

APRENDE MÚSICA CON PIPO

JUEGOS MUSICALES PARA TODAS LAS EDADES

ÍNDICE



www.pipoclub.com

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección.

¡Actividades gratuitas!

Introducción general.....	1
Aprende música con Pipo.....	1
A los padres y educadores.....	2
Uso del ratón.....	3
Para empezar.....	3
Opciones.....	4
Los juegos de la banda de rock.....	5
Las caracolas.....	5
El indio.....	6
Los pajaritos.....	6
El tren.....	7
Los juegos de la orquesta clásica.....	7
Los peces.....	7
El pincel.....	8
Las arañas.....	8
El hipopótamo.....	9
Los juegos de familias de instrumentos.....	10
La radio.....	10
El coche de Pipo.....	11
La nave espacial.....	12
Puntuaciones.....	12
Créditos.....	13

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

ELIGE EL FORMATO
MÁS ADECUADO

CD-ROM
ONLINE
DIGITAL/DESCARGA

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencias para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase.

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas.

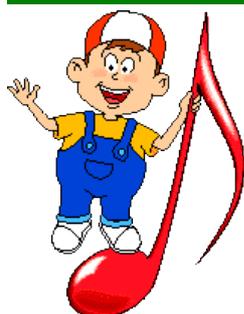
Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos a conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 ó 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

APRENDE MÚSICA CON PIPO



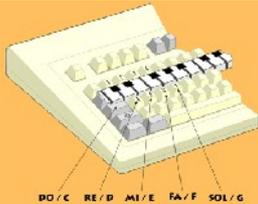
Aprende música con Pipo va dirigido principalmente a niños entre los **3 y los 7 años** de edad. Si bien, muchos juegos pueden utilizarse con ayuda a partir de los 2 años, y otros, en sus niveles superiores, son adecuados para niños mayores de 7 años o incluso adultos.

Los **objetivos** que se persiguen en este juego están relacionados con el mundo de la música, entendiéndose ésta como activadora de la inteligencia, ya que el programa propone retos educativos que van más allá de lo puramente musical. A través de la

PLANTILLA



En todos los juegos donde aparece un teclado, puede jugar usando el ratón o el teclado del ordenador.



Coloque la plantilla de tal manera que la tecla RE quede encima de la tecla Q.

música se trabajan diferentes **habilidades** como: la memoria y discriminación auditiva, el reconocer objetos a través de los sonidos que emiten, la creatividad a la hora de componer melodías etc.

La mayoría de los **juegos** se pueden interrumpir en cualquier momento. No es necesario esperar a que el juego finalice. Muchos juegos contienen una animación al finalizar el juego, lo que provoca interés en el niño a concluir la tarea, ya que ve recompensado su esfuerzo. Además son juegos muy atractivos ya que, por la presentación del contenido, captan rápidamente la atención del niño.

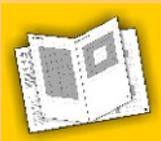
Existe una gran **variedad** de juegos. Ello permite adaptarse a los intereses de cada niño y sus capacidades, independientemente de la edad. También es apto para niños con dificultades de aprendizaje o bien para aquellos más avanzados.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Se puede utilizar la **plantilla de piano** (adjunta con el producto) colocada sobre el teclado para que el niño experimente y se divierta con este instrumento musical. Si la pierde o se rompe puede volver a imprimir otra con las instrucciones de colocación desde la pantalla de Opciones (F5).

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Y ADEMÁS...



La edición especial incluye unas pegatinas y un cuaderno de actividades.

Pipo está concebido para que el niño pueda **interactuar** con el ordenador, como si de un juguete se tratara. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas**: español, catalán e inglés. De esta forma permite al niño tener un conocimiento básico de otros idiomas a partir del suyo propio. Para los más pequeños, hasta 4 años, recomendamos jugar en su lengua materna al menos hasta que domine el juego. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua resulta muy útil y estimulante.

IDIOMAS



NIVELES



En cada nivel se premia con una nota para el encantador de serpientes. Basta realizar el último nivel para superar el juego.

TIPO DE LETRA

En los escenarios puede elegir el tipo de letra: mayúsculas, minúsculas o manuscrita.

