



ESCENARIO: LA ISLA



Una vez que se han realizado las actividades de [la casa](#) y [el vuelo](#), hay que volver al Menú de Presentación y pulsar sobre "[la isla](#)".

Una vez que se accede a [la Isla](#), las actividades pueden realizarse pulsando sobre las opciones que se encuentran encuadradas y que son las siguientes: [catalejo](#), [niños perdidos](#), [pieles rojas](#), [piratas](#), [animales](#), [árboles](#), [ave en el cielo](#), [laguna de las sirenas](#), [troncos de árboles](#), [buque pirata](#). A su vez, en alguna de estas opciones puede realizarse más de una actividad. Deben efectuarse de forma secuenciada, ya que sigue la lógica del cuento, excepto en el caso de los [Niños perdidos](#), [Pieles rojas](#), [Piratas](#) y [Animales](#), que se puede elegir qué camino seguir en primer lugar. En esta parte pueden realizarse 48 actividades diferentes.



A continuación se relacionan las actividades que pueden realizarse y los sitios en donde se puede pulsar para tener acceso a las mismas.

ÍNDICE DE ACTIVIDADES	pulsar en:
ANTES DE ATERRIZAR	
- Clasificar palabras por el número de sílabas	Catalejo
- Identificar la sílaba tónica	Catalejo
ITINERARIO NIÑOS PERDIDOS	Niños Perdidos Camino de las Tormentas
- Emparejar el nombre de los niños con su descripción	Puertas
- Completar frases, escribiendo la(s) palabra(s) que falta(n), empleando la "y" copulativa	Letrero
- Escribir nombres propios de persona. Empleo de la mayúscula	Letrero
- Escribir nombres propios de persona. Empleo de la mayúscula	Camiseta
- Eliminar una palabra que no pertenece a un campo semántico determinado	Varita mágica
- Dictado de un pequeño texto. Empleo de la mayúscula después de punto	Pancarta



ITINERARIO PIELES ROJAS	Tiendas Indias Senda de las Flores
- Sustituir el infinitivo de los verbos por su forma verbal correcta	Indios
- Formar y escribir una palabra, a partir de una definición	Diana mágica
- Señalar y escribir la característica contraria a la descripción que se ofrece de los indios	Diana mágica
- Señalar y escribir la característica contraria a la descripción que se ofrece de los indios	Álbum de fotos
- Escribir la palabra que falta en un texto	Princesa Tigridia
- Adivinar quién es un personaje a través de sus características	Hoguera
ITINERARIO DE LOS PIRATAS	Piratas Paseo de los Delfines
- Empleo de los signos de interrogación. Contestar a preguntas que describen a los personajes.	Piratas
- Formular preguntas a las descripciones presentadas	Diario de Navegación
- Escritura de palabras dentro de un texto	Capitán Garfio
- Buscar palabras mal escritas y sustituirlas por las correctas	Estela de humo
ITINERARIO DE LOS ANIMALES	Animales Camino de los caracoles
- Ordenar palabras por orden alfabético	Serpiente
- Escribir el alfabeto	Cuaderno de Juan
- Escribir nombres de animales. Empleo de nociones espaciales y de orden	Buitre
- Seguir órdenes para clasificar los animales según unas características determinadas. Escribir su nombre	Orangután
- Escribir el masculino y femenino de parejas de animales, con su artículo correspondiente	Toro y vaca



CASITA SUBTERRÁNEA	Árboles delante de La Laguna de las Sirenas
- Escribir las órdenes que se ofrecen de forma gestual	Lobos
- Regla de escritura e "m" delante de "p y b"	Redondel en el suelo
- Sustituir la palabra incorrecta dentro de una frase	Cuna en el techo
- Escribir las horas	Reloj
- Relacionar las horas con actividades	Agenda
- Escribir el plural de determinadas palabras y posteriormente el singular	Pizarra
- Escribir plurales de palabras dentro de una frase	Borrador
- Emparejar dibujos de prendas de vestir con su descripción y posteriormente escribir esta descripción.	Perchas
AVE EN EL CIELO	
- Ordenar frases dentro de un texto y colocar el punto y seguido	Cigüeña
- Leer frases y ejecutar lo que en ellas se indica	Casa
- Escoger palabras para formar una frase	Huellas
- Escribir las palabras correspondientes a un dibujo. Colocar objetos según las órdenes recibidas	Puerta de la casa
CASA DE WENDY	
- Secuenciación temporal. Escribir frases para elaborar una receta	Casita
- Responder a preguntas escribiendo la respuesta	Galletas
- Presentación cuentos	Chimenea
- Ordenar imágenes de un cuento escuchado previamente y colocar los textos correspondientes	Estantería
- Unir textos con imágenes y escribir un título para el cuento	Libro amarillo
	Libro azul



LAGUNA DE LAS SIRENAS	Laguna de las Sirenas
- Responder a preguntas eligiendo una palabra. Escribir dicha palabra. Empleo del artículo	Sirenas
- Resolver adivinanzas, escribiendo la solución	Roca de los Abandonados
- Conjugar formas verbales	Cigüeña
TRONCO DE LOS ÁRBOLES	Árboles de detrás de la Laguna
- Escribir un dictado	Árboles
BUQUE PIRATA	Buque pirata
- Corregir palabras escritas incorrectamente	Barco pirata
- Escribir frases empleando la negación (no)	Tabla
- Cambiar los verbos en infinitivo al tiempo verbal correspondiente	Botella
- Asociar sonidos a una frase y posteriormente escribir dicha frase	Pirata
- Seguimiento de órdenes	Wendy
- Marcar y escribir una ruta señalada. Empleo de nociones espaciales	Niños
- Escribir unas palabras al dictado y colocar la tilde en la sílaba adecuada	Capitán Garfio



ANTES DE ATERRIZAR

Antes de aterrizar en la Isla se puede acceder a dos actividades pulsando el catalejo





CATALEJO

Al pulsar sobre esta opción se da paso a dos actividades diferentes:

Actividad 1: **clasificar palabras por el número de sílabas.**

Actividad 2: **descubrir cuál es la sílaba tónica.**



ACTIVIDAD 1: **clasificar palabras por el número de sílabas.**

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



TAREA

La **tarea** consiste en clasificar palabras según tengan dos o tres sílabas.



DESCRIPCIÓN

Los niños divisan a lo lejos la isla y Peter le dice a Juan que coja el catalejo y nombre las cosas que ve. Cada vez aparece un dibujo con su nombre. Posteriormente, se presentan escritas las palabras y hay que colocarlas en la columna de dos o tres sílabas, según proceda, pulsando sobre el **letrero correspondiente**. Si la respuesta es correcta, se coloca en la columna indicada.



VOCABULARIO

Barco, piratas, playa, laguna, palmeras, tigre, sirena, ratón, águila, árbol, niños, tiburón, víbora, pajar, cañón, búfalo, sofá, avestruz.



AYUDAS

Se remarcan las sílabas auditivamente.



ACTIVIDAD 2: descubrir la sílaba tónica.

A esta actividad se accede inmediatamente después de haber realizado la actividad anterior de Clasificación de palabras.



TAREA

La **tarea** consiste en señalar cuál es la sílaba tónica de una serie de palabras.



DESCRIPCIÓN

Este ejercicio es una continuación del anterior, en el que se colocaban las palabras según tuvieran dos o tres sílabas. Una vez que se han colocado las palabras en las columnas correspondientes, Miguel indica que conoce otro juego que consiste en adivinar cuál es la sílaba que suena más fuerte. Se muestran dos ejemplos. Hay que indicar cuál es la **sílaba tónica**, pulsando sobre ella en la palabra que se encuentra escrita en la parte superior de las columnas. Primero se hace con las palabras de dos sílabas y luego con las de tres. Si la respuesta es correcta, la sílaba fuerte queda marcada de color rojo.



VOCABULARIO

El mismo que en el ejercicio anterior: **Barco, piratas, playa, laguna, palmeras, tigre, sirena, ratón, águila, árbol, niños, tiburón, víbora, pajar, cañón, búfalo, sofá, avestruz.**



AYUDAS

Parpadea la sílaba tónica.



ITINERARIOS:



Una vez que los niños aterrizan en la Isla, pueden elegir cualquiera de los siguientes itinerarios:

- **Piratas:** Paseo de los Delfines
- **Niños Perdidos:** Camino de las Tormentas
- **Pieles Rojas:** Senda de las Flores
- **Animales:** Camino de los caracoles

Al pulsar sobre alguna de estas opciones en el Menú de **la Isla**, se verá que Peter dice a los niños que deben elegir un camino, por el que se irán automáticamente, según la opción elegida.



NIÑOS PERDIDOS



Al pulsar sobre esta opción se ve cómo Peter y sus amigos han elegido irse por el [Camino de las Tormentas](#). Una vez que se ha realizado la presentación de los Niños Perdidos (Ligerín, Agudo, Simplón, Encrespado y los Gemelos) pueden realizarse varias actividades pulsando en [Puertas en el tronco de un árbol](#), [Letrero](#), [Camiseta](#), [Varita Mágica](#), [Pancarta](#). Deben realizarse en este orden.

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes

ITINERARIO NIÑOS PERDIDOS	Niños Perdidos Camino de las Tormentas
- Emparejar el nombre de los niños con su descripción	Puertas
- Completar frases, escribiendo la(s) palabras(s) que falta(n), empleando la "y" copulativa	Letrero
- Escribir nombres propios de persona. Empleo de la mayúscula	Letrero
- Escribir nombres propios de persona. Empleo de la mayúscula	Camiseta
- Eliminar una palabra que no pertenece a un campo semántico determinado	Varita mágica
- Dictado de un pequeño texto. Empleo de la mayúscula después de punto	Pancarta



PUERTAS

A esta actividad se accede pulsando sobre **las puertas** que se encuentran en el tronco del árbol situado en la parte izquierda de la pantalla, dentro del Itinerario de **Los Niños Perdidos**.



ACTIVIDAD: emparejar los nombres de los niños con su descripción.



TAREA

La **tarea** consiste en señalar el nombre del niño al que corresponde la descripción que se presenta en un letrero. Esta es una tarea de conciencia fonológica, ya que se ha buscado que el nombre del niño rimara con el final de la descripción.



DESCRIPCIÓN

Se presentan en diferentes letreros, descripciones de los Niños Perdidos, de acuerdo con la presentación que se ha realizado de ellos, cuando se ha elegido este itinerario. En la parte inferior de la pantalla, se encuentran los Niños, los cuales llevan escrito su nombre en un cartel. Hay que señalar el **niño que corresponde a cada descripción**, siguiendo el orden de los letreros de izquierda a derecha. Si la respuesta es correcta, el niño se coloca al lado de su letrero.



