



## ESCENARIO: EL VUELO



Una vez que se han realizado las actividades de **la casa**, hay que volver al Menú de Presentación y pulsar sobre la palabra "vuelo". Aquí los niños, junto con Peter y Campanilla, vivirán una serie de aventuras hasta llegar a la Isla de Nunca Jamás.

Una vez que se pulsa sobre esta opción, se presenta un Menú, que dará paso a las diferentes actividades, y que deberá realizarse en el siguiente orden: **la gruta**, **el cielo**, **los planetas** y **el planeta de la magia**. A su vez, cada una de estas opciones dará paso a diferentes tareas. El número total de actividades en esa segunda parte de Ales II es de 40.



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>LA GRUTA</b>	
- Presentación de la <b>v</b>	Peña
- Emparejar sílabas con el sonido <b>v</b>	Peña
- Completar un texto con la palabra correcta	Tumba
- Escribir palabras para completar un texto	Tumba (Campanilla)
- Descubrir la frase escondida, a partir de las sílabas que la componen	Momia
- Ordenar frases desordenadas	Viejecito con libro
- Completar la letra que le falta a una palabra, con <b>v</b> o con <b>b</b>	Ogro
- Identificar el nombre de los dibujos que se escribe con <b>b</b>	Ogro
<b>EL CIELO</b>	
- Presentación de la <b>ll</b>	Campanilla
- Resolver un crucigrama	Campanilla sobre un árbol



- Presentación de la <b>G</b>	Gota de agua
- Identificar palabras que llevan el sonido <b>gue, gui</b>	Águila
- Identificar dibujos que tengan el sonido <b>g</b> y escribir su nombre	Gaviota
- Presentación de la <b>J</b>	Nube con Miguel
- Adivinar palabras que comienzan por el sonido <b>J</b>	Pegaso
- Presentación de la letra <b>C</b>	Torbellino
- Repetir la secuencia silábico-musical con sílabas o palabras que contienen la <b>c</b>	Espiral
<b>LOS PLANETAS</b>	
- Identificar la <b>H</b>	Planeta Helios
- Resolver una sopa de letras con palabras que llevan <b>H</b>	Hiena voladora
- Escribir palabras con <b>H</b> y <b>CH</b> dentro de una frase	Cohete
- Presentación de la <b>Z</b>	Zeus
- Eliminar la sílaba intrusa	Espada
- Colocar las prendas de vestir	Plutoniano de 2 cuerpos
- Escribir el nombre de las prendas de vestir	Plutoniano de 2 cuerpos
- Presentación de sílabas trabadas	Plutón
- Completar palabras a las que le falta una sílaba trabada	Rifle
- Escribir el nombre de un dibujo, empleando sílabas trabadas. Empleo del artículo	Retroproyector
- Seleccionar la palabra correcta entre tres alternativas	Código de supervivencia
- Seguimiento de órdenes, empleando términos espaciales	Cuadro
- Introducción a la letra <b>Q</b> y a la interrogación	Planeta de las preguntas
- Contestar a preguntas, escribiendo la respuesta	Planeta de las preguntas
- Formular la pregunta adecuada una vez que se ha presentado una respuesta	Interrogación roja
- Ordenar las letras de palabras para formar frases con sentido	Interrogación amarilla
- Escribir frases empleando los colores	Interrogación marrón



- Escribir los meses del año	Interrogación verde
- Escribir frases empleando la descripción	Interrogación naranja
- Escribir nuevas palabras con las sílabas de otras palabras	Interrogación azul
- Lectura de órdenes. Ejecutar lo que en ellas se indica	Planeta naranja
<b>PLANETA DE LA MAGIA</b>	
- Presentación K, X, W. Escritura de frases al dictado	Bola de cristal
- Escribir palabras y frases con la Y	Colegio
- Escribir la dirección de una carta	Madre



## LA GRUTA



En esta primera estancia se realizará la presentación y actividades con la letra "V", y se acumulará el código trabajado en la casa.

En total, hay 8 actividades diferentes. Se puede pulsar, de forma secuenciada, sobre el siguiente menú: [La peña](#), [tumba](#), [momia](#), [viejecito con libro](#), [ogro](#).

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades LA GRUTA	pulsar en
- Presentación de la v	<a href="#">Peña</a>
- Emparejar sílabas con el sonido v	<a href="#">Peña</a>
- Completar un texto con la palabra correcta	<a href="#">Tumba</a>
- Escribir palabras para completar un texto	<a href="#">Tumba (Campanilla)</a>
- Descubrir la frase escondida, a partir de las sílabas que la componen	<a href="#">Momia</a>
- Ordenar frases desordenadas	<a href="#">Viejecito con libro</a>
- Completar la letra que le falta a una palabra, con v o con b	<a href="#">Ogro</a>
- Identificar el nombre de los dibujos que se escribe con b	<a href="#">Ogro</a>



## PETER PAN

A esta actividad se accede pulsando sobre **la peña**, que se encuentra situada en la parte izquierda de la pantalla.



**ACTIVIDAD:** presentación de la **uve**. Emparejar sílabas con el sonido **v**.



## TAREA

La **tarea** consiste en identificar la vocal que acompaña a la letra **v**, cuando se ha escuchado la sílaba correspondiente.



## DESCRIPCIÓN

Los niños han salido de la Casa y han iniciado el vuelo. Wendy hace piruetas y sopla, formando varias **uves**. Los niños quieren aterrizar delante de la gruta. Se ven unas huellas, cada una de las cuales contiene una vocal. Los niños al soplar dicen una sílaba con la **v** y una vocal. Hay que pulsar encima de **la huella** que contiene la vocal con la sílaba escuchada. Si la respuesta es correcta, se ayuda a aterrizar a un niño.

Una vez que todos están en el suelo, se ve la puerta de la gruta en la que hay una inscripción con dos ejemplos que muestran que dos palabras que suenan igual y se escriben de forma distinta, según se escriban con **b** o **v**, también tienen significados diferentes.



## FRASES

**¡Qué bello es ese mono! ¡Cuánto vello tiene el mono!**  
**La vaca se subió a la baca del coche**



**AYUDAS**

Se da un mensaje de error



## TUMBA

Al pulsar sobre **la tumba** se da paso a una actividad en la que se trabaja la letra **v** y que puede realizarse de dos maneras diferentes:

Actividad 1: **completar un texto colocando la palabra correcta**

Actividad 2: **completar un texto escribiendo la palabra correcta**

(En este último caso habrá que pulsar en **Campanilla**). Se aconseja efectuarlas en este orden.



**ACTIVIDAD 1: completar un texto colocando la palabra correcta**



## TAREA

La **tarea** consiste en elegir las palabras escritas que completan el significado del texto presentado.



## DESCRIPCIÓN

Al pulsar sobre **la tumba**, ésta se abre y aparecen unas manos. Se despliega un pergamino sobre la pantalla, donde está escrito un texto, al que le faltan algunas palabras. Estas palabras se encuentran sobre la tumba, en color rojo. Hay que pinchar en dichas **palabras** de forma ordenada, según deban estar en el texto. Cada vez que se acierta con la respuesta, la palabra queda escrita en el texto en color rojo y se escucha la frase completa. Una vez finalizado el ejercicio, se abre la tumba y se produce la animación correspondiente. Sin embargo, hay una sorpresa, ya que Valeria al final no es tal, sino el ogro que les impedirá salir de la cueva.



