

TECLEA EL N°
A veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Actívelos con la tecla BLOQ NUM.

Boton Niveles
Salir



Control de tiempo, haz clic aquí o pulsa F9 si quieres ver tu hoja de progresos.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Sumas de números naturales.
- Nivel 2:** Sumas de varios sumandos.
- Nivel 3:** Sumas con un decimal.
- Nivel 4:** Coloca y resuelve la suma
- Nivel 5:** Coloca y resuelve. Decimales I.
- Nivel 6:** Coloca y resuelve. Decimales II.

En los tres últimos niveles tienes que colocar los sumandos (números naturales y decimales). Si te has equivocado o no te gusta donde lo has colocado pulsa sobre él, para quitarlo.

RESUELVE LAS RESTAS

TECLEA EL N°
A veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Actívelos con la tecla BLOQ NUM.

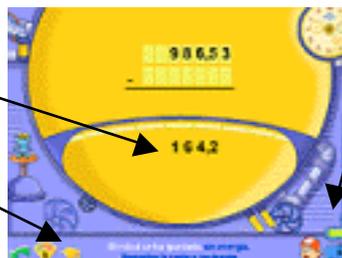
Objetivo didáctico:
Practicar la resta.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo.

Cócala la resta sobre la cuadrícula y resuélvela.

Botón Niveles



Control de tiempo. Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Restas de números naturales.
- Nivel 2:** Restas con un decimal.
- Nivel 3:** Coloca y resuelve la resta.
- Nivel 4:** Coloca y resuelve la resta con decimales I.
- Nivel 5:** Coloca y resuelve la resta con decimales II.

En los tres últimos niveles hay que colocar el minuendo y sobre la cuadrícula (números naturales y decimales). Si no te gusta donde lo has colocado pulsa sobre el número, para quitarlo.

RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES

CONSULTA LAS TABLAS
Si tienes alguna duda con las tablas, puedes consultarlas en la Teoría.

Objetivo didáctico:
Practicar la multiplicación.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo.

Consulta la teoría si tienes problemas con las tablas de multiplicar

Botón Niveles



Control de tiempo

TECLEA EL N°

Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice con la tecla BLOQ NUM.

Hay **5 niveles** de dificultad:

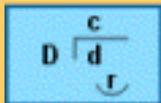
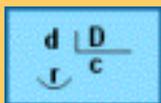
- Nivel 1:** Multiplicaciones de 4 cifras por 2 cifras.
- Nivel 2:** Multiplicaciones de 4 cifras por 3 cifras.
- Nivel 3:** Multiplicaciones: decimal por natural.
- Nivel 4:** Multiplicaciones de números decimales I.
- Nivel 5:** Multiplicaciones de números decimales II.

En los dos últimos niveles hay que colocar el signo decimal, una vez finalizada la operación.

RESUELVE LAS DIVISIONES

F 8

Pipo permite configurar el tipo de división: Modo anglosajón o Modo español.



MODO DIVISIÓN INGLÉS



Objetivo didáctico:

Practicar la división.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Cuando una operación es incorrecta, se marca en rojo.

Consulta la Teoría si tienes alguna duda.

Niveles



Control de tiempo y puntos. Al conseguir 10000 puntos, nos dan una piedra preciosa y cambiamos de nivel.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Divisiones de 4 cifras entre 2.
- Nivel 2:** Divisiones de 5 cifras entre 3.
- Nivel 3:** Divisiones de 6 cifras entre 3.
- Nivel 4:** Divisiones con 0 en el cociente.
- Nivel 5:** Decimales en el cociente I.
- Nivel 6:** Decimales en el cociente II.

IMPRIME TUS PROPIOS EJERCICIOS

HABILIDADES

Concentración y atención

Agilidad y cálculo mental

Procesamiento lógico-deductivo, Razonamiento

Composición y descomposición

Coordinación

Objetivos didácticos

Potenciar las estrategias personales.

Practicar las operaciones de cálculo básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones)

¿Cómo se juega?

Si se estima que es conveniente practicar **ejercicios de forma tradicional**, en este apartado se pueden crear fácilmente ejercicios personalizados para imprimir y resolver con lápiz y papel.

