

DESCUBRE EL UNIVERSO CON PIPO

DIVIÉRTETE Y APRENDE VIAJANDO POR EL ESPACIO

ÍNDICE



www.pipoclub.com

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección.

¡Actividades gratuitas!



¡CUIDA NUESTROS BOSQUES!

Pipo te recomienda que no imprimas la guía completa si no es necesario.

Introducción general	2
Introducción a Descubre el universo con Pipo	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Resumen	5
Configuración	5
TEMA 1. Las constelaciones	6
Cómo encontrar las constelaciones (<i>presentación</i>).....	6
Los signos del zodiaco (<i>presentación</i>).....	7
Las pegatinas del zodiaco.....	7
Coloca las constelaciones.....	7
Localiza las constelaciones.....	8
Unir estrellas.....	8
Los puzles.....	9
La prueba del astrónomo.....	9
TEMA 2. La rotación de la Tierra	10
Conceptos geométricos (<i>presentación</i>).....	11
Pegatinas de conceptos geométricos.....	10
Busca conceptos geométricos.....	10
La noche y el día	11
Las parejas.....	11
Colorea el dibujo.....	12
TEMA 3. La Luna.....	12
Las mareas (<i>presentación</i>).....	13
Los eclipses de Sol (<i>presentación</i>).....	13
Los eclipses de Luna (<i>presentación</i>).....	13
La cara visible de la Luna (<i>presentación</i>).....	13
Aluniza la nave	14
Fases de la Luna	14
TEMA 4. La traslación de la Tierra.....	14
Las estaciones	15
El calendario de las estaciones.....	15
El calendario de los meses.....	16
El puzle de los meses.....	16
TEMA 5. El sistema solar.....	16
El Sol (<i>presentación</i>).....	17
Las partes del Sol.....	17
Las tarjetas del Sol.....	17
Los planetas del sistema solar.....	18
Las pegatinas de los planetas.....	18
Las fotos de los planetas.....	18
Las pegatinas del sistema solar.....	19
TEMA 6. La nube de Oort: cometas, asteroides y meteoritos. .	19
Las lluvias de estrellas (<i>presentación</i>).....	19
Las tarjetas de lluvias de estrellas.....	20
Las partes del cometa.....	20
TEMA 7. La galaxia.....	20
La vida de las estrellas (<i>presentación</i>).....	21
Vida y muerte de una estrella.....	21
Tipos de galaxias.....	21
TEMA 8. El universo.....	22
Tipos de estrellas (<i>presentación</i>).....	22
Pegatinas de los tipos de estrellas.....	22
Tamaño del universo.....	23
Cuaderno del astrónomo.....	23
TEMA 9. Consejos para jóvenes astrónomos.....	23
Pegatinas de consejos	24
Busca el consejo.....	24
TEMA 10. Naves espaciales.....	24
Construye naves espaciales.....	24
TEMA 11. Notas de historia.....	25
Pegatinas de personajes y hechos históricos.....	25
Puntuaciones.....	25
Créditos.....	27

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

ELIGE EL FORMATO
MÁS ADECUADO

CD-ROM
ONLINE
DIGITAL/DESCARGA

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencias para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase.

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas.

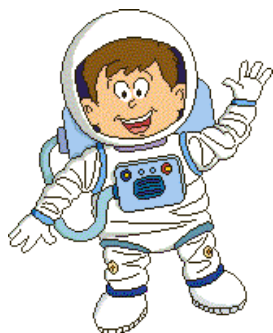
Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edad que va desde 2 ó 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

DESCUBRE EL UNIVERSO CON PIPO



Descubre el Universo con Pipo es un programa con el que, de manera sencilla, divertida y práctica, los niños viajarán a través del espacio. Con la nave espacial de Pipo y Cuca, despegarán desde la Tierra hasta los confines mismos del universo.

Va dirigido a niños y niñas de **5 a 12 años**; no obstante en sus niveles más fáciles, algunos de los juegos resultan muy estimulantes a partir de los **4 años**, sobre todo: los puzles, las parejas, unir estrellas o colorear. Otras actividades también servirán para que los **adultos** se inicien en la astronomía de forma muy sencilla. Este producto permite ser adaptado dependiendo de las edades, necesidades y capacidades de cada sujeto.

El producto se estructura en **55 actividades** entre los **11 temas** que se tratan donde poder experimentar y comprender la astronomía: las constelaciones, la rotación de la Tierra, la Luna, etc.

Desde el menú de la nave, distinguimos **2 secciones** para acceder a los temas. la **pantalla zoom** (recoge los 8 primeros temas) y el **cuaderno del astrónomo** (incluye los 3 últimos).

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. Además, algunos juegos tienen varios **niveles** de dificultad. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del niño. Aunque algunos aprendizajes que se presentan sean de una etapa evolutiva posterior, él siempre puede manipularlos de alguna manera e ir progresivamente interiorizando los contenidos o aprendizajes.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

IDIOMAS



Pipo está concebido para que el niño pueda interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas**: español, catalán e inglés. De esta forma permite al niño tener un conocimiento básico de otros idiomas a partir del suyo propio. Para los más pequeños, hasta 4 años, recomendamos jugar en su

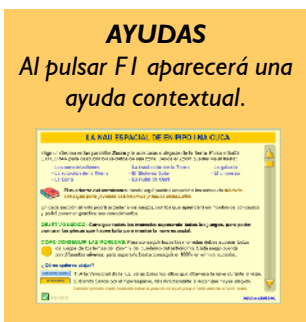
lengua materna al menos hasta que dominen el juego. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua resulta muy útil y estimulante.

Los juegos contabilizan **aciertos y errores** cometidos: los puntos son importantes en tanto animan al menor a seguir jugando y le motivan a esforzarse y superarse más, pero hay que tener presente que no son significativos por sí solos.

En la mayoría de los juegos hay varios **niveles de dificultad** permitiendo así adaptar el juego e ir ascendiendo de nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos. Una vez que el jugador supera un nivel, el programa pregunta si se desea cambiar de nivel o si, por el contrario, se desea seguir en el mismo.

Esta nueva edición del producto cuenta con el **objetivo lúdico** (ver pág. 24). Esto motiva mucho a los niños, pues de manera divertida ven reflejados sus progresos.

Se recomienda que el niño no haga más de una vez al día la prueba del astrónomo (test), debido a que no es positivo que pasen más de 1 hora delante del ordenador (dependiendo de las edades de cada usuario es aconsejable un período entre 30 y 60 minutos máximo).



BOTÓN AYUDA

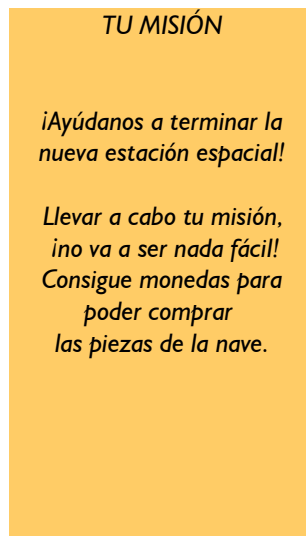
En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del funcionamiento de cada juego. Y además permite siempre ir a la Ayuda General. Esta consta de los siguientes apartados:



- Cómo funciona el programa.
- Juegos.
- Generalidades.
- Consejos didácticos.

PARA EMPEZAR

Una vez inserte el CD, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y la guía didáctica** o ir a **Jugar**.