## VOCABULARIO

**Vivo, levanté, vuelta, vestido, viento, ví, volando, vampiro.**





## AYUDAS

- 1º. Si elige mal la palabra, se da un mensaje de error.
- 2º. Se ofrece una pista, que indica por qué sílaba comienza la palabra
- 3º. Se escucha la palabra



## ACTIVIDAD 2: completar un texto escribiendo la palabra correcta

Para acceder a esta opción, una vez realizada la presentación de la tumba, hay que pulsar en [Campanilla](#).



## TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir la palabra del dibujo que se presenta.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan una serie de dibujos y debajo de ellos una serie de guiones que corresponden a las letras que deben escribirse. Puede hacerse a través del teclado en pantalla o del teclado del ordenador. Hay que validar la respuesta. Igualmente, una vez finalizado el ejercicio, se abre la tumba y se produce la animación correspondiente. Sin embargo, hay una sorpresa, ya que Valeria al final no es tal, sino el ogro que les impedirá salir de la cueva.



## VOCABULARIO

El mismo que en la actividad anterior: [vivo](#), [levanté](#), [vuelta](#), [vestido](#), [viento](#), [ví](#), [volando](#), [vampiro](#).



## AYUDAS



1º. Se oye la palabra correcta

2º. Se deletrea la palabra



## MOMIA

Se accede a esta actividad pulsando sobre [la momia](#), una vez que se está dentro de la gruta.



**ACTIVIDAD:** descubrir la frase escondida, a partir de las sílabas que la componen



## TAREA

La **tarea** consiste en elegir las sílabas correctas para formar una frase.



## DESCRIPCIÓN

Un murciélago presenta la actividad e indica que con las sílabas hay que formar una frase, que liberará a la momia. Se presenta un panel dividido en 16 casillas, en cada una de las cuales hay una sílaba, que lleva un número escrito encima. Este número servirá como pista de ayuda si se comete alguna equivocación. En la parte inferior, hay tantos guiones como sílabas tiene la frase. Cada vez que se elige una sílaba, el vampiro se coloca encima de esa sílaba y se queda escrita en la parte inferior de la pantalla, en el guión correspondiente.



## FRASE

"Tira de la venda de la momia"



## AYUDAS

Si se escribe la frase mal, ésta desaparece y se da un mensaje de error.



Se dicen los números donde se encuentran las sílabas adecuadas.



## LIBRO DE LA MOMIA

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



**ACTIVIDAD:** ordenar frases desordenadas



**TAREA**

La **tarea** consiste en formar una frase con las palabras presentadas y con referente dibujo.



## DESCRIPCIÓN

Al pulsar sobre [el viejecito](#), éste solicita ayuda para escribir unas frases mágicas que se encuentran desordenadas dentro de un libro. En la parte izquierda del libro se encuentra una imagen que representa la frase que debe escribirse. En la parte derecha están las palabras desordenadas. En los guiones que se presentan debajo del libro se irán colocando las palabras según se vayan eligiendo. Debe validarse la respuesta. Si es correcta, se produce la animación correspondiente. Hay una concatenación entre el final de una palabra de la frase y el inicio de la siguiente.



## FRASES

La rosa tiene una avispa  
La avispa nada en la sopa  
La sopa no tiene sal  
Sal por patas si puedes



## AYUDAS

- 1°. Hay un mensaje de error y la serpiente "absorbe" las palabras mal ordenadas.
- 2°. Se escucha la frase.
- 3°. El espacio de la palabra equivocada aparece dividido en tantos guiones como letras tenga la palabra.



## OGRO

A esta opción se accede pulsando sobre **el ogro** que tiene una serpiente enroscada en el cuello. Se da paso a dos actividades complementarias:



**ACTIVIDAD:** completar una palabra a la que le falta una letra (**b** o **v**) e identificar el nombre de los dibujos que se escriben con **b**



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir **b** o **v** en una palabra, con referente dibujo. Posteriormente, identificar aquellos dibujos que se escriben con **b**.



## DESCRIPCIÓN

Al pulsar sobre **el ogro**, que lleva la serpiente enroscada al cuello, éste dice a los niños que les puede liberar si le dan de comer. Sacan algunas cosas del baúl y deben escribir su nombre, al que le falta una **b** o **v**. El ogro les presta una ayuda: si se escribe con **b**, levanta el brazo, y si es con **v**, hace el signo de la victoria. Si se soluciona correctamente, queda escrita la palabra en un panel. Posteriormente, desaparecen los nombres y el ogro pide que se le entreguen para comer las cosas que se escribían con **b**. Cada vez que se acierta, la serpiente se desenrosca un poco. Finalmente el ogro abre los barrotes y deja escapar a los niños.



## VOCABULARIO

Bellota, cebolla, bacalao, bonito, bollo, bocadillo, buñuelo, batido, bechamel, nabo, banana, fabada, hamburguesa, uvas, berenjenas, boniato, veneno, vino, pavo, avellana, vinagre, garbanzos, huevo.



## AYUDAS

No hay ayudas ya que el acierto es de un 50% y porque tiene apoyo visual del ogro en todo momento.



## EL CIELO



A este menú se accede después de haber realizado todas las actividades contenidas en la opción **Gruta**.

En total, hay 9 actividades diferentes. Se puede pulsar, de forma secuenciada, sobre el siguiente menú: **Campanilla en una estrella**, **Campanilla sobre un árbol**, **Gota de agua**, **Águila**, **Gaviota**, **Nube**, **Pegaso**, **Torbellino** y **Espiral**.

Se introducen y trabajan las siguientes letras: **"LL"**, **"G"**. **"J"** Y **"C"**.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades EL CIELO	pulsar en
- Presentación de la <b>LL</b>	Campanilla
- Resolver un crucigrama	Campanilla sobre un árbol
- Presentación de la <b>G</b>	Gota de agua
- Identificar palabras que llevan el sonido <b>gue, gui</b>	Águila
- Identificar dibujos que tengan el sonido <b>g</b> y escribir su nombre	Gaviota
- Presentación de la <b>J</b>	Nube
- Adivinar palabras que comienzan por el sonido <b>J</b>	Pegaso
- Presentación de la letra <b>C</b>	Torbellino
- Repetir la secuencia silábico-musical con sílabas o palabras que contienen la <b>c</b>	Espiral



## ESTRELLA

### PRESENTACIÓN: la letra ll

Se accede a la presentación pulsando sobre [Campanilla recostada en una estrella](#).



### TAREA

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



### DESCRIPCIÓN

Los niños salen al espacio exterior y se dan cuenta de que no está Campanilla. Comienzan a llamarla y se hace eco con el final de su nombre: "lla". Se van diciendo palabras que contienen una sílaba con **elle**. Queda escrita esta sílaba.



### VOCABULARIO

Campanilla, valle, bollo, allí, lluvia



## CAMPANILLA SOBRE UN ÁRBOL

A esta actividad se accede pulsando sobre [campanilla que está sentada en un árbol](#), dentro del menú [Cielo](#).



**ACTIVIDAD:** resolver crucigramas escribiendo las palabras (con la letra **ll**)

Esta actividad puede realizarse de dos formas distintas, bien escribiendo las palabras con [sílabas](#) o bien [letra a letra](#).



## TAREA

La [tarea](#) consiste en completar un crucigrama, escribiendo las palabras correspondientes.



