

# APRENDE MUSICA CON PIPO

## JUEGOS MUSICALES PARA TODAS LAS EDADES

### ÍNDICE

<a href="#">Introducción general</a> .....	1
<a href="#">Introducción a Aprende Música con Pipo</a> .....	2
<a href="#">A los padres y educadores</a> .....	2
<a href="#">Para empezar</a> .....	3
<a href="#">Opciones</a> .....	4
<a href="#">Configuración</a> .....	4
<a href="#">Los Juegos Comunes</a> .....	4
<a href="#">Colorear</a> .....	4
<a href="#">El Pincel</a> .....	5
<a href="#">La Radio</a> .....	5
<a href="#">La Orquesta Clásica</a> .....	6
<a href="#">La Caracola</a> .....	7
<a href="#">La Araña</a> .....	7
<a href="#">El Coche de Pipo</a> .....	8
<a href="#">Los Peces Musicales</a> .....	8
<a href="#">La Banda de Rock</a> .....	8
<a href="#">El Hipopótamo</a> .....	9
<a href="#">La Nave Espacial</a> .....	9
<a href="#">El Tren</a> .....	9
<a href="#">El Pajarito</a> .....	10
<a href="#">El Indio</a> .....	10
<a href="#">La Tabla Didáctica</a> .....	11
<a href="#">Créditos</a> .....	12

## INTRODUCCIÓN GENERAL

[www.pipoclub.com](http://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.

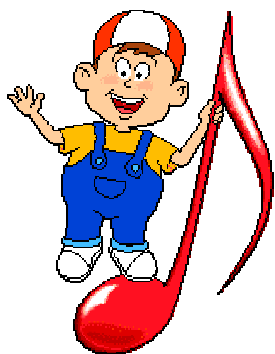
Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando 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 15 meses ó 3 años 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 MÚSICA CON PIPO



### MELODÍAS DE NAVIDAD

En el *Pipoclub* puedes bajarte gratuitamente algunas canciones de Navidad para poder jugar con ellas y aprenderlas. Búscalas en la sección de juegos y actividades.

<http://www.pipoclub.com/espanol/juegos/musica/home.htm>

### PLANTILLA



En todos los juegos puede jugar usando el ratón o el teclado del ordenador.

*Aprende Música con Pipo* va dirigido principalmente a niños a partir de los 2 años, aunque abarca un rango amplio de edades. Se ha realizado pensando especialmente en los más pequeños, aún así muchos de los juegos, en niveles más avanzados, son muy estimulantes para niños con edad más avanzada incluso para los 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 música se trabajan diferentes **habilidades** como: la memoria y discriminación auditiva, el reconocer imágenes de objetos a través de los sonidos que emiten, la creatividad a la hora de realizar tus propias melodías etc.

Los **juegos** que se incluyen son básicamente cortos, y se pueden interrumpir en cualquier momento, no es necesario esperar a que el juego finalice. La mayoría de los juegos contienen una animación si se consigue llegar hasta el final del juego, esto provoca interés en el niño a concluir la tarea, por 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 posibilidades** de juegos. Ello permite adaptarse a los intereses de cada niño y sus capacidades, independientemente de la edad, así como también es apto para niños con dificultades de aprendizaje o para aquellos que tienen un potencial alto de inteligencia.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. 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. De todas formas para un correcto aprendizaje del piano, se recomienda la utilización de un teclado *midi*. El programa viene preparado para su posible utilización.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

Al pulsar **F1** aparecerá una ayuda general.



El producto ofrece la posibilidad de jugar en cualquiera de estos tres idiomas.

### BOTONES ESPECIALES



Botón Tipo de Letra y Altavoz

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.

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas**: Castellano, 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 se recomienda jugar en su lengua materna al menos hasta que conozcan bien el juego. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua resulta muy útil y estimulante.

Pueden usar **mayúsculas** o **minúsculas** según le vaya mejor al niño, se puede cambiar en cualquier momento. Puede usar el botón **Altavoz** para oír de nuevo el enunciado.

En total hay **12 juegos** para disfrutar de la música, y aunque todos ellos sean aptos para que jueguen los más pequeños, recomendamos:

- Colorea.
- La Caracola.
- El Coche de Pipo.
- Los Peces Musicales.

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. Los niños de 2 años o menos pueden jugar ayudados de un adulto.



El ratón de tipo Trackball facilita el aprendizaje.