VOCABULARIO

El nombre de los niños y letreros correspondientes

NOMBRES

Ligerín

Agudo

Simplón

LETREROS

El más simpático, habilidoso y bailarín se llama...

El más alegre, amable y forzado se llama...

El más aburrido, triste y llorón se llama...



Encrespado

El más travieso, peleón y castigado se llama...

Gemelos

Los que están juntitos y se tiran de los pelos se llaman...



AYUDAS

Se presenta por escrito la última sílaba de la palabra contenida en el letrero y se hace hincapié en qué nombre de los niños Perdidos rimará con esa última sílaba.

En segundo lugar, aparece la silueta del niño al que corresponde la puerta de acceso al tronco del árbol.



LETRERO

A esta actividad se accede pulsando sobre [el letrero](#), que se encuentra en la parte superior del árbol situado en la zona central de la pantalla, dentro del Itinerario de [Los Niños Perdidos](#).



ACTIVIDAD: completar frases, escribiendo la(s) palabra(s) que falta(n), empleando la **y** copulativa



TAREA

La **tarea** consiste en completar una frase, escribiendo la(s) palabra(s) que falta(n) y la **y** copulativa que enlaza con las palabras anteriores.



DESCRIPCIÓN

A partir de las descripciones de los Niños que se han realizado anteriormente, hay que completar una parte de la descripción, escribiendo la palabra que falta. Se presenta un ejemplo de cómo realizar la actividad. Aparece el dibujo de uno de los niños y en la parte inferior de la imagen, varias palabras escritas y correspondientes a la descripción y los guiones de la **y** y las palabras que deben completarse. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Cada vez hay que validar la respuesta. Si es correcta, se escucha por voz lo que se ha escrito. Una vez que se ha realizado esta actividad, se da paso a otras frases que emplean un vocabulario diferente. En todos los casos, están acompañadas de imagen y en la parte inferior se señalan con guiones las palabras que deben escribirse.



VOCABULARIO

Se indica entre paréntesis las palabra (s) que deben escribirse



Agudo es el más alegre, amable... (y forzado).
Simplón es el más aburrido, triste... (y llorón).

Encrespado es el más travieso, peleón... (y castigado).
Los Gemelos son los que están juntitos... (y se tiran de los pelos).

Vocabulario que se presenta una vez que se han completado las frases anteriores:

En el campo hay flores... (y mariposas).
En el cielo hay nubes... (y estrellas).
Tengo que comprar peras... (y manzanas).
Mi vestido es rosa... (y azul).
Hoy he comido filete... (y patatas).



AYUDAS

Se escuchan las palabras que hay que escribir para completar la frase.
Se ve la frase completa.



CAMISETA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la camiseta](#), que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, dentro del Itinerario de [Los Niños Perdidos](#).



ACTIVIDAD: escribir nombres propios de persona, empleando la mayúscula.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir el nombre de cada uno de los Niños Perdidos, empleando la mayúscula en la primera letra.



DESCRIPCIÓN

Juan llama la atención para que se fijen que en los nombres de las personas, la primera letra se escribe con mayúscula. Entrega un cuaderno a uno de los Gemelos para que vaya escribiendo el nombre de todos ellos. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o con el teclado en pantalla. Si se escribe con minúscula, automáticamente se coloca la mayúscula (si el alumno se equivoca, conviene resaltar este extremo). Hay que validar la respuesta. Una vez que se ha escrito correctamente, se escucha el nombre. Al finalizar la actividad, se hace una recopilación de la regla: "[En los nombres de las personas, la primera letra siempre se escribe con mayúscula](#)".



VOCABULARIO

Ligerín, Agudo, Simplón, Encrespado, Gemelos



AYUDAS

Se enfoca brevemente el nombre en la camiseta del niño correspondiente.



Permanece el niño con su nombre escrito en la camiseta, con la primera letra en mayúscula y marcada de otro color.



VARITA MÁGICA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la varita mágica](#), que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, dentro del Itinerario de [Los Niños Perdidos](#).



ACTIVIDAD: eliminar una palabra que no pertenece a un campo semántico determinado.



TAREA

La [tarea](#) consiste en señalar la palabra que no forma parte de un campo semántico determinado.



DESCRIPCIÓN

Se presentan 4 dibujos, uno de los cuales no pertenece al mismo campo semántico. Peter presenta un ejemplo de cómo realizar la actividad. Cada vez se presentarán 4 dibujos diferentes y su nombre escrito debajo, así como el campo semántico de que se trata. Si la respuesta es correcta, Peter apunta con un tirachinas para hacer desaparecer el dibujo.



VOCABULARIO

Tronco - rama - zapato- hojas

León - caja - serpiente -ardilla

Rosas - claveles - margarita - cuera

Camiseta - pantalón -escopeta - calcetín

Cuchara - manzana - piña - plátano



AYUDAS

Si se señala una palabra que no es la intrusa, se escucha por voz el nombre de la familia de palabras: *Esa palabra también es....* (nombre del campo semántico de que se trate).



PANCARTA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la pancarta](#), que se encuentra situada en la parte inferior de la pantalla, dentro del Itinerario de [Los Niños Perdidos](#).



ACTIVIDAD: dictado de un pequeño texto. Mayúscula al inicio de frase y después del punto.



TAREA

La [tarea](#) consiste en hacer un dictado y poner el punto en el sitio indicado, escribiendo con mayúscula la primera letra de la frase siguiente.



DESCRIPCIÓN

Cada uno de los niños dicta una frase, que se escribirá en una pancarta, para darle la bienvenida a Wendy y Campanilla cuando lleguen. Se aprovecha para indicar cuándo se emplee el punto y seguido, así como la utilización de la mayúscula en el inicio de la frase. Se presentan tantos guiones como palabras tiene la frase. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Al final de la actividad, se anota la regla en un cuaderno.



FRASES / TEXTO

Os estamos esperando. La casa está muy bonita. Tenemos un pastel de frutas. Un beso para todos.



AYUDAS

Se vuelve a repetir la frase, si hay alguna palabra incorrecta o mal escrita.

Si se olvida el punto o el inicio en mayúscula, se recuerda este extremo.

Si hay una 2ª equivocación, se presenta la frase bien escrita, para que se copie.



LOS PIELES ROJAS



en este orden.

Al pulsar sobre esta opción, Peter y sus amigos han elegido irse por [La Senda de las Flores](#). Se pueden realizar varias actividades pulsando en [los indios](#), [la diana mágica](#), [el álbum de fotos](#), [Princesa Tigridia](#) y [la hoguera](#). Deben realizarse

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes

Actividades LOS PIELES ROJAS	pulsar en:
- Sustituir el infinitivo de los verbos por su forma verbal correcta	Indios
- Formar y escribir una palabra, a partir de una definición	Diana mágica
- Señalar y escribir la característica contraria a la descripción que se ofrece de los indios	Álbum de fotos
- Escribir la palabra que falta en un texto	Princesa Tigridia
- Adivinar quién es un personaje a través de sus características	Hoguera



INDIOS



ACTIVIDAD: sustituir el infinitivo de los verbos por la forma verbal correcta.

A esta actividad se accede pulsando sobre [los indios](#), dentro del Itinerario de [Los Pieleros Rojas](#).



TAREA

La **tarea** consiste en sustituir dentro de un texto el verbo en infinitivo, escribiendo la forma correcta.



DESCRIPCIÓN

El Jefe de Los pieles rojas presenta al resto de su tribu. Al hablar emplea el infinitivo, por lo que cuesta entenderle. Para poder hacerlo, hay que sustituir las palabras marcadas en rojo (infinitivos) por las formas verbales correctas. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o bien el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si la respuesta es correcta, queda escrita en el texto.

TEXTO

Nosotros somos pieles rojas. No tenemos ni cejas ni pestañas. Yo soy Gran Tigre. Yo cuido los caballos y tú vigilas el campamento. Tu nombre es Toro Sentado y ella es la Princesa Tigridia y quiere a Peter Pan.



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.

Se deletrea letra por letra.



DIANA MAGICA

Esta actividad da paso a dos tareas distintas:



ACTIVIDAD: formar una palabra juntando las sílabas correspondientes, a partir de una definición que se ofrece como pista y escribir dicha palabra.

A esta actividad se accede pulsando sobre [la diana](#), que se encuentra dentro del Itinerario de [Los Pieles Rojas](#).



TAREA

La [tarea](#) consiste en indicar en la diana cuáles son las sílabas que formarán la palabra que se indica en la definición. Posteriormente, habrá que escribir dicha palabra.



DESCRIPCIÓN

La diana se encuentra dividida en varias partes, cada una de las cuales contiene un número y una sílaba. Se ofrece una definición como pista de la palabra que debe formarse. Al señalar la casilla, se escucha la sílaba seleccionada y queda escrita en el guión correspondiente. Si la palabra es correcta, se anotan los tantos correspondientes a los números que hay en la casilla.

Una vez que se ha finalizado esta tarea, se dará paso a la siguiente dentro de la misma actividad, que consiste en escribir la palabra que se pide. Puede escribirse con el teclado del ordenador, o bien con el teclado en pantalla.



DEFINICIONES

Se indican las definiciones y entre paréntesis las palabras que deben formarse:



Parte del cuerpo humano que cuelga del hombro (brazo)
Contrario de bajo (alto)
Animal mamífero parecido a un paso de peatones (cebra)
Trozo de tierra rodeado por agua (isla)
Nombre de la princesa india (Tigridia)
Arma de guerra (hacha)
Pirata sin mano (Garfio)
Se lo tragó el cocodrilo (reloj)
Nombre del perro de Wendy (Nana)



AYUDAS

Se le indica el número de la casilla correcta.
Se escucha la palabra correcta.



ÁLBUM DE FOTOS

A esta actividad se accede pulsando sobre el [álbum de fotos](#), dentro del Itinerario de [Los Pieles Rojas](#).



ACTIVIDAD: señalar y escribir la característica contraria a la descripción que se ofrece de los indios.



TAREA

La **tarea** consiste en señalar cuál es el indio que cumple la característica contraria a la que se presenta y posteriormente escribir dicha característica.



DESCRIPCIÓN

El Jefe de Los pieles rojas presenta un álbum de fotos con las figuras de sus antepasados. Debajo de cada foto aparece escrita una característica del personaje. En la página de la derecha se presentan otras figuras, debajo de las cuales está escrito cómo son. Hay que buscar el personaje que reúne la característica contraria. Una vez que se ha elegido, si es el correcto, hay que escribir dicha característica. Puede hacerse por el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



VOCABULARIO

Alto/bajo

Gordo/flaco o delgado

Cuello largo/cuello corto

Nariz larga/nariz corta

Cabeza grande/cabeza pequeña

Cara triste/cara alegre

Boca abierta/boca cerrada

Pelo blanco/pelo negro



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.

