

JUEGA CON PIPO EN LA CIUDAD

MUCHOS MÁS JUEGOS PARA APRENDER

ÍNDICE

Introducción general	1
Introducción a Juega con Pipo en la ciudad	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Opciones	3
Juegos generales	3
Los submarinos	3
Las mariposas	5
Las hormigas	5
El avión	5
Colorear	6
Los juegos escondidos	6
La ratita	6
Las ranas	7
Los peces	7
El conejo	7
Las serpientes	8
La tabla didáctica	8
Créditos	9

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

Además de actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

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 y de que 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 los 15 meses ó 2 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función a su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen, además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que señala dicha ley. Productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

JUEGA CON PIPO EN LA CIUDAD



Juega con Pipo en la ciudad va dirigido principalmente a niños de entre **2 y 8 años**, sin embargo este producto puede utilizarse en otras edades, dependiendo de las necesidades y capacidades de cada sujeto.

Las principales **áreas** y habilidades que se trabajan son variadas: lenguaje, matemáticas, informática (uso del ratón), escritura, lectura, vocabulario, orientación espacial, comprensión lectora, memoria visual, etc.

El programa se desarrolla en los **ambientes** en que se mueve un niño pequeño en la ciudad. Esto lo hace idóneo para el aprendizaje, ya que parte de un ambiente próximo a él: el zoo, la calle, el parque de atracciones, el circo y el supermercado.

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del niño. Aunque los 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.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Pipo está concebido para que el niño pueda **interactuar** con el ordenador como si de un juguete se tratase, con el objetivo de que aprenda y se divierta al mismo tiempo. Es importante que explore, investigue, y descubra las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Los juegos contabilizan **aciertos y errores** cometidos: los puntos son importantes en tanto que sirven de premio o refuerzo para que el niño se sienta motivado a seguir el juego y a esforzarse y superarse en su aprendizaje, pero hay que tener presente que no son significativos en sí mismos.

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas** diferentes: Castellano, Inglés y Catalán, 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 se recomienda jugar en su lengua materna, al menos hasta que conozcan bien el juego. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua es muy útil.

Pueden usar **mayúsculas** o **minúsculas** según le vaya mejor al niño, se puede cambiar en cualquier momento. Además en los juegos se cuenta con la opción del **botón altavoz** para oír de nuevo la pronunciación de la pregunta de lo que se está pidiendo.

Normalmente, los niños de hasta 3 años por iniciativa propia no pasarán más de media hora delante del ordenador, en general no es recomendable que sobrepase este tiempo de dedicación. Los niños de dos años o menos pueden jugar ayudados por un adulto. El niño sentado en sus rodillas pulsará sobre los objetos y oirá las diferentes palabras. Esto le impulsa a repetir las palabras imitando a Pipo favoreciendo la dicción.

Si no existen impedimentos para usar el ratón normal es preferible que el niño aprenda a manejarlo desde el principio (algunos niños de dos años son capaces de manejarlo y a partir de 3 años pueden usarlo todos).

F6



El producto ofrece la posibilidad de jugar en cualquiera de estos tres idiomas.

BOTONES ESPECIALES



Al pulsar F1 aparecerá una ayuda general.



PARA EMPEZAR

SELECCIÓN



Este es el cursor que aparece cuando hay un objeto pulsable. La parte activa del cursor es la nariz. Así que para seleccionar algo debemos señalarlo con ella.

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.

Los créditos

Para cambiar de idioma F6

Para ir a la pantalla de ayuda: F1

Para dar un paseo por el programa: F7.

SALIR



JUGAR

F1

Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos del programa.

F5

Acceso a Opciones.

F6

Configuración de idiomas: Castellano, Inglés y Catalán

F7

Demostración automática del programa. Sirve para dar a conocer el programa.

LA CIUDAD DE PIPO

Una vez que se ha pulsado "Jugar" aparece la primera pantalla del juego: una vista de la ciudad de Pipo. Desde aquí podrás acceder a los diferentes juegos y actividades.

