

LOS ANIMALES CON PIPO



Introducción general.....	1
Introducción a “Los Animales con Pipo”	2
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Resumen	4
Temas:	4
Pegatinas	5
Coloca textos.....	6
Busca	6
Clasifica	6
Categorías	7
Relaciona los conceptos	7
Completa la frase	8
Test	8
Entornos:	8
Parejas.....	10
¿Dónde está?	10
Puzzles	10
Clasifica	11
Ahorcado.....	11
Puntuaciones.....	12
Créditos.....	13

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

CD-ROM

Accede a toda la información de la colección en este formato: fichas de productos, servicio técnico, guías didácticas, tienda, etc.

ONLINE

Ahora puedes jugar con Pipo desde cualquier ordenador con la sección Online; prueba juegos en todas las secciones.

DIGITAL

Puedes comprar cualquier producto Pipo, descargándotelo directamente en tu ordenador y jugar sin más esperas y sin hacer falta ningún CD.

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencia para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase con la sección Online.

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 se trabajan 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 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 aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, el razonamiento, la 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 los objetivos que se quieren conseguir. Abarcan un amplio abanico de edades, que va desde los 2 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y 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 muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o en Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo, se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno/a.

No se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

LOS ANIMALES CON PIPO

Los **Animales con Pipo** es un divertido programa, con el que los niños y niñas descubrirán y aprenderán un montón de contenidos sobre el Reino Animal.



El producto va dirigido a niños de 5 a 12 años. Aunque el contenido que encontremos en el producto puede enfocarse a niveles superiores de la educación primaria, niños de edades menores pueden jugar perfectamente con el juego, y asimilar muchos nuevos conceptos, debido a que son **juegos muy estimulantes** con los que conseguirán, mediante la típica dinámica de ensayo – error, asimilar progresivamente e interiorizar los diferentes contenidos.

Aunque hay juegos en los que es necesario cierto grado de conocimientos o saber leer, los niños más pequeños podrán jugar, por ejemplo el juego de pegatinas en los temas o el apartado de **Zonas Climáticas**, donde encontramos juegos como los Puzzles, las Parejas, ¿Dónde está? o incluso el Clasifica, donde el tener una buena base teórica no es un requisito para poder resolverlos.

El producto se divide en un total de 20 apartados: **13 temas y 7 zonas climáticas**. Cada uno de los temas y de las zonas climáticas están reforzados por un número determinado de juegos (8 juegos para los temas y 5 para los entornos). Los niños y niñas descubrirán las características más importantes del Reino Animal: ¿Por qué pican las medusas? ¿Cómo vuelan las aves? ¿Qué diferencia a los Mamíferos del resto de animales?; además de conocer las particularidades de 140 animales (Diccionario de Animales del producto).

Cada jugador marcará su propio ritmo de aprendizaje. No hay control de tiempo en los juegos, lo que se traduce en que el niño resolverá los mismos, en función de su nivel de motivación.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Antes de comenzar, debemos considerar que el producto es muy extenso, adaptando el contenido que dan a lo largo de toda la educación primaria, en torno al mundo animal. Por ello, es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

Es importante que **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Control de Progresos en los juegos: para conseguir superar los juegos debes lograr el 100% en la barra de estado. Hay que tener en cuenta que algunos juegos cuentan con dos niveles, en este caso, será suficiente con superar el 2º nivel. El porcentaje depende del número de ejercicios resueltos, así como de los fallos que el discente ha podido cometer. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga el 100% cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad. De igual forma, se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos, que siguen funcionando cuando el niño/a ha superado el juego.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (100%), en el que se garantice la **comprensión de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

Es muy importante que el niño intente, por él mismo, buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones. Hay que ayudarlo lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** y consecuentemente, aprenda de sus errores.

CONTROL DE PROGRESOS



Control de porcentajes, aciertos y errores.

NIVELES

Algunos juegos tienen dos niveles. Es este caso, es suficiente superar el 2º nivel para lograr el trozo de carta.



AYUDAS



Al pulsar **F1** aparecerá una ayuda contextual.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar un interrogante verde o la tecla **F1** (para usuarios de Windows) para obtener una **explicación** resumida de cada juego. Además permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa si se desea, donde encontrará un resumen de las características del programa.. Consta de los siguientes apartados:

1. Cómo funciona el programa.
2. Juegos.
3. Consejos didácticos (para padres y educadores).
4. Generalidades.

PARA EMPEZAR

TU MISIÓN



¡Ayúdanos a encontrar a Piti!