## DESCRIPCIÓN

Campanilla presenta una revista con crucigramas. En la parte izquierda están escritas las palabras que deben colocarse. En la parte derecha se encuentra el crucigrama. Se puede realizar la tarea escribiendo sílabas o letras en cada casilla. Para elegir una u otra opción, hay que seleccionarla en el icono de la parte inferior de la pantalla. En la opción [sílabas](#), ya aparece colocada como "pista" la primera de cada palabra. Hay que colocarse sobre la casilla donde se va a escribir y posteriormente validar la respuesta. En la opción [letras](#), se puede elegir escribir con referente dibujo. En este caso, en la parte izquierda se presentan los dibujos, y en la parte derecha el crucigrama, con algunas letras colocadas. Cada vez que se escribe una palabra, desaparece el dibujo correspondiente.



## VOCABULARIO

[Paella](#), [rollo](#), [empanadilla](#), [llave](#), [llorar](#), [silla](#), [ardilla](#), [llavero](#), [tobillo](#).



## AYUDAS

Se escucha la palabra

Parpadea el dibujo correspondiente



## GOTA DE AGUA

### PRESENTACIÓN: la letra **g**

A esta presentación se accede pulsando sobre [la gota de agua](#) que está debajo de la nube.



### TAREA

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **g** y de cómo se escribe cuando va con las vocales **e, i**.



### DESCRIPCIÓN

Los niños tienen sed. Las gotas de agua se transforman en **ga, go y gu**. Se dice una palabra con cada una de estas sílabas, que queda escrita en la pantalla, con la sílaba con **g**, marcada de otro color. Posteriormente, un águila les muestra cómo se escribe y dice con las vocales **e, i**. Se hace hincapié en que no debe decirse la **u** que les acompaña.



### VOCABULARIO

**Galleta, gorro, gusano, Miguel, Águila.**



## ÁGUILA

A esta opción se accede pulsando sobre [el águila](#), dentro del menú [Cielo](#).



**ACTIVIDAD:** reconocer palabras que llevan el sonido **gue**, **gui**



### TAREA

La **tarea** consiste en identificar palabras que tengan el sonido **gue** y **gui**.



### DESCRIPCIÓN

El águila despliega sus alas, en donde se encuentran escritas una serie de palabras que contienen el sonido de la letra **g**. Hay que colocar encima de la **u** un dedito, que nos recuerda que en las sílabas **gue**, **gui**, la **u** no debe pronunciarse. Cada vez que se acierta, el dedito se coloca delante de la **u**. Hay que pulsar exactamente sobre **la u**, ya que si no puede dar mensaje de error, aunque la palabra sea correcta.



### VOCABULARIO

Guitarra, guisante, águila, paraguas, guantes, guiso, guiñol, gaviota, regadera, guapa, guerrero, gustar.



### AYUDAS

Hay un mensaje de error.

Si la palabra tiene el sonido de la **gu** seguido de una **a**, se presenta un mensaje que recuerda la regla.

Si se olvida de alguna palabra y se pulsa sobre **"fin"**, el águila da un mensaje indicando que quedan más palabras.



## GAVIOTA

A esta opción se accede pulsando sobre [la gaviota](#) que se encuentra en el Menú del [Cielo](#).



**ACTIVIDAD:** identificar dibujos que tengan el sonido **g** y escribir su nombre



## TAREA

La [tarea](#) consiste en identificar dibujos que contengan el sonido **g** y escribir su nombre



## DESCRIPCIÓN

Se presenta una máquina tragaperras con tres dibujos. Hay una palanca que sirve para mover los dibujos. Hay que pulsar en los [dibujos que contienen el sonido "g"](#). Posteriormente, habrá que escribir su nombre. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Cada vez que se acierte, se irán acumulando puntos. Una vez que se han escrito los nombres de los dibujos, si ya no quedan más, hay que pulsar sobre la palanca para que aparezcan tres nuevos dibujos.



## VOCABULARIO

Galleta, guantes, gusano, gorro, tortuga, paraguas, gallina, gato, gafas, gorila, goma, gaviota.

Dibujos de palabras sin sonido "g": mochila, caracol, estrella, bombilla, autobús, ordenador, jarra, jamón, queso, caballo, cocodrilo, ballena.



## AYUDAS



Si se selecciona un dibujo que no contiene la **g**, se dice que esa palabra no contiene ese sonido, a la vez que aparece escrita dicha palabra y se escucha su nombre.

Si se intenta dar a la palanca para que aparezcan nuevos dibujos y se deja sin elegir alguno de los que tienen el sonido **g**, hay un mensaje que así lo indica.





## NUBE

**PRESENTACIÓN:** presentación de la letra **j**

A esta presentación se accede pulsando sobre **la nube** en la opción **Cielo**.



## TAREA

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **j** y de cómo la letra **g**, acompañada de la **e**, **i**, suena igual que la **j**.



## DESCRIPCIÓN

Miguel se pone a dar volteretas y a jugar con una serie de animales con alas. Mientras los monstruos se ríen, emiten un sonido diferente cada uno con **ja**, **je**, **ji**, **jo**, **ju**. Estas sílabas se quedan escritas. En ese momento aparecen unos pequeños renacuajos, que comienzan a reírse con el sonido **ge**, **gi**. Los niños horrorizados descubren que también hay tiburones en el agua.



## PEGASO

A esta opción se accede pulsando sobre [Pegasus](#), en el Menú del [Cielo](#)



**ACTIVIDAD:** Adivinar palabras que comienzan por el sonido **j**



**TAREA**

La **tarea** consiste en adivinar la palabra a través de la escritura de las letras que lo forman.



## DESCRIPCIÓN

Los animales se prestan a ayudar a Miguel. Para ello, tiene que adivinar la palabra que tiene que formar. Es el típico juego del ahorcado. Aparecen tantos guiones como letras tiene la palabra. Se deja que lo intente 3 veces. Si después no ha adivinado alguna letra, se dará paso a las pistas.



## VOCABULARIO

Jueves, jirafa, jarrón, jarabe, jamón, jabón, jaula, joroba, jefe, juguete, juntar.

### Pistas:

- Jueves:** es un día de la semana  
**Jirafa:** es un animal de cuello muy largo  
**Jarrón:** botella para poner flores  
**Jarabe:** se toma cuando tienes tos  
**Jamón:** es monja al revés  
**Jabón:** sirve para lavarnos  
**Jaula:** en ella podemos meter pajaritos  
**Joroba:** es como una chepa en la espalda del camello  
**Jefe:** el que más manda



**Juguete:** es lo que se pide a los Reyes todos los años

**Juntar:** unir



## AYUDAS

A la 3ª equivocación, sale una ayuda de pista textual específica a esa palabra y se mantendrá al lado de la palabra a completar.

A La 4ª equivocación seguida: saldrá por voz el texto de la pista.

A la 5ª equivocación: sale por voz la palabra.



## TORBELLINO

**PRESENTACIÓN:** presentación de la letra **c**

A esta presentación se accede pulsando sobre [el torbellino](#) - dibujado de color blanco- en la opción [Cielo](#).



## TAREA

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de la letra **c** y los sonidos que tiene, según sea la vocal a la que acompañe.



