

# APRENDE INGLÉS CON PIPO

UNA FORMA NATURAL Y DIVERTIDA DE APRENDER INGLÉS

## ÍNDICE



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

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

*¡Actividades gratuitas!*



**¡CUIDA NUESTROS BOSQUES!**

Pipo te recomienda que no imprimas la guía completa si no es necesario.

Introducción general .....	1
Introducción a Aprende inglés con Pipo .....	2
A los padres y educadores .....	2
Para empezar .....	3
Opciones .....	4
La ciudad de Londres.....	4
El submarino: juegos de vocabulario (palabras).....	5
Las ostras .....	6
Los peces .....	7
Las pulgas .....	7
La máquina de las palabras .....	8
El avión: juegos de frases .....	8
Las tortugas .....	8
Los perros .....	9
Los monos.....	9
El autobús: juegos de vocabulario especiales .....	10
Las ovejitas .....	10
Viste a Pipo y a Cuca.....	11
Colorea los dibujos .....	11
Pipo en la playa.....	12
Los relojes .....	12
La familia de Pipo.....	12
Las mariquitas .....	13
Puntuaciones.....	13
Ayuda para la configuración del micro.....	15
Créditos .....	16

## INTRODUCCIÓN GENERAL

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

## APRENDE INGLÉS CON PIPO



**Aprende Inglés con Pipó** va dirigido principalmente a niños de entre **5 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 Pipó*, el niño no necesita saber leer para aprender. Con Pipó 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 el botón del micrófono.

El programa está estructurado en tres bloques:

1. **El submarino: juegos de vocabulario**
2. **El autobús: juegos de vocabulario especiales**
3. **El avión: juegos de frases**

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, todos los 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

Pipó 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 el niño **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando así, mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Hay que tener en cuenta la extensión del producto: más de 25 temas por varios juegos cada uno y cientos de nuevas palabras. Por este motivo, es recomendable un uso moderado, aunque constante del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

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 con el juego, a esforzarse y superarse en su aprendizaje, pero hay que tener presente que no son significativos en sí mismos.

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

### CONTROL DE PROGRESOS



Control de porcentajes, aciertos y errores.

Botón "con ayuda" activado



Pipó repite en español los enunciados y las palabras y frases de la presentación.

Todos los juegos tienen varios **niveles**, permitiendo así, adaptar el juego e ir ascendiendo el nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos. Los niveles, en la mayoría de juegos, se rigen por esta pauta:

**Nivel 1:** se practican los conceptos. La palabra o frase que buscamos aparece escrita en la barra, se oye en inglés y Pipo lo traduce en español.

**Nivel 2:** no se repiten los enunciados en español, pero se puede pulsar el botón “banderas” como ayuda.

**Nivel 3:** ya no se puede consultar la ayuda de las banderas, pero aún aparece el texto escrito en la barra.

**Nivel 4:** no hay ayuda escrita, es un ejercicio de audición.

En algunos juegos, a medida que aumenta el nivel se van añadiendo términos más difíciles. Recomendamos el uso del **botón altavoz** para oír de nuevo la pregunta.

**Ayuda para adultos:** 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.*

Recomendamos a los niños más pequeños, los primeros niveles de:

**Colorea los dibujos:** Aprender los colores.

**Pipo en la playa:** Las partes del cuerpo.

**Las ovejitas:** Practica los números.

**Viste a Pipo y a Cuca:** Las prendas de vestir.

## PARA EMPEZAR

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



Una vez hemos llegado a la página de inicio del juego, Pipo sugiere que se elija el nombre de la lista, si se ha jugado alguna vez con el juego, o que lo escriba para así poder guardar todos sus progresos.

Para que aparezca un nombre de un nuevo jugador en la lista hay que escribirlo dos veces igual, así se evita que el niño/a introduzca cualquier carácter por error.

Además desde aquí, ya tenemos acceso a una serie de botones especiales, a los que podremos acceder desde cualquier pantalla del juego, y en cualquier momento.



