

Coordinación visomotriz

Discriminación numérica

Secuenciación, Categorización

Composición y Descomposición

Tienes que darle a cada china su abanico. Ten en cuenta que tienes que colocarlo en el lugar que corresponde, sin olvidarte de los signos de igual (=), mayor (>) o menor (<).

Ordena las longitudes, teniendo en cuenta los signos presentes

Botón Teoría



Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

HABILIDADES

Concentración y atención

Agilidad y Cálculo mental

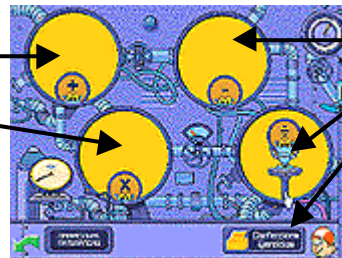
Procesamiento Lógico-Deductivo

Razonamiento Abstracción

Aquí comprobarás tus progresos en las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático (suma, resta, multiplicación y división). Además esta sección cuenta con un apartado en el que se pueden elaborar hojas de ejercicios personalizadas para resolver con lápiz y papel.

Resuelve las sumas

Resuelve las Multiplicaciones



Resuelve las restas

Resuelve las Divisiones

Crea tus propias hojas de ejercicios

RESUELVE LAS SUMAS

LLEVADAS

Hay 3 modos de operar con ellas:

1. Se marcan solas. El ordenador las calcula y coloca.

2. Las colocas tú. Si hay llevadas, se coloca el cursor para que las marques.

3. Las calculas mentalmente. No se pueden colocar.

TECLEA EL N°

A veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Actívalos con la tecla BLOQ NUM.

Objetivo didáctico:

Aprender a sumar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

Fijate en la opción que tienes activada de "Las Llevadas"

Boton Niveles



Control de tiempo

Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sumas de 2 y 3 cifras.

Nivel 2: Sumas de 3 y 4 cifras.

Nivel 3: Sumas de 4 y 5 cifras.

Nivel 4: Sumas de varios sumandos.

En cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo, y si se cree pertinente, puede ser modificada.

RESUELVE LAS RESTAS

Objetivo didáctico:

Aprender a restar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

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

Fijate en la opción que tienes activada en las Llevadas

Botón Niveles



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

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Restas de 2 y 3 cifras.

Nivel 2: Restas de 4 y 5 cifras.

Nivel 3: Restas de 2 y 3 cifras (llevando).

Nivel 4: Restas de 4 y 5 cifras (llevando).

Para las llevadas hay tres modos de operar y en cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo y si se cree pertinente, se puede cambiar la modalidad.

RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES

LLEVADAS

Hay 3 modos:

1. Se marcan solas. El ordenador las calcula y coloca.

2. Las colocas tú. Si hay llevadas, se coloca el cursor para que las marques.

3. Las calculas mentalmente. No se pueden colocar.

Objetivo didáctico:

Aprender a multiplicar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Para las Llevadas existen 3 modos de operar con ellas.

Fijate en la opción que tienes activada de las Llevadas

Botón Niveles



Consulta la Tabla: Si no estás seguro, puedes consultar la tabla pulsado aquí

Control de tiempo

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Multiplicaciones de 1 y 2 cifras (I). Tablas del 2 y 5.

Nivel 2: Multiplicaciones de 1 y 2 cifras (II). Tablas del 3, 4, 6, 7, 8 y 9

Nivel 3: Multiplicaciones de 3 cifras por una.

Nivel 4: Multiplicaciones de 4 cifras por una.

Nivel 5: Multiplicaciones de 2, 3 y 4 cifras por 2 cifras.

En cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo y si se cree pertinente, se puede cambiar la modalidad de las mencionadas.

CONSULTA LAS TABLAS

4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
4 x 3 = 12
4 x 4 = 16
4 x 5 = 20
4 x 6 = 24
4 x 7 = 28
4 x 8 = 32
4 x 9 = 36
CONSULTA LA TABLA

RESUELVE LAS DIVISIONES

Objetivo didáctico:

Aprender a dividir.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Hay 2 modos de resolver la división, que el jugador puede elegir:

A- **Forma Extensa:** Hay que desarrollar las restas.

B- **Forma Abreviada:** La resta se debe hacer mentalmente.

Por defecto el juego viene configurado de manera que la división se realiza de forma abreviada, pero existe la posibilidad de cambiar esta opción.


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.

F 8
Pipo permite configurar el tipo de división:

Modo español

$$\begin{array}{r} D \overline{)d} \\ r \quad c \end{array}$$

Modo Anglosajón

$$\begin{array}{r} c \overline{)D} \\ d \quad r \end{array}$$



Selecciona el modo en el que quieres dividir: extensa o abreviada.

Interrogante: Pipo te ayudará a hacer la división

Las **tablas de multiplicar**

Cuando una operación es incorrecta, se marca en rojo.

Hay **7 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Divisiones de 1 y 2. Tabla del 2.
- Nivel 2:** Divisiones hasta 3 cifras. Tablas 2 y 3.
- Nivel 3:** Tablas 2, 3 y 4.
- Nivel 4:** Tablas 2, 3 y 4 (ceros en el cociente).
- Nivel 4:** Tablas 5, 6 y 7.
- Nivel 5:** Tablas 8 y 9.
- Nivel 6:** Divisiones de 3 cifras (repetición de todas las tablas).

IMPRIME TUS PROPIOS EJERCICIOS

HABILIDADES

Concentración y Atención

Agilidad y Cálculo Mental

Procesamiento Lógico-Deductivo

Razonamiento

Composición y Descomposición

Coordinación visomotriz y Psicomotricidad

Estimación de resultados

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.

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 la Cometa

Captura el Estandarte

Atrapa el Jarrón

Explota el Cohete



ATRAPA LA COMETA

Objetivo didáctico:

Aprender a **sumar** y a realizar cálculos mentalmente.

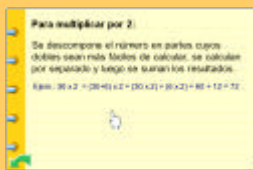
¿Cómo se juega?

Atrapa la cometa que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible.

TRUCO



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



Mira el enunciado y elige la cometa correcta

Botón de Niveles



Puntuaciones; pulsa aquí para ir al Lago del Pabellón y ver tus progresos en los Laberintos

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumar 10 a un número.

Nivel 2: Sumar 100 a número.

Nivel 3: Sumar decenas completas.

Nivel 4: Sumar centenas completas

Nivel 5: Sumar 9 y 11 a números de 2 cifras.

Nivel 6: Sumar números de 1 y 2 cifras

CAPTURA EL ESTANDARTE

Objetivo didáctico:

Aprender a **restar** y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Encuentra el estandarte que lleva respuesta correcta en el menor tiempo posible.

TRUCO



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

Botón Teoría

Botón Niveles



Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restar 10 a un número.

Nivel 2: Restar 100 a un número.

Nivel 3: Restar decenas completas.

Nivel 4: Restar centenas completas.

Nivel 5: Restar 9 y 11 a números de 2 cifras.

Nivel 6: Restar números de 1 y 2 cifras.

EXPLOTA EL COHETE

Objetivo didáctico:

Aprender a **multiplicar** y a realizar cálculos mentalmente.

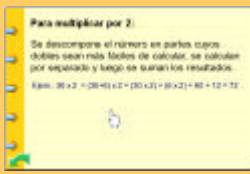
¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el cohete que lleva la respuesta correcta y explótalo.

TRUCO



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



Botón Truco



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Tablas 1, 2, 3, 5.

Nivel 2: Tablas 4, 6, 7.

Nivel 3: Tablas 8 y 9.

Nivel 4: Multiplicar decenas completas.

Nivel 5: Multiplicar centenas completas.

Nivel 6: Multiplicar por 2, 4 y 5.

ATRAPA EL JARRÓN

Objetivo didáctico:

Aprender a **dividir** y a realizar cálculos mentalmente.

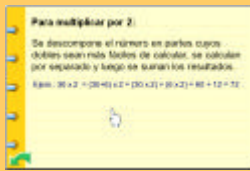
¿Cómo se juega?

Atrapa el jarrón que contiene la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible.

TRUCO



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



Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Dividir entre 2 y 5.

Nivel 2: Dividir entre 3 y 4.

Nivel 3: Dividir entre 6 y 7.

Nivel 4: Dividir entre 8 y 9.

Nivel 5: Dividir un número entre 10.

Nivel 6: Dividir un número entre 4.

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

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.

Índice General

Página anterior

Salir



✓ Cuando Pipo crea que ya te has leído la página te pondrá un visto

Pasa a la siguiente página de teoría

No es aconsejable leer toda la teoría de golpe, sino a medida que se empieza 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 zanjar cada sección.

Operaciones básicas y Cálculo rápido

Geometría y fracciones

Número de aciertos sobre el total a realizar



Unidades de medida

Sistemas de numeración y gráficas

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.

Haz clic si quieres que Pipo te repita el enunciado

Elige una de las 3 respuestas



Número de aciertos sobre el total a realizar

PROBLEMAS

Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

Lee atentamente el enunciado y pon en práctica tus conocimientos.

Con la **calculadora** se realizan las operaciones que 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. Si la solución 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 dónde 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 pueda comprobar fácilmente si ha llegado al resultado correcto.

Pulsa "Borrar" para eliminar las operaciones que no quieras

Cuando resuelvas el problema elige las unidades



Calculadora

HABILIDADES

Comprensión

Abstracción

Interpretación

Razonamiento

Lógico-matemático

Atención

Pensamiento
deductivo

Composición y
Descomposición

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**.

Hay **4 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.

Nivel 4: Problemas de varias operaciones.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES



Tecla F9

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.

EL LAGO DEL PABELLÓN

La tecla **F9** nos remite directamente al **Lago del Pabellón**.

Tu misión es salvar a los **4 Animales Celestes** Chinos, que han sido enjaulados en el Pabellón Encantado. Para llevar a cabo tu misión, deberás cruzar el lago; construyendo un camino que lo atraviese.

Podrás cruzar el lago con las piedras que surgen del agua cada vez que completas una **perla de dragón**. Logras un trozo de perla cada vez que llegues al final de un laberinto, gracias a la consecución de piedras preciosas.

Cada laberinto representa un bloque de actividades

Hoja de progresos



Por cada perla que completes, conseguirás una piedra para el camino que cruzará el lago (en total 6).



LOS LABERINTOS

Para conseguir las Perlas de Dragón, tendrás que conseguir abrir todas las verjas de los laberintos, que sólo se abren con las piedras preciosas que consigues con cada nivel superado.

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



Al final de cada laberinto hay una parte de los 6 Perlas de Dragón

HOJA DE PROGRESOS

Nivel	Completado	Puntuación	Fecha
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

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

Los laberintos, piedras 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 el Lago del Pabellón (botón inferior derecha). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

DIPLOMA

Cuando consigas todas las perlas de Dragón, aparecerá tu "Diploma de Explorador Matemático de 3^{er} Curso" con tu nombre y la fecha en que acabaste el juego.

Una vez hayas completado el camino de piedras ¡Has salvado a los 4 Animales Celestes Chinos!. Como recompensa por tu laborioso trabajo Pipo te otorgará el diploma de Explorador Matemático de 3^{er} curso.



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															
		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y GRUESA	RECONOCIMIENTO RICO Y SERIACIÓN	MEMORIA C P O L P (CORTO/LARGO PLAZA)	MEMORIZACIÓN VIS Y FOTOGRAFICA	DISCRIMINACIÓN (FOR FIGURAS, NÚMEROS)	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	REPRODUCCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	AGILIDAD Y CALCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LOGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRESIÓN
JUEGOS	PEKÍN	ACIERTA LOS CUERPOS VOLUMÉTRICOS															
		LAS FRACCIONES DE LOS PANDAS															
		LA CARAVANA DE LOS POLÍGONOS															
		LA MÁQUINA FRACCIONADORA															
XI'AN	LAS LÁMPARAS DE LOS NÚMEROS ROMANOS																
	EL TEMPLO DE LOS NÚMEROS																
	EL DRAGÓN DE LAS SERIES																
	CARGA Y COMPLETA EL JUNCO																
HANGZHOU	LAS MONEDAS DEL SAMPÁN																
	LOS RELOJES DEL REY MONO																
	EL GUARDIÁN DE LA BALANZA																
	LOS ABANICOS DE LA LONGITUD																
CUADERNO ROBOT	RESUELVE LAS SUMAS																
	RESUELVE LAS RESTAS																
	RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES																
	RESUELVE LAS DIVISIONES																
	IMPRIME TUS HOJAS DE EJERCICIOS																
CÁLCULO MENTAL	ATRAPA LA COMETA																
	CAPTURE EL ESTANDARTE																
	EXPLOTA EL COHETE																
	ATRAPA EL JARRÓN																
	TEORÍA																
	TEST																
	PROBLEMAS																

CRÉDITOS

*Copyright 1996-02 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 1400-2002

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

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

Técnico sonido: Miguel Ángel Ferri, Marc Puig

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi, Javier Yáñez, Miguel Juan, Kake Portas, Pilar Gómez, Ricardo Cavada, Esther Valls, Aina Darder, Carlos Darder, Inés Gracia.