

MATEMÁTICAS CON PIPO

APRENDE MATES CON LOS JUEGOS MÁS DIVERTIDOS

ÍNDICE



www.pipoclub.com

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

¡Actividades gratuitas!



¡CUIDA NUESTROS BOSQUES!

Pipo te recomienda que no imprimas la guía completa si no es necesario.

Introducción general.....	1
Matemáticas con Pipo.....	2
A los padres y educadores.....	2
Uso del ratón.....	3
Para empezar.....	3
Resumen.....	4
Configuración.....	4
Juegos Gráficos.....	5
El robot de la escuela.....	5
Colorear.....	6
El puzle.....	6
Operaciones matemáticas básicas.....	7
Los cohetes.....	7
Los aviones.....	7
Los submarinos.....	8
Los dirigibles.....	8
La máquina inteligente.....	9
La máquina de sumar.....	9
La máquina de restar.....	10
La máquina de multiplicar.....	10
La máquina de dividir.....	11
El barco – Las Tablas de Multiplicar.....	11
Cantidades, pesos, medidas y monedas.....	12
Los helicópteros.....	12
Los marcianos.....	12
La caja registradora.....	13
Los pesos de la balanza.....	13
La caja de caramelos.....	14
Las monedas.....	14
Los peces.....	15
Los juegos lógicos.....	15
Los cocodrilos.....	16
Las abejas.....	16
La montaña rusa.....	17
Puntuaciones.....	17
Créditos.....	18

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com

ELIGE EL FORMATO
MÁS ADECUADO

**CD-ROM
ONLINE
DIGITAL/DESCARGA**

COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencias para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase.

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

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

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

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 ó 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño

avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

MATEMÁTICAS CON PIPO



Matemáticas con Pipo va dirigido principalmente a niños entre los **3 y los 7 años** de edad. Si bien, muchos juegos pueden utilizarse con ayuda a partir de los 2 años, y otros, en sus niveles superiores, son adecuados para niños mayores de 7 años.

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

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

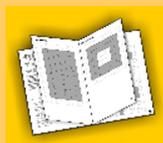
Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que a veces se presentan de forma poco estimulante para los niños. Con **Matemáticas con Pipo** hacemos una propuesta que trata los contenidos de forma lúdica y atractiva, y pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños.

Son juegos **muy estimulantes** y captan rápidamente el interés del niño debido a su dinámica y diseño. Lo que hará que el niño cada vez se quiera superar a sí mismo.

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

A LOS PADRES Y EDUCADORES

Y ADEMÁS...



La edición especial incluye el juego "pentominó" y un cuaderno de actividades.

Pipo está concebido para que el niño pueda **interactuar** con el ordenador, como si de un juguete se tratara. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

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

IDIOMAS



NIVELES



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

Todos los juegos tienen varios **niveles de dificultad** permitiendo así adaptar el juego e ir ascendiendo el nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos. Una vez que el jugador supera un nivel, el programa pregunta si se desea cambiar de nivel o si, por el contrario, se desea seguir en el mismo.

Esta nueva edición del producto cuenta con la novedad del **objetivo lúdico** (ver pág. 18). Esto motiva mucho a los niños, pues de manera divertida ven reflejados sus progresos. Pero al ser un producto dirigido a un amplio espectro de edad, los niveles altos y algunos juegos solo los podrán resolver los niños más mayores. Es importante no presionar al niño a resolverlo todo ni resolver juegos que no se corresponden a su edad.

Recomendamos para los **más pequeños** los niveles más bajos de los siguientes juegos: colorear, el robot de la escuela, puzzles, los helicópteros (encuentra el número), los marcianos (contar), los cocodrilos (calcular saltos) y los juegos de la máquina de sumar.



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

BOTÓN AYUDA

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del funcionamiento de cada juego. Y además permite siempre ir a la Ayuda General. Esta consta de los siguientes apartados:



1. Cómo funciona el programa.
2. Juegos.
3. Generalidades.
4. Consejos didácticos.

USO DEL RATÓN

El uso del ratón hace posible que el niño se desenvuelva con facilidad en todos los juegos. Es preferible que el niño aprenda a manejar un ratón estándar desde el principio, algunos niños con 2 años son capaces de manejarlo, y a partir de los 3 casi todos pueden usarlo.

Solo cuando no es posible controlar el ratón, o para aquellos que tengan dificultades motrices, recomendamos alternativas como un trackball: un ratón más fácil de manejar.

Para los más pequeños, existen unos **ratones de tamaño más pequeño** (especiales para ordenadores portátiles) que pueden favorecer el aprendizaje del uso del ratón.

