

VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMATICAS

5º CURSO PIPO Y LOS VIKINGOS

ÍNDICE



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 esta sección.

DIGITAL

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

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencia para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase con la sección Online.

Introducción general	1
Introducción a “Pipo y los Vikingos” 5º Curso.....	2
A los padres y educadores	3
Para empezar	4
Opciones	5
Configuración	5
La aldea de Kaupang:.....	6
Los patos de Helga - Longitud	6
El rebaño de Freydis - Probabilidad	6
Ingrid la tejedora - Gráficas.....	7
Carga los Knarrs – Masa y Capacidad.....	8
Los trineos de Edgar y Erik - Fracciones.....	8
La casa de Olaf - Expresiones	8
Navega en drakkar con Sven – Numeración Romana.....	9
La empalizada de Kaupang – Fracciones.....	9
El almacén de Leif - Números.....	10
El herrero Harald – Cuerpos Volumétricos.....	10
Hugin y Munin, los cuervos de Odín - Superficies	11
Snorre y los portadores de estandartes - Polígonos	11
La ballesta de Thorkel - Ángulos.....	12
Cuaderno de Operaciones del Robot:	12
Resuelve las Sumas	12
Resuelve las Restas	13
Resuelve las Multiplicaciones.....	13
Resuelve las Divisiones	14
Imprime tus Propios Ejercicios	14
Cálculo Mental:	15
El ataque de los troncos - Sumar	15
Dale al oso - Restar.....	15
Las focas - Multiplicar	16
Recoge los toneles con el garfio - Dividir	16
Rompe el hielo – Operaciones con Paréntesis.....	17
Teoría, Test y Problemas:.....	17
Teoría.....	17
Test	18
Problemas	18
Puntuaciones.....	19
La Tabla Didáctica	22
Créditos	23

INTRODUCCIÓN GENERAL

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

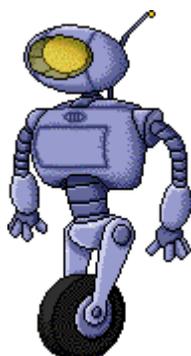
Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a

una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir. 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 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 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.

PIPO Y LOS VIKINGOS



Pipo va acompañado de un nuevo amigo, el robot Neuron, que te ayudará en tu viaje al mundo vikingo.



Pipo y los Vikingos se engloba en la nueva **colección “Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”**. La colección se adapta al Sistema Educativo Oficial, y está ambientada en diferentes épocas de la historia, con el fin de crear un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de una manera divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **10 a 11 años**, lo que se corresponde con el **5º curso de Educación Primaria**.

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

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

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

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

Los **contenidos** se estructuran en 6 apartados y un total de 25 actividades, con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados. A estos 6 grupos de actividades debemos de añadirle los juegos de ingenio (5 juegos en total), donde se fomentará el ingenio y la lógica del niño/a.

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí hacemos una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión, no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

El juego se corresponde con todo un curso escolar, por ello es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

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

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

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

Control de Tiempo y Puntuaciones en los juegos: para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir **10.000 puntos**. Los puntos dependen del **número** de ejercicios resueltos y de la **velocidad** con que se realizan. Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga 10.000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego, no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (10.000 puntos), en el que se garantice la **interiorización de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

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

Es muy importante que el niño intente por él mismo buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones, hay que ayudarle lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** y consecuentemente, aprenda de sus errores.

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

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

TEORÍA



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



Control de Tiempo y puntuaciones

AYUDAS



Al pulsar FI aparecerá una ayuda contextual.

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

AYUDA GENERAL

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

PARA EMPEZAR

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

Jugar con la resolución normal



Jugar con la pantalla ampliada

TU MISIÓN



¿Sabías que los vikingos tenían su propio alfabeto? Lo llamaban futhark. Cada **letra** era una **runa**. Esto es lo que ha robado Hela.

Para Deshacer los planes de **Hela** debemos conseguir todas las **runas** que hay escondidas en los laberintos.

Para hacerte con todas las runas tendrás que superar pruebas de ingenio.



¡Búscalas en los laberintos! (en total hay 24 runas)

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta la aldea vikinga de Kaupang.

Nuestra **Misión** es recuperar las runas mágicas en poder de Hela, reina de la mansión de los muertos y así, evitar el fin del mundo.

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

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

Opciones F5

Salir



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

Los créditos

Jugar

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

F5 Opciones. Visualización y breve explicación de los juegos.

F8 Acceso a la pantalla de configuración.

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

EL MAPA DE ESCANDINAVIA

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de Escandinavia. Hay 25 juegos a los que se podrá acceder a través de 6 grupos de actividades:

La ciudad de Kaupang

Cuaderno de operaciones del robot

Salir



Tu situación en el globo terráqueo es esta.

Teoría, Test y Problemas

Cálculo Mental

NIVELES



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

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

LAS PIEDRAS PRECIOSAS



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

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

Tras la consecución de cada uno de los niveles, a través del sistema de puntos (a superar 10.000), se otorga al sujeto una piedra preciosa que quedará reflejada en los progresos de los jugadores, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar página 18).

