

GEOGRAFÍA CON PIPO

NUEVA EDICIÓN - V.10

ÍNDICE



Más información en:
www.pipoclub.com

Introducción general.....	1
Introducción a Geografía con Pipo	2
A los padres y educadores	2
Para empezar	3
Resumen	3
Los Juegos Geográficos	4
Los satélites	4
El castillo de puntos	4
El laberinto	5
Los helicópteros	5
Crea tu país	6
Los puzzles	6
Las cometas	7
Los globos	7
La brújula	7
Los Mapas	8
Los Juegos de Mapas.....	9
Pegatinas	9
Encajar países	10
El colibrí	10
Colorear	10
El dirigible	11
La cigüeña	11
Parejas	11
Las banderas	12
Navega con Pipo	12
Los gatos	12
Puntuaciones	13
Tabla Didáctica	14
Créditos	15

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

CD-ROM

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

ONLINE

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

DIGITAL

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

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM, que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas se trabajan las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias, en el aprendizaje y evolución del niño. Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil, que cuentan con aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, el razonamiento, la creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a una detallada planificación de los objetivos que se quieren conseguir. Abarcan un amplio abanico de edades, que va desde los 2 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características, han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o en Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo, se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

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

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

GEOGRAFÍA CON PIPO



Geografía con Pipo va dirigido principalmente a niños de entre **4 y 12 años**, sin embargo este producto puede utilizarse en otras edades, dependiendo de las necesidades y capacidades de cada sujeto.

Está diseñado para que los niños aprendan los **contenidos** del área de geografía de manera intuitiva y divertida. Las principales áreas que se trabajan son: interpretación de mapas, los continentes y países, los husos horarios... además de orientarse en el espacio o usar la brújula; todo esto con múltiples ejercicios que empiezan siendo muy sencillos en el nivel 1 y que se van complicando en los **niveles** más altos.

El programa está estructurado en dos bloques de juegos:

1. **Los Juegos Geográficos** a los que se accede desde el planisferio.
2. **Los Juegos de Mapas** a los que se accede desde una zona geográfica concreta.

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del niño. Aunque los aprendizajes que se presentan sean de una etapa evolutiva posterior, él siempre puede manipularlos de alguna manera e ir progresivamente interiorizando los contenidos o aprendizajes.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

A LOS PADRES Y EDUCADORES



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

Si quiere ver una ayuda general del producto, pulse sobre "Ayuda General".



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.

Control de progresos en los juegos: para superar los juegos debes lograr el 100% del último nivel. En la mayoría de los juegos hay varios **niveles**, permitiendo adaptar el juego al nivel de aprendizaje de cada uno e ir ascendiendo el nivel a medida que va adquiriendo los contenidos. Se consiguen tantas monedas como el nivel más alto superado. También se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos que sigue funcionando una vez resuelto el ejercicio.

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

Por su sencillez recomendamos a los más pequeños:

- El Castillo de Puntos:** Uniendo los puntos en orden, aprenderá los continentes.
- Crea tu país:** La posibilidad de inventarse un paisaje.
- Las pegatinas:** Encajar formas.
- Colorear:** Elegir color para cada país.
- Encajar países:** Reconocer y encajar formas.
- Las Banderas:** Memoria y hacer parejas.

PARA EMPEZAR

SELECCIÓN



Este es el cursor que aparece cuando hay un objeto pulsable.

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar o bien a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.

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

Los créditos

SALIR



Escribe aquí tu nombre si juegas por primera vez. Tienes que escribirlo 2 veces igual.

JUGAR



F1 Ayuda: Hace un breve resumen del funcionamiento del programa. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar algunas orientaciones útiles para padres y educadores.

F5 Opciones: Para hacer una visita general a todo el producto.

F6 Idiomas: Para cambiar el idioma del juego.



F9 Puntuaciones: Para un resumen visual de los avances del niño.

HUCHA



Esta es la hucha donde se guardan las monedas que se van ganando a medida que se superan los diferentes niveles de los juegos.

Pulsa sobre la Hucha para acceder a la Tienda.