Para mover objetos en los juegos de Pipo, se sigue la filosofía de “un clic” para agarrar y “otro clic” para soltar. Esta manera es más sencilla que el arrastrar-soltar objetos, pues cuando el niño ha agarrado el objeto no se suelta hasta que él mismo lo decide mediante otro clic.

PARA EMPEZAR

Una vez inserte el CD, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y la guía didáctica** o ir a **Jugar**.



El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores.

F1 Ayuda. Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla **F1** o en el interrogante de la barra. Desde aquí se puede acceder a la Ayuda General, donde se pueden consultar algunas orientaciones útiles para padres y educadores.

F5 Resumen. Para hacer una visita general a todo el producto.

F6 Idiomas. Podrás cambiar de idioma y jugar en español, catalán o inglés.

F9 Puntuaciones. Para un resumen visual de los avances del niño (véase apartado Puntuaciones Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla F9).

F8 Configuración. Para cambiar algunas opciones (consultar a continuación).

Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows: Pulsar simultáneamente **Alt + F4**.

Usuarios Mac: Pulsar simultáneamente **símbolo Apple + Q**.

EL PUENTE DE MANDO

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, accederemos al **punto de mando** de la nave espacial de Pipo desde donde podremos ver las diferentes **secciones**.



RESUMEN

F5: Tecla de acceso rápido al resumen.

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



CONFIGURACIÓN

F8: Tecla de acceso rápido a configuración.

Pulsando la tecla F8 del teclado accedemos a la pantalla de configuración donde podrá decidir sobre varios aspectos:



DIVISIÓN



SIGNO DECIMAL

Se puede elegir entre el punto [.] o la coma [,].

FORMATO DE LA DIVISIÓN

Se puede elegir entre el formato español y el anglosajón.

TIPO DE MONEDA

Se puede elegir entre euro [€] y dólar [\$].

MANTENER CONFIGURACIÓN AUTOMÁTICA SEGÚN IDIOMA

Con esta opción activada, según el idioma con el que jugamos, se asigna de forma automática la siguiente configuración:

Para español y catalán: el signo decimal es una coma, el formato de la división es el español y la moneda es el euro.

Para inglés: el signo decimal es un punto, el formato de la división es el anglosajón y la moneda es el dólar.

Si desea **mantener la misma configuración para los tres idiomas**, desactive esta opción y elija los parámetros que desee.

IMPRESORA

Desactive la impresora si **NO** quiere que se puedan imprimir las puntuaciones, los dibujos o los diplomas.

Para evitar un uso indiscriminado del botón impresora, por parte de los más pequeños, recomendamos activarlo solo cuando sea necesario.

PIPOCLUB.COM

Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea acceder a nuestra web, desactive la conexión a www.pipoclub.com pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

JUEGOS GRÁFICOS

De una forma simpática y atractiva, mediante el juego de colorear, el robot de la escuela y el puzle se estimula la capacidad mental de razonamiento lógico y abstracto, además de iniciarse en el conocimiento de los números.



EL ROBOT DE LA ESCUELA

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Reconocimiento numérico y seriación
Motricidad fina

Objetivos didácticos:

Practicar la secuenciación numérica.

¿Cómo se juega?

Hay que unir los puntos en orden (de menor a mayor) para formar la imagen.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10. Pipo indica el número por el que debes empezar.

Nivel 2: Números del 10 al 20.

Nivel 3: Decenas hasta 100.

Nivel 4: Números del 20 al 100.

Nivel 5: Números de 5 en 5 hasta 100.

COLOREAR

HABILIDADES

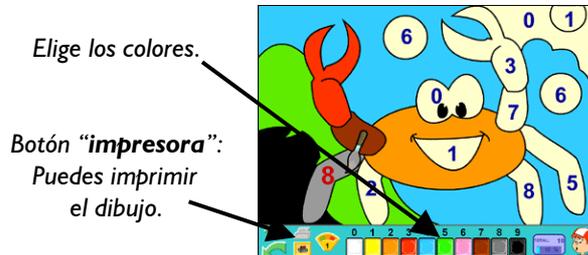
Memoria visual
Discriminación y asociación numérica
Coordinación visomotriz
Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

Reconocer los números y los colores.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colorear los dibujos que están divididos en diferentes zonas.



Hay **3 niveles** de dificultad:

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

Nivel 2: Deberás seleccionar el color que lleve el mismo número que la zona a colorear.

Nivel 3: En este nivel no aparecen los números en los dibujos. Para ello hay que pulsar sobre una zona, escuchar el número, elegir el color con el número correspondiente y colorear la zona.

EL PUZLE

HABILIDADES

Orientación espacial
Concentración y atención
Memoria visual y fotográfica a corto plazo
Discriminación de formas
Reconocimiento
Reproducción
Composición y descomposición
Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

Potenciar las habilidades de atención y concentración.