OPCIONES

F5

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

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

F9 Progresos

Salir



Breve explicación de cada pantalla

CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

Nivel:

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

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

El signo decimal:

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

Modo de división:

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

Unidad monetaria:

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

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

Signo decimal: Punto o Coma



Moneda: Euros o Dólares

Tipo de división: Española o anglosajona

LA CIUDAD DE KALPANG

Conversa con los habitantes para averiguar datos sobre el mundo vikingo. Ellos te dirán también como entrar en los diferentes juegos del producto. Para moverte a lo largo de la aldea, usa la Flecha amarilla que aparece en los laterales de la pantalla.



Con estos ejercicios se aprenden y refuerzan los contenidos relacionados con organización de la información, unidades de medida; formas geométricas y sistema numérico.

Aconsejamos el uso del botón **"Ayuda"** o la tecla **FI**, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos. Así mismo dentro de cada juego aparece el Botón **"Teoría"** cuyo uso aconsejamos para consultar las dudas de los diferentes temas.

LOS PATOS DE HELGA

HABILIDADES

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

Objetivo didáctico:

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

¿Cómo se juega?

Coloca en el poste las longitudes de manera que la longitud mayor esté en la parte superior del poste y la menor en la inferior.

Coloca las longitudes de mayor a menor, empezando por arriba.

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en la barra si quieres que te repita el enunciado

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Unidades de longitud.
- Nivel 2:** Números fraccionarios.
- Nivel 3:** Números decimales.
- Nivel 4:** Expresión compleja e incompleja.
- Nivel 5:** Comparar las longitudes

EL REBAÑO DE FREYDIS

Objetivos didácticos:

Potenciar el análisis crítico de la información y calcular la probabilidad de un suceso.

¿Cómo se juega?

Hay dos maneras de jugar:

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación
Razonamiento matemático
Comprensión
Categorización
Estimación de resultados
Composición y

1. Averiguar la probabilidad. Mira cuantos animales hay en el corral y elige la respuesta correcta de los carros cargados de paja.

2. Formar la probabilidad: Organiza los animales en el corral grande hasta conseguir la probabilidad del enunciado. Pulsa el botón OK cuando creas que has terminado.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Halla la probabilidad I (ovejas).

Nivel 2: Forma la probabilidad I (ovejas).

Nivel 3: Halla la probabilidad II (ovejas y cabras).

Nivel 4: Forma la probabilidad II (animales).

Nivel 5: Forma la probabilidad III (animales).

INGRID LA TEJEDORA

HABILIDADES

Memoria visual
Categorización
Abstracción
Concentración
Memoria a CL y LP
Discriminación
Reproducción
Interpretación

Objetivos didácticos:

Potenciar el análisis de la información.

Determinar la media y la moda

¿Cómo se juega?

Hay **tres modalidades** de juego:

1. **Interpretar** la gráfica, respondiendo a las preguntas especificadas.

2. **Construir** la gráfica, siguiendo los datos de la tabla. Para ello:

- En las gráficas de barras: arrastra la barra hasta la frecuencia indicada. Un click para coger la barra y un clic para soltarla.
- En la gráfica de líneas: arrastra los puntos hasta la coordenada indicada.
- En las gráficas circulares: selecciona el color en la tabla de Cuca y pulsa sobre la zona que quieras colorear.

3. **Completar** la tabla de frecuencias de Cuca, según la representación gráfica. Al terminar hay que pulsar el botón "OK". Para que sea más rápido de responder se puede usar el botón TAB (Tabulador) para ir de un dato a otro y presionar "ENTER" como si fuera OK.



Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Diagramas de barras

Nivel 2: Gráficas de líneas.

Nivel 3: Gráficas circulares.

Nivel 4: Gráficas dobles.

CARGA LOS KNARRS

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Agilidad y cálculo mental

Composición y descomposición

Abstracción

Estimación de resultados

Objetivo didáctico:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar las vasijas o cestas en las barcas y resolver el enunciado, centrado en las unidades de medida de masa (kg, hg, dag, g, dg, cg, mg) y de capacidad (kl, hl, dal, l, dl, cl, ml).

Hay **dos modos** de juego:

1. Equilibrar las barcas a partir de todos los pesos dados.
2. Equilibrar las barcas teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Equilibrar la balanza, utilizando **todas** las piezas (peso).

Nivel 2: Equilibrar la balanza, utilizando **todas** las piezas (peso).

Nivel 3: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija I.

Nivel 4: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija II.

Nivel 5: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija III.

LOS TRINEOS DE EDGAR Y ERIK

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación

Cálculo mental

Secuenciación

Discriminación

Concentración

Compresión

Generalización

Objetivo didáctico:

Estimular la lectura y discriminación de fracciones y decimales.

¿Cómo se juega?