EL PLANISFERIO TERRESTRE

Si has elegido Jugar, entraremos en la primera pantalla del juego. Desde aquí se puede acceder a diferentes juegos y actividades. A medida que se mueve el cursor por el planisferio, se escuchan melodías de diferentes partes del mundo.

Desde el planisferio, tienes 2 opciones:



A) Pulsar sobre el barco e ir a los **9 Juegos Geográficos**.



B) Hacer clic sobre una **zona del mundo**, viajar hasta ella... Y una vez allí, pulsar sobre el tren donde se esconden **10 Juegos de Mapas de la zona**.



RESUMEN

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de resumen.

La pantalla de opciones nos proporciona una visión global de todo el producto.

Usa las flechas para ver los mapas.



Usa las flechas para ver los diferentes juegos.

Breve explicación de cada uno de los Juegos.

F9 Puntuaciones.

Acceso a Pipoclub.

LOS JUEGOS GEOGRÁFICOS

BOTÓN BARCO



Al pulsar sobre el barco, la barra cambia y aparecen los botones de los juegos.

BOTÓN NIVELES



La mayoría de juegos presentan varios niveles de dificultad. Basta con resolver el último nivel para superar el juego.



Cada juego superado se marca con un visto verde.

A estos juegos se accede pulsando sobre el barco que hay en la barra del planisferio. Son los siguientes:



El Castillo de Puntos Los Helicópteros Crea tu país Los Puzzles Las Cometas

Los satélites: Aprende los continentes y los océanos.

El castillo de puntos: Une los puntos para dibujar los continentes.

El laberinto: Conceptos de orientación y dirección.

Los helicópteros: Aprende los mares, ríos, montañas y lagos de todo el mundo.

Crea tu país: Orientación en el espacio.

Los puzzles: Aprende los continentes.

Las cometas: Los accidentes geográficos más importantes.

Los globos: Los husos horarios del mundo.

La brújula: Los puntos cardinales. Navegar con la brújula.

LOS SATÉLITES

HABILIDADES

Vocabulario

Orientación en el espacio

Reconocimiento de océanos y continentes

Objetivos didácticos:

Aprender los océanos y los continentes. Comprobar que la Tierra rota.

¿Cómo se juega?

Señala el satélite o pulsa la zona que te pide Pipo.

Con los cohetes harás girar la Tierra y podrás ver las zonas de los satélites que señalan zonas que ahora no se ven.



Cuando la línea del satélite es más oscura significa que has de girar el globo terrestre para ver la zona y así poder pulsarla.

Tiene 4 niveles de dificultad:

Niveles 1 y 2: Las zonas a seleccionar están visibles al empezar el juego.

Niveles 3 y 4: Tendrás que pulsar sobre los cohetes para que la Tierra gire.

EL CASTILLO DE PUNTOS

HABILIDADES

Coordinación visomotora

Reconocimiento de números y seriación

Motricidad fina

Asociación de imágenes a palabras

Objetivos didácticos:

Aprender la forma de los continentes y sus nombres. Es muy útil para practicar la numeración hasta 50.

¿Cómo se juega?

Haz clic en los números siguiendo el orden de menor a mayor.

Pulsa el borrador para poder volver a empezar el ejercicio.



Aquí vas viendo los aciertos y los errores.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Los números hasta 30.

Nivel 2: Se practican los números hasta 50.

EL LABERINTO

HABILIDADES

Discriminar coordenadas espaciales

Coordinación visomotriz

Motricidad gruesa

MOVERSE



Puedes usar las teclas de dirección del teclado para moverte en el laberinto.

Objetivos didácticos:

Aprender a usar la brújula y a situarse en las coordenadas espaciales: Norte, Sur, Este, Oeste, adelante, derecha, izquierda.

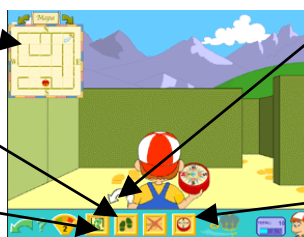
¿Cómo se juega?

Orientándote con la brújula tienes que encontrar los tres tesoros escondidos en el laberinto. Cuando los tengas todos, busca la salida. Puedes moverte usando las teclas flecha del teclado o pulsando a los lados de la brújula. El mapa te indica donde estás tú y donde están los tesoros.

