

LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN

E D U C A T I V O
MULTIPERCEPCIONES 4 - 7 AÑOS

E D U C A T I V O
MULTIPERCEPCIONES 4 - 7 AÑOS

LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN



COKTEL EDUCATIVE

WALT DISNEY

Concepción: Rose-Marie DELRUE, Muriel TRAMIS
Gráficos: Pierre GILHODES
Programación: INFERENCE
Música: Robin AZIOSMANOFF

Análisis y documentación: J. Luis VELAZQUEZ
Traducción y adaptación: Virginia BENEROSO

© Disney
COFTEL VISION - NATHAN LOGICIELS

LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN

Padres y profesores, este manual ha sido realizado para ustedes. Les ayudará a comprender y utilizar el programa con el fin de que puedan guiar a los pequeños en su descubrimiento.

1. LA HISTORIA

“Los Tres Cerditos se divierten” es un juego educativo para los niños de 4 a 7 años que abarca diversas actividades adaptadas a su psicología.

El programa está basado en la historia original de Walt Disney.

Mientras que Nouf-Nouf, Nif-Nif y Naf-Naf se divierten en un claro del bosque, el malvado lobo les acecha organizando un plan para atraparles. Sin embargo, Naf-Naf, el más serio y reflexivo de los tres, les enseña que están en edad de construir su casa. Nouf-Nouf, el perezoso, construye una casa de paja, que el lobo, soplando, destruirá sin dificultad. Entonces se escapa hacia la casa de Nif-Nif, construida de madera, pero no mucho más sólida. Perseguidos por el Gran Lobo, escapan los dos hacia la casa de Naf-naf, mucho más resistente que las anteriores. Como no consigue destruirla, el Gran Lobo se introduce por la chimenea y cae en una marmita de agua hirviente.

2. ORGANIZACION GENERAL

A lo largo de todo el programa, el niño acompañará a los tres cerditos en sus aventuras inspiradas en la historia “Los Tres Cerditos”.



El programa consta de 10 actividades independientes de dificultad progresiva. Son 10 etapas representadas sobre un "escenario-itinerario" que aparece al final de cada etapa.

El niño debe sucesivamente:

- señalar al lobo en la imagen;
- identificar siluetas a través de sombras chinescas;
- reconstruir un puzzle que representa la casa de paja (10 piezas);
- memorizar y señalar parejas de imágenes (nivel fácil);
- alcanzar la casa de madera recorriendo un laberinto;
- reconstruir un puzzle que representa la casa de madera (10 piezas);
- memorizar y señalar parejas de imágenes (nivel alto);
- alcanzar la casa de ladrillos recorriendo un laberinto;
- reconstruir un puzzle que representa la casa de ladrillos (20 piezas);
- memorizar y señalar parejas de imágenes-palabras.

3. LAS 10 ETAPAS



Puesto que el niño no sabe leer o no lee muy bien, todos los mensajes están ilustrados. El uso del programa puede hacerse pues con toda independencia.

3.1.—ETAPA 1: SEÑALAR AL LOBO EN LA ESPESURA DEL BOSQUE

Nouf-Nouf, Nif-Nif y Naf-Naf bailan y juegan al son de la música en el claro del bosque. Por seis veces el Gran Lobo mueve una oreja, una parte del hocico, un ojo, a través de la espesura del bosque. Enseguida los tres cerditos se inmovilizan, asustados. En este momento aparece una mano con un guante blanco y un dedo extendido. El niño debe necesariamente "cazar" al lobo para que los cerditos vuelvan a bailar. Para hacer esto, el niño debe desplazar el dedo justo hasta el lobo, con las flechas arriba-abajo-izquierda-derecha, después "clickear"; es decir, pulsar la tecla ENTER o RETURN del teclado o la oreja izquierda del ratón.



3.2.—ETAPA 2: IDENTIFICAR LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA

Nouf-Nouf, Nif-Nif y Naf-Naf, el Gran Lobo y el Pequeño Lobo aparecen en la pantalla en forma de sombras chinescas. La imagen de los personajes aparece en colores. El niño debe señalar al personaje, "cliqueando" la silueta que le corresponde.

- Si se equivoca, un cerdito enfadado aparecerá en un círculo rojo y otra imagen será presentada.
- Si averigua la imagen exacta, la sombra chinesca será reemplazada por la imagen en color. Un cerdito sonriente aparecerá en un círculo verde y otra imagen será presentada.

3.3.—ETAPAS 3, 6 y 9: PUZZLES

Las piezas de la casa de paja, de madera o de ladrillo, están situadas alrededor de la plantilla donde hay que colocarlas. El niño "cliquea" sobre la pieza que ha elegido. Entonces puede desplazar esta pieza con las flechas arriba-abajo-izquierda-derecha del teclado o con el ratón. Debe entonces colocarla sobre la plantilla.



- Las piezas bien situadas se ajustan automáticamente y un cerdito sonriente aparecerá en un círculo verde.
- Las piezas mal colocadas provocan la aparición de un cerdito enfadado mientras que no sean colocadas correctamente.

