

# Viaje en el tiempo con las matemáticas

## 3<sup>er</sup> curso Pipo en la China Imperial

### ÍNDICE



[www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

*En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección. También se pueden bajar actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...*

|  |    |
|--|----|
| Introducción general .....   | 1  |
| Introducción a "Pipo en la China Imperial" 3 <sup>er</sup> Curso ..... | 2  |
| A los padres y educadores .....  | 3  |
| Para empezar .....   | 4  |
| Opciones .....   | 5  |
| Configuración .....  | 5  |
| La Ciudad de Pekín:.....   | 6  |
| Acierta en los Cuerpos Volumétricos .....                              | 6  |
| Las Fracciones de los Pandas .....                                     | 6  |
| La Caravana de los Polígonos.....                                      | 7  |
| La Máquina Fraccionadora .....   | 7  |
| La Ciudad de Xi'an:.....   | 8  |
| Las Lámparas de los Números Romanos .....                              | 8  |
| El Templo de los Números .....   | 8  |
| El Dragón de las Series.....   | 9  |
| Carga y completa el Junco .....  | 9  |
| La Ciudad de Hangzhou: .....   | 10 |
| Las Monedas del Sampán.....  | 10 |
| Los Relojes del Rey Mono .....   | 10 |
| El Guardián de la Balanza .....  | 11 |
| Los Abanicos de la Longitud .....                                      | 11 |
| Cuaderno de Operaciones del Robot: .....                               | 12 |
| Resuelve las Sumas.....  | 12 |
| Resuelve las Restas.....   | 12 |
| Resuelve las Multiplicaciones.....                                     | 13 |
| Resuelve las Divisiones.....   | 13 |
| Imprime tus Propios Ejercicios.....                                    | 14 |
| Cálculo Mental:.....   | 14 |
| Atrapa la Cometa .....   | 15 |
| Captura el Estandarte.....   | 15 |
| Explota el Cohete.....   | 16 |
| Atrapa el Jarrón.....  | 16 |
| Teoría, Test y Problemas: .....  | 16 |
| Teoría.....  | 17 |
| Test.....  | 17 |
| Problemas.....   | 18 |
| Puntuaciones.....  | 18 |
| La Tabla Didáctica.....  | 20 |
| Créditos.....  | 21 |

## INTRODUCCIÓN GENERAL

**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 sólo, 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. Abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 15 meses ó 3 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, y a las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor. Los productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

## PIPO EN LA CHINA IMPERIAL



*Pipo en la China Imperial* se engloba en la nueva **colección “Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”**. La colección se adapta al Sistema Educativo Oficial, y está ambientada en diferentes épocas de la historia, con el fin de crear un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de una manera divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **8 a 9 años**, lo que se corresponde con el **3<sup>er</sup> curso de Educación Primaria**.

Los títulos de la colección abarcan desde el primer curso hasta sexto, cubriendo así toda la educación primaria (desde los 6 hasta los 12 años).

| CURSO | TÍTULO                      | EDAD       |
|-------|-----------------------------|------------|
| 1º    | Pipo en el Egipto Faraónico | 6-7 años   |
| 2º    | Pipo en la Grecia Clásica   | 7-8 años   |
| 3º    | Pipo en la China Imperial   | 8-9 años   |
| 4º    | Pipo en el Imperio Maya     | 9-10 años  |
| 5º    | Pipo y los Vikingos         | 10-11 años |
| 6º    | Pipo en la Edad Media       | 11-12 años |

Estamos hablando de una colección dedicada exclusivamente a los contenidos de matemáticas, por ello las actividades en algunos productos se complementarán. Es decir, es posible que algunos juegos en cursos consecutivos traten contenidos parecidos. En éstos, el **factor diferenciador** será el **Control de tiempo** (ver pág.3). El control de tiempo es el que varía en función del nivel y curso en el que nos hallemos, permitiendo, por ejemplo, un mayor tiempo de respuesta en cursos inferiores.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. Aunque hay que mencionar, que todos los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño tras la resolución de los ejercicios.

Los **contenidos** se estructuran en 6 apartados y hay un total de 23 actividades con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados.

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí hacemos una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión, 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.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

El juego se corresponde con todo un curso escolar, 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.

Si los niños se "enganchan" demasiado al programa intentando conseguir rápidamente el diploma de explorador matemático, pueden "perecer" en el intento. Podemos utilizar la hoja de progresos para marcar **objetivos parciales**. "A ver si eres capaz de completar el nivel 3 de fracciones. Cuando termines imprime la hoja de resultados" Hay que pensar que se trata de todo un curso escolar, se puede animar al niño a que vaya consiguiendo "piedras preciosas" es decir superando niveles en algunos juegos, e invitarle, si dispone de impresora, a que imprima los resultados.

El producto va acompañado de una "pequeña teoría". Hay que entender que se trata simplemente de un "esquema - resumen" que puede serles útil sobre todo como **consulta** en algunas circunstancias. En ningún caso queremos suplantar el uso de los libros de texto. Una manera muy eficiente de asimilar la teoría es mediante el **test**. Está dividido en cuatro áreas y con él se repasan todos los contenidos teóricos que difícilmente son planteables en otro tipo de juegos.

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

**Control de Tiempo y Puntuaciones en los juegos:** para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir **10.000 puntos**. Los puntos dependen del **número** de ejercicios resueltos y de la **velocidad** con que se realizan. Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios. 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 10.000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego, no es que el discente llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (10000 puntos), en el que se garantice la **interiorización de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

La velocidad de ejecución simplemente nos da una idea y el programa debe recompensar tanto a los más rápidos como a los más lentos. Por muy despacio que vaya el niño, si insiste con el ejercicio siempre podrá conseguir superarlo.

Todas las actividades tienen **varios niveles de dificultad** permitiendo así adaptarse al juego e ir ascendiendo de nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos y/o aprendizajes. Los niveles se presentan con texto gris cuando no podemos acceder a él.

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.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una **explicación** resumida de cada juego. Además te permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Esta consta de los siguientes apartados:

1. "Viaje en el tiempo con las Matemáticas".
2. Cómo funciona el programa.
3. Juegos.
4. Generalidades.
5. Consejos didácticos (para padres y educadores).

### TEORÍA



En los juegos aparece este botón, que enlaza con la página teórica del contenido.



Control de Tiempo y puntuaciones

### AYUDAS



Al pulsar F1 aparecerá una ayuda contextual.

Si quiere ver e imprimir una ayuda general del producto, pulse sobre el interrogante.

#### AYUDA GENERAL

1. Cómo funciona el programa.
2. Generalidades.
3. Los Juegos.
4. Consejos didácticos (para padres y educadores).
5. Características generales del desarrollo infantil.
6. Etapas del desarrollo.

## PARA EMPEZAR

Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o **Jugar ampliando la pantalla**. Recomendamos esta última debido a que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso a los usuarios.

Jugar con la resolución normal



Jugar con la pantalla ampliada

### TU MISIÓN

Para llegar al **Pabellón Encantado**, debemos cruzar el Lago (F9).

Por eso, tenemos que construir un **camino de piedras**.

Conseguiremos una **pedra**, por cada **perla de Dragón** que completemos...



¡Búscalas en los laberintos! (en total: 6 perlas)

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta la China Imperial.

Nuestra **Misión** es salvar a los cuatro Animales Celestes Chinos, capturados en el Pabellón Encantado.

Una vez hayamos aterrizado, podremos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar o bien ir a la pantalla de opciones, donde podemos ver un resumen de todas las actividades del programa.

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



Si juegas por primera vez, tienes que escribir tu nombre 2 veces igual.

Los créditos

Jugar

Opciones F5

Salir

**F1** Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

**F5** Opciones. Visualización y breve explicación de los juegos.

**F8** Acceso a la pantalla de configuración.

**F9** Acceso a la hoja de progreso o puntuaciones (de cada niño en cada juego).

### EL MAPA DE LA CHINA IMPERIAL

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de la China Imperial. Hay 23 juegos a los que se podrá acceder a través de 6 grupos de actividades:

La ciudad de Pekín

La ciudad de Xi'an

Cuaderno de operaciones del robot

Salir

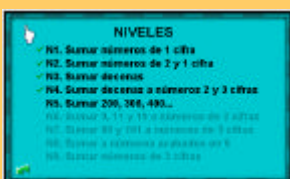


La ciudad de Hangzhou

Teoría, Test y Problemas

Cálculo Mental

### NIVELES



Los niveles superados se marcan con un Visto Verde, mientras que los que están todavía inactivos, se marcan en color gris.

Cada actividad cuenta con un determinado número de **niveles** que hay que superar para lograr efectuar la misión. El juego viene configurado por defecto, como un método progresivo, de tal manera que no se pasa a otro nivel sin superar antes el anterior. En todo caso, existe la posibilidad de jugar a cualquier nivel si se considera oportuno, accediendo a la pantalla de configuración (**F8**).

## LAS PIEDRAS PRECIOSAS



¡Tendremos que esforzarnos mucho porque las verjas de los laberintos sólo se abren con piedras preciosas!. ¡Nos darán una piedra por cada nivel superado!

El sistema de **niveles** tiene como fin que los niños obtengan un aprendizaje progresivo, un aprendizaje ascendente en cuanto a dificultad. La mayoría de juegos se configuran de esta forma, aunque hay otros en los que el aumento de nivel implica acceder a actividades innovadoras a nivel de contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían a nivel conceptual la dinámica del juego.

Tras la consecución de cada uno de los niveles, a través del sistema de puntos ( a superar 10000), se otorga al sujeto una piedra preciosa que quedará reflejada en los progresos de los jugadores, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar página 18).

## OPCIONES

F5

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

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

F9 Progresos

Salir



Breve explicación de cada pantalla

Pulsando sobre el Visto se accede directamente a la pantalla seleccionada

## CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

### Nivel:

El juego viene configurado como un **método progresivo**, de tal manera que a medida que se supera un nivel, se pasa al siguiente (siempre que el usuario lo crea conveniente, ya que Pipo pregunta dicho cambio).

También se puede configurar el juego, para poder acceder a cualquier nivel deseado (sin método progresivo). Este cambio sólo afecta al jugador actual seleccionado.

### El signo decimal:

Posibilidad de activar la expresión que se utiliza en su Sistema Educativo: el punto o la coma. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

### Modo de división:

Se da la opción para poder operar con el tipo de división con el que se opere en su Sistema Educativo (modo anglosajón o español). Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

### Unidad monetaria:

Posibilidad de activar la unidad monetaria que empleen en la vida cotidiana: euro o dólar. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Niveles: Jugar de manera progresiva o permitir jugar a cualquier nivel

Signo decimal: Punto o Coma



Moneda: Euros o Dólares

Tipo de división: Española o anglosajona



## LA CIUDAD DE PEKÍN

Desde esta pantalla podemos aprender y reforzar los contenidos de las fracciones y de los cuerpos geométricos a través de cuatro divertidos juegos:

La Máquina Fraccionadora

Las Fracciones de los Pandas

Salir



Acierta en los Cuerpos Volumétricos

La Caravana de los Polígonos

## ACIERTA EN LOS CUERPOS VOLUMÉTRICOS

### HABILIDADES

Memoria visual  
Discriminación de formas  
Reconocimiento  
Concentración y atención  
Comprensión  
Categorización

### Objetivo didáctico:

Potenciar el reconocimiento y comprensión de los Cuerpos Geométricos.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que ayudar al arquero a seleccionar y destruir la figura que te piden en el enunciado.

Dispara a la figura que te pide Pipo

Botón Niveles



Control de tiempo

Puntuación:

Si pulsas sobre el control de tiempo es lo mismo que pulsar la tecla F9.

Hay 5 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Poliedros; Reconocimiento de prismas y pirámides.

**Nivel 2:** Elementos de los poliedros; aristas, vértices, caras y bases

**Nivel 3:** Reconocimiento de cuerpos redondos;

**Nivel 4:** Cuerpos Geométricos (I); Reconocimiento de las distintas figuras geométricas.

**Nivel 5:** Cuerpos Geométricos (II); construcción e identificación de huellas.

## LAS FRACCIONES DE LOS PANDAS

### HABILIDADES

Coordinación visomotriz  
Razonamiento lógico- matemático  
Comprensión e interpretación  
Pensamiento deductivo  
Reconocimiento

### Objetivo didáctico:

Estimular la lectura y discriminación de fracciones escritas o representadas gráficamente.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que dar de comer al panda que lleva la respuesta correcta.

Pulsa el panda que lleva la respuesta correcta

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Fracciones (I).

**Nivel 2:** Fracciones (II).

**Nivel 3:** Comparar fracciones. Discernir la fracción mayor o la menor.

## LA CARAVANA DE LOS POLÍGONOS

### HABILIDADES

Memoria visual  
 Discriminación y reconocimiento de formas  
 Categorización  
 Abstracción  
 Concentración

### Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento de los polígonos y sus elementos, así como trabajar las formas geométricas y sus propiedades.

### ¿Cómo se juega?

Carga la caravana con los polígonos que nos piden en el enunciado.

Botón Teoría

Botón Niveles



Control de tiempo

Puntuación y acceso a la pantalla de progresos

Hay 5 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Elementos de un polígono; número de lados, vértices y ángulos

**Nivel 2:** Nombre de los polígonos; clasificación.

**Nivel 3:** Clasificación triángulos, dependiendo de sus lado y ángulos.

**Nivel 4:** Clasificación y reconocimiento de los cuadriláteros paralelogramos y no paralelogramos

**Nivel 5:** Elementos circunferencia y círculo; radio y diámetro.

## LA MAQUINA FRACCIONADORA

### HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático  
 Agilidad y cálculo mental  
 Composición y descomposición  
 Reproducción  
 Abstracción  
 Estimación de resultados

### Objetivo didáctico:

Resolver con soltura operaciones simples con fracciones.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que conseguir las piezas que Pipo te pide para poder tapar los agujeros que tiene la Gran Muralla China. La pantalla se divide en 3 partes:

**La Torre roja** (parte superior), es la zona de almacén de piezas y donde aparecen las piezas a manipular. Selecciona una para colocarla en la máquina fraccionadora. Una vez cortadas, las piezas que no vayas a usar, puedes guardarlas aquí.

**El Muro marrón** (zona media), es la máquina fraccionadora. Corta, pega, mezcla y multiplica la pieza hasta obtener la/s pieza/s deseada/s.

**En el hueco negro** (parte inferior de la pantalla), es donde se colocan las piezas correctas.

Selecciona una pieza

Máquina fraccionadora

Pulsa "Volver a Empezar" en el caso de que llegues a una situación irresoluble



Coloca aquí las piezas correctas

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Operaciones con fracciones (I).

**Nivel 2:** Operaciones con fracciones (II).

**Nivel 3:** Operaciones con fracciones (III).

**Nivel 4:** Operaciones con fracciones (IV).

## LA CIUDAD DE XI'AN

De una manera atractiva podemos fomentar la capacidad deductiva del niño a través de 4 juegos diferentes.

*El Templo de los Números*

*El Dragón de las Series*



*Las Lámparas de los Números Romanos*

*Carga y completa el Junco*

## LAS LÁMPARAS DE LOS NÚMEROS ROMANOS

### HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental  
Razonamiento lógico-matemático  
Discriminación  
Estimación de resultados  
Pensamiento abstracto y/o deductivo

### Objetivo didáctico:

Potenciar la lectura y la discriminación gráfica de la numeración romana.

### ¿Cómo se juega?

Hay que seleccionar la lámpara que lleva el número romano o natural, correspondiente al que aparece en el gong:

*Accede a la teoría si necesitas ayuda*



*Sólo una de las tres respuestas es la correcta*

*Control de tiempo y puntuaciones*

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Números simples, comprendidos entre 1 y 30.

**Nivel 2:** Números contruidos por suma de números, comprendidos entre 1 y 30.

**Nivel 3:** Números contruidos por resta de números, comprendidos entre 1 y 30.

**Nivel 4:** Números del 1 al 30.

## EL TEMPLO DE LOS NÚMEROS

### HABILIDADES

Coordinación visomotriz  
Reconocimiento numérico y seriación  
Secuenciación  
Categorización  
Composición y

### Objetivo didáctico:

Reconocer números de 3 a 5 cifras, y su valor posicional.

### ¿Cómo se juega?

Hay dos modalidades de juego que se intercalan cada 3 ejercicios:

1. **Consigue el número:** Se trata de conseguir el número que aparece escrito en la parte inferior de la pantalla. Usa las flechas de piedra y selecciona el número adecuado.

*Flecha arriba: Pulsa y aparecerá el número posterior*

*Flecha abajo: Pulsa y aparecerá el número anterior*



*Expresión numérica a conseguir*

2. **Escribe el número:** Selecciona una a una las palabras que hay en la base del templo y colócalas correctamente en la parte inferior de la pantalla.



Selecciona las palabras con ayuda de la cigarra y colócalas aquí correctamente, para conseguir el número deseado



Esto indica la posición en la que se encuentra el número: unidades; decenas; centenas; unidades y decenas de millar

Expresión numérica a conseguir

Hay 4 niveles de dificultad:

- Nivel 1:** Números de 3 cifras (centenas).
- Nivel 2:** Números de 4 cifras (unidades de millar).
- Nivel 3:** Números de 5 cifras (decenas de millar).
- Nivel 4:** Consigue el número anterior o posterior de cualquier número.

## EL DRAGÓN DE LAS SERIES

### HABILIDADES

- Reconocimiento numérico y seriación
- Cálculo mental
- Secuenciación
- Discriminación
- Concentración
- Abstracción
- Compresión
- Generalización

### Objetivos didácticos:

- Practicar y repasar la serie numérica.
- Potenciar el cálculo mental.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que completar la serie que aparece en el lomo del dragón, con las tarjetas que llevan los amigos de Pipo situados encima del tejado.

Elije la tarjeta correcta siguiendo la serie

Botón Teoría

Botón Niveles



Ve rellenando los huecos del lomo del dragón con la tarjeta correcta

Control de tiempo

Hay 4 niveles de dificultad:

- Nivel 1:** Series aritméticas (+ - 2, 5, 10).
- Nivel 2:** Series aritméticas (+ - 3, 4, 11).
- Nivel 3:** Series aritméticas (+ - 7, 9).
- Nivel 4:** Series combinadas.

## CARGA Y COMPLETA EL JUNCO

### HABILIDADES

- Pensamiento abstracto
- Razonamiento lógico
- Deducción
- Cálculo mental
- Composición

### Objetivos didácticos:

- Potenciar el razonamiento lógico.
- Aprender a deducir secuencias numéricas.
- Relacionar números y conocer los símbolos (>, <, =).

### ¿Cómo se juega?

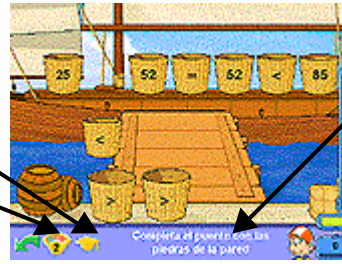
Carga el junco completándolo con las canastillas que hay en el puerto.

Tienes que completar el cargamento del junco con las cestas de mimbre que hay en el puerto (parte inferior de la pantalla). Para ello tendrás que colocar números naturales, además de los signos de mayor que (>), menor que (<), igual a (=), teniendo en cuenta también las operaciones de suma (+), resta (-), multiplicación (x) y división (:) que se llevan a cabo.

Coloca las canastas en el lugar del junco que corresponda

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay 3 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Completar con números.

**Nivel 2:** Completar con signos de comparación.

**Nivel 3:** Números y Símbolos " $>$ " " $<$ " " $=$ ".

En este apartado de actividades trabajaremos las unidades monetarias y de medida

## LA CIUDAD DE HANGZHOU

Aquí trabajaremos las unidades de Tiempo, Longitud, Capacidad y Masa.

Los Relojes del Rey Mono

El Guardián de la Balanza



Los Abanicos de la Longitud

Las Monedas del Sampán

## LAS MONEDAS DEL SAMPÁN

### HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Categorización

Cálculo mental

Composición y descomposición

Estimación de resultados

Concentración y atención

Comprensión

### Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a discernir las cantidades y tipos de monedas existentes.

### ¿Cómo se juega?

Se ha de introducir en las cajas de madera que lleva Cuca en la barca la cantidad monetaria exacta que Pipo nos haya indicado.

Introducir sólo Euros/Dólares

La Máquina de Cambio fracciona la cantidad introducida (disponible en algunos niveles)



Aquí sólo céntimos/centavos

En esta columna puedes ver la suma total de dinero que hayas seleccionado

Hay 7 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** De 1 a 100 céntimos/centavos.

**Nivel 2:** De 1 a 200 céntimos/centavos.

**Nivel 3:** De 1 a 500 céntimos/centavos (euros/dólar y céntimos/centavos).

**Nivel 4:** De 1 a 150 euros/dólares. Dos monedas de cada.

**Nivel 5:** De 1 a 150 euros/dólares.

**Nivel 6:** De 1 a 150 euros/dólares. Pedir cambio sólo céntimos

**Nivel 7:** De 1 a 150 euros/dólares. Pedir cambio sólo euros.

## LOS RELOJES DEL REY MONO

### Objetivo didáctico:

Aprender a reconocer las horas, tanto en modelo analógico, como digital.

### HABILIDADES

Comprensión,  
atención y  
concentración

Memoria a CL y LP  
(a Corto Plazo y a  
Largo Plazo)

Agilidad y cálculo  
mental

Abstracción

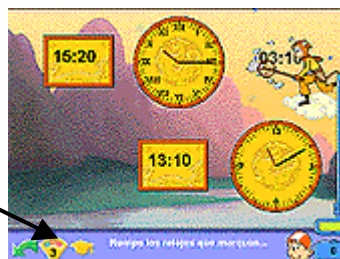
Razonamiento  
lógico-matemático

### ¿Cómo se juega?

Tienes que romper con el bastón mágico del Rey Mono, los relojes que marquen la hora que Pipo te pida.

*Destruye con el bastón mágico del Rey Mono los relojes adecuados*

*Botón Niveles*



*Haz clic en el control de Tiempo si quieres acceder al Acantilado y ver tus progresos.*

Hay 4 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Horas en punto; y media.

**Nivel 2:** Horas y cuarto; menos cuarto.

**Nivel 3:** Los minutos en el reloj (de 5 en 5).

**Nivel 4:** Las horas del día en el reloj. Resolver la pregunta planteada por Pipo, para averiguar la hora de los relojes que tenemos que destruir.

## EL GUARDIÁN DE LA BALANZA

### HABILIDADES

Coordinación  
visomotriz

Calculo mental

Estimación de  
resultados

Pensamiento  
deductivo

Estrategias  
personales

Razonamiento  
matemático

Composición y  
Descomposición

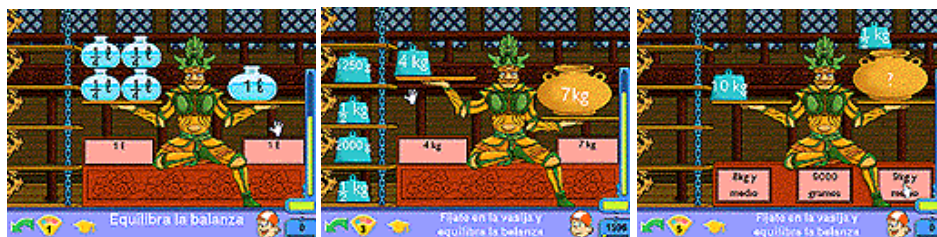
Abstracción,  
concentración

### Objetivos didácticos:

Potenciar y estimular la capacidad Lógico-Matemática.  
Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

### ¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar los pesos o vasijas en la balanza y resolver el enunciado, centrado en las Unidades de Medida de Masa (kg, g) y de Capacidad (l).



Hay 5 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Equilibrar litros, utilizando **todas** las piezas.

**Nivel 2:** Equilibrar kilogramos y gramos, utilizando **todas** las piezas.

**Nivel 3:** Equilibrar peso y volumen de la vasija, teniendo en cuenta la **tarjeta** de peso o volumen de la vasija. (Kg, g, l).

**Nivel 4:** Averiguar peso o volumen de la vasija. Sólo puedes poner objetos en el **lado vacío** de la balanza y una vez esté la balanza equilibrada seleccionar el resultado correcto.

**Nivel 5:** Averiguar peso o volumen de la vasija. ¡Atención! Puedes poner objetos en **ambos lados** de la balanza y una vez esté la balanza equilibrada, seleccionar el resultado correcto.

## LOS ABANICOS DE LA LONGITUD

### HABILIDADES

Agilidad y Cálculo  
Mental

Razonamiento  
matemático,

### Objetivos didácticos:

Conocer las unidades de longitud y sus abreviaturas.  
Hacer equivalencias, estimaciones y operaciones de cambio de expresión métrica.

### ¿Cómo se juega?