El ordenador hay que usarlo para lo que realmente sirve y no querer abusar de él. Cuando se trata de realizar operaciones básicas, el ordenador nos ayuda a aprender cómo debe realizarse el ejercicio y nos indica cuando cometemos un error. Sin embargo una vez adquirida la habilidad de operar es conveniente usar el método tradicional de resolver operaciones sobre papel.

Estimación de resultados
Memoria a CP y a LP

Con las opciones de filas y columnas, se elige la cantidad de operaciones que aparecen en la hoja
Aquí elige el tipo de operación que quieras que aparezca



Selecciona el nivel que creas oportuno
Finalmente pulsa el botón amarillo para ver e imprimir tu hoja

CÁLCULO MENTAL

El objetivo principal se centra en la utilización de la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido, a través de cuatro juegos diferentes que se corresponden con las cuatro operaciones de cálculo básicas.

Atrapa el tronco

Dale al oso

Recoge los toneles con el garfio



Rompe el Hielo

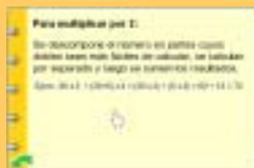
Las Focas

ATRAPA EL TRONCO

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Objetivo didáctico:

Practicar la **suma** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa la el leño que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo hay que apagar las antorchas que caen, para que no te quiten puntos.

Mira el enunciado y elige la cometa correcta

Botón de Niveles



Pulsa el botón Truco, si quieres saber como se resuelve la operación de manera más fácil.

Hay **7 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumar con ceros.

Nivel 2: Sumar 99 a un número.

Nivel 3: Sumar 298.

Nivel 4: Sumar 1995.

Nivel 5: Sumar números de varias cifras.

Nivel 6: Estimaciones I.

Nivel 7: Estimaciones II.

DALE AL OSO POLAR

Objetivo didáctico:

Practicar la **resta** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Dale al oso que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que evitar que el pájaro llegue a la otra orilla, para que no te quite puntos.

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.

Dale al pájaro y evita que te quite parte de tu tiempo

Botón Teoría

Botón Niveles



Selecciona el oso que lleva la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restas de números naturales.

Nivel 2: Restas con un decimal.

Nivel 3: Coloca y resuelve la resta.

Nivel 4: Coloca y resuelve la resta con decimales I.

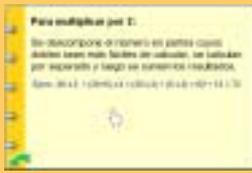
Nivel 5: Coloca y resuelve la resta con decimales II.

LAS FOCAS

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Objetivo didáctico:

Practicar la **multiplicación** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre la foca que lleva la respuesta correcta y haz que llegue más rápido a la orilla. Evita que la morsa cruce a la otra orilla, porque te quitará parte de tu tiempo.

Selecciona la foca que lleva la respuesta correcta

Teoría



Control de tiempo. Desde aquí puedes acceder a la Entrada de los laberintos

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Multiplicar por 11.

Nivel 2: Por decenas, centenas y millares.

Nivel 3: Multiplicar por 25 y 50.

Nivel 4: Multiplicar 0'1 y 001.

Nivel 5: Multiplicar por 0'5 y 025.

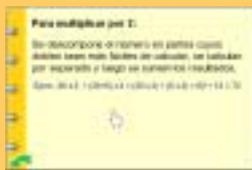
Nivel 6: Producto de tres factores.

RECOGE LOS TONELES CON EL GARFIO

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Objetivo didáctico:

Practicar la **división** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa el jarrón que contiene la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que evitar que la morsa, cruce a la otra orilla, para que no te quite puntos.

Cuando aparece el Botón Truco, está situado junto al de teoría

Salir



Control de tiempo. Desde aquí puedes acceder a la Entrada de los laberintos

Hay **5 niveles** de dificultad:

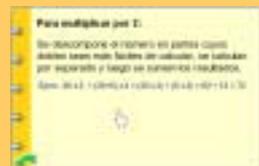
- Nivel 1:** Dividir un número entre 20.
- Nivel 2:** Dividir entre 25 número con dos ceros.
- Nivel 3:** Dividir por la unidad seguida de ceros.
- Nivel 4:** Dividir un número entre 40.
- Nivel 5:** Dividir un número entre 50.