Conduce los trineos hasta la cueva que contenga la respuesta correcta.



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Fracciones menores a la unidad.

Nivel 2: Fracciones mayores a la unidad.

Nivel 3: Fracciones decimales.

Nivel 4: Comparar fracciones.

Nivel 5: Fracciones equivalentes.

Nivel 6: Operaciones con fracciones (sumas y restas).

LA CASA DE OLAF

Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico.

Aprender a deducir secuencias numéricas.

HABILIDADES

Pensamiento abstracto
Razonamiento lógico
Deducción
Cálculo mental

Relacionar números y conocer los símbolos ($>$, $<$, $=$).

¿Cómo se juega?

Termina la casa de Olaf con los tablones. Para acabarla también necesitarás colocar signos de comparación: mayor que ($>$), menor que ($<$), igual a ($=$); que podrás seleccionar de los troncos cortados (parte inferior derecha de la pantalla). Tendrás que colocar, números naturales, decimales, fraccionarios y expresiones aritméticas.

Coloca los tablones en el lugar de la casa que corresponda

Botón Teoría

Botón Niveles



Coge del tronco los signos que necesitas.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números naturales.

Nivel 2: Números decimales.

Nivel 3: Fracciones.

Nivel 4: Expresiones numéricas.

Nivel 5: De mayor a menor, de menor a mayor.

NAVEGA CON LOS DRAKKARS

HABILIDADES

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

Objetivo didáctico:

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

¿Cómo se juega?

Evita que el drakkar se estrelle, para ello condúcelo hasta el estrecho que contiene la grafía equivalente a la que lleva el drakkar.

Sólo una de las tres respuestas es la correcta

Accede a la teoría si necesitas ayuda



Puedes usar las flechas de la barra o las del teclado para conducir el drakkar.

La flecha que indica "Hacia Arriba" te da más tiempo para pensar la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 500. Hasta 4 grafías romanas.

Nivel 2: Números del 500 al 3000. Hasta 6 grafías romanas.

Nivel 3: Números del 3000 al 10000. Hasta 7 grafías.

Nivel 4: Números del 10000 al 15000. Hasta 8 grafías.

Nivel 5: Numeración romana (del 1 al 15000).

LA EMPALIZADA DE KAUPANG

HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental
Razonamiento lógico-matemático
Pensamiento abstracto
Estimación resultados

Objetivo didáctico:

Reconocer y resolver con soltura operaciones con fracciones.

¿Cómo se juega?

Consigue las piezas que se te pide para poder sellar el muro de piedra.

La pantalla se divide en 3 partes:

La parte superior, en la atalaya, se almacenan las piezas con las que podrás operar. Selecciona una pieza para colocarla en la máquina fraccionadora (empalizada). Una vez operes con la/s pieza/s en cuestión, las piezas que no vayas a usar, puedes guardarlas aquí.

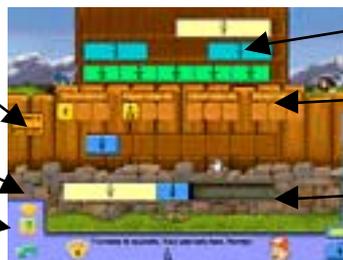
La empalizada es la máquina fraccionadora. Corta, pega, mezcla y multiplica la pieza hasta obtener la/s pieza/s deseadas.

La parte inferior, el hueco del muro de piedra de color negro, es donde se colocan las piezas correctas.

Si llegas a una situación irresoluble, pulsa aquí y vuelve a empezar.

Botón Teoría

Si necesitas más ayuda, Pipo te explica el funcionamiento.



La atalaya es el almacén de piezas.

Máquina fraccionadora

Rellena el hueco del muro con las respuestas correctas.

EL ALMACÉN DE LEIF

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Reconocimiento numérico y seriación

Secuenciación

Categorización

Composición y descomposición

Objetivo didáctico:

Reconocer números que abarcan, según el sistema decimal, desde las milésimas hasta la centena de millón (números de 9 cifras).

¿Cómo se juega?

Tienes que coger los números colgados en la pared y ponerlos sobre el mostrador en el lugar correcto, según el enunciado.

Selecciona los números y colócalos en el mostrador en la posición correcta.

Pulsa en el enunciado para que te repitan la pregunta.



En el Bastidor de Piel aparece la Expresión numérica a conseguir

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Conseguir el número natural del enunciado expresado según el sistema decimal.

Nivel 2: Construir el número natural que se deduce del enunciado.

Nivel 3: Conseguir el número decimal.

Nivel 4: Construir el número decimal que se deduce del enunciado.

Nivel 5: Redondear a la unidad expresada.

EL HERRERO HARALD

HABILIDADES

Memoria visual

Discriminación de formas

Reconocimiento

Concentración y atención

Comprensión

Categorización

Abstracción

Memoria a CL y LP

Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento y comprensión de los Cuerpos Geométricos.

¿Cómo se juega?