Hay trozos de cartas por toda la nave. Ayuda a nuestros amigos a resolver todos los juegos.

Una vez inserte el cd, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y las guías didácticas** de la colección o ir a **Jugar**.

Demos de la colección y guías didácticas
Desinstalar



Jugar a "Los Animales con Pipo"

NUESTRA MISIÓN

Piti, la mascota de Cuca, es una pequeña lagartija de aspiraciones inquietas y se ha ido a conocer mundo, pero nuestros pequeños protagonistas la echan de menos, por lo que han decidido ir a buscarla. Para poder encontrarla necesitarán la ayuda de nuevos tripulantes. **Piti ha ido enviando cartas** que están repartidas por la nave, que a modo de **pistas** nos indicarán dónde se encuentra (4 últimas cartas).

Una vez hayamos aterrizado, podrás acceder a los juegos pulsando sobre el botón **JUGAR**, que nos llevará al **Laboratorio de la nave** desde donde podrás acceder a los 7 zonas climáticas y 13 temas referentes al Reino Animal

LAS CARTAS DE PITI



Por cada juego superado recibirás un trozo de carta.

Hay un total de **20 cartas**, las 4 últimas son pistas para encontrar a Piti.

Si tu nombre ya está en la lista, no tienes más que elegirlo.

Resumen - F5

Salir



Si es la primera vez que juegas, tendrás que escribir tu nombre 2 veces igual.

Créditos

Jugar

F1 Ayuda. Puedes acceder a una ayuda contextual pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla F1. Desde esta ayuda podrás acceder también a una ayuda general, con un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

F5 Resumen. Visualización de todo el producto; temas y juegos.



Acceso a la pantalla de **puntuaciones** (de cada niño en cada tema). Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla **F9**.

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

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

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

EL LABORATORIO DE LA NAVE

Una vez pulsado el botón “**Jugar**”, se accederá al laboratorio de la nave. Desde esta pantalla podrás acceder a 13 temas relacionados con el Reino Animal y a 7 entornos donde podrás conocer un sinfín de animales y sus características más acuciantes.

Usa las flechas y selecciona una Zona Climática.

Pulsa sobre la foto para acceder a la pantalla de las Pistas.



Elige un tema.

Diccionario de Animales.

Esquema general: clasificación animal.

BOTÓN NIVELES



Algunos juegos presentan dos niveles de dificultad. En estos casos bastará con resolver el 2º nivel para lograr superar el juego, y conseguir el trozo de carta.

Desde cada apartado podrás acceder a un número determinado de juegos. Deberás superar cada uno de los juegos para conseguir un trozo de pista. En algunos juegos hay la presencia de dos **niveles**. En tal caso, basta realices en nivel superior para lograr su correspondiente trozo de pista y acercarnos a nuestro objetivo final.

El hecho de conseguir un 100 % no significa que ya no puedan seguir jugando, simplemente es una manera de especificar que se ha alcanzado un objetivo y el niño ha interiorizado un mínimo de conocimientos. Sin embargo, pueden volver al juego cuántas veces quieran, ya que sus puntuaciones, aciertos y errores seguirán contando.

RESUMEN

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

F5

Usa las flechas para ver todos los temas y entornos que se trabajarán en el producto.

Salir



Usa las flechas para observar todos los juegos tanto en los temas como en los entornos.

Progresos

Desde esta pantalla, también se podrá decidir si se permite o no el **acceso a Internet** desde el producto. Permitiendo este acceso, el juego enlazará con la página web de Pipo: www.pipoclub.com

TEMAS

BANDEJA BARRA



Sobre la barra del juego podrás ver cuántos trozos de carta tienes.

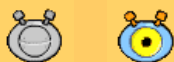
Haz clic, una vez hayas pulsado todos los robots, y accederás a la pantalla de las pistas dónde podrás colocarlas y completar las cartas.

¡Ánimo hay 20 cartas en total!