El Parque de Atracciones

La Calle

El Supermercado



El Circo

El Zoo

Salir

Ayuda - F1

LOS ESCENARIOS

En total hay cinco escenarios: la calle, el circo, el zoo, el supermercado y el parque de atracciones. En cada uno de ellos el niño puede ir explorando y pulsando los objetos y Pipo le enseñará cómo se pronuncian y cómo se escriben. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuercen en mejorar la dicción.

Pipo te enseña muchas palabras, cómo se escriben y cómo se pronuncian.

Idiomas.

Cambia el tipo de letra.



Hay un juego escondido en cada escenario.

Estos botones nos llevan a los juegos generales.



Botón idioma configurado para español e inglés.

F6 - CAMBIO Y CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

Se puede oír el vocabulario primero en una lengua y después en otra con la combinación que se decida.

La fila de arriba determina el idioma en que se quiere oír la palabra en primer lugar.



La fila de abajo determina el idioma en que oiremos la traducción de la palabra.

Si no se quiere oír la traducción de las palabras en otro idioma, hay que seleccionar el mismo idioma en las dos filas.

OPCIONES

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones donde se nos ofrece una visión global de todo el producto.

Pulsa sobre las flechas y puedes ir viendo los escenarios. Pulsa el visto para ir directamente al escenario

Salir



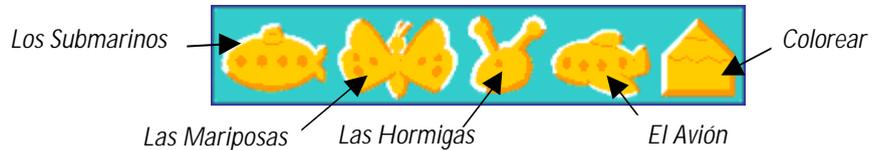
Breve explicación de cada escenario.

Haz clic sobre las flechas para ver todos los juegos. Pulsa el visto para ir directamente al juego.

Haz clic para ver los otros productos de la colección y demos.

LOS JUEGOS GENERALES

Desde la imagen de la ciudad de Pipo podemos acceder a varios escenarios. En cada uno de ellos hay 5 juegos generales que salen en todos los escenarios:



Los submarinos: Reconocer palabras y aprender nuevo vocabulario.

Las mariposas: Formar palabras a partir de sílabas.

Las hormigas: Componer frases.

El avión: Reconocer letras.

Colorear: Aprende los colores.

Cuando entramos a cualquiera de estos juegos, desde un escenario en concreto, se trabaja el vocabulario de ese escenario; favoreciendo la interiorización del mismo. Aparecen palabras difíciles y desconocidas junto con otras más fáciles y conocidas.

LOS SUBMARINOS

HABILIDADES

Vocabulario
Lectura y pronunciación
Reconocimiento de palabras
Asociación sonido-grafía

Objetivo didáctico:

Reconocimiento de palabras escritas a través de la pronunciación de las mismas.

¿Cómo se juega?

Fíjate bien en la palabra que Pipo dice y pulsa sobre el submarino que la lleva escrita.

Botón Niveles.

Botón Mayúsculas/
Minúsculas.



Botón altavoz.

Aciertos y errores.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Los submarinos se mueven con velocidad normal.

Nivel 2: Los submarinos se mueven con más rapidez.

LAS MARIPOSAS

HABILIDADES

Reconocimiento de sílabas
Coordinación visomotriz
Motricidad fina
Memoria visual y auditiva

Objetivo didáctico:

Construir palabras a partir de sílabas.

¿Cómo se juega?

Tienes que pulsar sobre las mariposas y colocarlas en las flores, debes elegir las sílabas adecuadas para formar la palabra que dice Pipo.

Usa el altavoz para volver a oír la palabra.



La planta carnívora se comerá todas las sílabas incorrectas que le des.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda, aparece la palabra que Pipo te pide.

Nivel 2: Ya no hay referencia escrita de la palabra que has de formar.

LAS HORMIGAS

HABILIDADES

Reconocimiento de palabras
Lectura y pronunciación
Memoria visual y auditiva
Composición de frases

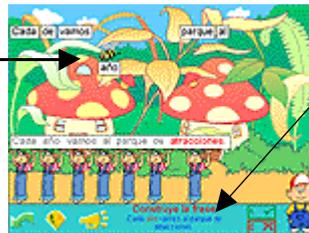
Objetivos didácticos:

Reconocer y discriminar palabras para la formación de frases.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre las palabras que hay en la parte superior del dibujo y colócalas en el orden correcto para formar una frase.