Los juegos contabilizan **aciertos y errores**: los puntos son importantes en tanto que sirven de premio o refuerzo para que el niño se sienta motivado a seguir jugando y a esforzarse y superarse en su aprendizaje, pero hay que tener presente que no son significativos por sí solos.

Todos los juegos tienen varios **niveles de dificultad** permitiendo así adaptar el juego e ir ascendiendo el nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos. Una vez que el jugador supera un nivel, el programa pregunta si se desea cambiar de nivel o si, por el contrario, se desea seguir en el mismo.

Esta nueva edición del producto cuenta con la novedad del **objetivo lúdico** (ver pág. 13). Esto motiva mucho a los niños, pues de manera divertida ven reflejados sus progresos. Pero, al ser un producto dirigido a un amplio espectro de edad, los niveles altos y algunos juegos solo los podrán resolver los niños más mayores. Es importante no presionar al niño a resolverlo todo ni resolver juegos que no se corresponden a su edad.

Recomendamos para los **más pequeños** los niveles inferiores de los siguientes juegos: el pincel (colorear), las caracolas, el coche de Pipo y los peces musicales.



AYUDAS
Al pulsar F1 aparecerá una ayuda contextual.

BOTÓN AYUDA

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del funcionamiento de cada juego. Y además permite siempre ir a la Ayuda General. Esta consta de los siguientes apartados:



1. Cómo funciona el programa.
2. Juegos.
3. Generalidades.
4. Consejos didácticos.

USO DEL RATÓN

El uso del ratón hace posible que el niño se desenvuelva con facilidad en todos los juegos. Es preferible que el niño aprenda a manejar un ratón estándar desde el principio, algunos niños con 2 años son capaces de manejarlo, y a partir de los 3 casi todos pueden usarlo.

Solo cuando no es posible controlar el ratón, o para aquellos que tengan dificultades motrices, recomendamos alternativas como un trackball: un ratón más fácil de manejar.

Para los más pequeños, existen unos **ratones de tamaño más pequeño** (especiales para ordenadores portátiles) que pueden favorecer el aprendizaje del uso del ratón.

Para mover objetos en los juegos de Pipo, se sigue la filosofía de “un clic” para agarrar y “otro clic” para soltar. Esta manera es más sencilla que el arrastrar-soltar objetos, pues cuando el niño ha agarrado el objeto no se suelta hasta que él mismo lo decide mediante otro clic.

PARA EMPEZAR

Una vez inserte el CD, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y la guía didáctica** o ir a **Jugar**.



Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.



El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores.

Ayuda. Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el interrogante verde de la barra. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar

algunas orientaciones útiles para padres y educadores. Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F1.

Opciones. Para hacer una visita general a todo el producto y configurar algunas opciones como tipo de letra, imprimir, conexión a Internet o ver la plantilla del piano. Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F5.

Idiomas. Podrás cambiar de idioma y jugar en español, catalán o inglés. Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F6.

Puntuaciones. Para un resumen visual de los avances del niño (véase apartado Puntuaciones pág. 13). Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F9.

EL ENCANTADOR DE SERPIENTES



Si tienes notas musicales, pulsa aquí y visita al encantador (ver pág. 13).
Las notas que has conseguido se guardan en una carpeta.

EL BAZAR

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, visitaremos el **bazar** de la ciudad desde donde podremos acceder a las diferentes **escenas**.



Familias de instrumentos. La banda de rock. Serpientes: para ir hasta el encantador. La orquesta clásica. Nombre del jugador. Botones especiales.

BOTÓN LISTA DE OBJETOS

13 / 26

Consulta qué objetos de la escena ya has pulsado.



BREVENJA
CALABAZA
CEBOLLAS
CEREZA
CHAMPiÑONES
COL
COTI FIOR
FRESAS
LIMONAS

LOS ESCENARIOS

En total hay tres escenarios: la banda de rock, la orquesta clásica y las familias de instrumentos. En cada uno de ellos el niño puede ir explorando y pulsando los objetos y Pipo le enseñará cómo se pronuncia y cómo se escribe mucho vocabulario. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuercen en mejorar la dicción.



Pipo te enseña muchas palabras, cómo se escriben y cómo se pronuncian. Cambia el tipo de letra: mayúsculas, minúsculas y enlazada. Juegos de la escena. Lista de objetos pulsados. Serpientes para ir hasta el encantador.

