

APRENDE INGLÉS CON PIPO

UNA FORMA NATURAL Y DIVERTIDA DE APRENDER INGLÉS

ÍNDICE

Introducción general	1
Introducción a Aprende Inglés con Pipo	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Opciones	4
Los Juegos	5
El Submarino: Juegos de Vocabulario (palabras)	5
Parejas	5
Los peces	6
Las pulgas	6
La máquina de las palabras	7
El Avión: Juegos de Frases	7
Las tortugas	8
Los perros salchicha	8
La selva	8
El Autobús: Juegos Especiales	9
Las ovejitas	9
La ropa	10
Colorear	10
Las partes del cuerpo	11
Las mariposas	11
Los relojes	12
La familia	12
Puntuaciones	13
La tabla didáctica	14
Créditos	14

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

Además de actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

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.

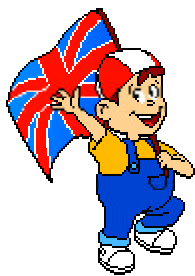
Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando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

La mayoría abarcan un amplio abanico de edad, que va desde los 18 meses hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función a su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen además de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que señala dicha ley. Productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

APRENDE INGLÉS CON PIPO



Aprende Inglés con Pipo va dirigido principalmente a niños de entre **3 y 10 años**, sin embargo más que de edad hay que hablar de conocimientos previos de inglés, ya que este producto puede aprovecharse durante las primeras etapas del aprendizaje del inglés, independientemente de la edad del sujeto.

Las **principales áreas** que se trabajan son: el vocabulario básico - hay más de 25 temas diferentes- las frases y estructuras gramaticales en inglés, las expresiones más corrientes, las partes del cuerpo, las horas, los colores... De la misma forma que se aprende la lengua materna, con *Aprende Inglés con Pipo*, el niño no necesita saber leer para aprender. Con Pipo estimularán la audición y se acostumbrarán a una gran variedad de expresiones usuales del habla inglesa.

Ya que en el aprendizaje de una lengua **el acento y la pronunciación** son muy importantes, se ha dispuesto la posibilidad de poder grabar las expresiones, frases y palabras aprendidas, comparándolas con un modelo y así poder mejorar la dicción; a esta pantalla se accede desde casi todos los juegos con la tecla del micrófono.

El programa está estructurado en tres bloques:

1. **Los Juegos de Vocabulario: el submarino**
2. **Los Juegos de Frases: el avión**
3. **Los Juegos Especiales: el autobús.**

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del niño. Aunque los aprendizajes que se presentan sean de una etapa evolutiva posterior, él siempre puede manipularlos de alguna manera e ir progresivamente interiorizando los contenidos o aprendizajes.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. Además, algunos juegos tienen varios niveles de dificultad. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

AYUDAS



Al pulsar **F1** le aparecerá una ayuda contextual. Si quiere ver una ayuda general del producto, pulse sobre el interrogante.



Pipo está concebido para que el niño pueda **interactuar** con el ordenador como si de un juguete se tratase, con el objetivo de que aprenda y se divierta al mismo tiempo. Es importante que explore, investigue, y descubra las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

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

En la mayoría de los juegos hay varios **niveles**, permitiendo adaptar el juego al nivel de aprendizaje de cada uno e ir ascendiendo el nivel a medida que va adquiriendo los contenidos. En la mayoría de juegos los niveles se rigen por esta pauta: En los juegos siempre aparece el **botón altavoz** que puede usarse para oír de nuevo la pregunta.

En el **nivel 1** se practican los conceptos.

En el **nivel 2** no se repiten los enunciados en español, pero se pueden pulsar las banderas como ayuda.

En el **nivel 3** ya no se puede consultar la ayuda de las banderas.

En el **nivel 4** ya no hay ayuda escrita, es un ejercicio de audición.

En algunos juegos, a medida que aumenta el nivel se van añadiendo términos más difíciles.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del juego.

AYUDA DE IDIOMA



Se ha incorporado un botón de ayuda de idioma general. Al jugar con el botón "CON AYUDA" activado, Pipo ayuda al usuario hablando en español. Sirve para que los más pequeños empiecen a familiarizarse con el inglés de una manera progresiva y divertida. Cuando se juega "SIN AYUDA", Cuca hablará en inglés.