Mapa del laberinto.

El botón "pasos" te ayuda a saber por dónde has ido.

Activa o desactiva el Mapa.



Haz clic aquí para girar hacia los lados o usa las teclas arriba, abajo, derecha, izquierda del teclado.

Este botón activa o desactiva la brújula.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Niveles 1, 2 y 3: Un mapa del laberinto sirve de ayuda para encontrar los tesoros.

Nivel 4: Hay un botón para ver el mapa, pero no indica donde nos encontramos.

Nivel 5: No hay mapa ni huellas, se guía sólo con la brújula.

LOS HELICÓPTEROS

HABILIDADES

Orientación planisférica

Coordinación visomotora

Orientación espacial

Discriminación contenidos didácticos

Memorización visual y auditiva

Objetivos didácticos:

Aprender a situar los ríos, mares, montañas, desiertos, golfos, etc.

Situar las coordenadas Norte, Sur, Este y Oeste.

Orientarse en el planisferio.

¿Cómo se juega?

Haz clic sobre el helicóptero que Pipo te pide. Según el nivel deberás buscar los helicópteros en una zona del mundo o en cualquier parte. Los niños más pequeños lo que harán con este juego es ir asociando los diferentes ríos, mares, desiertos... en la zona geográfica correspondiente.

Acércate a los bordes de la pantalla para desplazarte por el mundo. Aparecen unas flechas que te llevarán hacia el Norte, Sur, Este u Oeste.



El botón altavoz te repite la pregunta.

La ayuda te dará pistas para que encuentres el helicóptero.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Aparece una pantalla que contiene Europa, parte de Asia y África. Todos los helicópteros están ahí y son visibles y, por tanto, no es necesario ir a buscarlos por el resto del mundo. Puedes pedir ayuda y Pipo te dirá en qué continente se encuentra.

Nivel 2: Tendrás que desplazarte por el mundo en todas direcciones si quieres encontrar el río, golfo, etc. Puedes pulsar el botón ayuda si quieres una pista.

Nivel 3: Es como el nivel 2, pero ya no puedes pedir ayuda.

CREA TU PAÍS

HABILIDADES

Orientación espacial
Representación gráfica sobre una cuadrícula
Creatividad
Motricidad fina
Coordinación visomotriz
Percepción visual

Objetivo didáctico:

Favorecer la orientación en el espacio.
Comprensión e interpretación de mapas.

¿Cómo se juega?

Hay dos modos de juego: crear tu propio paisaje libremente (A), o bien representar esquemáticamente en el mapa el paisaje que está creado (B), que puede ir desde muy simple a muy complejo.

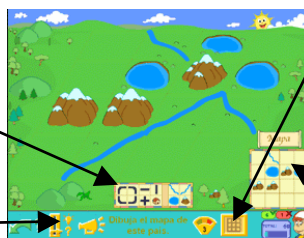
A. Modo Creación Libre: Escoge los elementos de la parte inferior que más te gusten (ríos, carreteras...) sitúalos en el mapa y aparecerán en tu paisaje.

B. Modo Resolver: Aquí tienes que averiguar, qué elementos forman parte del paisaje, hacer clic sobre ellos en la barra inferior y llevarlos a su lugar en la cuadrícula del mapa.

Elige los elementos y colócalos en el mapa.

Puedes mezclar uno de la izquierda con uno de la derecha.

Escoge el modo de juego: Creación o Resolver.



La cuadrícula te sirve de ayuda.

Aquí se coloca lo que aparecerá en el paisaje.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1 y 2: Los paisajes a construir son más sencillos.

Nivel 3 y 4: Son paisajes más complejos, contienen mayor cantidad de piezas así como piezas combinadas.

LOS PUZZLES

HABILIDADES

Orientación en el espacio
Percepción visual
Discriminación de imágenes
Organización temporal
Secuenciación y asociación de imágenes
Memorización visual

Objetivos didácticos:

Potenciar la memoria visual o fotográfica para la orientación en el espacio.
Aprender la forma de los continentes.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en completar el puzzle.