ROMPE EL HIELO

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Objetivos didácticos:

Aprender a hacer operaciones combinadas, y el orden que establecen los paréntesis. Estimular pensamiento cuantitativo.

¿Cómo se juega?

Rompe el hielo que lleva la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que detener al pingüino loco, para que no cruce a la otra orilla, porque quita puntos.

Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría



Evita que el pingüino cruce a la otra orilla para que no te quite puntos.

Control de tiempo.

Hay 4 niveles de dificultad:

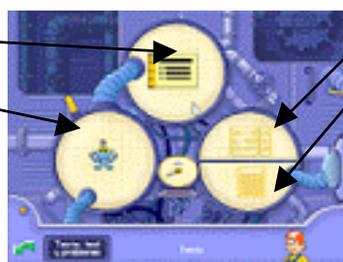
- Nivel 1:** Sumas y restas.
- Nivel 2:** Sumas y multiplicaciones.
- Nivel 3:** Restas y multiplicaciones.
- Nivel 4:** Sumas, restas y multiplicaciones.

TEORÍA, TEST, PROBLEMAS

Desde aquí podrás acceder al Test de la nave del Tiempo, los Problemas y la Teoría, ejercicios indispensables para poder acceder al Pabellón Encantado y rescatar a los 4 Animales Celestes Chinos.

Teoría

Test



Problemas simples

Problemas complejos

TEORÍA

HABILIDADES

Memoria a CL y a LP
 Comprensión
 Concentración y atención
 Reproducción
 Razonamiento lógico-matemático

Objetivo didáctico:

Potenciar la perseverancia en la búsqueda de soluciones a un problema.

¿Cómo se juega?

La actividad se presenta como una **breve guía de consulta rápida**, que resume la teoría de este curso.

El programa lleva un control de las páginas de teoría consultadas por los niños (aparece un **visto verde**) y para conseguir el diploma al final deberán conseguir las 5 piedras preciosas de teoría. El visto aparece cuando ha pasado un tiempo razonable para la lectura de la página.



No es aconsejable leer toda la teoría de golpe, sino a medida que se empiece con un tema nuevo, o cuando aparezca alguna duda en los juegos o en el test.

TEST

HABILIDADES

Concentración y atención
 Estimación de resultados
 Abstracción
 Comprensión
 Pensamiento deductivo

Objetivo didáctico:

Interiorizar los conceptos teóricos.

¿Cómo se juega?

Tienes que elegir una de las cuatro opciones que te da Pipo. En los tests no hay niveles, pero puedes ver cuantas preguntas te faltan para zanzar cada sección.



Una vez elegida la sección deseada, el programa nos remitirá a una pantalla donde se nos presentará el enunciado y tres posibles respuestas. No es necesario acabar de golpe un test, sino que el programa recuerda la pregunta en la que te has quedado.



PROBLEMAS

HABILIDADES

Comprensión
 Abstracción
 Interpretación
 Razonamiento lógico-matemático
 Atención y pensamiento deductivo

Objetivos didácticos:

Resolver problemas sencillos, aplicando las operaciones básicas.
 Potenciar las estrategias personales.

¿Cómo se juega?

Una vez accedas a la sección de problemas seleccionada (simples o complejos), lee atentamente el enunciado y pon en práctica tus conocimientos.

Con la **calculadora** se realizan las operaciones, y estas se van guardando en el cuaderno de la nave.

El **resultado** de la última operación que se hace, se coloca automáticamente en la zona de Resultado. Pulsa sobre la flecha verde si crees que es la solución del problema. Si es correcta, Pipo te dejará acceder a la selección de las **Unidades**.

En la resolución de problemas hemos querido distinguir entre el planteamiento y el cálculo. Ya hemos elaborado muchos apartados donde se trabaja el cálculo básico de operaciones y el cálculo mental rápido. Por ello, cuando trabajamos los

problemas, de lo que realmente se trata es de hacer los planteamientos correctos y por ello, dejamos que el niño utilice la calculadora de Pipo y así pueda comprobar fácilmente si ha llegado al resultado correcto.

TECLEA EL N°
Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice la tecla **BLOQ NUM.**

Aquí se irán guardando todas las operaciones que realices con la calculadora
Pulsa la flecha verde cuando creas que tienes la solución



Calculadora
Cuando resuelvas el problema elige las unidades

Problemas simples

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Problemas de sumas y restas.