DIPLOMA ESCENA



Puedes imprimirlo y colorearlo.

En la barra inferior de cada escena, se visualizan los **iconos de los juegos** junto a su pergamino de notas musicales donde se plasma el número de notas que ya se han conseguido y las que se pueden llegar a conseguir en un juego en concreto. De esta manera el niño tiene un **breve resumen** sobre sus **progresos** en los juegos de cada escenario.

Diploma de la escena: Sólo cuando consigas superar todos los juegos del escenario, podrás acceder al diploma de esa sección e imprimirlo. En el diploma aparece la fecha en la que fue obtenido.

OPCIONES

F5: Tecla de acceso rápido a opciones.

Pulsando la tecla F5 podemos hacer una visita rápida a todo el producto y configurar algunas opciones del juego.



Usa las flechas para ver los juegos. Puntuaciones F9. Salir. Explicación del juego. Imprimir plantilla. Opciones configurables: música de fondo, impresora, tipos de letra, Internet y cursor.

MÚSICA DE FONDO: Si quiere que suene música de ambiente en cualquier pantalla o si, por el contrario, no quiere oír ningún tipo de música mientras juega.

TIPO DE LETRA: Si quiere que el botón tipo de letra esté disponible en cualquier pantalla o si, por el contrario, quiere definir un tipo de letra por defecto y que no se pueda cambiar.

IMPRESORA: Desactive la impresora si NO quiere que se puedan imprimir las puntuaciones, los dibujos o los diplomas. Para evitar un uso indiscriminado del botón impresora, por parte de los más pequeños, recomendamos activarlo solo cuando sea necesario.

PIPOCLUB.COM: Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea acceder a nuestra web, desactive la conexión a www.pipoclub.com pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

PLANTILLA DE PIANO: Si la plantilla de piano para colocar sobre el teclado se rompe o se pierde, puede imprimir una nueva usando este botón.

VELOCIDAD DEL CURSOR: Para equipos lentos, active esta opción y mejorará la velocidad del cursor.

LOS JUEGOS DE LA BANDA DE ROCK

Mientras pulsa los objetos, Pipo le enseñará cómo se pronuncian y cómo se escriben. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuercen en mejorar la dicción.



LAS CARACOLAS

HABILIDADES

Memoria auditiva a corto y largo plazo

Memoria visual a corto plazo

Atención y concentración

Reflexión

Reconocimiento de melodías

Objetivos didácticos:

Conocer y diferenciar las melodías.

Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Introduce las dos caracolas que tienen la misma melodía en la cesta del mar.

Es un juego de audición y memoria. Las caracolas reproducen una melodía familiar y de fácil reconocimiento, deberás buscar las parejas que suenan igual.

Escucha una a una las caracolas. Para oír la melodía basta pasar con el ratón por encima. Una vez hayas encontrado dos que suenan igual, haz clic sobre una caracola y muévela hasta la cesta, para soltarla debes hacer otro clic.



Hay 4 niveles de dificultad cuya diferencia es el número de parejas a realizar.

Nivel 1: 3 parejas.

Nivel 2: 4 parejas.

Nivel 3: 5 parejas.

Nivel 4: 6 parejas.

EL INDIO

HABILIDADES

Memoria auditiva

Reconocimiento y diferenciación de notas musicales

Discriminación auditiva

Coordinación visomotriz

Motricidad fina

Reproducción

Composición

Objetivos didácticos:

Aprender el nombre y la ubicación de las notas en un teclado de piano.

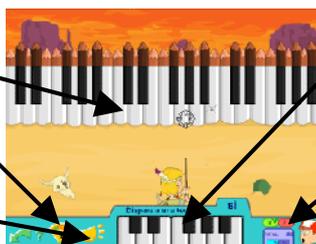
¿Cómo se juega?

Pulsa y dispara una flecha sobre la tecla que te pide Pipo. Fíjate sobretodo en la posición de la tecla blanca que te piden respecto al grupo de negras señalado.

Colócate en la tecla y... ¡Dispara!

Botón "Niveles".

Botón "Altavoz": Pipo repite el enunciado.