Incrementar la percepción y la memoria visual.

Desarrollar la coordinación visomotriz.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en completar el puzle.



Hay **4 niveles** de dificultad:

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

Nivel 2: Encaja las piezas de color. Sin ayuda. Pero si la necesitas, pulsa el botón salvavidas para ver el dibujo completo.

Nivel 3: Solamente hay una zona vacía. Cuando pulses una pieza se colocará sobre esta zona. Pulsa el botón salvavidas para ver qué pieza debe ir en la zona vacía.

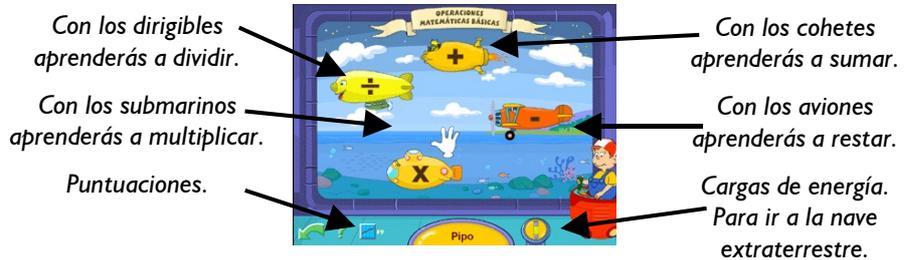
Nivel 4: Puzzle deslizante. Es un nivel difícil, incluso para adultos. Solo se pueden colocar las piezas contiguas a la zona vacía. ¡Ojo! Debes colocar las letras y los números en orden.

OPERACIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS

HABILIDADES

Concentración y atención
Agilidad y cálculo mental
Procesamiento lógico-deductivo
Razonamiento
Composición y descomposición
Estimación de resultados

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



LOS COHETES

Objetivos didácticos:

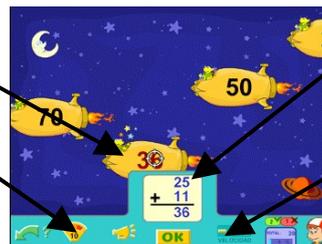
Aprender a sumar y a realizar cálculos mentales.
Desarrollar la agilidad mental.

¿Cómo se juega?

Resuelve la operación. Puedes contestar de dos maneras: haciendo un clic sobre el cohete correcto, o tecleando la respuesta en la barra y pulsar la tecla INTRO o el botón OK para confirmar lo escrito.

Elige el cohete que lleva el resultado de la suma.

Botón "niveles": haz clic aquí si deseas cambiar el nivel.



Si tecleas el resultado, pulsa OK para saber si has acertado.

Aumenta o disminuye la velocidad de los cohetes pulsando + o -.

Hay **10 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas con resultado menor o igual a 5.

Nivel 2: Sumas con resultado menor o igual a 7.

Nivel 3: Sumas con resultado menor o igual a 10.

Nivel 4: Sumas con resultado menor o igual a 20.

Nivel 5: Sumas de decenas enteras más una cifra.

Nivel 6: Sumas de decenas enteras.

Nivel 7: Sumar 5 a múltiplos de 5.

Nivel 8: Sumar 10 a cualquier número.

Nivel 9: Sumar 2 cifras más 1 cifra.

Nivel 10: Sumar 2 cifras más 2 cifras.

LOS AVIONES

Objetivos didácticos:

Aprender a restar y a realizar cálculos mentales.
Desarrollar la agilidad mental.

¿Cómo se juega?

Resuelve la operación. Puedes contestar haciendo un clic sobre el avión correcto, o tecleando la respuesta en la barra y pulsando la tecla INTRO o el botón OK para confirmar lo escrito.

Elige el avión que lleva el resultado de la resta.

Botón "niveles": haz clic aquí si deseas cambiar en nivel.



Si tecleas el resultado, pulsa OK para saber si has acertado.

Aumenta o disminuye la velocidad de los cohetes pulsando + o -.

Hay **10 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Restas con minuendo menor o igual que 6. Sin llevar.
- Nivel 2:** Restas con minuendo menor o igual que 10. Sin llevar.
- Nivel 3:** Restas con minuendo menor o igual que 20. Sin llevar.
- Nivel 4:** Restas con minuendo menor o igual que 20. Llevando.
- Nivel 5:** Restar 5 a múltiplos de 5.
- Nivel 6:** Restar 10 a un número menor o igual que 20.
- Nivel 7:** Restar 1 cifra a 2 cifras. Sin llevar.
- Nivel 8:** Restar 1 cifra a 2 cifras. Llevando.
- Nivel 9:** Restar 2 cifras a 2 cifras. Sin llevar.
- Nivel 10:** Restar 2 cifras a 2 cifras. Llevando.

