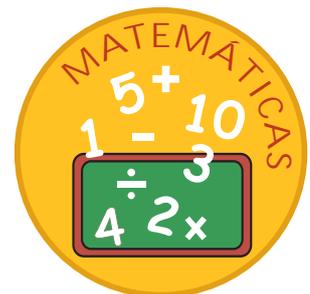
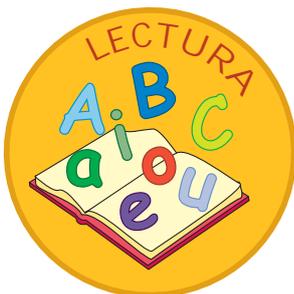


**ESPECIAL
PADRES**

Guía de
orientación
pedagógica

JUEGA Y APRENDE CON PIPO

Educación Infantil y Primaria (4-10 años)



PIPO: LA COLECCIÓN LÍDER EN SOFTWARE EDUCATIVO AHORA EN LOS KIOSCOS

Una colección creada y coordinada por profesionales de la psicología infantil con aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Consta de 30 entregas, una cada semana, donde los niños y niñas de entre 4 y 10 años, jugando y casi sin darse cuenta, podrán adquirir y repasar contenidos de Lengua castellana, Matemáticas, Conocimiento del medio e Inglés.

Los CD-ROM captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando, favoreciendo y estimulando la intuición, el razonamiento...

LOS CD-ROM

PARA EMPEZAR



En la página de inicio del juego, podrá ver el control de usuarios (hasta tres distintos), de los que guardará todos sus progresos.

- **Si es la primera vez que se accede,** escriba dos veces igual el nombre del jugador; así se evita que el niño o la niña introduzca cualquier carácter por error.
- **Si ya se ha jugado alguna vez,** simplemente elija el nombre de la lista.

Botones especiales:

Tecla F1 - ayuda contextual. **Tecla F5** - resumen del producto.

LOS TEMAS



Visualice de forma global los 30 escenarios a los que tendrá acceso al completar la colección y que le servirán para conseguir los **diplomas** de *Juega y aprende con Pipo*.

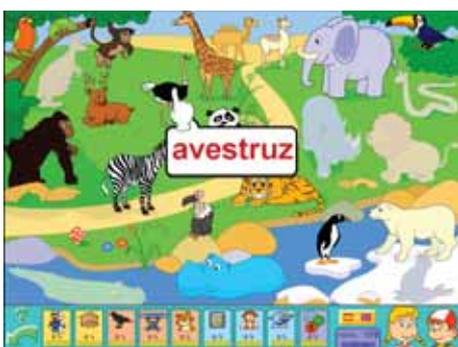
Cada tema aparece iconizado y con su estado: si lo ha instalado aparece **activo**; si no lo ha hecho, en gris. Un CD indica el que tiene en el lector.



Acceso al laberinto: una forma lúdica de que los niños vean sus progresos y estén motivados a completar juegos.

Botón puntuaciones F9 - (tecla F9 para Windows) pantalla de **progresos completa** con todos los juegos y porcentajes (para adultos).

LAS ESCENAS



Acceso a los juegos



Tres tipos de letra

MÁS DE 600 PALABRAS EN INGLÉS Y ESPAÑOL

Explora con Pipo y su hermana Caca **distintas escenas**, desde las más cotidianas, como el dormitorio, a otras más especiales, como Europa.

Mostrando el nuevo **vocabulario, de unas 20 palabras**, sobre un fondo que lo acoge y le da sentido, los niños irán interiorizando y ampliando, sin darse cuenta, su vocabulario tanto en inglés como en español.

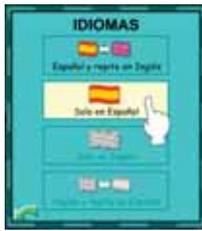
A medida que van pulsando los objetos del fondo se activa el **audio** y aparece la **palabra escrita** de cada objeto, lo que se presenta como una primera toma de contacto de relevancia considerable.

Por este motivo es aconsejable que antes de iniciar cualquier juego los niños activen todos los objetos del fondo.

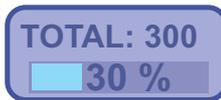
Podrá configurar en qué **idioma** quiere que se trabaje el vocabulario del escenario. Hay cuatro opciones:

INTUITIVO, FLEXIBLE, LÚDICO, INTERACTIVO, CLARO, MOTIVADOR, VERSÁTIL

Botón idiomas



Puntuaciones



- Se ven escritas las palabras en español y se repite la dicción en inglés.
- Solo se ve escrito y se oye en español (recomendado para los más pequeños de la casa).
- Se ven escritas las palabras en inglés y se repite la dicción en español.
- Solo se ve escrito y se oye en inglés.

Las **puntuaciones** nos indican el porcentaje resuelto del tema. Al pulsar encima, nos lleva hasta el laberinto.

LOS JUEGOS DEL CD-ROM



Juego inactivo (gris)



Juego activo (color) 68 %



Llave del laberinto por juego superado

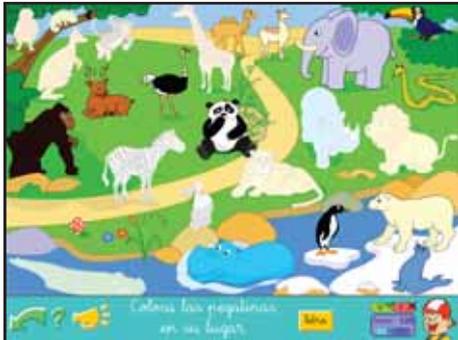
Hay un total de **nueve juegos**, que inicialmente aparecen inactivos (en gris) y no se puede acceder a ellos. Se activan a medida que pulsamos sobre los objetos del fondo (una palabra activa un juego).

De esta manera nos aseguramos de que el niño o la niña haya tenido un mínimo contacto con el vocabulario.

Los cuatro primeros juegos que se superan, es decir, aquellos en los que se logra un 100%, otorgan al usuario cuatro **llaves**, con las que podrá avanzar en el laberinto.

1. LAS PEGATINAS

LECTURA



LETRA Botón tipo de letra: mayúscula, minúscula o enlazada

Objetivo didáctico:

Asimilar nuevo vocabulario con la ayuda de imágenes.
Desarrollar la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Coloca las pegatinas en su lugar.

Óptimo para las edades más tempranas, dada la simplicidad del juego. El hecho de trabajar con imágenes y sus dicciones en español facilita la asimilación de un sinfín de palabras sin darse cuenta.

HABILIDADES

- Memorización (visual y auditiva)
- Coordinación visomotora
- Reconocimiento de formas
- Discriminación
- Abstracción

2. LOS CASTORES

LECTURA



LETRA Botón tipo de letra

Objetivo didáctico:

Conocer el vocabulario en español.
Aprender las grafías de las diferentes palabras.
Asociar audio con grafía.

¿Cómo se juega?

Observa la imagen, escucha la palabra y pulsa sobre el tronco correcto.

HABILIDADES

- Discriminación
- Lectoescritura
- Memoria
- Asociación
- Comprensión

INCLUSO NIÑOS QUE NO SABEN LEER PUEDEN JUGAR Y APRENDER MUCHO VOCABULARIO

3. LOS GLOBOS

INGLÉS



Objetivo didáctico:

Conocer e interiorizar el vocabulario inglés de cada escenario.
Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

¿Cómo se juega?

Pulsa los globos y consigue las ocho parejas.
Pueden participar dos jugadores. En la parte inferior de la pantalla hay un perro y un gato. Cada uno de ellos lleva un contador de los aciertos de un jugador. Si el jugador acierta, vuelve a probar. Si falla, el turno pasa.

HABILIDADES

- Memorización visual y auditiva
- Discriminación
- Coordinación visomotora
- Asociación
- Memoria a corto y largo plazo

4. LOS CUERVOS

INGLÉS



Objetivo didáctico:

Conocer e interiorizar vocabulario en inglés.

¿Cómo se juega?

Relaciona las palabras en español con su traducción en inglés.
Pulsa sobre cualquiera de las palabras de la izquierda y únela con su equivalente en inglés de la columna de la derecha.

HABILIDADES

- Pronunciación y acento
- Traducción
- Percepción auditiva
- Memoria
- Concentración
- Discriminación auditiva

LETRA Botón tipo de letra: mayúscula, minúscula o enlazada

5. COMPLETA LA FRASE

INGLÉS



Objetivo didáctico:

Desarrollar la comprensión lectora en inglés.
Reforzar los contenidos de inglés adquiridos en clase.
Discriminar entre diversas opciones.

¿Cómo se juega?

Lee con atención la frase y completa los huecos con las palabras que faltan.
Elige una palabra de la zona inferior; pulsa sobre ella para agarrarla y desplázala hasta el hueco en la frase donde quieras colocarla. Pulsa de nuevo para soltarla. Si es correcta, quedará pegada; si no lo es, volverá a la parte inferior de la pantalla y se contará un error.

HABILIDADES

- Comprensión
- Discriminación
- Atención y memoria
- Concentración
- Razonamiento

6. CÁLCULO MENTAL

MATEMÁTICAS



Elige el nivel que creas adecuado a tus conocimientos

Objetivo didáctico:

Elaborar estrategias de **cálculo mental rápido** de operaciones básicas.

¿Cómo se juega?

Selecciona el cohete o la hoja de la selva con la respuesta correcta.

NIVELES: En cada entrega aparecen **dos** niveles de dificultad, para que los niños pequeños y los mayores encuentren ejercicios motivadores:

- **Nivel 1**, adecuado para niños de entre 4 y 7 años.
- **Nivel 2**, adecuado para niños de entre 8 y 10 años.

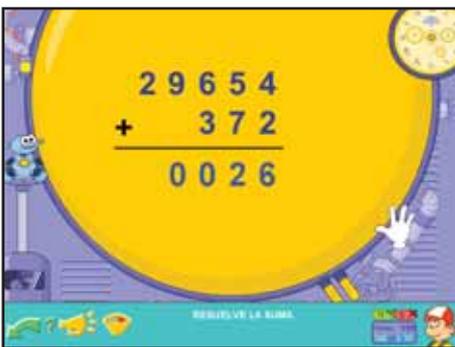
Cada cinco fascículos se hace un repaso de los contenidos de los cuatro anteriores mediante ejercicios variados.

HABILIDADES

- Atención
- Composición
- Descomposición

7. CUADERNO DE OPERACIONES

MATEMÁTICAS



Elige el nivel que creas adecuado a tus conocimientos

Objetivo didáctico:

Practicar las operaciones básicas de cálculo matemático, como son la suma, la resta, la multiplicación y la división.

¿Cómo se juega?

Resuelve las operaciones para recargar el robot de energía.

NIVELES: En cada entrega aparecen **dos** niveles de dificultad, para que los niños pequeños y los mayores encuentren ejercicios motivadores:

- **Nivel 1**, adecuado para niños de entre 4 y 7 años.
- **Nivel 2**, adecuado para niños de entre 8 y 10 años.

Cada cinco fascículos se hace un repaso de los contenidos de los cuatro anteriores mediante ejercicios variados.

HABILIDADES

- Agilidad y cálculo mental
- Razonamiento
- Procesamiento lógico-deductivo
- Abstracción
- Secuenciación
- Concentración
- Atención

8. PROBLEMAS

MATEMÁTICAS



Modo Completa

Objetivo didáctico:

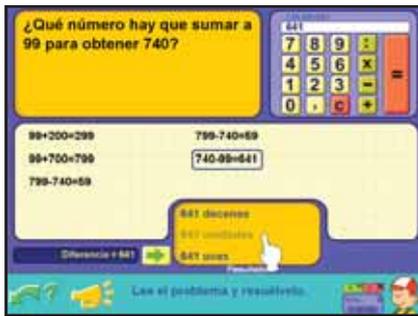
Resolver problemas sencillos, aplicando las operaciones básicas. Potenciar las estrategias personales.

¿Cómo se juega?

Lee atentamente el enunciado y pon en práctica tus conocimientos para resolver los distintos problemas. Al trabajar problemas, lo realmente importante es hacer los **planteamientos correctos**.

Pueden aparecer dos formas de resolver los problemas:

AFIANZA Y REFUERZA LOS CONOCIMIENTOS DE PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA



Modo Resuelve



Elige el nivel que creas adecuado a tus conocimientos

1) MODO COMPLETA

En este modo, Pipo ayuda en el desarrollo del problema y lo que hay que hacer es completar las zonas de color.

2) MODO RESUELVE

El niño debe resolver el problema por sí solo. Con la calculadora se realizan las operaciones y 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.