El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores.

F1 Ayuda. Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla **F1** o en el interrogante de la barra. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar algunas orientaciones útiles para padres y educadores.

F5 Resumen. Para hacer una visita general a todo el producto.

F6 Idiomas. Podrás cambiar de idioma y jugar en español, catalán o inglés.

F9 Puntuaciones. Para un resumen visual de los avances del niño (véase apartado Puntuaciones. Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F9).

F8 Configuración. Para cambiar algunas opciones (consultar a continuación).

Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows: Pulsar simultáneamente **Alt + F4**.

Usuarios Mac: Pulsar simultáneamente **símbolo Apple + Q**.

LA NAVE ESPACIAL DE PIPO Y CUCA

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, accederemos a la **nave espacial de Pipo y Cuca**. La misión del jugador es explorar el Universo.



Pantalla del zoom: selecciona el tema que más te guste para empezar.

Botón "Explorar" para acceder al tema seleccionado.



¿Cómo quieres viajar?
Velocidad de la luz:
se ve cómo te alejas.
Hiperspacio: más rápido.
Cuaderno del astrónomo.

LOS TEMAS DE DESCUBRE EL UNIVERSO

El contenido teórico del producto se estructura en 11 temas. Una vez elegido el tema se accede a su presentación principal, con sus respectivos juegos y actividades interactivas en las que aplicaremos nuestros conocimientos.

Desde las pantallas del zoom se accede a los 8 primeros temas.

Desde el Cuaderno del Astrónomo se accede a los 3 últimos temas.



1. Las constelaciones

Bóveda celeste norte y sur, el Zodíaco.

2. La rotación de la Tierra

El día y la noche, conceptos geométricos.

3. La Luna

La cara visible de la Luna, las mareas y los eclipses.

4. La traslación de la Tierra

Las estaciones y el calendario.

5. El sistema solar

El Sol y los planetas.

6. La nube de Oort

Cometas, asteroides, meteoritos y lluvias de estrellas.

7. La galaxia

La Vía Láctea, tipos de galaxias, vida y muerte de una estrella.

8. El universo

El tamaño del universo, tipos de estrellas y astros del universo.

9. Historia

Breve historia de personajes y hechos notables de la astronomía.

10. Consejos para jóvenes astrónomos

Consejos para observar mejor el cielo.

11. Naves espaciales

Un breve repaso a las naves espaciales más importantes.

CONTADOR DE ROBOTS



Inactivo - Activo

LOS ROBOTS

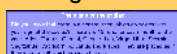
En todas las presentaciones se encuentran robots de reconocimiento, que deberemos activar, pues inicialmente están inactivos. Para activarlos hemos de pulsarlos uno a uno y escuchar la información que contienen, y, en algunos casos,

sus animaciones. Es imprescindible terminar de escuchar la explicación para que quede activado.

Los robots se mueven para indicar el orden en que hay que leerlos. Nos hemos de fijar en el robot que tiene movimiento y comenzar por ese, y posteriormente continuar por el siguiente que se mueva.

El número de robots activados en cada pantalla determina poder jugar o no a “la prueba del astrónomo” (test) de cada tema. Por defecto, el juego está configurado para que se necesite activar un 90% de los robots, pero puede modificarse en la pantalla de configuración (consultar al final de la página).

Si no sabes los conceptos básicos, recomendamos escuchar los robots antes de jugar, pero no es obligatorio.



Pulsa sobre el recuadro y desaparecerá.

BOTÓN DIPLOMA



BOTÓN EXPLICACIÓN

Los botones “ojo de buey” nos llevan a pantallas con explicaciones adicionales.

Algunos robots llevan, además, vídeos con ejemplos.

Concepto que está explicando el robot.



Contador de robots escuchados.

Botón “diploma” (imprimible) y botón “hucha”.

Diploma del tema: sólo cuando consigas superar todos las actividades del tema (juegos y presentaciones adicionales), podrás acceder al diploma de ese tema e imprimirlo. El diploma guarda la fecha en la que fue obtenido, lo que se refleja en su impresión.



MONEDAS Y HUCHA



Se consigue una moneda en cada nivel.

CÓMO CONSEGUIR MONEDAS

Para conseguir las monedas hay que lograr el 100% de cada juego. Por cada nivel superado, se recibirá una moneda.

Todas las monedas que se van ganando a medida que se superan los diferentes niveles de los juegos se guardan en la **hucha**. Se puede pulsar sobre ella para acceder a la Tienda en órbita.

RESUMEN

F5: Tecla de acceso rápido al resumen.

Pulsando la tecla F5 podemos hacer una visita rápida a todo el producto.

Usa las flechas para ver los temas.

Puntuaciones F9

Configuración F8

Salir



Breve explicación de los juegos del tema.

Conectarse a PIPOCLUB.COM

CONFIGURACIÓN

F8: Tecla de acceso rápido a configuración.

Pulsando la tecla F8 del teclado accedemos a la pantalla de configuración donde podrá decidir sobre varios aspectos:

HEMISFERIO NORTE O SUR

Elija el hemisferio con el que se juega por defecto. Esto afecta a los juegos: bóveda celeste, localizar constelaciones, traslación, estaciones y calendarios. Las dicciones y textos cambian.

ROBOTS

Elija la cantidad de robots necesaria (en un mismo tema) para poder jugar a la **Prueba del astrónomo**. Por defecto, es necesario activar el 90% de robots. No obstante, puede cambiar esta cifra en cualquier momento.

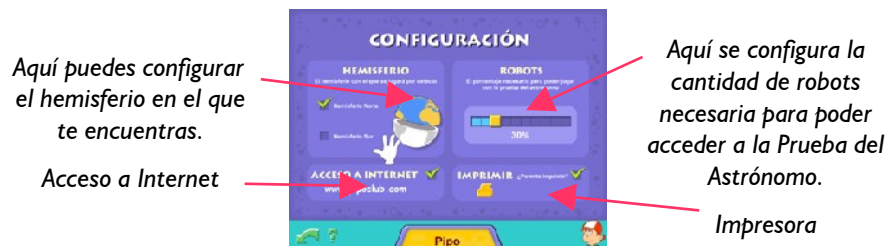
ACCESO A PIPOCLUB.COM

Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea acceder a nuestra web, desactive la conexión a www.pipoclub.com pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

IMPRESORA

Desactive la impresora si NO quiere que se puedan imprimir las puntuaciones, los dibujos o los diplomas.

Para evitar un uso indiscriminado del botón impresora, por parte de los más pequeños, recomendamos activarlo solo cuando sea necesario.



TEMA 1: LAS CONSTELACIONES

Botón "hemisferio": para pasar del hemisferio Norte al Sur y viceversa.

Botón "telescopio": para ver las constelaciones de forma clara y divertida.

Botón "líneas": para mostrar u ocultar las líneas imaginarias que forman una constelación.

Botón "rotación": para rotar la bóveda celeste y ver como se mueven las estrellas.

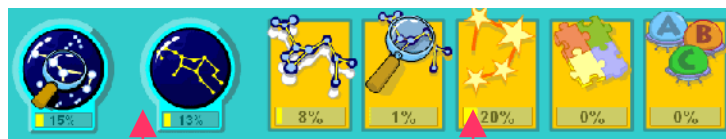
Presentación principal: en esta pantalla, como en el resto de presentaciones, los robots nos enseñan todo lo que necesitamos saber sobre las constelaciones. Para ello debemos pulsar sobre los robots y escucharlos; después, ir a jugar con los juegos del tema.