Nivel 2: Problemas de multiplicaciones y divisiones.

Nivel 3: Problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Problemas complejos

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Varias operaciones I; Problemas en los que es necesario más de una operación para resolverlos.

Nivel 2: Varias operaciones II; Problemas de varias operaciones, donde además se realizan cambios de unidades de medida.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES



Tecla **F9**

JUEGOS DE LÓGICA

Ver página 20

El programa reconoce diferentes jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

LA ENTRADA DE LOS LABERINTOS

La tecla **F9** nos remite directamente a **La entrada de los Laberintos**. Para entrar en ellos, pulsa sobre las trampillas del suelo. Al pasar por encima verás a qué juegos se refiere cada uno.

Tu misión es destruir el Trono de Hela, escondido tras su Puerta, protegida por cuatro candados mágicos que tendrás que abrir, descifrando los códigos de runas.

Cada laberinto representa un bloque de actividades. Allí es donde Hela ha escondido las Runas.



Por aquí se va a la Puerta de Hela.

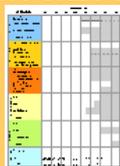
Con las Runas que consigas, podrás abrir sus candados mágicos.

Hoja de progresos

Juegos de Lógica



HOJA DE PROGRESOS



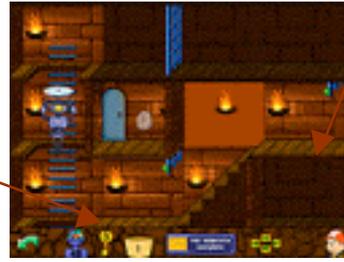
Para los padres y profesores se ha confeccionado una hoja de progresos esquemática que pueden imprimir en cualquier momento.

LOS LABERINTOS

Hela ha escondido las Runas en los laberintos. Para deshacer su malvado plan, de anticipar el fin del mundo, deberás recuperarlas, ya que con ellas podrás abrir su Puerta y luego, destruir su Trono de Poder. Para llegar hasta las runas hay verjas, que sólo se abren con las piedras preciosas que consigues por cada nivel superado.

Las Runas, además, están protegidas tras los Portones de Ingenio, que sólo se pueden abrir si tienes alguna llave. Así que tu primer paso en los laberintos, será descubrir donde hay llaves.

Para abrir las verjas, usa las piedras preciosas que te dan en los juegos, al superar un nivel



Para conseguir runas mágicas deberás abrir portones, que probarán tu ingenio.

Los laberintos, runas y piedras preciosas, no son más que una representación de los progresos de los jugadores, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece a que los niños no se aburran. Para los padres y profesores se ha confeccionado una **hoja de progresos esquemática** a la que se accede desde la Entrada a los Laberintos (parte inferior derecha de la pantalla). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

JUEGOS DE LÓGICA

Si has abierto en los laberintos alguno de estos portones, se quedarán activos para que puedas visitarlos cuando quieras. Así podrás practicar con ellos sin tener que pasar todo el laberinto.

El Portón de las Simetrías

El Portón de los Lingotes

El Portón de las Series



El Portón de los Enigmas

El Portón del Escarabajo

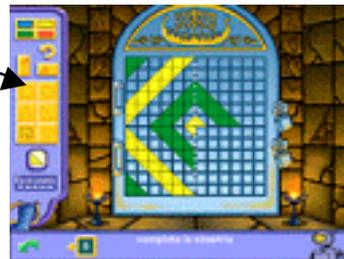
EL PORTÓN DE LAS SIMETRÍAS

Fíjate en el eje de simetría y acaba el dibujo. Usa la máquina para seleccionar las formas que necesitas. Puedes cambiarle el color, reflejarla y rotarla. Pulsa luego sobre la cuadrícula para terminar el dibujo.

Tendrás que realizar dos dibujos para abrir el portón y hacerte con una runa mágica.

Usa la máquina y luego pulsa sobre el dibujo y acábalo.

Para borrar una pieza del dibujo, pulsa sobre ella.



Deberás jugar dos veces, una vez por cada candado cerrado.