## DESCRIPCIÓN

Los niños son absorbidos por un huracán que comienza a darles vueltas. Se presentan las sílabas: **ca, co, cu, ce, ci**, a la vez que se va diciendo una palabra con ese sonido. Los niños comienzan a bailar al son de estas sílabas. Las sílabas quedan escritas en pantalla.



## ESPIRAL

A esta opción se accede pulsando sobre **la espiral** -en color gris- que se encuentra en el Menú del **Cielo**.



**ACTIVIDAD:** repetir la secuencia silábico-musical con sílabas o palabras que contienen la **c**

La actividad puede realizarse de dos formas diferentes:

- 1: Seguir la secuencia visual de las sílabas o palabras cantadas
- 2: Seguir la secuencia de sílabas y palabras que salen por voz, sin apoyo visual



## TAREA

La **tarea** consiste en imitar la secuencia presentada.



## DESCRIPCIÓN

- 1: Seguir la secuencia visual de las sílabas o palabras cantadas

Para acceder a esta opción, hay que elegir en el Menú, que se presenta en la parte inferior de la pantalla, la opción **Modo 1** y elegir **sílaba** o **palabra**, según con lo que se quiera trabajar. Campanilla además de decir el sonido de la sílaba o palabra, ayuda con una pista visual. Hay que repetir la secuencia. Se comienza gradualmente con dos sonidos para ir aumentando sucesivamente.

En este caso, es un ejercicio de memoria auditiva y visual

- 2: Seguir la secuencia de sílabas y palabras que salen por voz, sin apoyo visual

Para acceder a esta opción, habría que elegir el **Modo 2**. Sería igual que en el caso anterior, pero no hay ayuda visual.

Se puede elegir también trabajar **con palabras** o bien **con dibujos**.



En este caso, es un ejercicio de memoria auditiva.



## VOCABULARIO

Casa, cerilla, coche, cubo, cine, cama, cometa, culo, cielo, cena, camisa, coleta, cuchara, pecera, piscina, cabaña, copa, cuchillo, cera, palacio.



## AYUDAS

Se repite nuevamente la secuencia.



## LOS PLANETAS



A este menú se accede después de haber realizado todas las actividades contenidas en la opción **Gruta y Cielo**.

En total, hay 20 actividades diferentes. Se puede pulsar, de forma secuenciada, sobre el siguiente menú: [Planeta Helios](#), [Hiena voladora](#), [Cohete](#), [Planeta Zeus](#), [espadas](#), [marcianos](#), [Planeta Plutón](#), [rifle](#), [retroproyector](#), [pergamino](#), [cuadro](#), [Planeta de las Preguntas](#), [interrogación amarilla](#), [interrogación marrón](#), [interrogación verde](#), [interrogación naranja](#), [interrogación azul](#), [Planeta Naranja](#).

Se introduce y trabajan las siguientes letras: **H**, **CH**, **Z**, **Q**. Además se introducen las sílaba trabadas. Se inicia el uso del artículo. Hay varias tareas que hacen hincapié en saber formular preguntas, y el empleo de la interrogación. Se escriben palabras de uso cotidiano, que hacen referencia a los colores, meses del año. Se inicia el uso de la descripción.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades EL CIELO	pulsar en:
- Identificar la "H"	<a href="#">Planeta Helios</a>
- Resolver una sopa de letras con palabras que llevan "H"	<a href="#">Hiena voladora</a>
- Escribir palabras con "H" y "CH" dentro de una frase	<a href="#">Cohete</a>
- Presentación de la "Z"	<a href="#">Zeus</a>
- Eliminar la sílaba intrusa	<a href="#">Espada</a>
- Colocar las prendas de vestir	<a href="#">Plutoniano de 2 cuerpos</a>
- Escribir el nombre de las prendas de vestir	<a href="#">Plutoniano de 2 cuerpos</a>
- Presentación de sílabas trabadas	<a href="#">Plutón</a>
- Completar palabras a las que le falta una sílaba trabada	<a href="#">Rifle</a>
- Escribir el nombre de un dibujo, empleando sílabas trabadas. Empleo del artículo	<a href="#">Retroproyector</a>



- Seleccionar la palabra correcta entre tres alternativas	Código de supervivencia
- Seguimiento de órdenes, empleando términos espaciales	Cuadro
- Introducción a la letra "Q" y a la interrogación	Planeta de las preguntas
- Contestar a preguntas, escribiendo la respuesta	Planeta de las preguntas
- Formular la pregunta adecuada una vez que se ha presentado una respuesta	Interrogación roja
- Ordenar las letras de palabras para formar frases con sentido	Interrogación amarilla
- Escribir frases empleando los colores	Interrogación marrón
- Escribir los meses del año	Interrogación verde
- Escribir frases empleando la descripción	Interrogación naranja
- Escribir nuevas palabras con las sílabas de otras palabras	Interrogación azul
- Lectura de órdenes. Ejecutar lo que en ellas se indica	Planeta naranja





## PLANETA HELIOS

A esta actividad se accede pulsando sobre [el planeta naranja](#), situado en la parte superior izquierda del Menú de [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** discriminar la letra **h**



**TAREA**

La **tarea** consiste en identificar la letra **h** cuando se presenta en pantalla.



**DESCRIPCIÓN**

Los niños penetran en el sol y se quedan deslumbrados. Una hormiga gigante les dice que pueden estar poco tiempo, porque se derretirán. Les anima a lanzar trozos de hielo a las bolas de fuego que contengan la letra **h**. Para ello se puede pulsar sobre el ratón, barra espaciadora o pulsador. Si se hace correctamente, cada vez aparecerá escrita una palabra que contenga esa letra, y se presenta el dibujo correspondiente. A la derecha de la pantalla, hay un termómetro que indica la temperatura del planeta. Una vez finalizada la tarea, los niños logran salir del planeta montados en una nave espacial.



**VOCABULARIO**

Hacha, herradura, hélice, hilo, hongo, hoz, hueso, huevo.



**AYUDAS**

Si no se pulsa cuando aparece una **h**, se da un mensaje para que preste más atención, a la vez que sube la temperatura del termómetro.

Si se pulsa a una bola que no tenga **h**, aparece un mensaje de error.



## HIENA VOLADORA

A esta opción se accede pulsando sobre la **hiena voladora**, que es la 2ª opción a elegir en **Los Planetas**, después de haber pasado por el Sol.



**ACTIVIDAD:** buscar en una sopa de letras palabras con **h**



**TAREA**

La **tarea** consiste en buscar en una sopa de letras 6 palabras que comiencen por la letra **h**.



## DESCRIPCIÓN

Los niños se han montado en la nave. Una hiena voladora aparece por detrás de una cortinilla y les impide el paso. Si no resuelven una sopa de letras no podrán seguir. Se presentan en primer lugar 6 sustantivos y después verbos. Las palabras pueden estar en horizontal (de izquierda a derecha) o en vertical (de arriba hacia abajo). Hay que pulsar en el **inicio de la palabra** y arrastrar hasta el final. Si es correcta, se queda de otro color y se escucha su nombre.



## VOCABULARIO

Habitación, hada, helado, hamaca, hora, hamburguesa.  
Harina, hebilla, hechicero, hotel, hospital, helicóptero.  
Horno, hoja, hermano, herradura, hijo, hielo.  
Hincar, hallar, herir, huir, hervir, haber.  
Hablar, hacer, habitar, helar, hartar, hechizar.