3.4.—ETAPAS 4, 7 Y 10: EJERCICIOS DE MEMORIZACION

3.4.1.—Principio de “memoria”

Una serie de imágenes aparecen desordenadas, con los rostros no visibles. En su lugar aparecen signos de interrogación. Se trata de relacionar parejas de imágenes idénticas.

El niño clikea sobre uno de los signos de interrogación, entonces aparece un rostro (carta 1), debe entonces clikear sobre el lugar donde piensa encontrar otro rostro idéntico (carta 1 bis). La imagen se da la vuelta; si los dos rostros son idénticos, quedan fijados un instante, después desaparecen. Si se equivoca y encuentra una imagen diferente (carta 2),

el cerdito enfadado aparece y el primer rostro se da la vuelta y desaparece. Debe entonces buscar la carta 2 bis.

3.4.2.—Las tres “memorias”

En las tres casas, cada uno de los cerditos invita al niño a jugar con él. Las “memorias” son de dificultad progresiva:

- En la casa de Nouf-Nouf, la siete imágenes son diferentes: un pájaro, una flor, los tres sombreros de los cerditos, Nouf-Nouf, Nif-Nif, Naf-Naf, el Gran Lobo y el Pequeño Lobo.
- En la casa de Nif-Nif las diferencias se encuentran en las expresiones de los rostros, que denotan alegría o cólera: Nouf-Nouf, Nif-Nif y Naf-Naf enfadados, Nouf-Nouf, Nif-Nif y Naf-Naf sonrientes y el Pequeño Lobo sonriente. Las posibilidades de equivocarse son más grandes, pero el niño puede localizarlos por el color. En efecto, cada imagen se encuentra sobre un fondo de color distinto.
- En la casa de Naf-Naf es un poco diferente. Se trata de encontrar parejas de imágenes-palabras:



flor, casa, lobo, pájaro y cerdito. Los modelos están fijos permanentemente.

3.5.—ETAPAS 5 Y 8: LOS LABERINTOS



Nouf-Nouf debe acudir a la casa de madera de Nif-Nif. Hay varios caminos, pero el Gran Lobo efectúa permanentemente un recorrido circular, que tiene puntos comunes con el "trayecto-solución".

Nouf-Nouf y Nif-Nif deben acudir a la casa de Naf-Naf evitando caer en el río; éste puede ser cruzado por dos lugares. El Gran Lobo efectúa permanentemente un recorrido que tiene puntos comunes con el "trayecto-solución". El niño manipula conjuntamente a Nif-Nif y a Nouf-Nouf, que están uno detrás del otro. El niño debe averiguar el mejor camino para evitar las emboscadas del lobo.

4. RESUMEN

Toda actividad resuelta correctamente, está señalada por un cerdito sonriente, pulgar en alto, en un círculo verde. Todo error está señalado por un cerdito con aire enfadado en un círculo rojo.



Se puede interrumpir una actividad señalando y “clickeando”, con la ayuda del “cursor-dedo”, la imagen del cerdito situada siempre en la parte inferior, a la izquierda de la pantalla. Para interrumpir un laberinto, presiona la tecla ESC y aparecerá el cursor dedo.

Una vez terminada una etapa —o interrumpida voluntariamente en caso de fracaso— el niño encuentra nuevamente “la pantalla-itinerario”. Una animación punteada indica que se dirige de una a otra etapa y un punto brillante señala el lugar donde llega.

En la parte inferior, a la derecha de la pantalla-itinerario, figura un “icono de salida” representado por una puerta, que permite abandonar el juego. En efecto, llevando el cursor-dedo sobre la puerta y “clickeando” interrumpimos la partida.

5. CARGA

ATARI Y AMIGA

Introduce el disco en el lector. Conecta el ordenador. El programa se carga automáticamente.

COMPATIBLES PC

Conecta el ordenador, introduce el disco en el lector tecllea **LOADER** y presiona la tecla **ENTER** o **RETURN**. Aparecerá un menú que presenta diferentes tarjetas gráficas. Elige la que tenga tu ordenador... Después, según tu programa, se te presentarán dos menús.

- Uno para el tipo de ratón.
- Otro para el sonido: ¡Atención!, la elección "sonido con Intersound MDO" sólo será posible si tienes este complemento.

NOTA: Los usuarios del "Intersound MDO" con tarjeta gráfica **VGA**, deben tener necesariamente una memoria ampliada **AT**.

¿PODEMOS SERTE TODAVIA DE AYUDA?

Hemos realizado este programa muy cuidadosamente. Si, a pesar de todo, después de los muchos controles efectuados, hubiésemos pasado por alto algún error o si tienes algún consejo para mejorarlo, no dudes en contactar con nosotros. Las modificaciones serán realizadas en una próxima edición.

COKTEL EDUCATIVE, S. L.
Plaza de los Mártires, 10
(Fuencarral). 28034 Madrid
Tel. 735 01 02