



material, lo cual puede llevar costes adicionales que dependen de su proveedor de acceso a Internet.

## CONSEJOS DIDÁCTICOS

### AYUDAS



Al pulsar el botón "Interrogante verde" o la TECLA F1 aparecerá una ayuda contextual.

Es muy útil para padres y educadores a la hora de resolver dudas y sacarle el máximo partido al juego.

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. 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 conseguir superar los juegos debes conseguir el 100% en la barra de estado. El porcentaje depende del número de ejercicios resueltos, así como los fallos que el niño/a ha podido cometer. 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 el 100% cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad. De igual forma, se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos, que siguen funcionando cuando el niño/a ha superado el 100 %.

Hay que ser conscientes de que el porcentaje como tal, no es importante. La pretensión del juego no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con mayor o menor 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.

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 ayudarlo 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.

## PARA EMPEZAR

Este producto aprovecha el recurso de **jugar ampliando la pantalla** lo que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso a los jugadores.

Para acceder a los juegos debemos pulsar sobre el botón "Jugar" que nos llevará a la pantalla Menú de Juegos.

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

Resumen - 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** Resumen. Visualización y breve explicación de los juegos.

### LA NAVE DE PIPO

Una vez pulsado el botón "Jugar", se accede al Menú de Juegos de la nave. **Hay 50 juegos** a los que se podrá acceder a través de **5 grupos** de actividades de los 7 que hay en la web (datos de abril 06): Juegos para Peques, Lectura, Matemáticas, Lógica e Inglés.

En la web, puede que esta pantalla presente un aspecto diferente, pues se van incorporando juegos y contenidos mensualmente.



## RESUMEN

F5

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

Usa las flechas para ver todas las secciones



Breve explicación de los juegos disponibles en cada sección.

Acceso a [www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

## LOS CONTENIDOS DEL CD-ROM

### MENÚ PEQUES



#### NOTA:

Los juegos a los que puede acceder desde el CD, aparecen en color, y aparecen semitapados aquellos que no lo son.



Activo

Desactivo

### LA SECCIÓN PARA PEQUES (de 3 a 6 años):

Se ha demostrado que resulta extremadamente positivo estimular los aprendizajes básicos en las primeras etapas del desarrollo del niño/a. Espontáneamente, los más pequeños se sienten impulsados a imitar a Pipo, y rápidamente repiten las palabras y se esfuerzan por una dicción correcta.

Desde esta sección se puede acceder a **dos escenarios** para pulsar y escuchar (la **playa** y los **animales domésticos**). Puedes ver cómo se colorean y escriben las palabras en tres **tipos de letra** (mayúsculas, minúsculas y letra enlazada), que puedes cambiar usando el botón tipo de letra.



Acceso a los diferentes juegos.

Puntuaciones

Luego pon en práctica todo el vocabulario aprendido mediante 5 juegos, cuyos accesos y puntuaciones se encuentran en la barra:

- **Veo, veo...** busca la imagen que empieza por... A elegir entre 4 imágenes.
- **Las Burbujas**, hacer 4 parejas – fácil-.
- **Los Aviones**, escucha y selecciona la palabra.
- **Las Ostras**, lee y selecciona la imagen.
- **El Tren**, teclea las letras de la palabra.

También podrás acceder a otros dos juegos:

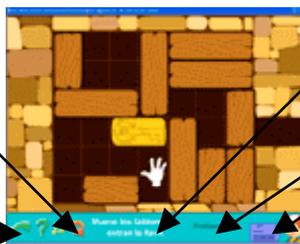
- **Colorea**, para aprender los colores básicos.
- **Puzzles**, donde practicar las vocales.



### LA SECCIÓN DE LÓGICA (de 5 a 12 años):

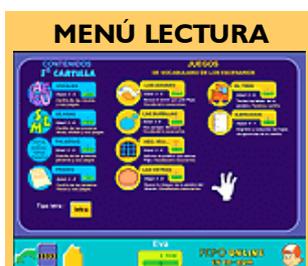
Podrán acceder a dos juegos donde desarrollarán habilidades lógico-reflexivas y la concentración. Además, también mejorarán la capacidad de observación y el razonamiento espacial.

- Empezar de nuevo
- Con o Sin Música
- Ayuda
- Salir



- Enunciado
- Nº de ejercicio
- Puntuaciones

- **La Llave Mágica:** Despeja el camino para poder sacar la llave por la abertura.
- **Coloca las cajas:** Mueve a Pipo por la sala y completa todos los huecos en las cajas, para empujarlas usa las flechas del teclado.



En la primera columna aparecen en azul los accesos a la zona de "La 1ª Cartilla". Los juegos de las otras columnas trabajan el vocabulario de las escenas de peques.