## AYUDAS



El fantasma situado en el menú de la parte inferior de la pantalla indica alguna de las palabras que faltan.



## COHETE

A esta opción se accede pulsando sobre **el cohete** que se encuentra en el menú **Los Planetas**.



**ACTIVIDAD:** escribir una palabra que contiene **h** y **ch** dentro de una frase



## TAREA

La **tarea** consiste en copiar la palabra que debe ir en la frase para que ésta tenga sentido



## DESCRIPCIÓN

Los niños se acercan al planeta Zeus y no saben cómo aterrizar. Encuentran el Manual de Instrucciones. Al abrirlo, en la parte izquierda hay escritas unas palabras y en la derecha, unas frases a las que le falta una palabra. Hay que copiar una de las palabras en cada una de las frases. Se puede escribir con el teclado del ordenador o con el teclado en pantalla. Hay que validar cada palabra que se escribe. Una vez realizada la tarea, consiguen aterrizar.



## FRASES

El **hacha** cogerás y la **hucha** romperás. Los **helechos** buscarás y un **hechizo** harás. En **hechicero** te convertirás, el paracaídas **hincharás** y así aterrizarás.



## AYUDAS

- 1º. Se escucha la palabra correcta
- 2º. Se ilumina la palabra que debe escribir



## PLANETA ZEUS

**PRESENTACIÓN:** presentación de la letra **z**

A esta presentación se accede pulsando sobre [el Planeta Zeus](#), dentro del menú de [Los Planetas](#).



### TAREA

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



### DESCRIPCIÓN

Los niños ya han aterrizado en el Planeta Zeus. Campanilla oye un zumbido. En ese momento, los marcianos guerreros comienzan a lanzar por encima de las murallas espadas luminosas de varios colores. Según cae se presenta la sílaba "**zas**". Una espada cae fuera de la muralla y queda en el suelo, que será la que dará paso al siguiente ejercicio, que trabajará con la letra **z**.



## ESPADA

A esta opción se accede pulsando sobre [la espada](#) que se encuentra en el menú [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** [eliminar la sílaba intrusa](#)



## TAREA

La [tarea](#) consiste en señalar al guerrero que lleva la sílaba que no sirve para formar una palabra.



## DESCRIPCIÓN

Peter debe luchar con unos guerreros para lograr atravesar las murallas. Cada guerrero lleva una sílaba escrita. Con esas sílabas debe formarse una palabra con sentido. Sobrará una sílaba que no completa esa palabra. Hay que señalar al guerrero que tiene dicha sílaba. Si la respuesta es correcta, la palabra quedará escrita.



## VOCABULARIO

[Zapato](#), [lazo](#), [zumo](#), [zorro](#), [taza](#), [tiza](#), [cazadora](#), [rizo](#), [calabaza](#), [ceniza](#), [cereza](#), [pizarra](#), [buzo](#), [cabeza](#), [cazar](#), [lanzar](#), [zurrar](#), [zambomba](#), [cerveza](#), [empezar](#), [erizo](#), [luz](#), [nariz](#), [voz](#), [perdiz](#), [azul](#), [pinza](#), [paliza](#), [descalzo](#).



## AYUDAS

Se escucha la palabra que debe formarse



## PLUTONIANO DE DOS CUERPOS

A esta actividad se accede pulsando sobre [el plutoniano](#) que se encuentra en el Menú de [los Planetas](#). Se da paso a dos actividades diferentes, que deben realizarse en orden sucesivo:

Actividad 1: **colocar las prendas de vestir en el cuerpo del plutoniano leyendo el nombre de estas prendas**

Actividad 2: **escribir el nombre de las mismas**



**ACTIVIDAD 1:** **vestir al plutoniano, leyendo el nombre de las diferentes prendas**



### TAREA

La **tarea** consiste en leer los letreros de las diferentes prendas de vestir y colocarlas en el orden adecuado sobre el cuerpo del plutoniano.



### DESCRIPCIÓN

Nos encontramos en el planeta Plutón. Dos plutonianos unidos por el cuerpo, desean vestirse como los terrestres. Para ello se presentan unas cajas con unos letreros que indican lo que hay en su interior, que son las diferentes prendas de vestir. Una vez que se han leído los **letreros de las cajas**, hay que pulsar ellos y posteriormente sobre el **cuerpo del plutoniano** (el situado más a la izquierda de la pantalla), donde debe colocarse la prenda elegida. Debe seguirse el orden lógico al vestirse, dentro de cada secuencia: calcetines-zapato; camiseta-camisa-chaleco-cazadora; calzoncillo-pantalón-cinturón; antifaz-capucha.

En el caso de usar pulsadores, en primer lugar, hay que elegir la prenda que debe colocarse y luego la parte del cuerpo del plutoniano. El barrido por el cuerpo se realiza en cuatro partes amplias, por lo que hay que tenerlo en cuenta, ya que no es la zona exacta don de debe colocarse cada prenda.



## VOCABULARIO

Calcetines, zapato, camiseta, camisa, chaleco, cazadora, calzoncillo, pantalón, cinturón, antifaz, capucha.

## AYUDAS

Existen dos tipos de ayudas, según el tipo de error que se haya cometido:

- En el caso de que se elija mal la prenda a colocar, se presenta un mensaje que indica que ese no es el orden adecuado
- En el caso de que se elija mal el sitio donde debe colocarse la prenda, también se indica que ese no es el lugar correcto.

## ACTIVIDAD 2: escribir el nombre de las prendas de vestir

## TAREA

La **tarea** consiste en escribir el nombre de las prendas de vestir en su etiqueta y colocarlas en la parte del cuerpo correspondiente.

## DESCRIPCIÓN

La tarea es una continuación de la anterior. Ahora hay que vestir el cuerpo del otro plutonio. Se presentan a la derecha de la pantalla una silueta de las diferentes **prendas**. Pulsando sobre cualquiera de ellas, se puede escribir su nombre, bien a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Una vez escrito el nombre, hay que pulsar sobre la **parte del cuerpo** donde debe colocarse la prenda. Hay que seguir el orden lógico en el vestir. Una vez que se ha escrito el nombre, hay que dar a "validar" para ver si es correcto. Si lo es, la silueta se convierte en la prenda de vestir. Pueden escribirse todos los nombres y luego colocar las prendas, o bien escribir el nombre e ir colocando las prendas en el orden adecuado.





## VOCABULARIO

Calcetines, zapato, camiseta, camisa, chaleco, cazadora, calzoncillo, pantalón, cinturón, antifaz, capucha.



## AYUDAS

Existen dos tipos de ayudas, según el tipo de error que se haya cometido:

- En el caso de que se elija mal la prenda a colocar, se presenta un mensaje que indica que ese no es el orden adecuado
- En el caso de que se escriba mal el nombre de la palabra, ésta se escucha.



## PLANETA PLUTÓN

A esta presentación se accede pulsando sobre [el planeta Plutón](#), dentro del menú de [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** presentación de las sílabas trabadas



**TAREA**

La **tarea** consiste en prestar atención a la presentación que se hace de las sílabas trabadas con **t, d, g, f, c, p**, en combinación con la **r** o **l** según el caso



## DESCRIPCIÓN

Hay seis cráteres en el exterior del planeta. En la boca de cada uno de esos cráteres hay unos bichitos con 5 manos. En cada una de las manos lleva escrita una vocal y encima de la cabeza una letra (**t, d, g, f, c, p**). Hay que escuchar el sonido que se produce al combinar estas letras con la **r** o **l** y las diversas vocales. Cada vez que se escucha el sonido que se produce en esta combinación, se hace un zoom sobre la vocal correspondiente. Al final del ejercicio, los niños consiguen entrar por la boca de esos cráteres.