LOS SUBMARINOS

Objetivos didácticos:

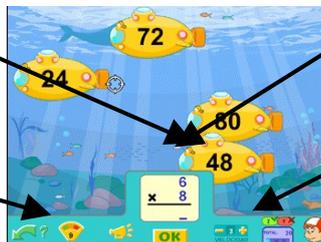
Aprender a multiplicar y a realizar cálculos mentales.
Desarrollar la agilidad mental.

¿Cómo se juega?

Resuelve la operación. Para contestar, puedes hacer clic sobre el submarino correcto, o teclear la respuesta en el cuadrado de la barra y pulsar la tecla INTRO o el botón OK.

Elige el submarino que lleva el resultado de la multiplicación.

Puedes elegir el nivel con el que quieres jugar.



Si tecleas la respuesta, pulsa OK para saber si has acertado.

Aumenta o disminuye la velocidad de los cohetes pulsando + o -.

Hay **10 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Tabla del 1.
- Nivel 2:** Tabla del 2. Hasta 2 x 5.
- Nivel 3:** Tabla del 3. Hasta 3 x 4.
- Nivel 4:** Tabla del 2.
- Nivel 5:** Tabla del 3.
- Nivel 6:** Tabla del 4.
- Nivel 7:** Tabla del 5.
- Nivel 8:** Tabla del 6 y del 7.
- Nivel 9:** Tabla del 8 y del 9.
- Nivel 10:** Decenas hasta 50 por 1, 2, 3, 4 ó 5.

LOS DIRIGIBLES

Objetivos didácticos:

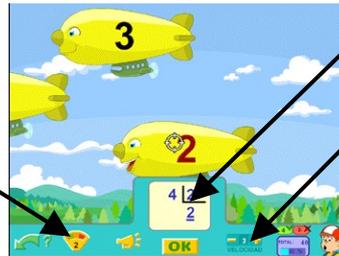
Aprender a dividir y a realizar cálculos mentales.
Desarrollar la agilidad mental.

¿Cómo se juega?

Resuelve la operación. Puedes contestar haciendo un clic sobre el dirigible correcto, o tecleando la respuesta en la barra y pulsar la tecla INTRO o el botón OK.

Elige el dirigible que lleva el resultado de la división.

Puedes elegir el nivel con el que quieres jugar.



Si tecleas la respuesta, pulsa OK para saber si has acertado.

Aumenta o disminuye la velocidad de los cohetes pulsando + o -.

Hay **10 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Primeras operaciones de las tablas del 2 y del 3.

Nivel 2: Tabla del 2.

Nivel 3: Tabla del 3.

Nivel 4: Tabla del 4.

Nivel 5: Tabla del 5.

Nivel 6: Tabla del 6.

Nivel 7: Tabla del 7.

Nivel 8: Tabla del 8.

Nivel 9: Tabla del 9.

Nivel 10: Tabla del 10.

LA MÁQUINA INTELIGENTE

HABILIDADES

Concentración y atención

Agilidad y cálculo mental

Procesamiento lógico-deductivo y razonamiento

Estimación de resultados

Categorización

Comprensión

Secuenciación

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

Para seleccionar el juego, pulsa la pantalla que tiene el signo de la operación que quieras practicar.

Restar

Sumar



Multiplicar

Dividir

LA MÁQUINA DE SUMAR

Objetivos didácticos:

Practicar la suma.

¿Cómo se juega?

Teclea el resultado de la suma en la parte superior del gusano. Deberás introducir los números de derecha a izquierda siguiendo el cursor "gusano" que indica dónde debes escribir.

Ayuda:

- con manos:
te enseñará a contar con las manos.

- con canicas:
verás gráficamente cómo se suma.



El **gusano** te indica dónde teclear.

Botón "**interrogante**": para que Pipo te ayude a resolver la operación.

Hay **8 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas hasta 10.

Nivel 2: Sumas hasta 20.

Nivel 3: Sumas hasta 99. Sin llevar.

Nivel 4: Sumas hasta 99. Llevando.

Nivel 5: Sumas de números de 2 cifras.

Nivel 6: Sumas de números de 3 cifras.

Nivel 7: Sumas de números de 4 cifras.

Nivel 8: Sumas de números de 5 cifras.

LA MÁQUINA DE RESTAR

Objetivos didácticos:

Practicar la resta.

¿Cómo se juega?

Teclea el resultado de la resta en la parte superior del gusano. Deberás introducir los números de derecha a izquierda siguiendo el cursor "gusano" que indica dónde debes escribir.

Ayuda:

- con manos: te enseñará a contar con las manos.
- con globos: verás gráficamente cómo se resta.