## BOTONES ESPECIALES

### Botón "Micrófono"



Para practicar y comparar tu pronunciación.

### Botón "Más ayuda"



Pipo repetirá en español los enunciados y las palabras y frases de la presentación.



Botón "Dos banderas"  
Para volver a escuchar una palabra o frase en el idioma que elijas.

Una vez pulsado el botón JUGAR se accederá a la panorámica de Londres, donde podrás acceder a diferentes temas donde aprender un montón de palabras.

**F1 Ayuda.** Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando sobre la tecla F1 en el teclado de tu ordenador o en el interrogante de la barra de la pantalla. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar algunas orientaciones útiles para padres y educadores.

**F5 Opciones.** Para hacer una visita general a todo el producto.

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

### Botones especiales:

**Botón "Micrófono":** para grabar la última palabra o frase que ha dicho Pipo.

**Botón "Más ayuda":** por defecto está activo y Pipo ayuda repitiendo en español las palabras y frases de la presentación y los enunciados de los juegos.

**Botón "Dos banderas":** te repite la última palabra o frase, primero en el idioma que has elegido y luego en el otro.

Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows: Pulsar simultáneamente **Alt + F4**.

Usuarios Mac: Pulsar simultáneamente símbolo **Apple + Q**.

## OPCIONES

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla opciones. En ella se nos proporciona una visión global de todo el producto.

Pulsa sobre las flechas y podrás ir viendo todas las secciones del producto.

Puntuaciones.



Breve explicación de cada juego.

Decide si quieres que:  
- haya acceso a [www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)  
- se pueda imprimir.

## LA CIUDAD DE LONDRES

Una vez se ha pulsado "Jugar" viajarás hasta la ciudad de Londres. Desde la orilla del río Támesis podrás acceder a tres secciones con un total de 14 juegos.

El avión: juegos con frases.

El Submarino: juegos con palabras.

Glosario, gramática y temario.



El autobús: juegos de vocabulario especiales.

Botones especiales.

El camión: objetivo lúdico

## GRABACIÓN

Al pulsar sobre el micrófono aparece este diálogo para grabar. Para más información, ver pág. 15.



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

Aquí vuelven a aparecer los botones especiales:

Botón **"Micrófono"**: para grabar la última palabra o frase que ha dicho Pipo.

Botón **"Más ayuda"**: por defecto está activo y Pipo ayuda repitiendo en español las palabras y frases de la presentación y los enunciados de los juegos.

Botón **"Dos banderas"**: te repite la última palabra o frase, primero en el idioma que has elegido y luego en el otro.



**Glosario:**

Aquí puedes consultar cientos de palabras. Elige el idioma en el que vas a buscar, escribe la palabra que quieras saber y Pipo o Cuca te la leerán. Si pulsas sobre las palabras del libro, Pipo y Cuca te las pronunciarán.

**Abecedario:** puedes acceder directamente a la letra que quieras.

Las **flechas:** para avanzar o retroceder las páginas.



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

Elige el idioma y luego escribe aquí la palabra que quieras buscar.



**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.

Pulsa sobre los temas y Pipo y Cuca los leerán.

Salir.



Aquí aparecen los diferentes juegos que tratan el tema seleccionado.

Si quieres acceder al juego, pulsa en el icono.

Para ir a un juego, se ha de pulsar sobre un tema y seleccionar el juego.

Los temas tratados en este producto son:

1. La casa
2. La cocina
3. El dormitorio
4. El baño
5. El salón
6. El parque
7. Frutas y verduras
8. La calle
9. El colegio
10. La playa
11. El supermercado
12. Los vehículos
13. Los adjetivos
14. Días, semanas y meses
15. Los verbos
16. Los adverbios
17. El tiempo atmosférico
18. Animales salvajes
19. A. acuáticos
20. A. domésticos
21. La familia
22. Las partes del cuerpo
23. La ropa
24. Las preposiciones
25. Las horas
26. Los números
27. Los colores
28. En el patio
29. Al salir del cole



**Gramática:**

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

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

Flechas: pulsa aquí para pasar páginas.



