



Autora Diseño Gráfico y Contenidos: Antonia Ortega López
La web de Antonia Ortega
www.webantoniaortega.com

©2014

GUÍA CASTILLO DE PATI

INTRODUCCIÓN

El Castillo de Pati está dirigido a niños que cursan la etapa educativa infantil y muy especialmente a los que tienen necesidades educativas especiales.

Muchas de las actividades se resuelven únicamente haciendo un clic con el botón derecho del ratón, especialmente pensado para aquellos que no estén familiarizados con el ordenador.

Otras necesitan el arrastrar con el ordenador los objetos para resolver la ayuda que se solicita, el propio juego ayuda a entrenar en este sentido.

Existe un narrador que va diciendo en cada momento en que consiste la actividad.

Los contenidos fundamentales que se pretenden trabajar en las setenta actividades que contiene son:

- Las formas: Cuadrado, Círculo, Triángulo, Rombo, Rectángulo
- Los números: Del 1 al 5.
- Las Vocales
- Los Colores Primarios: Rojo, Azul, Verde, Amarillo.
- Otros Colores: Naranja, Blanco, Rosa, Marrón.

- Relacionar Sombras con imágenes algunas de ellas se han utilizado durante el programa. Están clasificadas en cinco categorías, en cada una se detalla su nombre con letra caligráfica y un sonido

- La ventana de la torre de la derecha, tiene la intención de iniciar en la construcción de series utilizando situaciones concretas: hay que ordenar los elementos de una fábrica o montar pulseras. Se ha incluido también un puzzle del fondo de mar con efectos de luces.

Las pantallas de las vocales, de los números y de los colores contienen ejercicios para practicar.

El icono del payaso 🤡 nos da paso a las actividades o bien nos lleva a la portada desde la que se inició la actividad.

Se ha utilizado en algunos paneles el cursor de mano 🖱️ y en las que se necesita arrastrar una mano blanca con un dedo indicador.

La puerta amarilla de la portada, junto a la leyenda “El Castillo de Pati”, hace que se salga del programa. Aparece el siguiente recuadro y la narradora indica cuál hay que pulsar bien para salir bien para continuar en el juego.

Recuadro:



No obstante la tecla “Esc”, hace que el programa finalice en cualquier punto que nos encontremos del mismo.

Requisitos mínimos del equipo:

Windows 95, 98, 2000, XP
Unidad Lectora de CD-ROM.
Tarjeta Sonido.

El juego está instalado en un archivo ejecutable, por tanto, no necesita instalación.

El CD-ROM contiene un autorun, si el procesador tiene activado la reproducción automática, habrá que esperar que este se ejecute por sí solo al introducirlo.

Si esta opción no está activada habrá que ir a Mi PC, en la unidad del cd aparecerá el icono del juego, realizando un doble clic se activará.

La aplicación se llama “pati”, con el nombre en minúscula.

LA PORTADA



La portada nos da acceso a todas las actividades, en la imagen anterior se han numerado del 1 al 6.

En la propia portada existen varios efectos:

- El sol está animado
- Al hacer clic en la parte central del castillo se produce un efecto de luces.
- Si se hace clic en las antorchas se encienden y se ve y se escucha el fuego.
- Si se pasa el ratón por las flores cambian de color y aparecen mariposas.
- Las distintas ventanas y la puerta realizan un efecto visual, relacionado en algunos casos con la actividad que se va a desarrollar al mover el ratón por encima.
- El monolito ovalado con el nombre El Castillo de Pati contiene la puerta de salida del juego, al pasar el ratón aparece una sombra blanca.

PUERTA DEL CASTILLO (1)

La puerta del castillo se abre con un clic, vemos la cara de Pati rotando sobre un fondo negro y nos lleva a la siguiente página:



Nos encontramos con cuatro puertas:

- La azul da acceso a las formas
- La roja a los números, del 1 al 5
- La verde a los colores
- La amarilla a las vocales.

El payaso de la página en la esquina derecha inferior nos llevaría de nuevo a la portada.

PUERTA AZUL: LAS FORMAS



El clic en la puerta azul nos lleva al siguiente panel:



Si se hace clic en las distintas partes del payaso dice a que forma corresponde: gorro-triángulo; orejas-rombos; nariz-cuadrado; ojos-círculo; cejas-rectángulo.

En la barra azul tenemos varias posibilidades la primera el puzzle nos daría la siguiente imagen:



Si hacemos clic en el círculo se forma la cara, el triángulo dice su nombre y se forma el gorro, y así sucesivamente.

El icono del payaso nos transporta a la portada del payaso para elegir otra opción.

Si elegimos el rombo la narradora no dirá que hagamos clic en los rombos en la siguiente imagen



Para que se vea la imagen que esconde debe realizarse en orden por su número, al hacer clic en cada rombo sonará el nombre del número que contiene.

Si elegimos en la portada del payaso el círculo la narradora pedirá que hagamos clic en los círculos de la siguiente imagen para destapar la imagen que hay detrás



Si hacemos clic en el rectángulo de la portada del payaso nos pedirán que hagamos un robot con las piezas que nos presentan en la siguiente imagen:



Si hacemos clic en el cuadrado nos llevará a esta página y nos pedirán que hagamos clic en los cuadrados azules y descubriremos detrás un pato en movimiento.