Cuando se escribe, se escucha también la palabra correcta, y la segunda vez, se deletrea.



LA PRINCESA TIGRIDIA



ACTIVIDAD: dentro de un texto, escribir las palabras que faltan.

A esta actividad se accede pulsando sobre [la princesa Tigridia](#), dentro del Itinerario de [Los Pieles Rojas](#).

Se puede realizar la tarea sin o con apoyo del dibujo correspondiente a la palabra que debe escribirse.



TAREA

La **tarea** consiste en colocar o escribir las palabras que faltan dentro de un texto.



DESCRIPCIÓN

La princesa Tigridia presenta un texto al que le faltan varias palabras, que deben escribirse. En la parte inferior de la pantalla, se presenta un icono, que al pulsar sobre él, da paso a realizar la actividad de dos formas diferentes: **elegir palabras** o **escribir palabras**. En el caso de **elegir palabras**, las palabras que faltan se encuentran situadas a la derecha de la pantalla. Hay que pinchar sobre una palabra y colocarla en el lugar correspondiente del texto. Si se elige **escribir palabras**, se presenta el dibujo y debajo tantos guiones como letras deben escribirse. Puede realizarse la tarea a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la palabra. Si es correcta, se coloca automáticamente en el texto.



TEXTO

En cursiva se indican las palabras que deben colocarse o escribirse.

Los pieles rojas caminan silenciosamente. Ojos sin cejas ni pestañas. Hachas de guerra y cuchillos en las manos. Alrededor de la cintura llevan colgados trozos de serpientes



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.
Se deletrea letra por letra.



HOGUERA



ACTIVIDAD: adivinar quién es un personaje a través de las características que se presentan.

A esta actividad se accede pulsando sobre [la hoguera](#), dentro del Itinerario de [Los Pielos Rojos](#).



TAREA

La **tarea** consiste en señalar cuál es el Piel Roja al que corresponde la descripción física que se presenta.



DESCRIPCIÓN

Los Pielos Rojos cogen a Miguel y lo atan alrededor de una cuerda. Los diferentes indios están situados alrededor de la hoguera. Se trata de adivinar en qué personaje está pensando el Jefe, a través de la descripción física que se hace en el texto, para poder liberar a Miguel. Para ello habrá que señalar el personaje correspondiente. Cada vez que se acierta, se desata un nudo de la cuerda que ata a Miguel al poste.



DESCRIPCIONES

En cursiva, se señalan las "palabras clave", que servirán como ayuda en la lectura, si hay equivocaciones.

Tiene gafas, lleva *corbata* blanca, es alto y gordo y tiene el pelo *rubio*
Su camisa es *roja*; lleva un pendiente en una oreja y tiene los ojos *azules*
Es el más *bajo* de todos y se sujeta los *pantalones* con tirantes
Un *pañuelo* cubre su cabeza; una mano sólo tiene cuatro dedos y lleva un arete en la *nariz*
Tiene una marca en la *frente*. No lleva *camiseta* y sólo usa un calcetín
Sus *brazos* llegan casi al suelo y siempre está *sonriendo*
Tiene tres *plumas* en la cabeza y lleva cuatro marcas de *colores* en la cara



AYUDAS

Para asegurar que el niño esta leyendo, se le pide señale una de las palabras clave en el texto.



LOS PIRATAS



Al pulsar sobre esta opción Peter y sus amigos han elegido irse por [El Paseo de los Delfines](#). En primer lugar, el Capitán Garfio presenta a cada uno de los Piratas y hace una descripción de de los mismos. Posteriormente, se pueden realizar varias actividades pulsando en [Los Piratas](#), [El Diario de Navegación](#), [El Capitán Garfio](#) y [la Estela de Humo](#).

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades LOS PIRATAS	pulsar en:
- Empleo de los signos de interrogación. Contestar a preguntas que describen a los personajes	Piratas
- Formular preguntas a las descripciones presentadas	Diario de Navegación
- Escritura de palabras dentro de un texto	Capitán Garfio
- Buscar palabras mal escritas y sustituirlas por las correctas	Estela de humo



PIRATAS

A esta actividad se accede pulsando sobre cada uno de los Piratas: Bocanegra, Coco, Patachula y Claraboya.



ACTIVIDAD: empleo de los signos de interrogación. Responder a preguntas que describen a los personajes.



TAREA

La **tarea** consiste en leer las palabras que se presentan y señalar aquellas que corresponden a las preguntas que se formulan sobre los diferentes piratas.



DESCRIPCIÓN

Una vez que se ha realizado la presentación de los diferentes piratas, aparece el fantasma que indica que se pulse sobre cualquiera de ellos para comenzar la actividad. Se formulan una serie de preguntas, que tienen que ver con la descripción que anteriormente ha realizado el Capitán Garfio. Siempre está el dibujo del pirata de que se trata. Hay un menú de 4 respuestas escritas. Debe señalarse la correcta. Una vez que se ha finalizado con un pirata, se pasa al siguiente. Al final de la actividad, se indica cómo deben escribirse los signos de interrogación.



PREGUNTAS

Se señalan las preguntas que se formulan para cada pirata y al lado la respuesta correcta.



Pirata Bocanegra

¿Cómo es?	Pequeño y delgado
¿Dónde está?	En el barco
¿Qué tiene en un ojo?	Un parche
¿Qué le gusta?	Leer

Coco

¿Cómo es?	Gigante
¿A quién asusta?	A los niños pequeños
¿Qué tiene en la nariz?	Un aro

Patachula

¿Cuál es su nombre?	Patachula
¿Cómo son sus brazos?	Muy grandes y llenos de pelos
¿Qué tiene en las orejas?	Unas monedas de cobre

Claraboya

¿Cómo tiene las manos?	Colocadas al revés
¿Qué lleva en el cuerpo?	Tatuajes
¿Qué hace?	Cocinar
¿Quién le acompaña?	Un loro



AYUDAS

Se escucha la respuesta correcta



DIARIO DE NAVEGACIÓN

A esta actividad se accede pulsando sobre [el diario de navegación](#), que se encuentra situado en el suelo del [Barco de los Piratas](#). Se puede realizar la actividad [eligiendo las preguntas escritas en pantalla](#), o bien [escribirlas directamente](#). Se recomienda comenzar con la primera opción



ACTIVIDAD: formular preguntas a las descripciones presentadas.



TAREA

La [tarea](#) consiste en señalar cuál es la pregunta que debe formularse según la respuesta que se presenta e indicar el nombre del pirata correspondiente. Posteriormente, deberá realizarse la actividad escribiendo la pregunta.



DESCRIPCIÓN

Se presenta un libro abierto. En la parte inferior de la pantalla, hay un icono, que al pulsar sobre él, da paso a realizar la actividad de dos formas diferentes: [elegir palabras](#) o [escribir palabras](#). En ambos casos, en la página de la izquierda está el dibujo de una isla con su nombre donde vive un pirata. En el caso de [elegir palabras](#), en la página de la izquierda se presenta escrita en negro una palabra, que es la respuesta a una pregunta que debe formularse. Las preguntas están escritas debajo de esa palabra. Hay que elegir alguna de las que sean correctas. Si se elige [escribir palabras](#), en la parte derecha se presentan tantos guiones como palabras tiene la frase. Puede escribirse a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la frase. Es importante que se coloquen los signos de interrogación al formular la pregunta. Una vez que se han terminado de hacer las preguntas, hay que indicar el nombre del pirata al que corresponde la descripción que se ha realizado.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Se indican las respuestas que se presentan y las posibles preguntas que pueden formularse para cada pirata:

Respuestas que aparecen

Preguntas que pueden formularse

Pirata Bocanegra

- es pequeño y delgado
- leer

- ¿cómo es?
- ¿qué le gusta hacer?

Pirata Coco

- a los niños pequeños
- en la nariz tiene un aro
- es un gigante

- ¿a quién asusta?, ¿a quién se come?
- ¿qué tiene en la nariz?
- ¿cómo es?

Pirata Patachula

- Unas monedas de cobre
- sus brazos son muy grandes y llenos de pelos

- ¿Qué tiene en las orejas? ¿Qué lleva en las orejas?
- ¿cómo son sus brazos?

Pirata Claraboya

- cocinar
- le acompaña un loro
- sus manos están colocadas al revés

- ¿Qué hace?, ¿qué está haciendo?
- ¿qué le gusta? ¿qué le gusta hacer?
- ¿quién le acompaña?
- ¿cómo están sus manos? ¿cómo tiene las manos?



AYUDAS

Se escucha la pregunta correcta.



Si hay fallo en el nombre del pirata, se escucha su nombre y posteriormente aparece escrito en pantalla, para que se copie.

Si no se ha colocado el signo de interrogación, se indica este extremo.



CAPITÁN GARFIO

A esta actividad se accede pulsando sobre el [Capitán Garfio](#), dentro del Itinerario de [Los Piratas](#). Se puede realizar la actividad de dos formas: [elegir las palabras](#) ya escritas en pantalla, o bien [escribirlas](#) directamente.



ACTIVIDAD: escritura de palabras dentro de un texto



TAREA

La [tarea](#) consiste en colocar las palabras que faltan dentro de un texto y posteriormente escribirlas.



DESCRIPCIÓN

El Capitán Garfio cuenta la historia de su vida escrita en un texto, al que le faltan unas palabras. Estas palabras se encuentran situadas a la derecha. Si se eligen correctamente, automáticamente se colocan en el sitio adecuado. Una vez que se ha finalizado la actividad, se pasa a escribir esas mismas palabras, que si son correctas se quedarán escritas en color rojo.



TEXTO

En cursiva, se señalan las palabras que deben colocarse o escribirse dentro del texto presentado

"Quiero encontrar a *Peter Pan* y luchar con él. Peter lanzó mi brazo a un *cocodrilo* para que lo devorase. Le gustó tanto el sabor de mi *brazo*, que desde entonces me sigue por *mar* y por *tierra*, para comer lo que queda de mí. Este cocodrilo se tragó hace tiempo mi *reloj*, que dentro de su tripa hace "*tic-tac, tic-tac*", sin cesar. Ahora me persigue y cuando yo oigo desde lejos ese "*tic-tac*", me pongo muy nervioso y antes de que pueda darme alcance, *escapo*".



AYUDAS

Se escucha la frase completa, con las palabras que deben colocarse.
Se escuchas las palabras que faltan



ESTELA DE HUMO

A esta actividad se accede pulsando sobre la [estela de humo](#), que hay a la izquierda del Barco Pirata, dentro del Itinerario de [Los Piratas](#).



ACTIVIDAD: buscar palabras mal escritas y sustituirlas por las correctas.



TAREA

La [tarea](#) consiste en colocar las palabras correctas dentro de un texto.