Hay que coger las palabras sueltas y con ayuda de la abeja ponerlas sobre las hormigas.



Aquí también puedes ver la frase al completo.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparece la frase ya compuesta en color gris: sirve de modelo.

Nivel 2: No aparece la frase compuesta.

EL AVIÓN

HABILIDADES

Reconocimiento de letras
Lectura y pronunciación
Memoria y discriminación visual y auditiva
Coordinación visomotriz

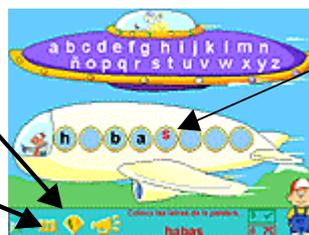
Objetivos didácticos:

Reconocer letras para la formación de palabras.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en pulsar sobre las letras del ovni y llevarlas hasta las ventanas del avión para conseguir construir la palabra que Pipo pide.

*Selecciona el nivel.
Pulsa este botón para jugar con las letras en minúsculas o en mayúsculas.*



Escoge las letras en el ovni y colócalas en el orden correcto sobre las ventanas del avión.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparece escrita en la parte inferior la palabra que hemos de formar.

Nivel 2: Ya no tenemos ninguna referencia de la palabra; no hay ayuda.

COLOREAR

HABILIDADES

Reconocimiento de colores

Creatividad

Capacidad artística

Coordinación visomotriz

Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

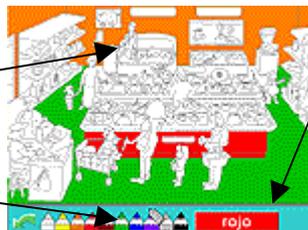
Reconocimiento de los colores (de forma visual y de forma escrita) y de formas. Es un juego que estimula la capacidad artística del niño, potencia el lenguaje y la imaginación.

¿Cómo se juega?

Consiste en colorear el escenario a su gusto. Primero hacemos clic en el color con el que queramos pintar y luego nos basta con hacer clic sobre la parte del dibujo que queramos colorear, se puede cambiar de color cuantas veces se quiera.

Puedes colorear el dibujo con distintos colores.

Para elegir un color, pulsa aquí



Aquí aparece el nombre del color.

LOS JUEGOS DE LOS ESCENARIOS



Cuando aparezca la varita mágica quiere decir que has encontrado uno de los juegos sorpresa.

Hay un **juego sorpresa** escondido en cada escenario que el niño deberá descubrir por sí mismo. Cuando pasas por un objeto y el cursor se convierte en una varita mágica quiere decir que hemos encontrado el juego escondido del escenario en el que estamos, solo tenemos que hacer clic para acceder directamente a él.

En total hay **5 juegos**, tantos como escenarios:



El conejo (se accede desde el circo): trabaja las sílabas.

Las serpientes (se accede desde el parque): las tablas de multiplicar.

La ratita (se accede desde la calle): sumar.

Las ranas (se accede desde el zoo): restar.

Los peces (se accede desde el supermercado): contar.

LA RATITA



Se accede desde el cartel de quesos de la Calle.

Objetivos didácticos:

Conceptualización y operación de la suma.

¿Cómo se juega?

Se trata de calcular cuántos quesitos tiene en total la ratita.

Se pueden usar tanto los números del teclado como pulsar sobre los números de la parte superior.

Cambia el nivel.



Puedes visualizar la pregunta de Pipo.

Aciertos y errores.

HABILIDADES

Cálculo

Reconocimiento y secuenciación de números

Razonamiento matemático

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparecen operaciones con un resultado máximo de 10.

Nivel 2: Aparecen operaciones con un resultado máximo de 20.

LAS RANAS



Se accede pulsando sobre la rana del Zoo.

HABILIDADES

Cálculo

Reconocimiento y secuenciación de números

Razonamiento matemático

Objetivos didácticos:

Conceptualización y operación de la resta.

¿Cómo se juega?

Hay una serie de ranas en el estanque, al pulsar sobre ellas se zambullen en el agua quedando el resultado de la resta.

Se pueden usar tanto los números del teclado como pulsar sobre los números de la parte superior.



Si haces clic sobre las ranas, saltan y dejan el nenúfar vacío. Sólo puedes eliminar el número total de las que se van.

Hay 2 niveles de juego:

Nivel 1: El resultado de la resta no es superior a 10.

Nivel 2: El resultado de la resta no es superior a 15.

LOS PECES



Se accede desde el pez de la pescadería del Supermercado.

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Identificación y secuenciación numérica

Objetivos didácticos:

Identificar los números hasta el 10 y su secuenciación numérica.

¿Cómo se juega?

Hay que contar de derecha a izquierda cuántos saltos debe dar el caballito para llegar a un pez. Para ello has de pulsar una de las tres medusas que hay en el centro.

Botón Altavoz.

Botón Niveles.

Salir.



Haz clic sobre una de estas medusas para que el caballito salte tantas veces como indica el número.

Aciertos y errores.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1 Sólo debes liberar a 5 peces atrapados entre 15 burbujas. Aparecen números hasta el 15.

Nivel 2 Hay más burbujas. Debes liberar 6 peces atrapados entre 25 burbujas. Aparecen los números hasta el 25.

EL CONEJO



Se accede pulsando sobre el conejo en el Circo.

Objetivos didácticos:

Reconocer las diferentes sílabas.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en buscar entre las bombas, las sílabas que Pipo te pide.

Usa el altavoz para volver a oír la pregunta.

Botón Mayúsculas - Minúsculas



Al acertar una bomba, explota y queda sólo el agujero del conejo.

HABILIDADES

Reconocimiento de sílabas
Asociación grafía-sonido

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Aparece la sílaba que estamos buscando escrita en la zona del enunciado, lo que sirve de ayuda.

Nivel 2: No aparece referencia visual de la sílaba, es decir, no hay ayuda.

LAS SERPIENTES



Se accede desde el cartel de la venta de entradas en el Parque de Atracciones.

Objetivos didácticos:

Resolver o calcular operaciones numéricas con las tablas de multiplicar.

¿Cómo se juega?

A medida que vamos pulsando sobre las manzanas, las flechas nos enseñan el resultado.

Si tocas las cabezas de las serpientes, te recitarán cada una su tabla.



Esta es la multiplicación de la que hemos de encontrar el resultado.

HABILIDADES

Cálculo
Reconocimiento de números
Razonamiento matemático

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sólo se opera con números bajos (1x4).

Nivel 2: Se opera con números altos (7x8).

TABLA DIDÁCTICA

JUEGOS	HABILIDADES												
	COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	RAZONAMIENTO MATEMÁTICO	CREATIVIDAD	VOCABULARIO	MEMORIA VISUAL Y/O AUDITIVA	RECONOCIMIENTO DE LETRAS, SÍLABAS Y PALABRAS	CAPACIDAD ARTÍSTICA	RECONOCIMIENTO DE COLORES	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	CÁLCULO	ASOCIACIÓN SONIDO-GRAFÍA	RECONOCIMIENTO DE NÚMEROS Y SERIACIÓN	PRONUNCIACIÓN Y LECTURA
SUBMARINOS													
LAS MARIPOSAS													
LAS HORMIGAS													
EL AVIÓN													
EL LÁPIZ													
LA RATITA													
LAS RANAS													
LOS PECES													
EL CONEJO													
LAS SERPIENTES													

CRÉDITOS

Copyright © 1996-01.
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 1407-1998.
ISBN 84 920902-9-4.
Todos los derechos reservados.

<http://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, Guillermo Cantarín

Elaboración contenidos guía didáctica: Marga Mateu, M^aJosé Angoso, Yolanda Ocete

Authoring y programación: Fernando Darder

Voz de Pipo en castellano y en catalán: Ana Cortés

Voz de Pipo en inglés: Frances McMahon

Música / Efectos: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Traducción al inglés: Frances McMahon

Dirección comercial: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi, Celia Herrero, Javier Yáñez, Miguel Juan.