El contenido teórico del producto se estructura en 13 temas:

1. **Los Seres Vivos:** Introducción.
2. **El Reino Animal:** Introducción al Reino Animal. Vertebrados e invertebrados.
3. **Los Poríferos**
4. **Los Cnidarios**
5. **Los Gusanos**
6. **Los Moluscos**
7. **Los Artrópodos**
8. **Los Equinodermos**
9. **Los Peces**
10. **Los Anfibios**
11. **Los Reptiles**
12. **Las Aves**

ROBOTITOS



Inactivo - Activo

Para completar la pantalla presentación, se deben escuchar todos los robotitos. Es importante dejar que acabe la explicación, sólo de esta manera se activará el robot.

No se debe olvidar que también se tiene que hacer clic en todas las zonas pulsables de la presentación.



Cada juego, tema o entorno superado se marcará con un visto verde.

CARTAS



Busca los trozos de cartas repartidas por la nave. Hay 20 en total.



Inactivo - Activo

Se activará un juego por cada robot escuchado.

13. Los Mamíferos

LA PRESENTACIÓN DE UN TEMA

Una vez seleccionado el tema a trabajar, se accederá a una pantalla presentación. Desde ésta se podrá visualizar un esquema visual de la materia a tratar, acompañado de cierto número de **robots**. Serán estos robotitos los que introduzcan los contenidos teóricos de cada tema. Es recomendable pulsarlos todos, antes de pasar a realizar los ejercicios.

Se irá activando un juego por cada robotito escuchado.

Algunos robots tienen explicaciones con vídeo.

Robots



Debes pulsar también todas las zonas a colorear de la presentación.

Texto que está explicando el robot.

No olvides pulsar sobre todas las zonas pulsables del dibujo, de las que también se lleva un control, como si de robotitos se tratara.

CÓMO CONSEGUIR LAS PISTAS

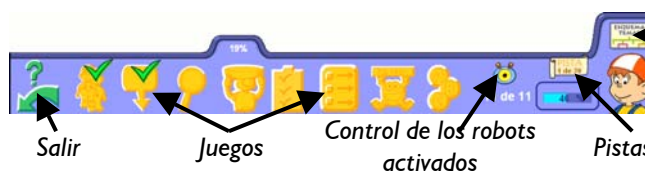
Para superar esta pantalla, hay que lograr el 100% en la barra de estado. Para ello, tendrás que activar los robotitos y conseguir un visto en todos los juegos (lo que se traduce en un 100% en la barra de estado de cada juego).

Para completar las presentaciones de los temas los niños y niñas deberán pulsar sobre todas las zonas sin colorear, y hacer clic sobre todos los robotitos, a través de los cuales aprenderán los conceptos necesarios y todas las características del tema a tratar.

Sólo se podrán visualizar las pistas si se ha pulsado y activado (escuchar toda la explicación) todos los robotitos; sólo se podrán visualizar las pistas, una vez se hayan pulsado todos; de esta manera aseguramos que los niños escuchen toda la introducción teórica.

LOS JUEGOS

Desde cada presentación podrás acceder a 8 juegos, donde pondrás en práctica el contenido tratado en los robotitos: reconocimiento de animales, partes de su cuerpo más significativas, clasificaciones, características más significativas, etc.



Esquema Clasificación

Al pasar con el ratón por encima de los botones, podemos ver el tanto por ciento resuelto en cada uno de ellos. El visto verde indica que hemos superado ese juego (100%), lo que no significa que no se pueda volver a jugar a él en cualquier momento, ya que se sigue el control de puntos, aciertos y errores.

PEGATINAS



Objetivo didáctico:

Asimilar conceptos con la ayuda de imágenes.

¿Cómo se juega?

Atrapa la pegatina pasando con el ratón por encima de ella, y colócala en su lugar correspondiente.

HABILIDADES

Discriminación
Motricidad fina
Reconocimiento de formas

Coloca cada pegatina en el lugar que le corresponde.

Ayuda



Aciertos, errores y porcentaje resuelto.

Este juego es ideal para los **más pequeños de la casa**, ya que pueden jugar a él realizando un simple reconocimiento de formas e imágenes, que acompañado con un audio puntual de cada “pegatina”, les aportará nuevos conocimientos.

COLOCA LAS TARJETAS



HABILIDADES

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

Objetivos didácticos:

Interiorizar conceptos con la ayuda de imágenes.
Reconocer las diferentes características del Reino Animal.

¿Cómo se juega?

Selecciona las tarjetas de la columna de la derecha y colócalas en el lugar que les corresponde.

Haz clic en el altavoz para escuchar de nuevo el enunciado.

