

# EL PLANETA TIERRA CON PIPO

## APRENDE A CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE

### ÍNDICE



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

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

*¡Busca las actividades gratuitas!*

Introducción general .....	1
El planeta Tierra con Pipo .....	2
A los padres y educadores .....	2
Para empezar .....	3
Resumen .....	4
Los temas .....	5
Los juegos .....	5
El puzle .....	6
Colorea .....	6
Las casas – <i>parejas de conceptos</i> .....	6
Pegatinas .....	7
El valle contaminado – <i>tipos de contaminación</i> .....	7
Limpia los biomas – <i>eliminar basura</i> .....	7
¿Dónde está...? .....	8
Coloca los textos .....	8
El parque eólico – <i>acciones correctas e incorrectas</i> .....	8
La planta de reciclaje – <i>clasificar basura</i> .....	9
El monte – <i>completar frases</i> .....	9
La calle – <i>relacionar conceptos</i> .....	10
La reserva forestal – <i>test</i> .....	10
Las placas solares – <i>tipos de energía</i> .....	11
Puntuaciones .....	11
Créditos .....	12

## INTRODUCCIÓN GENERAL

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

ELIGE EL FORMATO  
MÁS ADECUADO

**CD-ROM  
ONLINE  
DIGITAL/DESCARGA**

### COLEGIOS

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



**¡CUIDA NUESTROS  
BOSQUES!**

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

**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 contenidos.

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 que queremos conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 o 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.

## EL PLANETA TIERRA CON PIPO



El **planeta Tierra con Pipo**, cuenta con diferentes apartados que tratan conocimientos de áreas tan importantes como la biología, la geología, la geografía física y humana, las ciencias ambientales, etc. Y lo hace de una forma amena y divertida para que los niños puedan entender conceptos que a veces, pueden resultar, incluso, aburridos o muy complicados. Los juegos que componen el producto, son muy **estimulantes** y captan rápidamente el interés del niño.

A partir de fondos animados, vídeos, imágenes y juegos, se exponen temas como el agua, la atmósfera, el clima o la energía, para que los niños y niñas vayan tomando conciencia de la importancia que tiene cuidar de nuestro entorno.

Va dirigido a niños de **5 a 12 años**. Estos, de forma intuitiva, con los diferentes juegos de los que consta el producto, irán aprendiendo conceptos importantes, consejos y pequeñas pautas para poder aplicar en casa o en el colegio, y así ayudar a mantener nuestro planeta más limpio.

La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno. No existe la presión del tiempo, pues lo importante es que los niños, a medida que juegan, vayan aprendiendo e interiorizando los conceptos para después, poderlos aplicar en la vida cotidiana. Se valora la resolución del ejercicio, pero no el tiempo que tarda en hacerlo.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

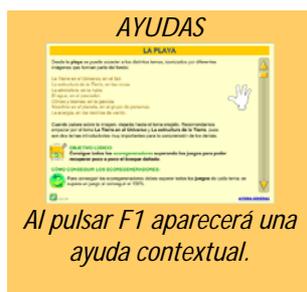
Pipo está concebido para que el niño pueda interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Los juegos contabilizan **aciertos y errores** cometidos: los puntos son importantes pues animan al menor a seguir jugando y le motivan a esforzarse y superarse más, pero hay que tener presente que no son significativos por sí solos.

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** e investigue y consecuentemente, aprenda de sus errores.

### BOTÓN AYUDA

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una breve explicación de cada juego. Y además te permite siempre acceder a la Ayuda General que consta de los siguientes apartados:



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



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

## PARA EMPEZAR

Una vez inserte el CD, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos** de la colección, ir a **jugar** o ver la **guía didáctica** del producto.



## NUESTRA MISIÓN

*Pipo* se ha encontrado con un hábitat gravemente dañado por problemas medioambientales. Hay mucha contaminación y mucha basura en el suelo. Debemos ayudar a *Pipo* a regenerarlo. Para ello debemos superar los juegos y conseguir *ecoregeneradores* con los que recuperaremos el medio ambiente de la zona y volveremos a tener un bosque limpio.