El **gusano** te indica dónde teclear.

Botón "**interrogante**": para que Pipo te ayude a resolver la operación.

Hay **8 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restas con números de 1 cifra menores que 5.

Nivel 2: Restas con números de 1 cifra. Sin llevar.

Nivel 3: Restas con números de 2 cifras menos números de 1 cifra. Sin llevar.

Nivel 4: Restas con números de 2 cifras menos números de 1 cifra. Llevando.

Nivel 5: Restas con números de 2 cifras. Sin llevar.

Nivel 6: Restas con números de 2 cifras. Llevando.

Nivel 7: Restas con números de 3 cifras.

Nivel 8: Restas con números de 4 cifras.

LA MÁQUINA DE MULTIPLICAR

Objetivos didácticos:

Practicar la multiplicación.

¿Cómo se juega?

Teclea el resultado de la multiplicación en la parte superior del gusano. Deberás introducir los números de derecha a izquierda siguiendo el cursor "gusano" que indica dónde debes escribir.

Los factores a multiplicar parpadean.

Botón "**niveles**".



Puedes consultar la tabla de multiplicar.

Botón "**interrogante**": Pipo te ayuda a resolver la operación.

Para facilitar la resolución de la operación, los factores a multiplicar parpadean.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Multiplicar números menores que 100 por 1, 2, y 3.

Nivel 2: Multiplicar números de 3 cifras por números entre 2 y 9.

Nivel 3: Multiplicar números de 4 cifras por números entre 2 y 9.

Nivel 4: Multiplicar números de 5 cifras por números entre 2 y 9.

LA MÁQUINA DE DIVIDIR

CONFIGURACIÓN



Puedes configurar el tipo de división desde la pantalla de configuración (F8).

Objetivos didácticos:

Practicar la división.

¿Cómo se juega?

Teclea el resultado de la división en la parte superior del gusano. Deberás introducir los números de derecha a izquierda siguiendo el cursor gusano que indica dónde debes escribir.

Botón "interrogante":

Pipo te ayuda a resolver la operación.

Modo de la división.



Simple o extendida:
para cambiar la manera de hacer la división.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Dividir números de 1 cifra entre números del 2 al 5.

Nivel 2: Dividir números de 2 cifras entre números del 2 al 9.

Nivel 3: Dividir números de 3 cifras entre números del 2 al 9.

Nivel 4: Dividir números de 4 cifras entre números del 2 al 9.

EL BARCO – LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

HABILIDADES

Memoria a Corto y Largo plazo

Cálculo mental

Composición y Descomposición

Procesamiento lógico

Categorización

Comprensión

Secuenciación

Con el barco, podrán aprender las tablas de multiplicar, del 1 al 10. En este juego se representan las multiplicaciones de forma muy gráfica, para que el niño las pueda entender y practicar fácilmente.

Para jugar, elige la tabla que quieres aprender, pulsando la escotilla que lleva el número correspondiente.

Los niveles de dificultad se corresponden con las tablas de multiplicar.

Elige la tabla que quieres practicar pulsando una escotilla.



Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

Nivel 1: primero tenemos que leer la pregunta que nos hace Pipo y después mover el barco hasta conseguir la operación correspondiente. Cuando hayas terminado pulsa el botón OK.

Nivel 2: también tenemos que leer la pregunta (mover el barco es opcional) y después teclear la respuesta correcta.

Cuando hayas terminado, pulsa el botón OK para saber si has acertado.

Aquí puedes ver el resultado de la multiplicación.

Usa las flechas para mover el barco.



Nota musical:
Pipo te canta la tabla de multiplicar que estás practicando.

Pulsa el botón OK al terminar

CANTIDADES, PESOS, MEDIDAS Y MONEDAS

En esta sección hay 7 juegos diferentes con los que se podrán aprender gran cantidad de conceptos matemáticos.



LOS HELICÓPTEROS

HABILIDADES

Reconocimiento y discriminación numérica

Coordinación visomotriz

Psicomotricidad fina

Objetivos didácticos:

Identificar números del 1 al 999.

¿Cómo se juega?

Haz clic sobre el helicóptero que contiene el número que te pide Pipo.

Botón "**altavoz**":
para repetir el enunciado.



Botón "**velocidad**":
para graduar la velocidad de los helicópteros.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10. Con ayuda.

Nivel 2: Números del 1 al 10.

Nivel 3: Números del 10 al 20.

Nivel 4: Números del 20 al 50.

Nivel 5: Números del 50 al 99.

Nivel 6: Números del 100 al 999.