Junto al título del tema puedes observar el porcentaje que llevas resuelto del mismo.



Diploma de la escena: Sólo cuando consigas superar todas las actividades del tema (juegos y presentaciones), podrás acceder al diploma de esa sección e imprimirlo. Se guarda la fecha en la que fue obtenido en la impresión del mismo.

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentaciones adicionales: cómo encontrar las constelaciones y los signos del zodiaco.

Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas, localiza, unir estrellas, puzles y prueba del astrónomo de constelaciones.

CÓMO ENCONTRAR LAS CONSTELACIONES

Presentación adicional: Pipo da una serie de consejos para encontrar las constelaciones que son más fáciles de reconocer en el cielo nocturno. Cada robot explica cómo encontrar una constelación.



Mira aquí para situarte cuando mires al cielo.

Bóveda: indica dónde se encuentra la constelación Norte o Sur.



Pulsa sobre los robots o los nombres para escuchar las explicaciones.

LOS SIGNOS DEL ZODIACO

Presentación adicional: ¿sabías que hay una constelación que coincide con tu signo del zodiaco? Hay una por cada mes del año. Los robots y Pipo explican cosas muy interesantes del Zodiaco y el modelo de constelación que corresponde a cada mes.

Pulsa sobre los robots para escuchar las explicaciones de Pipo.



Pasa por encima de cada constelación y verás como se ilumina el mes al que corresponde.

LAS PEGATINAS DEL ZODIACO

HABILIDADES

Memoria visual
 Coordinación visomotora
 Discriminación visual
 Motricidad gruesa
 Percepción espacial y temporal
 Orientación espacial

Objetivos didácticos:

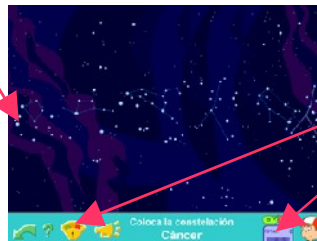
Interiorizar las constelaciones del zodiaco.

Facilitar la asimilación de su forma y ubicación con la ayuda de imágenes.

¿Cómo se juega?

Hemos de colocar las constelaciones que Pipo diga en su lugar correspondiente.

Si acercas el ratón a los márgenes izquierdo o derecho de la pantalla podrás moverte por el fondo hasta encontrar la constelación que busques.



Botón "nivel"
 Aciertos y errores.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Colocar 6 constelaciones cercanas, todas ellas se encuentran en la misma zona y no hay que mover el fondo. Disponemos de ayuda: sus siluetas y nombres.

Nivel 2: Colocar las 12 constelaciones en grupos de 4 en 4. Para ello deberemos mover el fondo acercando el ratón a los márgenes. Disponemos de la ayuda de sus siluetas y sus nombres.

Nivel 3: Colocar 6 constelaciones cercanas, al encontrarse en la misma zona no hay que mover el fondo. No tenemos ayuda.

Nivel 4: Colocar todas las constelaciones en grupos de 4 en 4. Al completar las 4, éstas desaparecen y vuelves a empezar. No disponemos de ayuda.

COLOCA LAS CONTELACIONES (PEGATINAS)

Objetivo didáctico:

Aprender las constelaciones: sus nombres, formas y ubicaciones.

¿Cómo se juega?

Hemos de encajar la constelación en el lugar correspondiente de la bóveda celeste.

HABILIDADES

Asociación de imágenes
Motricidad fina
Discriminación visual
Reconocimiento de formas
Orientación espacial general
Concentración y atención

Botón "bóveda" y botón "rotación".

Botón "altavoz": para volver a escuchar el enunciado.

Botón "nivel"



Botón "salvavidas". para mostrarnos las constelaciones (en algunos niveles).

Aciertos y errores.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Con ayuda. Se ven todas las constelaciones y se marcan en azul las 5 que hemos de colocar.

Nivel 2: Igual al anterior, pero, a partir de este nivel, la bóveda gira.

Nivel 3: Están marcadas algunas constelaciones como ayuda para orientarnos. También podemos pulsar el botón salvavidas para ver el resto de constelaciones.

Nivel 4: No se marcan las constelaciones, pero tenemos el botón salvavidas para verlas.

Nivel 5: No se marcan las constelaciones y esta vez el botón salvavidas nos muestra algunas constelaciones que nos servirán como guía para orientarnos.

LOCALIZA LAS CONSTELACIONES

HABILIDADES

Asociación de imágenes
Memoria visual
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Orientación espacial general
Concentración y Atención

Objetivo didáctico:

Aprender las constelaciones: sus nombres, formas y ubicaciones.

¿Cómo se juega?

Hemos de buscar y pulsar la constelación que nos pidan.

Botón "altavoz": para volver a escuchar el enunciado.

Botón "nivel"

Botón "ayuda"



Botón "salvavidas". para mostrarnos las constelaciones (en algunos niveles).

Aciertos y errores.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Con ayuda. Se ven todas las constelaciones y se marcan en azul las 5 que hemos de colocar.

Nivel 2: Igual al anterior, pero, a partir de este nivel, la bóveda gira.

Nivel 3: Están marcadas algunas constelaciones como ayuda para orientarnos. También podemos pulsar el botón salvavidas para ver el resto de constelaciones.

Nivel 4: No se marcan las constelaciones, pero tenemos el botón salvavidas para verlas.

Nivel 5: No se marcan las constelaciones y esta vez el botón salvavidas nos muestra algunas constelaciones que nos servirán como guía para orientarnos.

UNIR ESTRELLAS

HABILIDADES

Discriminación visual
Coordinación visomotora
Orientación espacial
Motricidad fina
Reconocimiento numérico y seriación

Objetivos didácticos:

Conocer la mitología y la historia de varias constelaciones representativas.
Reconocer e interiorizar el orden numérico.

¿Cómo se juega?

Consiste en unir en orden los números de las estrellas del dibujo para obtener una constelación. Tienes hasta 11 para formar.



LOS PUZZLES

HABILIDADES

Orientación en el espacio
Percepción visual
Discriminación y asociación de imágenes
Encaje de formas
Memorización visual

Objetivos didácticos:

Desarrollar la memoria visual y la percepción visual.
Potenciar la atención y la organización espacial.
Facilitar el reconocimiento de las diferentes constelaciones.

¿Cómo se juega?

Completa el puzzle con las piezas que están en el lateral derecho de la pantalla. Selecciona la que quieras. Haz clic sobre la pieza para cogerla y clic para soltarla.



Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Completa el puzzle encajando las piezas sobre el fondo. El fondo aparece en grises como ayuda.

Nivel 2: Completa el puzzle. Si necesitas ayuda, pulsa sobre el botón "salvavidas".

LA PRUEBA DEL ASTRÓNOMO

HABILIDADES

Concentración y atención
Razonamiento
Discriminación
Memorización

Objetivos didácticos:

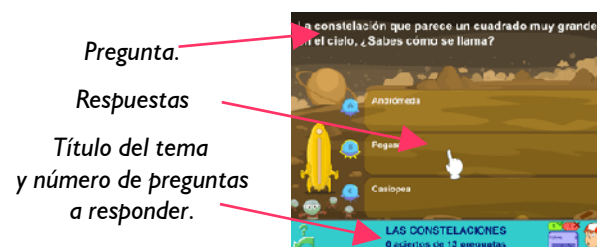
Desarrollar la comprensión lectora.
Adquirir y reforzar el aprendizaje de los contenidos.
Aprender a discriminar la respuesta correcta entre diferentes opciones.