DESCRIPCIÓN

El Capitán Garfio se encuentra sentado encima de la chimenea de la Casa de los Niños Perdidos. Comienza a decir tonterías y sus amigos los piratas quieren ayudarle a que se exprese bien. Se presenta el texto que dice Garfio, con algunas palabras mal escritas, ya que tienen sus sílabas cambiadas. Hay que señalar cuáles son estas palabras. Una vez que se pincha sobre ellas, se despliega un menú con [4 palabras](#), de las cuales hay que elegir la correcta. Una vez elegida, se coloca automáticamente. Cuando finaliza la actividad, Garfio dice el texto de forma adecuada.



TEXTO

En cursiva, se señalan las palabras que deben sustituirse dentro del texto presentado:

"Me estoy [quimando](#). Esto no es una [tase](#). No tiene [raínas](#). Está saliendo [mohu](#). Es una [michenea](#). Oigo a los [ñonis](#)".



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.



LOS ANIMALES



Al pulsar sobre esta opción, Peter y sus amigos han elegido irse por [El Camino de los Caracoles](#). Se pueden realizar varias actividades pulsando en [La serpiente](#), [el cuaderno de Juan](#), [el buitre](#), [el orangután](#), [el toro](#) y [la vaca](#).

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades LOS ANIMALES	pulsar en:
- Ordenar palabras por orden alfabético	Serpiente
- Escribir el alfabeto	Cuaderno de Juan
- Escribir nombres de animales. Empleo de nociones espaciales y de orden	Buitre
- Seguir órdenes para clasificar los animales según unas características determinadas. Escribir su nombre	Orangután
- Escribir el masculino y femenino de parejas de animales, con su artículo correspondiente	Toro y vaca



SERPIENTE

A esta actividad se accede pulsando sobre [la serpiente](#), dentro del [Itinerario de los Animales](#).



ACTIVIDAD: ordenar palabras por orden alfabético



TAREA

La **tarea** consiste en seleccionar la palabra que comienza por la letra presentada, siguiendo el orden alfabético.



DESCRIPCIÓN

Una serpiente presenta el alfabeto, diciendo el nombre de las letras y quedándose éstas escritas en sus anillos. Posteriormente, aparece escrito el nombre de varios animales y hay que encontrar el que comienza por la letra que se pide. Si la respuesta es correcta, se presenta la imagen del animal correspondiente.



VOCABULARIO

Los animales que hay que ordenar alfabéticamente son: **águila, ballena, cordero, dinosaurio, elefante, foca, gallina, hiena, iguana, jirafa, koala, lobo, mono, nutria, ñu, orangután, pato, quetzal, ratón, sapo, tigre, urraca, vaca, yegua, zorro.**



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.



CUADERNO DE JUAN

A esta actividad se accede pulsando sobre [el cuaderno de Juan](#), que está situado en el suelo, dentro del [Itinerario de los Animales](#).



ACTIVIDAD: escribir el alfabeto.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir ordenadamente el alfabeto en letra minúscula, teniendo como modelo la letra mayúscula.



DESCRIPCIÓN

En un cuaderno se presentan ordenadas las letras del alfabeto en mayúscula. Se escucha el nombre de cada una de ellas. Hay que escribir las correspondientes letras en minúsculas. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



VOCABULARIO

Las letras del alfabeto



AYUDAS

Se indica la letra que hay que escribir, a la vez que se presenta en pantalla.



BUITRE

A esta actividad se accede pulsando sobre [el buitre](#), dentro del [Itinerario de los Animales](#).



ACTIVIDAD: escritura de nombres de animales. Empleo de nociones espaciales y de orden.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre del animal que se encuentra en un lugar determinado, según la orden que se indica.



DESCRIPCIÓN

Se presentan varios animales en pantalla. Un buitre da órdenes para localizar a uno de ellos. Una vez que se ha localizado, hay que escribir el nombre del animal, con el artículo correspondiente. Se puede hacer a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



VOCABULARIO

Se indican las preguntas que se formulan, remarcando en **negrita** los términos espaciales y de orden que se trabajan, y las respuestas que deben escribirse:

Preguntas

- ¿Qué animal está **delante** de la jirafa?
- ¿Qué animal está **detrás** del león?
- ¿Quién está **encima** del león?
- ¿Quién se esconde **debajo** del árbol?
- ¿Qué suena **dentro** del cocodrilo?
- ¿Quién es el **primero** en la fila?

Respuestas

- Caballo
- Elefante
- Serpiente
- Ardilla
- Reloj
- Pato



¿Quién es el **último** en la fila?

Cocodrilo

¿Qué animal está **fuera** de la fila?

Vaca



AYUDAS

Se escucha el nombre del animal.

Se deletrea el nombre.



ORANGUTÁN

A esta actividad se accede pulsando sobre [el orangután](#), dentro del [Itinerario de los Animales](#).



ACTIVIDAD: seguir órdenes para clasificar los animales según unas características determinadas, escribiendo su nombre.



TAREA

La **tarea** consiste en seleccionar los animales que cumplen una determinada característica y escribir su nombre.



DESCRIPCIÓN

Se presentan una serie de animales en la pantalla. Un orangután da órdenes de quiénes son los que tienen que marcharse, de acuerdo a unas determinadas características. Cada vez que se elige un animal, hay que escribir su nombre. Aparecen tantos guiones como letras tiene la palabra. Se puede hacer a través del teclado del ordenador o bien del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si es correcta, se difumina la silueta del animal correspondiente.



VOCABULARIO

Se detallan las órdenes que indica el orangután y los animales que deben elegirse y escribir su nombre:

Órdenes

- *Que saltan los animales que tienen 2 patas
- *Ahora los que tienen 4 patas

Animales

pato, águila, gallina
elefante, lobo, ratón, tigre, zorro,
Jirafa



- *Ahora los animales que tienen plumas y pico gallo, paloma, urraca
- *Por último, los animales que se arrastran serpiente, gusano



AYUDAS

Se escucha el nombre del animal.



EL TORO Y LA VACA

A esta actividad se accede pulsando sobre [el toro y la vaca](#), dentro del [Itinerario de los Animales](#).



ACTIVIDAD: escribir el masculino y femenino de parejas de animales, con su artículo correspondiente.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de la pareja de animales que se indican, empleando el artículo correspondiente.



DESCRIPCIÓN

Se presentan varios animales. Se pregunta sobre cuáles de ellos están realizando una determinada actividad y se pide se escriba su nombre, empleando el correspondiente artículo. Se puede realizar a través del teclado del ordenador o bien del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



VOCABULARIO

Se detallan las preguntas y las respuestas que deben escribirse.

Preguntas

¿Qué animales están bailando?
¿Qué animales duermen?
¿Qué animales están saltando?
¿Qué animales están chillando?
¿Qué animales se pelean?
¿Qué animales nadan?

Respuestas

El mono y la mona
El gato y la gata
El conejo y la coneja
El elefante y la elefanta
El león y la leona
El pato y la pata



¿Qué animales beben?

El toro y la vaca

¿Qué animales se picotean?

El gallo y la gallina

¿Qué animales se columpian?

El cordero y la oveja

¿Qué animales están corriendo?

El caballo y la yegua



AYUDAS

Se escucha el nombre del animal.



CASITA SUBTERRÁNEA



A las actividades de este Menú se accede a través de los árboles, que se encuentran situados delante de La Laguna de las Sirenas. Pueden realizarse actividades pulsando en los lobos, redondel en el suelo, cuna en el techo, reloj, agenda, pizarra, borrador y perchas.

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades CASITA SUBTERRÁNEA	pulsar en:
- Escribir las órdenes que se ofrecen de forma gestual	Lobos
- Regla de escritura e "m" delante de "p y b"	Redondel en el suelo
- Sustituir la palabra incorrecta dentro de una frase	Cuna en el techo
- Escribir las horas	Reloj
- Relacionar las horas con actividades	Agenda
- Escribir el plural de determinadas palabras y posteriormente el singular	Pizarra
- Escribir plurales de palabras dentro de una frase	Borrador
- Emparejar dibujos de prendas de vestir con su descripción y posteriormente escribir esta descripción.	Perchas



LOS LOBOS

A esta actividad se accede pulsando sobre [el lobo](#), dentro del menú de [La Casita Subterránea](#).



ACTIVIDAD: escribir las órdenes que se ofrecen gestualmente.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir las frases correspondientes a los gestos que hace Miguel.



DESCRIPCIÓN

Los lobos están rodeando a los niños. Ligerín, escondido detrás de una piedra, le pide a Miguel que le diga por gestos cómo puede ahuyentar a los lobos. Ligerín escribirá las frases correspondientes. Para ello, se presenta un cuaderno. En la hoja de la derecha se presenta una imagen y dentro de un círculo el gesto asociado a esa imagen. En la parte de la izquierda, hay tantos guiones como palabras tenga la frase a escribir. Se completan 5 frases. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o bien por el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Al final los niños quedan liberados de los lobos.



TEXTOS

Mira en la casa

Abre el baúl

Coge el arco

Lanza las flechas

Pincha las colas de los lobos



AYUDAS

Se escucha la frase correspondiente.
Aparece escrita la frase.



REDONDEL EN EL SUELO

A esta actividad se accede pulsando sobre [el redondel](#), que se encuentra en el suelo, dentro del Menú de [La Casita subterránea](#).



ACTIVIDAD: regla de **mp** y **mb**



TAREA

La **tarea** consiste en completar con una **m**, las palabras que siguen la regla **mp**, **mb**.



DESCRIPCIÓN

Los niños tienen que pescar los peces que lleven escrita dentro una palabra. A todos les falta una letra, y sólo deben pescarse aquellos que cumpla la regla de **m**, delante de **p** o de **b**. Para ver más peces, hay que dar la opción "validar", cuando se crea que ya se ha finalizado con una pantalla.



VOCABULARIO

Se detallan las palabras que se escriben con **m** y las que se escriben con **n**.

Palabras con **n**

Antes, encima, andaluz, intestino, invadir, untar, hongo, honrado, hondo, entero, candado, conquista, andador, condenar.

Palabras con **m**

Amparo, imposible, impreso, imbécil, ámbar, embellecer, campana, bombero, hombre, bomba, bombilla, vampiro, sombrero, cumpleaños, columpio, campo, campanilla, empanadilla.



AYUDAS

Se presenta un mensaje que le indica que debe fijarse en la respuesta correcta.



CUNA EN EL TECHO

A esta actividad se accede pulsando sobre [la cuna colgada del techo](#), dentro del Menú de [La Casita Subterránea](#).



ACTIVIDAD: sustituir la palabra incorrecta por la que corresponde, dentro de una frase.