Utiliza el miniteclado como ayuda para ver la posición de la nota.

Aciertos y errores.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: se juega con 1 escala. Contamos con ayuda visual en el teclado del fuerte (aparecen escritos los nombres de las notas) y también en el piano de la barra.

Nivel 2: se juega con 3 escalas. Si lo deseamos, podemos activar la ayuda visual opcional en el teclado del fuerte (seleccionar "con ayuda") y aparecerán escritos los nombres de las notas. También hay ayuda en el piano de la barra.

Nivel 3: se juega con 3 escalas. Si lo deseamos, podemos activar la ayuda visual opcional en el teclado de la barra. Para verla se debe seleccionar "con ayuda".

Nivel 4: se juega con 3 escalas y ya no hay ayuda.

TECLADO DE AYUDA



Fíjate en cada caso en la ubicación de la tecla blanca respecto al grupo de negras (semitonos) más destacado.

LOS PAJARITOS

HABILIDADES

Memoria auditiva

Secuenciación sonora

Discriminación auditiva

Atención y concentración

Reconocimiento de notas musicales

Coordinación visomotriz

Objetivos didácticos:

Aprender la ubicación de las notas en un pentagrama.

Diferenciar y discriminar auditivamente los sonidos de las notas musicales básicas.

Estimular y optimizar el sentido auditivo.

¿Cómo se juega?

Coloca los pájaros en sus nidos y aprende la posición de las notas musicales en el pentagrama en clave de sol. Para hacerlo pulsa sobre el pájaro, muévelo hasta el nido correcto y vuelve a hacer clic para soltarlo. La forma de los pájaros se asemeja a una nota negra.

Coloca cada pajarito en su nido.

Botón "Altavoz": Pipo repite el enunciado.

Botón "Niveles".



Pasa el cursor por encima de cada pajarito y pon mucha atención en la nota que suena.

¡FÍJATE!

La segunda línea negra empezando por abajo es donde colocamos el sol.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: coloca 3 pájaros, con ayuda en el poste (aparecen escritas las notas musicales). Se juega con las notas de 1 octava (de **do** a **do**).

Nivel 2: coloca 5 pájaros, con ayuda en el poste (aparecen escritas las notas musicales). Se juega con las notas de 1 octava (de **do** a **do**).

Nivel 3: coloca 5 pájaros, con ayuda opcional en el poste (pulsando sobre el interrogante amarillo aparecen escritas las notas musicales). Se juega con las notas de 1 octava (de **do** a **do**).

Nivel 4: coloca 5 pájaros, sin ayuda en el poste. Se juega con las notas de **do** a **si**.

Nivel 5: coloca 4 pájaros, sin ayuda en el poste. Se juega con las notas de **si** al **sol**.

Nivel 6: coloca 5 pájaros, sin ayuda en el poste. Se juega con todas las notas.

EL TREN

HABILIDADES

Discriminación de sonidos graves y agudos

Memoria visual

Memoria auditiva

Discriminación auditiva

Secuenciación sonora

Objetivos didácticos:

Aprender los conceptos agudo/grave (el tono).

Descubrir y explorar secuencias de notas en forma ascendente y descendente.

¿Cómo se juega?

Carga los vagones que hay detrás de la locomotora según el tono o altura del sonido (de más grave a más agudo). Para colocar un vagón, pulsa sobre él y muévelo hasta su base, vuelve a pulsar para soltarlo.

Primero pasa por encima de los vagones que hay en la hierba y escucha las notas que reproducen. Luego, colócalos tras la locomotora, el más grave sitúalo a su lado y el más agudo al final. Cuando creas tener la respuesta correcta, pulsa el botón OK.

No es necesario que se coloquen en orden correcto directamente. Si colocamos un vagón sobre otro, este toma el lugar del pulsado y el otro se queda seleccionado. Antes de pulsar OK compruébalo, es decir, escucha los vagones.



Hay **6 niveles** de dificultad que se distinguen en el número de vagones que aparecen y la diferencia de tonos entre ellos.

Nivel 1: 3 vagones con notas básicas de una octava bastante separadas entre sí, es decir, que suenan muy diferente unas de otras.

Nivel 2: 4 vagones con las notas básicas de una octava bastante separadas.