### LA SECCIÓN DE LECTURA (de 3 a 6 años):

La primera **cartilla interactiva** con la que los niños aprenderán a leer jugando y casi sin darse cuenta. Con el CD, se tiene acceso completo a **3 letras** (L, S, N) de un total de 25 de la cartilla presentes en la web.



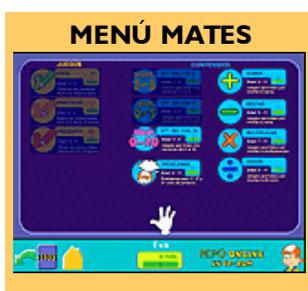
Las arañas: selecciona la palabra que Pipo dice.

Cada letra se trabaja con **18 juegos** repartidos en cuatro secciones:

- La letra y sus sílabas
- Las cinco Primeras palabras
- La sección de "Más palabras".
- Las primeras frases.

Además trabajarán las vocales con:

- **Las medusas,** pulsa todas las vocales.
- **Las Estrellas,** une los puntos y dibuja la letra.



### DE LA SECCIÓN DE MATEMÁTICAS (de 3 a 10 años):

Las matemáticas se han vuelto más importantes en esta era tecnológica, por ello, ayudar a los estudiantes a desarrollar con éxito todos los aspectos del aprendizaje de las matemáticas desde preescolar hasta sexto curso de primaria es crítico.

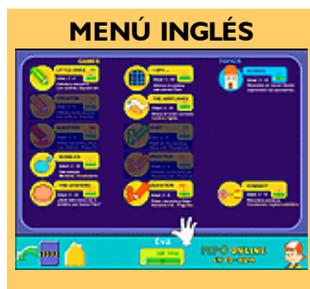


Los Problemas: Rellena los huecos con números y signos matemáticos para completar el planteamiento.

Cuenta con diversos ejercicios para jugar y aprender con:

- **Los Pájaros,** una forma amena de conocer los números del 1 al 10.

- **Coloca las Ranas**, ejercicios fáciles para aprender los números del 1 al 10.
- **Cálculo mental**, donde se trabajará con **16 niveles** de dificultad diferentes de los 72 posibles. Se han presentado cuatro con cada operación matemática: suma, resta, multiplicación y división.
- **Problemas** (Modo Completa), Pipo ayuda en el planteamiento del problema y el niño/a ha de rellenar los huecos correctamente. Se incluyen 3 niveles, de los 7 posibles de la web, haciendo un total de 36 ejercicios.



### LA SECCIÓN DE INGLÉS (de 3 a 10 años):

Es durante las primeras etapas de la vida donde somos más receptivos a aprender y retener un segundo idioma.

Esta sección presenta una estructura paralela a la sección de peques. Hay activos **dos escenarios** para pulsar y escuchar (**the beach** y **domestic animals**).



*Haz Parejas:  
Pueden jugar dos jugadores; cada caballito de mar representa a uno.*

Trabaja este vocabulario con cinco juegos completamente en inglés:

- **The Bubbles**, hacer 8 parejas.
- **I Spy...** Veo, veo... Busca entre 8 imágenes.
- **The Airplanes**, ¿cómo se escribe?.
- **The Oysters**, lee y encuentra.
- **Connect the words**, relaciona con español.
- Aprende los colores y los números en inglés gracias a **Colouring with Colours and with Numbers**.

## LOS CONTENIDOS DE LA WEB

### ¿ESTÁ REGISTRADO?



Una vez registrado, introduzca en esta pantalla su apodo o nickname y seleccione su clave infantil con las flechas. Para facilitar la entrada en ocasiones posteriores, seleccione "Recordar Contraseña" y "Recordar Nick".

Los contenidos de la web pueden diferir de lo que hay en el cd-rom, tanto en su distribución como en la cantidad, ya que en la web, cada mes se añaden contenidos. Así pues, según los datos de Abril de 2006, en la web de Pipo podrá encontrar hay más de 1000 actividades en más de 100 juegos diferentes.

### ¿Cómo se accede?

- Si es la primera vez que visita los juegos: **regístrese** y pulse "**Comprar suscripción**"; sin realizar ningún pago, introduzca su código (que aparece en la tarjeta).
- Si usted ya es usuario de pago: pulse "**Ampliar suscripción**" y añadirá **sin coste alguno**, un año a su fecha de caducidad.



Una vez ha pulsado "Ampliar Suscripción", accederá a la sección de compra.

Pulse aquí: ¿Tiene un código de activación?"

## CRÉDITOS

Copyright 1996-05  
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 2804-2005

ISBN 84 95370-11-5

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, Javier Liébana, Miquel Albertí

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

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

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, Toni Darder.