Índice: para volver a la página principal.

Impresora: para imprimir la hoja deseada. Se puede desactivar en Opciones (F5).

**EL SUBMARINO: JUEGOS DE VOCABULARIO**



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 correspondiente vocabulario.

Simplemente se ha de seleccionar uno, haciendo clic sobre su dibujo o palabra.

**EL PEZ**

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

**LAS MEDUSAS**

Te indican las veces que has pulsado una palabra.

Haz clic sobre el tema que quieras practicar.

Porcentaje resuelto de cada tema.



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.

**EN EL MAR**

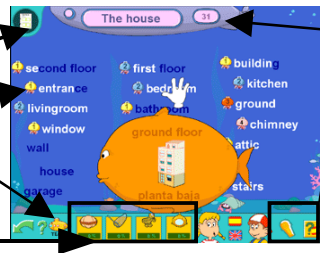
Una vez que el niño haya elegido el tema que prefiere, se tratará de practicar con las medusas para después pasar a los juegos. Pulsa las palabras que no conoces antes de jugar con los juegos.

Hoja de ejercicios imprimible.

Las medusas.

Botón "Submarino": para cambiar de tema.

Juegos.



Título y puntos de este tema.

Botones especiales (pág. 4).  
Activado "Con ayuda", Pipo repite las palabras en español.

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

Por cada nivel superado de un juego, se otorgará al usuario una piedra que podrá usar para reconstruir un muro de "The White Tower" (ver pág. 13). Para superar un juego es suficiente con lograr el 100% en el nivel superior.



Colorea las imágenes y une las palabras.

**Hoja de ejercicios:** Podrás imprimirla en cada tema de vocabulario, puedes colorearla y repasar el vocabulario trabajado en el tema.

**LAS OSTRAS**

**HABILIDADES**

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

**Objetivos didácticos:**

Conocer e interiorizar el vocabulario inglés de cada escenario.  
Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

**¿Cómo se juega?**

Consiste en ir pulsando ostras e ir uniendo las que se repiten. Se puede jugar en parejas: haz clic sobre una ostra, mira el contenido y busca su pareja, si aciertas ¡un punto! Y vuelve a intentarlo. Si no se consigue pareja, el turno pasa al otro jugador.

Haz parejas descubriendo el objeto que esconden las ostras.

Botón "Micrófono": practica tu pronunciación en inglés.



La burbuja se ilumina cuando es tu turno.

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 y mucha memoria, 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?

Busca 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.*

*Botón "Banderas": pulsa y oirás la palabra en el idioma seleccionado.*

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 (no hay la posibilidad de oír la traducción).

**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.

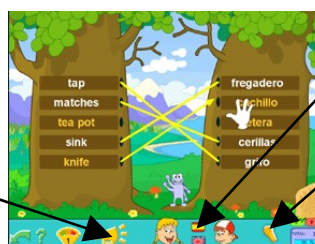
Aprender cómo se escriben las palabras en inglés y en castellano.

### ¿Cómo se juega?

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

*Al pasar por encima de las palabras, podrás escucharlas.*

*Altavoz: para repetir el enunciado.*



*Botón "Banderas": para pedir ayuda.*

*Botón "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:** Ya no hay ayuda de las banderas (no hay la posibilidad de oír la traducción).

**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

### Objetivo didáctico:

Ampliar y enriquecer vocabulario.

### ¿Cómo se juega?

En estas máquinas se esconden muchos objetos, hay que adivinar cuál es el que Cuca te pide en inglés.

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

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



En cualquier momento puedes practicar la pronunciación de estas palabras.

Hay 4 niveles de dificultad:

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

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

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

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

## EL AVIÓN: JUEGOS DE FRASES

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** en 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.



Porcentaje resuelto del último tema por el que has pasado el cursor.

### Los globos



Te indican las veces que has pulsado sobre una frase.



Lectura automática de todas las frases.