Pulsa el botón de ayuda para ver el puzzle ya montado.

Usa el altavoz para que Pipo te repita la frase.



Usa la flecha para cambiar de puzzle.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Se trata de encajar las piezas de color sobre el fondo gris. Pueden jugar a partir de los 3 años.

Nivel 2: Aquí tienes que encajar las piezas sin el modelo. Si necesitas ayuda, pulsa el interrogante y verás el puzzle completo.

Nivel 3: Solamente hay una zona vacía y la pieza que pulsas se coloca sobre ella.

LAS COMETAS

HABILIDADES

Comprensión y reconocimiento de accidentes geográficos

Discriminar imágenes

Coordinación visomotriz

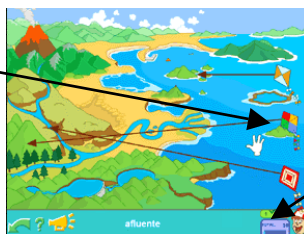
Objetivo didáctico:

Aprender los accidentes geográficos más importantes como: playa, cordillera, bahía, istmo, sierra...

¿Cómo se juega?

En este juego se trata de pulsar sobre la cometa que señala la parte del paisaje que Pipo te pide. Junto a palabras familiares para el niño, aparecen otras menos conocidas que muy pronto asimilará.

Puedes pulsar sobre la cometa que señala la parte del paisaje o sobre el paisaje.



Aquí se contabilizan los aciertos y los errores.

LOS GLOBOS

HABILIDADES

Orientación temporal

Discriminación y reconocimiento de las horas

Razonamiento lógico-matemático

Objetivo didáctico

Aprender a calcular la hora en cualquier parte del mundo.

¿Cómo se juega?

La Tierra gira sobre su propio eje una vez cada 24 horas. Esto da lugar a los días y las noches. Cuando el sol ilumina una zona del mundo, allí es de **día**, mientras que en las zonas donde no llegan los rayos solares es de **noche**. Has de seleccionar la cesta que tiene la hora correcta.

La regla te ayuda a buscar la hora.

Elige la cesta que lleva la hora correcta.



En la zona oscura es de noche y en la clara de día.

Con estos botones flecha movemos la regla.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay que leer la hora en la franja correspondiente al globo que Pipo te pide. La regla está colocada correctamente, por tanto podemos usarla para leer la hora correcta.

Nivel 2: Es igual que el nivel 1, pero se diferencia en que el número de horas que hay entre el globo de referencia y el del que se pide la hora es mucho mayor.

Nivel 3: La regla inferior que indica la hora en cada zona no está en su sitio. El niño tiene que ponerla en hora pulsando las flechas de los costados. Un sonido especial ayuda a saber cuando está bien.

Nivel 4: Aquí no tienes la regla inferior y hay que decir la hora que es en el globo verde, ayudándote de las áreas del día y la noche y de lo que has aprendido en los niveles anteriores.

LA BRÚJULA

HABILIDADES

Reconocimiento de los puntos cardinales

Orientación espacial

Objetivos didácticos:

Aprender los puntos cardinales (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO).

Aprender a orientarse manejando una brújula.

¿Cómo se juega?

Has de seleccionar el punto cardinal correcto.

Señala, en este caso, el **Norte** en la brújula.



Usa el volante para hacer que gire el avión y que se dirija al norte, así te será más fácil orientarte.

Hay **8 niveles** de dificultad:

Nivel 1 y 2: Aquí aprendes los cuatro puntos cardinales esenciales (N,S,E,O). Con ayuda de las grafías en el nivel 1 y sin en el 2.

Nivel 3 y 4: Aquí aprendes los 8 puntos cardinales. Con ayuda de las grafías en el nivel 3 y sin en el 4.

A partir del nivel 5, el avión no se dirige hacia el norte, así que el niño tiene que girar el volante o bien orientarse con el norte que señala la brújula.

Nivel 5 y 6: Practica los 4 puntos cardinales esenciales. Con y sin ayuda de grafías.

Nivel 7 y 8: Practica los 8 puntos cardinales. Con y sin ayuda de grafías.