Igual nos pedirán si hacemos clic en el triángulo en la siguiente página:



El castillo rosa, con efecto de nevada, contiene ejercicios para identificar la forma que sucesivamente se irá solicitando:



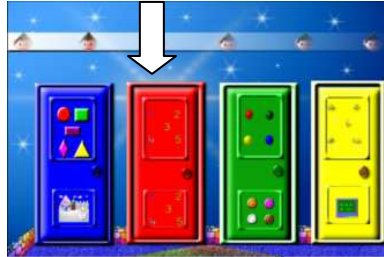
Se nos pedirá en la primera pantalla que hagamos clic en los rectángulos que se vean en la imagen, diciéndonos: “muy bien”, cuando se acierte y aparecerá la cara de Pati.

El círculo con la interrogación nos repetirá la orden que hemos escuchado al abrir el panel.

Al hacer clic en el icono del payaso nos llevará a otros ejercicios de identificación de formas usando siempre la misma imagen de fondo. Se practica las formas vistas: círculo, triángulo, rectángulo, cuadrado y rombo, una vez finalizados el icono del payaso nos llevará a la portada de las formas.

LA PUERTA ROJA : LOS NÚMEROS:

Al hacer clic en la puerta roja



°nos llevará a la siguiente imagen:



Si hacemos clic en el payaso nos devolverá al distribuidor de las cuatro puertas.

Las bolas del 0 al 5 de la parte central nos llevarán cada una de ellas a una página que variará en función del número que hayamos elegido y nos pedirá que hagamos clic en el número que corresponda:



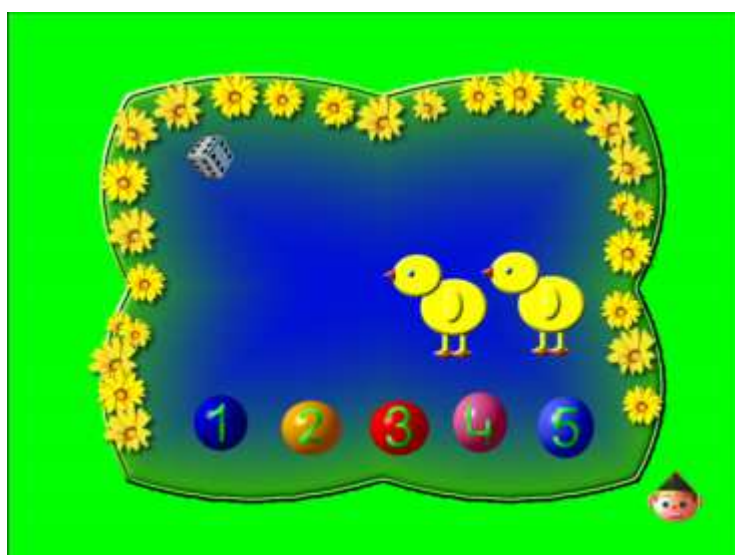
Se deberá de hacer clic en el caso de la pantalla anterior en los uno que encontremos, y poner la fichas azules en su sitio cuando no lo estén, intentando que el niño cuente al hacerlo.

El círculo con la interrogación nos repetirá lo que tenemos que hacer.

El icono del payaso con la flecha nos devuelve a la portada de los números.

Ejercicios con los números:

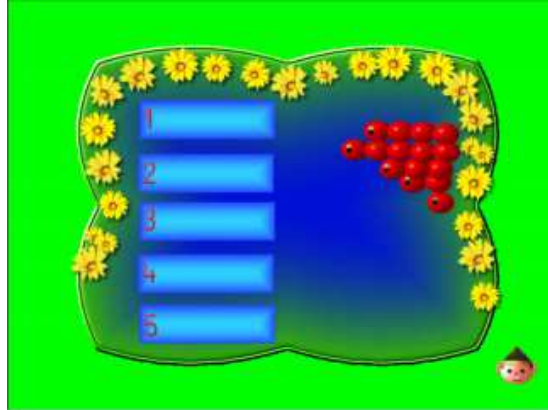
- **La ficha ovalada con el pollito** nos llevará a la siguiente imagen:



Nos preguntará la narradora que cuantos pollitos hay, debiéndose pulsar alguna de las bolas, si queremos seguir jugando se dará al dado y cambiará el número de pollitos.

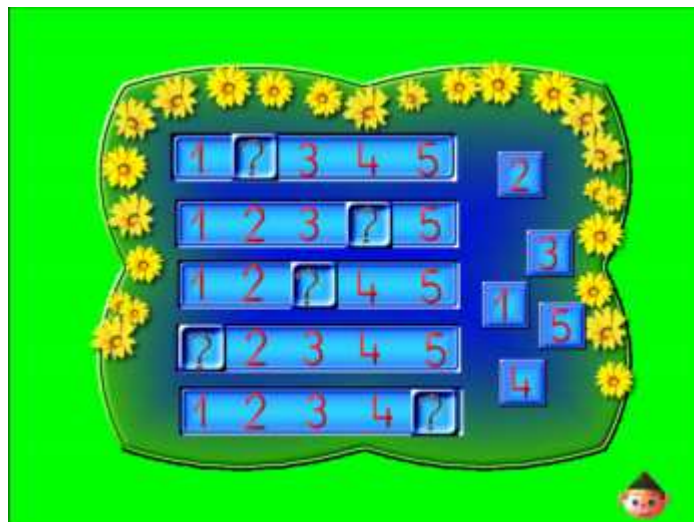
Al hacer clic en el payaso volvemos a la portada de los números.