Botón Ayuda.



Pulsa sobre la tarjeta que quieras colocar.

Aciertos, errores y porcentaje resuelto.

BUSCA...



HABILIDADES

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

Objetivos didácticos:

Discriminar conceptos y reforzar los aprendizajes obtenidos.
Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

Escucha qué pide Pipo e indícale dónde se encuentra.
Observa que los ejercicios salen por series de 4 preguntas. Con cada serie se marcarán en gris las posibles respuestas, de forma que la primera pregunta de la serie se deberá discernir entre cuatro opciones y la última pregunta, sólo tendrá una posible solución.

Pulsa el altavoz si quieres que Pipo te repita el enunciado.

Ayuda



Elige la respuesta correcta entre las opciones en gris.

Aciertos, errores y porcentaje del juego.

CLASIFICA



Objetivos didácticos:

Clasificar cada animal dentro de un grupo determinado.
Obtener una visión clara y definitiva de los diferentes animales.
Discriminar según las características descritas.

¿Cómo se juega?

HABILIDADES

Categorización
Discriminación
Comprensión
Concentración y atención
Memoria a corto y largo plazo

El ordenador se ha desconfigurado y ha perdido los datos sobre los animales estudiados en la nave. Ayuda a Neuron a restablecer el sistema, volviendo a hacer las clasificaciones según las características más importantes de cada animal.

Esquema Clasificación.

Pulsa sobre el altavoz para volver a escuchar el enunciado.



Selecciona el animal que se ajusta con la descripción de la barra.

Aciertos, errores y porcentaje resuelto.

CATEGORIAS



HABILIDADES

Categorización
Discriminación
Memoria a corto y largo plazo
Concentración y atención
Motricidad fina
Razonamiento

Objetivos didácticos:

Discriminar entre diversas opciones.

Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

En esta pantalla aparecen 5 palabras, sólo una de ellas es la correcta.

No te precipites, observa bien todas las palabras elige la que pertenece al tema que estás trabajando, pulsa y dispara.

Botón Niveles.

Salir.



Selecciona la palabra relacionada con el tema.

Aciertos, errores y porcentaje.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Selecciona las 6 palabras que pertenecen al tema. Vocabulario básico.

Nivel 2: Selecciona las 10 palabras que pertenecen al tema. Vocabulario conceptualmente más difícil.

RELACIONA



HABILIDADES

Discriminación
Comprensión
Razonamiento
Atención y memoria

Objetivos didácticos:

Discriminar conceptos y reforzar los aprendizajes obtenidos.

Establecer relaciones conceptuales.

Reforzar la comprensión lectora.

Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

Lee con atención el texto de la columna de la izquierda y únelo con el que creas pertinente de la columna de la derecha.

Pulsa sobre el altavoz si quieres escuchar de nuevo el enunciado.

Salir.



Une los conceptos de la izquierda con los de la derecha.

Aciertos, errores y porcentaje en el juego.

COMPLETA LA FRASE



HABILIDADES

Comprensión
Discriminación
Atención y memoria
Concentración
Razonamiento

Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora y reforzar los contenidos adquiridos.
Discriminar entre diversas opciones.
Incrementar la atención, la concentración y la memoria.

¿Cómo se juega?

Lee con atención la frase y completa los huecos con las palabras que faltan.

Elige la palabra acertada, pulsa sobre ella para agarrarla y desplázala hasta el hueco en la frase donde la quieras colocar. Pulsa de nuevo para soltarla, si es correcta quedará pegada, si no volverá a la parte inferior de la pantalla y se contará un error.

Coloca la palabra seleccionada en el lugar de la frase que corresponda.

Botón Esquema
Clasificación del tema.



Para soltar la palabra pulsa en la zona amarilla o en la papelera especial "Soltar palabra".

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Coloca en la frase las palabras de la zona amarilla.

Nivel 2: Elige las palabras adecuadas para completar la frase. Se han colado algunas palabras que te pueden liar.

EL TEST



HABILIDADES

Razonamiento
Discriminación
Concentración y atención
Memoria

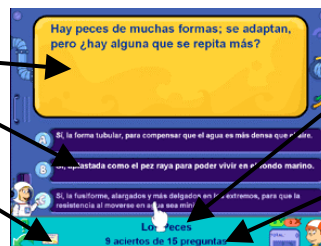
Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora.
Adquirir y reforzar el aprendizaje de los contenidos temáticos.
Discriminar entre diversas opciones la respuesta acertada.
Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.