## RIFLE

A esta opción se accede pulsando sobre **el rifle** que se encuentra en el menú **Los Planetas**.



**ACTIVIDAD:** completar una palabra a la que le falta una sílaba con trabadas (con **t** y **p**)



## TAREA

La **tarea** consiste en completar una palabra a la que le falta una sílaba trabada (con **t** y **p**).



## DESCRIPCIÓN

Se trata de completar unas palabras con referente dibujo, a las que les falta una sílaba trabada. A la derecha de la pantalla aparecen dichas sílabas. En primer lugar, hay que señalar a una de las **sílabas** y, posteriormente, al **dibujo** cuyo nombre contiene dicha sílaba. Cuando se señala la sílaba se dispara un trozo de pegamento, que servirá posteriormente para pegar dicha sílaba en la palabra. La palabra queda escrita correctamente.



## VOCABULARIO

Brazo, hombro, sombrilla,, cabra, bruja, blusa, sombrero, alfombra, libro, hombre, brocha, brújula, sobre, abrigo, cebra; pluma, plato, plaza, plumero, planeta, pueblo, blusa, tablero, sable, prado, profesor.



## AYUDAS

Se oye por voz el nombre del objeto que lleva esa sílaba.



## RETROPROYECTOR

A esta opción se accede pulsando sobre [la cámara de cine](#) que se encuentra en el menú [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** escribir el nombre de un dibujo con sílabas trabadas (empleando un artículo).



## TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir el nombre del dibujo, empleando sílabas trabadas y el artículo correspondiente.



## DESCRIPCIÓN

A través de una cámara de cine se van proyectando diversos objetos en una pantalla. Hay que escribir su nombre, bien a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta cada vez. Cada objeto se acompaña de un artículo.



## VOCABULARIO

Globo, dragón, tigre, grifo, flor, flauta, flotador, fresa, clavo, cromo, flecha, clavel.



## AYUDAS

1. Se escucha la palabra que debe escribirse
2. Se deletrea la palabra



## CÓDIGO DE SUPERVIVENCIA

A esta opción se accede pulsando sobre [el pergamino](#), que se encuentra en el menú [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** seleccionar la palabra o frase correcta entre tres posibles alternativas para responder a una frase.



## TAREA

La **tarea** consiste en elegir la palabra o frase correcta para responder a la frase que se presenta.



## DESCRIPCIÓN

Uno de los marcianos les muestra a nuestros amigos un pergamino donde se encuentra escrita una frase. En la parte izquierda del pergamino se encuentran escritas **tres palabras**. Hay que seleccionar una de ellas para responder correctamente a dicha frase. Una vez que se ha dado la respuesta, se escucha la frase completa.



## FRASES

(Se presentan las frases y en cursiva se indica la palabra que debe elegirse)

Cuando un marciano se pone enfermo se le da... (un autobús, una moneda, *la medicina*).

Cuando algo se quema se le echa ... (gasolina, leche, *agua*).

Cuando se tiene mucho sueño... (se va a jugar, *se va a la cama*, se va a trabajar).

Para inflar un globo tenemos que... (brillar, *soplar*, gritar).

Para pintar necesitamos un ... (abrigo, un sombrero, *una brocha*).

Si hace mucho sol nos metemos bajo un... (pueblo, sable, *sombrilla*).



Para escribir necesitamos un ... (plátano, una planta, **una pluma**).

Con un lápiz podemos... (planchar, plantar, **escribir**).

En la librería se colocan (**libros**, blusas, platos).

Para volar utilizamos... (un sombrero, una granada, **un aeroplano**)

Para nadar usamos... (**un flotador**, un clavel, un clavo)



## AYUDAS

Cuando hay una equivocación, se pide que se vuelvan a leer las palabras o frases.

Se escucha por voz la frase completa.



## CUADRO

A esta opción se accede pulsando sobre **el cuadro** que se encuentra en el menú **Los Planetas**.



**ACTIVIDAD:** realizar las órdenes que se indican, utilizando términos espaciales.



## TAREA

La **tarea** consiste en realizar las órdenes que se indican, utilizando términos espaciales.



## DESCRIPCIÓN

Se trata de pintar un cuadro. Para ello se presentan una serie de objetos a la derecha de la pantalla. Se escuchan unas frases, que permanecen escritas en pantalla y hay que ejecutar lo que en ellas se indica para poder realizar dicho cuadro.



## FRASES

(En cursiva se indican los términos espaciales que se emplean y que corresponden a los lugares donde hay que situar los objetos).

Pon un globo *en el cielo, arriba a la izquierda.*

Coloca el aeroplano *a la derecha del globo.*

El sol está *entre* las nubes, *arriba a la derecha.*

Coloca el pueblo *abajo, en la esquina izquierda.*

Coloca la playa *debajo del aeroplano.*

Coloca las plantas *al lado derecho del pueblo.*

Coloca la cabra *en* el monte.

Coloca el clavel *entre* las plantas.



Coloca el hombre **junto a** la cabra.  
Coloca el sombrero **en** la cabeza del hombre.



**AYUDAS**

Se escucha nuevamente la frase.





## PLANETA DE LAS PREGUNTAS

A esta opción se accede pulsando sobre el [planeta que tiene una serie de interrogaciones a su alrededor](#) y que se encuentra en el menú [Los Planetas](#).



**ACTIVIDAD:** introducción a la letra **q** y a la **interrogación**. Contestar a preguntas, escribiendo las palabras correspondientes.

Una vez realizada esta actividad, habrá que pulsar en las diferentes [interrogaciones](#) que rodean al planeta



### TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir la respuesta a las preguntas que se formulan, empleando partículas interrogativas.



### DESCRIPCIÓN

Nuestros amigos han llegado al planeta de la Interrogación, pero un habitante les impide el paso, ya que quiere verificar si realmente está o no Peter Pan.

En primer lugar, se hace una presentación de la letra **q** y del **signo de interrogación** para formular preguntas. A continuación, se dan ejemplos de preguntas que pueden realizarse y contestaciones que deben darse. Posteriormente, se formulan nuevas preguntas, que tienen que ver con historias que han pasado en el cuento y que se trata de recordar y contestar. Hay que escribir la respuesta bien a través del teclado del ordenador o del teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Si ésta es correcta, aparece escrita la frase completa.



### PREGUNTAS



Se muestran las preguntas, indicando en cursiva las partículas interrogativas y entre paréntesis la respuesta que debe darse.

*¿Quién* vivía en la tumba? (Valeria)

*¿Con qué* armas luchasteis con los marcianos guerreros? (con las espadas)

*¿En qué* viajasteis para ir al planeta Zeus (en un cohete)

*¿Con qué* abrió el ogro los barrotos de la gruta? (con sus brazos)

*¿Para qué* os sirvieron las gotas de agua) (para beber)

*¿De quién* era el rifle lanzapegamento? (de un plutoniano)

*¿Para quién* lleváis un regalo? (para el rey)

*¿A quién* quitasteis la venda? (a la momia)

*¿Qué* animal os ayudó a derretir las bolas de fuego? (la hormiga)

*¿En qué* se convirtió Valeria? (en un ogro)



## AYUDAS

Si hay equivocación se le dice que lo intente otra vez.