LOS MARCIANOS

HABILIDADES

Reconocimiento de números

Agilidad y cálculo mental

Razonamiento matemático

Motricidad fina

Resolución operaciones concretas

Secuenciación y abstracción

Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

Introduce en el interior de los cohetes tantos marcianos como Pipo te indique. Pulsa sobre los marcianos y colócalos en el cohete que quieras, vuelve a hacer clic para soltarlos; también puedes colocarlos usando los botones que hay en la parte superior de cada cohete.

Cuando creas tener el tener resultado correcto pulsa el botón OK para saber si has acertado.

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



Botón “más” y “menos”: Para introducir o extraer marcianos de forma rápida.

Pulsa el botón OK cuando creas tener el resultado correcto.

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Contar. Números del 1 al 10.

Nivel 2: Concepto de suma.

Nivel 3: Concepto de resta.

Nivel 4: Repartir. Concepto de multiplicación.

Nivel 5: Repartir. Concepto de división.

LA CAJA REGISTRADORA

HABILIDADES

Pensamiento abstracto

Deducción

Cálculo mental

Composición y descomposición

Secuenciación

Comprensión

Categorización

Coordinación visomotriz

Objetivos didácticos:

Aprender los conceptos de menor y mayor.

Aprender el valor posicional de los números (unidades, decenas, centenas y millar).

¿Cómo se juega?

Hay que conseguir el número que Pipo nos pide. Pulsa las flechas de + y – de cada columna hasta conseguir el número indicado en la barra.

Cuando creas tener el resultado correcto pulsa el botón OK para saber si has acertado.

Pulsa la palanca y aparecerá otro número para construir.

Flechas:

Más: número siguiente.

Menos: número anterior.



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

Pulsa el botón OK para terminar.

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números de 1 cifra.

Nivel 2: Números de 2 cifras (del 10 al 20).

Nivel 3: Números de 2 cifras (hasta el 99).

Nivel 4: Números de 3 cifras.

Nivel 5: Números de 4 cifras.

LOS PESOS DE LA BALANZA

HABILIDADES

Cálculo mental

Composición y descomposición

Razonamiento matemático

Estimación de resultado

Abstracción

Secuenciación

Comprensión

Memorización

Objetivos didácticos:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (balanza).

Identificar números del 1 al 120.

Practicar las sumas.

¿Cómo se juega?

Coloca todos los pesos en la balanza y equilíbrala. Para seleccionar un peso de la estantería, haz clic sobre él. Acércalo al lado de la balanza donde lo quieras colocar y vuelve a hacer clic para soltarlo.

Botón "altavoz": para repetir el enunciado.

Botón "niveles".



Basura: si te has equivocado de peso, pulsa sobre la basura y volverá a la estantería.

Hay 4 niveles de dificultad:

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

Nivel 2: Hay 4 pesos y las cantidades son hasta 16.

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

Nivel 4: Hay 4 pesos y las cantidades son hasta 20.

LA CAJA DE CAMELOS

HABILIDADES

Cálculo mental

Composición y descomposición

Razonamiento matemático

Estimación de resultado

Abstracción

Secuenciación

Comprensión

Memorización

Objetivos didácticos:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (balanza).

Identificar números del 1 al 120.

Practicar las sumas.

¿Cómo se juega?

Equilibra la balanza con los pesos y calcula el peso de la caja de caramelos. Para seleccionar un peso de la estantería, haz clic sobre él. Acércalo al lado de la balanza donde lo quieras colocar y vuelve a hacer clic para soltarlo. Para escribir la respuesta, usa los números del teclado y después pulsa el botón OK o la tecla ENTER.

Botón "altavoz": para repetir el enunciado.



Basura: si te has equivocado de peso, pulsa sobre la basura y volverá a la estantería.

Hay dos formas de juego:

Pesos solo en un lado (del nivel 1 al 5): podrán equilibrar la balanza por ensayo y error. Después deberán resolver una suma.

Pesos en ambos lados (del nivel 6 al 10): para equilibrar la balanza deberán colocar un peso en cada lado y realizar una resta.

Hay 10 niveles de dificultad:

Nivel 1: Dos sumandos de valor menor que 10.

Nivel 2: Sumandos de valor menor que 10.

Nivel 3: Sumandos entre 7 y 20.

Nivel 4: Dos sumandos de valores menores que 50.

Nivel 5: Tres sumandos de valores menores que 50.

Nivel 6: Dos pesos y sumas hasta 10.

Nivel 7: Tres pesos y sumas hasta 10.

Nivel 8: Dos pesos y sumas hasta 20.

Nivel 9: Dos pesos y sumas hasta 100.

Nivel 10: Tres pesos y sumas hasta 50.

LAS MONEDAS

Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a calcular el precio exacto de diferentes objetos.