**TU MISIÓN**



*¡Ayúdanos a recuperar el bosque que Pipo ha encontrado muy dañado!*

*Llevar a cabo tu misión, ¡no va a ser nada fácil!*  
*Consigue ecoregeneradores para salvar el medio ambiente.*

*Si tu nombre ya está en la lista solo tienes que pulsar sobre él.*



*Si juegas por primera vez, hay que escribir el nombre (2 veces igual).*

**F1** Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla F1 o en el interrogante verde de la barra.

**F5** **Resumen.** Visualización de todo el producto; los temas y los juegos.

**F9** Acceso a la pantalla de **puntuaciones** (de cada niño en cada juego). Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla **F9**.

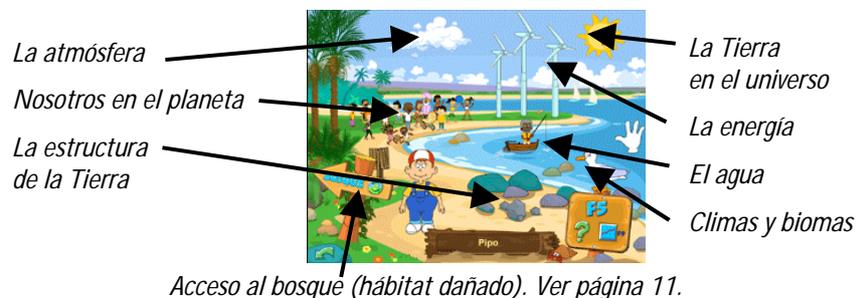
Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

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

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

## LA PLAYA

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, accederemos a **la playa** desde donde podremos ver los **7 temas** diferentes:



## RESUMEN

**F5**

Tecla de acceso rápido al resumen.

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



En esta misma pantalla encontramos dos opciones para configurar el juego:

**Permitir imprimir:** Puede activar o desactivar la impresora. Si no quiere que se puedan imprimir el juego del colorea y las puntuaciones, desactive el botón.

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

**Permitir conexión a Internet:** Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea que se pueda acceder a nuestra web, desactive la conexión a [www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com) pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

## LOS TEMAS DEL PLANETA TIERRA

"ROBOTS"



Inactivo - Activo

Cada robot nos presenta un concepto relacionado con el tema.

Es recomendable escuchar los robots antes de jugar para tener una primera toma de contacto con el contenido que se tratará en los juegos.

Para que los robots se queden activos, debes escuchar la explicación de Pipo completa.

El contenido del producto se estructura en 7 temas. Es recomendable empezar por el tema "La Tierra en el universo" y seguir por "La estructura de la Tierra", pues en ellos se explican algunos conceptos básicos del origen y el funcionamiento del planeta, para entender algunas ideas que se explican en los temas posteriores.

1. La Tierra en el universo
2. La estructura de la Tierra
3. La atmósfera
4. El agua
5. Climas y biomas
6. Nosotros en el planeta
7. La energía

La presentación del tema es una primera toma de contacto con los conceptos y conocimientos que se irán tratando en los juegos que hay en cada uno de los temas.

### ROBOTS

En las escenas hay elementos pulsables, que aparecen en estado gris, y robotitos. Ambos tipos de objetos introducirán los contenidos teóricos de cada tema. Es recomendable pulsarlos y escucharlos antes de pasar a los juegos.

Para que el robot se quede activo, hay que dejar que Pipo termine la explicación. Los robots se mueven para indicar el orden recomendado de lectura.

Algunos robots tienen explicaciones con vídeo. En ellos se acompañan las exposiciones con representaciones gráficas muy visuales que ayudan a comprender los contenidos tratados. En ellos aparece un icono especial al pasar por encima.

ROBOTS CON VÍDEO



Si el robot tiene vídeo aparecerá este icono al pasar por encima.

NEURON



Pulsa sobre Neuron y escucharás curiosidades.

Algunos robots llevan, además, videos con ejemplos.

Explicación del robot



## LOS JUEGOS



En la parte inferior se muestra el porcentaje.

El signo de visto aparece al lograr el 100%.