Lo más importante es que se entienda el sentido de las frases y que los niños escuchen hablar inglés desde corta edad, que es cuando su capacidad de aprendizaje es mayor.

Recomendamos a los niños más pequeños:

Colorear: Aprender los colores en inglés.

La playa: Las partes del cuerpo en inglés.

Las ovejitas: Practica los números en inglés.

Viste a Pipo y a Cuca: Las prendas de vestir en inglés.

Parejas

Normalmente, los niños de hasta 3 años por iniciativa propia no pasarán más de media hora delante del ordenador, en general no es recomendable que sobrepase este tiempo de dedicación.

PARA EMPEZAR

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

Si juegas por primera vez, escribe aquí tu nombre. Tienes que escribirlo 2 veces igual.

SALIR



Creditos

Si tu nombre ya está en la lista, no tienes más que elegirlo.

JUGAR



F1

F8

F9

F5

Acceso a la ayuda de cada pantalla. De ésta siempre puedes acudir a la ayuda general, pulsando sobre el interrogante verde.

Acceso a Configuración (pulse al mismo tiempo las teclas "A" y "F8").

Acceso a Puntuaciones.

Opciones.

EN LONDRES

Una vez se ha pulsado "Jugar" aparece la primera pantalla del juego: una vista de la ciudad de Londres. Desde aquí podrás acceder a los diferentes juegos y actividades.

El Avión (Juegos con Frases).

El Submarino (Juegos con Palabras).

F1 Ayuda

Glosario

Gramática

Temario

El Autobús (Juegos Especiales).

Botones Especiales

F9 Puntuaciones

GRABACIÓN

Al pulsar sobre el micrófono aparece este diálogo para grabar. Para más información, pulse la ayuda.



Con el botón **Micrófono** podemos grabar nuestra voz, compararla con el original y así mejorar la dicción.

BOTONES ESPECIALES



1.

2.

3.

1. **Botón Micrófono:** Para grabar y escuchar.

2. **Botón Con más Ayuda** en castellano o con menos ayuda.

3. **Las Banderas:** Pipo y Cuca te repetirán lo último en el idioma que elijas.

OPCIONES

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones

Glosario

Temario

Salir



Juegos y Actividades

Gramática

Puntuaciones y
progresos del jugador
(F9).

GLOSARIO



Glosario:

Aquí puedes consultar cientos de palabras en inglés. Escribe en castellano la palabra que quieras saber en inglés y Cuca te lo leerá. Si pulsas sobre las palabras del libro, Pipo y Cuca te las pronunciarán.

Las flechas: Para avanzar
o retroceder las palabras.

Abecedario: Puedes
acceder directamente a la
letra que quieras.



Si está la palabra en el
diccionario de Pipo, la
verás aquí.

Escribe aquí la palabra
que quieras buscar.

TEMARIO



Temario:

Aquí hay un resumen de todos los temas que trata este producto. Al pasar el ratón sobre los temas aparecen en la barra los iconos de los juegos donde se practican estos temas.

Pulsa el ratón sobre los
temas y Pipo y Cuca los
leerán.

Salir



Aquí aparecen los
diferentes juegos de cada
tema.

GRAMÁTICA



Gramática:

Son un resumen básico de la gramática inglesa y se entienden como un anexo al producto, dirigido principalmente a padres y a niños mayores.

Desde el índice puedes
acceder a cualquier
página de los apuntes.

Índice: Para volver a la
página principal.



Volver atrás.

Pulsa aquí para pasar
páginas.

JUEGOS Y ACTIVIDADES



Juegos y actividades:

En ella se nos proporciona una visión global de todo el producto.

Pulsa estas flechas para
ir viendo las pantallas
de cada juego.

Haz clic en el visto, si
quieres acceder a este
juego.



Breve explicación de
cada pantalla.

Haz clic aquí si
quieres ver los otros
productos de la
colección.