Dile a Neuron que le dé con el martillo al cuerpo volumétrico correcto.

Rompe con el martillo la figura correcta.

Si necesitas ayuda puedes acceder a la teoría desde aquí.



Si pulsas en el control de tiempo accederás a la entrada de los laberintos. También puedes acceder con la tecla F9.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Poliedros: prismas y pirámides.

Nivel 2: Poliedros regulares.

Nivel 3: Cuerpos redondos;
Nivel 4: Cuerpos geométricos y su desarrollo.

LOS CUERVOS DE ODÍN

HABILIDADES

Comprensión,
 atención y
 concentración

Composición –
 descomposición

Agilidad y cálculo
 mental

Abstracción

Razonamiento
 lógico-matemático

Estimación de

Objetivo didáctico:

Calcular y expresar medidas de superficie con sus múltiplos y submúltiplos.
 Desarrollar estrategias personales para la medición.

¿Cómo se juega?

Halla la superficie de figuras cuadrículas, polígonos regulares e irregulares .

En muchos casos, en las figuras con cuadrícula, no es necesario el uso de la calculadora, ya que basta con contar el número de Unidades Cuadradas que tiene.

En cambio, en los polígonos irregulares, aconsejamos el uso de la **calculadora** puesto que tendrás que seccionar la figura en polígonos más pequeños para que sea más fácil averiguar su área. Cada vez que hagas una operación con la calculadora, ésta se guarda en el **Bloc de Notas**, con lo que se obtiene una historia de las diferentes operaciones, como si de un folio se tratara.

En el bloc de notas se guardarán todas las operaciones que realices.

Usa la calculadora para realizar las operaciones pertinentes.



Fíjate en el tamaño de los cuadros del dibujo, y en su unidad.

Pulsa OK cuando tengas la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Figuras cuadriculadas I.
- Nivel 2:** Figuras cuadriculadas II.
- Nivel 3:** Polígonos regulares.
- Nivel 4:** Polígonos irregulares.
- Nivel 5:** Cambio de Unidades de Superficie.

SNORRE Y LOS PORTADORES DE ESTANDARTES

HABILIDADES

Memoria visual

Discriminación y reconocimiento de formas

Categorización

Abstracción

Concentración

Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

Dispara al estandarte que porta el polígono que pide el enunciado.

Dispara al estandarte que porte la figura correcta

Botón Teoría



Si pulsas en el control de tiempo accederás a la entrada de los laberintos. También puedes acceder con la tecla F9.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Polígonos y sus elementos.
- Nivel 2:** Clasificación de los triángulos.
- Nivel 3:** Clasificación de los cuadriláteros
- Nivel 4:** Clasificación de polígonos.
- Nivel 5:** Circunferencia y círculo.
- Nivel 6:** Perímetro de un polígono.

LA BALLESTA DE THORKEL

HABILIDADES

Pensamiento abstracto deductivo
Coordinación visomotriz
Discriminación
Secuenciación
Categorización
Comprensión

Objetivos didácticos:

Reconocer y clasificar los distintos tipos de ángulos.

¿Cómo se juega?

Hay **dos modalidades** de juego, que se van alternando en todos los niveles;

1. Disparar la ballesta contra el tronco que indica el enunciado.
2. Observando donde ha disparado la ballesta, seleccionar la trampilla que guarda la respuesta correcta.



Botón teoría.

Lanza la flecha al tronco correcto. Pasa por encima de ellos, si necesitas ayuda.

Observa dónde se ha clavado la flecha, y selecciona el cobertizo que guarda la respuesta correcta.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Ángulos base.

Nivel 2: Agudo, recto, obtuso, llano, completo.

Nivel 3: Ángulos cada 45° .

Nivel 4: Ángulos cada 15° .

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

HABILIDADES

Concentración y atención
Agilidad y cálculo mental
Procesamiento lógico-deductivo
Razonamiento
Abstracción

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

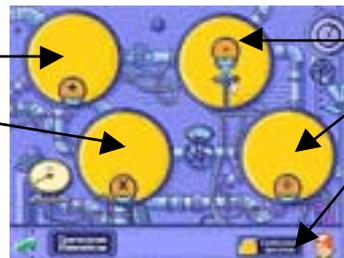
Resuelve las sumas

Resuelve las multiplicaciones

Resuelve las restas

Resuelve las divisiones

Crea tus propias hojas de ejercicios



RESUELVE LAS SUMAS

Objetivo didáctico:

Practicar la suma.

¿Cómo se juega?

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

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

Boton Niveles
Salir



Control de tiempo, haz clic aquí o pulsa F9 si quieres ver tu hoja de progresos.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Sumas de números naturales.
- Nivel 2:** Sumas de varios sumandos.
- Nivel 3:** Sumas con un decimal.
- Nivel 4:** Coloca y resuelve la suma
- Nivel 5:** Coloca y resuelve. Decimales I.
- Nivel 6:** Coloca y resuelve. Decimales II.