¿Cómo se juega?

Lee con atención la pregunta que aparece en el cielo y selecciona la respuesta correcta, entre las tres opciones posibles.

Si no se sabe una pregunta podemos consultar la respuesta en las explicaciones y luego volver a la prueba para responderla. Si se falla alguna de las preguntas, ésta volverá a aparecer al final del examen hasta que se responda correctamente.

A medida que se aciertan preguntas, el cohete consigue combustible para despegar.



Al entrar en la presentación del tema, el botón de la prueba se halla en estado gris y no se puede acceder a ella hasta haber escuchado una cantidad de robots, que por defecto es del 90%. Esto se puede modificar en la pantalla de configuración (pág. 5).

TEMA 2: LA ROTACIÓN DE LA TIERRA

Presentación principal: es una pantalla explicativa sobre la rotación de la Tierra. Aparecen conceptos importantes como: el eje de la Tierra, el día y la noche, el amanecer, el anochecer, el sentido de la rotación, etc.

Control de animación para rotar la Tierra, pararla o que vaya paso a paso hacia el lado izquierdo o derecho.



Contador de robots
Control de animación: amanecer y anochecer en el faro.
Botón "diploma" y botón "hucha".

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentación adicional: conceptos geométricos.

Juegos (de izquierda a derecha): la noche y el día, parejas, colorea y la prueba (ver pág. 9).

CONCEPTOS GEOMÉTRICOS

Presentación adicional: Escucha con atención las explicaciones de Pipo. Son conceptos geométricos como bóveda celeste norte y sur, hemisferio norte y sur, órbita, longitud, latitud, eje, ecuador, esferas, paralelas, circunferencia, elipse, polos... Entenderlos te será de gran utilidad pues aparecen en muchos temas.

Juegos: pegatinas de los conceptos y busca los conceptos..



Contador de robots.
Botón "hucha".

PEGATINAS DE CONCEPTOS GEOMÉTRICOS

HABILIDADES

Asociación de imágenes
Motricidad fina
Discriminación visual
Reconocimiento de formas

Objetivos didácticos:

Interiorizar conceptos que aparecen a lo largo de los temas.
Facilitar la asimilación de conceptos con la ayuda de imágenes.

¿Cómo se juega?

Atrapa la pegatina que aparece por la derecha de la pantalla, pasando con el ratón por encima de ella, y colócala en su lugar correspondiente. Para soltarla, pulsa de nuevo sobre el lugar correcto.

Botón "altavoz": para repetir la pregunta.

Botón "ayuda"



Posibles respuestas en estado gris.

A la vez que colocamos la pegatina se escucha una pequeña explicación de lo que es.

BUSCA CONCEPTOS GEOMÉTRICOS

HABILIDADES

Asociación de imágenes
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora

Objetivos didácticos:

Discriminar conceptos que se usan a lo largo de los temas y reforzar su aprendizaje. Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

Busca la imagen que te pide Pipo mientras escuchas una explicación de lo que es.

Botón "altavoz":
para repetir la pregunta.

Botón "ayuda".



Pulsa el concepto
geométrico que
corresponda.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Hemos de pulsar sobre el concepto que nos se nos pide. Como ayuda disponemos de 5 imágenes en gris, las demás están en color.

Nivel 2: Se tiene que seleccionar el concepto que se nos pide, pero sin ayuda. Todas las imágenes están en gris.

LA NOCHE Y EL DÍA

HABILIDADES

Memoria visual
Coordinación visomotora
Orientación espacial
Razonamiento abstracto
Comprensión conceptual

Objetivos didácticos:

Distinguir el anochecer, el amanecer, los hemisferios, los trópicos y el ecuador. Saber ubicar objetos en el lugar adecuado según los conceptos del tema.

¿Cómo se juega?

Hemos de seleccionar el vehículo que se encuentra en el lugar correcto del globo terráqueo.

Pulsa sobre las
cámaras para cambiar
el punto de vista
desde donde vemos la
Tierra en un
momento concreto.



Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Jugamos con los conceptos de atardecer, anochecer, noche y día.

Nivel 2: Jugamos con los conceptos hemisferio Norte, Sur y ecuador.

Nivel 3: Jugamos con los conceptos: trópico de Cáncer, trópico de Capricornio, Polo Norte, Polo Sur y ecuador.

LAS PAREJAS

HABILIDADES

Asociación de imágenes
Memoria visual
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Percepción espacial
gráfica
Concentración y atención

Objetivos didácticos:

Asociar las palabras con su imagen. Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre las ventanas de la nave para destaparlas y descubrir los dibujos. Debes buscar los dibujos iguales y hacer parejas. Pueden jugar 2 jugadores. Gana el que tiene más bombillas encendidas.

Los conceptos que aparecen varían en función del tema que se trabaje.

Haz clic sobre las ventanas de la nave para descubrir las parejas.

Botón "nivel".



Cada vez que se acierta una pareja se enciende una bombilla.

Gana quien consiga encender más bombillas.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sólo se han de encontrar 6 parejas.

Nivel 2: Se han de encontrar 9 parejas.

COLOREA EL DIBUJO

HABILIDADES

Concentración y Atención

Asociación y Reconocimiento

Motricidad fina

Coordinación visomotora

Discriminación de colores

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de los colores.

Estimular la capacidad artística, la creatividad y la imaginación.

¿Cómo se juega?

Consiste en colorear el dibujo a su gusto. Primero hay que hacer clic sobre el color con el que se quiere pintar y, después, pulsar sobre la zona a colorear. Se puede cambiar de color tantas veces como se quiera.

Botón "borrador" para empezar de nuevo.

Botón "impresora": para colorearlo cuando quieras.



Puedes pintar con los colores que más te gusten.

Flecha: cambia el dibujo.

Lápices: elegir el color.

Este es un juego muy adecuado para los más pequeños de la casa.

TEMA 3: LA LUNA

Presentación principal: en esta pantalla Pipo nos enseñará todos los aspectos esenciales a conocer de la Luna: sus fases, la fuerza de gravedad, la superficie... Además de dar explicaciones sobre las mareas, los eclipses y alunizajes.

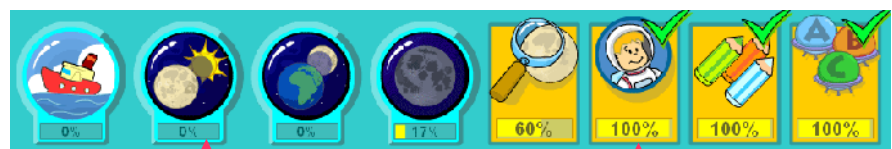
Control de animación: para poner en marcha los movimientos de la Luna (Play) o pararlos (Stop) y observar cómo gira la Luna alrededor de la Tierra.



Aquí podemos ver las diferentes fases de la Luna.

Recomendamos activar los robots antes de ir a los juegos del tema.

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentaciones adicionales: las mareas, los eclipses de Sol, los eclipses de Luna y la cara visible de la Luna.

Juegos (de izquierda a derecha): aluniza la nave, fases de la luna, parejas (ver pág. 11), colorea (ver pág. 11) y la prueba (ver pág. 9).