LOS MAPAS

LOS AVIONES

Vuelo a: *Oriente Medio*

Pulsa los aviones que hay en los laterales para navegar de una zona a otra. También puedes volver al planisferio y seleccionar una zona.

BOTÓN MODO



Este botón permite intercambiar las tres formas de ver una zona geográfica: política, física y mixta.

BOTÓN IMPRESORA



Imprime el mapa de la zona. Puedes apuntar el nombre de sus países, sus capitales y pintarlos como más te guste.



Desde el planisferio terrestre, podemos acceder a cada una de las 15 zonas geográficas en las que se ha dividido la Tierra:

Europa Occidental	Europa Oriental	Escandinavia
Rusia y Países del Este	Extremo Oriente	Asia Meridional
Norte de África	Sur de África	Oriente Medio
Sudeste Asiático	Oceanía	América del Norte y Central
América del Sur	Ártico	Antártida

MODOS DE VER UN MAPA

Cuando ya hemos llegado a una zona, en este caso a Europa, tenemos la posibilidad de ver el mapa de 3 maneras: físico, político y una visión mixta. En la parte inferior de la pantalla hay un botón que sirve para cambiar de modo.

Mapa político

Aquí sitúas la zona geográfica en el globo terrestre.

Los aviones para desplazarte por el mundo.

Para volver al planisferio.



Pulsando sobre un país Pipo nos dice el nombre, la capital, apareciendo su bandera en la parte inferior. En este caso, es Austria y abajo está su bandera.

Mapa físico

Al pulsar sobre los diferentes objetos y partes de la zona Pipo nos dice su nombre.

Botón Modo de Ver.



Aquí pone el nombre de la zona en la que te encuentras.

Tu hucha con las monedas que tienes. Pulsa sobre ella para ir a la tienda.



Al pulsar sobre los diferentes objetos, monumentos, animales, etc, a veces, se activa una pequeña explicación. Para que desaparezca, hay que hacer clic sobre el recuadro.

Mapa físico-político

Aquí pone el nombre de la zona en la que te encuentras.

Botón TREN.



En el mapa físico-político podemos observar al mismo tiempo la zona geográfica y sus representaciones culturales más importantes.

LOS JUEGOS DE MAPAS

BOTÓN TREN



Al pulsar sobre el tren, la barra cambia y aparecen los botones de los juegos.

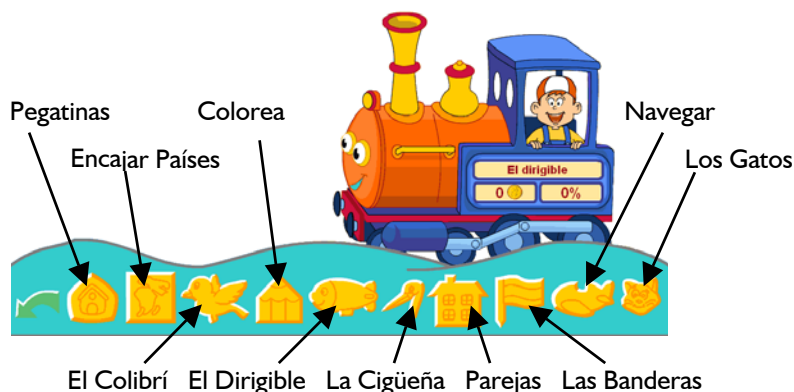
ZONAS ESPECIALES

En las regiones polares (Ártico y Antártida) sólo se puede acceder a 2 juegos: pegatinas y dirigible.



Cada juego superado se marca con un visto verde.

A estos juegos se accede pulsando sobre el botón tren, en una zona geográfica. Son los siguientes:



- Pegatinas:** Encaja las pegatinas en su lugar.
- Encajar países:** Aprenderás a ubicar todos los países en el mapa.
- El colibrí:** Estudiarás todos los países del mundo.
- Colorear:** Te divertirás coloreando los mapas de todo el mundo.
- El dirigible:** Sitúa y aprende las representaciones culturales más importantes.
- La cigüeña:** Aprenderás las capitales correspondientes a cada país.
- Las banderas:** Coloca las banderas en su país.
- Navegar:** Navega con Pipo por todo el planeta y aprenderás la latitud y longitud.
- Los gatos:** Repasarás las capitales de cada país.
- Parejas:** Haz parejas con las banderas.