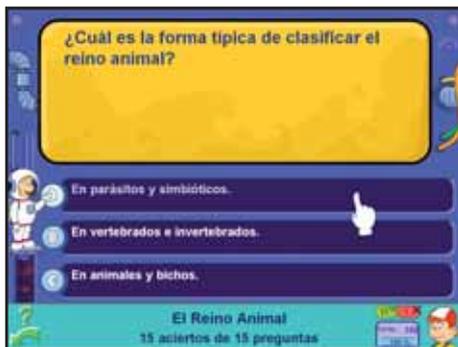
NIVELES: En cada entrega aparecen **dos** niveles de dificultad, para que los niños pequeños y los mayores encuentren ejercicios motivadores:

- **Nivel 1**, adecuado para niños de entre 4 y 7 años.
- **Nivel 2**, adecuado para niños de entre 8 y 10 años.

HABILIDADES

- Pensamiento deductivo
- Comprensión
- Abstracción
- Interpretación
- Razonamiento lógico-matemático
- Atención
- Composición
- Descomposición

9. TEST



Consulta la ayuda en cualquier momento (tecla F1)

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Objetivo didáctico:

Desarrollar la comprensión lectora.

Adquirir y reforzar el aprendizaje de contenidos transversales.

Discriminar entre diversas opciones la respuesta acertada.

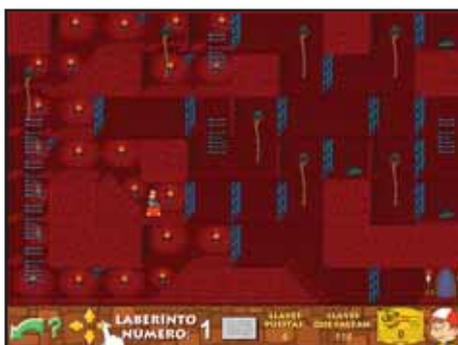
¿Cómo se juega?

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

HABILIDADES

- Memoria
- Concentración
- Atención

LOS LABERINTOS



Mueve a Pipo con las flechas



Llaves conseguidas

El programa reconoce hasta **cinco jugadores** diferentes, pensado para aquellas familias donde hay hermanos. De todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños **constantemente motivados** a mejorar.

PARA LOS NIÑOS

Los laberintos, palancas y llaves no son más que una representación de los progresos, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece que no se aburran.



MUCHAS HORAS DE ENTRETENIMIENTO



Botón F9 - Puntuaciones

El objetivo es conseguir los distintos **diplomas** que otorga el programa al abrir el **portón** final de cada laberinto. Para ello es necesario activar las **tres palancas** que abrirán el portón, y únicamente podrás llegar hasta ellas abriendo verjas; lo que solo ocurre con las **llaves**, que se consiguen superando juegos (máximo, cuatro llaves por cada fascículo).

Cada cinco fascículos el niño obtiene un refuerzo positivo al conseguir un diploma, que podrá imprimir en color o en blanco y negro.

PARA LOS PADRES

Para los padres y tutores se ha confeccionado una pantalla de progresos esquemática, a la que pueden acceder en cualquier momento utilizando el **botón F9** (o la tecla F9 para usuarios Windows). Una vez allí, se pueden ver los avances e imprimirlos.

LOS FASCÍCULOS

La serie de cuadernos que acompaña cada CD-ROM de *Juega y aprende con Pipo* utiliza la forma tradicional de aprendizaje sobre papel, lo que complementa al CD con diferentes ejercicios donde se trabaja, por ejemplo, la escritura.

Están diseñados para repasar contenidos dados en clase en **pequeñas actividades** que siguen la máxima “poquito y a menudo”. Son amenos, simples, fáciles de seguir, llenos de color y llevan los personajes del CD.

Las actividades de cada fascículo aparecen **divididas por edades** (a partir de 5 años y a partir de 8 años) **y por temática** (Lengua, Inglés y Matemáticas), de tal manera que tanto un niño pequeño como uno mayor las encuentren interesantes y motivadoras.

Cómo usar estos cuadernos:

Al inicio de cada sección hay una breve **guía de consulta** que resume el tema a tratar. Esta se puede leer con el niño para que tenga claro el tema. Luego aparecen algunos **ejercicios** para practicar y asegurar que ese contenido se ha asimilado.

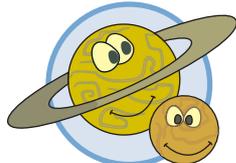
Las actividades se pueden resolver en cualquier orden y no son excesivamente largas, de tal manera que el niño no se aburra ni se agobie.

¡GUARDA EN UNA CARPETA
LOS FASCÍCULOS, PUES SIRVEN PARA
REPASAR LO QUE SE APRENDE EN CLASE!

LA COLECCIÓN COMPLETA: 30 ENTREGAS



1. EL ZOO



2. EL SISTEMA SOLAR



3. LA PLAYA



4. EUROPA



5. LA COCINA



6. EL DORMITORIO



7. LA ORQUESTA CLÁSICA



8. LOS ACCIDENTES GEOGRÁFICOS



9. EL HUERTO



10. EL BAÑO



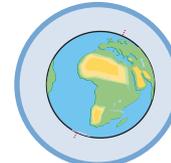
11. LA FAMILIA



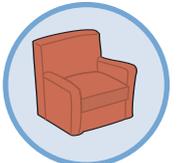
12. AMÉRICA DEL NORTE Y CENTRAL



13. EL SUPERMERCADO



14. LA TIERRA



15. EL SALÓN



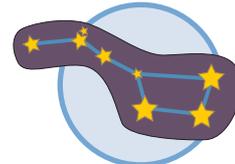
16. LA BANDA DE ROCK



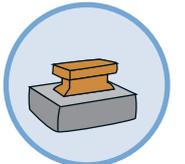
17. ANIMALES DOMÉSTICOS



18. PARTES DEL CUERPO



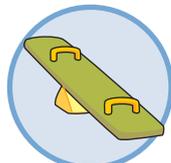
19. CONSTELACIONES



20. LA ESCUELA



21. EL MAPA DEL MUNDO



22. EL PARQUE



23. AMÉRICA DEL SUR



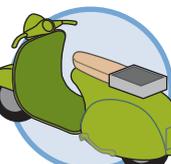
24. LA ROPA



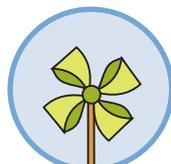
25. EL CIRCO



26. EL CALENDARIO



27. LA CALLE



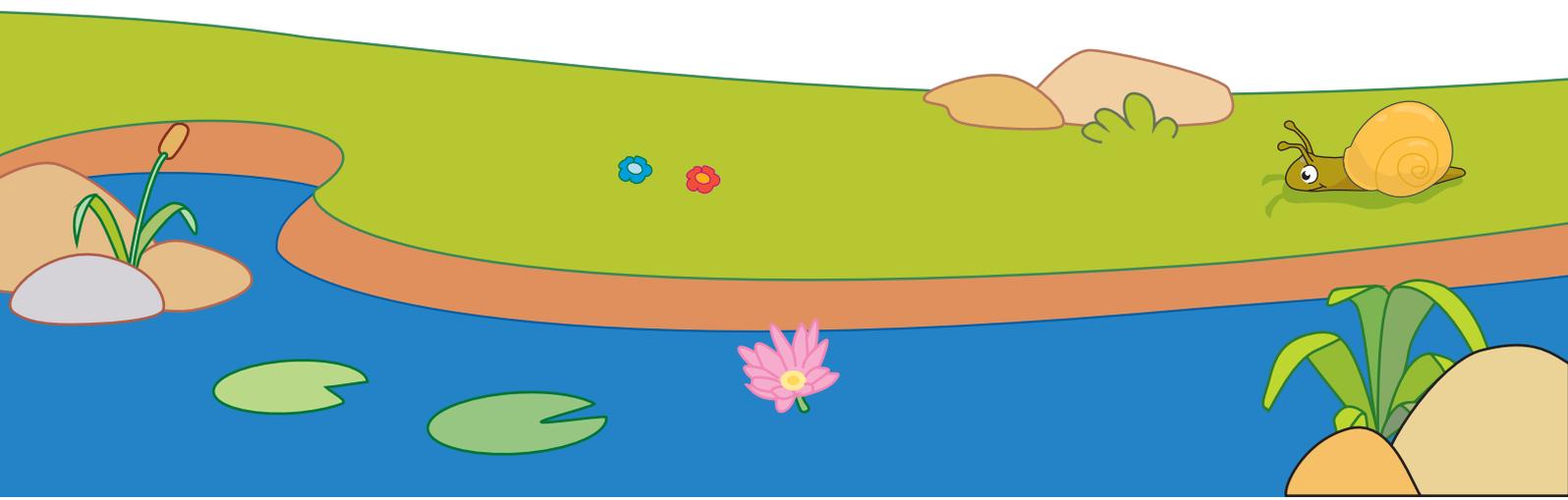
28. EL PARQUE DE ATRACCIONES



29. COLORES Y NÚMEROS



30. LA LUNA

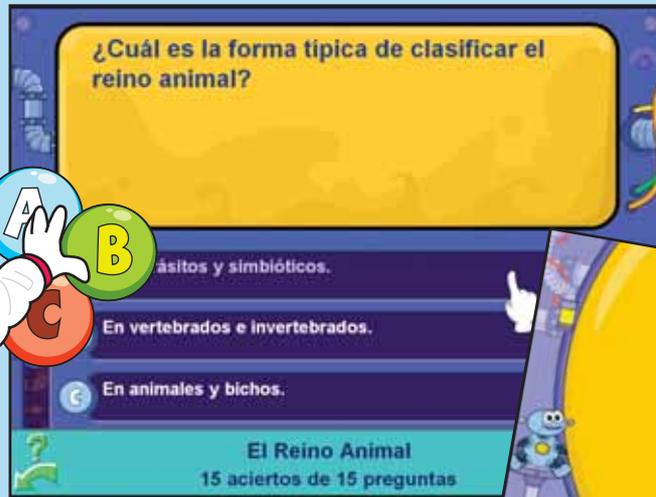
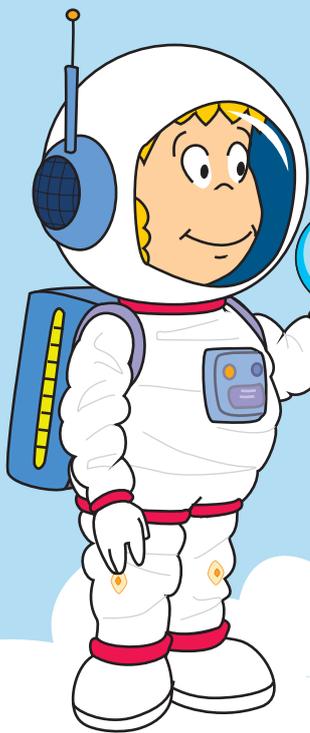


¡UN MONTÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS!

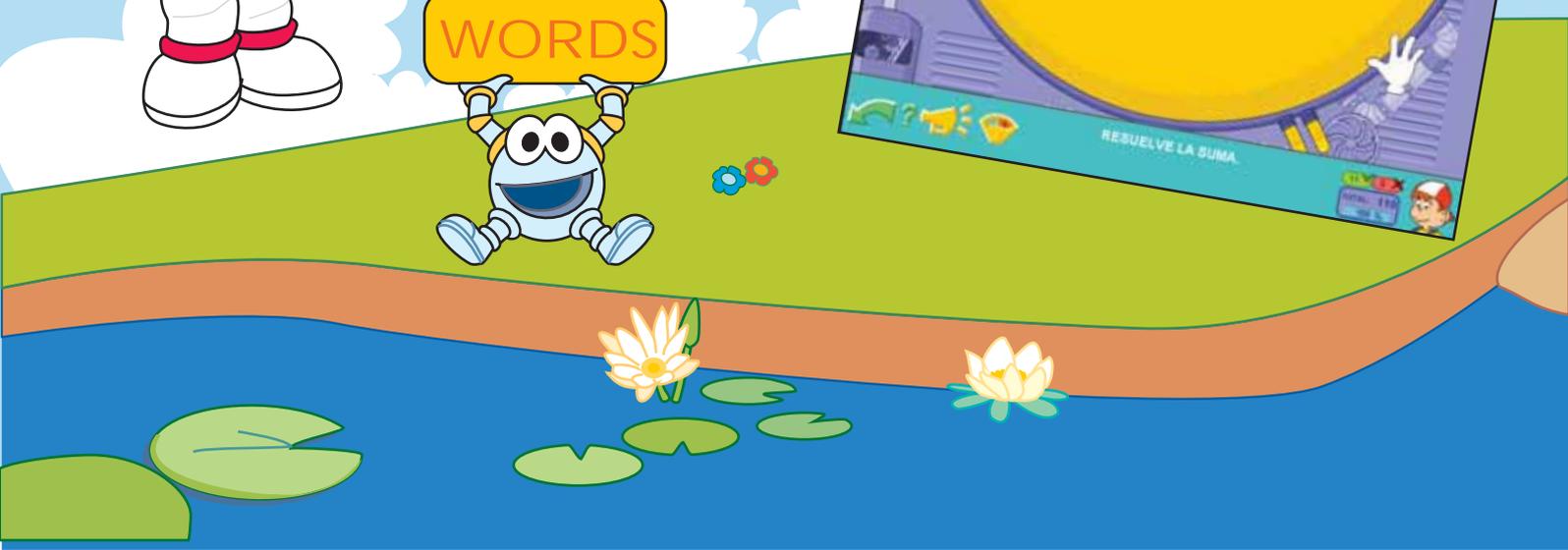
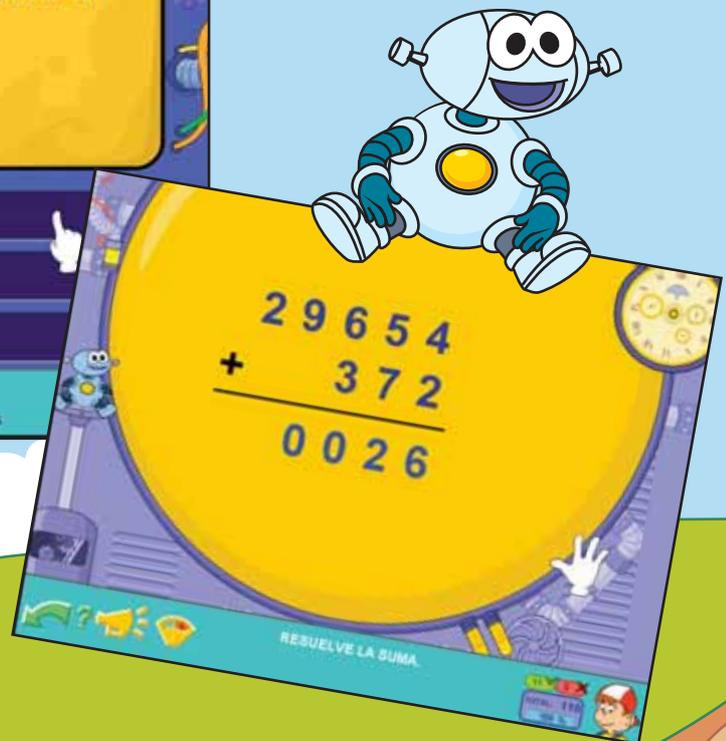


CON EL TEST
REPASARÁS
LAS PLANTAS,
LOS ANIMALES,
EL SONIDO...

SOLUCIONA
LAS OPERACIONES
Y RECARGA
AL ROBOT



WORDS



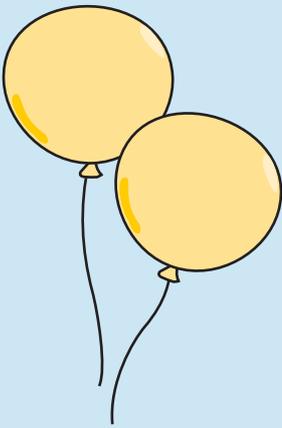


¡MÁS DE 600 PALABRAS
EN CASTELLANO Y EN INGLÉS!



¡CADA CINCO FASCÍCULOS
TE ESPERA UN DIPLOMA
EN LOS LABERINTOS!

¡DISPARA AL COHETE
CON EL RESULTADO
CORRECTO!



¿YA TIENES
ALGUNA LLAVE
PARA ENTRAR
EN EL LABERINTO?



El libro que estoy leyendo tiene 346 páginas. Si voy por la página 198, ¿cuántas páginas me faltan para acabar el libro?

346	-	198	=		páginas
-----	---	-----	---	--	---------

Lee el problema y resuélvelo.



¡APRENDER Y REPASAR INGLÉS
SERÁ MUY DIVERTIDO!

¡TRADUCE LAS PALABRAS
Y ESPANTA LOS CUERVOS
DEL MONTE!



CONSIGUE QUE
LOS CASTORES
CRUCEN EL RÍO



¡EXPLOTA
LOS GLOBOS
Y APRENDE
VOCABULARIO!