TAREA

La **tarea** consiste en elegir la palabra adecuada para colocarla en lugar de la palabra incorrecta, dentro de una frase.



DESCRIPCIÓN

Miguel quiere conseguir llegar a la cuna que se encuentra colgada del techo. Para ello, debe subir unas piedras. En la parte izquierda de la pantalla se presenta un texto con varias frases sin sentido, ya que hay una palabra que no es correcta. En la parte derecha, se muestra un menú de palabras, que deben sustituir a las incorrectas. En primer lugar, hay que elegir la palabra correcta y colocarla encima de la incorrecta. Si se acierta, se queda la palabra escrita en rojo y Miguel asciende un peldaño para llegar a la cuna.



FRASES

A continuación se detallan las frases correctas:

Pela la manzana con un cuchillo.

Se lava la cabeza con champú.

Fríe el huevo en la sartén.

Se pone los zapatos en los pies.

Escribe una carta con el lápiz.

Lleva los libros en la cartera.



Se ducha en la bañera.
Coge el autobús para ir al cole.



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.



EL RELOJ

A esta actividad se accede pulsando sobre [el reloj](#), dentro del Menú de [La Casita Subterránea](#).



ACTIVIDAD: escribir la hora.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir la hora que se presenta en el reloj.



DESCRIPCIÓN

Se presenta un reloj de cuco. Cada vez marcará una hora. Hay que escribir en los guiones la hora que se indica. Puede hacerse la tarea de dos formas: escuchando la hora y viéndola en el reloj (**modo 1**), o bien sin escucharla (**modo 2**).



FRASES

Cualquiera de las horas que marque aleatoriamente el reloj.



AYUDAS

Se escucha por voz.
Se ve escrita la frase.



LA AGENDA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la agenda](#), situada encima de la mesa, dentro del Menú de [La Casita Subterránea](#).



ACTIVIDAD: relacionar las horas con actividades



TAREA

La **tarea** consiste en seleccionar la actividad correspondiente a cada hora indicada.



DESCRIPCIÓN

En la parte izquierda de la pantalla, aparece un listado de horas. En la parte derecha, una serie de actividades que se realizan durante el día. Hay que pinchar la actividad y colocarla encima de la hora más apropiada. Desaparece la frase. Puede que existan horas que no concuerden exactamente con la realidad de cada niño. Por eso debe trabajarse previamente.



VOCABULARIO

Se detallan horas y actividades a realizar en dichas horas

Horas

Actividades

Ocho horas

Levantarse, lavarse y vestirse

Ocho y media

Desayunar

Nueve horas

Entrar en el cole

Once horas

Salir al recreo y tomar el bocadillo

Once y media

Volver a clase

Doce y media

Salir del cole



Una y media

Cinco horas

Seis horas

Nueve horas

Nueve y media

Diez horas

La comida

La merienda

Después de merendar, acabar las tareas del cole y jugar

La cena

Leer un cuento antes de ir a dormir

Desnudarse e ir a dormir



AYUDAS

Se iluminan varias opciones. Una de ellas es la correcta. Sale por voz.



LA PIZARRA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la pizarra](#), dentro del *Menú de la Casita Subterránea*.



ACTIVIDAD: escribir el plural de determinadas palabras y posteriormente el singular.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir el nombre del dibujo en plural y posteriormente en singular.



DESCRIPCIÓN

Se explica en primer lugar la regla de formación de plurales. A continuación, aparece una pizarra, que se encuentra dividida en dos partes. En la parte de la izquierda hay un dibujo con su nombre debajo, en singular. En la parte de la derecha, se presenta más de un objeto, y hay que escribir el nombre en plural. Se puede hacer a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Una vez finalizada la actividad, se puede realizar con la opción inversa, es decir, escribir el singular de los plurales presentados.



VOCABULARIO

Autobús, bocadillo, bolígrafo, camión, collar, delantal, elefante, escalera, jabón, limón, mantel, pez, melón, oveja, pantalón, reloj, rey, tenedor, tren, red, calcetín, raíz.



AYUDAS

Hay un mensaje de atención. Aparece escrita la palabra.



BORRADOR

A esta actividad se accede pulsando sobre [el borrador](#), que se encuentra al lado de la [pizarra](#), dentro del [Menú](#) de [la Casita Subterránea](#).



ACTIVIDAD: escribir palabras en plural dentro de una frase.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir las palabras que se indican en plural, dentro de una frase.



DESCRIPCIÓN

La pizarra se encuentra también dividida en dos partes. En la parte superior hay una frase escrita en singular. En la parte inferior, la frase está en plural. Faltan las palabras que deben escribirse en plural. La escritura puede hacerse a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si la palabra es correcta queda escrita en el mismo color que el resto de la frase.



TEXTO

El cajón está abierto
La ballena vive en el agua
La tortuga anda despacio
Una mariposa vuela por el jardín
Mi cuaderno tiene la tapa azul
Este clavel es de color rojo
La luz está encendida
Este cristal está sucio
El pez tiene escamas
El león es un animal peligroso



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta. Posteriormente, aparece escrita.



LAS PERCHAS

A esta actividad se accede pulsando sobre **el perchero**, dentro del Menú de la Casita Subterránea.



ACTIVIDAD: emparejar dibujos de prendas de vestir con su descripción y posteriormente escribir esta descripción.



TAREA

La **tarea** consiste en asociar la descripción con el dibujo de la prenda. Posteriormente escribir dicha descripción.



DESCRIPCIÓN

A la izquierda de la pantalla se presentan los dibujos de diversas prendas de vestir. A la derecha, etiquetas con la descripción de dichas prendas. Hay que pinchar sobre cada una de estas **etiquetas** y asociarla con el dibujo correspondiente. Si la asociación es correcta, el dibujo se desvanece y en la parte inferior de la pantalla hay que escribir la descripción. Para ello se presentan tantos guiones como palabras tiene la frase. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



TEXTO

Camisa con flores amarillas
Pantalón azul corto
Pantalón verde largo
Falda con rayas rojas y azules
Chaqueta con flores blancas
Deportivas azules y blancas
Botas altas marrones



Sandalias con tiras de colores
Falda con lunares amarillos grandes
Falda con lunares amarillos pequeños
Blusa naranja con volantes



AYUDAS

Se escucha y se presenta escrita la frase correcta.



AVE EN EL CIELO



A este menú se accede después de haber realizado las actividades de la **Casita Subterránea**. Se da paso a un menú, donde se podrá pulsar en **La Cigüeña**, **la casa**, **las huellas**, **la puerta de la casa**

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades AVE EN EL CIELO

- Ordenar frases dentro de un texto y colocar el punto y seguido
- Leer frases y ejecutar lo que en ellas se indica
- Escoger palabras para formar una frase
- Escribir las palabras correspondientes a un dibujo. Colocar objetos según las órdenes recibidas

pulsar en:

Cigüeña

Casa

Huellas

Puerta de la casa



LA CIGÜEÑA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la cigüeña](#), dentro del Menú del [Ave en el cielo](#).



ACTIVIDAD: ordenar frases dentro de un texto y colocar los puntos.



TAREA

La [tarea](#) consiste en ordenar unas frases que se presentan en pantalla y colocar el punto y seguido.



DESCRIPCIÓN

La Cigüeña trae en su pico a Wendy para llevarla a casa. Uno de los niños perdidos lanza una flecha y Wendy cae al suelo. Peter pregunta qué es lo que ha pasado. Simplón habla atropelladamente y de su boca sale un texto con diferentes frases, que se colocan en la pantalla de forma desordenada. Se presenta una animación correspondiente a cada frase. Al pulsar sobre ella, ésta se escucha. Hay que ordenar las frases. Como ayuda se presenta un dibujo. Una vez que se ha finalizado, se presenta el texto completo escrito en pantalla sin puntos. Hay que colocarlos en el lugar adecuado. Una vez que se coloca, la siguiente letra automáticamente se escribe en mayúscula. Conviene que el alumno/a se de cuenta de este hecho.

Si se utiliza pulsador, se hace un barrido por las palabras. Cuando se crea que hay que poner un punto, se pulsa en el pulsador. Se despliega un menú en el que se indica "añadir punto", "quitar punto", "validar" y "salir". Según lo que se desee hacer, hay que elegir una de esas opciones.



TEXTO

He visto en el cielo una cosa maravillosa.
Parecía un ave.
En su pico traía algo.
Creía que era una niña.
Yo tenía muchas ganas de tener una madrecita y por eso le lancé una flecha.
No quería hierirla.



AYUDAS

Se escucha la frase correcta.



LA CASA

A esta actividad se accede pulsando sobre **la casa**, dentro del Menú del **Ave en el cielo**.



ACTIVIDAD: leer frases y ejecutar lo que en ellas se indica.



TAREA

La **tarea** consiste en ejecutar lo que se indica en las frases, buscando por la pantalla los objetos solicitados.



DESCRIPCIÓN

Wendy se recupera de su caída y se encuentra con los Niños Perdidos. Desea una casita y Peter se presta a construirla. Para ello, hay que buscar el material que se indica en las frases, que se encuentra en diferentes partes de la pantalla. Si la respuesta es correcta, los objetos se colocan automáticamente en la estructura de la casa.



FRASES

Trae seis troncos que están junto al río.
Coge del árbol nueve ramas y cuatro palos.
Pon ocho hojas grandes en el tejado.
Sobre las hojas, coloca un montón de paja.
Construye una chimenea con siete ladrillos.
Cuelga tres cuerdas en el pozo.
Y no se te olviden las dos ventanas y una puerta.
Para adornar, coloca cinco macetas en la entrada.



AYUDAS

Se escucha la frase correcta.



HUELLAS

A esta actividad se accede pulsando sobre **las huellas**, dentro del Menú del **Ave en el cielo**.



ACTIVIDAD: escoger palabras para formar una frase.



TAREA

La **tarea** consiste en seleccionar cada vez una palabra, entre las tres presentadas, para formar una frase, que indica donde se encuentra el oso.



DESCRIPCIÓN

Los niños van en busca del oso para pedirle unas pieles. No se ven bien sus huellas. Con un spray se hacen visibles. En tres de las huellas hay escrita una palabra. Debe escogerse la correcta para formar la frase. Una vez que se ha elegido, hay que retenerla en memoria, pues volverán a aparecer otras tres palabras, y así sucesivamente, hasta completar la frase.



FRASES

El oso está durmiendo dentro de la barca.

Opciones por palabras:

El oso, el gato, el oro

está, seta, espada

durmiendo, duerme, armario

dentro, deberes, cama

de, le, dos

la, pa, al

barca, blanca, dardo



AYUDAS

Se presenta un mensaje animándole a que pruebe otra vez. No se ofrece más ayuda, ya que sólo hay tres opciones donde elegir.