Se oye por voz la contestación.



## INTERROGACIONES

A continuación se detallan los ejercicios que deben realizarse al pulsar sobre cada una de las **interrogaciones** que rodean al **planeta de las preguntas**.



### INTERROGACIÓN ROJA



**ACTIVIDAD:** formular la pregunta adecuada una vez que se ha presentado una respuesta.



#### TAREA

La **tarea** consiste en escribir la pregunta idónea, una vez que se ha presentado una respuesta



#### DESCRIPCIÓN

Se presenta un planeta con forma de laberinto. Un habitante les indica que si quieren avanzar por el camino deben escribir una pregunta a la frase que se les presenta. Se pone un ejemplo del tipo de preguntas que pueden realizarse. A continuación, aparece una frase y debajo de ésta, se encuentran tantos guiones como palabras tiene la pregunta que debe formularse. Hay que hacer hincapié en los signos de interrogación tanto al inicio como al final de la frase. En el caso de que la frase admita dos preguntas, después de que se haya escrito una, se puede formular otra. (se indica este extremo con el siguiente mensaje: ¿Y no podrías preguntar algo más?). Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar las respuestas. Se deben colocar las tildes, ya que si no se hace, aunque esté bien hecha la pregunta, dará error.



## FRASES

Se presentan las frases y entre paréntesis la pregunta que debe formularse por escrito:

Wendy viajó en una burbuja (¿En qué viajó Wendy?)

Miguel bebe agua (¿qué bebe Miguel? o ¿quién bebe agua?)

Juan escribe una carta (¿Qué escribe Juan? o ¿quién escribe una carta?)

El gorro es de Peter (¿de quién es el gorro?)

Las galletas son para Campanilla (¿Para quién son las galletas?)



## AYUDAS

Si se olvida colocar el signo de interrogación, se indica esta circunstancia.  
Si hay una equivocación al formular la pregunta, se escucha la pregunta correcta.



## INTERROGACIÓN AMARILLA



**ACTIVIDAD:** ordenar las letras de palabras para formar una frase con sentido.



## TAREA

La **tarea** consiste en ordenar las letras de una palabra dentro de una frase.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan frases a las que le falta una palabra, que se encuentra en la parte superior del pergamino, pero escrita con las letras desordenadamente. Hay que leer dicha frase para saber cuál es la palabra que puede faltar. Una vez que se ha entendido el sentido de dicha frase,



debe arrastrarse cada letra al espacio señalado con guiones para completar la frase con la palabra escrita correctamente.



## FRASES

Se presentan las frases y entre paréntesis la palabra que aparece de forma desordenada.

El (gato) se come la sardina

La (rana) está en el charco

El (león) ruge

El (melón) es una fruta

En la playa hay (arena)

La (oveja) nos da la lana

La (pelota) bota



## AYUDAS

Si hay una equivocación se indica que no se puede leer esa palabra. Las letras se colocan nuevamente en la parte superior del pergamino, a la vez que se oye por voz la palabra correcta.



## INTERROGACIÓN MARRÓN



**ACTIVIDAD:** escribir frases empleando los colores.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir una frase completa indicando el color del objeto que se presenta.



## DESCRIPCIÓN

Se presenta un objeto y se solicita se indique de qué color es, escribiendo la frase completa. Siempre hay que responder a la pregunta: "¿De qué color es?", aunque dicha pregunta se presente al principio de la actividad y luego no se recuerde con cada objeto. Habrá tantos guiones en pantalla como palabras tiene la frase. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



## FRASES

El plátano es amarillo.

La manzana es verde.

El tomate es rojo.

El pantalón es azul.

El elefante es gris.

La zanahoria es naranja.

El cinturón es marrón.

El clavel es rosa.

La mochila es negra.

El lápiz es negro.



## AYUDAS

Se oye por voz la palabra mal escrita.

Se presenta escrita la frase completa.



## INTERROGACIÓN VERDE



**ACTIVIDAD:** escribir los meses del año.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir los meses del año.



## DESCRIPCIÓN

Se presenta un calendario con el mes de Enero. Hay que escribir el resto de los meses. Una imagen da pistas del mes de que se trata. Se presentan tantos guiones como letras tiene la palabra a escribir. Se puede emplear el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Una vez escrito el mes, hay que validar la respuesta. Si se pulsa sobre el fantasma que se encuentra sobre el menú inferior, se escucha el nombre del mes correspondiente.



## VOCABULARIO

Los meses del año



## AYUDAS

Se escucha el nombre del mes.

Si hay equivocación y se escribe **n** en lugar de **m**, antes de **b**, se recuerda la regla ortográfica.



## INTERROGACIÓN NARANJA



**ACTIVIDAD:** escribir frases empleando la descripción.



## TAREA



La **tarea** consiste en escribir una frase completa en respuesta a la pregunta que se formula.



## DESCRIPCIÓN

Se presentan objetos y se formula la pregunta ¿Qué hay en...?", dependiendo del objeto de que se trate. Hay tantos guiones como palabras en la frase. Se puede emplear el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta.



## DIBUJOS, PREGUNTAS Y FRASES

Árbol con manzanas.

*Pregunta: ¿Qué hay en el árbol? Respuesta: En el árbol hay manzanas.*

Librería con libros.

*Pregunta: ¿Qué hay en la librería? Respuesta: En la librería hay libros.*

Estantería con tazas.

*Pregunta: ¿Qué hay en la estantería? Respuesta: En la estantería hay tazas.*

Prado con vacas.

*Pregunta: ¿Qué hay en el prado? Respuesta: En el prado hay vacas.*

Pastelería con pasteles.

*Pregunta: ¿Qué hay en la pastelería? Respuesta: En la pastelería hay pasteles.*

Cielo con nubes.

*Pregunta: ¿Qué hay en el cielo? Respuesta: En el cielo hay nubes.*



## AYUDAS

Se escucha la frase completa.



## INTERROGACIÓN AZUL





**ACTIVIDAD:** escribir nuevas palabras con las sílabas de otras palabras.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir nuevas palabras a partir de una palabra dada, combinando sus sílabas.



## DESCRIPCIÓN

Es una tarea de conciencia fonológica, donde se presenta una palabra y se indica que se formen con las sílabas de esta palabra otra nueva. Se pone un ejemplo: Con la palabra **paloma**, también se puede formar combinando sus sílabas **palo**. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta. Aunque pueden formarse varias palabras, según se indica en el Vocabulario, sólo se tendrá en cuenta una de ellas, por lo que es conveniente mirar previamente cuáles son.



## VOCABULARIO

Se indica la palabra que se presenta en pantalla y entre paréntesis la que debe formarse:

Botella (bote)

Caseta (seta, seca, tase, cata)

Cabaña (caña, baña, baca)

Pecera (pera, cera, rape)

Camisa (casa, misa, saca)

Hermano (mano)

Hamaca (cama)

Zapato (pato, topa)



## AYUDAS



Se presenta el dibujo que corresponde a la palabra que debe formarse.



## PLANETA NARANJA



**ACTIVIDAD:** lectura de órdenes. Ejecutar lo que se indica en ellas.



### TAREA

La **tarea** consiste en ejecutar unas órdenes, señalando en los objetos correspondientes.