PEGATINAS

HABILIDADES

- Discriminación visual
- Coordinación visomotora

Objetivos didácticos

Conocer mejor los países del mundo, sus monumentos más importantes, la fauna, la población...
Discriminar y encajar formas.

¿Cómo se juega?

Se trata de colocar cada pegatina donde corresponde. Las características de este juego, hacen que sea muy adecuado para los niños más pequeños, ya que puede contemplarse como un encaje de formas en su silueta.

Para ver la ayuda.

Para salir del juego.



Haz clic para que la pegatina encaje en su zona.

ENCAJAR PAÍSES

HABILIDADES

Discriminar países y banderas

Encajar formas

Asociación

Objetivos didácticos:

Aprender los nombres de los países del mundo, sus dimensiones y su forma.

Ubicar los países en la zona geográfica correspondiente.

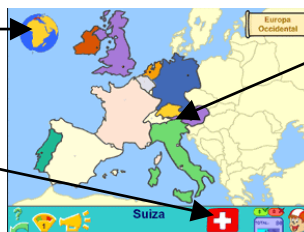
Reconocer las banderas de cada país.

¿Cómo se juega?

Se trata de arrastrar la forma del país sobre el país. Los más pequeños pueden jugar a reconocer formas y encajarlas.

Aquí nos situamos en el globo terrestre.

Imagen de la bandera correspondiente al país que buscas.



Haz clic para colocar el país donde le corresponde. En este caso has de encajar Suiza.

Tiene **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Los límites de cada país son más claros.

Nivel 2: Los países se encajan sobre el mapa físico.

EL COLIBRÍ

HABILIDADES

Discriminar países

Memorización

Objetivos didácticos:

Aprender los países, dónde se sitúan y su bandera.

¿Cómo se juega?

Has de buscar el país que corresponda a la capital que Pipo te pide.

Imagen de la bandera correspondiente al país que buscas.

Para salir del juego.



Las flores sirven de ayuda y sólo aparecen en el nivel 1.

¡Atención!
Debes pulsar con el pico del colibrí sobre el país que Pipo te pide.

Tiene **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Como ayuda, hay seleccionados cuatro posibles países, que se marcan con unas flores.

Nivel 2: Ya no aparece la ayuda de la flor.

COLOREAR

HABILIDADES

Creatividad

Coordinación visomotriz

Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

Aprender los nombres de los países, capitales y su ubicación en el mapa.

¿Cómo se juega?

Colorea los países del mundo.

Pulsa este botón para borrar y volver a empezar a colorear.

Para salir del juego.



Aquí eliges el color que prefieras.

EL DIRIGIBLE

HABILIDADES

Discriminar imágenes

Coordinación visomotriz

Motricidad fina/gruesa

Memorización

Objetivos didácticos:

Aprender los monumentos, fauna y geografía más conocidos de cada parte del mundo (representaciones culturales más importantes de cada zona del planeta).

¿Cómo se juega?

Pulsa con el extremo de la cuerda la zona u objeto que Pipo te pide.

Esta es la zona con la que debes hacer clic y anclar el dirigible.

Elige aquí el nivel de dificultad.



El botón altavoz siempre te repite la pregunta.

Aquí se contabilizan aciertos y errores.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Niveles 1 y 2: Pipo te ayuda iluminando varias posibilidades.

Nivel 3: No hay ninguna opción iluminada (es aconsejable este nivel una vez que se ha adquirido cierta información sobre la zona).

LA CIGÜEÑA

HABILIDADES

Asociación

Discriminación

Memorización

Coordinación visomotriz

Objetivos didácticos:

Aprender las capitales de los países.

Aprender los nombres de los países y su ubicación en el mapa.

Asociar los países con sus banderas.

¿Cómo se juega?

Has de buscar el país que corresponda a la capital que Pipo te pide.

Lleva la cigüeña al país que tiene la capital que Pipo te dice.