- La ficha ovalada con el gusano rojo nos llevará a la siguiente imagen:



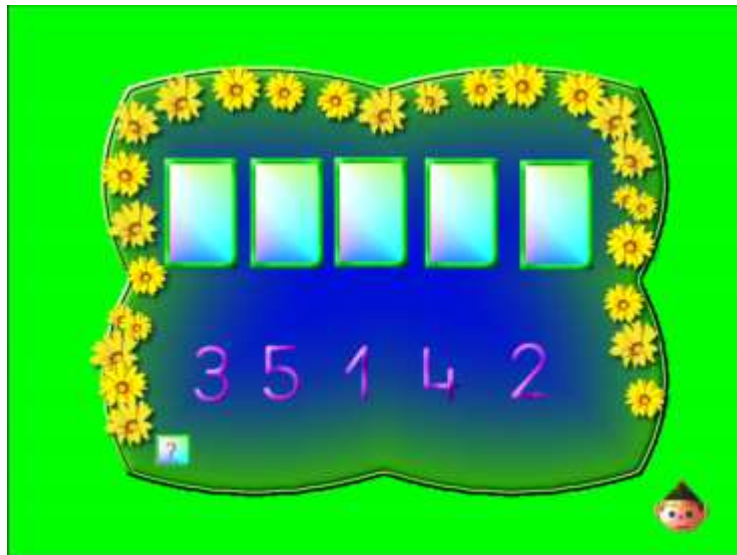
Se nos pedirá que pongamos cada gusano en su sitio, habrá que contar de las bolas que está formado y ponerlo en su recuadro, si se ponen correctamente una voz nos lo dirá.

- El óvalo de la esquina inferior izquierda con un recuadro nos llevará a la siguiente página:



Se deberá poner cada recuadro en el lugar que corresponda, escuchándose el nombre de los números cuando se arrastra.

- **El óvalo de la esquina inferior derecha** a la siguiente página:



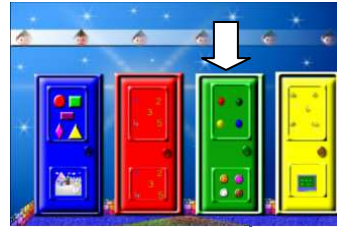
Se deberá poner los números por orden arrastrándolos a los espejos de arriba, cuando se realiza correctamente aparece otro rectángulo con los números rojos siendo ya estos imposibles de mover.

El botón cuadrado con la interrogación nos dará la solución a la actividad.

El icono del payaso nos devolverá a la portada de los números.

LA PUERTA VERDE: LOS COLORES

Al hacer clic en la puerta verde



nos llevará a la siguiente imagen:

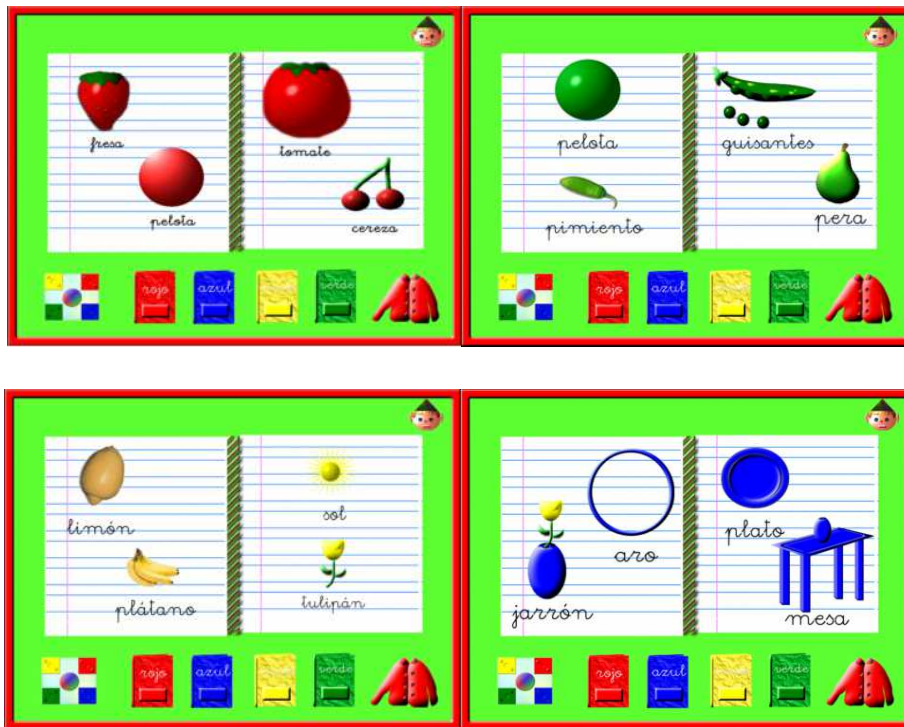


El libro con el título Colores nos enseñará los colores primarios: Rojo, Verde, Azul, Amarillo e incluye dos juegos. La portada aparece con una libreta:

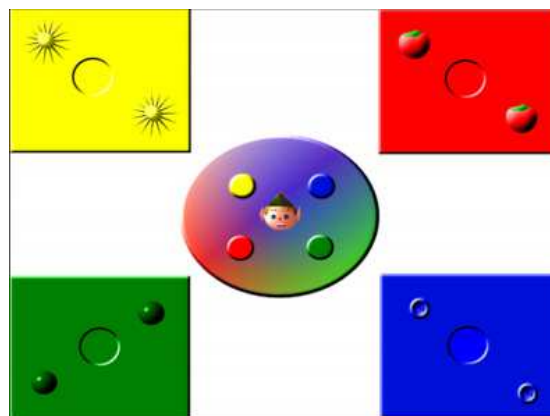


Si se hace clic en el libro rojo aparecen cosas rojas y lo mismo ocurre si se dan en el resto de los libros apareciendo imágenes del mismo color que el libro.

Apareciendo en la libreta imágenes como éstas:



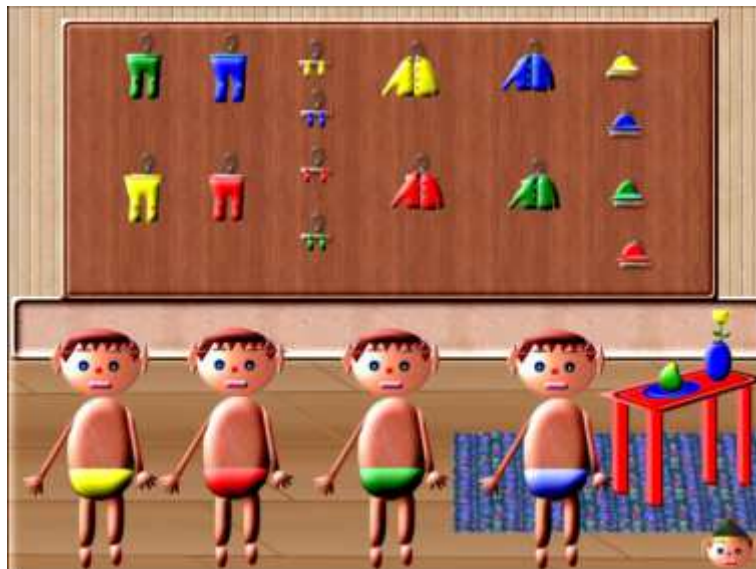
Si hacemos clic en el cuadrado con los picos de colores de la izquierda nos llevará a la siguiente imagen:



Se nos pedirá que se mueva cada ficha al cuadrado de su color, al situarla en el círculo aparece un efecto visual relacionado con las imágenes que tiene cada cuadrado.

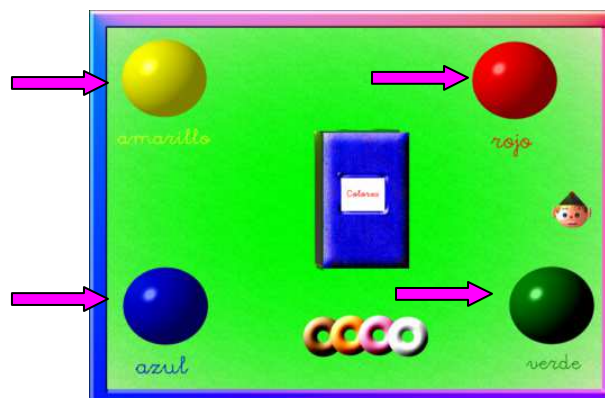
Si le damos al payaso nos devuelve a la portada de la libreta.

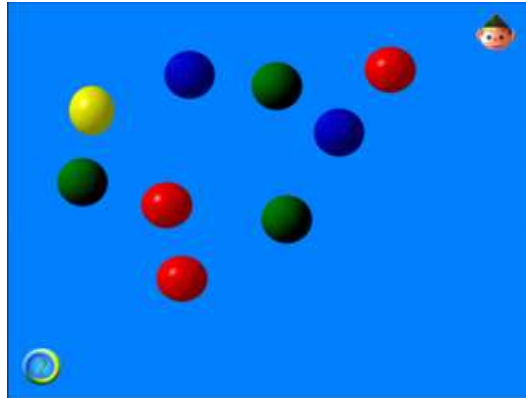
Si hacemos clic en la chaqueta nos llevará a otro juego, se trata de clasificar por colores vistiendo a Pati con ropa azul, verde, roja o amarilla, arrastrando sombrero, chaqueta, pantalón y botas, según los calzoncillos que lleva:



Si damos al icono del payaso nos devuelve a la portada de la libreta de donde partimos para llegar a este juego.

Haciendo clic en la bola amarilla, roja, azul y verde nos llevará a un ejercicio de discriminación de colores, debiendo hacer clic en las que sean del color que indique la narradora





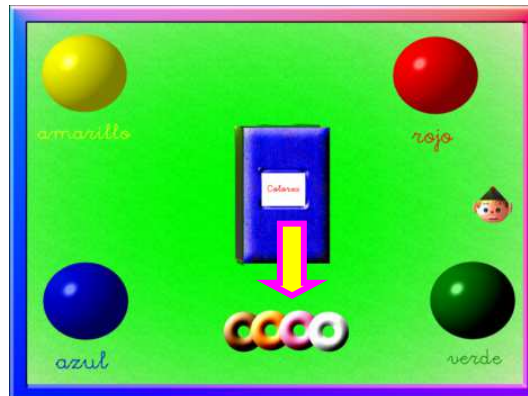
El círculo con interrogación nos indicará de nuevo el color de las bolas en las que debemos hacer clic.