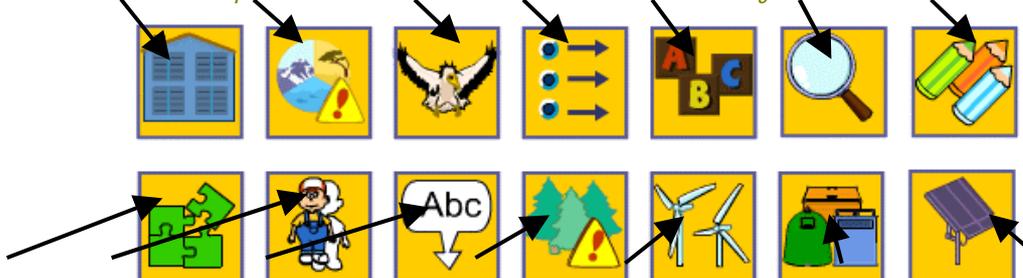
Los juegos del planeta Tierra son muy variados, pues en ellos se tratan todos los contenidos expuestos en las presentaciones.

Los juegos están ordenados desde los más fáciles a los más difíciles empezando por la izquierda. De manera que los más pequeños podrán empezar a jugar con los primeros (puzle, colorea, pegatinas y parejas).

En la barra, encontraremos los iconos de los juegos con los que podemos jugar, según el tema en el que estemos.

En cada uno de ellos aparece el porcentaje superado de dicho juego. Así, cuando hayamos resuelto el 100% aparecerá un visto verde. Pulse F9 para consultar las puntuaciones globales de cada jugador.

*Las casas Limpia biomas El monte La calle La reserva forestal ¿Dónde está? Colorea*



*Puzle Pegatinas Coloca textos El valle contaminado El parque eólico La planta de reciclaje Las placas solares*

No hay los mismos juegos en todos los temas:

**La Tierra en el universo:** El puzle, Las casas, Pegatinas, Coloca textos, El monte, La calle, La reserva forestal.

**La estructura de la Tierra:** El puzle, Las casas, Pegatinas, Coloca textos, El parque eólico, El monte, La calle, La reserva forestal.

**La atmósfera:** El puzle, Las casas, Pegatinas, Coloca textos, El parque eólico, El monte, La calle, La reserva forestal.

**El agua:** El puzle, Las casas, Pegatinas, Coloca textos, El parque eólico, El monte, La Calle, La reserva forestal.

**Climas y biomas:** Colorea, El puzle, Las casas, Limpia los biomas, ¿Dónde está?, Coloca textos, El monte, La calle, La reserva forestal.

**Nosotros en el planeta:** El puzle, Pegatinas, Coloca textos, El valle contaminado, El parque eólico, La planta de reciclaje, El monte, La calle, La reserva forestal.

**La energía:** El puzle, Las casas, Pegatinas, Coloca textos, El parque eólico, Las placas solares, El monte, La calle, La reserva forestal.

## EL PUZLE

### HABILIDADES

Orientación en el espacio  
Percepción visual  
Discriminación y asociación de imágenes  
Encaje de formas  
Memorización visual

### Objetivos didácticos:

Potenciar las habilidades de atención y concentración.  
Incrementar la percepción y la memoria visual.  
Desarrollar la coordinación visomotriz.

### Objetivo ecológico:

Aumentar la biodiversidad.

### ¿Cómo se juega?

En la parte derecha de la pantalla encontrarás las piezas del puzle descolocadas. Completa el puzle con estas piezas colocándolas en el muro.

Con el botón "salvavidas" podrás visualizar, durante todo el tiempo que lo tengas pulsado, el fondo del puzle a modo de ayuda.



Por cada cuatro piezas colocadas correctamente, aparecerán diversos animales para aumentar la biodiversidad.

## COLOREA

### HABILIDADES

Creatividad  
 Coordinación visomotriz  
 Motricidad fina  
 Concentración y atención  
 Discriminación

### Objetivos didácticos:

Reconocimiento de los colores.  
 Estimular la capacidad artística, la creatividad y la imaginación.

### ¿Cómo se juega?

Consiste en colorear el dibujo a su gusto. Primero hay que hacer clic sobre el color con el que se quiere pintar y, después, pulsar sobre la zona a colorear. Se puede cambiar de color tantas veces como se quiera.



Este es un juego muy adecuado para los más pequeños de la casa.

## LAS CASAS

### HABILIDADES

Coordinación visomotriz  
 Motricidad gruesa  
 Memoria visual  
 Concentración y atención  
 Discriminación y asociación de imágenes

### Objetivos didácticos:

Asociar las palabras con su imagen.  
 Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.

### Objetivo ecológico:

Ahorrar energía apagando las luces de las casas de la ciudad.

### ¿Cómo se juega?

Pulsa sobre las ventanas de la casa para destaparlas y descubrir los dibujos. Entonces busca los dibujos iguales y haz parejas.



Pueden jugar **2 jugadores**. Las casas laterales simbolizan cada jugador, le toca el turno a quien tiene el número de la bandera de color negro. Si acierta, vuelve a jugar. De lo contrario, el turno pasa.

A medida que vayamos consiguiendo parejas, se irán apagando las luces de las casas para ahorrar energía.

Con el juego de las casas se podrá desarrollar en el niño la capacidad memorística visual a través de dibujos relacionados con los temas tratados.

## PEGATINAS

### HABILIDADES

Asociación de imágenes  
Motricidad fina  
Discriminación visual  
Reconocimiento de formas

### Objetivos didácticos:

Interiorizar los conceptos tratados en cada tema.  
Facilitar la asimilación de conceptos con la ayuda de imágenes.

### ¿Cómo se juega?

Atrapa la pegatina que aparece por la derecha de la pantalla, pasando con el ratón por encima de ella, y colócala en su lugar correspondiente. Para soltarla, pulsa de nuevo sobre el lugar correcto.



## EL VALLE CONTAMINADO

### HABILIDADES

Discriminación visual  
Concentración  
Conciencia ambiental  
Identificación de imágenes

### Objetivos didácticos:

Conocer los diferentes tipos de contaminación.  
Concienciar sobre la importancia de mantener limpio nuestro entorno.  
Capacidad de atención y concentración.

### Objetivo ecológico:

Eliminar los elementos contaminantes para mantener el valle limpio.

### ¿Cómo se juega?

Pipo nos pedirá que le ayudemos a quitar los elementos contaminantes que hay en el valle, según contaminen el suelo, el aire, el agua o produzcan contaminación acústica. Para ayudarlo en la tarea de limpieza debemos pulsar los elementos correspondientes. En la barra aparece el contador de elementos contaminantes. Debes buscarlos hasta obtener el visto en todos los cuadrados.



## LIMPIA LOS BIOMAS

### HABILIDADES

Discriminación visual  
Concentración  
Conciencia ambiental  
Identificación de imágenes

### Objetivos didácticos:

Concienciar sobre la importancia de mantener nuestro entorno limpio.  
Capacidad de atención y concentración.

### Objetivo ecológico:

Eliminar los elementos contaminantes de los biomas.

### ¿Cómo se juega?

Ayuda a Pipo a limpiar la suciedad de los ecosistemas. Hay 3 diferentes: el océano, la montaña y la pradera. En ellos aparecen elementos contaminantes: latas, bolsas de plástico, botellas, barriles, etc. Para que desaparezcan hay que pulsarlos y arrastrarlos hasta el contenedor que hay en la barra. Pulsa de nuevo para soltarlos.



Es un juego óptimo para los más pequeños de la casa, dada la simplicidad del juego. El hecho de trabajar con imágenes, facilita la asimilación.

## ¿DÓNDE ESTÁ...?

### HABILIDADES

Discriminación  
Organización de la información  
Concentración y Atención  
Memoria a corto y largo plazo

#### Objetivo didáctico:

Discriminar conceptos y reforzar los aprendizajes obtenidos.  
Poner en práctica habilidades de atención, concentración y memoria.  
Situarse en el mapa los climas y biomas de la Tierra.

#### ¿Cómo se juega?

Escucha con atención qué es lo que pide Pipo e indícale donde se encuentra. Tendrás que buscar climas, biomas y conceptos relacionados. Los ejercicios salen en series de cuatro. Fíjate bien y selecciona la respuesta correcta, entre las opciones marcadas.



A modo de ayuda, se señalan en gris las posibles respuestas, de forma que la primera pregunta de la serie se deberá distinguir entre cuatro opciones y la última pregunta, sólo tendrá una posible solución.

## COLOCA TEXTOS

### HABILIDADES

Discriminación visual  
Concentración y atención  
Memoria visual  
Organización de la información

#### Objetivos didácticos:

Reconocer los conceptos básicos de los diferentes temas.  
Interiorizar conceptos con la ayuda de imágenes.

#### ¿Cómo se juega?

Selecciona las tarjetas de la columna de la derecha y colócalas en el lugar correspondiente.



Pulsa la tarjeta que quieras para agarrarla y pulsa de nuevo para soltarla. Si la respuesta es correcta la tarjeta quedará pegada, si no lo es, se contará un error y volverá a la columna de la derecha.

## EL PARQUE EÓLICO

#### Objetivo didáctico:

Aprender a identificar las acciones que favorecen y que perjudican el medio ambiente.

## HABILIDADES

Coordinación visomotriz  
Lectura  
Comprensión  
Motricidad fina  
Memoria auditiva  
Conciencia ecológica

### Objetivo ecológico:

Conseguir molinos de viento para crear un parque eólico que produzca energía renovable.

### ¿Cómo se juega?

Lee los textos, fíjate en la imagen y arrastra cada acción hasta la zona correcta sobre el mar. Debes hacer clic en el cuadro que quieres colocar y llevarlo hasta la zona del mar que le corresponde, según sea una acción correcta o incorrecta. Para soltar el cuadro, debes hacer clic de nuevo.

*Los molinos de viento.*

*Pulsa el altavoz, si quieres volver a escuchar el enunciado.*



*Las acciones.*

*Coloca cada acción según sea correcta o incorrecta.*

## LA PLANTA DE RECICLAJE

## HABILIDADES

Concentración y atención  
Identificación  
Pensamiento deductivo  
Discriminación  
Memorización

### Objetivos didácticos:

Asimilar qué es lo que podemos tirar en cada contenedor para reciclar.  
Clasificar elementos en función de un concepto determinado.

### Objetivo ecológico:

Fomentar el reciclaje para mejorar la conservación del medio ambiente.

### ¿Cómo se juega?

Agarra los restos de basura que hay en la cinta transportadora y tíralos en el contenedor correspondiente. Cuando termines una serie, pasará el encargado del reciclaje y se cambiarán los contenedores para seguir reciclando.

Si no recuerdas qué es lo que puedes tirar en cada contenedor, consulta la ayuda o vuelve a la presentación del tema para leer de nuevo el robotito.

*Contenedores de reciclaje.*



*Los restos de basura van pasando por la cinta transportadora.*

Es un juego óptimo para los más pequeños de la casa, dada la simplicidad del juego. El hecho de trabajar con imágenes, facilita la asimilación.

## EL MONTE

## HABILIDADES

Comprensión  
Discriminación  
Atención y memoria  
Concentración  
Razonamiento

### Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora.  
Discriminar entre diversas opciones.  
Reforzar los conceptos adquiridos en las presentaciones.

### Objetivo ecológico:

Eliminar las latas que ensucian el monte para mantenerlo limpio y sin contaminación.

### ¿Cómo se juega?

Lee con atención la frase y completa los huecos con las palabras que faltan. Elige una palabra de las que hay en el suelo, pulsa sobre ella para agarrarla y desplázala hasta el hueco en la frase donde la quieres colocar. Pulsa de nuevo para soltarla, si es correcta quedará pegada, si no volverá a la parte inferior del paisaje y se contará un error.

Completa los huecos de la frase.

Usa las palabras del suelo.



Usa el tronco para soltar las palabras que no quieras utilizar.

Hay dos niveles de dificultad:

**Con ayuda:** Completa la frase con las palabras de la parte inferior del paisaje.

**Sin ayuda:** Presta atención, pues se han colado algunas palabras que te pueden liar.

Por cada palabra que coloques de forma correcta desaparecerá una lata del suelo, así ayudarás a Pipo a mantener el monte limpio.

## LA CALLE

### HABILIDADES

Concentración y atención  
Comprensión lectora  
Discriminación  
Razonamiento

#### Objetivos didácticos:

Discriminar conceptos y reforzar los aprendizajes.  
Relacionar los conceptos trabajados en las presentaciones.  
Establecer relaciones conceptuales.

#### Objetivo ecológico:

Reciclar el papel, tirándolo en el contenedor azul de reciclaje.

#### ¿Cómo se juega?

Relaciona los conceptos de la columna de la izquierda con los de la derecha. Haz clic en la palabra o concepto que quieres emparejar y arrastra la flecha hasta su pareja.

Une los conceptos de la izquierda con los de la derecha.



Porcentaje, aciertos y errores.

Por cada concepto que relaciones de forma correcta, Nina tirará un papel en el contenedor de reciclaje.

## LA RESERVA FORESTAL

### HABILIDADES

Concentración y atención  
Razonamiento  
Discriminación  
Memorización

#### Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora.  
Adquirir y reforzar el aprendizaje de los contenidos.  
Aprender a discriminar la respuesta correcta entre diferentes opciones.

#### Objetivo ecológico:

Extinguir los incendios de la reserva forestal con la ayuda del hidroavión.

#### ¿Cómo se juega?

Lee con atención la pregunta que aparece en el cielo y selecciona la respuesta correcta, entre las tres opciones posibles.

Pregunta.



Elige una de las posibles respuestas.

A medida que vayas acertando preguntas, el hidroavión ayudará a Cuca a apagar los incendios. ¡Debes conseguir apagarlos todos contestando correctamente a las preguntas!

## LAS PLACAS SOLARES

### HABILIDADES

Concentración y atención  
Identificación  
Discriminación  
Clasificación  
Coordinación visomotriz

#### Objetivo didáctico:

Aprender a identificar los tipos de energía, según sean renovables o no renovables.

#### Objetivo ecológico:

Conseguir placas solares para abastecer la ciudad de energía solar.

#### ¿Cómo se juega?

Lee el texto, fijate en la imagen y arrastra cada tipo de energía hasta la zona correcta en la chimenea de la azotea. Debes hacer clic en el cuadro que quieres colocar y llevarlo hasta la chimenea que le corresponde, según sea una energía renovable o no renovable. Para soltar el cuadro, debes hacer clic de nuevo.

Lleva las energías hasta la chimenea correcta en la azotea.



Imágenes acompañadas de texto de los tipos de energías.

Por cada energía que coloques correctamente se instalará una placa solar en las azoteas de los edificios para abastecerlos de energía eléctrica renovable.

## 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.

### EL BOSQUE

Al superar cada juego (alcanzar el 100 %), se consigue un "ecoregenerador". Estos son necesarios para restaurar el bosque.

El bosque y los *ecoregeneradores* no son más que una representación gráfica de los progresos, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece que los niños y niñas no se aburran.

### Acceso al bosque



1. Desde la playa.
2. Desde puntuaciones

Depósito de *ecoregeneradores*



Neuron

Botón "historial"

Una vez lleguemos al bosque dañado, debemos usar los *ecoregeneradores* que hemos conseguido en los juegos. Hay que pulsar sobre el depósito de *ecoregeneradores* para agarrarlos y arrastrarlos hasta **Neuron** (para soltarlo, volver a hacer clic).

### ECOREGENERADOR



A medida que vayamos dando *ecoregeneradores* a Neuron, iremos limpiando los elementos más contaminantes, y los problemas ambientales que dañan el bosque irán desapareciendo, dando paso a elementos naturales, que nos ayudarán a regenerar el bosque.

En la barra se encuentra el **botón historial**. Este sirve para que podamos ver, cuando queramos, todos los elementos que hemos restaurado gracias a los

## DEPÓSITO DE ECOREGENERADORES



## BOTÓN HISTORIAL



*ecoregeneradores.* Pulsa la flecha hacia atrás y hacia delante para ver la evolución de nuestro bosque.

## PUNTUACIONES

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 temas. Esta pantalla se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, y las puntuaciones.

*Selecciona el tema sobre el que quieras ver los datos.*

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



*Icono representativo de cada juego y puntuaciones detalladas de cada actividad.*

*Ir al bosque.*

## EL DIPLOMA

Como recompensa por tanto trabajo realizado, Pipo otorgará un diploma de "Defensor del planeta Tierra" a nombre del jugador y con la fecha en la que se logró superar el juego.

Puedes imprimir el diploma en color o, si lo prefieres, en blanco y negro para que el niño lo coloree. **Recuerda:** no debemos malgastar papel innecesariamente. Imprime el diploma en papel reciclado o en un papel usado por una cara, y cuando ya no lo quieras, tíralo en el contenedor de reciclaje de papel.

## DIPLOMA



## 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 1217-2008.

ISBN 978 84 95370-35-8.

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 Alberti

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

Voz Pipo: Aina Cortés

Voz Neuron: Pere Pau Sancho

Melodías: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Creación de contenidos: Marina Perelló

Revisión de contenidos: Guillermo Vizoso

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Carlos Darder, Aina Darder, Toni Darder, Inés Soliveres.