¿Cómo se juega?

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

Pregunta
Respuestas posibles.
Esquema de la Clasificación general.



Tema sobre el que haces el test.

Número de preguntas hechas del total.

LOS ENTORNOS



Pulsa sobre este icono si quieres visualizar un **esquema** general de la clasificación del **Reino Animal**.

Aunque los juegos de los entornos sean de un carácter más lúdico o si se prefiere más adaptado para que los más pequeños jueguen con él, se aconseja que se visiten primero los temas, ya que de este modo tendrán una visión más constructiva.

Una vez seleccionada una zona climática desde el laboratorio de la nave, viajarás hasta el entorno elegido. Una vez allí, podrás descubrir muchas y curiosas características de los animales propios de esa zona.

Hay que tener presente que los entornos incluidos en el producto no son representaciones reales, si no que se ha hecho una adaptación dada la variedad de biomas presentes en la Tierra. Es importante pues, que tenga conciencia de que se trata de una aproximación.

Hemos seleccionado 7 zonas climáticas:



Cada juego, tema o entorno superado se marcará con un visto verde.

CARTAS



Por cada juego recibirás un trozo de carta. Ves a la pantalla de las Cartas y une los trozos.

1. El Bosque Templado
2. El Desierto
3. La Pradera Seca o Sabana
4. La Taiga o Bosque de Coníferas
5. El Océano
6. La Selva
7. La Tundra o Regiones Polares

Consulta el cuaderno de campo para saber más cosas de los animales de cada entorno.



Pulsa y activa todos los animales para poder ver las cartas.

Diccionario de Animales del producto

Juegos

EL DICCIONARIO DE LOS ANIMALES CON PIPO

Desde esta pantalla también podrás acceder al diccionario de los animales, donde podrás consultar todos los animales del producto.



Pulsa sobre este icono para acceder al Diccionario de lo Animales con Pipo, donde podrás consultar todos los animales presentes en las zonas climáticas.

Descripción de algunas características sobre el animal.

Para imprimir pulsa sobre este icono.



Usa las flechas para avanzar o retroceder alfabéticamente por el diccionario.

Escribe aquí el animal que desees consultar y luego pulsa BUSCAR.

El diccionario está pensado como un buscador, de manera que el niño/a podrá escribir que animal desea visualizar y el programa le llevará a ese mismo. Es probable que el niño intente buscar animales muy familiares como un gato o un perro, y no obtenga resultado. Nuestro diccionario cuenta con 140 animales, número que representa una ínfima parte de la realidad. Por ello, es importante tener claro que los animales que se presentan son sólo los que aparecen en el producto "Los Animales con Pipo".

También se puede acceder con un clic del ratón a cualquier letra, e iniciar desde esa letra una vista a los animales del diccionario. Para ello, sólo se tiene que pulsar sobre la letra elegida en la parte inferior del cuaderno. Las letras U, V, W y X, son letras inactivas, ya que en este producto no hay ningún animal que empiece por éstas.

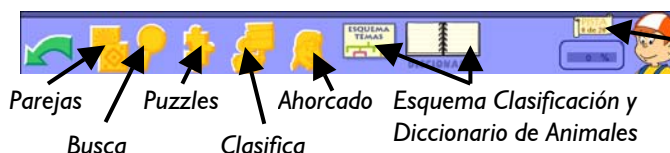
Si se desea, se pueden **imprimir** las fichas de cada animal. Se ha habilitado en esta pantalla un botón impresora, para que el niño pueda imprimir la en la que se encuentre. Aconsejamos para una óptima impresión que configuren su impresora con la orientación del papel en vertical.



Si quieres puedes imprimir las fichas de los animales y crear tu propio cuaderno de notas.

LOS JUEGOS

Una vez accedas a la zona climática seleccionada podrás descubrir que animales predominan según la zona. Además conocerás algunas características sobre cada uno; pulsando sobre ellos aparecerá un cuaderno de notas con alguna característica del animal. Luego pon en práctica todo lo aprendido con los 5 juegos de esta sección:



Control de cartas

Desde esta pantalla podrás conocer las puntuaciones que tienes en cada juego pasando por encima de cada uno de sus iconos.