En los tres últimos niveles tienes que colocar los sumandos (números naturales y decimales). Si te has equivocado o no te gusta donde lo has colocado pulsa sobre él, para quitarlo.

RESUELVE LAS RESTAS

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

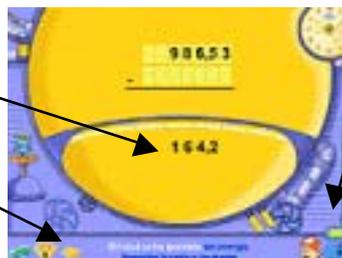
Objetivo didáctico:
Practicar la resta.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo.

Cócala la resta sobre la cuadrícula y resuélvela.

Botón Niveles



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

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Restas de números naturales.
- Nivel 2:** Restas con un decimal.
- Nivel 3:** Coloca y resuelve la resta.
- Nivel 4:** Coloca y resuelve la resta con decimales I.
- Nivel 5:** Coloca y resuelve la resta con decimales II.

En los tres últimos niveles hay que colocar el minuendo y sobre la cuadrícula (números naturales y decimales). Si no te gusta donde lo has colocado pulsa sobre el número, para quitarlo.

RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES

CONSULTA LAS TABLAS
Si tienes alguna duda con las tablas, puedes consultarlas en la Teoría.

Objetivo didáctico:
Practicar la multiplicación.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo.

Consulta la teoría si tienes problemas con las tablas de multiplicar

Botón Niveles



Control de tiempo

TECLEA EL N°

Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice con la tecla BLOQ NUM.

Hay **5 niveles** de dificultad:

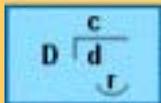
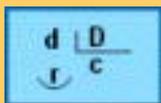
- Nivel 1:** Multiplicaciones de 4 cifras por 2 cifras.
- Nivel 2:** Multiplicaciones de 4 cifras por 3 cifras.
- Nivel 3:** Multiplicaciones: decimal por natural.
- Nivel 4:** Multiplicaciones de números decimales I.
- Nivel 5:** Multiplicaciones de números decimales II.

En los dos últimos niveles hay que colocar el signo decimal, una vez finalizada la operación.

RESUELVE LAS DIVISIONES

F 8

Pipo permite configurar el tipo de división: Modo anglosajón o Modo español.



MODO DIVSIÓN INGLÉS



Objetivo didáctico:

Practicar la división.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Cuando una operación es incorrecta, se marca en rojo.

Consulta la Teoría si tienes alguna duda.

Niveles



Control de tiempo y puntos. Al conseguir 10000 puntos, nos dan una piedra preciosa y cambiamos de nivel.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Divisiones de 4 cifras entre 2.
- Nivel 2:** Divisiones de 5 cifras entre 3.
- Nivel 3:** Divisiones de 6 cifras entre 3.
- Nivel 4:** Divisiones con 0 en el cociente.
- Nivel 5:** Decimales en el cociente I.
- Nivel 6:** Decimales en el cociente II.

IMPRIME TUS PROPIOS EJERCICIOS

HABILIDADES

Concentración y atención

Agilidad y cálculo mental

Procesamiento lógico-deductivo, Razonamiento

Composición y descomposición

Coordinación

Objetivos didácticos

Potenciar las estrategias personales.

Practicar las operaciones de cálculo básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones)

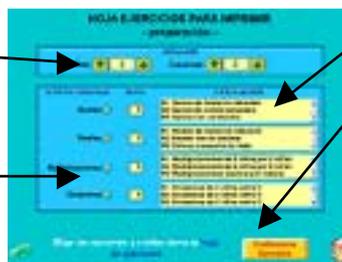
¿Cómo se juega?

Si se estima que es conveniente practicar **ejercicios de forma tradicional**, en este apartado se pueden crear fácilmente ejercicios personalizados para imprimir y resolver con lápiz y papel.

El ordenador hay que usarlo para lo que realmente sirve y no querer abusar de él. Cuando se trata de realizar operaciones básicas, el ordenador nos ayuda a aprender cómo debe realizarse el ejercicio y nos indica cuando cometemos un error. Sin embargo una vez adquirida la habilidad de operar es conveniente usar el método tradicional de resolver operaciones sobre papel.

Estimación de resultados
Memoria a CP y a LP

Con las opciones de filas y columnas, se elige la cantidad de operaciones que aparecen en la hoja
Aquí elige el tipo de operación que quieras que aparezca



Selecciona el nivel que creas oportuno
Finalmente pulsa el botón amarillo para ver e imprimir tu hoja

CÁLCULO MENTAL

El objetivo principal se centra en la utilización de la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido, a través de cuatro juegos diferentes que se corresponden con las cuatro operaciones de cálculo básicas.

Atrapa el tronco

Dale al oso

Recoge los toneles con el garfio



Rompe el Hielo

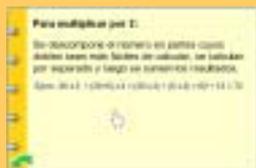
Las Focas

ATRAPA EL TRONCO

TRUCO



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



Objetivo didáctico:

Practicar la **suma** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa la el leño que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo hay que apagar las antorchas que caen, para que no te quiten puntos.