Nivel 3: 5 vagones con las notas básicas de una octava.

Nivel 4: 6 vagones con las notas de una octava.

Nivel 5: 7 vagones con las notas de una octava.

Nivel 6: 4 vagones con las notas básicas, los sostenidos y los bemoles de dos octavas.

LOS JUEGOS DE LA ORQUESTA CLÁSICA

El niño puede ir explorando y pulsando los objetos y Pipo le enseñará cómo se pronuncian y cómo se escriben. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuercen en mejorar la dicción.



LOS PECES

HABILIDADES

Memoria auditiva
Atención y concentración
Reflexión
Reconocimiento de sonidos
Coordinación visomotriz

Objetivos didácticos:

Discriminar diferentes sonidos musicales.

Estimular la capacidad auditiva.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el pez que reproduce la misma nota que el submarino.

Pasando el ratón por encima del submarino, puedes oír de nuevo el sonido.

Botón "niveles".



Haz clic sobre el pez que suene igual que el submarino.

Sólo con pasar el ratón por encima de cada pez oírás su sonido.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: se trata de buscar entre 3 peces. Los sonidos que aparecen son notas dentro de 1 octava y bastante separadas (suenan muy diferentes).

Nivel 2: se trata de buscar entre 4 peces. Los sonidos que aparecen son notas dentro de 2 octavas y bastante separadas (suenan muy diferentes).

Nivel 3: se trata de buscar entre 5 peces. Los sonidos que aparecen son notas dentro de 2 octavas.

Nivel 4: se trata de buscar entre 6 peces. Los sonidos que aparecen son notas dentro de 2 octavas incluyendo sostenidos y bemoles.

EL PINCEL

HABILIDADES

Discriminación auditiva
Reconocimiento de las notas musicales
Memoria auditiva
Discriminación de colores
Asociación de sonidos a imágenes

Objetivos didácticos:

Aprender a reconocer los sonidos de las notas musicales básicas.

¿Cómo se juega?

Colorea los dibujos teniendo en cuenta el código musical de cada zona.

Botón "Niveles".

Botón "Impresora": para su configuración acceda a opciones (F5).

Botón "Ayuda".



Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: modo exposición I. Se expone a los niños a las 7 notas básicas con dibujos sencillos (7 zonas). Cada zona es una nota (de do a si). Para colorearla basta hacer un clic.

Nivel 2: modo exposición II. Es igual que el nivel anterior pero con dibujos más complicados (más zonas). Cada zona es una nota (de do a si). Para colorearla basta hacer un clic.

Nivel 3: modo práctica. Cada zona tiene una nota (de do a si). Para colorearla se debe elegir un color de la barra, moverse hasta la zona con la misma nota y volver a pulsar.

Nivel 4: modo pregunta. En el dibujo no aparece ninguna nota escrita. Debemos pulsar sobre una zona, escuchar atentamente su nota y buscar en los colores de la barra la que suena igual; una vez seleccionado el color, se ha de pulsar de nuevo en la zona.

LAS ARAÑAS

Objetivos didácticos:

Familiarización e inicio en el aprendizaje de las notas musicales.
Estimulación de la sensibilidad auditiva y la creatividad.
Ubicación de las notas en el pentagrama en clave de sol.

HABILIDADES

Memoria auditiva
Atención y concentración
Reconocimiento de notas musicales
Coordinación visomotriz
Motricidad fina
Estimulación sensorial
Reproducción y secuenciación sonora

¿Cómo se juega?

Mira y fíjate en las notas, luego repite la secuencia pulsando sobre el piano.

En este juego se puede usar el ratón y pulsar sobre las teclas del piano de la pantalla, o bien, utilizar la plantilla "teclado" y pulsar las teclas del teclado del ordenador.

Cuando aciertes se repinta en color negro.

Puedes elegir el nivel con el que quieres jugar.



En este nivel hay ayuda visual en las teclas del teclado.

Hay **7 niveles** de dificultad. A medida que se aumenta el nivel, aumenta el número de notas a repetir, el número de saltos entre las notas, el número de octavas y desaparece la ayuda.

Nivel 1: se trata de repetir 3 notas seguidas de una octava contando con ayuda visual en la partitura y opcional en el teclado de piano.