LAS MAREAS

Presentación adicional: ¿sabes qué es una marea y cuál es su origen? ¿cuándo ocurren? ¿y qué diferencia hay entre marea viva y muerta? Activa los robots y escucha las explicaciones de Pipo.

Aquí verás la imagen de una marea alta o baja, de noche y de día.

Botón "ayuda".



Control de robots escuchados.

LOS ECLIPSES DE SOL

Presentación adicional: en esta pantalla Pipo nos enseña todos los conceptos esenciales que deberíamos conocer sobre los eclipses de Sol: definición, tipos, duración...

Control de animación: para poner en marcha el movimiento de la Luna (Play) o pararlo (Stop). Observa cómo la Tierra oculta la Luna y se produce su eclipse.



La cámara de fotos nos enseña cómo se ven las diferentes etapas de un eclipse de la Luna desde la Tierra.

LOS ECLIPSES DE LUNA

Presentación adicional: en esta pantalla Pipo nos enseña todos los conceptos esenciales que deberías conocer sobre los eclipses de Luna: definición, frecuencia, duración y luna roja.

Control de animación: para poner en marcha el movimiento de la Luna (Play) o pararlo (Stop). Observa cómo la Luna oculta al Sol y produce su eclipse.



La cámara de fotos nos enseña cómo se ven las diferentes etapas de un eclipse de Sol desde la Tierra.

LA CARA VISIBLE DE LA LUNA

Presentación adicional: en esta pantalla Pipo nos enseña las distintas regiones de la Luna. Las regiones oscuras se denominan "mares" aunque no tienen agua; son planicies con pocos cráteres; las regiones más brillantes son cráteres y también reconoceremos alguna de las cadenas montañosas de la superficie lunar.

Juego: aluniza la nave.



ALUNIZA LA NAVE

HABILIDADES

Memoria visual
 Coordinación visomotora
 Orientación espacial
 Percepción espacial general
 Motricidad fina

Objetivo didáctico:

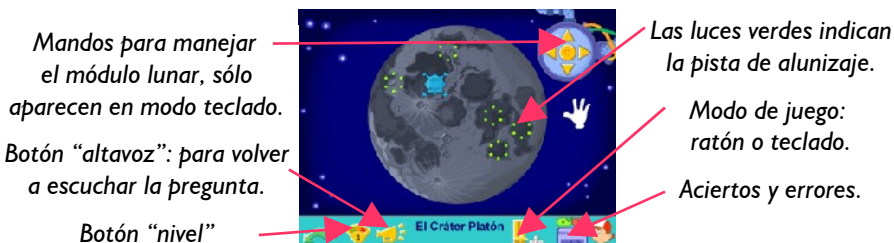
Aprender las diferentes partes de la Luna.

¿Cómo se juega?

Consiste en alunizar la nave en la zona correspondiente. Hay 2 modos de juego:

Modo ratón: para alunizar hay que pulsar sobre una zona.

Modo teclado: usando los mandos de la pantalla o mejor aún, el teclado del ordenador: las flechas para la dirigir la nave y la barra espaciadora para alunizar.



Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Las 8 zonas más conocidas con ayuda. En la superficie de la Luna se señalan los lugares de alunizaje con luces verdes.

Nivel 2: Las mismas 8 zonas del nivel 1, pero sin marcar.

Nivel 3: Todas las zonas; con ayuda visual (luces).

Nivel 4: Todas las zonas, pero no hay ayuda visual.

LAS FASES DE LA LUNA

Objetivos didácticos:

Aprender los diferentes estados y fases de la Luna.

¿Cómo se juega?

Hemos de pulsar sobre la Luna que se encuentre en la fase que Pipo nos diga.

HABILIDADES

Memoria visual
 Coordinación visomotora
 Orientación espacial
 Discriminar fases



Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sólo se juega con las 4 fases más importantes de la Luna: nueva, creciente, llena y menguante.

Nivel 2: Además de las 4 fases del nivel anterior también se juega con las gibosas y las lúnulas. Disponemos de la ayuda de la cámara fotográfica.

Nivel 3: Se ha de seleccionar la Luna que se **encuentra** en eclipse de Luna, en el inicio de eclipse o su fin, cuarto creciente y cuarto menguante; o que **produce** un eclipse de Sol, su inicio o su fin. Disponemos de la ayuda de la cámara fotográfica.

Nivel 4: Se repasan los conceptos del nivel 2 sin ayuda.

Nivel 5: Se repasan los conceptos del nivel 3 sin ayuda.

TEMA 4: LA TRASLACIÓN DE LA TIERRA

Presentación principal: en esta pantalla Pipo nos enseñará todos los aspectos esenciales de la traslación de la Tierra y las estaciones: origen, primavera, verano, otoño, invierno, equinoccio y solsticio.

Aquí visualizas los meses y las estaciones en el hemisferio en el que te encuentres.



Contador de robots escuchados

Control de animación: para activar la animación de la Tierra alrededor del Sol, para la o verla paso a paso (botones laterales).

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Juegos (de izquierda a derecha): busca las estaciones, el calendario de las estaciones, el calendario de los meses, el puzle de los meses, parejas (ver pág. 11), colorea (ver pág. 11) y la prueba del astrónomo (ver pág. 9).

LAS ESTACIONES

HABILIDADES

Percepción espacial
Motricidad gruesa
Asociación de imágenes
Memoria visual
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Organización temporal
Concentración y atención

Objetivo didáctico:

Relacionar el movimiento de rotación de la Tierra con las estaciones y los meses.

¿Cómo se juega?

Hemos de pulsar sobre la Tierra que se encuentre en la estación que Pipo nos diga.

Si pasas el ratón por encima de las posiciones de la Tierra podrás observar en el recuadro superior la estación y su nombre.



Botón "nivel".

Por defecto se juega con el hemisferio norte. Para jugar con el hemisferio sur, accede a configuración (ver pág. 5).

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Se aprenden los equinoccios de primavera y otoño, y los solsticios de invierno y de verano.

Nivel 2: Además de los anteriores, también se juega con las cuatro estaciones.

Nivel 3: Se repasan los conceptos del nivel 1 sin ayuda.

Nivel 4: Se repasan los conceptos del nivel 2 sin ayuda.

EL CALENDARIO DE LAS ESTACIONES

HABILIDADES

Memoria auditiva y visual
Discriminación
Motricidad gruesa
Comprensión conceptual
Percepción temporal

Objetivos didácticos:

Diferenciar y discriminar las 4 estaciones del año en cada hemisferio, norte y sur. Conocer la secuencia en que se suceden las estaciones según el hemisferio.

¿Cómo se juega?

Se ha de completar el calendario colocando las tarjetas del centro donde corresponda. Recordemos que las estaciones de cada hemisferio son opuestas.

Botón "altavoz": para volver a escuchar la pregunta.

Botón "nivel"



Aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Colocar las tarjetas con la ayuda del fondo gris.

Nivel 2: Ya no se ven los dibujos, pero hay ayuda opcional (interrogante amarillo).

Nivel 3: Ya no hay ayuda de ningún tipo.

EL CALENDARIO DE LOS MESES

HABILIDADES

Percepción espacial general

Motricidad gruesa

Asociación de imágenes

Memoria visual

Discriminación visual

Coordinación visomotora

Orientación espacial

Organización temporal

Razonamiento abstracto

Concentración y atención

Objetivos didácticos:

Aprender los meses del año y sus estaciones trimestrales con la ayuda de imágenes.

