



## ESCENARIO: LA CASA



Una vez que se pulsa en el [Menú Inicial](#) sobre la opción [casa](#), hay una animación que presenta el comienzo del cuento a través de un [fantasma](#), quien nos acompañará en la aventura de esta primera parte y nos presentará a los personajes. Puede saltarse esta animación pulsando sobre el icono situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

A través del armazón de la casa pueden vislumbrarse las diferentes plantas en las que se realizarán actividades, según el siguiente orden: [Semisótano](#), [1ª planta](#), con dos habitaciones: [salón](#) y [cocina](#), y [2ª planta](#): con el [dormitorio](#) y [baño](#). A su vez, cada una de estas estancias dará paso a diversas tareas, a las que se podrá acceder a través de los iconos que se encuentran remarcados con un recuadro en verde.



En esta parte pueden realizarse 55 actividades diferentes. A continuación se relacionan dichas actividades y los sitios en donde se puede pulsar para tener acceso a las mismas.

ÍNDICE DE ACTIVIDADES	pulsar en:
<b>SEMISÓTANO</b>	<a href="#">Semisótano</a>
- Identificar sílaba final	<a href="#">Chimenea</a>
- Introducción al uso del ordenador	<a href="#">Ordenador</a>
- Escritura de nombres de dibujos	<a href="#">Ordenador</a>
- Escritura de nombres que rimen con la palabra presentada	<a href="#">Ordenador</a>
- Completar una sílaba dentro de una palabra	<a href="#">Rana</a>
- Escribir palabras con referente dibujo	<a href="#">Rana</a>
- Dictado de palabras	<a href="#">Rana</a>
- Formar palabras	<a href="#">Truquemé</a>
- Emparejar palabras que comienzan o finalizan por una sílaba determinada	<a href="#">Cuadro</a>
- Discriminación auditiva de las sílabas <b>tor</b> y <b>dor</b> , dentro de una palabra, en posición inicial, media o final	<a href="#">Murciélagos y tarántulas</a>
- Completar una rima eligiendo la palabra o el	<a href="#">Atril</a>



dibujo correspondiente	
- Escribir la palabra que rima con otra palabra o dibujo	Atril
- Clasificar palabras por el número de sílabas	Cajones
<b>PLANTA 1ª</b>	
<b>COCINA</b>	Cocina
- Presentación de la letra <b>D</b>	Lisa
- Emparejar palabra con su dibujo	Mesa de la cocina
- Emparejar la palabra escuchada con su grafía	Mesa de la cocina
- Escribir las palabras de los dibujos	Mesa de la cocina
- Ordenar frases desordenadas	Gorro de cocina
- Escribir palabras dentro de una frase	Gorro de cocina
- Escribir una frase con referente dibujo	Gorro de cocina
<b>SALÓN</b>	
- Presentación de la letra <b>B</b>	Abanico
- Clasificar palabras por la sílaba inicial ( <b>ba, be, bi, bo, bu</b> )	Abanico
- Identificar objetos con la letra <b>B</b>	Bicicleta
- Emparejar una palabra con su dibujo	Bicicleta
- Escribir palabras con referente dibujo	Bicicleta
- Discriminación gráfica <b>b, d</b>	Nana
- Presentación de la letra <b>CH</b>	Madre
- Formar palabras que tienen letras desordenadas con la letra <b>ch</b>	Madre
- Presentación de la letra <b>F</b>	Chimenea
- Escribir palabras dentro de una frase con referente de la imagen	Chimenea
<b>BUHARDILLA</b>	
	Buhardilla
<b>BAÑO</b>	
- Presentación de la <b>eñe</b>	Puerta del baño
- Completar en una palabra la sílaba que falta	Puerta del baño
<b>DORMITORIO</b>	
- Presentación de la <b>r</b>	Escalextric
- Reconocer auditivamente palabras que	Escalextric



contengan el sonido <b>erre</b>	
- Diferenciar auditivamente sílabas que contengan el sonido <b>r suave</b> y <b>r fuerte</b>	Escalextric
- Reconocer los dibujos que tengan el sonido <b>r</b>	Coche
- Escribir palabras con el sonido <b>r suave</b> y <b>r fuerte</b> con referente dibujo	Coche
- Escribir el nombre de los dibujos	Señal escalextric
- Presentación de las inversas	Muñecos en la estantería
- Completar palabras con las sílabas inversas	Armario
- Escribir el nombre de los dibujos	Armario
- Identificar sílabas inversas	Pizarra
- Colocar palabras dentro de una frase	Pizarra
- Identificar sílabas mixtas	Silla
- Completar palabras con sílabas mixtas	Chapas
- Escribir palabras al dictado	Cuaderno
- Segmentación de las sílabas iniciales de dos dibujos y fusión para formar una nueva palabra	
- Identificar palabras que no tienen sentido	Loseta en el suelo
- Ordenar las letras de una palabra	Cama de Miguel
- Ordenar frases desordenadas	Cama de Juan
- Ordenar frases desordenadas	Cama de Wendy
- Formar una palabra nueva añadiendo una letra	Lamparilla
- Formar una palabra nueva eliminando una letra	Lamparilla
- Completar frases con los artículos correspondientes	Sombra de Peter Pan
- Completar un pequeño texto al que le faltan las vocales	Foto de Nana
- Indicar el número de palabras que tiene una frase	Ventana



## SEMISÓTANO



En esta primera estancia se realizarán actividades que sirvan de repaso al código presentado anteriormente en Ales I, con las siguientes letras: **p, m, t, l, n y s.**

En total, hay 13 actividades diferentes. Se puede pulsar, de forma secuenciada, sobre los siguientes objetos: **chimenea, rana, juego del truquemé, cuadro, murciélagos y tarántulas, atril, cajones.**

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades SEMISÓTANO	pulsar en:
- Identificar sílaba final	Chimenea
- Introducción al uso del ordenador	Ordenador
- Escritura de nombres de dibujos	Ordenador
- Escritura de nombres que rimen con la palabra presentada	Ordenador
- Completar una sílaba dentro de una palabra	Rana
- Escribir palabras con referente dibujo	Rana
- Dictado de palabras	Rana
- Formar palabras	Truquemé
- Emparejar palabras que comienzan o finalizan por una sílaba determinada	Cuadro
- Discriminación auditiva de las sílabas "tor" y "dor", dentro de una palabra, en posición inicial, media o final	Murciélagos y tarántulas
- Completar una rima eligiendo la palabra o el dibujo correspondiente	Atril
- Escribir la palabra que rima con otra palabra o dibujo	Atril
- Clasificar palabras por el número de sílabas	Cajones



## CHIMENEA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la chimenea](#). Con ella se inicia el cuento.

Se puede elegir [trabajar con dibujos](#) o [con palabras](#). En el caso de elegir dibujos, se estará atendiendo prioritariamente a una tarea de conciencia fonológica, cuyo objetivo es discriminar auditivamente los nombres de los dibujos que comparten la última sílaba.



**ACTIVIDAD:** [identificar sílaba final](#)



**TAREA**

La [tarea](#) consiste en identificar qué palabra o dibujo finaliza con la misma sílaba que el nombre del dibujo presentado en la parte superior de la chimenea.



## DESCRIPCIÓN

Se presenta la puerta de la chimenea dividida en 6 casillas y una más en la parte superior donde habrá un dibujo. En la parte inferior de la pantalla aparecerá el menú donde se podrá elegir si se desea trabajar con imágenes o con las palabras escritas correspondientes a esas imágenes.

Al iniciar la actividad, hay un ejemplo de cómo debe hacerse. Cada vez se presentarán 6 palabras o imágenes del vocabulario, escogido de forma aleatoria y que, como se ha indicado anteriormente, supone una combinación con las sílabas que llevan **p**, **m**, **t**, **l**, **n** y **s**.

Una vez finalizada la actividad sale el fantasma por la chimenea y le ofrece al alumno/a un [ordenador](#), que deberá pulsar sobre él si desea seguir jugando. Caso contrario, elegir la [puerta](#) para salir.



## AYUDAS

En cualquier momento se puede pulsar sobre el icono del **fantasma**, situado en la parte inferior de la pantalla, que le recordará al alumno que debe fijarse en la última sílaba de los nombres de los dibujos o palabras que se le presentan.

Cuando la respuesta no es la adecuada:

1. Se indica que la palabra no finaliza por la sílaba del dibujo
2. Se oye la sílaba por la que empieza la palabra o dibujo correcto.



## ORDENADOR

A esta actividad se accede pulsando sobre [el ordenador](#) que ofrece el fantasma.

Consta de tres actividades diferentes:

Actividad 1: **introducción al uso del teclado**

Actividad 2: **escritura de nombres de dibujos**

Actividad 3: **escritura de nombres que rimen con la palabra ofrecida**



### ACTIVIDAD 1: **introducción al uso del teclado**

Primera toma de contacto con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla, utilizando para ello las vocales.



### TAREA

La **tarea** consiste en pulsar en el teclado sobre las vocales señaladas.



### DESCRIPCIÓN

Una vez que aparecen las vocales en el teclado, un mosquito irá saltando aleatoriamente sobre cada letra, que queda iluminada. Según se va pulsando sobre la tecla correspondiente, se oye el sonido de la vocal. Un marcador irá registrando las respuestas correctas.



### AYUDAS

Si se pulsa en una tecla que no es, el mosquito emite un mensaje de error, a la vez que se ilumina la tecla correcta.



## ACTIVIDAD 2: escritura de nombres de dibujos

Se trata de practicar la escritura de palabras con el teclado. En éste se incluyen, además de las vocales, las consonantes trabajadas en Ales I y en la primera actividad: **p, m, t, l, n** y **s**.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de diferentes dibujos.