¡Atención! Tienes que poner el pico de la cigüeña sobre el país.



Con los árboles, Pipo te señala varios países posibles (Ayuda).

Esta es la bandera del país que buscas.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Los árboles ayudan destacando varias posibilidades. Fíjate en la bandera que aparece en la barra inferior; es la del país que buscas.

Nivel 2: No hay la ayuda de los árboles.

PAREJAS

HABILIDADES

Memoria

Discriminación visual

Asociar imágenes

Objetivos didácticos:

Aprender las banderas de cada país.

Ejercitar la memoria visual y auditiva.

¿Cómo se juega?

Es un juego que favorece la memoria, un clásico "memory" en el que sólo puedes ver dos imágenes cada vez. Pueden jugar hasta 2 jugadores: el abuelo y la abuela.

Haz clic sobre dos de las ventanas, si son iguales, ya tienes una pareja.



Cada personaje representa un jugador. Le toca el turno al personaje que nos mira.

Gana el que tiene más aciertos.

LAS BANDERAS

HABILIDADES

Memoria
Asociar imágenes
Discriminación visual

Objetivo didáctico:

Aprender las banderas correspondientes a cada país y su ubicación.

¿Cómo se juega?

Coloca la bandera en su país. El punto activo es la parte inferior del palo.

¡Atención!

Debes fijarte en que la base del palo señale el país.

Esta es la situación de la zona en el globo terrestre.



El nombre de la zona.

Este es el país que buscas.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Tienes la ayuda de las mangas de viento que te indican las posibles opciones; una de ellas es la opción correcta. Además se te indica el país al que pertenece.

Nivel 2: Sólo tienes la ayuda de los banderines, la del país ya no está.

NAVEGA CON PIPO

HABILIDADES

Orientación y ubicación espacial
Discriminar coordenadas espaciales
Coordinación visual

Objetivos didácticos:

Aprender a orientarse en todas direcciones. Hacia el norte, sur, este y oeste.
Conceptos de longitud y latitud.

¿Cómo se juega?

Tienes que alcanzar el globo que te pide Pipo.

Fíjate, tú estás en estas coordenadas.



Para moverte puedes usar la rosa de los vientos o las flechas del teclado.



Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay que alcanzar un globo pulsando sobre la rosa de los vientos o sobre las flechas del teclado.

Nivel 2: Tienes que saber los países para alcanzar el globo que te pide Pipo.

Nivel 3: Una vez que llegues al globo, tendrás que indicar la longitud y la latitud en que se encuentra.

Nivel 4: Sitúate en las coordenadas de longitud y latitud que te pide Pipo.

LOS GATOS

HABILIDADES

Memoria
Discriminación visual
Asociar capitales con su país

Objetivo didáctico:

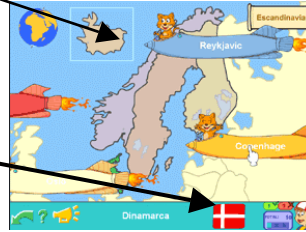
Aprender las capitales.

¿Cómo se juega?

Escoge el gato que lleva escrito en su cohete la capital del país que Pipo te pide.

Mira en el mapa como parpadea el país que Pipo te pide.

Esta es la bandera del país que buscas.



A medida que aciertes las capitales, sus países se oscurecen en el mapa.

PUNTUACIONES



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

El programa hace un seguimiento de los progresos y puntuaciones de cada jugador, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

En las diferentes pantallas de puntuaciones se indican los niveles que se han ido superando y los progresos en los diferentes juegos.

Pantalla general de puntuaciones:

Para consultar tus progresos y puntuaciones de cada juego, tienes que elegir la zona dónde se encuentra el juego.

Pulsa en el barco para entrar en los Juegos Geográficos.

Salir

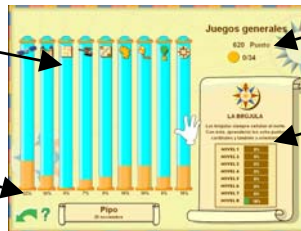


Pulsa sobre el tren para entrar en los Juegos de Mapas.