Mira el enunciado y elige la cometa correcta

Botón de Niveles



Pulsa el botón Truco, si quieres saber como se resuelve la operación de manera más fácil.

Hay **7 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumar con ceros.

Nivel 2: Sumar 99 a un número.

Nivel 3: Sumar 298.

Nivel 4: Sumar 1995.

Nivel 5: Sumar números de varias cifras.

Nivel 6: Estimaciones I.

Nivel 7: Estimaciones II.

DALE AL OSO POLAR

Objetivo didáctico:

Practicar la **resta** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Dale al oso que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que evitar que el pájaro llegue a la otra orilla, para que no te quite puntos.

TRUCO



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

Dale al pájaro y evita que te quite parte de tu tiempo

Botón Teoría

Botón Niveles



Selecciona el oso que lleva la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restas de números naturales.

Nivel 2: Restas con un decimal.

Nivel 3: Coloca y resuelve la resta.

Nivel 4: Coloca y resuelve la resta con decimales I.

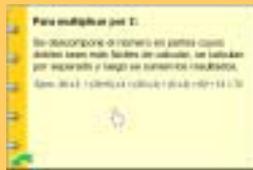
Nivel 5: Coloca y resuelve la resta con decimales II.

LAS FOCAS

TRUCO



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



Objetivo didáctico:

Practicar la **multiplicación** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre la foca que lleva la respuesta correcta y haz que llegue más rápido a la orilla. Evita que la morsa cruce a la otra orilla, porque te quitará parte de tu tiempo.

Selecciona la foca que lleva la respuesta correcta

Teoría



Control de tiempo. Desde aquí puedes acceder a la Entrada de los laberintos

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Multiplicar por 11.

Nivel 2: Por decenas, centenas y millares.

Nivel 3: Multiplicar por 25 y 50.

Nivel 4: Multiplicar 0'1 y 001.

Nivel 5: Multiplicar por 0'5 y 025.

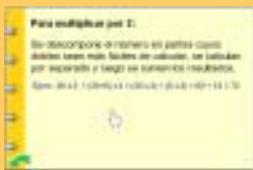
Nivel 6: Producto de tres factores.

RECOGE LOS TONELES CON EL GARFIO

TRUCO



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



Objetivo didáctico:

Practicar la **división** y realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa el jarrón que contiene la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que evitar que la morsa, cruce a la otra orilla, para que no te quite puntos.

Cuando aparece el Botón Truco, está situado junto al de teoría

Salir



Control de tiempo. Desde aquí puedes acceder a la Entrada de los laberintos

Hay **5 niveles** de dificultad:

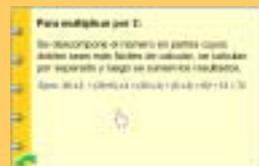
- Nivel 1:** Dividir un número entre 20.
- Nivel 2:** Dividir entre 25 número con dos ceros.
- Nivel 3:** Dividir por la unidad seguida de ceros.
- Nivel 4:** Dividir un número entre 40.
- Nivel 5:** Dividir un número entre 50.

ROMPE EL HIELO

TRUCO



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



Objetivos didácticos:

Aprender a hacer operaciones combinadas, y el orden que establecen los paréntesis. Estimular pensamiento cuantitativo.

¿Cómo se juega?

Rompe el hielo que lleva la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible. Al mismo tiempo, hay que detener al pingüino loco, para que no cruce a la otra orilla, porque quita puntos.

Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría



Evita que el pingüino cruce a la otra orilla para que no te quite puntos.

Control de tiempo.

Hay 4 niveles de dificultad:

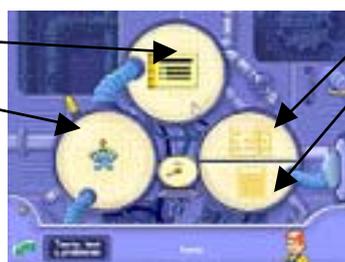
- Nivel 1:** Sumas y restas.
- Nivel 2:** Sumas y multiplicaciones.
- Nivel 3:** Restas y multiplicaciones.
- Nivel 4:** Sumas, restas y multiplicaciones.

TEORÍA, TEST, PROBLEMAS

Desde aquí podrás acceder al Test de la nave del Tiempo, los Problemas y la Teoría, ejercicios indispensables para poder acceder al Pabellón Encantado y rescatar a los 4 Animales Celestes Chinos.

Teoría

Test



Problemas simples

Problemas complejos

TEORÍA

HABILIDADES

Memoria a CL y a LP

Comprensión

Concentración y atención

Reproducción

Razonamiento lógico-matemático

Objetivo didáctico:

Potenciar la perseverancia en la búsqueda de soluciones a un problema.