### EL ATARDECER

En primer lugar, se trata de escuchar las frases pulsando sobre ellas, para pasar después a jugar con los juegos de frases. La tía de Pipo y Cuca hablan en inglés, si quieres que Pipo y su mamá lo traduzcan a español, activa el botón "Más ayuda".

Para cambiar de tema sin tener que salir a la ciudad, utiliza el botón "avión" de la barra (que pone TEMAS).

Los globos.

Los juegos.

Botón "Play".

Botón "avión": para cambiar de tema.



El avión marca el título y el porcentaje que tienes en cada tema.

Botones especiales (ver pág. 4).



## LAS TORTUGAS

### HABILIDADES

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

### Objetivos didácticos:

Practicar la construcción sintáctica en inglés.

### ¿Cómo se juega?

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

Haz clic sobre cada palabra y llévala a su sitio en el suelo.

Botón "altavoz": para volver a escuchar la frase.



Botón "Banderas".

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

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Sirve para practicar. La frase que tienes que montar aparece en verde claro y simplemente se trata de hacer encajar las palabras.

**Nivel 2:** También dispone del modelo, aunque solo en la barra. En N2 y N3, como referencia para saber dónde empieza la frase, aparece la primera palabra.

**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

### HABILIDADES

Lectura  
Vocabulario  
Expresión y pronunciación en inglés  
Discriminación auditiva  
Memoria auditiva

### Cursor "reloj"

Mientras Pipo o un perro lee una frase, hay que esperar y el cursor toma forma de reloj.



### Objetivos didácticos:

Practicar frases en inglés, 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 español.

Haz clic sobre el perro que dice en inglés lo mismo que Pipo o su mamá te dicen en español.

Botón "Niveles".



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

Botón "Micrófono": ahora practica tú.

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

### 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.

Practicar 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 que nos dicen en inglés.

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

Botón "Micrófono":  
para practicar tu  
pronunciación en inglés.

Botón "Altavoz":  
para repetir el enunciado.



Quando pasas el cursor  
por encima de una rama,  
los personajes te leen las  
frases.

Si te equivocas, Cuca o su  
tía te ayudan, dicen  
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.

## EL AUTOBÚS: JUEGOS ESPECIALES



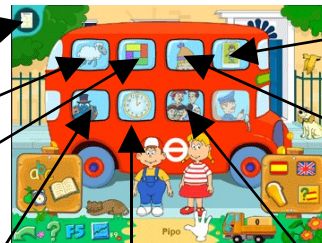
Desde la pantalla de Londres, pulsando sobre el autobús, accedemos al bloque de Juegos Especiales. Este apartado incluye una variedad de juegos que abarcan objetivos muy diferentes: aprender las horas, los números, las preposiciones, las relaciones familiares, etc. Son muy divertidos, ¡empieza por el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

**Hoja de ejercicios imprimible.**

**Las ovejitas.**  
Cuenta con Cuca

**Colorea los dibujos.**  
Aprende los colores.

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



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

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

**Pipo en la playa.**  
Aprenderás las partes  
del cuerpo.

**Viste a Pipo y a su  
hermana Cuca.**  
¡Puedes ponerles gafas  
de sol y sombrero!

## 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 pulsar sobre el número que le pide Cuca.

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



El altavoz te repite  
el número que buscas.

Hay 6 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Es para practicar del 1 al 10. El número que buscas está escrito en la barra.

**Nivel 2:** Se trabajan los 10 primeros números, pero ya no aparece escrito.

**Nivel 3:** Del 10 al 20.

**Nivel 4:** Del 20 al 39.

**Nivel 5:** Hasta el 99.

Nivel 6: Números de tres cifras.

## VISTE A PIPO Y A CUCA

### 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.



Pulsa sobre el cuadro (foto) podrás cambiar de personaje: Pipo o Cuca.

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

Cambia la modalidad del juego.



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

Botón "Más ayuda"

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 (no hay la posibilidad de oír la traducción).

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

## COLOREA LOS DIBUJOS

### HABILIDADES

Asociar colores a su escritura inglesa

Coordinación visomotora

Discriminación auditiva

Motricidad fina y gruesa

Memorización

### Objetivo didáctico:

Aprender los nombres de los colores en inglés.