Si no existen impedimentos para usar el **ratón** estándar es preferible que el niño aprenda a manejarlo desde el principio (algunos niños de 2 años son capaces y a partir de 3 años pueden usarlo todos). Sólo cuando no es posible controlar el ratón, o para aquellos que tengan dificultades motrices, recomendamos alternativas como usar el **trak ball**, un ratón mucho más fácil de manejar.

## PARA EMPEZAR

### SELECCIÓN



Este es el cursor que aparece cuando hay un objeto pulsable. La parte activa del cursor es la nariz. Así que para seleccionar algo debemos señalarlo con ella.

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 se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.

Créditos

Opciones F5

SALIR



**Prueba de sonido.**

Si no escuchas la música debido a la configuración de tu ordenador, haz clic en esta ayuda.

JUGAR

**F1**  
**F6**  
**F5**  
**F8**

Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos del programa (incluye consejos didácticos y una breve explicación de cómo colocar la plantilla)

Configuración de idioma: español, inglés y catalán

Acceso a la pantalla de Opciones

Ayuda para configurar el teclado MIDI

### EL CAMINO DE LA MÚSICA

Elige dónde quieres ir: a la Orquesta Clásica o a la Banda de Rock.

Haz clic sobre la casa violín para ir a la Orquesta Clásica.



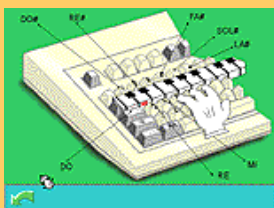
Pulsa sobre la casa guitarra eléctrica para ir a la Banda de Rock.

Ayuda para padres y educadores.

### TECLADO MIDI

Es un teclado musical u órgano que tiene la posibilidad de conectarse a un ordenador.

### COLOCACIÓN DE LA PLANTILLA



Antes de empezar, es conveniente que se fije en como colocar la plantilla del piano. Para ello visite la página de ayuda del programa (tecla F1).

### LOS ESCENARIOS

Estos son los dos escenarios que puedes visitar. En cada uno de ellos encontrarás una serie de juegos comunes y otros juegos escondidos entre los dibujos. Busca en los escenarios los objetos que llevan a los juegos escondidos.

Pulsando sobre el objeto que elijas, Pipo te dirá su nombre y verás cómo se escribe.



La Orquesta Clásica



La Banda de Rock

## OPCIONES

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones, donde se nos ofrece una visión global de todo el producto.

Usa las flechas para ver los escenarios. Pulsa el visto para ir directamente al escenario.

Breve explicación de cada juego.

SALIR

Acceso a cambio de idioma (F6)

Configurar teclado MIDI (F8)



Haz clic para ver los otros productos de la colección y demos.

Haz clic sobre las flechas para ver todos los juegos. Pulsa el visto para ir directamente al juego.

## CONFIGURACIÓN

F8

Con la tecla F8 accedemos a "Prueba y Configuración de sonido", que nos ayudará a configurar el ordenador para una correcta utilización del programa.

Comprobar que ambos controles, Wave y sintetizador (MIDI) no estén en silencio.



Una vez hecha la comprobación anterior podemos comprobar el sonido, para ello pulse las teclas "A" y "F8" al mismo tiempo.

Si desea acceder a la pantalla de configuración de sonido directamente, pulse las teclas "Q" y "F8" al mismo tiempo.

## LOS JUEGOS COMUNES A LOS DOS ESCENARIOS

En la parte inferior de la pantalla de los dos escenarios principales, se encuentran los juegos comunes:



Colorear

El Pincel

La Radio

## COLOREAR

### HABILIDADES

Discriminación de colores

Coordinación visomotriz

Motricidad fina

Creatividad

### Objetivos didácticos:

Aprender a distinguir las diferentes gamas o variedades de colores.

Desarrollar las capacidades artísticas.

### ¿Cómo se juega?

Elige el color que prefieres, ve a un objeto del escenario y haz clic sobre él. Aunque el juego de colorear esté recomendado para los más pequeños, puede ser útil con niños de mayor edad, desarrollando en todos ellos la capacidad artística y creativa.

Puedes pintar todo el dibujo con colores distintos.



Paleta de colores.

Nombre del color.

## EL PINCEL

### HABILIDADES

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

### Objetivo didáctico:

Aprender a reconocer los sonidos de las notas musicales básicas de una forma divertida mientras coloreamos.

### ¿Cómo se juega?

Se trata de colorear los dibujos teniendo en cuenta el código musical de cada zona.

Para borrar y volver a empezar.



Para pasar al dibujo anterior o al siguiente.

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Se convierte en una exploración de las notas musicales. Haciendo clic sobre cada zona, el dibujo se colorea. Es ideal para los más pequeños.

**Nivel 2:** Moja el pincel en el bote de pintura de una nota, luego colorea todas las piezas que tienen esa misma nota musical.

**Nivel 3:** Pula una zona, escucha el sonido, busca el bote que le corresponde y luego píntala. Para jugar a este nivel, el niño tiene que tener un mínimo de conocimiento de las notas musicales, aunque puede jugar explorando, por ensayo y error.

## LA RADIO

### HABILIDADES

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

### Objetivos didácticos:

Aprender a discriminar diferentes sonidos, ritmos, y melodías a través de las notas musicales.

Desarrollar la creatividad a través de la música y potenciar la sensibilidad auditiva, además de fomentar la autoestima.

### ¿Cómo se juega?

Con este instrumento podrás aprender como se componen diferentes canciones además de tener la posibilidad de crear las tuyas propias. Distinguimos 2 zonas:

- **Zona A:** lo relativo a la canción activa (tanto puede ser una melodía ya grabada como una creación propia que hayamos guardado). En este apartado encontramos: el título de la canción, su icono (si lo tiene), el botón instrumento 1 y la máquina de grabar.
- **Zona B:** el teclado y lo relativo a él: la ayuda del botón mano y el botón instrumento 2.

ZONA A

Icono y título de la canción

ZONA B

Botón Instrumento 1: determina cómo suena la canción que has elegido.

Máquina de Grabar.

Botón selección de melodía y guardar melodía.



Ayuda: Activa el botón mano y te será más fácil repetir la melodía.

Botón Instrumento 2: determina cómo va a sonar el teclado cuando tú lo pulses.



### Selección de melodía:

Apretando este botón puedes escoger una melodía, de entre 10, y aprendértela. Si necesitas ayuda para seguir las notas musicales aprieta el botón mano.



### Grabar y Guardar melodías:

Aquí puedes grabar hasta 14 canciones creadas por ti, ordenadas de la "A" a la "N".

### 10 melodías para aprender.

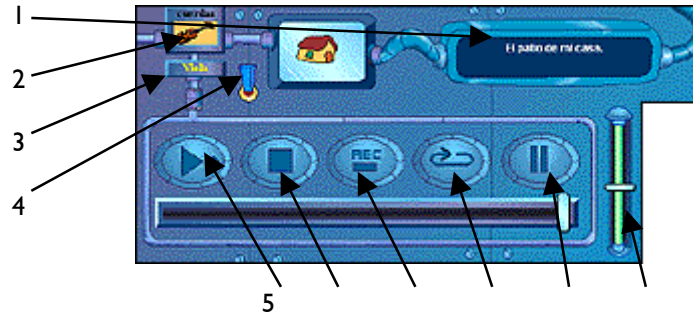


### Graba tus propias melodías.



Además puedes poner título a tus canciones. Dichas melodías sonarán según el instrumento, situado en la parte izquierda, que hayas elegido.

### La Máquina de grabar:



1. Título de la canción: Al seleccionar una canción aquí se ve su título.
2. Familia de instrumentos: Puedes elegir la familia de instrumentos con la que quieres que suene la melodía: pianos, bajos, guitarras...
3. Elige el tipo de instrumento. En este caso, el tipo de órgano: órgano armónico, de percusión, de rock, de iglesia, armonio, acordeón, armónica, bandoneón...
4. Botón Sonido-Silencio: Este botón te da opción a que suene o no la melodía que hayas grabado, mostrando sólo el teclado de las notas.
5. Play: Si aprietas este botón podrás escuchar la música.
6. Stop: Te permite parar el sonido.
7. Rec: Con este botón podrás empezar a grabar tus canciones.
8. Repetición: Activa este botón si quieres escuchar de manera ininterrumpida la canción. Si sólo quieres escucharla una vez, déjalo inactivo.
9. Pausa: Con este botón puedes realizar una pausa, tanto si estas grabando como escuchando una canción.
10. Velocidad de reproducción: Da la opción de variar el "tempo" de la melodía, es decir, acelerarla o ralentizarla. Hacia la derecha más rápido y hacia la izquierda más lento.

### El teclado:

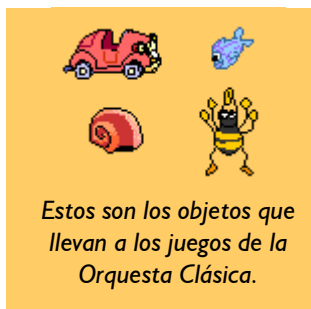
¿Cómo quieres que suene el teclado cuando lo pulses?  
Elige la familia de instrumentos y el tipo de instrumento



Botón Mano: Sirve de ayuda cuando intentamos aprender una canción.

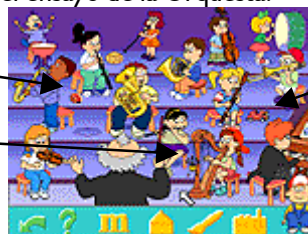
## LA ORQUESTA CLÁSICA

En los escenarios, al pulsar un objeto y se oye su nombre y se ve cómo se escribe. Cuando el cursor se convierta en varita mágica, significa que has encontrado uno de los 4 juegos escondidos en el ensayo de la Orquesta.



La Caracola

La Araña



El Coche de Pipo

Los Peces

## LA CARACOLA



Se accede desde la caracola.

### HABILIDADES

Memoria Auditiva a CP y LP (Corto y Largo Plazo)

Memoria Visual a Corto Plazo

Atención y Concentración

Reflexión

Reconocimiento de melodías

### Objetivos didácticos:

Identificar melodías iguales.

Ejercitar la memoria musical.

### ¿Cómo se juega?

Haz clic sobre una caracola y escucha. Busca la otra caracola que canta la misma melodía. A medida que se van juntando parejas, éstas van desapareciendo de la playa, contabilizándose los puntos a través de las estrellas de los cubos. Son melodías de canciones populares conocidas por el niño.

Permite jugar con 2 jugadores, uno lleva el cubo azul y el otro el cubo rojo.

Haz clic sobre las caracolas para escuchar su melodía.

Pulsa el botón de Nivel para aumentar la dificultad.



Ahora le toca el turno al rojo. ¡Ganas una estrella si consigues una pareja de caracolas!

Botón Altavoz: Pipo repite el enunciado.

Hay 2 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Hay 8 caracolas en la playa.

**Nivel 2:** La dinámica es la misma, aumenta el número de caracolas en la playa.

## LA ARAÑA



Se accede desde la araña.

### HABILIDADES

Memoria auditiva

Atención y Concentración

Reconocimiento de notas musicales

Coordinación visomotriz

Motricidad fina

Estimulación sensorial

Reproducción y secuenciación sonora

### Objetivos didácticos:

Aprender a leer el pentagrama en clave de Sol y familiarizarse con las notas musicales.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que acertar sobre el teclado, la nota musical que aparece en el pentagrama.

En los niveles más fáciles no es necesario saber nada de pentagramas pues disponemos de la ayuda de las notas musicales escritas.

Cada araña se corresponde con un jugador y te permite elegir entre jugar con el teclado del ordenador o con el ratón. ¡A ver quién es más rápido! Si dispones de un teclado de piano "MIDI" también puedes utilizarlo.

¿Qué nota es la que aparece en el pentagrama?

La araña amarilla juega usando el teclado.



La araña roja sube jugando con el ratón.

Elige el dispositivo del jugador: ratón o teclado.

Aciertos y errores de cada jugador.

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Es el más fácil. Los nombres de las notas aparecen sobre las teclas y sobre el pentagrama.

**Nivel 2:** Igual que el anterior, a diferencia de que en el teclado ya no aparecen el nombre de las notas, pero sí en el pentagrama.

**Nivel 3:** Es un nivel más difícil. No disponemos de ninguna ayuda. Es conveniente que el niño tenga ya conocimientos básicos sobre notación musical.

### MODO DE JUEGO



Cada jugador puede elegir jugar con el teclado del ordenador o con el ratón. Si usted tiene un teclado MIDI, también puede usarlo.

## EL COCHE DE PIPO



Se accede desde el cochecito.

### HABILIDADES

Reconocimiento de instrumentos  
Atención y Concentración  
Discriminación de sonidos  
Memoria auditiva a CP (Corto Plazo)  
Memoria visual

#### Objetivo didáctico:

Aprender los nombres de los instrumentos musicales y su timbre musical.

#### ¿Cómo se juega?

Haz clic sobre el instrumento que te pide Pipo y llévalo hacia el remolque, luego vuelve a hacer clic para soltarlo. Si te equivocas Pipo te indica el nombre de ese instrumento y vuelves a intentarlo.

*Pulsa sobre cada instrumento si quieres saber como suena.*

*Haz clic aquí si quieres cambiar de nivel.*



*En estos marcadores se contabilizan aciertos y errores.*

Hay **2 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Pipo te pide el instrumento por su nombre; pulsando sobre cada uno oírás cómo suenan y sabrás sus nombres.

**Nivel 2:** Hay menos pistas. Tienes que reconocer el instrumento por su sonido.

## LOS PECES MUSICALES



Se accede desde el pez.

### HABILIDADES

Memoria auditiva  
Atención y Concentración  
Reflexión  
Reconocimiento de sonidos  
Coordinación visomotriz

#### Objetivos didácticos:

Estimular la capacidad auditiva, además de aprender a discriminar diferentes sonidos musicales.

#### ¿Cómo se juega?

Escucha con atención el sonido del submarino, ahora pasa por encima de cada pez y haz clic sólo sobre el que suena igual que el submarino.

*¡Cada vez que aciertes ganas una caracola!*

*Puedes cambiar el nivel de dificultad del juego.*



*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 **5 niveles** de dificultad:

A medida que aumenta el nivel, aparecen más peces y los sonidos son más parecidos entre sí.

## LA BANDA DE ROCK



Estos son los objetos que llevan a los juegos de la Banda de Rock.

En los escenarios, al pulsar un objeto y se oye su nombre y se ve cómo se escribe. Cuando el cursor se convierta en varita mágica, significa que has encontrado uno de los 5 juegos escondidos en el concierto de Rock.

*La Nave Espacial*

*El Indio*



*El Pajarito*

*El Tren*

*El Hipopótamo*

## EL HIPOPÓTAMO



Se accede desde 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.

#### ¿Cómo se juega?

Escucha bien la secuencia sonora y luego repítela. Se puede jugar con la ayuda del hipopótamo, que nos indica las teclas que pulsa, o bien a ciegas, sin ayuda. También es opcional el jugar con los sostenidos o no, puedes jugar pulsando el teclado de tu ordenador.

¡A ver si consigues toda la familia de mamá pato y sus patitos!

Con ayuda del hipopótamo.



Este botón activa o desactiva (tachado) el que se utilicen los sonidos sostenidos o no. Es más fácil de resolver sin sostenidos.

Hay **10 niveles** de dificultad:

En cada uno la dinámica es la misma, las diferencias radican en que cada vez la secuencia musical se complica más. En los niveles más difíciles repetir la secuencia se convierte en un auténtico reto.

## LA NAVE ESPACIAL



Se accede desde el Ovni.

### HABILIDADES

Memoria visual a Corto Plazo  
Secuenciación sonora  
Coordinación visomotriz  
Discriminación auditiva  
Reproducción  
Composición  
Atención y Concentración

#### Objetivo didáctico:

Aprender pequeñas melodías populares.

#### ¿Cómo se juega?

Elige una canción y fíjate bien en el teclado espacial, tú tendrás que imitar todos sus movimientos hasta que consigas tocar la canción completa. Puedes usar el ratón o bien el teclado del ordenador.

Puedes elegir entre 10 melodías: 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.

Botón Seleccionar Canción:  
Pulsa aquí y elige la que quieras aprender.

Jugar Con Ayuda: Las teclas que están sonando se iluminan.



Escucha y mira bien al teclado espacial.

Consigue que este cohete llegue a la plataforma y mira lo que pasa.

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Hemos de tocar la melodía entera por secuencias de 3 ó 4 notas musicales.

**Nivel 2:** Igual que el anterior, pero las secuencias son de 6 a 8 notas musicales.

**Nivel 3:** Las secuencias son de 12 a 15 notas.

**Nivel 4:** Se trata de tocar la melodía en 2 secuencias de varias notas.



10 melodías para aprender

## EL TREN



Se accede desde el vagón del tren.

#### Objetivos didácticos :

Aprender los conceptos agudo/grave.  
Ordenar las notas según sus sonidos (intensidad, vibración y timbre).  
Descubrir y explorar secuencias de notas en forma ascendente y descendente.

## HABILIDADES

Discriminación de sonidos graves y agudos

Memorial visual

Memoria Auditiva

Discriminación auditiva

Secuenciación sonora

### ¿Cómo se juega?

Se trata de colocar los vagones desde más grave a más agudo. Escucha el sonido de cada vagón y llévalo a su lugar junto a la locomotora. Pulsa el botón OK de la locomotora cuando hayas terminado.