Recordar el orden de los meses y las estaciones.

¿Cómo se juega?

Consiste en colocar cada tarjeta donde corresponda.

Hay 4 estaciones durante el año y cada una dura 3 meses. Por defecto aparece siempre el calendario del hemisferio norte; para cambiarlo y jugar con el hemisferio sur hemos de acceder a configuración (pág. 5).

Imagen representativa del mes a colocar.

Botón "altavoz": para volver a escuchar el enunciado.

Botón "nivel"



Hemisferio en el que jugamos.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda se ven los dibujos en gris en el fondo.

Nivel 2: Sin ayuda. No se ven los dibujos y se debe completar todo el rectángulo con los meses del año.

EL PUZLE DE LOS MESES

HABILIDADES

Percepción espacial

Motricidad gruesa

Asociación de imágenes

Memoria visual

Discriminación visual

Coordinación visomotora

Organización temporal

Concentración y atención

Objetivos didácticos:

Aprender los meses del año y sus estaciones trimestrales.

Recordar el orden de los meses y las estaciones.

¿Cómo se juega?

Consiste en completar el puzle colocando las piezas en el orden correcto. Para ello, se debe pulsar sobre cada una de las piezas, que se colocará en la zona vacía.

Botón "altavoz" para volver a escuchar el enunciado.



Hemisferio en el que jugamos.

Por defecto aparece el calendario del hemisferio norte; para cambiarlo y jugar con el hemisferio sur hemos de acceder a configuración (pág. 5).

TEMA 5: EL SISTEMA SOLAR

Presentación principal: en este tema aprenderemos los conceptos más interesantes de nuestro Sistema Solar: la traslación de los planetas, la forma de los asteroides...

Control de animación: pulsa play para hacer girar los planetas en días, meses o años; pulsa stop para pararlos. Si quieres verlo paso a paso utiliza los botones laterales.



Contador de robots escuchados: recomendamos activar los robots antes de ir a jugar con los juegos del tema.

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentaciones adicionales:
el Sol y los planetas
del Sistema Solar.

Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas
del Sistema Solar, parejas (ver pág. 11),
colorea (ver pág. 11) y la prueba (ver pág. 9).

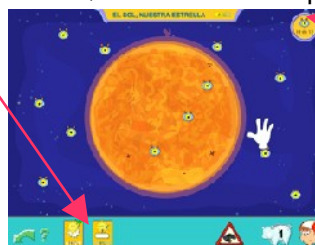
Hoja resumen

Es una hoja que resume de forma completa información sobre el Sol y los planetas del Sistema Solar. Incluye aspectos como el diámetro ecuatorial, la masa, la distancia media del planeta al Sol, el periodo de rotación... Se puede imprimir para poder pintarla y consultar la información en cualquier momento que se quiera.

EL SOL

Presentación adicional: Pipo hace un repaso a los componentes y elementos esenciales sobre nuestra estrella, el Sol. En la barra aparece el juego del tema.

Juego:
Pulsa aquí para
acceder al juego de
pegatinas del Sol y
tarjetas del Sol.



Control de robots
escuchados

PEGATINAS DE LAS PARTES DEL SOL

HABILIDADES

Motricidad gruesa y fina
Asociación de imágenes
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto
Percepción espacial

Objetivo didáctico:

Aprender las diferentes partes del Sol y su ubicación.

¿Cómo se juega?

Se ha de completar la ilustración encajando las formas o figuras en su lugar.

Botón "altavoz":
para volver a escuchar
el enunciado.

Aviso urgente:
¡Cuidado con el Sol!



Estas son las zonas
del sol que hemos de
conocer.

Aciertos y errores.

LAS TARJETAS DEL SOL

HABILIDADES

Discriminación
Organización de la
información
Concentración y atención
Memoria a corto y
largo plazo

Objetivo didáctico:

Aprender las diferentes partes del Sol y su ubicación.

¿Cómo se juega?

Consiste en colocar cada tarjeta donde corresponda. Las tarjetas irán apareciendo por la parte derecha de la pantalla. Para colocarla pulsa sobre el recuadro correspondiente. Si la respuesta es correcta quedará pegada, si no lo es, se contabilizará un error.

Coloca la tarjeta en su lugar.



Aciertos, errores y porcentaje resuelto.

LOS PLANETAS DEL SISTEMA SOLAR

Presentación adicional: en este tema aprenderemos cuáles son los planetas de nuestro Sistema Solar, así como las diferencias y similitudes entre ellos. En la barra aparecen los botones de los juegos del tema.

Juegos:
las **pegatinas** de los planetas y el juego de las **fotos** de los planetas.



Control de robots escuchados.

LAS PEGATINAS DE LOS PLANETAS

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora

Objetivos didácticos:

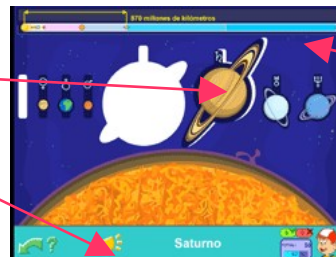
Conocer los planetas de nuestro Sistema Solar, su tamaño y su símbolo.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar cada planeta en su lugar. Mientras se resuelve el ejercicio se escuchan varias explicaciones de cada planeta.

Coloca cada planeta en su sitio.

Botón "altavoz": para volver a escuchar el enunciado.



Mira la distancia de cada planeta respecto a la posición del Sol.

Es un juego de pegatinas que, por su sencillez (encajar formas), incluso los más pequeños pueden resolver por ensayo y error.

LAS FOTOS DE LOS PLANETAS

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación
Memoria visual
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto
Percepción espacial

Objetivos didácticos:

Diferenciar y ubicar cada planeta en su órbita y posición correcta.
Distinguir los planetas interiores y exteriores.

¿Cómo se juega?

Hemos de encajar las fotos de los planetas en la órbita que le corresponde.

Pulsa una foto para atraparla y colócala en su lugar pulsando de nuevo.

Botón "nivel" y botón "altavoz".



Aciertos y errores.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Las pegatinas sólo son de los planetas interiores del Sistema Solar: Mercurio, Marte, Venus y La Tierra.

Nivel 2: Las pegatinas sólo son de los planetas exteriores del Sistema Solar: Júpiter, Urano, Saturno y Neptuno.

Nivel 3: Las pegatinas son de 5 planetas aleatorios.

Nivel 4: Debes colocar las pegatinas de todos los planetas en su lugar.

COLOCA LAS PEGATINAS DEL SISTEMA SOLAR

HABILIDADES

Motricidad gruesa

Asociación

Memoria visual y verbal

Discriminación visual

Coordinación visomotora

Razonamiento abstracto

Percepción espacial

Objetivos didácticos:

Ubicar y diferenciar los planetas de nuestro Sistema Solar y sus órbitas.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar cada planeta en su lugar. Es muy sencillo, se trata de encajar formas, por eso, incluso los más pequeños pueden resolverlo eficazmente.

Botón "altavoz".

Botón "ayuda".



Haz clic para que la pegatina encaje en su zona.

TEMA 6: LA NUBE DE OORT

Presentación principal: activando los robots en esta pantalla, éstos transmitirán la información esencial acerca de los cometas, asteroides y meteoritos.

Control de animación: para ver el recorrido de un cometa o pararlo. Utiliza los botones laterales para ir paso a paso.



Control de robots escuchados.

Botón "diploma" y botón "hucha".