Nivel 2: se trata de repetir 4 notas seguidas de una octava contando con ayuda visual en la partitura y opcional en el teclado.

Nivel 3: se trata de repetir 6 notas de una octava contando con ayuda visual en la partitura y opcional en el teclado.

Nivel 4: se trata de repetir 6 notas seguidas de una octava y media. Con ayuda visual opcional únicamente en la partitura.

Nivel 5: se trata de repetir 6 notas de una octava y media. Con ayuda visual opcional únicamente en la partitura.

Nivel 6: repite 8 notas de una octava y media. Con ayuda visual opcional únicamente en la partitura.

Nivel 7: repite 8 notas bastante seguidas de dos octavas. No hay ayuda visual.

PLANTILLA



Coloca la plantilla correctamente. Puedes imprimir una nueva desde la pantalla "Opciones".

EL HIPOPÓTAMO

HABILIDADES

Secuenciación sonora
Memoria auditiva
Atención y concentración
Motricidad fina
Estimulación sensorial
Reproducción
Composición

Objetivos didácticos:

Reproducir secuencias sonoras con las teclas del piano.
Familiarizarse con el teclado de un piano.
Diferenciar las distintas notas musicales.

¿Cómo se juega?

Escucha los fragmentos e intenta reproducirlos. Es un juego de memoria, debes repetir la secuencia de sonidos pulsando sobre los troncos flotantes.

Botón "Niveles".



Botón "Hipopótamo": es una ayuda visual que te indica dónde pulsar.

Hay **5 niveles** de dificultad. En ellos varía el número de notas a repetir y si son blancas y negras (semitonos).

PLANTILLA



Se puede usar la plantilla. Colócala correctamente. Puede imprimir una nueva desde la pantalla "Opciones".

- Nivel 1:** secuencias de 3 notas. Con ayuda visual.
- Nivel 2:** secuencias de 4 notas. Con ayuda visual.
- Nivel 3:** secuencias de 5 notas. Con ayuda visual opcional.
- Nivel 4:** secuencias de 6 notas. Con ayuda visual opcional.
- Nivel 5:** secuencias de 4 notas más difícil. Con ayuda visual opcional.

LOS JUEGOS DE FAMILIAS DE INSTRUMENTOS

El niño puede ir explorando y pulsando los objetos y Pipo le enseñará cómo se pronuncian, cómo se escriben y a qué familia corresponden: percusión, viento madera, viento metal o cuerda.



LA RADIO

HABILIDADES

- Discriminación de sonidos y ritmos
- Memoria visual
- Creatividad
- Reconocimiento de emociones y sensaciones
- Imaginación
- Estimulación sensorial
- Reproducción
- Composición

Objetivos didácticos:

Desarrollar la capacidad creativa y auditiva. Aprender a discriminar diferentes sonidos y melodías a través de las notas musicales.

¿Cómo se juega?

Juega y experimenta con el teclado. Podrás crear y reproducir tus propias melodías o, si lo prefieres, escuchar y aprender melodías populares. Este juego no puntúa.

A. ZONA RADIO

Título de la melodía.

Instrumento con el que suena la melodía (radio).

Botón "Silenciar radio".

Botones de la radio.

B. ZONA TECLADO

Botón "Ayuda mariquita".

Instrumento con el que suena el teclado.

C. BOTONES DE LA BARRA: botón "Seleccionar melodías populares", botón "Mis melodías" y botón "Más grave o más agudo"

Distinguimos 3 zonas:

A. ZONA RADIO

incluye todo lo relativo a la radio y a la melodía activa. Ésta tanto puede ser una melodía ya grabada como una creación propia que hayamos guardado. En este apartado encontramos:

- El **título** de la melodía y su icono.
- El botón "**instrumento**" para elegir la familia y el instrumento con el que sonará la radio; hay muchos entre los que seleccionar el que más nos guste.
- El botón "**silenciar**": la melodía sigue su curso pero NO la oímos, únicamente se ven las teclas que deben tocarse. Esto es práctico cuando estamos aprendiendo canciones y usamos la mariquita pues tan solo oiremos lo que toquemos en el teclado.
- Los botones de la radio (en sentido de lectura):

Botón "**play**": para reproducir la melodía.