Para poder ir a la pantalla de las pistas (ver página 13) tendrás que pulsar antes todos los animales.

HAZ PAREJAS



HABILIDADES

Asociación
Memoria visual
Reconocimiento de imágenes
Concentración y atención
Percepción espacial
Discriminación

Objetivos didácticos:

Reforzar el aprendizaje de los diferentes individuos del Reino Animal.
Desarrollar la memoria y la atención.

¿Cómo se juega?

Descubre las parejas que se esconden tras la corteza del gran árbol.
Demuestra tu pericia y tu buena memoria consiguiendo las 8 parejas de animales escondidas.

Existe la posibilidad de que jueguen dos jugadores:

Un jugador/a adopta el personaje de Cuca y el otro el de Neuron. Serán estos personajes los que lleven el control de aciertos (en el portátil y la pizarra respectivamente).

El primer jugador tiene que descubrir dos recuadros;

Si logra una pareja, juega de nuevo.

Si no acierta, el turno pasa al otro jugador.

Ves pulsando sobre los recuadros e intenta conseguir una pareja.

Salir.



Fíjate de que animal se trata y a que grupo pertenece, en la barra.

Has conseguido un trozo de carta.

¿DÓNDE ESTÁ?



HABILIDADES

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

Objetivos didácticos:

Aprender a reconocer los animales de cada zona climática.

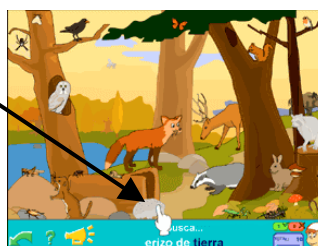
¿Cómo se juega?

Escucha a Pipo y selecciona los animales que te va pidiendo.

Los ejercicios salen en series de 4 preguntas. Las soluciones de cada serie salen en gris para que el niño lo tenga más fácil a la hora de seleccionar el animal enunciado, de esta forma la primera pregunta de la serie tendrá 4 posibles respuestas y la última sólo una.

Escucha a Pipo pulsa sobre el animal que Pipo te ha pedido.

Ayuda.



PUZZLES



Objetivos didácticos:

Desarrollar la memoria visual.
Potenciar la atención y la organización espacial.

¿Cómo se juega?

HABILIDADES

Reproducción
Reconocimiento de imágenes
Discriminación
Motricidad fina
Memoria visual

Completa el puzzle con las piezas que hay en la pared (en la derecha del monitor) y colócalas en el muro, completando la imagen del entorno.

Coloca sobre el muro las piezas de este puzzle.

Botón Niveles.



Tienes que coger las piezas de aquí.

Control de aciertos y errores.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Completa el puzzle encajando las piezas sobre el fondo.

Nivel 2: Completa el puzzle sin ayuda visual.

Para que te sea más fácil resolver el nivel 2 de este juego fíjate que algunas piezas tienen borde, así ya tienes unas cuantas piezas que sabes donde colocar.

Si aún así tienes muchas dificultades para resolverlo, no te preocupes, pulsa sobre el salvavidas y te mostrará el fondo todo el tiempo que lo mantengas pulsado.

AYUDA NIVEL 2



Pulsa para que te muestre el fondo.

CLASIFICA



HABILIDADES

Categorización
Discriminación
Comprensión
Concentración y atención
Memoria a corto y largo plazo

Objetivos didácticos:

Interiorizar las clasificaciones de los diferentes animales del producto.

Obtener una visión clara y definitoria de los diferentes animales.

Discriminar según las características enunciadas.

¿Cómo se juega?

Ayuda a nuestros amigos a clasificar los animales que aparecen sobre los letreros que sostienen Cuca y Neuron.

Para ello, lee en la barra, la característica que cumple el animal, y selecciona la respuesta correcta.

Lee sobre la barra la característica del animal.

Pulsa sobre el altavoz si quieres que te repita el enunciado.



Pulsa sobre el cartel que lleve la respuesta correcta.

Logra el 100% y consigue un trozo más de las cartas que Piti está enviando.

AHORCADO



HABILIDADES

Discriminación
Reconocimiento de formas
Pensamiento deductivo
Memoria visual
Atención

Objetivos didácticos:

Potenciar la atención y la memoria.

Fomentar la capacidad de abstracción y razonamiento.

Definir y deletrear la respuesta correcta, a partir de alguna característica (pistas).

¿Cómo se juega?