PUERTA DE LA CASA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la puerta de la casa](#), dentro del Menú del [Ave en el cielo](#).



ACTIVIDAD: escribir las palabras correspondientes a un dibujo. colocar objetos, según las órdenes que se dan.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir palabras correspondientes a un dibujo y colocar el objeto en el lugar en que se pide.



DESCRIPCIÓN

Wendy entra en la casa que han construido y como está vacía, quiere decorarla. Se escucha una frase que indica dónde hay que colocar un objeto determinado. Pero antes hay que escribir el nombre de esos objetos. Se presentan tantos guiones como letras tiene la palabra. La escritura puede hacerse con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si ésta es correcta, hay que colocar el objeto en el lugar indicado. Si se hace con pulsador, después de haber escrito el nombre del objeto, se hace un barrido por diferentes lugares de la pantalla. Hay que colocarlo en el sitio correcto.



FRASES

Entre paréntesis se indican las palabras que están representadas por dibujos, de los cuales hay que escribir su nombre.

Cuelga la (lámpara) en el techo
Coloca la (mesa) debajo de la lámpara
Delante de la mesa, pon una (silla)



La (cama) tiene que estar situada al lado derecho, junto a la pared

Coge un (florero) y colócalo encima de la mesa

El (armario) debe ir en el lado izquierdo

El (espejo) al lado del armario

Coloca los (troncos) dentro de la (chimenea)



AYUDAS

Si se escribe mal la palabra, se escucha correctamente.



CASITA DE WENDY



Una vez que se ha construido y decorado la casita de Wendy, hay que pulsar sobre [la casita](#), dentro del Menú de [La Isla](#). Se puede acceder a [las Galletas](#), [la chimenea](#), [estantería](#), [libro amarillo](#), [libro azul](#).

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades CASITA DE WENDY	pulsar en:
- Secuenciación temporal. Escribir frases para elaborar una receta	Galletas
- Responder a preguntas escribiendo la respuesta	Chimenea
- Presentación cuentos	Estantería
- Ordenar imágenes de un cuento escuchado previamente y colocar los textos correspondientes	Libro amarillo
- Unir textos con imágenes y escribir un título para el cuento	Libro azul



LAS GALLETAS

A esta actividad se accede pulsando sobre [las galletas](#), que se encuentran situadas encima de la mesa, dentro del Menú de la [Casita de Wendy](#)



ACTIVIDAD: secuenciación temporal. Escribir frases para hacer una receta



TAREA

La **tarea** consiste en escribir las frases que se escuchan.



DESCRIPCIÓN

Los niños tienen hambre y van a hacer una receta. Juan lee las frases una a una, a la vez que se presentan escritas. Una vez que desaparece la frase, se pide que se escriba. Hay tantos guiones como palabras tiene la frase. Puede realizarse la tarea a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Cada vez que se presenta una frase, se ve el dibujo correspondiente. Al final del ejercicio se produce toda la animación. Como ayuda se ofrece la letra inicial de cada frase.



FRASES

Coge doce galletas.

Coloca las galletas en una bolsa de plástico.

Cierra la bolsa y tritura las galletas con un rodillo.

Echa las galletas en un molde.

Exprime un limón.

Mezcla el limón, junto con el queso blanco y la nata.

Añade cuatro cucharadas de azúcar.

Extiende la mezcla sobre las galletas y añade caramelo líquido.

Dejar enfriar una hora en el frigorífico.



AYUDAS

Se escucha la frase correcta.



LA CHIMENEA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la chimenea](#), que se encuentra, dentro del Menú de [la casita de Wendy](#). Puede elegirse realizar la actividad de dos formas: [escribir la palabra](#) o [escribir la frase completa](#)



ACTIVIDAD: Responder a preguntas escribiendo la respuesta.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir las respuestas a las preguntas que se formulan, bien con una palabra o con la frase completa.



DESCRIPCIÓN

Los niños se encuentran sentados alrededor de la chimenea. Wendy les anima a que no se olviden de sus padres. Les enseña un álbum de fotos. En la parte izquierda hay una foto de un personaje. Se formula una pregunta sobre cómo era ese personaje y hay que escribir la respuesta. Puede elegirse hacer la actividad de dos formas: [escribir la palabra](#) o [escribir la frase completa](#). Para seleccionar cualquiera de estas opciones, hay que pulsar sobre el menú que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, en la opción [tipo palabra/escribir frase](#). Debe comenzarse por escribir sólo la palabra para posteriormente pasar a la escritura de la frase. Para ello se indica la palabra o la frase a escribir con tantos guiones como letras o palabras tiene. Puede emplearse el teclado del ordenador o bien el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



VOCABULARIO

Se indican las preguntas que se formulan y las respuestas que deben escribirse. En primer lugar, se indica la palabra y posteriormente, la frase completa que debe escribirse

PREGUNTAS

¿De qué color tiene el pelo papa?

¿Cómo es el pelo de mamá, largo o corto?

¿Quién es el más alto de los dos?

¿Quién se ríe más de los dos?

¿De que color tiene los ojos mamá?

¿Quién nos contaba cuentos todas las noches

¿Quién se pasaba el día haciendo cuentas?

¿Quién os ayudaba a bañarnos?

RESPUESTAS

Castaño

Papa tiene el pelo castaño

Largo

Mamá tiene el pelo largo

Papá

Papá es el más alto de los dos

Mamá

Mamá es la que más se ríe

Azules

Mamá tiene los ojos azules

Mamá

Mamá nos contaba cuentos todas las noches

Papa

Papá se pasaba todo el día haciendo cuentas

Nana

Nana nos ayudaba a bañarnos



AYUDAS

Se escucha la palabra o frase correcta



ESTANTERIA

A esta actividad se accede pulsando sobre [la estantería](#), que se encuentra dentro del Menú de [la casita de Wendy](#).

Ya es de noche y los niños quieren acostarse, pero tienen miedo, ya que oyen ruidos en la lejanía. Le piden a Wendy que haga de madrecita y les cuente un cuento. Ella les da a elegir para que escojan entre [el libro de color amarillo](#) o [el azul](#). Al elegir cualquiera de ellos, se da paso a diferentes actividades



LIBRO AMARILLO



ACTIVIDAD: [ordenar las imágenes de un cuento escuchado previamente y colocar los textos correspondientes](#)

A esta actividad se accede pulsando sobre [el libro amarillo](#), que se encuentra encima de la estantería, dentro del Menú de [la casita de Wendy](#). Esta actividad da paso a dos tareas diferentes: [ordenar las imágenes](#) y [asociar el texto correspondiente a cada imagen](#).



TAREA

La [tarea](#) consiste en ordenar las imágenes de un cuento y posteriormente, asociar el texto correspondiente a cada imagen.



DESCRIPCIÓN

Wendy cuenta el cuento de [Los tres cerditos](#). En la parte izquierda del libro hay 6 imágenes correspondientes a escenas del cuento. Una vez que se ha escuchado, hay que colocar esas imágenes de forma ordenada en la parte derecha del libro, en las casillas correspondientes. Cuando se ha finalizado, se elige [colocar el texto](#), para lo que habrá que pulsar en la "T", que se



encuentra en el Menú de la parte inferior de la pantalla. En la parte izquierda del libro, se presentan los textos numerados. La numeración no corresponde con el orden exacto de los textos. Al colocarse encima de los números, se despliega el texto. Hay que llevar cada texto a la imagen correspondiente. Si es correcto, quedará el número de orden escrito sobre la escena. Si se hace con pulsador, aparecerán los diferentes textos; hay que pulsar para que se pare el barrido y luego colocar dicho texto en la escena correspondiente.

CUENTO

Se indica el texto correspondiente a cada una de las imágenes

1. Tres cerditos viven felices en el bosque, pero un lobo los vigila porque se los quiere comer
2. Como el lobo los persigue deciden construirse una casita cada uno para protegerse
3. El primero, como es muy vago, la hace de paja, pero viene el lobo, sopla con energía y se la ira. Tiene que salir corriendo.
4. El segundo, que también es vago, la hace de madera. El lobo la empuja con fuerza y también la tira. Nuevamente, sale corriendo.
5. El tercero, muy trabajador, la hace de piedra y así cuando viene el lobo, por mucho que empuje no la puede tirar
6. Todos los cerditos se refugian en la casa de piedra y el lobo se tiene que marchar, mientras que los cerditos, desde las ventanas, se ríen de él.

AYUDAS

Se escucha nuevamente la frase correcta



LIBRO AZUL



ACTIVIDAD: unir un texto con la imagen correspondiente y escribir un título para el cuento.

A esta actividad se accede pulsando sobre [el libro azul](#), que se encuentra encima de la estantería, dentro del Menú de [la casita de Wendy](#). Esta actividad da paso a dos tareas diferentes: [asociar un texto con la imagen correspondiente](#) y [escribir un título para el cuento](#).



TAREA

La [tarea](#) consiste en asociar textos a imágenes de un cuento y posteriormente escribir el título de dicho cuento.



DESCRIPCIÓN

Se presenta un libro de cuentos. Los resúmenes de cuentos que se ha elegido son populares, que se supone conocer cualquier niño/a. En la página izquierda hay tres frases, de las cuales dos corresponden al cuento correcto y en la derecha dos imágenes, que en la parte inferior tienen un recuadro para colocar el texto. Hay que seleccionar dos de dichos textos y colocarlos debajo de las imágenes correspondientes. Una vez que se ha finalizado de hacer esta tarea, se pide que se escriba el nombre del cuento. Puede hacerse a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla.



CUENTO

Se reseñan las frases que se presentan y el título del cuento



FRASES

TÍTULO DEL CUENTO

- 1) La bruja da a la niña una manzana envenenada
- 2) El príncipe le da un beso y ella despierta. Se casan y viven muy felices

Blancanieves

- 3) La niña vive con los enanitos del bosque

- 1) La niña del gorro rojo va a casa de su abuelita atravesando el bosque y se encuentra con el lobo

- 2) El lobo disfrazado de abuelita contesta las preguntas de la niña

Caperucita Roja

- 3) El lobo se come a la abuelita

- 1) Tenía muchos hermanitos y se perdieron en el bosque

- 2) El más pequeño echó miguitas de pan para regresar a casa

Pulgarcito

- 3) Un gran ogro con botas muy grandes los perseguía



AYUDAS

Se escucha el texto correcto.

Cuando se escribe el título, la ayuda ofrece el texto correspondiente.



LAGUNA DE LAS SIRENAS



Una vez que se han realizado las actividades dentro de *la Casita de Wendy*, se accede a la *Laguna de las Sirenas*, donde se puede pulsar en *las Sirenas*, *la Roca de los Abandonados* y *el Ave Ilusión*.