## DESCRIPCIÓN

En un primer momento, aparece el teclado con las vocales y se hace una presentación de la **p, m** y **t**. A continuación, en la parte superior de la pantalla aparecen diferentes dibujos y se escucha sus nombres. Cada vez que se escribe una letra, se oye su sonido. Hay tantos guiones como letras contiene la palabra. Puede escribirse a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. En este último caso, hay que pulsar sobre el icono del ordenador, que se encuentra en el Menú de la parte inferior de la pantalla. Cada vez que se quiera que se inicie el barrido por el teclado, hay que pulsar en dicho icono.

En un segundo momento, se presentan la **l, n** y **s**, y se realizará la misma actividad que con las anteriores.

Una vez escrita cada palabra, hay que confirmar si está escrita o no correctamente. Para ello hay que pulsar sobre el Icono de **Validar** situado en la parte inferior derecha de la pantalla. Se oirá su nombre por voz.

En ambos casos se pueden cambiar los valores de tamaño, color y tipo de letra. La goma permite borrar los errores.

Una vez finalizada esta actividad, el fantasma preguntará si se desea seguir jugando. En caso afirmativo, se presentarán nuevas palabras a escribir donde se combinarán ya todos los grafemas trabajados anteriormente.



## VOCABULARIO



Luna, cuna, mono, mapa, palo, pito, pato, mano, tapa, pelo, pino, lupa, polo, moto, pala.

Enano, amapola, lata, león, luna, malta, mesa, molino, oso, pasa, peine, pelota, pepino, piano, piloto, pila, sapo, sol, sopa, suelo, tela, tomate, topo, tulipanes, pie, palote, pan, lana, solapa.



### AYUDAS

Si se equivoca al pulsar una letra, se ilumina la tecla correcta y se oye ésta por voz.



### ACTIVIDAD 3: escritura de palabras que rimen con la presentada

A esta actividad se accede una vez realizada las anteriores, en las que el fantasma pregunta si se desea seguir jugando con el ordenador.



### TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de palabras que rimen con la que se presenta.



### DESCRIPCIÓN

Esta actividad es un repaso de la primera actividad realizada en **La Chimenea**, donde se trabaja la rima y el inicio de la escritura a través del ordenador. Se presenta una palabra y se pide se escriba otra que finalice con la misma sílaba. Se pretende que la palabra que se escriba sea cualquiera de las bisílabas ofrecidas en el vocabulario de las actividades iniciales, por lo que es conveniente que se repase previamente qué palabras son. Hay tantos guiones como letras tiene la palabra que debe escribirse. También se aprovecha para indicar que la tecla de retroceso permite borrar.



## VOCABULARIO

Luna, cuna, mono, mapa, palo, pito, pato, mano, tapa, pelo, pino, lupa, polo, moto, pala.



## AYUDAS

En cualquier momento se puede solicitar la ayuda del **fantasma** que volverá a repetir la palabra presentada.

Si hay equivocación, se presenta escrita una de las palabras que finalizan igual para que se copie.



## RANA

Al pulsar sobre **la rana**, situada en la parte derecha de la pantalla, se accede a tres actividades diferentes, que se pueden escoger en el menú situado en la parte inferior de la pantalla:

Actividad 1: **completar una sílaba dentro de una palabra**

Actividad 2: **escribir el nombre de un dibujo**

Actividad 3: **escribir una palabra al dictado**

En un primer momento, se recomienda comenzar por la escritura de la sílaba para seguir con la escritura de palabras con referente dibujo y, posteriormente, la de escribir palabras al dictado.

En todas ellas se utilizan las letras que son un repaso de las empleadas en Ales I (**vocales, p, m, t, l, n, s**). A continuación se detallan estas actividades



### ACTIVIDAD 1: **completar una sílaba dentro de una palabra**



### TAREA

La **tarea** consiste completar una palabra a la que le falta la sílaba media, escribiéndola.



### DESCRIPCIÓN

Esta actividad se presenta como una variante del tradicional juego de la rana. En la parte superior la rana sostiene un dibujo y, en la parte inferior, se encuentra la palabra escrita correspondiente a ese dibujo, a la que le falta la sílaba media. Esta tarea se puede realizar bien escribiendo dicha sílaba directamente en el teclado del ordenador o bien en el teclado de pantalla, para lo cual habrá que elegir dicha opción en el menú. Para ello hay que pulsar sobre los **guiones** de la sílaba que falta.



En este juego pueden participar dos jugadores. A tal efecto, en la parte izquierda de la pantalla, se presentan dos marcadores de puntos correspondientes a estos dos jugadores. La actividad la puede realizar un jugador y después el otro o bien alternar el primer y segundo jugador, para lo cual habrá que pinchar en el **letrero** correspondiente. Aparecerá un mensaje que confirme esta opción.

Cada vez que se escriba una sílaba hay que dar a la opción "**validar**", situada en el menú, en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si la respuesta es correcta, Miguel tirará una moneda que se tragará la rana. Caso de que no lo sea, se devolverá la moneda y se oirá un mensaje de error "**No conozco esa palabra. Inténtalo otra vez**".

En la parte derecha de la pantalla se quedará la palabra que se ha completado, con la sílaba que se ha escrito enmarcada de color rojo.



## VOCABULARIO

**Maleta, moneda, molino, piloto, patata, pepino, patinete, enano, tomate, paloma, pelota.**

Cada vez se presentarán 6 de estas palabras.



## AYUDAS

En cualquier momento se puede pulsar sobre el icono del **fantasma** que ofrecerá las siguientes ayudas:

- 1º. Decir la palabra completa
- 2º. Decir la sílaba que falta, en primer lugar, y luego deletrear las letras que componen dicha sílaba.

En el caso de escribir con el teclado en pantalla, si la letra no es la correcta, se ofrece la ayuda de iluminar la tecla correspondiente. Si se pulsa sobre el **fantasma**, ofrece las mismas ayudas que en el caso de escribir con el teclado del ordenador, sólo que además de oír por voz la palabra y la sílaba que falta, se presentan simultáneamente de forma escrita.



## ACTIVIDAD 2: escribir el nombre de un dibujo



### TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de un dibujo que aparece en la pantalla



### DESCRIPCIÓN

Esta actividad se realiza igualmente con el juego de la rana. En la parte superior la rana sostiene un dibujo y, en la parte inferior, se presentan tantos guiones como letras tiene la palabra que deberá escribirse. Puede realizarse con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla.

Igualmente pueden también participar dos jugadores, siguiendo el sistema reseñado en la actividad anterior. Después de la escritura de cada palabra, hay que confirmar si está bien escrita. Caso de que sea así, se quedará también escrita en pantalla.

Para borrar un carácter puede usarse **la goma** situada en el menú de la parte inferior de la pantalla, o bien dar a la tecla de "retroceso" del teclado del ordenador o del teclado en pantalla.



### VOCABULARIO

Maleta, moneda, molino, piloto, patata, pepino, patinete, enano, tomate, paloma, pelota.

Cada vez se presentarán 6 de estas palabras.



## AYUDAS

En cualquier momento se puede pulsar sobre el icono del fantasma que ofrecerá las siguientes ayudas:

- 1º. Decir la palabra completa
- 2º. Deletrear las letras que componen la palabra.

En el caso de escribir con el teclado en pantalla, si la letra no es la correcta, se ofrece la ayuda de iluminar la tecla correspondiente. Si se pulsa sobre el fantasma, ofrece las mismas ayudas que en el caso de escribir con el teclado del ordenador, sólo que además de oír por voz la palabra y deletrearla, se presenta simultáneamente de forma escrita.



## ACTIVIDAD 3: Escribir una palabra al dictado



## TAREA

La tarea consiste en escribir una palabra escuchada oralmente



## DESCRIPCIÓN

Esta actividad se realiza igualmente con el juego de la rana. La rana dice una palabra que el alumno debe escribir. En la parte inferior, se presentan tantos guiones como letras tiene la palabra. Se puede escribir, al igual que en las actividades anteriores, bien desde el teclado del ordenador o desde el teclado en pantalla.

Igualmente pueden también participar dos jugadores, siguiendo el sistema reseñado en la actividad anterior. Después de la escritura de cada palabra, hay que confirmar si está bien escrita. Caso de que sea así, se quedará también escrita en pantalla.



Para borrar un carácter puede usarse **la goma** situada en el menú de la parte inferior de la pantalla, o bien dar a la tecla de "retroceso" del teclado del ordenador o del teclado en pantalla.



## VOCABULARIO

Manolo, Lola, Luis, paleta, peine, auto, miedo, mula, piano, lana, semana, siete, anota, ata, peso, toma, suena.



## AYUDAS

En cualquier momento se puede pulsar sobre el icono del **fantasma** que ofrecerá las siguientes ayudas:

- 1º. Presentar brevemente la palabra escrita.
- 2º. Deletrear las letras que componen la palabra.

En el caso de escribir con el teclado en pantalla, si la letra no es la correcta, se ofrece la ayuda de iluminar la tecla correspondiente. Si se pulsa sobre el fantasma, ofrece las mismas ayudas que en el caso de escribir con el teclado del ordenador, sólo que al deletrear la palabra se presenta simultáneamente de forma escrita.



## TRUQUEMÉ

A esta actividad se accede pulsando sobre el [dibujo del truquemé](#), situado en el suelo del sótano. Es una actividad libre, donde a partir de unas sílabas (repaso nuevamente de **m, p, t, l, n, s**) se formarán palabras.



**ACTIVIDAD:** formar palabras



**TAREA**

La **tarea** consiste en formar diferentes palabras a partir de unas sílabas dadas



## DESCRIPCIÓN

Se presenta el tradicional juego del Truquemé (avión), hoy día ya casi perdido, en el cual hay que ir saltando por las diferentes casillas, llevando una pequeña piedra. En este caso, no hay piedra, pero se ha mantenido el fondo del juego. En cada casilla hay una sílaba y un número del 1 al 6. En la parte inferior están estos mismos números, de manera que el alumno/a tendrá que pulsar en los **números** que corresponden a las sílabas que quiere seleccionar para formar una palabra. Wendy ejemplifica cómo jugar. Cada vez que se pulsa sobre un número, éste se pone de otro color, a la vez que se escribe la sílaba correspondiente. Una vez que se ha formado una palabra, se tiene que dar sobre la **flecha** situada a la derecha del cuadro que contiene los números. Las palabras que se forman quedan escritas a la izquierda de la pantalla, a la vez que se oyen por voz. Si se quiere dejar de jugar o se piensa que ya se han encontrado todas las palabras, hay que pulsar sobre **fin**. En ese momento, el fantasma dirá las palabras que faltaban por descubrir. Al final de la actividad, el fantasma entrega un libro mágico.