EL PORTÓN DE LOS LINGOTES

Mueve los tablones y saca la llave, para abrir las verjas de este portón. Los tablones sólo se mueven en una dirección. Debes resolverlo 2 veces.

Pulsa sobre los tablones y muévelos.

Para volver a oír la pregunta, pulsa sobre el enunciado de la barra.



Cada tablón sólo se puede mover en la dirección que marca: vertical u horizontal.

EL PORTÓN DE LOS ENIGMAS

Para conseguir abrir el portón deberás responder a dos enigmas. Escribe la respuesta y pulsa OK, o selecciónala entre las tres posibles respuestas.

Si desconoces la respuesta, pulsa aquí.



Una vez se responde al enigma, aparecerá una aclaración del mismo.

EL PORTÓN DE LAS SERIES

Tienes que continuar la serie. Selecciona cada parte de la ficha que creas que es la adecuada y arrástrala hasta el lugar correcto.



Selecciona la ficha correcta y arrástrala hasta el lugar pertinente.

EL PORTÓN DEL ESCARABAJO

Empuja las llaves con ayuda del escarabajo e introdúcelas en su cerradura.

Volver a empezar el juego.

Aquí se marca el ejercicio en el que te encuentras.



Pulsa aquí y volverás al movimiento anterior.

Puedes usar las flechas de la barra o las del teclado.

LA PUERTA DE HELA

Tras esta Puerta se esconde el Trono de Poder de Hela. Una vez hayas recuperado todas las runas, colócalas y descifra los códigos mágicos. Hay 4 candados por abrir. Cuando abras la puerta, con las runas que te sobren ... ¡Derrotarás a Hela.!

Ayúdate con lápiz y papel y resuelve la operación descifrada



Como recompensa Pipo te otorga el diploma Explorador Matemático de 5º curso.

DIPLOMA

Cuando consigas destruir el Trono de Poder de Hela, aparecerá tu "Diploma de Explorador Matemático de 5º Curso" con tu nombre y la fecha en que acabaste el juego.



El diploma lo puedes imprimir en color con la impresora Color, o en blanco y negro con la impresora BN, para colorearlo.

TABLA DIDÁCTICA

HABILIDADES

JUEGOS		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	RECONOCIMIENTO NUMÉRICO Y SERIACIÓN	MEMORIA CP O LP (CORTO/LARGO PLAZO)	MEMORIZACIÓN VISUAL Y FOTOGRÁFICA	DISCRIMINACIÓN (FORMAS, FIGURAS, NÚMEROS...)	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	REPRODUCCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	AGILIDAD Y CÁLCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTIVO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRENSIÓN
	LOS PATOS DE HELGA																
	EL REBAÑO DE FREYDIS																
	INGRID LA TEJEDORA																
	CARGA LOS KNARRS																
	LOS TRINEOS DE EDGAR Y ERIK																
	LA CASA DE OLAF																
	LA EMPALIZADA DE KAUPANG																
	NAVEGA EN DRAKKAR CON SVEN																
	EL ALMACÉN DE LEIF																
	EL HERRERO																
	LOS CUERVOS DE ODÍN																
	SNORRE Y LOS ESTANDARTES																
	LA BALLESTA DE THORKEL																
CUADERNO ROBOT	RESUELVE LAS SUMAS																
	RESUELVE LAS RESTAS																
	RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES																
	RESUELVE LAS DIVISIONES																
	IMPRIME TUS HOJAS DE EJERCICIOS																
CÁLCULO MENTAL	EL ATAQUE DE LOS TRONCOS																
	DALE AL OSO																
	LAS FOCAS																
	RECOGE LOS TONELES CON EL GARFIO																
	ROMPE EL HIELO																
	TEORÍA																
	TEST																
	PROBLEMAS																

CRÉDITOS

*Copyright 1996-03
Cibal Multimedia S.L.*

*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 1401-2002

ISBN 84 95370-22-0

*Todos los derechos
reservados.*

www.pipoclub.com

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Melodías originales: Pedro Darder, Carlos Cristos

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Guillermo Cantarín, Javier Liébana

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Coz Neuron castellano: Sergi Baos

Programación: Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Mike Ferrer

Técnico sonido: Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Miguel Juan, Pilar Gómez, Ricardo Cavada, Aina Darder, Carlos Darder, Inés Gracia, Ricardo Puertas.