HABILIDADES

Cálculo mental
Composición y descomposición
Razonamiento matemático
Estimación de resultado
Abstracción
Secuenciación
Comprensión
Memorización

¿Cómo se juega?

Introduce las monedas justas para comprar el objeto de la máquina. Pulsa la moneda o el billete que deseas usar y llévalo hasta la columna correspondiente, según sean euros/dólares o céntimos/centavos. Después, pulsa de nuevo para soltarlo.

Realiza esta operación hasta tener el precio exacto del objeto y pulsa el botón OK cuando creas que has terminado.

Puedes jugar con euros o con dólares cambiando la configuración (F8).

Aquí solo euros / dólares.

Aquí solo céntimos / centavos.

Monedero:
para soltar la moneda.



Flechas: para cambiar de objeto.

Aquí puedes ver la suma total de dinero que hayas introducido.

CONFIGURACIÓN

Puedes configurar el tipo de moneda **euro** o **dólar**.

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas de 1 a 20 céntimos/centavos.

Nivel 2: Sumas de 1 a 20 euros/dólares.

Nivel 3: Sumas hasta 1,50€ con céntimos/centavos .

Nivel 4: Sumas de menos de 25 euros/dólares y céntimos/centavos.

Nivel 5: Sumas de euros/dólares. Solo billetes.

Nivel 6: Sumas de euros/dólares y céntimos/centavos.

LOS PECES

HABILIDADES

Cálculo mental
Composición y descomposición
Razonamiento matemático
Estimación de resultado
Abstracción
Secuenciación
Comprensión
Memorización

Objetivos didácticos:

Aprender a medir con la regla.

Practicar sumas y restas.

¿Cómo se juega?

Para saber cuánto mide cada pez hay que colocar el pez al principio de la regla y fijarse en los centímetros que mide. Después, debes introducir el pez en la cueva que tiene la burbuja con el resultado correcto.

Coloca el pez y mira cuánto mide.



Solo una de las tres cuevas es correcta.

Hay **8 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10.

Nivel 2: Números del 1 al 20.

Nivel 3: Números del 1 al 30.

Nivel 4: Sumas hasta 10.

Nivel 5: Sumas hasta 20.

Nivel 6: Restas con números del 1 al 10 (sin llevar).

Nivel 7: Restas con números del 1 al 20 (sin llevar).

Nivel 8: Restas con números del 1 al 20 (llevando).

LOS JUEGOS LÓGICOS

Estos juegos pretenden, de forma divertida, optimizar la capacidad mental de razonamiento lógico-deductivo.



LOS COCODRILOS

HABILIDADES

Razonamiento lógico
 Secuenciación
 Comprensión e interpretación
 Estimación de resultados
 Cálculo mental

Objetivos didácticos:

Estimular la capacidad de cálculo y razonamiento lógico.
 Identificar los números hasta el 10 y su secuenciación numérica.
 Practicar las sumas y las restas.

¿Cómo se juega?

Debes calcular los saltos que tiene que dar Pipo para llegar a las piedras y poder cruzar el río.
 Puede haber varias respuestas válidas, pero ¡cuidado!, los cocodrilos tienen mucha hambre, no debes caer sobre su cabeza.
 Pulsa sobre la hoja del nenúfar que lleve la respuesta correcta.

¿Cuántos saltos debe dar Pipo?



Pulsa la hoja de nenúfar con el resultado correcto.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Saltos del 1 al 10.

Nivel 2: La cantidad de saltos viene expresada en sumas.

Pipo te da una ayuda, si mantienes el ratón encima de las hojas de nenúfar (sin pulsar) verbalizará las expresiones y su resultado.

Nivel 3: La cantidad de saltos viene expresada en sumas. Sin ayuda.

Nivel 4: La cantidad de saltos viene expresada en restas.

Pipo te da una ayuda, si mantienes el ratón encima de las hojas de nenúfar (sin pulsar) verbalizará las expresiones y su resultado.

Nivel 5: La cantidad de saltos viene expresada en restas. Sin ayuda.

LAS ABEJAS

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación
 Cálculo mental
 Composición y descomposición
 Secuenciación
 Abstracción
 Razonamiento lógico
 Comprensión
 Estimación de resultados

Objetivos didácticos:

Practicar y repasar la serie numérica.
 Practicar las operaciones matemáticas básicas.

¿Cómo se juega?

Hay que colocar los letreros en el palo de menor a mayor; el número más pequeño abajo y el más grande arriba.

Haz clic sobre el letrero que desees colocar y acércalo hasta el palo (aparecerán unas líneas discontinuas). Cuando creas que está en la posición correcta, vuelve a hacer clic para soltarlo. Si quieres rectificar la colocación de algún letrero, haz clic sobre él y muévelo a otro sitio.

Pipo no comprueba si está bien hasta que están todos los letreros colocados.

Coloca los carteles en el palo.



- Hay **10 niveles** de dificultad:
- Nivel 1:** Números del 1 al 10.
 - Nivel 2:** Números hasta 20.
 - Nivel 3:** Números de 2 cifras.
 - Nivel 4:** Números de 3 cifras.
 - Nivel 5:** Números de 3 y 4 cifras.
 - Nivel 6:** Sumas con resultados menores de 5.
 - Nivel 7:** Sumas de 2 cifras más 1 cifra.
 - Nivel 8:** Restas de 2 cifras.
 - Nivel 9:** Tablas de multiplicar.
 - Nivel 10:** Divisiones.

LA MONTAÑA RUSA

HABILIDADES

Concentración y atención
 Razonamiento lógico
 Deducción
 Discriminación y reconocimiento de figuras geométricas
 Reproducción
 Memoria a corto plazo
 Secuenciación
 Composición y descomposición

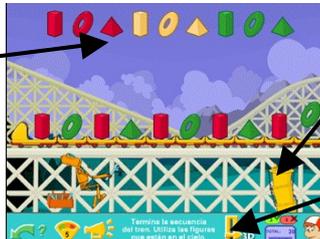
Objetivos didácticos:

Aprender a deducir secuencias lógicas.
 Razonar y pensar de forma abstracta y deductiva.

¿Cómo se juega?

Hay que terminar la secuencia del tren. Para ello elige las figuras correctas de las que hay en el cielo y colócalas en los tres últimos vagones. Para colocarlas, haz clic sobre una figura del cielo, acércala hasta el vagón correcto y vuelve a hacer clic para soltarla.

Haz clic sobre la figura para llevarla al vagón.



Contenedor: para deshacerte de las figuras equivocadas.

Puedes jugar con figuras planas 2D o volumétricas 3D.

Hay 5 niveles. A medida que aumentamos de nivel, aumenta la dificultad.

Consejo: para facilitar la resolución de los ejercicios, di en voz alta la secuencia de colores, y después, fíjate en las figuras.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



Para los usuarios de Windows: pulsar **F9** para un acceso rápido desde cualquier pantalla.

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.

Al pasar el ratón por encima de los iconos, aparecerá una breve explicación del juego.

Botón "impresora".



Niveles de cada juego

Cargas de energía.

CARGA DE ENERGÍA



Al ser un producto dirigido a un amplio espectro de edad, los niveles altos y algunos juegos solo los podrán resolver los niños más mayores.

Es importante no presionar al niño a resolverlo todo ni resolver juegos que no se corresponden a su edad.

Para un control por parte de los padres y/o tutores pueden acceder a la pantalla de puntuaciones donde visualizarán los progresos en cada uno de los juegos. Esta pantalla se puede imprimir; lleva indicado el nombre del jugador y la fecha.

Recuerde que puede desactivar el acceso a la impresora en la pantalla de configuración, para que los más pequeños no hagan un uso indiscriminado del botón y así evitar el derroche innecesario de papel.

LA NAVE EXTRATERRESTRE – OBJETIVO LÚDICO

En esta nueva edición se ha habilitado un control de progresos lúdico para motivar a los niños a resolver los distintos niveles. Así, en cada juego conseguirás un montón de cargas de energía que se irán guardando en el acumulador. Una vez entres en la pantalla de la nave, pulsa sobre este acumulador para tomar una carga de energía y colocarla en el depósito externo de la nave.



A medida que vayas depositando las cargas, la nave se irá preparando para despegar (se encenderán las luces, se abrirá la puerta, se pondrán en marcha los motores...).

Cuando hayas colocado todas las cargas de energía, los extraterrestres entrarán en la nave para viajar hasta su planeta.

DIPLOMA FINAL



EL DIPLOMA

Como recompensa por tanto trabajo realizado y como señal de agradecimiento por haber ayudado a los extraterrestres, Pipo y V1 te darán un regalo muy especial, el Diploma.

El diploma aparece con el nombre del jugador y la fecha en la que se logró superar el producto. Se puede imprimir el diploma en blanco y negro, para colorearlo.

CRÉDITOS

Copyright © 1996-08.
Cibal Multimedia.

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

Depósito legal:
PM 1542-1997.
ISBN 978 84 920902-3-5.
Todos los derechos reservados.

<http://www.pipoclub.com>

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

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

Voz Pipo español y catalán: Aina Cortés

Voz Pipo inglés: Frances McMahon

Voz Extraterrestre V1: Mary Ramírez

Melodías: Carlos Cristos, Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Carlos Darder, Aina Darder, Toni Darder.