Ésta es una tarea que tiene una mayor exigencia ya que, por un lado, el alumno/a tiene que estar pendiente de qué palabras puede formar con las sílabas que se le presentan y, por otro, tiene que relacionar el número que corresponde a dicha sílaba para pulsar sobre el.

## VOCABULARIO

Pelota, pata, pelo, Pepa, tapa, nata, lona, pana, paloma, mata, loma, mapa, malo.

## AYUDAS

Si se escribe una palabra sin sentido, Miguel dice con la cabeza "NO". Igual ocurre si en vez de indicar los números, se pulsa directamente sobre **el truquemé**, situado en el suelo. Si se forma una palabra que ya se ha escrito anteriormente, no se vuelve a formar.

Si se pulsa sobre **el fantasma**, éste dice una de las palabras que faltan.



## CUADRO

A esta actividad se accede pulsando sobre **un cuadro** situado en la parte izquierda del sótano. Se puede elegir **trabajar con dibujos** o **con palabras**. También puede elegirse trabajar con el **comienzo o final de la sílaba en las palabras**. Esta tarea es una variante de la realizada anteriormente en **la chimenea**, sólo que se usa diferente código. Por lo tanto, en el caso de elegir dibujos, se estará atendiendo prioritariamente a una tarea de conciencia fonológica, cuyo objetivo es discriminar auditivamente los nombres de los dibujos cuya sílaba inicial o final es la misma. Para acceder a una u otra opción, hay que pulsar sobre el icono correspondiente en el menú, situado en la parte inferior de la pantalla.



**ACTIVIDAD:** **emparejar palabras que comiencen o finalicen por una sílaba determinada**



## TAREA

La **tarea** consiste en elegir dos dibujos o palabras que comiencen o finalicen por la misma sílaba.



## DESCRIPCIÓN

El cuadro se encuentra dividido en 9 casillas. En cada casilla hay un dibujo o una palabra, que aparecerán de forma aleatoria, en grupos de 4, según la opción que se haya elegido. En el centro hay una casilla vacía. Cuando el alumno/a empareja dos **dibujos** o **palabras**, se escucha su nombre y se quedan escritas, señalando de otro color la sílaba inicial o final, a la vez que se descubre una parte del cuadro. La finalidad es que se adivine qué personaje se esconde detrás de las casillas, una vez que se ha acabado la tarea. La silueta de este personaje aparece de forma desordenada en el fondo del cuadro. A la derecha de la pantalla aparecen diversos **personajes de cuentos**. Deberá escogerse el que se cree que está en el cuadro. Si la respuesta es correcta, la silueta se coloca bien en el cuadro y se dice un mensaje, de acuerdo con el cuento de que se trate.



## VOCABULARIO

Para las sílabas iniciales: *Casa, cama, zapato, zanahoria, chocolate, chorizo, plato, plátano, tortilla, tortuga, planta, plancha, escoba, escalera, serpiente, servilleta, sartén, sardina, alcachofa, alfombra, fregona, fresa, esponja, espejo.*

Para las sílabas finales: *trompeta, cometa, helado, dado, toro, loro, abeja, oveja, jabón, jamón, mantel, pastel, cometa, galleta, silla, sombrilla, zapato, pato, caramelo, pañuelo, campana, manzana, ventilador, tostador.*



## AYUDAS

Si la respuesta no es la correcta se oye por voz un mensaje que dice que la palabra o dibujo no comienza o finaliza por la misma sílaba y cuál es la sílaba correcta.

En la segunda equivocación se oye por voz el nombre de la palabra o dibujo que debe buscarse.



## MURCIÉLAGOS Y TARÁNTULAS

A esta actividad se accede pulsando sobre **la puerta** situada en el fondo izquierda del sótano. Es una actividad de conciencia fonológica, ya que el alumno debe discriminar si ha escuchado dicha sílaba dentro de la palabra. Es una tarea que exige atención y concentración, ya que, por un lado, el sonido de ambas sílabas es muy similar (**tor**, **dor**) y, por otro, se incluyen palabras que pueden inducir a error auditivo, ya que se refieren a los sinfonos **tro** y **dro**.



**ACTIVIDAD:** discriminación auditiva de las sílabas **tor**, **dor** dentro de una palabra (en posición inicial, media o final)



### TAREA

La **tarea** consiste en pulsar sobre el ratón o pulsador cada vez que se oiga una palabra que contenga la sílaba pedida.



### DESCRIPCIÓN

Al pulsar sobre esta opción se presenta una pequeña habitación, en la que en el techo hay colgados murciélagos y por el suelo hay tarántulas. Wendy desea coger el cuento de Peter Pan, pero le dan mucho asco los bichos. El fantasma sabe un pequeño truco para ahuyentarlos y solicita la ayuda del alumno/a, que deberá pulsar **el ratón**, cuando oiga el sonido que se le pide. Si no se pulsa una **palabra que tiene el sonido buscado**, se presenta posteriormente, dentro de la misma serie. Si se pulsa al escuchar una **palabra correcta, pero que ya se había elegido anteriormente**, aparece un mensaje confirmando este extremo. Las palabras del vocabulario se quedarán escritas en la pantalla, remarcando la sílaba marcada con otro color.

Una vez finalizada la tarea, se consigue el cuento de Peter.



## VOCABULARIO

Andador, dromedario, balandro, dormilón, adorno, tostador, dolor, papel, paloma, tambor, domador.



## AYUDAS

Si se pulsa cuando se oye una palabra y ésta no es la correcta, se da un mensaje de error.



## ATRIL

A esta actividad se accede pulsando sobre **el atril** que se encuentra al fondo, a la derecha, en el sótano. Se puede elegir **trabajar con dibujos** o **con palabras**, para lo cual habrá que seleccionar la opción correspondiente en el menú situado en la parte inferior de la pantalla. También puede **escribirse la palabra** que se solicita, tanto en la versión dibujo como palabra. Para ello habrá que hacerlo a través del teclado o bien pulsando sobre el ordenador situado en el menú.

Consta de dos actividades diferentes:

Actividad 1: **completar una rima eligiendo la palabra o dibujo correspondiente**

Actividad 2: **escribir la palabra que rima con la palabra o dibujo correspondiente**



**ACTIVIDAD 1: completar una rima eligiendo la palabra o dibujo correspondiente**



## TAREA

La **tarea** consiste en buscar el dibujo o palabra que rima con la última palabra o dibujo presentado.



## DESCRIPCIÓN

Nana presenta esta actividad. Hace una rima, dejando para completar una parte de ella.

Si se elige la opción **dibujo**, éste queda situado en uno de los brazos del atril. Cada uno de los niños, Wendy, Juan y Miguel, sostienen en su mano,



otro dibujo. Hay que seleccionar el correcto, pulsando sobre él. La nueva rima que se forme sirve como ejemplo para formar la siguiente.

Si se elige la opción **texto**, ocurre lo mismo que se ha reseñado anteriormente, sólo que quedan escritos los nombres de los dibujos. Habrá que seleccionar la palabra correcta.

## VOCABULARIO

Gato, pato; martillo, cuchillo; escopeta, trompeta; balón, melón; queso, hueso; abeja, oveja; ceja, oreja; helado, dado; servilleta, piruleta; hucha, ducha; casa, pasa; balanza, lanza; lazo, cazo; bata, corbata; camión, avión; seta, camiseta; escalera, papelería, cebolla, olla.



## AYUDAS

Si se elige un dibujo que no es el correcto, sale un mensaje de error.



**ACTIVIDAD 2:** escribir la palabra que rima con la palabra o dibujo correspondiente



## TAREA

La **tarea** consiste escribir la palabra que rima con la palabra o dibujo presentado.



## DESCRIPCIÓN

Ocurre lo mismo que en las versiones de palabra y dibujo, sólo que aquí los dibujos o palabras quedan situados en la pantalla, encima del ordenador, y hay que escribir el nombre de uno de ellos. En el teclado en pantalla, se ha introducido ya el acento para escribir las palabras que lo llevan, como "melón", por lo que habrá que indicárselo al alumno/a. También se puede escribir con el teclado del ordenador. Esta tarea exige un esfuerzo mayor



de memoria, ya que se tiene que retener cuál es la palabra o dibujo mostrado anteriormente y con el que tiene que rimar la palabra que se escriba.

Como hay muchas letras que todavía no se han introducido (la d, la r...), se recomienda realizar la parte escrita de esta actividad, en fases posteriores.

## VOCABULARIO

El mismo que en la modalidad anterior.

## AYUDAS

Si se escribe una letra que no es la correcta, se ilumina la letra que debe escribirse en el teclado en pantalla. En el teclado del ordenador, no deja que se escriba otra letra que no sea la correcta.



## CAJONES

A esta actividad se accede pulsando sobre los 4 cajones situados en el suelo del sótano.



**ACTIVIDAD:** clasificar palabras por el número de sílabas



**TAREA**

La **tarea** consiste en colocar los objetos en su cajón, según el número de sílabas que tenga su nombre.



## DESCRIPCIÓN

Miguel quiere formar una escalera para poder abrir la trampilla del sótano, pero decide que antes tienen que guardar los juguetes en los cajones. Los cajones tienen un número del 1 al 4. Miguel ejemplifica cómo deben guardarse los objetos, según el número de sílabas que tengan, en el cajón correspondiente. Cada vez que se acierta, se escucha la palabra y el sonido de un gong, que toca tantas veces como sílabas tenga el objeto, quedando su nombre escrito. Al final del ejercicio, los niños descubren la trampilla y se ve el salón con la madre dormida.



## VOCABULARIO

Tren, pan, sol, oso, puzzle, balón, coche, perro, gato, foca; muñeca, pelota, caballo; bicicleta, patinete, elefante.



## AYUDAS

Se indica que no es el lugar correcto

Si se pulsa sobre **el fantasma**, se escucha el nombre del objeto, a la vez que con los dedos señala cuántas sílabas tiene.



## 1ª PLANTA



En esta planta se encuentran situados la **cocina** y el **salón**. La primera vez que se accede hay que pulsar sobre la **Cocina** y luego en el **Salón**.

En total, en esta primera planta hay 17 actividades diferentes. Se introduce nuevo código con las letras **d**, **b**, **ch**, **f** y se realizan diversas tareas de lectura y escritura.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades <b>COCINA</b>	Pulsar en
- Presentación de la letra <b>D</b>	Lisa
- Emparejar palabra con su dibujo	Mesa de la cocina
- Emparejar la palabra escuchada con su grafía	Mesa de la cocina
- Escribir las palabras de los dibujos	Mesa de la cocina
- Ordenar frases desordenadas	Gorro de cocina
- Escribir palabras dentro de una frase	Gorro de cocina
- Escribir una frase con referente dibujo	Gorro de cocina
<b>Actividades SALÓN</b>	
- Presentación de la letra <b>B</b>	Abanico
- Clasificar palabras por la sílaba inicial ( <b>ba, be, bi, bo, bu</b> )	Abanico
- Identificar objetos con la letra <b>B</b>	Bicicleta
- Emparejar una palabra con su dibujo	Bicicleta
- Escribir palabras con referente dibujo	Bicicleta
- Discriminación gráfica <b>b, d</b>	Nana
- Presentación de la letra <b>CH</b>	Madre
- Formar palabras que tienen letras desordenadas con la letra <b>ch</b>	Madre
- Presentación de la letra <b>F</b>	Chimenea
- Escribir palabras dentro de una frase con referente de la imagen	Chimenea



## COCINA



En esta estancia se introduce la letra **d**. Se puede pulsar sobre **Lisa**, **Mesa de la cocina**, **Gorro cocina**.

Cuando se pulsa en la cocina, se produce una animación, donde figura que Lisa está desplumando una gallina.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades <b>COCINA</b>	Pulsar en
- Presentación de la letra <b>D</b>	Lisa
- Emparejar palabra con su dibujo	Mesa de la cocina
- Emparejar la palabra escuchada con su grafía	Mesa de la cocina
- Escribir las palabras de los dibujos	Mesa de la cocina
- Ordenar frases desordenadas	Gorro de cocina
- Escribir palabras dentro de una frase	Gorro de cocina
- Escribir una frase con referente dibujo	Gorro de cocina



LISA

A esta actividad se accede pulsando sobre [Lisa](#).



**ACTIVIDAD:** presentación de la letra D



**TAREA**

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que hace Lisa de la letra **d**, junto con las vocales.



**DESCRIPCIÓN**

Lisa mete el dedo en la sopera y al quemarse emite el sonido **d**. Se presenta dicha letra escrita, al tiempo que se la enseña a Miguel, que la dice junto con las vocales.



## MESA DE LA COCINA

Al pulsar sobre **la mesa de la cocina**, se presentan unos cartones del juego del Bingo. Esta actividad se puede elegir realizarla de tres formas diferentes, pulsando sobre los iconos que se presentan en el Menú de la parte inferior de la pantalla que se corresponden con las siguientes actividades:

Actividad 1: **emparejar la palabra con el dibujo correspondiente**

Actividad 2: **emparejar la palabra escuchada con su escritura**

Actividad 3: **escribir las palabras de los dibujos**

En todas ellas se trabaja con la nueva letra aprendida, la **d**.



**ACTIVIDAD 1: emparejar la palabra con el dibujo correspondiente**



**TAREA**

La **tarea** consiste en señalar en qué cartón se encuentra la palabra que se presenta escrita.



## DESCRIPCIÓN

Hay dos cartones encima de la mesa, en los que jugarán Miguel y Lisa. Se presenta una palabra escrita y hay que indicar en qué cartón se debe colocar. Si la respuesta es correcta, la palabra queda escrita al lado del dibujo y se coloca un garbanzo encima del dibujo. Gana el que primero complete el cartón.



## VOCABULARIO



Dedo, moneda, dominó, nido, pomada, nudo, dos, diente, duende, dálmata y dedal.



### AYUDAS

Si hay equivocación, se dice un mensaje: **Vuelve a leerlo otra vez**, a la vez que se ilumina el cartón en el que se encuentra. Si nuevamente hay equivocación, se oye el mismo mensaje y se ilumina la mitad del cartón en donde está el dibujo. Si hay nuevo fallo, el ordenador da la respuesta.



### ACTIVIDAD 2: emparejar la palabra escuchada con su escritura



### TAREA

La **tarea** consiste en señalar en qué cartón se encuentra la palabra escuchada.



### DESCRIPCIÓN

Igualmente se presentan dos cartones del juego del Bingo. En cada uno aparecen escritas unas palabras. Se oye por voz una de ellas. Hay que colocarla en el lugar correcto.



### VOCABULARIO

El mismo que en la actividad anterior: **dedo, moneda, dominó, nido, pomada, nudo, dos, diente, duende, dálmata y dedal.**



### AYUDAS

Si hay equivocación, se vuelve a oír la palabra, a la vez que se le ilumina el cartón en donde se encuentra. Si vuelve a haber equivocación, sucede lo



mismo, sólo que se iluminan dos de las casillas donde puede encontrarse la palabra. La tercera vez da la respuesta el ordenador.



### ACTIVIDAD 3: escribir las palabras de los dibujos



#### TAREA

La **tarea** consiste en escribir las palabras de los dibujos.



#### DESCRIPCIÓN

Se realiza igualmente con el juego del Bingo. Uno de los cartones tiene 4 dibujos y debajo de cada dibujo hay tantos guiones como letras tiene la palabra que lo designa. Se puede realizar la tarea bien con el teclado en pantalla o escribiendo con el del ordenador. Hay que señalar donde se encuentra el dibujo para comenzar a escribir. Cada vez que se escribe la palabra, hay que dar a **validar**.



#### VOCABULARIO

El mismo que en la actividad anterior: **dedo, moneda, dominó, nido, pomada, nudo, dos, diente, duende, dálmata y dedal.**



#### AYUDAS

En cualquier momento se puede pulsar sobre el icono del **fantasma** que deletreará las letras que componen la palabra.

Si se escribe mal la palabra, se oye el sonido de un gong. Después aparece escrita en pantalla.

En el caso de escribir con el teclado en pantalla, si se la letra no es la correcta, se ofrece la ayuda de iluminar la tecla correspondiente.



## GORRO DE COCINA

Al pulsar sobre el **gorro de cocina** que está encima de la mesa, se da paso a tres actividades diferentes:

- Actividad 1: **ordenar frases desordenadas**
- Actividad 2: **escribir palabras dentro de una frase**
- Actividad 3: **escribir una frase con referente dibujo**

Es conveniente realizarlas en este orden, ya que está graduada su dificultad.



### ACTIVIDAD 1: **ordenar frases desordenadas**



### TAREA

La **tarea** consiste en ordenar las palabras para hacer una frase con sentido.



### DESCRIPCIÓN

Miguel se coloca el gorro para ayudar a Lisa. Abre un libro. En la parte izquierda hay una imagen de Garfio y Smea. En la parte derecha hay una serie de palabras desordenadas. Hay que ordenarlas para formar una frase que responda al dibujo que se presenta. Para ello hay que **colocar cada palabra en los guiones** situados encima del libro. Si la frase es correcta, se produce la animación correspondiente. **La goma** situada en el menú inferior borrará la frase completa.



### FRASES

**Mete el dedo en la sopa**  
**Toma la miel de la mesa**  
**Pon la seta con sal**



Pásame la nata  
Pesa los tomates y pepinos  
Desata el nudo del delantal  
Tapa la lata de las palomitas  
Dame la pimienta molida



## AYUDAS

Si hay equivocación, se quitan las palabras mal escritas, quedando las que están bien.

1º. Se escucha por voz la frase correspondiente, a la vez que se queda escrita una de las palabras.

2º. Vuelve a escucharse nuevamente la frase y se completan más palabras.



## ACTIVIDAD 2: escribir palabras dentro de una frase

Las dos tareas de escritura que se presentan: **escribir palabras** o **escribir frase** se eligen pulsando sobre el icono que se encuentra en el Menú de la parte inferior de la pantalla.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir las palabras que faltan dentro de una frase.



## DESCRIPCIÓN

Se emplea el mismo **libro** y los **dibujos** que en la actividad anterior. Las frases son las mismas, pero faltan algunas palabras, que son las que deben completarse. Cuando va a escribirse la palabra, se presentan tantos guiones como letras tiene. Se puede emplear el teclado en pantalla o el teclado del ordenador. Hay que validar la respuesta



## FRASES

Mete el dedo en la sopa  
Toma la miel de la mesa  
Pon la seta con sal  
Pásame la nata  
Pesa los tomates y pepinos  
Desata el nudo del delantal  
Tapa la lata de las palomitas  
Dame la pimienta molida



## AYUDAS

En cualquier momento, pulsando sobre el **fantasma**, se oye la frase correspondiente.

Si hay equivocación, se escucha por voz la frase, a la vez que se quedan escritas las palabras correctas. Si se pasa el cursor por encima de las palabras mal escritas, se escucha su nombre.



## ACTIVIDAD 3: escribir frases con referente dibujo



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir la frase que corresponde a un dibujo.



## DESCRIPCIÓN

Se emplea el mismo **libro** y los **dibujos** que en la actividad anterior. Hay que escribir las frases correspondientes a los dibujos. Cuando va a escribirse la palabra, se presentan tantos guiones como letras tiene. Se puede emplear el teclado en pantalla o el teclado del ordenador.



**FRASES**

Las mismas que en la actividad anterior



## AYUDAS

En cualquier momento, pulsando sobre **el fantasma**, se oye la frase correspondiente.

Si hay equivocación, se escucha por voz la frase correspondiente a la vez que se quedan escritas las palabras correctas. Si se pasa el cursor por encima de las palabras mal escritas, se oye su nombre.



## SALÓN



En esta estancia se introducen la letras **b**, **ch** y **f**. Se puede pulsar sobre **Abanico**, **bicicleta**, **Nana**, **madre**, **chimenea**, **tronco**.

Cuando se pulsa en el salón, el fantasma presenta al padre y a la madre, y se produce una pequeña animación.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades SALÓN	Pulsar en
- Presentación de la letra <b>B</b>	Abanico
- Clasificar palabras por la sílaba inicial ( <b>ba</b> , <b>be</b> , <b>bi</b> , <b>bo</b> , <b>bu</b> )	Abanico
- Identificar objetos con la letra <b>B</b>	Bicicleta
- Emparejar una palabra con su dibujo	Bicicleta
- Escribir palabras con referente dibujo	Bicicleta
- Discriminación gráfica <b>b</b> , <b>d</b>	Nana
- Presentación de la letra <b>CH</b>	Madre
- Formar palabras que tienen letras desordenadas con la letra <b>ch</b>	Madre
- Presentación de la letra <b>F</b>	Chimenea
- Escribir palabras dentro de una frase con referente de la imagen	Chimenea



## ABANICO

A esta actividad se accede pulsando sobre [el abanico](#) situado en la pared del fondo del salón.

Consta de dos actividades diferentes:

Actividad 1: **presentación de la letra b**

Actividad 2: **clasificar palabras por la sílaba inicial (ba, be, bi, bo, bu)**



### ACTIVIDAD 1: **presentación de la letra b**



#### TAREA

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **b** junto con las vocales.



### DESCRIPCIÓN

En el abanico aparece escrita la letra **b**, y se hace referencia a la similitud gráfica que tiene con la letra **d**. Posteriormente, se van añadiendo las vocales, a la vez que se escucha su sonido.



### ACTIVIDAD 2: **clasificar palabras por la sílaba inicial (ba, be, bi, bo, bu)**

A esta actividad se accede inmediatamente después de ver la presentación del [abanico](#).



#### TAREA

La **tarea** consiste en colocar los objetos en el lugar correspondiente dentro del abanico, de acuerdo con su sílaba inicial.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan unos **objetos** en la parte inferior de la pantalla y un **abanico dividido por 5 varillas** cada una con una sílaba diferente con el sonido **b**. Hay que colocar cada objeto dentro de las varillas correspondientes. Cuando se toca el objeto, se escucha su nombre.



## VOCABULARIO

Ballena, bellota, biberón, bocadillo, bolígrafo, búho, bufanda, bigote, bañador, berenjena.



## AYUDAS

Si el alumno falla el objeto no se coloca, hay un mensaje de error, y se ilumina la zona donde debe colocarse



## BICICLETA

Al pulsar sobre **la bicicleta** que está en el salón, se da paso a tres actividades diferentes:

Actividad 1: **identificar objetos con la letra b**

Actividad 2: **emparejar palabra y dibujo**

Actividad 3: **escribir el nombre de los dibujos**

Es conveniente realizarlas en este orden, ya que está graduada su dificultad.



### ACTIVIDAD 1: **identificar objetos con la letra b**



### TAREA

La **tarea** consiste en recoger objetos que contengan el sonido **b**.



### DESCRIPCIÓN

Miguel y su padre van de paseo en la bicicleta. A su paso, encuentran diversos objetos. Miguel tiene que recoger los que tengan la letra **b**.



### VOCABULARIO

**Bote, bata, bola, bota, botón, tubo, tebeo, autobús, nube, lobo, sábana, babi.**



### AYUDAS

Se escucha por voz un mensaje de error, que indica que el objeto no tiene el sonido **b**.



**ACTIVIDAD 2:** emparejar una palabra escrita con su dibujo correspondiente



**TAREA**

La **tarea** consiste en identificar la palabra escrita que corresponde a un dibujo determinado.



**DESCRIPCIÓN**

Una vez realiza la actividad de la bicicleta, los objetos que tienen el sonido **b** se presentan en la parte izquierda de un cuaderno. En la derecha, están las palabras escritas. Hay que **colocar cada palabra en su sitio**, arrastrando la palabra hasta el centro del dibujo correspondiente. Si la respuesta es correcta, la palabra queda escrita debajo.



**VOCABULARIO**

Bote, bata, bola, bota, botón, tubo, tebeo, autobús, nube, lobo, sábana, babi.



**AYUDAS**

Si hay error, no se coloca la palabra.



**ACTIVIDAD 3:** escribir palabras con referente dibujo



**TAREA**

La **tarea** consiste en escribir la palabra correspondiente a un dibujo.



## DESCRIPCIÓN

Esta tarea se puede realizar bien escribiendo con el teclado en pantalla o el del ordenador.



## VOCABULARIO

Bote, bata, bola, bota, botón, tubo, tebeo, autobús, nube, lobo, sábana, babi.



## AYUDAS

Se escucha el nombre del objeto. Se deletrea.



## NANA



**ACTIVIDAD:** discriminación gráfica **b, d**

A esta actividad se accede pulsando sobre la [perra Nana](#)



## TAREA

La **tarea** consiste en señalar dónde tienen que ir determinadas palabras, según tengan la letra **d** o **b**.



## DESCRIPCIÓN

Hay **dos agujeros en la pared**. En uno de ellos se encuentra escrita la letra **b** y en el otro la **d**. Nana solicita ayuda para depositar unos bichejos en uno de esos agujeros, según que la palabra escrita que llevan contenga una letra u otra.



## VOCABULARIO

**Bota, boda, dado, dedal, nube, tubo, beso, babi, duda, nudo.**



## AYUDAS

Si el alumno/a se equivoca se le ofrece un mensaje para que lo intente nuevamente.



## MADRE

A esta actividad se accede pulsando sobre [la madre](#), que se encuentra sentada en el salón.

Al pulsar sobre [la madre](#), que está en el salón, se da paso a dos actividades diferentes:

Actividad 1: **presentación de la letra ch**

Actividad 2: **escritura de nombres con dicha letra**



### ACTIVIDAD 1: **presentación de la letra ch**



### TAREA

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que hace la madre de la letra **ch**, junto con las vocales.



### DESCRIPCIÓN

La madre comienza a estornudar y se quedan escritos los estornudos "achís". Se caen las letras que sobran quedando la **ch**, a la que se añaden las diferentes vocales, escuchándose su pronunciación. Se muestra un ejemplo de palabras que comienzan por dichos sonidos.



### ACTIVIDAD 2: **formar palabras que tienen las letras desordenadas, con la letra ch**

A esta actividad se accede pulsando después de haber pulsado sobre [la madre](#) para ver la presentación de la **ch**.



## TAREA

La **tarea** consiste en colocar ordenadamente las letras de la palabra escuchada.



## DESCRIPCIÓN

Las **flores** invitan a escribir correctamente la palabra que dicen. Las letras que componen esa palabra se presentan de forma desordenada. Hay tantos guiones como letras haya. Debe colocarse cada letra en el lugar adecuado. Si se escribe correctamente, se escucha la palabra completa.



## VOCABULARIO

Mochila, chupete, chimenea, noche, peluche, lucha, pecho, chata, chulo, techo, dicha, ducha, chepa, leche, ocho, mucho, chapa, machete, boliche, chulapo, panchito, pachuli, Chelito, techado.



## AYUDAS

Si el alumno/a se equivoca se le indica un mensaje que indica que no se conoce esa palabra, a la vez que se le deja que la vea escrita durante unos segundos. Si nuevamente se escribe mal, se deletrea.



## CHIMENEA

Al pulsar sobre **la chimenea**, que está en el salón, se da paso a dos actividades diferentes:

Actividad 1: **presentación de la letra f**

Actividad 2: **escritura de palabras dentro de una frase teniendo como referente la imagen**



**ACTIVIDAD 1: presentación de la letra f**



**TAREA**

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **f**.



**DESCRIPCIÓN**

El fantasma está dando con un fuelle aire al fuego de la chimenea. Las llamas tienen forma de **f**. Se van colocando las vocales con cada una de ellas, a la vez que se escucha la sílaba correspondiente.



**ACTIVIDAD 2: escribir palabras dentro de una frase, con el referente de una imagen**

A esta actividad se accede inmediatamente después de haber pulsado sobre la chimenea y haber visto la presentación de la letra **f**.



**TAREA**



La **tarea** consiste en escribir palabras dentro de una frase.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan unas imágenes. Debajo están escritas las frases correspondientes a esa imagen a las que les faltan algunas palabras que deben escribirse, bien a través del ordenador o del teclado en pantalla. Si no se conoce cuál puede ser el significado de la frase, se debe pulsar sobre **el fantasma**, que dirá la frase entera. Deben trabajarse previamente alguna de las palabras, ya que es imposible que se sepa los nombres propios que hay que escribir: "Felipe", "Fede" o "Fátima". Igual ocurre con la frase "La fila del fútbol".



## VOCABULARIO (FRASES)

Se indican entre paréntesis las palabras que deben escribirse

La (**foto**)de (**Felipe**)  
(**Fede**) es (**feo**)  
El fantasma se pone en (**fila**)  
El (**teléfono**) suena  
(**Pitufo**) fuma en el (**sofá**)  
La (**fila**) del fútbol  
(**Fátima**) toma sopa de (**fideos**) y (**filete**)



## AYUDAS

- 1º Se escucha la palabra que falta
- 2º Se deletrea



## 2ª PLANTA (BUHARDILLA)



En esta planta se encuentran situados **el baño** y **el dormitorio**. La primera vez que se accede hay que pulsar sobre la **Puerta del Baño** y luego en el **Dormitorio**, para realizar las diferentes tareas. Si se pulsa en el **Baño** en primer lugar, también se accederá por defecto al **Dormitorio**. Desde ahí, hay que pulsar en la **Puerta del Baño**.