Una vez que se haya hecho clic sobre todas las bolas del color solicitado aparecerán pantallas con efectos de movimiento y sonido:



En todas estas pantallas el payaso nos envía a la portada de los colores principal.

LOS ROSCOS: MARRON, NARANJA, ROSA Y BLANCO



Al hacer clic en los roscos nos lleva a la siguiente portada:



Al hacer clic en los círculos aparece la cara de Pati y nos lleva al panel del color correspondiente, donde debemos realizar un actividad.

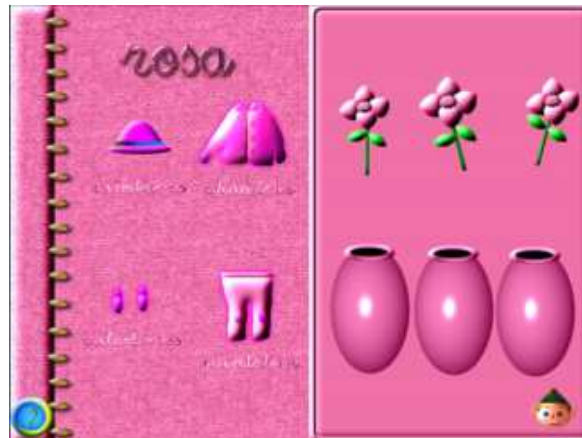
En esta portada al hacer clic en el payaso nos devolvería al panel inicial de los colores.

NARANJA: Al pasar el ratón por el nombre nos dice el color, la narradora propone al abrir el panel que metamos las naranjas en la cesta haciendo clic en ellas.

El círculo con interrogación nos vuelve a repetir la actividad.

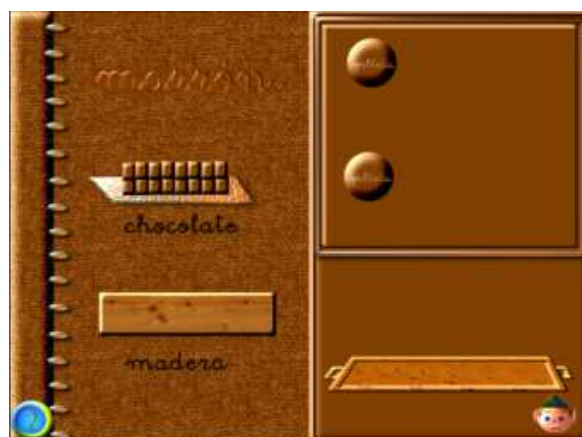


ROSA: Se pide que pongamos las flores en el jarrón en la siguiente pantalla:



El círculo con interrogación nos repite la actividad a realizar.

- MARRON: Se pide que se busquen galletas y se arrastren hasta depositarlas en la bandeja. Únicamente con pasar el ratón por el recuadro marrón, éste se mueve y aparecen las galletas que deben ser arrastradas. Pantalla:



El círculo con interrogación nos repite la actividad a realizar.

- **BLANCO**: Se solicita que se encienda la lámpara. Aparecen estrellas blancas: Al pasar el ratón por el interruptor realiza el efecto.

Al pasar el ratón por la leyenda “blanco” la narradora dice el nombre.



El círculo con interrogación nos repite la actividad a realizar.

El icono del payaso en las cuatro pantallas nos remite al panel del que proceden.

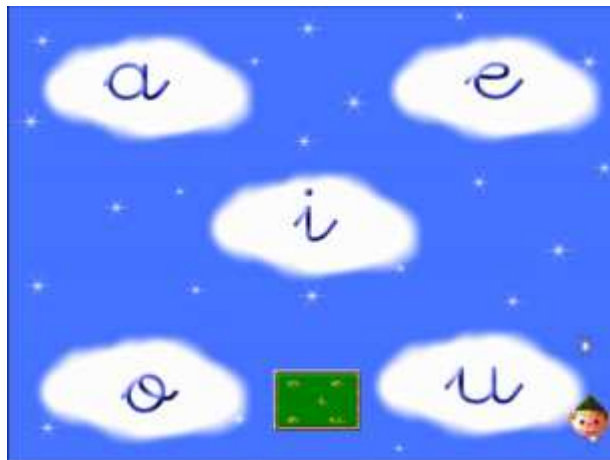
PUERTA AMARILLA: LAS VOCALES:

La puerta amarilla



nos lleva a la siguiente

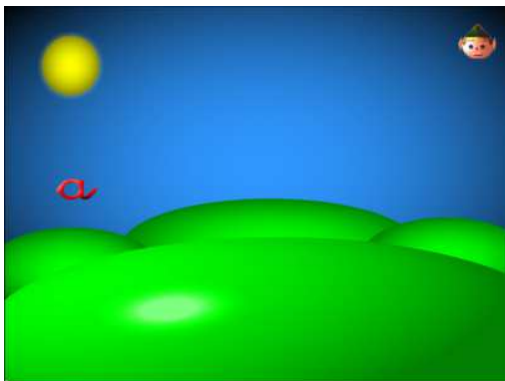
Portada:



La narradora nos pedirá que elijamos una vocal.