### DESCRIPCIÓN

Cuando nuestros amigos se encuentran volando un haz de luz rapta a Juan. Peter acude en busca de su amigo, que le dará la fórmula para devolver a Juan. Para ello les irá dando una serie de órdenes que deberán ejecutarse. Si se presentan varios objetos que reúnen las características que se indican, habrá que señalar todos y luego dar a **validar la respuesta**. Hay la posibilidad de quitar el sonido, lo cual es conveniente si se quiere que se haga lectura comprensiva.



### ÓRDENES

**Está en la casa que tiene seis ventanas** (hay que señalar todas las que tienen 6 ventanas).

**Las dos ventanas de arriba son moradas** (hay 4 casas con estas características).

**Ahora busca las que tienen chimenea** (hay 2 casas).

**Por último, la que tiene la puerta redonda.**

**Busca en la 2ª estantería una botella.**

**En el cajón de la mesa hay unas hierbas.**

**Coge las hierbas y mételas en la botella.**

**Agita la botella.**

**Lánzala al rayo invisible** (Hay que pulsar sobre **la botella** para que se realice la acción).



## AYUDAS

Si hay equivocación, al validar la respuesta, se indica que no es correcta. Hay que anular las elecciones que se hayan realizado y comenzar nuevamente a señalar las respuestas.



## PLANETA DE LA MAGIA



A este menú se accede después de haber realizado todas las actividades contenidas en la opción **Planetas**.

En total, hay 3 actividades diferentes. Se puede pulsar, de forma secuenciada, sobre el siguiente menú: **Bola de Cristal**, **Colegio** y **Madre**.

Con estas actividades ya se finaliza la introducción de todo el código, ya que se inician y trabajan las letras "**K, X, W, Y**".

Las actividades que se realizan son las siguientes:

Actividades PLANETA DE LA MAGIA	pulsar en:
- Presentación <b>K, X, W</b> . Escritura de frases al dictado	<b>Bola de cristal</b>
- Escribir palabras y frases con la <b>Y</b>	<b>Colegio</b>
- Escribir la dirección de una carta	<b>Madre</b>



## BOLA DE CRISTAL

A esta actividad se accede pulsando sobre [la bola de cristal](#), dentro del Menú del [Planeta de la Magia](#).



**ACTIVIDAD:** Presentación de las letras **k, x, w**. Escritura de frases al dictado.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir unas frases al dictado, empleando las letras **k, x y w**.



## DESCRIPCIÓN

Una vez que nuestros amigos han liberado a Juan, el Dr. No les indica que han llegado al planeta de la Magia. Si miran dentro de la bola de Cristal verán qué es lo que ocurre en su casa. Efectivamente, Nana se acuerda mucho de ellos. Como todos los días hace la lista de la compra, y para ello solicita ayuda para escribir en un cuaderno lo que tiene que hacer. Antes habrá hecho una presentación de las letras **k, x, w**. Para realizar esta tarea de dictado, se tiene delante una muestra de cómo se escriben las nuevas palabras. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla. Hay que validar la respuesta



## FRASES

Comprar un kilo de carne.

Ir al kiosco para recoger el periódico.

Llamar a un taxi.

Recoger al niño del sexto.

Tengo que escribir una carta a Wendy.



## AYUDAS

Se presenta escrita la palabra incorrecta.  
Se deletrea la palabra.



## COLEGIO

A esta actividad se accede pulsando sobre [el colegio](#), dentro del Menú del Planeta de la Magia.



**ACTIVIDAD:** escribir palabras que tienen el sonido **y**.



## TAREA

La **tarea** consiste en escribir al dictado palabras que contienen el sonido **y** dentro de una frase.



## DESCRIPCIÓN

Nana se encuentra en el Colegio. El profe les presenta hoy una nueva letra: la **y**, distinguiendo entre los distintos sonidos que puede tener según vaya o no acompañado de vocal. Hace una presentación y posteriormente un dictado de palabras con este sonido. La frase se presenta escrita, remarcando de otro color la letra **y**. Se puede escribir con el teclado del ordenador o con el teclado en pantalla. Cada vez que se escribe una palabra, hay que validarla.



## FRASES

Se indican en cursiva las palabras que deben escribirse:

*Hoy* hace un día *muy* bueno.

*Yo* soy un *payaso*.

*Yolanda* juega al *yo-yó*.

El *jersey* es amarillo.

*Voy* a pedir *ayuda* a Nana.

Cuando *vaya* a la *playa*, me pondré morena.

Elisa *y* Carmen *huyeron* al ver al monstruo.

Me gustan las *yemas* y el *yogur*.

*Estoy yendo muy* deprisa.





## AYUDAS

Se escucha la palabra.  
Se deletrea la palabra.



## MADRE

A esta actividad se accede pulsando sobre [la madre](#), dentro del Menú del Planeta de la Magia.



**ACTIVIDAD:** escribir la dirección de una carta.



## TAREA

La [tarea](#) consiste en escribir la dirección de una carta.



## DESCRIPCIÓN

Los padres de los niños les echan de menos y deciden enviarles una carta. La madre le dicta el contenido de la carta al padre. Puede aprovecharse esta actividad para que el alumno/a la escriba, ya que se dictan las palabras con los signos de puntuación. Una vez finalizada la carta, hay que escribir la dirección. Para ello el padre dicta palabra a palabra. Hay que validar cada una de ellas. Se puede escribir con el teclado del ordenador o el teclado en pantalla.



## DIRECCIÓN

Wendy, Miguel y Juan  
País de Nunca Jamás



## AYUDAS

Se escucha por voz nuevamente la palabra.  
Se presenta escrita.



ÍNDICE

ESCENARIO: EL VUELO .....	1
ÍNDICE DE ACTIVIDADES.....	2
LA GRUTA.....	5
 PETER PAN.....	6
 TUMBA .....	8
 MOMIA .....	11
 LIBRO DE LA MOMIA.....	13
 OGRO .....	15
 ESTRELLA .....	18
 CAMPANILLA SOBRE UN ÁRBOL .....	19
 GOTA DE AGUA .....	21
 ÁGUILA.....	22
 GAVIOTA.....	23
 NUBE .....	25
 PEGASO .....	26



TORBELLINO ..... 28



ESPIRAL ..... 29

LOS PLANETAS ..... 31



PLANETA HELIOS ..... 33



HIENA VOLADORA ..... 34



COHETE ..... 36



PLANETA ZEUS ..... 37



ESPADA ..... 38



PLUTONIANO DE DOS CUERPOS ..... 39



PLANETA PLUTÓN ..... 42



RIFLE ..... 43



RETROPROYECTOR ..... 44



CÓDIGO DE SUPERVIVENCIA ..... 45



CUADRO ..... 47



PLANETA DE LAS PREGUNTAS ..... 49



INTERROGACIONES ..... 51



INTERROGACIÓN ROJA ..... 51



INTERROGACIÓN AMARILLA ..... 52



INTERROGACIÓN MARRÓN ..... 53



INTERROGACIÓN VERDE ..... 54



INTERROGACIÓN NARANJA ..... 55



INTERROGACIÓN AZUL ..... 56



PLANETA NARANJA ..... 59

PLANETA DE LA MAGIA ..... 61



BOLA DE CRISTAL ..... 62



COLEGIO ..... 64



MADRE ..... 66