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentación adicional las lluvias de estrellas.

Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas del cometa, parejas (ver pág. 11), colorea (ver pág. 11) y la prueba (ver pág. 9).

LAS LLUVIAS DE ESTRELLAS

Presentación adicional: Este apartado se centra en conocer más datos acerca de las lluvias de estrellas: por qué ocurren, cuáles son las más importantes y qué son las estrellas fugaces.

Juego:
coloca las tarjetas.
Botón "ayuda".



Fíjate en la animación para ver cómo es una lluvia de estrellas vista desde la Tierra.

LAS TARJETAS DE LA LLUVIA DE ESTRELLAS

HABILIDADES

Discriminación
Organización de la información
Concentración y atención
Memoria a corto y largo plazo

Objetivos didácticos:

Discriminar las partes que componen un cometa
Aprender los elementos que intervienen en la aparición de las lluvias de estrellas.

¿Cómo se juega?

Consiste en colocar cada tarjeta donde corresponda. Las tarjetas irán apareciendo por la parte derecha de la pantalla. Para colocarla pulsa sobre el recuadro correspondiente. Si la respuesta es correcta quedará pegada, si no lo es, se contabilizará un error.

Coloca la tarjeta en su lugar.



Aciertos, errores y porcentaje resuelto.

LAS PARTES DEL COMETA

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Percepción espacial gráfica y general

Objetivo didáctico:

Discriminar las partes que componen un cometa.

¿Cómo se juega?

Arrastra y encaja las diferentes partes de un cometa, entre otros elementos, sobre la ilustración.

Botón "altavoz" para repetir el enunciado.



Haz clic para colocar cada parte del cometa donde le corresponde.

TEMA 7: LA GALAXIA

Presentación principal: la galaxia es un tema esencial dentro del área de la astronomía. Conocer la Vía Láctea, los tipos y las partes de una Galaxia, el núcleo de ésta, sus movimientos, etc. son necesarios en tanto que ayudan y refuerzan la comprensión de multitud de conceptos que se pueden trabajar en esta temática.

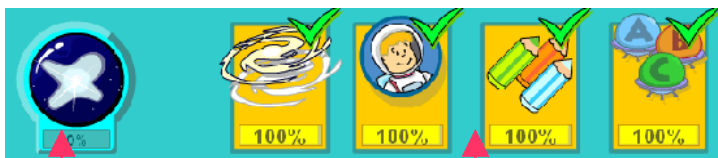
Pulsa aquí y verás la Galaxia desde varios puntos de vista: vista superior, lateral o desde la Tierra.



Control de robots escuchados.

Botón "diploma" y botón "hucha".

ACTIVIDADES DEL TEMA:



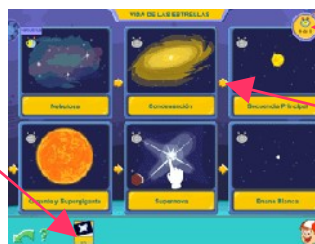
Presentación adicional
la vida de las estrellas.

Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas de tipos de galaxias, parejas (ver pág. 11), colorea (ver pág. 11) y la prueba del astrónomo (ver pág. 9).

LA VIDA DE LAS ESTRELLAS

Presentación adicional: aquí se explican los diferentes estados por los que pasa una estrella desde que nace hasta su muerte.

Juego:
pegatinas de vida y muerte de una estrella.



Contador de robots escuchados.

Las flechas marcan el sentido de lectura y orden del proceso.

Pulsando sobre los robots iremos viendo las diferentes fases del nacimiento y muerte de una estrella: nebulosa, condensación, secuencia principal, gigante y supergigante, supernova y enana blanca.

VIDA Y MUERTE DE UNA ESTRELLA

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto
Percepción espacial

Objetivos didácticos:

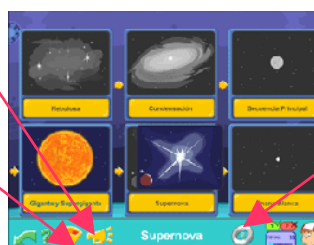
Comprender y distinguir las diferentes fases de la vida de una estrella.

¿Cómo se juega?

El juego se centra en colocar cada imagen, representativa de cada etapa, en su lugar.

Botón "altavoz" para repetir el enunciado.

Botón "nivel".



Botón "salvavidas".

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda, se ven los dibujos en gris, simplemente se trata de encajar.

Nivel 2: No hay ayuda de las imágenes, pero sí de los textos. Además, podemos pulsar la ayuda del salvavidas que te muestra las imágenes en gris.

Nivel 3: No hay ayuda de ningún tipo. Se han de colocar todas las imágenes representativas de cada fase del nacimiento y muerte de una estrella.

TIPOS DE GALAXIAS

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación y percepción
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto

Objetivos didácticos:

Discriminar las diferentes partes de una Galaxia y los tipos que existen.

¿Cómo se juega?

Hemos de encajar las piezas hasta completar la ilustración.

Botón "altavoz".

Botón "ayuda".



Coloca cada Galaxia en el lugar que corresponda.

TEMA 8: EL UNIVERSO

Presentación principal: en esta pantalla los robots te enseñarán todo lo que necesitas saber sobre el universo a rasgos muy generales.

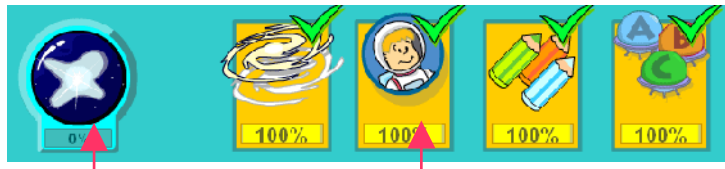
Presentaciones adicionales y juegos del tema.



Control de robots escuchados.

Botón "diploma y botón "hucha".

ACTIVIDADES DEL TEMA:



Presentación adicional tipos de estrellas.

Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas de tamaño del universo, parejas (ver pág. 11), colorea (ver pág. 11) y la prueba (ver pág. 9).

TIPOS DE ESTRELLAS

Presentación adicional: En esta pantalla podemos aprender los diferentes tipos de estrellas por sus colores, brillos, magnitud...

Juego: pegatinas de los tipos de estrellas.



PEGATINAS DE LOS TIPOS DE ESTRELLAS

HABILIDADES

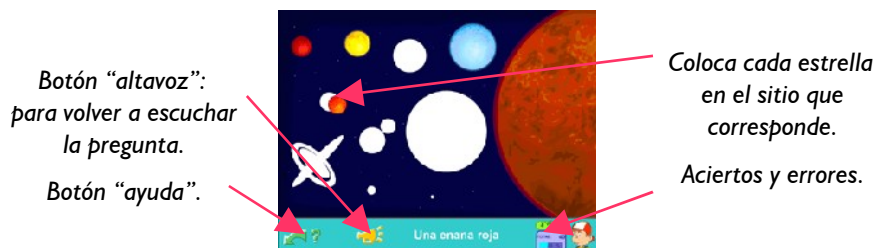
Motricidad gruesa
Asociación de imágenes
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto
Percepción espacial gráfica y general

Objetivo didáctico:

Discriminar visual y verbalmente diversos tipos de estrellas.

¿Cómo se juega?

Se trata de colocar cada pegatina donde corresponde. Las características de este juego hacen que sea muy adecuado para los niños más pequeños, ya que puede contemplarse como un encaje de formas en su silueta.