En total, en esta segunda planta hay 25 actividades diferentes. Se introduce nuevo código con las letras **ñ, r**. También se presentan las **sílabas inversas** y **mixtas**. Se realizan nuevas tareas de conciencia fonológica y se inicia en el uso de los artículos.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades BAÑO	Pulsar en
- Presentación de la "eñe"	Puerta del baño
- Completar en una palabra la sílaba que falta empleando la ñ	Puerta del baño
Actividades DORMITORIO	Pulsar en
- Segmentación de las sílabas iniciales de dos dibujos y fusión para formar una nueva palabra	Loseta en el suelo
- Presentación de la r	Escalextric
- Reconocer auditivamente palabras que contengan el sonido <b>erre</b>	Escalextric
- Diferenciar auditivamente sílabas que contengan el sonido <b>r suave</b> y <b>r fuerte</b>	Escalextric
- Reconocer los dibujos que tengan el sonido <b>r</b>	Coche
- Escribir palabras con el sonido <b>r suave</b> y <b>r fuerte</b> con referente dibujo	Coche
- Escribir el nombre de los dibujos	Señal escalextric
- Presentación de las inversas	Muñecos en la estantería
- Completar palabras con las sílabas inversas	Armario



- Escribir el nombre de los dibujos	Armario
- Identificar sílabas inversas	Pizarra
- Colocar palabras dentro de una frase	Pizarra
- Identificar sílabas mixtas	Silla
- Completar palabras con sílabas mixtas	Chapas
- Escribir palabras al dictado	Cuaderno
- Identificar palabras que no tienen sentido	Cama de Miguel
- Ordenar las letras de una palabra	Cama de Juan
- Ordenar frases desordenadas	Cama de Wendy
- Formar una palabra nueva añadiendo una letra	Lamparilla
- Formar una palabra nueva eliminando una letra	Lamparilla
- Completar frases con los artículos correspondientes	Sombra de Peter Pan
- Completar un pequeño texto al que le faltan las vocales	Foto de Nana
- Indicar el número de palabras que tiene una frase	Ventana



## BAÑO



En esta estancia se introduce la letra ñ.  
Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades: BAÑO	Pulsar en
- Presentación de la "eñe"	Puerta del baño
- Completar en una palabra la sílaba que falta empleando la ñ	Puerta del baño



## PUERTA DEL BAÑO

A esta actividad se accede pulsando en la [puerta del baño](#)  
Al pulsar sobre [la puerta del baño](#), a la cual se accede desde el *Dormitorio*, se da paso a dos actividades diferentes:

Actividad 1: **presentación de la letra ñ**

Actividad 2: **completar la sílaba que falta en una palabra con dicha letra**



**ACTIVIDAD 1: presentación de la letra ñ**



**TAREA**

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **ñ**, junto con las vocales.



## DESCRIPCIÓN

Unos mosquitos sostienen un cartel con la letra **eñe** y hacen una presentación de las diferentes sílabas que contienen dicho sonido.



**ACTIVIDAD 2: completar la sílaba que falta en una palabra con la letra ñ**

A esta actividad se realiza inmediatamente después de ver la presentación de la letra **eñe**, a la que se ha accedido pulsando sobre la [puerta del baño](#).



**TAREA**

La **tarea** consiste en colocar la sílaba que falta en una palabra.



## DESCRIPCIÓN

Los niños se encuentran en el baño con Nana. Encima del baño se encuentran dentro de unas pompas de jabón, las diferentes sílabas con la letra **eñe**. En la parte exterior de la bañera, se encuentra escrita la palabra, con un hueco donde debe completarse la sílaba. Una vez que se completa, la sílaba queda remarcada de otro color, a la vez que se oye la palabra completa. Al final, se entrega a los niños el título de buceadores.



## VOCABULARIO

Año, baño, daño, mañana, niña, señala, señorita, telaraña, peña, piña, cañería, cañita, pañito, ñu.



## AYUDAS

- 1º. Se escucha por voz la sílaba correcta
- 2º. Se ilumina la sílaba correcta



## DORMITORIO



artículos.

En esta estancia se introduce la letra **r** y se diferencia entre los diversos sonidos de esta letra. Hay actividades de **conciencia fonológica**. Se presentan las **sílabas inversas** y las **sílabas mixtas**. También se inicia en el uso de los

Se puede pulsar sobre **loseta en el suelo, Escalextric, coche, señal escalextric, muñecos, armario, pizarra, silla, chapas, cuaderno, camas (de Miguel, Juan y Wendy) , lamparilla, sombra de Peter Pan, foto Nana, luz en ventana.**

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades DORMITORIO	Pulsar en
- Segmentación de las sílabas iniciales de dos dibujos y fusión para formar una nueva palabra	Loseta en el suelo
- Presentación de la <b>r</b>	Escalextric
- Reconocer auditivamente palabras que contengan el sonido <b>erre</b>	Escalextric
- Diferenciar auditivamente sílabas que contengan el sonido <b>r suave y r fuerte</b>	Escalextric
- Reconocer los dibujos que tengan el sonido <b>r</b>	Coche
- Escribir palabras con el sonido <b>r suave y r fuerte</b> con referente dibujo	Coche
- Escribir el nombre de los dibujos	Señal escalextric
- Presentación de las inversas	Muñecos en la estantería
- Completar palabras con las sílabas inversas	Armario
- Escribir el nombre de los dibujos	Armario
- Identificar sílabas inversas	Pizarra
- Colocar palabras dentro de una frase	Pizarra
- Identificar sílabas mixtas	Silla



- Completar palabras con sílabas mixtas	Chapas
- Escribir palabras al dictado	Cuaderno
- Identificar palabras que no tienen sentido	Cama de Miguel
- Ordenar las letras de una palabra	Cama de Juan
- Ordenar frases desordenadas	Cama de Wendy
- Formar una palabra nueva añadiendo una letra	Lamparilla
- Formar una palabra nueva eliminando una letra	Lamparilla
- Completar frases con los artículos correspondientes	Sombra de Peter Pan
- Completar un pequeño texto al que le faltan las vocales	Foto de Nana
-Indicar el número de palabras que tiene una frase	Ventana



## ESCALEXTRIC

A esta actividad se accede pulsando en [el escalextric](#), situado en el suelo del dormitorio de los niños.



**ACTIVIDAD:** presentación de la letra **r**



**TAREA**

Hay dos **tareas**:

- 1) Reconocer auditivamente palabras que contengan el sonido **erre**
- 2) Diferenciar auditivamente sílabas que contengan el sonido **r suave** y **r fuerte**



## DESCRIPCIÓN

Juan introduce la letra **r** manejando el mando del escalextric, reproduciendo el sonido **r**, que identifica con el de un motor en marcha. A continuación se presentan varias palabras que tienen este sonido y otras que no. Hay que pulsar un **botón del mando** u otro, dependiendo de que las palabras tengan o no este sonido. Cuando el alumno/a acierta, el coche avanza y cuando se equivoca, retrocede. A la vez hay un marcador con un tanteo que varía de 10 en 10.

En un segundo paso, se diferencia entre la **r suave** y la **r fuerte** (por voz y por escrito). Posteriormente, se escuchan sílabas con dichos sonidos y habrá que pulsar sobre Juan o Miguel dependiendo de que la sílaba que se escuche sea con sonido suave o fuerte.



## VOCABULARIO



---

Rata, burro, nabo, perro, rana, rueda, sierra, río, torre, redonda, leer, beber, besar, pintar, gafas, mesa, vaso, búho, silla, zapato, coche.



### AYUDAS

Se indica si la palabra escuchada tiene o no el sonido **erre**.



## COCHE



### ACTIVIDAD:

A esta actividad se accede inmediatamente después de ver la presentación de la letra **erre**, pulsando sobre **el cochecito** situado al lado del escalextric. Hay dos actividades:

Actividad 1: **reconocer los dibujos que tengan el sonido r**

Actividad 2: **escribir palabras con el sonido r suave y r fuerte, con referente dibujo**



### TAREA

La **tarea** es doble:

- 1) Pulsar sobre los botones del mando del escalextric, según que el dibujo que se presenta tenga o no el sonido **r**.
- 2) Escribir el nombre de los dibujos



### DESCRIPCIÓN

Al pulsar sobre esta opción, aparece nuevamente el **circuito del escalextric**. Un coche debe salvar varios obstáculos (montaña, tornado, lluvia, etc.). Para ello deberá indicar si el dibujo que está colocado al lado de cada uno de ellos, y del que se escucha su nombre, contiene o no el sonido **erre**, pulsado en el botón correspondiente. Hay un tanteo de puntos.

Posteriormente, y una vez finalizada esta actividad, se presenta nuevamente el circuito en pantalla y en esta ocasión hay que escribir correctamente la palabra que corresponde a cada dibujo. Se puede emplear el teclado del ordenador o bien el teclado en pantalla. Para ello Wendy



presenta en pantalla cómo debe teclearse la **r doble**. Hay que pulsar sobre el dibujo para poder escribir la palabra correspondiente. Una vez escrita, hay que validar la respuesta para ver si se ha hecho correctamente.



## VOCABULARIO

Sirena, muro, toro, cara, loro, salero, pera, torero, rata, burro, rabo, perro, rana, rueda, sierra, río, torre, redonda, leer, beber, besar, pintar.



## AYUDAS

En el caso de que exista un fallo, se presenta una carretera con el obstáculo que debía evitarse, y el coche se sale de la carretera.

Como ayuda se ofrece la palabra por voz y por escrito.



## SEÑAL

A esta opción se accede pulsando sobre **la señal** que se encuentra junto al escalextric.