### ¿Cómo se juega?

Debes colorear el dibujo con el pincel. Ve a la mancha de ese color y moja el pincel. Luego haz clic de nuevo en la zona que corresponde.



Impresora: se puede desactivar en Opciones (F5).

Botón "Micrófono": para practicar tu pronunciación en inglés.

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 a la mancha y volver a la zona para colorearla.

## PIPO EN LA PLAYA

### HABILIDADES

Coordinación visomotriz  
Vocabulario  
Pronunciación  
Percepción auditiva  
Memoria  
Asociar palabras a su pronunciación  
Discriminar partes del cuerpo.

### Objetivos didácticos:

Enriquecer el vocabulario (las partes del cuerpo).  
Mejorar pronunciación y escritura.

### ¿Cómo se juega?

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 las diferentes fotos del lateral izquierdo de la pantalla.

Las fotos: para variar la posición de Pipo.

Botón "Altavoz": para repetir el enunciado.



En el nivel más alto ya no aparece el botón "Banderas" para repetir la palabra.

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 en busca de ayuda al botón "Banderas".

**Nivel 3:** Ya no hay ayuda de las banderas (no hay la posibilidad de oír la 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.

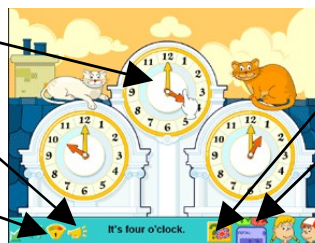
### ¿Cómo se juega?

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".



Puedes pedir ayuda.

Aquí puedes ver los aciertos y errores.

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 DE PIPO

### Objetivos didácticos:

Aprender las relaciones familiares.  
Ampliar vocabulario en inglés.

## HABILIDADES

Discriminar relaciones familiares

Lectura y vocabulario

Pronunciación

Percepción auditiva

Asociar imágenes a palabras

### ¿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 el personaje que Pipo y Cuca te piden.

Botón "Micrófono":  
para practicar tu pronunciación.

Selecciona el nivel.



En este nivel, si necesitas ayuda, puedes pulsar el botón "Banderas".

Aciertos y errores.

### 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:** Solo 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.



En este nivel, si necesitas ayuda, puedes pulsar el botón "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



Para los usuarios de Windows, pulsando sobre la tecla F9 se accede a la pantalla de puntuaciones.

Desde esta pantalla podrá llevar un control de los progresos de todos los usuarios del juego (CD-ROM). Hay que tener en cuenta que las puntuaciones en sí, no son importantes. Lo verdaderamente importante es la consecución o no, de los juegos de cada tema.

No se guíe por el estado de los puntos; tener muchos puntos no quiere decir que el niño sepa más que uno que tenga muy pocos puntos.

Lo realmente importante de la pantalla de puntuaciones es que aparezca un visto sobre cada uno de los escenarios de la lista de la izquierda. Sólo en este caso, el niño habrá demostrado haber asimilado el vocabulario trabajado.

Es importante que NO pretenda que el niño/a logre de golpe el 100% en todos los juegos de un tema. De este modo, lo único que conseguiría es agobiarlo. 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 vocabulario (submarino), los juegos de vocabulario especiales (el autobús) o los juegos de frases (avión).

Para ver las puntuaciones, pulsa sobre una nota de papel.



Nombre del jugador.

Camión: objetivo lúdico.

### 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.

Selecciona un tema y verás sus puntuaciones.

Al pasar por encima de los iconos, aparece una breve explicación del juego.



### Puntuación de juegos del autobús

Estas son las puntuaciones de los juegos de vocabulario especiales.

Puntos de cada juego en el tema seleccionado.



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

### 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.

Lista de los temas a jugar.

Puntos de cada tema.



Porcentaje resuelto total del juego.

Porcentaje resuelto de cada nivel del juego. Si superas un nivel, te aparecerá la piedra.

## PIEDRAS



En cada nivel se consigue una piedra. Basta realizar el último nivel para superar el juego y obtener todas las piedras.