¿Cómo se juega?

La actividad se presenta como una **breve guía de consulta rápida**, que resume la teoría de este curso.

El programa lleva un control de las páginas de teoría consultadas por los niños (aparece un **visto verde**) y para conseguir el diploma al final deberán conseguir las 5 piedras preciosas de teoría. El visto aparece cuando ha pasado un tiempo razonable para la lectura de la página.



No es aconsejable leer toda la teoría de golpe, sino a medida que se empiece con un tema nuevo, o cuando aparezca alguna duda en los juegos o en el test.

TEST

HABILIDADES

Concentración y atención
 Estimación de resultados
 Abstracción
 Comprensión
 Pensamiento deductivo

Objetivo didáctico:

Interiorizar los conceptos teóricos.

¿Cómo se juega?

Tienes que elegir una de las cuatro opciones que te da Pipo. En los tests no hay niveles, pero puedes ver cuantas preguntas te faltan para zanzar cada sección.



Una vez elegida la sección deseada, el programa nos remitirá a una pantalla donde se nos presentará el enunciado y tres posibles respuestas. No es necesario acabar de golpe un test, sino que el programa recuerda la pregunta en la que te has quedado.



PROBLEMAS

HABILIDADES

Comprensión
 Abstracción
 Interpretación
 Razonamiento lógico-matemático
 Atención y pensamiento deductivo

Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

Una vez accedas a la sección de problemas seleccionada (simples o complejos), lee atentamente el enunciado y pon en práctica tus conocimientos.

Con la **calculadora** se realizan las operaciones, y estas 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. Pulsa sobre la flecha verde si crees que es la solución del problema. Si es correcta, Pipo te dejará acceder a la selección de las **Unidades**.

En la resolución de problemas hemos querido distinguir entre el planteamiento y el cálculo. Ya hemos elaborado muchos apartados donde se trabaja el cálculo básico de operaciones y el cálculo mental rápido. Por ello, cuando trabajamos los

problemas, de lo que realmente se trata es de hacer los planteamientos correctos y por ello, dejamos que el niño utilice la calculadora de Pipo y así pueda comprobar fácilmente si ha llegado al resultado correcto.

TECLEA EL N°
Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice la tecla **BLOQ NUM.**

Aquí se irán guardando todas las operaciones que realices con la calculadora
Pulsa la flecha verde cuando creas que tienes la solución



Calculadora
Cuando resuelvas el problema elige las unidades

Problemas simples

Hay **3 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Problemas de sumas y restas.
- Nivel 2:** Problemas de multiplicaciones y divisiones.
- Nivel 3:** Problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Problemas complejos

Hay **2 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Varias operaciones I; Problemas en los que es necesario más de una operación para resolverlos.
- Nivel 2:** Varias operaciones II; Problemas de varias operaciones, donde además se realizan cambios de unidades de medida.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES



Tecla F9

JUEGOS DE LÓGICA

Ver página 20

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

LA ENTRADA DE LOS LABERINTOS

La tecla **F9** nos remite directamente a **La entrada de los Laberintos**. Para entrar en ellos, pulsa sobre las trampillas del suelo. Al pasar por encima verás a qué juegos se refiere cada uno.

Tu misión es destruir el Trono de Hela, escondido tras su Puerta, protegida por cuatro candados mágicos que tendrás que abrir, descifrando los códigos de runas.

Cada laberinto representa un bloque de actividades. Allí es donde Hela ha escondido las Runas.



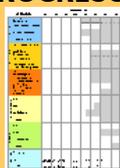
Por aquí se va a la Puerta de Hela.
Con las Runas que consigas, podrás abrir sus candados mágicos.

Hoja de progresos

Juegos de Lógica



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



LOS LABERINTOS

Hela ha escondido las Runas en los laberintos. Para deshacer su malvado plan, de anticipar el fin del mundo, deberás recuperarlas, ya que con ellas podrás abrir su Puerta y luego, destruir su Trono de Poder. Para llegar hasta las runas hay verjas, que sólo se abren con las piedras preciosas que consigues por cada nivel superado.

Las Runas, además, están protegidas tras los Portones de Ingenio, que sólo se pueden abrir si tienes alguna llave. Así que tu primer paso en los laberintos, será descubrir donde hay llaves.

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



Para conseguir runas mágicas deberás abrir portones, que probarán tu ingenio.

Los laberintos, runas y piedras preciosas, no son más que una representación de los progresos de los jugadores, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece a que los niños no se aburran. Para los padres y profesores se ha confeccionado una **hoja de progresos esquemática** a la que se accede desde la Entrada a los Laberintos (parte inferior derecha de la pantalla). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

JUEGOS DE LÓGICA

Si has abierto en los laberintos alguno de estos portones, se quedarán activos para que puedas visitarlos cuando quieras. Así podrás practicar con ellos sin tener que pasar todo el laberinto.