**ACTIVIDAD:** escribir el nombre de los dibujos empleando la letra **erre**



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de los dibujos que aparecen en el circuito del escalextric.



## DESCRIPCIÓN

Es una actividad que intenta afianzar la escritura de la **erre**, por lo que es una continuación de la que se hizo al pulsar sobre **el coche**. Se presenta el mismo circuito del escalextric y se trata de salvar obstáculos, escribiendo el nombre del dibujo que aparece en cada uno de esos obstáculos. Se puede escribir con el teclado del ordenador o bien el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



## VOCABULARIO

Sirena, muro, toro, cara, loro, salero, pera, torero, rata, burro, rabo, perro, rana, rueda, sierra, río, torre, redonda, leer, beber, besar, pintar.



## AYUDAS

Se indica si lleva una o dos **erres**.



## MUÑECOS EN UNA ESTANTERÍA

A esta actividad se accede pulsando en [la estantería](#) situada en la pared del dormitorio de los niños.



**ACTIVIDAD:** presentación de las inversas



**TAREA**

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de las sílabas inversas.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan dos muñecos que llevan escritas la letra **l** y la **e** en su camiseta. Se escucha **le**. El muñeco de la **l** pega un salto y se coloca detrás de la **e**, escuchándose **el**. Aparecen el resto de las vocales y se escucha las diferentes sílabas inversas con la **l**. Se indica que también se pueden formar estas sílabas con la letra **s**, **n** y **r**. Cada vez se escucha la sílaba formada. Miguel escribe en la pizarra las que se forman con la letra **n**.



## ARMARIO

A esta opción se accede pulsando sobre **el armario** que se encuentra en el dormitorio de los niños.

Se pueden realizar dos actividades diferentes. En la barra de menú aparece un icono de **modo 1** (**completar palabras con las sílabas inversas**) y **modo 2** (**escribir el nombre de los dibujos**). Cuando se termina el modo 1, hay que volver a entrar en la actividad para elegir el modo 2.



### ACTIVIDAD 1: completar palabras con las sílabas inversas



### TAREA

La **tarea** consiste en colocar la sílaba inversa que falta, dentro de una palabra.



### DESCRIPCIÓN

Cuando se abre **el armario**, aparecen varios globos de seis en seis y dentro de ellos palabras a las que les falta una sílaba inversa. En la parte inferior están los **cuatro muñecos** con las sílabas inversas **en**, **es**, **ar**, **is**. Se enfoca uno de los muñecos y debe pulsarse sobre **el globo** al que le corresponde esa sílaba. Si la respuesta es la correcta, se quedará escrita la palabra a la derecha de la pantalla.



### VOCABULARIO

Armario, ensalada, alfiler, altura, árbol, enchufe, isla, espada, espuma, espina, estadio, arpa



### AYUDAS

1ª. Aparecen los dibujos en los globos que contienen la sílaba



2ª. Se escuchan por voz todas las opciones correctas

3ª. Se remarcan de otro color



### ACTIVIDAD 2: Escribir el nombre de los dibujos

Para acceder a esta actividad hay que entrar nuevamente en [el armario](#) y pulsar en el Menú sobre el Icono que pone [Modo 1](#), para convertirlo en [Modo 2](#).



### TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir la palabra correspondiente a un dibujo.



### DESCRIPCIÓN

Al igual que en el caso anterior salen [seis globos](#), pero esta vez con dibujos en su interior. Se irán iluminando de uno en uno. Si se quiere saber qué dibujo es, hay que pulsar sobre [el fantasma](#) que indicará cuál es su nombre. Cuando se ha escrito la palabra, se coloca debajo del dibujo. Hay que colocar las tildes para que no de error la escritura.

Si hay una equivocación al escribir con el teclado del ordenador, hay que pulsar nuevamente sobre el globo y borrar con la tecla de retroceso para corregir.



### VOCABULARIO

[Armario, ensalada, alfiler, altura, árbol, enchufe, isla, espada, espuma, espina, estadio, arpa, espía.](#)



### AYUDAS

1º. Se ve la palabra escrita durante breves segundos



2º. Se deletrea la palabra



## PIZARRA

A esta opción se accede pulsando sobre [la pizarra](#) que se encuentra en el dormitorio de los niños.

Se pueden realizar dos actividades diferentes:

Actividad 1: **identificar sílabas inversas**

Actividad 2: **colocar palabras dentro de una frase**



### ACTIVIDAD 1: Identificar sílabas inversas



### TAREA

La [tarea](#) consiste en encontrar una palabra cuya sílaba inicial sea inversa de la que se presenta.



### DESCRIPCIÓN

Ante una pizarra Wendy pone un ejemplo de la tarea que hay que realizar. Posteriormente, se presentan cinco palabras escritas en la pizarra. Wendy dirá una palabra y hay que seleccionar de estas cinco palabras la que tiene la sílaba inicial inversa a la escuchada. Si la respuesta es correcta, la palabra queda escrita en color rojo sobre la pizarra.



### VOCABULARIO

**Seta/esta; saco/asco; lomo/olmo; Nacho/ancho; sano/asno.**



### AYUDAS

Aparece un mensaje de error



## ACTIVIDAD 2: colocar palabras en una frase



### TAREA

La **tarea** consiste en colocar las palabras en su lugar correspondiente dentro de la frase.



### DESCRIPCIÓN

Se presenta en la pizarra frases a la que les faltan dos palabras, cuyas sílabas iniciales están en forma directa e inversa. Hay que colocar las palabras en el lugar adecuado. Si la respuesta es correcta, se escucha la frase.



### FRASES

*Nacho* tiene el pie **ancho**  
La **seta** **está** en la mesa  
Ese **asno** no está nada **sano**  
La **lata** es **alta**  
El abuelo **le** dio una pelota  
La espada está **al** lado de la mesa



### AYUDAS

Aparece un mensaje de error.



## SILLA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la silla](#) que se encuentra en el dormitorio de los niños.



### ACTIVIDAD: Identificar sílabas mixtas



### TAREA

La [tarea](#) consiste en identificar el dibujo cuyo nombre contiene la sílaba mixta formada.



### DESCRIPCIÓN

En primer lugar, se hace una presentación de cómo se forman las sílabas mixtas. A continuación, los muñecos que tienen las consonantes en la camiseta dan vueltas alrededor de una silla, donde hay una vocal. Cuando se pulsa sobre el icono "p" ([parada](#)), se queda fija una sílaba mixta. A la derecha de la pantalla aparecen una serie de dibujos, uno de los cuales contiene dicha sílaba, que será el que debe seleccionarse. La sílaba puede estar al inicio o al final de la palabra. Cuando se ha elegido correctamente, queda escrita la palabra a la derecha de la pantalla, con la sílaba mixta marcada de otro color.



### VOCABULARIO

Salchicha, mantel, soldado, montaña, melón, pastel, papel, percha.



### AYUDAS

1. Se escucha la sílaba formada
2. Se oye el nombre de los dibujos



## CHAPAS

A esta opción se accede pulsando sobre **las chapas**, situadas al lado del escaléxtric, en el dormitorio de los niños.



**ACTIVIDAD:** Completar palabras con sílabas mixtas



## TAREA

La **tarea** consiste en identificar la palabra incompleta donde debe colocarse la sílaba mixta.



## DESCRIPCIÓN

Consiste en una carrera de chapas. En la salida hay cuatro chapas, en cada una de las cuales hay escrita una palabra a la que le falta una sílaba mixta. En cada tirada aparece una sílaba mixta. Hay que identificar la chapa a la que le falta dicha sílaba. Cuando se ha seleccionado **la chapa** correcta, ésta avanza en el circuito y queda escrita la palabra completa. Hay un marcador que va sumando o restando puntos. Las palabras cambian en cada tirada. Si la respuesta es correcta, queda escrita la palabra, marcando de otro color la sílaba mixta.



## VOCABULARIO

Saltamontes, montaña, lancha, sardina, linterna, perfume, raspa, pantalón.



## AYUDAS

La chapa sobre la que se debe pulsar emite un mensaje de ayuda, nombrando la palabra correcta.



## CUADERNO

A esta opción se accede pulsando sobre [el cuaderno](#) que está en el suelo del dormitorio de los niños.



**ACTIVIDAD:** Escribir palabras al dictado



**TAREA**

La [tarea](#) consiste en escribir las palabras que se escuchan.



## DESCRIPCIÓN

Miguel quiere hacer una recopilación de las palabras que ha aprendido y por ello incita al alumno/a que las escriba en un cuaderno. En las palabras que llevan tilde hay que indicarlo, ya que si no se hace, da mensaje de error. Una vez escrita la palabra, hay que validarla, pulsando sobre esta opción en el menú que se presenta en pantalla.



## VOCABULARIO

Enorme, salto, sandalia, lunes, martes, resta, sospecha, sudor, surtido, linterna, lista, norte, pantalón, balones, menor, santo, soldado, raspa, menos, sonda, sultán, palos, lancha, nardo, papel.



## AYUDAS

Si hay equivocación y se escribe con el teclado del ordenador, hay que situarse sobre la palabra equivocada y borrar con la tecla de retroceso.

La ayuda consiste en

1. Escuchar la palabra completa



2. Deletrear la palabra



## LOSETA EN EL SUELO

A esta opción se accede pulsando sobre **la loseta**, que está en el suelo del dormitorio de los niños, al lado del cuaderno.



**ACTIVIDAD:** Segmentación de las sílabas iniciales de dos dibujos y fusión para formar una nueva palabra



### TAREA

La **tarea** consiste en buscar la nueva palabra que se ha formado uniendo las dos sílabas iniciales del nombre de dos dibujos.



### DESCRIPCIÓN

Ésta es una tarea clásica de conciencia fonológica, en la que hay que juntar las sílabas iniciales de dos dibujos para formar una nueva palabra. Wendy enseña cómo hay que hacerlo. Hay que señalar cual es la palabra formada, eligiendo entre uno de los cinco dibujos que se presentan. Si es correcto, desaparecen las hojas y se queda atenuado el dibujo elegido.



### VOCABULARIO

Se indican las dos palabras, cuyos dibujos aparecen emparejados, y entre paréntesis la nueva palabra que se forma.

Cama/salero (casa)

Maleta/goma (mago)

Melón/sapo (mesa)

Bota/camisa (boca)

Caramelo/jarra (caja)

Lápiz/zorro (lazo)

Paloma/tomate (palo)



## AYUDAS

Se escucha el nombre de cada dibujo. Se escucha la primera sílaba del primer dibujo y se escucha la primera sílaba del segundo dibujo.



## CAMAS

Los niños se encuentran en la cama soñando y su madre quiere arreglarles su imaginación que anda un poco desbordada. Se dará paso a tres actividades diferentes según la cama que se pulse:

Actividad 1: **identificar palabras que no tienen sentido**

Actividad 2: **ordenar las letras de una palabra**

Actividad 3: **ordenar frases desordenadas**



## CAMA DE MIGUEL

A esta opción se accede pulsando sobre **la cama de Miguel**, que es la situada más a la derecha, en el dormitorio



**ACTIVIDAD 1: identificar palabras que no tienen sentido**



**TAREA**

La **tarea** consiste en identificar la palabra que no tiene significado y eliminarla.



## DESCRIPCIÓN

Se ve el pensamiento de los sueños de Miguel. Aparecen diferentes palabras, unas con sentido y otras sin sentido. Se deben señalar las que no tienen sentido. Si la respuesta es correcta, aparecen los dibujos correspondientes a esas palabras



## VOCABULARIO

Palabras con sentido: **Nube, luna, paloma, ala, niño, sol.**

Palabras sin sentido: **Benó, lano, setu, latera, pituni, palimu.**



## AYUDAS

1º. Se escuchan las palabras sin sentido

2º. Se iluminan de otro color



## CAMA DE JUAN

A esta opción se accede pulsando en [la cama de Juan](#), que es la situada más a la izquierda, en el dormitorio.



## ACTIVIDAD 2: ordenar las letras de una palabra



## TAREA

La **tarea** consiste en ordenar las letras para formar una palabra.



## DESCRIPCIÓN

Juan está dormido y soñando. En un bocadillo de pensamiento se presentan varias letras. Su madre da pistas para que se ordene las letras y formen una palabra. Las pistas son las siguientes:

**Abeja:** es el animal que nos da la miel.

**Alas:** el animal que las lleva puede volar.

**Luna:** ilumina por las noches.

**Olas:** si el mar tiene muchas te lo pasarás fenomenal.



**Montaña:** se puede subir y bajar. Si es Rusa, está en un parque de atracciones.

**Amapola:** es una flor muy colorada.

Habrás que arrastrar las letras hasta los guiones.

Cuando se da la respuesta correcta, aparecen las palabras bien escritas y los dibujos correspondientes



## VOCABULARIO

Abeja, alas, luna, olas, montaña, amapola.



## AYUDAS

1º. Aparece un mensaje de error y se oye la palabra

2º. Se escucha y se ve escrita durante unos segundos



## 3) CAMA DE WENDY

A esta opción se accede pulsando en **la cama de Wendy**, que es la que tiene un cojín rojo.



## ACTIVIDAD 2: ordenar frases desordenadas



## TAREA

La **tarea** consiste en ordenar las palabras para formar una frase.



## DESCRIPCIÓN

Wendy está también soñando y en sus pensamientos aparecen frases desordenadas. La madre hace un ejemplo de cómo debe realizarse la actividad. Una vez hecho el ejercicio correctamente se presenta una animación correspondiente a dichas frases.



## FRASES

"Ponte a mi lado", "Toma mi mano", "Y dame un beso".



## AYUDAS

Mensaje de error y se escucha por voz la frase correcta.



## LAMPARILLA

A esta actividad se accede cuando se pulsa sobre [la lámparilla](#) que se encuentra encima de la mesa. Se pueden realizar dos actividades:

Actividad 1: **formar una palabra nueva añadiendo o quitando una letra**

Actividad 2: **quitar una letra a una palabra para formar otra nueva**



**ACTIVIDAD 1:** **formar una palabra nueva añadiendo o quitando una letra**



## TAREA

La [tarea](#) consiste en identificar el dibujo que corresponde a la palabra que se forma al añadir o quitar una letra a otra palabra.



## DESCRIPCIÓN

Esta es también una tarea de conciencia fonológica, donde se presentan tres palabras escritas y tres dibujos cada vez. Para elegir si la tarea es de [añadir o quitar una letra](#), hay que elegir el icono correspondiente en el Menú que se presenta en la parte inferior de la pantalla. Se debe añadir o quitar, según la opción elegida, una letra a la palabra que se presenta de forma intermitente y señalar el dibujo que corresponde a la nueva palabra formada. Si se elige correctamente, queda escrita la palabra. Peter muestra un ejemplo de cómo debe realizarse la tarea. En cualquier momento, si se pulsa sobre [el fantasma](#), se escucha el nombre del nuevo dibujo.



## VOCABULARIO



Una, ata, ana (añadir "l") Dibujos: luna, lata, lana  
Ola, año, ata (añadir "b") Dibujos: bola, baño, bata  
Ato, ata, ala (añadir "p") Dibujos: pato, pata, pala  
Esa, onda, ancha (añadir "m") Dibujos: mesa, monda, mancha  
Alto, osa, ala (añadir "s") Dibujos: salto, sosa, sala  
Ama, olor, una (añadir "d") Dibujos: dama, dolor, duna  
Oso, ele, uno (añadir "t") Dibujos: toso, tele, tuno



## AYUDAS

- 1º. Se escucha por voz la palabra iluminada
- 2º. Se escucha el nombre del dibujo
- 3º. Se presenta escrito durante unos segundos el nombre del dibujo



## SOMBRA DE PETER PAN

A esta actividad se accede pulsando sobre [la sombra de Peter Pan](#) que se encuentra en la pared.



**ACTIVIDAD:** completar las frases con los artículos correspondientes.



### TAREA

La **tarea** consiste en completar las frases colocando los artículos "el, la, los, las."



### DESCRIPCIÓN

Se presenta Campanilla para ayudar a Peter a coser su sombra. Campanilla propone que para adivinar su pensamiento hay que completar un texto con diferentes artículos "el, la, los, las". Se presentan las frases con guiones donde deben colocarse los artículos correspondientes. Hay que pulsar sobre [el guión](#) para poder escribir. Una vez escrita, hay que validar la respuesta.



### TEXTO

Los indios de la isla  
El pirata pata de palo  
El capitán de la lancha  
Las olas del mar  
Las arañas en el puerto  
Las ratas en el suelo  
Los niños perdidos  
Las mamas besando a los niños



### AYUDAS



1. Se escucha la frase completa
2. Se oye el artículo que falta.



## FOTO DE NANA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la foto de Nana](#), que se encuentra sobre la mesa, en el dormitorio de los niños



**ACTIVIDAD:** completar un pequeño texto al que le faltan las vocales



**TAREA**

La **tarea** consiste en completar las frases colocando las vocales correspondientes.



**DESCRIPCIÓN**

Al pulsar sobre esta opción se ve a Nana intentando descifrar un texto escrito en la pizarra, pero le faltan las vocales. Si la vocal que se elige no es la correcta, no se coloca.



**TEXTO**

"Nana:  
Todo está bien.  
Estamos durmiendo.  
No nos despiertes.  
Mañana te diremos dónde iremos.  
Muchos besos."



**AYUDAS**

Si ha fallado la vocal, no se coloca en el texto.



## VENTANA

Al pulsar sobre **la ventana** del fondo del dormitorio, se da paso a esta actividad.



**ACTIVIDAD:** indicar el número de palabras que tiene una frase



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir el número de palabras que tiene una frase.



## DESCRIPCIÓN

Peter escucha el llanto de los Niños Perdidos. Wendy le pide que les deje ir con él. Para ello Peter les indica que tienen que aprender a volar. Lo intentan con un saltador. Se presenta una frase escrita a la vez que se escucha. El alumno/a debe indicar el número de palabras que tiene escribiendo su número. Si la respuesta es correcta, se da un salto con el **saltador** por cada palabra, a la vez que se va escribiendo en pantalla.



## TEXTO

Nana pasea

Lisa toma patatas asadas

Juan tiene miedo

Wendy da flores a mamá

Miguel pide agua a Lisa

La isla de los Niños Perdidos



## AYUDAS



Se da un mensaje de error, a la vez que se escucha lentamente cada una de las palabras.



ÍNDICE

ESCENARIO: LA CASA ..... 1

Índice de actividades ..... 2

SEMISÓTANO ..... 5

 CHIMENEA ..... 6

 ORDENADOR ..... 8

 RANA ..... 12

 TRUQUEMÉ ..... 17

 CUADRO ..... 19

 MURCIÉLAGOS Y TARÁNTULAS ..... 21

 ATRIL ..... 23

 CAJONES ..... 26

1ª PLANTA ..... 27

COCINA ..... 28

 LISA ..... 29

 MESA DE LA COCINA ..... 30



GORRO DE COCINA.....34

SALÓN.....39



ABANICO.....40



BICICLETA.....42



NANA.....45



MADRE.....46



CHIMENEA.....48

2ª PLANTA (BUHARDILLA).....50

BAÑO.....52



PUERTA DEL BAÑO.....53

DORMITORIO.....55



ESCALETRIC.....57



COCHE.....59



SEÑAL.....61



MUÑECOS EN UNA ESTANTERÍA .....62



ARMARIO .....63



PIZARRA .....66



SILLA .....68



CHAPAS .....69



CUADERNO .....70



LOSETA EN EL SUELO .....72



CAMAS .....74



LAMPARILLA .....78



SOMBRA DE PETER PAN .....80

FOTO DE NANA .....82



VENTANA .....83