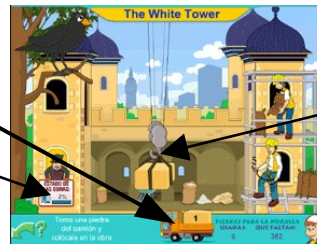
## THE WHITE TOWER - OBJETIVO LÚDICO

En esta nueva edición del juego se ha habilitado un control de progresos lúdico para motivar a los niños a resolver los diferentes niveles. Así, en cada juego conseguirás una gran cantidad de piedras que se irán guardando en el camión.

Una vez hayamos entrado en la pantalla de The White Tower, hay que pulsar sobre el camión para agarrar una piedra que hayamos conseguido y colocarla en la zona de obras de la torre.

El camión: te indica si tienes algún bloque de piedra para colocar.

El guardián indica el porcentaje de muro que has conseguido.



La grúa te ayudará a colocar el bloque de piedra en la pared.

A medida que vayamos colocando las piedras en la zona de obras, se irá alzando la última pared de The White Tower. Cuando hayas colocado todas las piedras, se terminarán las obras.

## DIPLOMA FINAL



## EL DIPLOMA

Como recompensa por tanto trabajo realizado y como señal de agradecimiento por haber ayudado a los obreros a construir la última pared de The White Tower, Pipoo 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 en blanco y negro, para que el niño lo coloree.

## AYUDA CONFIGURACIÓN MICRÓFONO

En este apartado se explica cómo configurar las opciones de grabación. El objetivo de esta ayuda es conseguir que el control esté activo y tenga un volumen adecuado.

### **Pasos a seguir (tarjetas estándares de Windows XP):**

1. Pulse sobre el botón de inicio de Windows, Programas, Accesorios, Entretenimiento y finalmente Control de volumen.
2. Una vez se haya abierto la ventana de control de Volumen, pulse sobre el menú Opciones, Propiedades y seleccione Grabación. Asegúrese de que la opción Micrófono esté activa (en su casilla ha de aparecer un visto). Pulse aceptar. Aparecerá la ventana de Control de Grabación (Recording control, Master record).
3. Fíjese si la casilla Selección del micrófono esté seleccionada y ajuste el volumen. Para hacer pruebas mientras ajusta el mezclador de su tarjeta de sonido, puede usar la grabadora de sonidos (Botón Inicio, Programas – Accesorios - Entretenimiento).

Se trata de una ayuda general, y es posible que, según la tarjeta de sonido, se tengan unas opciones diferentes. Si con esta ayuda no consigue que funcione el micrófono, acuda a la ayuda de Windows, o consulte al proveedor de su tarjeta de sonido.

### **Pasos a seguir (tarjetas estándares de MAC OSX):**

1. Pulse sobre el menú Apple, posteriormente Preferencias del Sistema.
2. En la ventana Preferencias del Sistema pulse la opción Sonido.
3. Una vez se haya abierto la ventana pulse el botón de entrada y seleccione el tipo de micrófono que utilizará para grabar.
4. Ajuste el volumen de entrada y de salida del micrófono.
5. Para comprobar que el micrófono funciona correctamente observe que el Nivel de entrada se ilumine según la potencia del sonido emitido.
6. Asegúrese que la opción Sin sonido en el apartado de Volumen de salida este desactivada.

## CRÉDITOS

Copyright © 1996-09.  
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 978 84 923989-0-4.  
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, Javier Liébana, Miquel Albertí

Programación: Marc Puig, Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Alicia González, Juan Gabriel Covas

Melodías originales: Carlos Cristos, Pedro Darder

Voz Pipo: Aina Cortès

Voz Cuca: Frances McMahon

Voz María (mamá de Pipo): Celia Herrero

Voz Susan (tía de Pipo): Ingrid de Andrés

Voz Befeater: Carlos Magnusson

Técnicos de sonido: Marc Puig, Alicia González

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Traducción al inglés: Frances McMahon, Lesley Ann Daniels

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz