

MATEMÁTICAS CON PIPO

APRENDE MATEMÁTICAS CON LOS JUEGOS MÁS DIVERTIDOS

ÍNDICE

Introducción general	1
Introducción a Matemáticas con Pipo	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Opciones	4
Juegos Gráficos	4
Unir Puntos	4
Colorear	4
Los Puzzles	5
Operaciones Matemáticas Básicas	5
Sumar: Los Cohetes	6
Restar: Los Aviones	6
Multiplicar: Los Submarinos	7
Dividir: Los Dirigibles	7
La Máquina Inteligente	7
La Máquina de Sumar	8
La Máquina de Restar	8
La Máquina de Multiplicar	9
La Máquina de Dividir	9
Las tablas de Multiplicar (El Barco)	9
Cantidades, Pesos, Medidas y Monedas	10
Los Helicópteros	10
Los Marcianos	11
Crear Números	11
Los Peces	12
Las Balanzas	12
Las Monedas	14
Juegos Lógicos	14
Los Cocodrilos	14
Las Abejas	15
La Montaña Rusa	15
Puntuaciones	16
La Tabla Didáctica	17
Créditos	18

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas.

Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, 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.

En el Pipoclub también se pueden bajar actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

La mayoría 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 que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que señala dicha ley. Productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

MATEMÁTICAS CON PIPO



Matemáticas con Pipo va dirigido principalmente a niños entre los **4 y 8 años** de edad. Si bien, muchos juegos pueden utilizarse con ayuda desde los **2 años**, otros en sus niveles superiores son adecuados para niños de **10 años** o más.

Las **áreas** didácticas son variadas: contar, ordenar series numéricas, operaciones de cálculo simples y complejas, secuencias lógicas, figuras geométricas, puzzles, mediciones, operar con monedas...

Los **objetivos** del programa se centran en el fomento y estimulación de la capacidad mental Lógico-Matemática, además de otras variables como la atención, capacidad de observación, memorización, organización espacial, coordinación...

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que a veces se presentan de forma poco estimulante a los niños. Aquí hacemos una propuesta que trata los contenidos de una forma lúdica y creativa, y pretende **potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje** que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Al pulsar F1 aparecerá una ayuda general.



F6

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

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

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

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas**: Castellano, Catalán e Inglés, de esta forma permite al niño tener un conocimiento básico de otros idiomas a partir del suyo propio. Para los más pequeños hasta 4 años se recomienda jugar en su lengua materna al menos hasta que conozcan bien el juego. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua resulta muy útil y estimulante.

Además, todos los juegos tienen **varios niveles de dificultad** permitiendo así adaptar el juego e ir ascendiendo el nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos y/o aprendizajes. Una vez que el jugador tiene superado un nivel, el programa automáticamente va aumentando el nivel.

Recomendamos para los más pequeños (en sus niveles más fáciles): **Colorear, Unir puntos, Puzzles, los Helicópteros** (encuentra el número), la **Montaña Rusa** (secuencias lógicas), los **Cocodrilos** (calcular los saltos) y los **Juegos de sumar**.

Normalmente, los niños de hasta 3 años por iniciativa propia no pasarán más de media hora delante del ordenador, en general no es recomendable que sobrepase más tiempo. Los niños de 2 años o menos, pueden jugar ayudados de un adulto.



El ratón de tipo Trackball facilita el aprendizaje.

Si no existen impedimentos para usar el **ratón** estándar, es preferible que el niño aprenda a manejarlo desde el principio (algunos niños de dos años son capaces y a partir de 3 años pueden usarlo todos). Sólo cuando no es posible controlar el ratón, o para aquellos que tengan dificultades motrices, recomendamos alternativas como usar el *trakball*: un ratón más fácil de manejar.

PARA EMPEZAR

SELECCIÓN



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

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien 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.

SALIR



Si juegas por primera vez, escribe aquí tu nombre: Tienes que escribirlo 2 veces igual.

Créditos

JUGAR

F1
F5
F6
F7
F9

Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa y algunos consejos didácticos.

Opciones.

Configuración de idiomas: español, inglés y catalán.

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

Acceso a Puntuaciones.

LA NAVE ESPACIAL

Una vez se ha pulsado el botón "Jugar", se accede a la nave espacial de Pipo. Hay más de 20 juegos escondidos que el niño tendrá que encontrar. Los juegos se agrupan en torno a 6 secciones distintas abarcando objetivos didácticos muy diversos.

Operaciones Matemáticas Básicas

Las Tablas de Multiplicar

Juegos Gráficos



Juegos Lógicos

Cantidades, Pesos, Medidas y Monedas

La Máquina Inteligente

Operaciones Matemáticas Básicas: son juegos donde podrá comprobar sus progresos en la suma, resta, multiplicación y división.

Juegos Gráficos: aquí aprenderá y repasará la numeración. Con los puzzles estimulará su capacidad de razonamiento (lógico y/o abstracto).

Las Tablas de Multiplicar: practica las tablas de multiplicar jugando con el barco.

La Máquina Inteligente: aquí se enseña a sumar, restar, multiplicar y dividir.

Cantidades, Pesos, Medidas y Monedas: fomentan su capacidad deductiva.

Juegos Lógicos: optimizan el razonamiento lógico y la agilidad mental en las operaciones de cálculo.

OPCIONES

F5

Desde la tecla F5, se accede a la pantalla de opciones, que nos proporcionará una visión global de todo el producto.

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios.

Pulsa el visto para ir directamente al juego.

F7 Para dar un paseo por el programa.



Breve explicación de cada pantalla.

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

F9 Puntuaciones.

F6 Configuración de idiomas: castellano, catalán o inglés.

JUEGOS GRÁFICOS

De una forma simpática y atractiva, mediante el juego de Colorear, Unir Puntos y resolver Puzzles se estimula la capacidad mental de razonamiento lógico y/o abstracto, además de iniciarse en el conocimiento de los números.

Unir Puntos

Colorear



Puzzles

UNIR PUNTOS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Reconocimiento numérico y seriación

Motricidad fina

Objetivos didácticos:

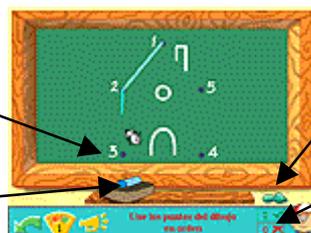
Aprender y/o reconocer el sistema numérico.

¿Cómo se juega?

Hemos de unir los puntos en orden (de mayor a menor) para que se forme un dibujo.

Haz clic en el número siguiente.

Si quieres borrar y volver a empezar.



Para pasar al siguiente dibujo.

Aquí podrás ir viendo los aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Empieza con dibujos de 5 puntos.

Nivel 2: Empieza con dibujos de 9 puntos.

Nivel 3: Empieza con dibujos de 20 puntos.

Cuando el niño realiza todos los dibujos de un nivel, automáticamente se pasa al siguiente y una vez finalizados todos los dibujos, se vuelve al principio.

COLOREAR

Objetivo didáctico:

Reconocer los números a partir de los colores.

¿Cómo se juega?

Consiste en colorear los dibujos que están divididos en diferentes zonas.

HABILIDADES

Memoria Visual
Discriminación y Asociación numérica
Coordinación visomotriz
Motricidad fina y gruesa

Con el borrador puedes eliminar las zonas coloreadas.

Haz clic en aquí si deseas cambiar de nivel.



Las flechas permiten cambiar el dibujo a colorear (tienes hasta 8 diferentes).

Aquí eliges el color que prefieras.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Al pulsar sobre las zonas del dibujo se colorean automáticamente y se pronuncia el número escrito.

Nivel 2: Deberás seleccionar de los botes de pintura el color que lleve el mismo número que la zona a pintar.

Nivel 3: En este nivel no aparecen los números en los dibujos. Para ello hemos de pulsar sobre una zona, oír su número, elegir la pintura del bote correspondiente y colorear la zona.

LOS PUZZLES

HABILIDADES

Orientación espacial
Concentración y Atención
Memoria visual y/o fotográfica a corto plazo
Discriminación de formas
Reconocimiento
Reproducción
Composición y Descomposición
Motricidad fina y/o gruesa

Objetivos didácticos:

Potenciar la organización espacial, el razonamiento abstracto, la percepción visual, la lógica... entre otros.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en completar el puzzle.

Con el Botón de Niveles puedes cambiar el nivel de dificultad.



Pulsa el Botón de Ayuda para ver el puzzle ya montado.

Usa la flecha para cambiar de puzzle.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Se trata de encajar las piezas de color sobre el fondo gris.

Nivel 2: Igual que el Nivel 1, pero sin la ayuda del fondo en gris. Si necesitas ayuda, pulsa el interrogante y verás el puzzle completo.

Nivel 3: Solamente hay una zona vacía y la pieza que seleccionas se coloca sobre ella. Pulsa el interrogante y verás que pieza ha de ir colocada en la zona vacía.

Nivel 4: Sólo se pueden colocar las piezas contiguas a la zona vacía. Es un nivel mucho más difícil (un reto incluso para los mayores).

OPERACIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS

HABILIDADES

Concentración y Atención
Agilidad y Cálculo Mental
Procesamiento Lógico - Deductivo
Razonamiento
Composición y Descomposición
Estimación resultados
Memoria a CP y LP (Corto Plazo y Largo Plazo)

Aquí podrá comprobar sus progresos en las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático. Cada juego está estructurado en muchos niveles, empezando por operaciones sencillas de un dígito, luego operaciones llevando, hasta operaciones con seis o siete cifras.

Con los dirigibles aprenderás a dividir.

Con los submarinos aprenderás a multiplicar.



Con los cohetes aprenderás a sumar.

Con los aviones aprenderás a restar.

SUMAR: LOS COHETES

Objetivo didáctico:

Aprender a sumar y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Elige el cohete que lleva el resultado de la suma y haz clic sobre él. También puedes introducir el resultado con el teclado y usar la tecla *Intro* para aceptar, o bien el botón *O.K.* en la pantalla.

Elige el cohete que lleva el resultado de la suma.

Haz clic aquí si deseas cambiar el nivel.



Aumenta o disminuye la velocidad de los cohetes con la palanca.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: El resultado de las sumas no es superior a 5.

Nivel 2: El resultado de las sumas no es superior a 10.

Nivel 3: El resultado de las sumas no es superior a 20.

Nivel 4: Las sumas a realizar son de decenas enteras más una unidad.

Nivel 5: Igual que el anterior, pero las decenas no son enteras.

Nivel 6: Sumas de dos números cuyo resultado máximo no supera los 100.

RESTAR: LOS AVIONES

Objetivo didáctico:

Aprender a restar y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Elige el avión que lleva el resultado correcto de la resta y haz clic sobre él. También puedes introducir el resultado con el teclado y usar la tecla *Intro* para aceptar, o bien el botón *O.K.* en la pantalla.

Elige el avión que lleva el resultado de la resta.

Haz clic aquí si deseas cambiar el nivel.



Aumenta o disminuye la velocidad de los aviones con la palanca.

Hay **8 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restas sin llevar y el minuendo no es superior a 6.

Nivel 2: Restas sin llevar y el minuendo no es superior a 10.

Nivel 3 y 4: Restas sin llevar y con llevadas, el minuendo no es superior a 20.

Nivel 5: Restas sin llevar donde el sustraendo es de 1 cifra.

Nivel 6: Igual al anterior, pero las restas son con llevadas.

Nivel 7: Restas sin llevar donde el minuendo y sustraendo es de 2 cifras.

Nivel 8: Restas sin llevar y con llevadas donde el minuendo y sustraendo es de 2 cifras.

MULTIPLICAR: LOS SUBMARINOS

Objetivos didácticos:

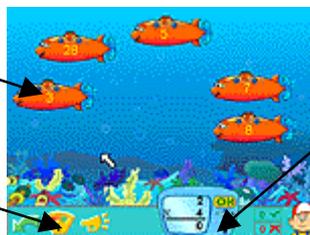
Aprender a multiplicar y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Elige el submarino que lleva el resultado correcto de la resta y haz clic sobre él. También puedes introducir el resultado con el teclado y usar la tecla *Intro* para aceptar, o bien el botón *O.K.* en la pantalla.

Elige el submarino que lleva el resultado de la multiplicación.

Aquí puedes elegir el nivel en el que quieres jugar.



Aumenta o disminuye la velocidad de los submarinos con la palanca.

Hay **8 niveles** de dificultad donde se practican las tablas de multiplicar hasta la del 9.

DIVIDIR: LOS DIRIGIBLES

Objetivos didácticos:

Aprender a dividir y a realizar cálculos mentalmente.

Repasar y reforzar las tablas de multiplicar.

¿Cómo se juega?

Elige el dirigible que lleva el resultado correcto de la división y haz clic sobre él. También puedes introducir el resultado con el teclado y usar la tecla *Intro* para aceptar, o bien el botón *O.K.* en la pantalla.

Elige el dirigible que lleva el resultado de la división.

Haz clic aquí si deseas cambiar el nivel.



Aumenta o disminuye la velocidad de los dirigibles con la palanca.

Aciertos y errores.

Hay **10 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Divisiones donde el divisor es 2 y el dividendo no es superior a 6.

Nivel 2: Divisiones donde el divisor es 3 y el dividendo no es superior a 9.

Nivel 3: Divisiones donde el divisor es 2.

Nivel 4: Divisiones donde el divisor es 3.

Nivel 5: Divisiones donde el divisor es 4.

Nivel 6: Divisiones donde el divisor es 5.

Nivel 7: Divisiones donde el divisor es 6.

Nivel 8: Divisiones donde el divisor es 7.

Nivel 9: Divisiones donde el divisor es 8.

Nivel 10: Divisiones donde el divisor es 9.

LA MÁQUINA INTELIGENTE

HABILIDADES

Concentración y Atención

Agilidad y Cálculo Mental

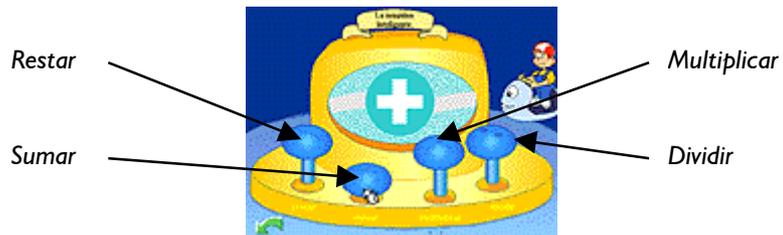
Procesamiento Lógico-Deductivo

Estimación resultados

Con la máquina inteligente aprenderemos a sumar, restar, multiplicar y dividir. Todos sus componentes, procedimientos y contenidos. Además éstos van reforzados con representaciones gráficas y lúdicas.

Hemos de seleccionar el juego con el cual queremos comenzar, para ello hay que pulsar sobre la palanca de restar, de sumar, de multiplicar o de dividir.

Razonamiento
 Memoria a CP y LP
 Categorización
 Abstracción
 Secuenciación
 Comprensión



LA MÁQUINA DE SUMAR

Objetivo didáctico:

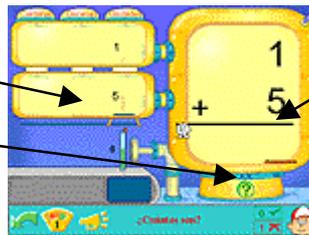
Aprender a sumar, es decir, a reunir en una sola varias cantidades.

¿Cómo se juega?

Has de teclear el resultado de la suma en la parte superior del gusano. Si necesitas ayuda utiliza el interrogante verde de la parte inferior de la pantalla.

Verás gráficamente cómo se suma.

Escucha como Pipo resuelve la operación.



Pulsa el resultado de la suma en tu teclado, el gusano te indica la columna que tienes que sumar.

Hay **7 niveles** de dificultad:

Hasta el nivel 4 hay ayuda visual y gráfica.

Nivel 1: Sumas hasta 10.

Nivel 2: Sumas hasta 20.

Nivel 3: Sumas hasta 99 sin llevar.

Nivel 4: Sumas hasta 99 con llevadas.

Nivel 5: Sumas de 3 cifras.

Nivel 6: Sumas de 4 cifras.

Nivel 7: Sumas de 6 cifras.

LA MÁQUINA DE RESTAR

Objetivo didáctico:

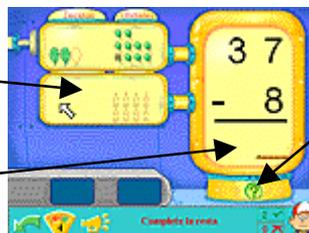
Aprender a restar, es decir, hallar la diferencia entre dos cantidades.

¿Cómo se juega?

Has de teclear el resultado de la resta en la parte superior del gusano. Si necesitas ayuda utiliza el interrogante verde de la parte inferior de la pantalla.

Verás gráficamente cómo se resta.

Pulsa el resultado en el teclado de tu ordenador.



Si no lo sabes hacer, escucha como Pipo resuelve la operación.

Hay **7 niveles** de dificultad:

Hasta el nivel 4 hay ayuda visual y gráfica.

Nivel 1: Restas donde el minuendo y el sustraendo son de 1 cifra.

Nivel 2: Restas sin llevar, donde el minuendo es de 2 cifras y el sustraendo de 1 cifra.

Nivel 3: Restas con llevadas donde el minuendo es de 2 cifras y sustraendo de 1 cifra.

Nivel 4: Restas donde el minuendo y el sustraendo son menores de 100.

Nivel 5: Igual al nivel 4, pero sin ayuda.

Nivel 6: Minuendo y sustraendo son de 3 cifras.

Nivel 7: Minuendo y sustraendo son de 5 cifras.

LA MÁQUINA DE MULTIPLICAR

Objetivo didáctico:

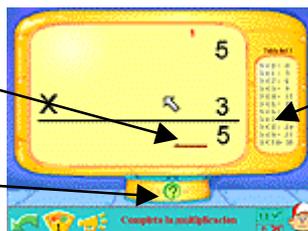
Aprender a multiplicar.

¿Cómo se juega?

Has de teclear el resultado de la multiplicación en la parte superior del gusano. Si necesitas ayuda utiliza el interrogante verde de la parte inferior de la pantalla. También dispones de la tabla de multiplicar en el lado derecho de la pantalla.

Pulsa el resultado del teclado en tu ordenador.

Puedes pedirle ayuda a Piño.



Consulta la tabla de multiplicar si tienes dudas.

Hay **4 niveles** de dificultad donde el multiplicador es siempre de 1 cifra:

Nivel 1: Multiplicador del 1 al 3 y multiplicando menor de 100.

Nivel 2: Multiplicador del 2 al 9 y multiplicando de 3 cifras.

Nivel 3: Multiplicador del 2 al 9 y multiplicando de 4 cifras.

Nivel 4: Multiplicador del 2 al 9 y multiplicando de 5 cifras.

LA MÁQUINA DE DIVIDIR

Objetivos didácticos:

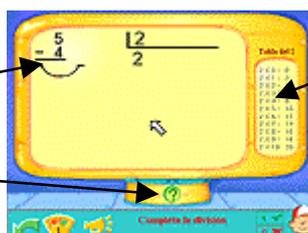
Aprender a dividir y repasar las tablas de multiplicar.

¿Cómo se juega?

Has de teclear el resultado de la división. Si necesitas ayuda utiliza el interrogante verde de la parte inferior de la pantalla. También dispones de la ayuda visual de las tablas de multiplicar en el lado derecho de la pantalla.

Pulsa el resultado en el teclado de tu ordenador.

Puedes pedirle ayuda a Piño.



Ayúdate con esta tabla pulsando sobre la multiplicación correspondiente.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: El dividendo es de 1 cifra y el divisor entre 2 y 5.

Nivel 2: El dividendo es de 2 cifras y el divisor entre 2 y 9.

Nivel 3: El dividendo es de 3 cifras y el divisor entre 2 y 9.

Nivel 4: El dividendo es de 4 cifras y el divisor entre 2 y 9.

LAS TABLAS DE MULTIPLICAR (EL BARCO)

Pulsa sobre cualquiera de los barcos que aparecen en la pantalla y te llevara a practicar la tabla de multiplicar del número que hayas escogido.

HABILIDADES

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

Cálculo Mental
(Composición y
Descomposición)

Procesamiento Lógico

Comprensión

Interpretación

Categorización

Elige aquí la tabla que quieres practicar.



Objetivo didáctico:

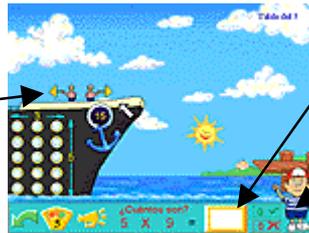
Aprender y/o practicar las tablas de multiplicar del 1 al 10.

¿Cómo se juega?

Se trata de encontrar la respuesta a la multiplicación y teclearla.

Si no sabes la respuesta puedes pedir ayuda a los marineros, pulsando sobre las flechas que llevan te irán enseñando la tabla de multiplicar que estás practicando.

Aquí puedes encontrar la respuesta moviendo las flechas de los marineros



Si sabes la respuesta púlsala en el teclado de tu ordenador.

Haz clic sobre Pipo y te recitará la tabla que estás practicando.

Hay **10 niveles** de dificultad: Cada uno corresponde a una tabla de multiplicar.

CANTIDADES, PESOS, MEDIDAS Y MONEDAS

Se exponen aquí una gran variedad de objetivos didácticos repartidos en 6 juegos muy diferentes entre sí, donde se fomenta la capacidad deductiva del niño.

Los Marcianos

Las Balanzas

Monedas



Los Helicópteros

Crear Números

Los Peces

Los Helicópteros: Reconocer hasta números de 3 cifras.

Los Marcianos: Contar hasta 10, conceptualización de suma, resta, división y multiplicación.

Crear Números: Construir números de hasta 4 cifras diferenciando unidades, decenas, centenas y unidades de millar.

Los Peces: Medir los peces con la regla.

Las Balanzas: Pesar los productos.

Las Monedas: Aprender a comprar con las monedas, calculando la cantidad exacta.

LOS HELICÓPTEROS

HABILIDADES

Reconocimiento y discriminación numérica

Coordinación visomotriz

Psicomotricidad fina

Objetivo didáctico:

Identificar números de hasta 3 cifras.

¿Cómo se juega?

Pipo nos dirá un número y tenemos que señalar el helicóptero que coincide con éste. También podemos escribir el número con el teclado del ordenador.

Si quieres volver a oír la pregunta, pulsa el altavoz.

Aquí podemos cambiar el nivel de juego.



Aquí puedes graduar la velocidad de los helicópteros: Hacia arriba, van más despacio, hacia abajo, más deprisa.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Identificar números del 1 al 10. Aparece el número a buscar en la parte inferior.

Nivel 2: Igual al anterior sin ayuda gráfica.

Nivel 3: Identificar números del 10 al 20.

Nivel 4: Identificar números del 20 al 50.

Nivel 5: Identificar números del 50 al 99.

Nivel 6: Identificar números del 100 al 999.

LOS MARCHANOS

HABILIDADES

Reconocimiento de números

Agilidad y Cálculo Mental

Razonamiento matemático

Motricidad fina

Resolución operaciones concretas

Secuenciación y Abstracción

Objetivo didáctico:

Reforzar la adquisición del concepto y del proceso de la suma, resta, multiplicación y división.

¿Cómo se juega?

Consiste en introducir en el interior de los cohetes tantos marcianos como Pipo nos indique. Hay dos formas de hacerlo: Haciendo clic sobre los marcianos y llevarlos al cohete, o pulsando sobre los símbolos de + que hay en la parte superior de cada cohete. Cuando creas tener el resultado correcto pulsa el botón de O.K. (la mano con el pulgar hacia arriba) para saber si has acertado.

Aquí aparece el número total de marcianos que hay en los cohetes.

Pulsa el Altavoz para volver a oír la pregunta.



Aquí (+) puedes incrementar el número de marcianos que hay en el cohete.

Cuando tengas la respuesta pulsa O.K.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay que colocar en el cohete el número de marcianos que nos diga Pipo. Se practica el concepto de cantidad (hasta 10).

Nivel 2: Hay que colocar en los cohetes la cantidad de marcianos (5+3) que nos diga Pipo. Se practica el concepto de suma.

Nivel 3: Es diferente a los anteriores, este consiste en eliminar del interior de los cohetes la cantidad de marcianos que Pipo indique y colocarlos en el tubo transbordador. Se practica el concepto de resta.

Nivel 4: Se practica el concepto de multiplicación.

Nivel 5: Repartir equitativamente entre los cohetes la cantidad que Pipo diga. Concepto de dividir.

CREAR NÚMEROS

HABILIDADES

Pensamiento Abstracto

Deducción

Cálculo Mental

Objetivos didácticos:

Aprender los conceptos de mayor y menor.

La serie numérica.

Los números de hasta 4 cifras y su valor posicional (unidades, decenas, centenas y unidades de millar).

+ HABILIDADES

Composición y
Descomposición

Abstracción

Secuenciación

Comprensión

Categorización

Coordinación visomotriz

¿Cómo se juega?

Consigue el número que te pide Pipo, para hacerlo, has de pulsar las flechas + y - de cada animal.

Este juego está configurado de tal modo que, los niños muy pequeños sean capaces, por ensayo y error de encontrar la solución.

Pulsa la palanca y aparecerá otro número para construir.

Cada vez que pulsas aquí aparece el número siguiente.



Para saber cuantas unidades de millar, centenas, decenas y unidades tiene el número.

Cada vez que pulsas aquí aparece el número anterior.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Crear números hasta el 10.

Nivel 2: Crear números hasta el 20.

Nivel 3: Crear números hasta el 99.

Nivel 4: Crear números hasta el 999.

Nivel 5: Crear números hasta el 9999.

LOS PECES

HABILIDADES

Agilidad y Cálculo Mental

Razonamiento matemático

Coordinación visomotriz

Discriminación numérica

Abstracción

Secuenciación

Comprensión

Categorización

Composición y
Descomposición

Objetivos didácticos:

Aprender a hacer mediciones con la regla.

Practicar sumas y restas.

¿Cómo se juega?

Hay que colocar el pez al principio de la regla y fijarse en los cm que mide, a continuación, introducir el pez en la cueva que lleva el rótulo correspondiente a su tamaño en centímetros.

Si quieres volver a oír la pregunta, pulsa el altavoz.

Aquí podemos cambiar el nivel del juego.



Sólo una de las tres cuevas es correcta.

¿Cuántos centímetros mide este pez?

Hay **8 niveles** de dificultad:

Los **niveles 1, 2 y 3** a la entrada de las cuevas hay un número.

Los **niveles 4 y 5**, a la entrada hay que hacer una suma.

Los **niveles 6, 7 y 8**, tiene que realizar una resta.

LAS BALANZAS

HABILIDADES

Cálculo Mental

Composición y
Descomposición

Razonamiento matemático

Estimación resultados
(deductivo)

Estrategias personales

Objetivos didácticos:

Potenciar y estimular la capacidad Lógico-Matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

¿Cómo se juega?

Se puede jugar de **tres modos** distintos:

A) Colocar los pesos en las balanzas y dejarlas equilibradas.

+ HABILIDADES

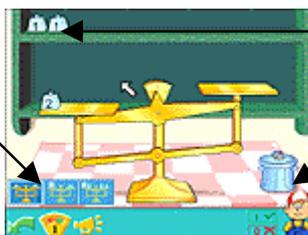
Abstracción

Secuenciación

Comprensión e Interpretación

Memorización

Aquí seleccionas la modalidad del juego: 1, 2 ó 3. Cada una con varios niveles.



Haz clic sobre cada peso para llevarlo a la balanza.

Este contenedor se come las unidades de peso que te sobran.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay 3 pesos y las cantidades son hasta 8.

Nivel 2: Hay 4 pesos y las cantidades son hasta 8.

Nivel 3: Hay 3 pesos y las cantidades oscilan entre 1 y 20.

Nivel 4: Hay 4 pesos y las cantidades oscilan entre 1 y 20.

Nivel 5: Hay 4 pesos y las cantidades oscilan entre 50 y 99.

Nivel 6: Hay 5 pesos y las cantidades oscilan entre 50 y 99.

B) Consiste en equilibrar las balanzas poniendo los pesos en un lado. Y luego indicar con el teclado del ordenador cuánto pesa la caja de caramelos que hay en el otro lado de la balanza (implica realizar sumas).

Para volver a oír la pregunta, pulsa el botón Altavoz.

Para cambiar de nivel



Escribe en la zona blanca tu respuesta.

Aquí puedes consultar los aciertos y errores.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Dos sumandos de un dígito de valores no superiores a 10.

Nivel 2: Varios sumandos de un dígito de valores no superiores a 10.

Nivel 3: Varios sumandos de un dígito de valores entre 7 y 16.

Nivel 4: Varios sumandos de valores entre 7 y 20.

Nivel 5: Dos sumandos de valores no superiores a 50.

Nivel 6: Tres sumandos de valores no superiores a 50.

C) Hemos de poner pesos en los dos lados de la balanza y posteriormente calcular cuánto pesa la caja de caramelos (implica realizar restas).

Teclea aquí el peso que crees que tiene la caja de la balanza.



Pipo automáticamente detecta si la respuesta es correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay 2 pesos y las cantidades son hasta 10.

Nivel 2: Hay 3 pesos y las cantidades son hasta 10.

Nivel 3: Hay 2 pesos y las cantidades son hasta 20.

Nivel 4: Hay 2 pesos y las cantidades son hasta 100.

Nivel 5: Hay 3 pesos y las cantidades son hasta 50.

LAS MONEDAS

HABILIDADES

Razonamiento Lógico-Matemático

Categorización

Cálculo Mental

Composición y Descomposición

Estimación de resultados

Concentración y Atención

Comprensión

Discriminación numérica

Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada y a calcular el precio exacto de diferentes productos.

¿Cómo se juega?

Introduce las monedas justas en la máquina para comprar aquello que más te interese.

Esta es la cantidad total que has metido. Pula sobre los botones y escucharás la cantidad de cada tubo.

Si te equivocas puedes sacar las monedas de la máquina, tan sólo has de pulsar sobre ellas.



Elige las monedas que necesitas e introdúcelas en la máquina. ¡Recuerda!: pon la cantidad justa.

Mira aquí lo que vale cada producto.

Con estas flechas puedes seleccionar diferentes productos.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Los productos no superan la cantidad de 9.

Nivel 2: Los productos no superan la cantidad de 20.

Nivel 3: Los productos oscilan entre de 10-50.

Nivel 4: Los productos oscilan entre de 20-100.

Nivel 5: Los productos oscilan entre de 100-600.

LOS JUEGOS LÓGICOS

Los Juegos Lógicos pretenden de una forma simpática y atractiva, mediante los juegos de Los Cocodrilos, Las Abejas y La Montaña Rusa optimizar la capacidad mental de razonamiento lógico-deductivo, de una forma estimulante y divertida.

Los Cocodrilos

Las Abejas



La Montaña Rusa

LOS COCODRILOS

HABILIDADES

Razonamiento Lógico

Secuenciación

Comprensión e Interpretación

Estimación resultados

Cálculo Mental

Objetivos didácticos:

Estimular la capacidad mental en cuanto a cálculo y razonamiento lógico.

¿Cómo se juega?

Tienes que calcular los saltos que ha de dar Pipo para pasar al otro extremo del río sin caer sobre los cocodrilos. En este juego hay varias respuestas válidas, no sólo una. ¡Cuidado, los cocodrilos tienen mucha hambre, no puedes quedarte sobre su cabeza!

Con el Botón de Niveles puedes cambiar el nivel de dificultad.



Haz clic sobre el nenúfar con el número de saltos correcto para llegar hasta un sitio seguro.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: La cantidad de saltos oscila entre 1 y 10.

Nivel 2: La cantidad de saltos viene expresada en sumas. Pipo te da una ayuda, verbaliza las expresiones y da el resultado de cada una, para ello has de mantener el ratón encima de las operaciones.

Nivel 3: Igual al anterior, pero sin ayuda de Pipo.

Nivel 4: La cantidad de saltos viene expresada en restas. Pipo te da una ayuda, verbaliza las expresiones y da el resultado de cada una, para ello has de mantener el ratón encima de las operaciones.

Nivel 5: Igual al anterior, pero sin ayuda de Pipo.

LAS ABEJAS

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación

Cálculo Mental

Composición y Descomposición

Secuenciación

Abstracción

Comprensión

Generalización

Composición

Razonamiento Lógico

Organización información

Estimación resultados

Objetivos didácticos:

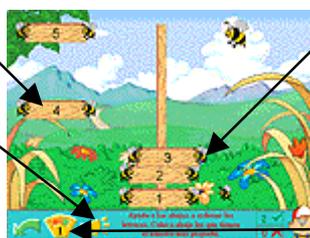
Practicar y repasar la serie numérica. Además de las operaciones matemáticas básicas: sumar, restar, multiplicar y dividir.

¿Cómo se juega?

Consiste en ayudar a las abejas a ordenar los letreros de menor a mayor colocándolos en el palo de madera. Ordenaremos números, operaciones de suma, de resta, de producto y de división.

Haz clic sobre los letreros para ir seleccionándolos.

Con el Botón Altavoz vuelves a escuchar la pregunta.



Si quieres rectificar algún letrero, que hayas colocado en el palo, haz clic sobre él y muévelo a otro sitio.

Haz clic aquí si deseas cambiar de nivel.

Hay **15 niveles** diferentes:

Del **nivel 1 al 7:** los letreros a ordenar son números (desde el 1 al 9999).

Del **nivel 8 al 10:** los letreros a ordenar son sumas.

En el **nivel 11:** los letreros a ordenar son restas.

En el **nivel 12:** los letreros a ordenar son sumas y restas combinadas.

En el **nivel 13:** los letreros a ordenar son multiplicaciones.

En el **nivel 14:** los letreros a ordenar son divisiones.

En el **nivel 15:** se combinan las 4 operaciones básicas.

LA MONTAÑA RUSA

HABILIDADES

Concentración y Atención

Razonamiento Lógico

Deducción

Discriminación y reconocimiento de figuras geométricas

Reproducción

Memoria a Corto Plazo-CP

Secuenciación

Composición y Descomposición

Objetivos didácticos:

Aprender a deducir secuencias lógicas.

Razonar y pensar de forma abstracta y deductiva.

¿Cómo se juega?

Has de finalizar la secuencia de figuras que hay en el tren. Para ello has de ir seleccionando las figuras que hay en el cielo. El juego permite jugar con figuras planas o volumétricas.

Haz clic sobre la figura para llevarla al vagón.

Selecciona si quieres jugar con figuras planas o volumétricas.



Tira al contenedor las figuras equivocadas.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Las figuras van combinándose entre sí, a medida que aumenta el nivel se forman series más complejas.

Nivel 1 y 2: Secuencia entre 2 elementos respecto a una categoría (color o forma).

Nivel 3: Secuencia entre 3 elementos en relación con una categoría.

Nivel 4: Secuencia entre varios elementos en relación con categorías de color y forma simultáneas.

Nivel 5: Igual al anterior con un mayor nivel de dificultad.

Nivel 6: El nivel más difícil.

PUNTUACIONES

F9

Pulsando sobre la tecla F9 se accede a la pantalla de puntuaciones.

El programa reconoce hasta 99 nombres de jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Aquí se pueden consultar los progresos y seguimiento de todos los juegos. Una vez en la pantalla podemos observar una pequeña descripción de cada juego, los niveles superados y un gráfico de barras de todos los juegos.

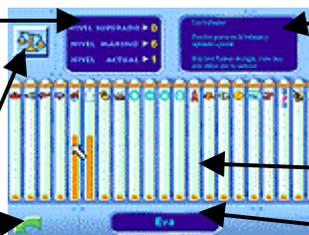


Si pulsas sobre alguno de estos recuadros, accedes directamente al juego que has seleccionado.

Explicación de niveles de cada juego: niveles superados, nivel máximo y nivel por el que vas.

Gráfico representativo de cada juego.

Salir



Al pasar por encima de las barras de puntos, te aparece una breve explicación del juego.

Barra gráfica de cada juego

Nombre del jugador.

TABLA DIDÁCTICA

		HABILIDADES																
		JUEGOS																
		Coordinación Visomotriz	Motricidad Fina y/o Gruesa	Reconocimiento Numérico y Seriación	Memoria CP y/o LP (Corto /Largo Plazo)	Memorización Visual y Fotográfica	Discriminación (formas, figuras...)	Orientación Espacial	Concentración y Atención	Reproducción	Composición y Descomposición	Agilidad y Cálculo Mental	Razonamiento Lógico-Matemático	Pensamiento Abstracto y/o Deductivo	Estimación Resultados	Interpretación y/o Categorización	Abstracción	Secuenciación y/o Comprensión
Juegos Gráficos	Unir Puntos																	
	Colorear																	
	Los Puzzles																	
Operaciones Matemáticas Básicas	Sumar: Los Cohetes																	
	Restar: Los Aviones																	
	Multiplicar: Los Submarinos																	
	Dividir: Los Dirigibles																	
La Máquina Inteligente	La Máquina de Sumar																	
	La Máquina de Restar																	
	La Máquina de Multiplicar																	
	La Máquina de Dividir																	
	Las Tablas de Multiplicar																	
Cantidades, Pesos, Medidas y Monedas	Los Helicópteros																	
	Los Marcianos																	
	Crear Números																	
	Los Peces																	
	Las Balanzas																	
	Las Monedas																	
Juegos Lógicos	Los Cocodrilos																	
	Las Abejas																	
	La Montaña Rusa																	

CRÉDITOS

Copyright © 1996-02.
Cibal Multimedia.

Prohibida la reproducción
total y/o parcial, adaptación
o traducción sin permiso
previo por escrito, salvo lo
permitido por las leyes de
derecho de autor.

Depósito legal:
PM 1542-1997.
ISBN 84 920902-3-5.
Todos los derechos
reservados.

<http://www.pipoclub.com>

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Antònia Calafat, Guillermo Cantarín

Elaboración contenidos guía didáctica: Marga Mateu, M^a José Angoso

Authoring y programación: Fernando Darder, Pedro Darder

Técnico sonido: Pedro Darder

Locución castellano y catalán: Ana Cortés

Locución inglés: Frances McMahon

Melodía original: Carlos Cristos

Música / Efectos: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Traducción al inglés: Frances McMahon

Dirección comercial: Pilar Gómez

Dirección General: Domingo Sanz

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