Al hacer clic en cada nube nos lleva a la vocal correspondiente, dentro de las correspondientes portadas, se nos pedirá que hagamos clic en la vocal e irá completándose los escenarios:

Hacer clic en las a que vayan apareciendo:



Inicial clic en a



Imagen final,

Al hacer clic en la a van apareciendo otras, desapareciendo la anterior y llenándose el prado de flores. Un clic en el cartel de la “a” hará que aparezcan más mariposas.



Imagen inicial en “e”



Imagen final

Al hacer clic en la e la estrella comienza a rotar y va apareciendo otra que comienza a rotar también cuando se hace clic, finaliza con la aparición de una “e” dorada que al igual que las estrellas tiene adscrito el sonido.



Clic en i imagen inicial

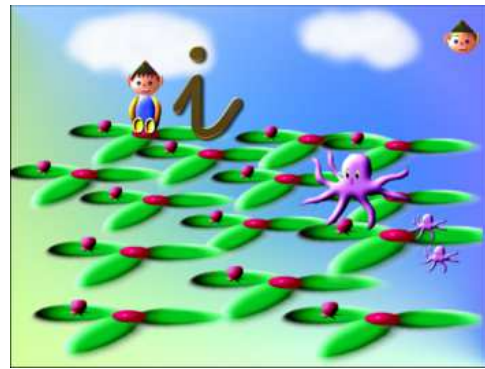
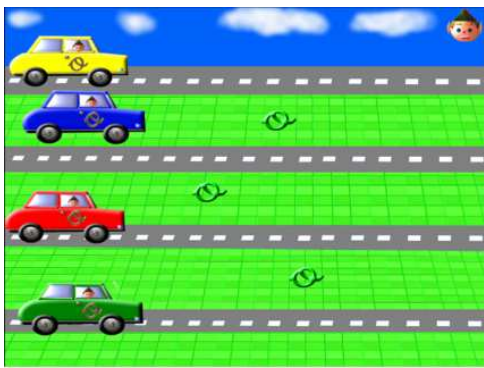


Imagen final: Previa subida de marea y aparición de peces

Al hacer clic en las i, las islas van desapareciendo y la marea va subiendo, a continuación aparecen tres bancos de peces, si se hace clic en ellos cambian de posición y se llega a la imagen final, donde si se hace clic en la i se oye su nombre y si se realiza sobre los pulpos se mueven y toman un color anaranjado.



Clic en o imagen inicial



Imagen final coches en movimiento
Aparición de arriates



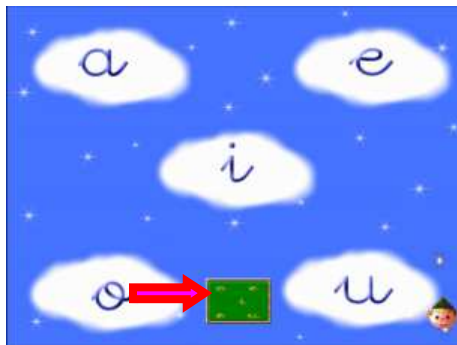
Clic en u . Imagen inicial



Imagen final: aparecen
progresivamente fantasmas

Al hacer clic en la u van apareciendo fantasmas, si se hace clic sobre ellos van tomando otro color. El juego finaliza con la aparición de la luna que se mueve hasta el castillo. Si se hace clic en la u de la luna los fantasmas se mueven.

EJERCICIOS RECONOCIMIENTO DE VOCALES



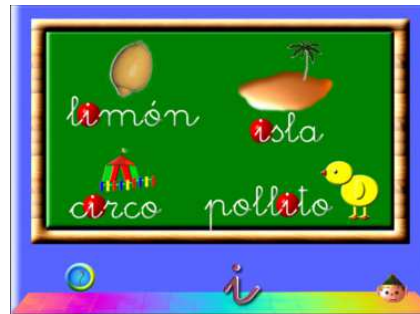
Al hacer clic en la pizarra se va a la pantalla siguiente:



Se pide que se coloque cada vocal en su sitio arrastrándola

Al hacer clic en el icono del payaso se comienza a identificar las vocales en palabras, según la solicitud de la narradora, los círculos con la interrogación repiten la orden. Cada vez que se acierta aparece la imagen que corresponde a cada palabra:





VENTANA N° 2 DE PORTADA: JUEGA Y CONSTRUYE



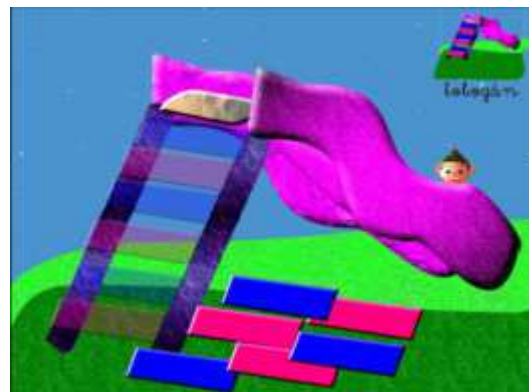
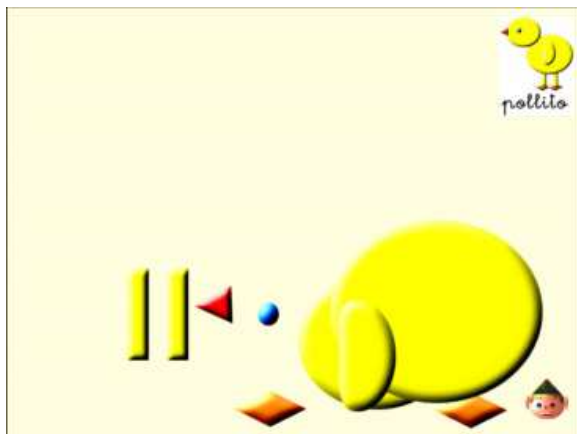
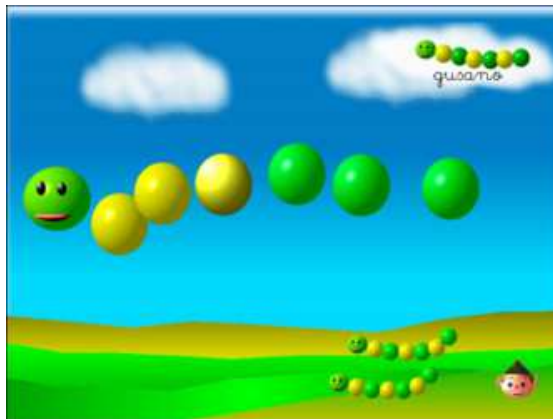
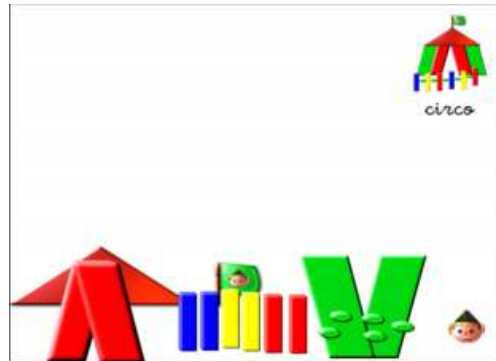
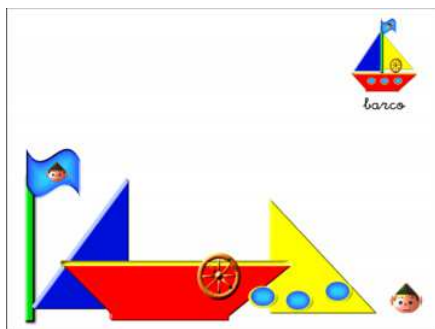
Al pasar el ratón por la ventana aparece un barco rotando, si hacemos un clic nos encontramos ante el panel de las construcciones:

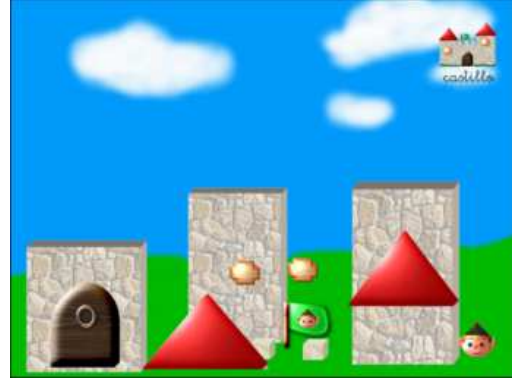


Son ocho construcciones: barco, castillo, pollito, circo, tobogán, gusano, tren y oso.

Al hacer clic nos encontramos con las piezas sueltas y con un modelo de referencia:

Paneles





La mayoría de las piezas que mueven para realizar la construcción contiene efectos de luces, por ejemplo en las ruedas del tren se encienden sus bolas centrales, la máquina del tren cambia de color su ventanilla; el oso al mover sus ojos ; en el gusano cada bola al realizar la secuencia se ve una luz central al igual que ocurre con los peldaños del tobogán.

VENTANA N° 3 DE PORTADA: PUZZLE Y SERIES



Al hacer clic llegamos al siguiente menú:



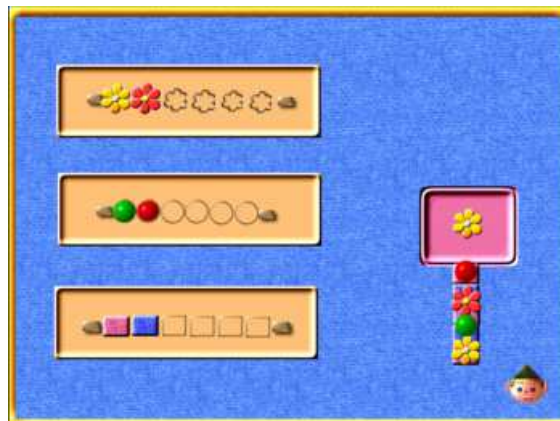
Se accede a las actividades haciendo clic en cada una de las imágenes. El barco que aparece al hacer clic se mueve por la pantalla y emite un musiquilla pero no tiene adscrita ninguna actividad.