Puntuación de Juegos Geográficos:

Al pasar el cursor por encima de la barra aparecen los progresos de los diferentes niveles.

Porcentaje de cada juego.



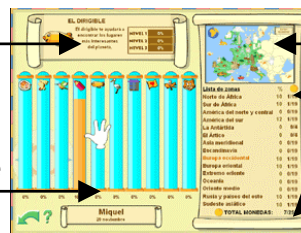
Puntos y monedas totales.

Al pasar el ratón por encima de cada barra podrás ver una breve explicación del juego.

Puntuaciones de Juegos de Mapas:

Breve explicación de cada juego.

Porcentaje de cada juego de la zona seleccionada.



Mapa de la zona geográfica.

Porcentaje total y monedas de cada zona.

Total de monedas.

MONEDAS



Obtendrás una moneda por cada nivel superado.

Utiliza las monedas para comprar las piezas de tu avión en la tienda.

LA TIENDA:

Las monedas representan los avances y progresos de los jugadores en el juego, pero de forma más atractiva, consiguiendo que los niños/as no se aburran ante una representación lisa de números y/o porcentajes.

Se puede acceder a la Tienda pulsando sobre la **Hucha del cerdito**.

En esta pantalla se pueden comprar todas las piezas para la construcción del Avión. Para ello, el niño/a, deberá arrastrar las monedas desde la Hucha hasta la máquina expendedora e introducirlas por la abertura. Después deberá seleccionar la pieza que desea comprar usando las flechas amarillas y pulsar el botón "Comprar".

DIPLOMA



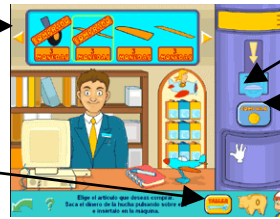
Cuando coloques la última pieza del Avión recibirás un diploma.



Puedes imprimir tu diploma en color o en blanco y negro.

Usa las flechas para seleccionar la pieza.

Entra en el Taller pulsando sobre este botón.



Arrastra las monedas hasta esta abertura.

Pulsa este botón para comprar.

EL TALLER

Las piezas compradas en la Tienda se guardan en el taller. Para colocar cada pieza se debe arrastrar desde la estantería hasta su lugar correspondiente en el Avión.

El Avión está semitransparente.

Cuando se colocan las piezas estas se colorean.

Pulsa este botón para volver a la tienda.



Arrastra las piezas desde la estantería al Avión.

Puedes montar y desmontar las piezas cuantas veces quieras.

TABLA DIDÁCTICA

HABILIDADES

JUEGOS	HABILIDADES													
	COORDINACIÓN VISOMOTORA	ORIENTACIÓN ESPACIAL	ORIENTACIÓN PLANISFÉRICA	MOTRICIDAD FINA	MOTRICIDAD GRUESA	MEMORIA VISUAL Y/O AUDITIVA	PERCEPCIÓN VISUAL	DISCRIMINAR IMÁGENES	DISCRIMINAR PAÍSES Y BANDERAS	DISCRIMINAR COORDENADAS ESPACIALES	DISCRIMINACIÓN VISUAL	ASOCIACIÓN	CREATIVIDAD	RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO
SATÉLITES														
CASTILLO DE PUNTOS														
LABERINTO														
HELICÓPTEROS														
CREA TU PAÍS														
PUZZLES														
COMETAS														
GLOBOS														
BRÚJULA														
PEGATINAS														
ENCAJAR PAÍSES														
COLIBRÍ														
COLOREAR														
DIRIGIBLE														
CIGÜEÑA														
BANDERAS														
NAVEGAR														
GATOS														
PAREJAS														

CRÉDITOS

Copyright © 1996-06.
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 781-1998.
ISBN 84 920902--1.

Todos los derechos reservados.

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, Javier Liébana, Miquel Albertí

Elaboración contenidos guía didáctica: Marga Mateu, M^o José Angoso, Miquel Albertí

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

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

Locución castellano: Aina Cortés

Locución inglés: Frances McMahon

Melodías originales: Pedro Darder, Carlos Cristos

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Domingo Sanz

Departamento comercial y Administración: Pilar Gómez, Domingo Sanz

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