Botón "**stop**": para detener la reproducción de la melodía y volver a empezar.

PLANTILLA



Se puede usar la plantilla. Colócala correctamente. Se puede imprimir una nueva desde "Opciones".

BOTONES RADIO



Botón **“rec”**: para grabar melodías de creación propia.
 Botón **“repetir”**: para reproducir indefinidamente la melodía.
 Botón **“pausa”**: para interrumpir temporalmente la reproducción.
 Botón **“velocidad”**: para aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de la melodía. Arriba, hace que suene más rápido y abajo, más lento.
 Botón **“duración”**: esta pestaña te indica la duración de la melodía y la posición en el momento de su reproducción.



B. ZONA TECLADO

Incluye el teclado y lo relativo a él, es decir:

- El botón **“ayuda mariposa”**: si lo activamos, veremos una flecha que nos indica con un poco de antelación la tecla que va a sonar y una mariposa que dice la tecla que está sonando. Es muy útil para aprender a tocar las canciones.
- El botón **“instrumento”**: para elegir la familia y el instrumento con el que suena el teclado.

C. LA BARRA

- Botón **“melodías propias”**: para ver la lista de melodías que has grabado tú mismo. Puedes guardar hasta un total de 12.
- Botón **“melodías populares”**: para ver la lista de 10 melodías que puedes aprender a tocar. Las melodías a aprender son diferentes para cada idioma. Si desea jugar con las de otro idioma, primero pulse F6 y elija el idioma. Para consultar el listado de todas ellas, vaya a la pág. 12.
- Botón **“más grave/más agudo”**: para que suene tanto el teclado como la radio una octava más grave o más aguda.



¿QUÉ HACER PARA CREAR Y GUARDAR TUS MELODÍAS?

Pulsa el botón REC y, a continuación, las teclas del piano como tú quieras. Cuando acabes tu composición y quieras guardarla pulsa el botón STOP, te aparecerá una lista donde guardarla y darle un título. Para finalizar pulsa OK.

¿CÓMO USAR LA RADIO PARA APRENDER MELODÍAS?

Pulsa el botón “melodías populares” y elige una entre las que te propone Pipo. Pulsa PLAY para escucharla. Para aprenderla utiliza el botón de “Silenciar radio” e intenta repetir las teclas utilizando la mariposa como guía.

EL COCHE DE PIPO

HABILIDADES

- Reconocimiento de instrumentos
- Atención y concentración
- Discriminación de sonidos
- Memoria auditiva a corto plazo
- Memoria visual

Objetivos didácticos:

- Aprender el nombre de los instrumentos.
- Aprender el sonido de los instrumentos.
- Relacionar cada instrumento con su sonido.

¿Cómo se juega?

Ayuda a Pipo a recoger instrumentos y aprenderás su nombre y cómo suenan.



Hay **6 niveles** de dificultad:

En el **N1** y **N2** solamente se practican instrumentos muy populares y diferentes entre sí. En el N1 se aprenden sus nombres y en el N2 sus sonidos. Se juega a elegir entre tan solo 3 posibles respuestas.

En el **N3 y N4** se practican muchos instrumentos de distintas familias. En el N3 se aprenden los nombres y en el N4 sus sonidos. Se juega a elegir entre 5 posibles respuestas.

En el **N5 y N6** se deben reconocer los sonidos de los instrumentos dentro de la misma familia. En el N5 se aprenden los nombres y en el N6 sus sonidos. Se juega a elegir entre 4 posibles respuestas.

LA NAVE ESPACIAL

Objetivos didácticos:

Aprender pequeñas melodías populares.

¿Cómo se juega?

Dispara el rayo de la nave espacial y aprende melodías. Es un juego de memoria, donde puedes usar el ratón o bien el teclado del ordenador.

Antes de empezar Pipo te pide que elijas una melodía y un nivel. Dependiendo del nivel, se irán reproduciendo fragmentos más o menos largos.

Las melodías a aprender son diferentes para cada idioma. Si deseas jugar con las de otro idioma, primero pulsa F6 y elige el idioma.

IDIOMAS
10 melodías diferentes para cada idioma.



PLANTILLA



Se puede usar la plantilla. Colócala correctamente. Se puede imprimir una nueva desde "Opciones".