Son cinco actividades:

- Fábrica de pulseras
- Fábrica de coches
- Clasificar pelotas según color
- Unir dos partes de imágenes. Concepto mitad
- Puzzle de seis piezas del fondo del mar

- **Fábrica de pulsera:**

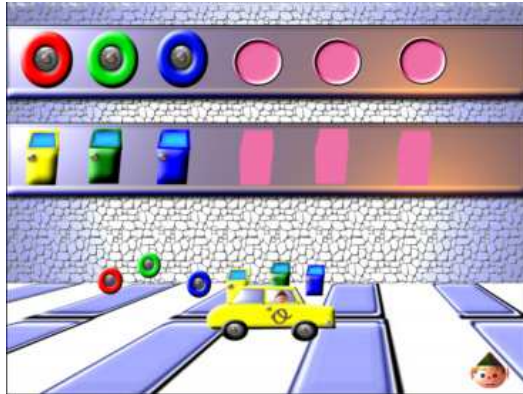
La narradora pide que se ayude a Pati en la fábrica de pulseras, irán apareciendo nuevas piezas en el recuadro rosa una vez que la anterior esté colocada correctamente en su sitio, quedando el recuadro vacío cuando estén completadas las tres pulseras.



- **Fábrica de coches:**

Se informa que se ha llegado a la fábrica de coches y que se debe colocar cada cosa en su sitio, para que queden fijadas deben de ponerse en el mismo orden que están las que están en la parte superior. Se debe arrastrar pieza a pieza hasta su hueco.

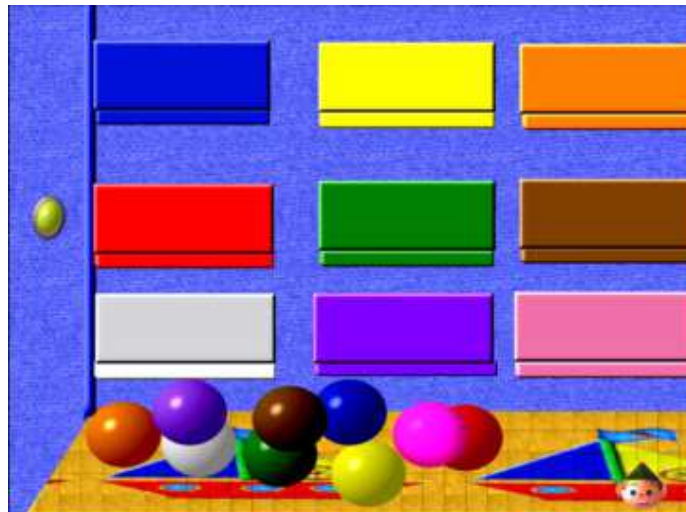
Las piezas al arrastrarlas tienen un tamaño más pequeño que el hueco, se hacen grandes al ser puestas en su lugar correcto.



- **Clasificar pelotas por colores:**

Se pide que cada pelota se ponga en la repisa de su color. Al poner la pelota en la repisa correcta se escucha: muy bien, y aparece una estrella.

Si al final se hace clic en la pieza amarilla que está a la derecha las pelotas botan comenzando por la azul.



- **Mitad y Entero:**

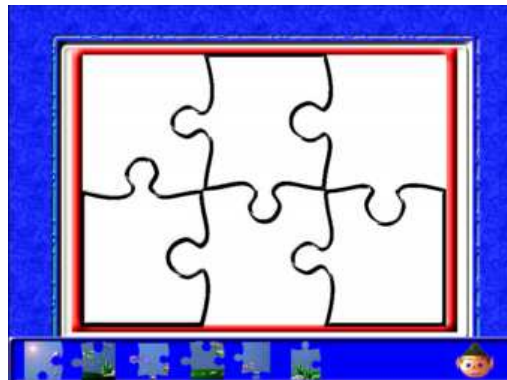
Se informa que todo se ha roto por la mitad y se pide que se arregle, únicamente hay que arrastrar las mitades y unir las pudiendo ponerlas en el lugar del escenario que el niño quiera.



- **Puzzle del fondo del mar:**

Es un puzzle de seis piezas, haciendo clic en la ficha pequeña de abajo aparece la misma pero de tamaño mayor, cuando se arrastran cambian las luces de la pieza.

Una vez finalizado si se pasa el ratón por encima cambian las luces del escenario.



VENTANA N° 4 DE PORTADA: JUEGO DE SOMBRAS



Al hacer clic nos lleva al siguiente panel. Elegimos con qué categoría de imágenes queremos jugar haciendo clic en una de ellas:



En el juego de sombras muchas de las imágenes que se utilizan se han visto durante el mismo, agrupándose en las siguientes categorías:

- Las frutas: fresa, cereza, pera, uva, plátano, naranja y manzana
- Los transportes: barco, tren coche, globo
- Los animales: pato, pulpo, pollito, oso, mariposa, pez y gusano
- Las verduras: tomate, guisantes, zanahoria y pimiento
- Cosas de casa.: bandeja, lámpara, cesta, mesa, plato y jarrón

Al arrastrar cada imagen a su sitio se escucha su nombre y si se colocan bien un sonido nos lo dirá.

Los paneles son los siguientes:

- **Las frutas:**



- **Los animales:**



- **Cosas de Casa:**



- **Panel los transportes:**



- **Panel Las Verduras:**

Clic en la zanahoria nos lleva al siguiente panel:



VENTANA N° 5 DE PORTADA: INFORMACION



Se relacionan todas las actividades del juego, contemplando la posibilidad de ir directamente a ellas si se hace clic en los iconos o en la leyenda que los identifica.

El panel es el siguiente:



FIN