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades PLANETA DE LA MAGIA	pulsar en:
- Responder a preguntas eligiendo una palabra. Escribir dicha palabra. Empleo del artículo	Sirenas
- Resolver adivinanzas, escribiendo la solución	Roca de los Abandonados
- Conjugar formas verbales	Ave Ilusión



LAS SIRENAS

A esta actividad se accede pulsando sobre [las sirenas](#), dentro del Menú de la Laguna de las Sirenas.



ACTIVIDAD: responder a preguntas, eligiendo una palabra, que habrá que escribir posteriormente, empleando el artículo



TAREA

La **tarea** consiste en escoger, entre un grupo de palabras, la que mejor responde a la pregunta formulada. Posteriormente, debe escribirse la palabra, empleando el artículo.



DESCRIPCIÓN

Las sirenas quieren jugar con los niños y les piden que respondan a las preguntas que les hacen. Dichas preguntas versan sobre cualidades o categorizaciones de los objetos. Las posibles respuestas se encuentran en unas pompas. Hay que elegir la palabra correcta. Una vez que se ha escogido la palabra correcta, ésta desaparece y hay que escribirla. Para ello puede emplearse el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Una vez finalizada la primera serie, se presenta otra serie de palabras, donde además hay que escribir el artículo correspondiente.



PREGUNTAS

PREGUNTAS

- ¿De qué color es el cielo?
- ¿De qué color es la sangre?
- ¿De qué color es la hierba?

RESPUESTAS

- Azul
- Roja
- Verde



¿Qué sabor tiene el azúcar?
¿Qué sabor tiene el agua del mar?
¿Qué forma tiene una pelota?

Dulce
Salada
Redonda

PREGUNTAS

¿Cómo es una pulga?
¿Cómo es un elefante?
¿Qué es la manzana?
¿Qué es la merluza?
¿Qué es la muñeca?
¿Qué es un autobús?

RESPUESTAS

Un animal pequeño
Un animal grande
Una fruta
Un pescado
Un juguete
Un transporte



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta, a la vez que se pone de otro color la pompa donde se encuentra escrita dicha palabra.

Al escribir la palabra, también se escucha por voz.



LA ROCA DE LOS ABANDONADOS

A esta actividad se accede pulsando sobre [la roca de los abandonados](#), dentro del Menú de [la Laguna de las Sirenas](#).



ACTIVIDAD: resolver adivinanzas, escribiendo su solución.



TAREA

La **tarea** consiste en escribir la solución a la adivinanza que se presenta escrita en pantalla.



DESCRIPCIÓN

Los niños siguen jugando con las sirenas. Se aproxima un bote con dos piratas, que llevan secuestrada a la Princesa Tigridia. Para salvarla, los piratas piden a los niños que resuelvan unas adivinanzas, ya que si no el capitán Garfio también les matará. Se presenta un libro abierto. En la hoja de la izquierda se encuentra escrita la adivinanza y en la parte inferior de dicha hoja, hay que escribir la solución. Como pista se ofrecen tantos guiones como letras tiene la palabra. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. De las adivinanzas que se incluyen, cada vez se presentan 5 de forma aleatoria.



ADIVINANZAS

Entre paréntesis se indican los tres posibles dibujos que pueden salir como ayuda. En cursiva se indica la respuesta correcta a la adivinanza.

Oro parece
plata no es
el que no lo adivine
es que tonto es.
(albaricoque, *plátano*, melón)



Blanco por dentro
verde por fuera
si quieres que te lo diga
espera.
(*pera*, sandía, uvas)

Yo fui tu primer sonido
cuando empezaste a hablar
y soy la primera letra
que en el alfabeto está.
(*la letra A*, la letra F, la letra E)

Soy un palito,
muy derecho
y en la cabeza
tengo un mosquito.
(la letra J, la letra Y *la letra i*)

¡Nana, nanita,
nanita, ea!
¿Cuál es la letrita
que tanto suena?
(*la letra N*, la letra E, la letra T)

El burro me lleva a cuestras
bien metida en un baúl;
yo no la tuve jamás
y siempre la llevas tú.
(la letra B, la letra C, *la letra U*)

La letra más alta soy;
la más delgada también;
la luna y el sol me llevan;
el aire nunca me ve.
(*La letra l*, la letra j, la letra f)



En alto vive,
en alto mora,
en alto teje,
la tejedora.
(*la araña*, el ciempiés, el saltamontes)

Una señora
muy señoreada,
que siempre va en coche
y siempre mojada.
(*la lengua*, el pie, las manos)

El rey de la selva soy
y orgulloso siempre voy
cuando en el circo me ves
es que estoy preso, ¡ya ves!
(*el león*, la serpiente, la gallina)

Si digo que tengo tinta
pero que no es de escribir
y que tengo muchas patas
¿quien piensas que soy yo, dí?
(pluma, *calamar*, dragón)

Si cuentas los dedos que en una mano tengo
el número sabrás en que ahora pienso.
(*el 5*, el 8, el 4)

Son mis colores tan brillantes
que el cielo alegre en un instante.
(*arco iris*, capa, pavo real)

Somos dos lindos gemelos,
en la cuna colocados;
durante el día brillamos
y por la noche dormimos.
(*los ojos*, los perros, las orejas)



Si estamos asadas,
somos muy pesadas;
si nos ponen fritas,
estamos muy ricas.
(melocotones, *patatas*, judías)

Tengo agujas y no sé coser,
tengo números y no sé leer.
(*reloj*, costurero, mesa)

Con solo tres colores
en la calle el tráfico ordeno
si todos me respetan
no habrá accidente alguno.
(arco iris, *semáforo*, coche)

No es que tenga mucha cara,
ni que parezca una col;
todos saben que mi nombre
es la suma de las dos.
(*el caracol*, el sol, las estrellas)

Ani lloró todo el día
perdió lo que más quería
léelo despacio y lo encontrarás.
(*anillo*, pendiente, pulsera)

Doy calorcito,
soy muy redondo
salgo prontito
y tarde me escondo.
(*el sol*, la luna, las estrellas)



AYUDAS

Se presentan tres dibujos. Uno de ellos es la respuesta a la adivinanza.
La segunda vez, parpadea el dibujo correcto.



AVE ILUSIÓN

A esta actividad se accede pulsando sobre [el ave ilusión](#), dentro del Menú de [la Laguna de las Sirenas](#).



ACTIVIDAD: [conjugación de formas verbales](#).



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir las formas y tiempos verbales correspondientes dentro de una frase.



DESCRIPCIÓN

Los niños se encuentran en la roca y el agua amenaza con cubrirlos. El ave ilusión les rescatará, pero pide que le escriban para su pequeñín una serie de frases en las que les falta el verbo correspondiente. Al desplegar el pliego se presentan tres columnas donde pone respectivamente "[Presente, pasado y futuro](#)". Hay que elegir una de estas opciones, para escribir el verbo en el tiempo adecuado. Debajo se presentan una serie de frases donde habrá que escribir el verbo según el tiempo elegido y para todas las personas verbales. En la parte superior se encuentra el infinitivo del verbo. Se puede emplear el teclado del ordenador o bien el teclado en pantalla. Debe pincharse en la frase para escribir. Hay que validar las frases.



FRASES

Presente

[Yo escribo una carta para Agudo.](#)

[Tú escribes una poesía.](#)

[Ella escribe un cuento.](#)

[Nosotros escribimos una adivinanza.](#)



Vosotros escribís en el colegio.
Ellos escriben en la clase.

Pasado

Yo escribí un sobre.
Tú escribiste tonterías.
El escribió cosas muy bonitas.
Nosotros escribimos que estábamos cansados.
Vosotros escribisteis sin pensar.
Ellos escribieron sobre el mar.

Futuro

Yo escribiré a mi madre.
Tú escribirás un diálogo.
El escribirá con un bolígrafo verde.
Nosotros escribiremos un cuento.
Vosotros escribiréis sobre el buque pirata.
Ellos escribirán sobre Wendy.



AYUDAS

Se presentan escritos los verbos en el tiempo presente, pasado y futuro, conjugados en todas sus personas.
Hay que dar en la cruz, que se encuentra en la parte superior de la tarjeta, para volver a la pantalla de escritura.



TRONCO DE LOS ÁRBOLES

A esta actividad se accede pulsando sobre **los árboles**, que se encuentran situados **detrás** de la **Laguna de las Sirenas**, dentro del Menú de **la Isla**. Posteriormente hay que pulsar sobre **la nube de polvo**.



ACTIVIDAD: escribir un dictado



TAREA

La **tarea** consiste en escribir las frases que se escuchan.



DESCRIPCIÓN

Los niños quieren ayudar a los Pielas Rojas que están luchando contra los Piratas. Peter les dice lo que tienen que hacer y los niños deben escribirlo. El texto aparece brevemente en pantalla. Se puede realizar la tarea bien escribiendo con el teclado del ordenador o con el teclado en pantalla. Hay que colocar después de cada frase el punto y validar la respuesta. Algunas de las frases son largas, por lo que se producirá una carga adicional en la memoria de trabajo. Es mejor trabajar estas frases previamente. Cuando la frase es correcta, surgirá la animación correspondiente.



TEXTOS

Disfrazaos de árboles. Cubríos el cuerpo con corchos. Coged ramas en las manos y poneos gusanos de luz en la cabeza. Cuando los piratas vean árboles que se mueven, gritan y tienen luz, pensarán que es un hechizo y escaparán muertos de miedo.



AYUDAS

Se escucha la frase correcta.



BUQUE PIRATA



Una vez que se han realizado todas las actividades anteriores de **la Isla**, se accede a esta última parte, en la que se puede pulsar en **el Barco Pirata**, **Tabla del barco**, **Botella**, **Pirata**, **Wendy**, **Niños** y **Garfio**.

Las actividades que pueden realizarse son las siguientes:

Actividades BUQUE PIRATA	pulsar en:
- Corregir palabras escritas incorrectamente	Barco pirata
- Escribir frases empleando la negación (no)	Tabla
- Cambiar los verbos en infinitivo al tiempo verbal correspondiente	Botella
- Asociar sonidos a una frase y posteriormente escribir dicha frase	Pirata
- Seguimiento de órdenes	Wendy
- Marcar y escribir una ruta señalada. Empleo de nociones espaciales	Niños
- Escribir unas palabras al dictado y colocar la tilde en la sílaba adecuada	Capitán Garfio



BUQUE PIRATA

A esta actividad se accede pulsando sobre [el barco pirata](#), dentro del Itinerario del [Buque Pirata](#).



ACTIVIDAD: [corregir palabras escritas incorrectamente](#).



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir frases y palabras de forma correcta.