¿Has observado bien los animales del entorno? Cuca quiere cruzar el puente y sólo podrá hacerlo si adivina el animal que se esconde tras la roca del acantilado.

Pulsa sobre las pistas y conocerás alguna característica que te ayude a descubrir el animal que se esconde.

Botón Niveles



Tienes 8 oportunidades.

Si estás en el Nivel 1, fíjate en la sombra del animal sobre la roca.



Hay que animar a los niños a **usar las pistas**, ya que confiere al juego de una dimensión más pedagógica.

Tienes 8 oportunidades para adivinar el animal antes de que el puente se desmorone. Además cuentas con dos pistas, no dudes en usarlas, pese a que por cada pista usada se te contará como una oportunidad perdida (se romperá una cuerda del puente), obtendrás una ayuda significativa sobre el animal que estás buscando.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sobre la roca del acantilado aparece la sombra del animal.

Nivel 2: Sin ayuda visual.

PUNTUACIONES

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.

Para los usuarios de Windows, la tecla **F9** remite directamente a la **pantalla de progresos**, donde podrás observar de manera fácil los progresos en cada uno de los juegos.

PUNTUACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



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

Selecciona el tema o la zona climática sobre la que quieras obtener los datos.



Puntuaciones en los temas.

Puntuaciones en las zonas climáticas.

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 temas. Esta pantalla se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones.

Mencionar que la impresión de esta pantalla, será una réplica a lo que están viendo en el monitor, así que si desean tener una referencia en papel de los progresos en cada tema, deberán imprimir las puntuaciones de cada tema.

LAS CARTAS DE PITI

Los trozos de carta representan los avances y progresos de los jugadores en el juego, pero de una forma más atractiva a ojos de nuestros destinatarios, consiguiendo que no se aburran ante una representación lisa de números y/o porcentajes sobre sus avances.

Se puede acceder a esta pantalla desde el icono contador de trozos de carta en las presentaciones de los temas y las zonas climáticas, y desde la fotografía de Piti que hay en el laboratorio de la nave.

Desde esta pantalla el niño podrá ir colocando todos los trozos de carta que consiga. Para ello, debe arrastrar los trozos de carta desde el contador al pergamino inacabado. A medida que vayan superando juegos, lograrán más trozos de cartas. Hay 20 cartas en total, donde Piti nos cuenta anécdotas de sus viajes. Finalmente, las 4 últimas nos darán pistas de donde se encuentra nuestra mascota. Sólo con la consecución de la pista final (número 20) podrás ir en busca de Piti.

RECONSTRUCCIÓN DE LAS CARTAS

Accede a esta pantalla desde:



1 Contador trozos de cartas



2. Fotografía en el laboratorio de la nave

Completa las cartas de Piti. Las 4 últimas son pistas para encontrarla.

Pulsa el marcador para agarrar los trozos de carta.



Sólo cuando consigas la carta número 20 podrás reunirte con Piti.

DIPLOMA

Cuando consigas el último trozo de la carta número 20, sabrás donde se encuentra Piti y recibirás un diploma por todo tu trabajo:
Diploma del Explorador Zoólogo.

Como recompensa por tanto trabajo realizado Pipo otorgará el diploma del Explorador Zoólogo de "Los Animales con Pipo" a nombre del jugador y con la fecha en la que se logró superar el juego y encontrar a Piti.

*¡Enhorabuena!
¡Has encontrado a Piti!*

*Como recompensa
recibirás el diploma del
Explorador Zoólogo.*

Salir



Puedes imprimir tu diploma en color con la impresora Color; o en blanco y negro con la impresora BN, para poder colorearlo.

ICONO DIPLOMA



Una vez logres el diploma aparecerá sobre la barra de la zona climática donde encontraste a Piti este icono. Utilízalo siempre que quieras para ver tu diploma de "Explorador Zoólogo."

CRÉDITOS

Copyright 1996-06
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 427-2006

ISBN 84 95370-32-8

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, Javier Liébana, Miquel Albertí

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Voz Neuron: Sergi Baos

Programación: Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Juan Gabriel Covas, Alicia González

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

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Revisión contenidos: Sergio Martino

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Departamento Comercial y Administración: Pilar Gómez, Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi, Javier Yáñez, Miguel Juan, Pilar Gómez, Toni Darder. Aina Darder, Carlos Darder.