LOS JUEGOS

Pulsando el **Submarino** de la pantalla principal (Londres) accederemos a una pantalla submarina donde se encuentran los juegos que practican el vocabulario: *las parejas siderales, los peces, las pulgasy la máquina de las palabras*.

Con el **Avión** viajaremos a un eterno atardecer donde practicaremos las frases y podremos jugar con: *las tortugas, los perros salchicha, y los monos de la selva*.

Por último con el **Autobús Rojo** visitamos la ciudad y podemos ir a los juegos de temas concretos: *las ovejitas* (números), *colorear* (colores), *la ropa* (prendas), *las partes del cuerpo, mariquitas* (preposiciones y adverbios), *los relojes y la familia*.

JUEGOS DE VOCABULARIO: EL SUBMARINO



Desde la pantalla de Londres, pulsando sobre el submarino, accedemos al bloque de Juegos de Vocabulario, donde el niño aprenderá palabras nuevas y practicará las que ya conoce.

SELECCIÓN DE TEMA

Se parte de temas cercanos al niño como: el parque, la casa... Hay **20 temas** con sus correspondientes palabras. Simplemente se ha de seleccionar uno, haciendo clic sobre su dibujo o palabra.

Haz clic sobre el tema que quieras practicar.

Aquí aparecen los temas.

Puntos totales entre todos los juegos de vocabulario.



Cuando lees el título en inglés y se ve escrito en castellano en el submarino. Si tienes activado jugar con más ayuda, Pipo te lo repite en castellano.

EL PEZ

Al pulsar una palabra aparece este pez que se la come.

LAS MEDUSAS

Te indican las veces que has pulsado una palabra. A partir de la tercera, sale una medusa con cara.

EN EL MAR

Una vez que el niño haya elegido en la pantalla el tema que prefiere, se tratará de practicar con las *medusitas* para después pasar a los juegos. Pulsa las palabras que no conoces antes de jugar con los juegos.

Las medusitas

Botón Cambiar de tema.

Juegos



Puntos en este tema.

Título del tema.

¡Pulsa sobre la palabra y verás lo que ocurre!

Botones Especiales (pag3).

En la barra de la parte inferior, aparecen los **juegos** que puedes practicar desde este tema: *las parejas, los peces, las pulgas y la máquina de las palabras*. Varían según el tema elegido.

LAS PAREJAS

Objetivos didácticos:

Asociar dibujos, de diversos temas, por parejas.

¿Cómo se juega?

Este juego consiste en ir destapando casillas e ir uniendo las que se repiten. Cada vez que haga clic sobre una casilla verá el contenido y podrá buscar su pareja, si acierta ¡un punto! Si no, sigue el siguiente jugador, a ver quién lanza antes su nave al espacio. Aquí, además de practicar todo el **vocabulario** de cada tema, se refuerza la **memoria** y la **concentración**.

HABILIDADES

Memoria visual y auditiva
Pronunciación
Vocabulario
Coordinación visomotora
Asociación de imágenes a palabras
Discriminación de sonidos
Asociación grafía - sonido

Pulsa sobre dos casillas ¡a ver si consigues una pareja!

Micrófono: Practica tu pronunciación en inglés.

Selecciona el nivel.



Las naves se iluminan cuando es su turno.

Cada vez que se acierta una pareja, se consigue que la nave avance un poco. Gana quien lanza antes la nave al espacio.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparecen los dibujos de los objetos y oímos su nombre en inglés y español.

Nivel 2: Sin la ayuda del dibujo, aparece la palabra escrita en ambos idiomas.

Nivel 3: Aparece la palabra escrita en inglés, aunque se puede pedir ayuda a Pipo.

Nivel 4: Es un ejercicio de audición, ya no hay texto escrito.

LOS PECES

HABILIDADES

Vocabulario
Lectura
Asociación de palabras a imagen
Discriminación sonido a grafía inglesa.

Objetivos didácticos:

Ampliar y adquirir nuevo vocabulario.

Expresión oral en habla inglesa.

Lectoescritura bilingüe.

¿Cómo se juega?