DESCRIPCIÓN

Los niños deben ayudar al pirata a escribir bien la lista de la compra que se encuentra mal escrita. Se presenta un libro. En la parte izquierda se encuentran las frases y palabras escritas por el pirata. En la parte derecha, se presentan tantos guiones como palabras tiene la frase o letras tiene la palabra. Se puede escribir con el teclado del ordenador o bien con el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si es correcta, desaparece la palabra o frase mal escrita. Una vez finalizada la actividad, se regresa a la cubierta del barco.



VOCABULARIO

Para hacer la comida necesito:

[Tomate, agua, macarrones, chorizo, cebolla, cazuela, sartén, queso.](#)



AYUDAS

Se escucha la palabra correcta.

**TABLA**

A esta actividad se accede pulsando sobre [la Tabla](#) que se encuentra en la cubierta del [Buque Pirata](#).



ACTIVIDAD: escribir frases empleando la negación.

**TAREA**

La [tarea](#) consiste en responder a preguntas, escribiendo la respuesta empleando la forma negativa (con "no").

**DESCRIPCIÓN**

Garfio formula una serie de preguntas. La condición que pone para soltar a los niños es que tienen que responder a la pregunta escribiendo una frase completa empleando la negación "no". Se despliega un pergamino donde debe escribirse la frase en negativo. Hay tantos guiones como palabras tiene la frase. Se puede escribir con el teclado del ordenador o bien con el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.

PREGUNTAS**RESPUESTAS**

¿Os gusta el mar?	No nos gusta el mar.
¿Os gusta vivir con los piratas?	No nos gusta vivir con los piratas.
¿Queréis vivir en un barco?	No queremos vivir en un barco.
¿Son buenos los piratas?	Los piratas no son buenos.
Los piratas ¿son amigos de los niños?	Los piratas no son amigos de los niños.
¿Los barcos pueden volar?	Los barcos no pueden volar.
Los barcos ¿pueden navegar por tierra?	Los barcos no pueden navegar por Tierra.
¿Queréis ser piratas?	No queremos ser piratas.



AYUDAS

Se escucha la frase correcta.

Se presenta la frase escrita correctamente.



BOTELLA

A esta actividad se accede pulsando sobre **la botella** que se encuentra en la cubierta del **Buque Pirata**.



ACTIVIDAD: cambiar los verbos en infinitivo al tiempo verbal correspondiente.



TAREA

La **tarea** consiste en sustituir en un texto los verbos en infinitivo por el tiempo y persona correspondiente.



DESCRIPCIÓN

Peter se encuentra en el agua una botella. Dentro hay un mensaje, que está mal escrito, ya que los verbos están en infinitivo. Hay que pulsar sobre esos **verbos** y luego escribir la forma correcta. Puede realizarse a través del teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si es correcta, se escucha la palabra.



TEXTOS

El mensaje que se presenta es el siguiente (en cursiva los verbos que hay que cambiar).

Peter nosotros *estar* en peligro. Garfio nos ha *coger* prisioneros y nos *querer* tirar al agua para que nos *ahogar*. Nosotros *estar* en el barco y *tener* mucho miedo. Tú *venir* despacio, no *hacer* ruido, que no te *ver*. *Entrar* en el camarote y *esperar* a que nos *escapar* y *poder* ir contigo. Peter *ayudar* a *escapar*.



AYUDAS

Se presenta el verbo escrito correctamente



PIRATA

A esta actividad se accede pulsando sobre **el pirata**, que se encuentra en la cubierta del **Buque Pirata**. Se pueden realizar dos tipos de actividades: **asociar sonidos a una frase** y posteriormente **escribir la frase**.



ACTIVIDAD: asociar sonidos a una frase y posteriormente escribir dicha frase.



TAREA

La **tarea** consiste en seleccionar la frase que corresponde al sonido escuchado y posteriormente escribirla.



DESCRIPCIÓN

Se despliega en pantalla una hoja que contiene varias frases. Se escuchan dentro del barco sonidos familiares y hay que señalar qué frase es la que corresponde a ese sonido. Una vez que se han seleccionado todas, se pasa a la siguiente actividad. Permanece escrito el sonido que se escucha y hay que escribir la frase completa, que se había seleccionado previamente en la actividad anterior. Se presentan tantos guiones como palabras tiene la frase. Se puede escribir a través del teclado del ordenador o bien con el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si es correcta, se escucha una pequeña canción con esa frase.

SONIDOS

Tilín-tilín
Pon-pon
Pun-pun
Rum-Rum
Ki-ki-ri-ki
Guau-guau

FRASES

Suena la campanilla
Suena el tambor
Suena la escopeta
Suena el motor del coche
Canta el gallo
Ládrale perro



Miau-miau
Be, be, be
Pi, pi, pi
Tic-Tac

Maúlla el gato
Bala la oveja
Pita el tren
Suena el reloj



AYUDAS

Se presenta el dibujo correspondiente al sonido.
Se escucha la frase completa.

**WENDY**

A esta actividad se accede pulsando sobre **Wendy**, dentro del Menú del Barco Pirata.



ACTIVIDAD: seguimiento de órdenes.

**TAREA**

La **tarea** consiste en ejecutar la orden escuchada.

**DESCRIPCIÓN**

Peter pretende disfrazarse de Wendy para dar un susto a Garfio. Wendy le da un papel a Peter para que pueda encontrar su ropa. Se van dando diversas pistas, que hacen referencia a su ubicación. Una vez escuchada cada orden, hay que señalar el sitio elegido en la pantalla. Según las pistas que se ofrecen, puede que haya que pulsar sobre el mismo objeto varias veces. Lo que se trata es de que el niño/a lea el mensaje. Si la respuesta es correcta irán apareciendo las diversas prendas de vestir.

PRENDA**PISTAS****Vestido**

Está en un lugar arriba a la derecha
En un mueble donde se guarda la ropa
Dentro de algo con forma cuadrada
A su derecha hay un sombrero
Está atada con un lazo

Zapatos

En un lugar abajo a la izquierda
Encima de un mueble muy cómodo
Debajo de algo redondo
Que tiene volantes alrededor
Es el más grande



Lazo del pelo

Está abajo a la derecha
En un mueble que tiene patas
Dentro de algo con forma rectangular
Hay dos iguales
El lazo está en el de la izquierda

Calcetines

Está arriba a la izquierda
En algo que sirve para meter cosas
Que es de tela
Y está al lado de una lámpara
En la más pequeña



AYUDAS

Se ilumina la zona donde se encuentra la prenda de vestir.
Se presenta la frase escrita

**NIÑOS**

A esta actividad se accede pulsando sobre **los niños**, que se encuentran en la cubierta del **Buque Pirata**. Se pueden realizar dos tipos de actividades: **marcar una ruta determinada** y posteriormente **escribir dicha ruta**.



ACTIVIDAD: **marcar y escribir una ruta señalada, empleando nociones espaciales.**

**TAREA**

La **tarea** consiste en marcar la ruta señalada y posteriormente escribir lo que se ha realizado.

**DESCRIPCIÓN**

Dentro de una barca hay que ir señalando la ruta que debe seguirse para coger a cada uno de los Piratas. Miguel irá dando las órdenes que contienen nociones espaciales. Primero hay que marcar la ruta que se señala en esas órdenes y, posteriormente, Miguel dictará la frase que debe escribirse. La escritura puede hacerse a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.

**TRAYECTOS****Trayecto 1**

Dos al frente

Tres a la izquierda

Uno abajo

Dos a la izquierda

Cinco al frente

Trayecto 2

Tres a la derecha



Cuatro abajo
Dos a la izquierda
Uno abajo
Seis a la derecha

Trayecto 3

Cuatro a la izquierda
Cinco abajo
Dos a la derecha
Tres al frente
Uno a la derecha



AYUDAS

Se ilumina la casilla correspondiente
Se escucha la frase completa.



CAPITÁN GARFIO

A esta actividad se accede pulsando sobre [el Capitán Garfio](#), que se encuentra en la cubierta del [Buque Pirata](#).



ACTIVIDAD: escribir unas palabras al dictado y colocar la tilde en la sílaba adecuada.



TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir unas palabras y colocar la tilde en la sílaba correspondiente.



DESCRIPCIÓN

Se presentan en pantalla como modelo varias palabras que llevan tilde. En la parte inferior, deben escribirse otras palabras que se irán dictando. Todas ellas también llevan tilde. Se remarca auditivamente la sílaba tónica. Hay tres series de palabras, según sean agudas, llanas o esdrújulas. Se puede escribir con el teclado del ordenador o bien con el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Una vez completada cada serie, se enuncia la regla correspondiente. Al final Garfio es vencido, y los niños regresan volando a casa.



VOCABULARIO

Comió, salón, canción, parchís, caminé, autobús

Frágil, dócil, hábil, azúcar, árbol

Brújula, práctico, música, ángeles, áspero



AYUDAS

Se escucha la palabra



ÍNDICE

ESCENARIO: LA ISLA 1

ÍNDICE DE ACTIVIDADES 2

ANTES DE ATERRIZAR 6

 CATALEJO 7

ITINERARIOS: 9

NIÑOS PERDIDOS 10

 PUERTAS 11

 LETRERO 13

 CAMISETA 15

 VARITA MÁGICA 17

 PANCARTA 18

LOS PIELES ROJAS 20

 INDIOS 21

 DIANA MÁGICA 22

 ÁLBUM DE FOTOS 24

 LA PRINCESA TIGRIDIA 26

 HOGUERA 28



LOS PIRATAS 30



PIRATAS 31



DIARIO DE NAVEGACIÓN 33



CAPITÁN GARFIO 36



ESTELA DE HUMO 38

LOS ANIMALES 39



SERPIENTE 40



CUADERNO DE JUAN 41



BUITRE 42



ORANGUTÁN 44



EL TORO Y LA VACA 46

CASITA SUBTERRÁNEA 48



LOS LOBOS 49



REDONDEL EN EL SUELO 51



CUNA EN EL TECHO 53



EL RELOJ 55



	LA AGENDA	56
	LA PIZARRA	58
	BORRADOR	60
	LAS PERCHAS	62
AVE EN EL CIELO		64
	LA CIGÜEÑA	65
	LA CASA	67
	HUELLAS	69
	PUERTA DE LA CASA	71
CASITA DE WENDY		73
	LAS GALLETAS	74
	LA CHIMENEA	76
	ESTANTERIA	78
	LIBRO AZUL	80
LAGUNA DE LAS SIRENAS		82
	LAS SIRENAS	83



LA ROCA DE LOS ABANDONADOS.....85



AVE ILUSIÓN89



TRONCO DE LOS ÁRBOLES..... 91

BUQUE PIRATA 93



BUQUE PIRATA94



TABLA.....95



BOTELLA.....97



PIRATA.....99



WENDY 101



NIÑOS103



CAPITÁN GARFIO105