El Portón de las Simetrías

El Portón de los Lingotes

El Portón de las Series



El Portón de los Enigmas

El Portón del Escarabajo

EL PORTÓN DE LAS SIMETRÍAS

Fíjate en el eje de simetría y acaba el dibujo. Usa la máquina para seleccionar las formas que necesitas. Puedes cambiarle el color, reflejarla y rotarla. Pulsa luego sobre la cuadrícula para terminar el dibujo.

Tendrás que realizar dos dibujos para abrir el portón y hacerte con una runa mágica.

Usa la máquina y luego pulsa sobre el dibujo y acábalo.

Para borrar una pieza del dibujo, pulsa sobre ella.



Deberás jugar dos veces, una vez por cada candado cerrado.

EL PORTÓN DE LOS LINGOTES

Mueve los tablones y saca la llave, para abrir las verjas de este portón. Los tablones sólo se mueven en una dirección. Debes resolverlo 2 veces.

Pulsa sobre los tablones y muévelos.

Para volver a oír la pregunta, pulsa sobre el enunciado de la barra.



Cada tablón sólo se puede mover en la dirección que marca: vertical u horizontal.

EL PORTÓN DE LOS ENIGMAS

Para conseguir abrir el portón deberás responder a dos enigmas. Escribe la respuesta y pulsa OK, o selecciónala entre las tres posibles respuestas.

Si desconoces la respuesta, pulsa aquí.



Una vez se responde al enigma, aparecerá una aclaración del mismo.

EL PORTÓN DE LAS SERIES

Tienes que continuar la serie. Selecciona cada parte de la ficha que creas que es la adecuada y arrástrala hasta el lugar correcto.



Selecciona la ficha correcta y arrástrala hasta el lugar pertinente.

EL PORTÓN DEL ESCARABAJO

Empuja las llaves con ayuda del escarabajo e introdúcelas en su cerradura.

Volver a empezar el juego.

Aquí se marca el ejercicio en el que te encuentras.



Pulsa aquí y volverás al movimiento anterior.

Puedes usar las flechas de la barra o las del teclado.

LA PUERTA DE HELA

Tras esta Puerta se esconde el Trono de Poder de Hela. Una vez hayas recuperado todas las runas, colócalas y descifra los códigos mágicos. Hay 4 candados por abrir. Cuando abras la puerta, con las runas que te sobren ... ¡Derrotarás a Hela.!

Ayúdate con lápiz y papel y resuelve la operación descifrada



Como recompensa Pipo te otorga el diploma Explorador Matemático de 5º curso.

DIPLOMA

Cuando consigas destruir el Trono de Poder de Hela, aparecerá tu "Diploma de Explorador Matemático de 5º Curso" con tu nombre y la fecha en que acabaste el juego.



El diploma lo puedes imprimir en color con la impresora Color, o en blanco y negro con la impresora BN, para colorearlo.

TABLA DIDÁCTICA

HABILIDADES

JUEGOS		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	RECONOCIMIENTO NUMÉRICO Y SERIACIÓN	MEMORIA CP O LP (CORTO/LARGO PLAZO)	MEMORIZACIÓN VISUAL Y FOTOGRÁFICA	DISCRIMINACIÓN (FORMAS, FIGURAS, NÚMEROS...)	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	REPRODUCCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	AGILIDAD Y CÁLCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRENSIÓN
	LOS PATOS DE HELGA																
	EL REBAÑO DE FREYDIS																
	INGRID LA TEJEDORA																
	CARGA LOS KNARRS																
	LOS TRINEOS DE EDGAR Y ERIK																
	LA CASA DE OLAF																
	LA EMPALIZADA DE KAUPANG																
	NAVEGA EN DRAKKAR CON SVEN																
	EL ALMACÉN DE LEIF																
	EL HERRERO																
	LOS CUERVOS DE ODÍN																
	SNORRE Y LOS ESTANDARTES																
	LA BALLESTA DE THORKEL																
CUADERNO ROBOT	RESUELVE LAS SUMAS																
	RESUELVE LAS RESTAS																
	RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES																
	RESUELVE LAS DIVISIONES																
	IMPRIME TUS HOJAS DE EJERCICIOS																
CÁLCULO MENTAL	EL ATAQUE DE LOS TRONCOS																
	DALE AL OSO																
	LAS FOCAS																
	RECOGE LOS TONELES CON EL GARFIO																
	ROMPE EL HIELO																
	TEORÍA																
	TEST																
	PROBLEMAS																

CRÉDITOS

*Copyright 1996-03
Cibal Multimedia S.L.*

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

Depósito legal:

PM 1401-2002

ISBN 84 95370-22-0

*Todos los derechos
reservados.*

www.pipoclub.com

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Melodías originales: Pedro Darder, Carlos Cristos

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Guillermo Cantarín, Javier Liébana

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Coz Neuron castellano: Sergi Baos

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

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

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Miguel Juan, Pilar Gómez, Ricardo Cavada, Aina Darder, Carlos Darder, Inés Gracia, Ricardo Puertas.