*Cuando acabes pulsa en la locomotora y fíjate en lo que hace.*



*Pasa el cursor por encima de cada vagón y escucha su tono.*

Hay **10 niveles** de dificultad: A medida que aumenta el nivel, nos aparecen más vagones y con tonos más parecidos.

**Nivel 1 y 2:** La secuencia de sonidos es de 3 vagones.

**Nivel 3 y 4:** La secuencia es de 4 vagones.

**Nivel 5 y 6:** La secuencia es de 5 vagones.

**Nivel 7 y 8:** La secuencia es de 6 vagones.

**Nivel 9 y 10:** La secuencia es de 10 vagones.

No es necesario que se coloquen en orden correcto directamente. Si colocamos un vagón sobre otro, éste y los de la derecha se desplazarán en esta dirección. El niño puede probarlo antes de pulsar la locomotora.

## EL PAJARITO



*Se accede desde el pajarito que está en el árbol.*

## 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?

Es un símil del pentagrama dónde los pajaritos son notas musicales. Selecciona el pájaro y llévalo al nido que le corresponde.

*Coloca a cada pajarito en su nido.*



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

Hay **3 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Vemos el nombre de la nota tanto en los pajaritos como en el poste.

**Nivel 2:** Sólo vemos el nombre de las notas en los pajaritos.

**Nivel 3:** No hay ayudas visuales. Se convierte en un ejercicio de discriminación auditiva.

## EL INDI



*Se accede desde la niña con las plumas de indio.*

### Objetivo didáctico:

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

### ¿Cómo se juega?

Dispara una flecha a cada una de las teclas que te pide Pipo, pero ten cuidado porque tienes flechas limitadas. (Se utilizan 3 octavas del teclado).

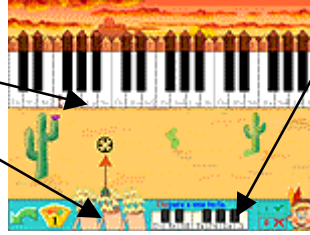
## HABILIDADES

Memoria auditiva  
 Reconocimiento y diferenciación de notas musicales  
 Discriminación auditiva  
 Coordinación visomotriz  
 Motricidad fina  
 Reproducción  
 Composición

Puedes utilizar el ratón o pulsar sobre el teclado del ordenador (pon la plantilla encima para saber qué tecla es la correcta).

Colócate en la tecla y ¡Dispara!

Aquí podrás ver las flechas que te quedan.



Utiliza el mini teclado como ayuda para ver la posición de la nota.

Hay **3 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Aparecen los nombres de las teclas sobre el teclado.

**Nivel 2:** No aparecen los nombres de las notas en el teclado, pero puedes utilizar la ayuda gráfica. Para ello has de pulsar sobre el mini teclado que tienes en la parte inferior de la pantalla.

**Nivel 3:** Hay que resolverlo sin ayudas.

## TABLA DIDÁCTICA

		HABILIDADES																
		Coordinación Visomotriz	Motricidad Fina	Memoria Auditiva	Memoria Visual	Estimulación Sensorial	Reproducción	Composición	Atención y Concentración	Secuenciación Sonora	Discriminación Auditiva	Discriminar sonidos y ritmos	Discriminación Colores	Asociación de sonidos a imágenes	Reconocer emociones y sensaciones	Reconocer melodías y notas musicales	Reflexión	Creatividad
JUEGOS																		
Juegos Generales	Colorear																	
	El Pincel																	
	La Radio																	
Juegos de la Orquesta Musical	La Caracola																	
	La Araña																	
	El Coche de Pipo																	
	Los Peces Musicales																	
Juegos de la Banda de Rock	El Hipopótamo																	
	La Nave Espacial																	
	El Tren																	
	El Pajarito																	
	El Indio																	

## CRÉDITOS

Copyright © 1996-02.  
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 1054-1998.  
ISBN 84 920902-7-8.  
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<sup>a</sup> José Angoso*

*Authoring y programación: Fernando Darder, Pedro Darder*

*Técnico sonido: Pedro Darder*

*Locución castellano y catalán: Ana Cortés*

*Locución inglés: Frances McMahon*

*Melodía original: Carlos Cristos*

*Música / Efectos: Pedro Darder*

*Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder*

*Diseño guía didáctica: Eva Barceló*

*Traducción al inglés: Frances McMahon*

*Dirección comercial: Pilar Gómez*

*Dirección General: Domingo Sanz*

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