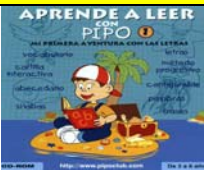


FICHA DE PROGRAMAS

Nombre del programa	APRENDE A LEER CON PIPO 1	
Autor/editorial/web:	Cibal Multimedia. www.pipoclub.com	
Accesibilidad:	Ratón y teclado.	

Aspectos curriculares

Nivel	Infantil y Primer ciclo de Primaria (3a 6 años)
Area/Tema	Comunicación y Representación. Lengua.
De utilidad para:	Aprendizaje de sílabas, palabras y frases. Perfeccionar la lectura de palabras y frases. Mejorar la comprensión lectora. Fluidez verbal. Lectura y escritura. Vocabulario.
Descripción de las distintas actividades:	<p>Mediante 14 actividades se trabajan los diferentes aspectos relacionados con el lenguaje.</p> <p>Juegos del Mar:</p> <ul style="list-style-type: none"> Las Medusas: Aprenden las letras. Las Burbujas: Reconocimiento de formas. Las Ostras: Identificación de sílabas. Los Peces: Reconocimiento global de palabras. Los Submarinos: Lectura de palabras simples. Las Estrellas: Aprenderán cómo escribir las letras. <p>Juegos de las Islas:</p> <ul style="list-style-type: none"> La Selva: Teclea las letras de una palabras. Colorea: Coloreando practican las sílabas. Las Ruinas: Ejercita la memoria. Los Árboles: Practica distintos tipos de letras. Los Pájaros: Monta las palabras con las sílabas. Los Escarabajos: Construye las frases. <p>Una vez terminados los juegos tendrán que realizar:</p> <p>La Prueba del Explorador: para verificar lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce 99 jugadores y guarda sus puntuaciones. Tiene opción a cambiar el tipo de letra: mayúsculas, minúsculas, caligráfica o de imprenta. Cuenta con varios niveles de dificultad. Opción a repetir las consignas pulsando sobre el megáfono.
Capacidades que desarrolla	<p>Atención.</p> <p>Percepción.</p> <p>Análisis-Síntesis.</p> <p>Discriminación y memoria auditiva y visual.</p> <p>Vocabulario.</p>