Este juego consiste en buscar al pez que dice en inglés la misma palabra que Pipo pronuncia en español y que se corresponde con la imagen de la botella.

Pulsa sobre el pez que lleva la palabra correcta.



Aquí aparece la imagen de lo que buscas.

Si quieres más información sobre este juego pulsa la tecla F1.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para practicar; Cuca te ayuda pronunciando la palabra en inglés.

Nivel 2: Puedes obtener ayuda de Cuca si pulsas sobre las banderas.

Nivel 3: Ya no hay ayuda de las banderas.

Nivel 4: No hay texto escrito; hay que pasar por encima de cada pez para oír la palabra en inglés.

LAS PULGAS

HABILIDADES

Vocabulario
Memoria
Concentración
Pronunciación y acento en inglés
Asociación de palabras
Traducción
Percepción auditiva
Discriminación auditiva

Objetivos didácticos:

Ampliar y enriquecer el vocabulario en inglés.

Aprender cómo se escriben las palabras en inglés y en castellano.

¿Cómo se juega?

Cada palabra en inglés del árbol de la izquierda se corresponde con una en castellano del árbol de la derecha. Has de unir dichas palabras.

Altavoz: Para escuchar de nuevo lo que has de hacer.

Elige mayúsculas o minúsculas.



Pulsa en las banderas para pedir ayuda.

Micrófono: Para practicar tu pronunciación.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para practicar.

Nivel 2 Aquí tienes que encontrar tú solo la pareja, pero si necesitas ayuda, pulsa sobre las banderas y Pipo te dirá la respuesta.

Nivel 3: Ahora ya no hay ayuda de las banderas.

Nivel 4 Es un ejercicio de percepción auditiva, no hay ayuda escrita. Pasa por encima de cada casilla y Cuca te dirá que palabra se esconde en cada una.

LA MÁQUINA DE LAS PALABRAS

HABILIDADES

Vocabulario

Percepción auditiva

Lectura de palabras en inglés

Pronunciación y acento

Discriminar y asociar grafía-sonido

Asociar imagen-palabra

Objetivos didácticos:

Ampliar y enriquecer vocabulario.

¿Cómo se juega?

En estas máquinas se esconde muchos objetos, hay que adivinar cual es el objeto que Cuca te pide en inglés.

Pulsa sobre la imagen que corresponde a la palabra en inglés que te dice Cuca.



En cualquier momento puedes practicar la pronunciación de estas palabras.

Si te equivocas, Pipo te dice el nombre de lo que has pulsado en castellano.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para practicar, Pipo te ayuda en español.

Nivel 2: Se obtiene ayuda con sólo pulsar sobre el botón de las banderas.

Nivel 3: Ya no hay ayuda de las banderas.

Nivel 4: No hay texto escrito. Ejercicio de discriminación y percepción auditiva .

JUEGOS DE FRASES: EL AVIÓN



Desde la pantalla de Londres, pulsando sobre el avión, accedemos al bloque de Juegos de Frases. En este apartado el niño tomará contacto con **múltiples expresiones cotidianas** del inglés y aprenderá las **estructuras gramaticales básicas** en muchos contextos.

SELECCIÓN DE TEMA

Podrá **elegir el tema** que desea practicar de entre los 9 que hay. A partir de ese tema se trabajarán unas frases concretas.

Haz clic aquí si quieres ir al tema: In the bathroom.

Nombre del jugador.



Traducción del tema en castellano.

EL ATARDECER

En primer lugar, se trata de escuchar las frases pulsando sobre ellas, para pasar después a jugar con los Juegos de Frases. Si pulsas sobre el **botón Radio**, empieza la lectura automática y oírás todo el texto en inglés y en español.

Título del tema escogido.

El avión marca los puntos totales que tienes.

Los globos te indican las veces que has pulsado esta frase.

Botón para cambiar de tema.



Radio: Activa la lectura automática.

Juegos

*Botones especiales (pág 3):
Micrófono: Para practicar la pronunciación.*

Banderas: Para cuando necesites ayuda.

Con más/menos ayuda en castellano

LOS GLOBOS



Te indican las veces que has pulsado sobre una frase. A partir de la tercera sale un globo con la cara de Pipo.

LAS TORTUGAS

HABILIDADES

Vocabulario
Expresiones gramaticales
Pronunciación y acento
Asociación de palabras
Secuenciación
Lectoescritura
Discriminar sonido-grafía

Objetivos didácticos:

Este es un juego para aprender la construcción sintáctica del inglés.

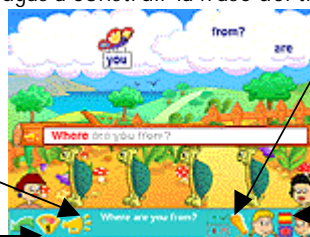
¿Cómo se juega?

Se trata de ayudar a las tortugas a construir la frase del tronco.

Haz clic sobre cada palabra y llévala a su sitio sobre las tortugas.

Altavoz: Para volver a escuchar la frase.

Selecciona el Nivel.



Ahora te toca a ti, pulsa el botón Micrófono y podrás escuchar tus avances en inglés hablado.

Botón Banderas

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sirve para practicar. La frase que tiene que montar aparece en gris y se trata de hacer encajar las palabras.

Nivel 2: También dispone del modelo, aunque en la parte inferior.

Nivel 3 Sin la ayuda del modelo. De todas formas, el juego permite colocar las palabras sin seguir el orden de escritura mientras estén en su lugar.

LOS PERROS SALCHICHA

HABILIDADES

Lectura
Vocabulario
Expresión y pronunciación en inglés
Discriminación auditiva
Memoria auditiva

Objetivos didácticos:

Practicar frases en inglés y su estructura sintáctica, pronunciación y expresión.

¿Cómo se juega?

Se trata de encontrar la frase en inglés que significa lo mismo que la que Pipo dice en castellano.

Haz clic sobre el perro que dice en inglés lo mismo que Pipo te pide en español.

Botón de niveles.



Si pasas por encima de cada perro, te leerán su frase.

Ahora practica tu frase.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Con la ayuda del texto escrito (se ve la frase en inglés sobre los perros).

Nivel 2: Tienes que pasar el ratón por encima del perro para saber lo que dice; no hay texto escrito. Pipo te ayuda si te equivocas, diciéndote el significado en español.

LOS MONOS DE LA SELVA

HABILIDADES

Lectura en inglés y en castellano
Pronunciación y acento
Discriminación auditiva
Memoria auditiva
Asociación de frases
Comprensión lectora

Objetivos didácticos:

Leer en inglés y castellano.

Familiarizarse con las frases de uso cotidiano en inglés.

Aprender las estructuras gramaticales de ambas lenguas.

¿Cómo se juega?

En este juego se trata de elegir la frase en castellano que se corresponde con la frase en inglés que nos dice Cuca.

Es el mismo esquema de los perros salchicha, pero a la inversa. Se siguen trabajando las estructuras gramaticales que han aparecido en la pantalla de frases.

Altavoz: Para repetir el enunciado.

Micro: Para practicar tu pronunciación en inglés.



Cuando pasas el cursor por encima, Pipo te lee las frases.

Si te equivocas, Cuca te ayuda: también te dirá la frase en inglés.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: En la barra inferior aparece la frase escrita en inglés que el niño ha de buscar en castellano entre las ramas.

Nivel 2: No hay ayuda escrita, tiene que encontrar la frase equivalente en castellano escuchando atentamente a Cuca.

JUEGOS ESPECIALES: EL AUTOBÚS



Desde la pantalla de Londres, pulsando sobre el autobús, accedemos al bloque de Juegos Especiales. Este apartado incluye una **variedad de juegos** que abarcan objetivos muy diferentes: aprender las horas, a contar números, las preposiciones, las relaciones familiares, etc. Son muy divertidos, ¡empieza por el que más te guste! . Pulsa sobre las ventanas del autobús para acceder a los diversos Juegos Especiales.

Las Ovejitas. Cuca cuenta ovejitas antes de dormirse. ¿Quieres probar a contar con ella?

Colorear. Aprende los colores en inglés.

Las mariquitas. Para dominar las preposiciones y adverbios en inglés.



Las partes del cuerpo. Jugando en esta playa aprenderás las partes del cuerpo.

La ropa. Viste a Pipo y a su hermana Cuca. ¡Puedes ponerles gafas de Sol!

Los relojes. ¿Ya sabes las horas? Pues ha llegado el momento de aprenderlas.

La familia. Todos son de la familia de Pipo, pero... ¿Quién es su tío?

LAS OVEJITAS

HABILIDADES

Coordinación visomotora
Percepción visual
Asociación grafía a grafía (numérica)
Discriminación auditiva y numérica

Objetivos didácticos:

Aprender la secuencia de los números y cómo se escriben en inglés.

¿Cómo se juega?

Cuca cuando no puede dormir siempre cuenta ovejitas, ¿en español?, no, en inglés, el niño tiene que adivinar qué número le pide Cuca.

Busca la ovejita que lleva el número que Cuca te está pidiendo.

Para graduar el nivel de dificultad.



El altavoz te repite el número que buscas.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: El número que buscas está escrito. Es para practicar.

Nivel 2: No está escrito. Se trabajan, solamente, los 10 primeros números.

Nivel 3: Del 10 al 20

Nivel 4: Del 20 al 39

Nivel 5: Hasta el 99

Nivel 6: Los números de tres cifras.

LA ROPA

HABILIDADES

Discriminar prendas

Lectura en inglés

Pronunciación

Asociar nombre a prenda de vestir

Objetivos didácticos:

Reconocer diferentes prendas de vestir: de niño y niña.

Enriquecer vocabulario en inglés.

Colocar las prendas en el lugar correcto.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en vestir a los personajes (Pipo y Cuca) con las prendas que aparecen en el vestidor. Sólo se puede coger una de cada, es decir, que no podrás repetir dos prendas. Hay **2 modalidades** de juego:

Modo creativo: Da libertad para vestir a los personajes según tus gustos.

Modo resolver: Debes colocar las prendas de vestir a tu personaje en función de la pregunta.

Si te equivocas, tira la prenda al cesto de la ropa sucia.

Cambia la dificultad.

Cambia la modalidad del juego.



Si quieres vestir a una niña, pulsa sobre el cuadro de Cuca.

El borrar sirve para quitar toda la ropa.

Botón Banderas.



Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Todo lo que Cuca dice en inglés, Pipo lo traduce en español.

Nivel 2: Solo habla Cuca en inglés, pero pulsando las banderas, oírás a Pipo que te ayudará en español.

Nivel 3: Ya no hay ayuda de las banderas.

Nivel 4: No aparece la palabra escrita, escucha bien a Cuca para encontrar lo que te pide.

COLOREAR

HABILIDADES

Asociar colores a su escritura inglesa

Coordinación visomotora

Discriminación auditiva

Motricidad fina y gruesa

Memorización

Objetivos didácticos:

Esta es una manera divertida de ir aprendiendo los nombres de los colores en inglés.

¿Cómo se juega?

Debes colorear el dibujo con el pincel. Ve al bote de ese color y moja el pincel (basta con pasar el pincel por encima). Luego haz clic en la zona que corresponde.

Fijate: Aquí está escrito el color de esta zona.

Para borrar todo el dibujo.

Cambio de nivel.

Salir.



Micrófono: Para practicar tu pronunciación en inglés.

Las Flechas: Para ir a otro dibujo.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para los más pequeños. Sirve para aprender los colores en inglés. Cuca te dice los nombres de cada color mientras tú vas pintando el dibujo.

Nivel 2: Las zonas tienen escrito en inglés de qué color se tienen que pintar y has de mojar el pincel en el color adecuado para pintar el dibujo.

Nivel 3: No aparecen escritos los nombres. Hay que pulsar sobre una zona, escuchar el color que Cuca dice, ir al bote y volver a la zona para colorearla.

LAS PARTES DEL CUERPO

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Vocabulario

Pronunciación

Percepción auditiva

Memoria

Asociar palabras a su pronunciación

Discriminar partes del cuerpo.

Objetivos didácticos:

Enriquecer el vocabulario en inglés dando a conocer las partes del cuerpo. Además de su correcta pronunciación y escritura.

¿Cómo se juega?

En esta playa aprenderás las partes del cuerpo. Se trata de pulsar sobre aquella parte del cuerpo que Pipo y Cuca te van pidiendo. Se puede variar la posición de Pipo (de frente, de espaldas o la cara) pulsando sobre los diferentes cubos de la parte inferior de la pantalla.

Los cubos: Para variar la posición de Pipo.

Cambio de nivel.

Botón Altavoz: Para repetir la pregunta.



Esta es la palabra que has de buscar.

Botón Banderas: Repetición en el idioma que elijas.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para practicar. Cuca te pide una parte del cuerpo en inglés y Pipo te lo dice en castellano.

Nivel 2: Se añaden partes del cuerpo más complicadas. Solamente las dice Cuca (en inglés), pero se puede acudir al botón de las banderas.

Nivel 3: Ya no hay ayuda de las banderas (no hay la posibilidad de traducción).

Nivel 4: No hay ayuda escrita. Es un ejercicio de audición.

LOS RELOJES

HABILIDADES

Secuenciación numérica

Reconocer las horas en un reloj

Discriminar la posición de las agujas

Objetivos didácticos:

Aprender a leer las horas en un reloj y a expresarlas en inglés.

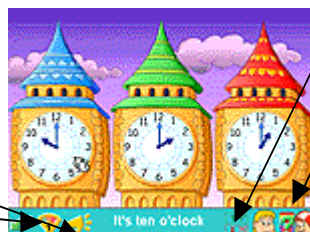
¿Cómo se juega?

Has de elegir el reloj que marca la hora correcta.

Señala el reloj que marca la hora que Cuca te pide.

Botón Altavoz: Para repetir la pregunta.

Botón Niveles



Aquí puedes ver los aciertos y errores.

Puedes pedir ayuda a Pipo.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: En este nivel se aprenden las horas "en punto". Puedes pedir ayuda.

Nivel 2: Aquí se aprenden las horas "y media", "y cuarto". Se puede pedir ayuda.

Nivel 3: "Menos cuarto", "y media", "y cuarto". Hay ayuda.

Nivel 4: No hay la ayuda de las banderas y del texto escrito. Se introducen los minutos: "y 10", "y 15", "y 20"...

Nivel 5: Sin ayuda. Se introducen: "Menos 15", "menos 20", "menos 25"...

Nivel 6: Aparecen todos los conceptos introducidos hasta ahora. Sin ayuda.

LA FAMILIA

HABILIDADES

Discriminar relaciones familiares

Vocabulario

Pronunciación

Lectura

Percepción auditiva

Asociar imágenes a palabras

Objetivos didácticos:

Aprender las relaciones familiares.
Ampliar vocabulario en inglés.

¿Cómo se juega?

Esta es la familia de Pipo y Cuca: abuelos, padres, primos ... Con ellos será muy fácil y entretenido aprender las relaciones familiares. Hay que fijarse bien en las fotos para saber quién es quién. Señala en las fotos quien es el personaje que Pipo y Cuca te piden.

Aciertos y errores.

Selecciona el nivel.

Salir.



Botón Micrófono: Para practicar tu pronunciación.

Si necesitas ayuda, pulsa aquí.

A PARTIR DEL NIVEL 3



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Para practicar; Pipo repite en español lo que Cuca te pide en inglés.

Nivel 2: Sólo en inglés. Está activada la ayuda de las banderas, por si la necesitas.

Nivel 3: En este nivel aparecen conceptos más complejos: sobrino, tío, esposa, marido... A partir de ahora se nos muestra el árbol genealógico de la familia. Se ilumina el nombre de la persona a la cuál hace referencia.

Nivel 4: Vemos otros términos nuevos: suegro, cuñado...

Nivel 5: No hay texto escrito, pero sí el botón de las Banderas.

Nivel 6: Aparecen todos los conceptos aprendidos hasta ahora sin ayuda de texto escrito ni del botón Banderas.

LAS MARIQUITAS

HABILIDADES

Orientación

Vocabulario

Pronunciación

Expresión oral

Discriminar situación en el contexto

Percepción auditiva

Objetivos didácticos:

Aprender los adverbios y las preposiciones más usuales en inglés.

¿Cómo se juega?

Señala la mariquita que Pipo y Cuca te piden.



Si no sabes lo que quiere decir, puedes pulsar la ayuda de las banderas.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es para practicar. El enunciado aparece en inglés y en español.

Nivel 2: Solo habla Cuca en inglés, pero Pipo te ayuda si pulsas sobre las banderas.

Nivel 3: Ya no hay ayuda de las banderas.

Nivel 4: Es un ejercicio para practicar inglés oído, ya que la preposición o adverbio no aparecen escritos.

PUNTUACIONES

F9

Pulsando sobre la tecla F9 se accede a la pantalla de puntuaciones.

El programa reconoce hasta 99 nombres de jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

En las diferentes pantallas de puntuaciones se indican los niveles que se han ido superando y los progresos en los diferentes juegos.

Pantalla general de puntuaciones:

Para consultar los puntos de un juego en concreto, debes elegir la sección en la que se encuentra: en los Juegos de Frases (avión), los Especiales (el autobús) o de Vocabulario (submarino).

Puntuación total, únicamente de los Juegos de Frases.

Puntuación acumulada de todos los Juegos Especiales.



Puntuación Total de todos los juegos.

Puntuación de todos los Juegos de Vocabulario.

Nombre del jugador.

Puntuación de Juegos del Avión

Estas son las puntuaciones de los juegos de la sección de Frases. Se puede ver los puntos en cada tema, simplemente haciendo un clic sobre su texto.

Haz clic en la barra y accederás directamente al juego.

Puntos de cada juego.

Salir.



Al pasar por encima de las barras de puntos, te aparece una breve explicación del juego.

Puntos de cada tema.

Puntuación total.

Puntuación de Juegos del Autobús

Estas son las puntuaciones de los Juegos Especiales.

Haz clic en la barra y accederás directamente al juego.

Puntos de cada juego.



Al pasar por encima de las barras de puntos, te aparece una breve explicación del juego.

Puntuación total.

Puntuación de Juegos del Submarino

Estas son las puntuaciones de los juegos de la sección de Vocabulario. Se puede ver los puntos en cada tema, simplemente haciendo un clic sobre su texto.

Haz clic en la barra y accederás directamente al juego.

Puntos de cada juego.

Salir.



Lista de los temas a jugar.

Puntos de cada tema.

Puntos totales.

TABLA DIDÁCTICA

		HABILIDADES										
		MEMORIA VISUAL Y/O AUDITIVA	LECTURA Y/O PRONUNCIACIÓN	VOCABULARIO	COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	PERCEPCIÓN VISUAL Y/O AUDITIVA	ASOCIACIÓN GRAFÍA-SONIDO	ASOCIACIÓN PALABRA Y/O IMAGEN	DISCRIMINACIÓN SONIDO-GRAFÍA	DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	SECUENCIACIÓN	COMPENSIÓN LECTORA
JUEGOS	PAREJAS											
	PECES											
	PULGAS											
	MÁQUINA DE LAS PALABRAS											
	TORTUGAS											
	PERROS SALCHICHA											
	SELVA- MONOS											
	OVEJITAS											
	ROPA											
	COLOREAR											
	PARTES DEL CUERPO											
	RELOJES											
	FAMILIA											
MARIQUITAS												

CRÉDITOS

Copyright © 1996-01.
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 1751-1998.
ISBN 84 923989-0-6.
Todos los derechos
reservados.

<http://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, Antònia Calafat, Guillermo Cantarín

Elaboración contenidos guía didáctica: Marga Mateu, M^a José Angoso

Authoring y programación: Fernando Darder, Pedro Darder

Técnico sonido: Pedro Darder

Locución castellano: Ana Cortés

Locución inglés: Frances McMahon

Música / Efectos: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Traducción al inglés: Frances McMahon

Dirección comercial: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi. Celia Herrero, Javier Yáñez, Miguel Juan