En **español** son estas: Cucú cantaba la rana, El cocherito leré, El patio de mi casa, Mambrú se fue a la guerra, Una tarde fresquita, ¿Dónde están las llaves?, Un barquito chiquitito, Tengo una muñeca, Don gato y Canción de cuna.

En **inglés** son estas: Baa baa blacksheep, Alphabet song, Hickory dickory dock, Three blind mouse, Humpty dumpty, This old man, Oh Susanna, Mary had a little lamb, Jingle bells, Happy birthday.

En **catalán** son estas: Cargol treu banya, Del lleó no tinc por, L'elefant amb bicicleta, La mosca, El gegant del pi, En Joan petit, Dins la fosca, Ara ve Nadal, El trineu, Tic tac.

ELIGE LA CANCIÓN Y EL NIVEL

Elige el nivel de dificultad



Botón "Ayuda OVNI":
las teclas que están sonando se iluminan.

Botón "Seleccionar melodía": elige la que quieres aprender.



Porcentaje, aciertos y errores.

Cada canción se puede practicar en **4 niveles** de dificultad. A medida que se aumenta de nivel, se aumenta la longitud de las secuencias de notas en que se divide la melodía.

En este juego se obtiene una nota por cada canción independientemente del nivel resuelto. Así, aunque la obtengamos en el N1 recomendamos resolverla en el último nivel para asegurarnos de aprender bien la canción.

PUNTAJACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



Para los usuarios de Windows: pulsar **F9** para un acceso rápido desde cualquier pantalla.

El programa reconoce diferentes jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Para un control por parte de los padres y/o tutores pueden acceder a la pantalla de puntuaciones donde visualizarán los progresos en cada uno de los juegos. Esta pantalla se puede imprimir; lleva indicado el nombre del jugador y la fecha.

Al ser un producto dirigido a un amplio espectro de edad, los niveles altos y algunos juegos solo los podrán resolver los niños más mayores.

Es importante NO presionar al niño a resolverlo todo ni resolver juegos que no se corresponden a su edad.

Al pasar el ratón por encima de los iconos, aparecerá una breve explicación del juego.

Botón "impresora".



Niveles de cada juego

Recuerde que puede desactivar el acceso a la impresora en la pantalla de opciones, para que los más pequeños no hagan un uso indiscriminado del botón y así evitar el derroche innecesario de papel.

EL ENCANTADOR DE SERPIENTES – OBJETIVO LÚDICO

En esta nueva edición se ha habilitado un control de progresos lúdico para motivar a los niños a resolver los distintos niveles. Así, en cada juego conseguirás un montón de notas musicales que se irán guardando en la carpeta. Una vez entres en la pantalla del encantador, pulsa sobre esta carpeta para tomar una nota musical y colocarla en la partitura del atril.

LAS NOTAS
En la carpeta se guardan las notas. Luego colócalas en la partitura del atril.

Deepak: el encantador de serpientes.



Atril con partitura y carpeta de notas.

A medida que vayas depositando las notas, se va creando una melodía en la partitura del atril. Cuando consigas completarla, una de las serpientes volverá a la cesta.

DIPLOMA FINAL

EL DIPLOMA

Como recompensa por tanto trabajo realizado y como señal de agradecimiento por haber ayudado al encantador, Pipo te dará un regalo muy especial, el Diploma.

El diploma aparece con el nombre del jugador y la fecha en la que se logró superar el producto. Se puede imprimir el diploma en blanco y negro, para colorearlo.

CRÉDITOS

Copyright © 1996-2010.
Cibal Multimedia.

Prohibida la reproducción total y/o parcial, adaptación o traducción sin permiso previo por escrito, salvo lo permitido por las leyes de derecho de autor.

Depósito legal:
PM 349-1997.
ISBN 978 84 920902-2-8.

Todos los derechos reservados.

www.pipoclub.com

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Programación: Marc Puig, Fernando Darder, Alicia González

Voz Pipo español y catalán: Aina Cortés

Voz Pipo inglés: Frances McMahon

Voz Encantador de serpientes: Carlos Magnusson

Música original: Carlos Cristos, Pedro Darder

Melodías populares: Gori Matas

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Carlos Darder, Aina Darder, Toni Darder, Marta Romero