TAMAÑO DEL UNIVERSO

Objetivo didáctico:

Aprender dónde está la Tierra en el Universo y el tamaño de éste.

¿Cómo se juega?

El juego se centra en colocar cada imagen en su lugar, desde más cerca de la Tierra a más lejos, siempre en el sentido de lectura occidental.

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Asociación de imágenes
Memoria visual
Memoria verbal
Discriminación visual
Coordinación visomotora
Razonamiento abstracto
Percepción espacial



Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay ayuda; se ven los dibujos en gris.

Nivel 2: No hay ayuda de las imágenes, pero sí de los textos. Además disponemos del botón "salvavidas" que te muestra las imágenes en gris de cada recuadro.

Nivel 3: No hay ayuda de ningún tipo. Se han de colocar todas las imágenes.

EL CUADERNO DEL ASTRÓNOMO

Desde aquí se accede a las presentaciones de los temas de: notas de historia de la astronomía, naves espaciales y consejos para jóvenes astrónomos. Se han reunido dentro del cuaderno debido a su carácter más teórico que práctico.



TEMA 9: CONSEJOS PARA JÓVENES ASTRÓNOMOS

Presentación principal: Se proporcionan una serie de consejos muy prácticos a tener en cuenta a la hora de observar el cielo nocturno.



Juegos (de izquierda a derecha): pegatinas de consejos, busca el consejo, parejas (ver pág. 11) y la prueba (ver pág. 9).

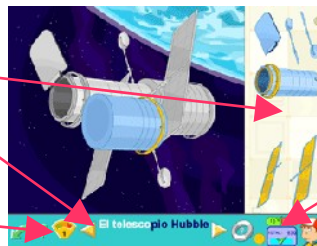
HABILIDADES

Asociación de imágenes
Memoria visual y verbal
Discriminación visual
Motricidad fina
Coordinación visomotora
Orientación espacial
Percepción espacial
Razonamiento abstracto
Concentración y Atención

Éstas son las piezas de la nave que has de colocar.

Flechas: para cambiar la nave a construir.

Botón "nivel".



Aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda, tenemos el dibujo de la nave en gris.

Nivel 2: Ya no vemos el dibujo en gris, pero disponemos del botón "salvavidas" (cuando lo pulsamos podemos ver el dibujo en gris).

Nivel 3: No hay ayuda de ningún tipo.

TEMA 11: NOTAS DE HISTORIA

Presentación principal: se hace un repaso a rasgos muy generales de los personajes y hechos más importantes de la astronomía: mitos, Aristóteles, Ptolomeo, Copérnico, Kepler, Galileo, Newton, Herschel, Einstein, Galle, Tombaugh, Gagarin, Amstrong, Sputnik, Laika, MIR, Pathfinder.

Juegos:
pegatinas,
parejas (ver pág. 11)
y la prueba del astrónomo
(ver página 9).



Pulsa los robots o lo recuadros y aprenderás un montón de cosas de la historia de la astronomía.

PERSONAJES Y HECHOS HISTÓRICOS

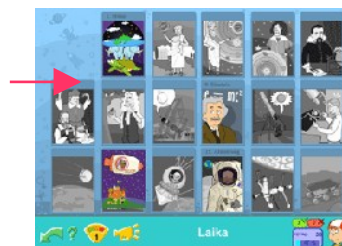
Objetivo didáctico:

Discriminar los diferentes personajes y hechos históricos de la astronomía.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar cada imagen donde corresponda.

Coloca cada imagen en el lugar que le corresponde.



Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda se ven los dibujos en gris.

Nivel 2: No hay ayuda de las imágenes, pero sí de los textos.

PUNTUACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



El programa hace un seguimiento de los progresos y puntuaciones de cada jugador, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Para un control por parte de los padres y/o tutores pueden acceder a la pantalla de puntuaciones donde visualizarán los progresos en cada uno de los juegos. Esta pantalla se puede imprimir; lleva indicado el nombre del jugador y la fecha.

Para los usuarios de Windows: pulsar **F9** para un acceso rápido desde cualquier pantalla.

Nombre del jugador y fecha.

Temas

Puntuaciones detalladas en cada actividad.

Robots activados.

Icono representativo de cada juego. Al pasar el cursor por encima aparece una breve explicación.

Recuerde que puede desactivar el acceso a la impresora en la pantalla de configuración, para que los más pequeños no hagan un uso indiscriminado del botón y así evitar el derroche innecesario de papel.

LA TIENDA

En esta pantalla se pueden comprar todas las piezas para la construcción de la una nave-estación espacial.

Las monedas representan los avances y progresos de los jugadores en los juegos, pero de una forma más atractiva, consiguiendo que los niños/as no se aburran ante una representación numérica plana. Cuantas más monedas consigan, podrán comprar más piezas para construir su Nave Espacial.

MONEDAS Y HUCHA

Se consigue una moneda en cada nivel.

BOTÓN NAVE

Cuando hayas comprado alguna pieza, pulsa en la nave para montarla.

Flechas: para seleccionar la pieza.

Botón "nave": para entrar en la pantalla de construcción.

Arrastra las monedas hasta esta abertura.

Pulsa este botón para comprar.

Para conseguir las piezas, los jugadores tienen que acceder a la Tienda pulsando sobre la **Hucha del cerdito** desde cualquier presentación.

Para ello, el niño/a, deberá arrastrar las monedas desde la Hucha hasta la máquina expendedora e introducirlas por la abertura. Después deberá seleccionar la pieza que desea comprar usando las flechas amarillas y pulsar el botón "**comprar**".

EL TALLER DE LA NAVE ESPACIAL

Las piezas compradas en la Tienda se guardan en el taller espacial. Para colocar cada pieza se debe arrastrar desde la estantería hasta su lugar correspondiente en la Nave Espacial.

La nave está en gris. Cuando se colocan las piezas, éstas se colorean.

Pulsa aquí para volver a la tienda.

Arrastra las piezas desde la estantería a la nave.

Puedes montar y desmontar las piezas cuantas veces quieras.

DIPLOMA

Cuando coloques la última pieza de la nave recibirás tu diploma.

Puedes imprimirlo en color o en blanco y negro.

EL DIPLOMA DEL ASTRÓNOMO GALÁCTICO

Como recompensa por tanto trabajo realizado y como señal de agradecimiento por haber ayudado a construir la nave-estación espacial, Pipo y los científicos te darán un regalo muy especial, el Diploma de astrónomo galáctico.

El diploma aparece con el nombre del jugador y la fecha en la que se logró superar el producto. También se puede imprimir el diploma en blanco y negro, para colorearlo.

CRÉDITOS

Copyright © 1996-09.
Cibal Multimedia.

*Prohibida la reproducción
total y/o parcial,
adaptación o traducción sin
permiso previo por escrito,
salvo lo permitido por las
leyes de derecho de autor.*

Depósito legal:
PM 1338-2000.
ISBN 978 84 95370-01-3.
Todos los derechos
reservados.

www.pipoclub.com

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Elaboración contenidos guía didáctica: M. J. Angoso, Victoria Marín

Authoring y programación: Fernando Darder, Alicia González, Marc Puig, Juanga Covas, Miquel Juan

Voz Pipo español y catalán: Aina Cortés

Voz Pipo inglés: Frances McMahon, Mary Rodríguez

Melodías: Carlos Cristos, Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder

Traducción al inglés: Frances McMahon

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz