

VEN A JUGAR CON PIPO

MÁS DE QUINCE JUEGOS PARA APRENDER

NUEVA EDICIÓN - V. 10

ÍNDICE

Introducción general	1
Ven a jugar con Pipo	2
A los padres y educadores	2
Opciones de accesibilidad.....	3
Para empezar	3
Opciones	4
Los Juegos Generales	5
Colorea	5
El barco	6
Los aviones	6
El tren	6
Los camiones.....	7
Los Juegos de los Escenarios	7
El cuerpo humano	8
El reloj	8
El gato y el queso	8
Los peces	9
Los cohetes	9
La pizarra	10
El xilófono	10
Las casas	11
Los sonidos de los animales	11
Puntuaciones.....	12
Tabla didáctica	13
Créditos	13

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

Además de actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

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 de 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 y cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área educativa. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando una serie de actividades para el desarrollo del niño como la intuición, el razonamiento, la creatividad...

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

La mayoría abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 15 meses ó 2 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función a su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o en educación especial.

VEN A JUGAR CON PIPO



Ven a jugar con Pipo va dirigido a **los más pequeños de la casa**, a partir de los dos años, si bien abarca un rango de edades amplio que va desde los **15 meses** hasta los **7 años**. También está dirigido a niños con dificultades de aprendizaje o con necesidades educativas especiales, gracias a la variedad y tratamiento que se hacen de los contenidos y a la adaptabilidad del hardware (véase apartado Opciones de Accesibilidad).

Las principales **áreas y habilidades** que se trabajan son: lectura y escritura, matemáticas, música, informática (uso del ratón), conocimiento del medio (cuerpo humano, animales, las horas, etc.)

El programa se desarrolla en los **ambientes** en que se mueve un niño, esto lo hace idóneo para el aprendizaje, ya que parte de un ambiente próximo a él: el dormitorio, el baño, la sala, la cocina, el huerto, la escuela, el parque, los animales domésticos y la playa.

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

Al inicio de cada escena hay una animación de Pipo que hace el juego más atractivo, ahora bien, el niño puede empezar a jugar enseguida sin necesidad de esperar a que acabe.

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



El producto ofrece la posibilidad de jugar en cualquiera de estos tres idiomas.

A LOS PADRES Y EDUCADORES



BOTÓN ALTAVOZ
Para repetir el enunciado

letra

BOTÓN TIPO LETRA
Se puede configurar en Opciones F5.

Pipo está concebido para que el niño pueda **interactuar** con el ordenador como si de un juguete se tratase, con el objetivo de que aprenda y se divierta al mismo tiempo. Es importante que explore, investigue, y descubra las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

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

El juego ofrece la posibilidad de jugar en **tres idiomas** diferentes: español, inglés y catalán, 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 se recomienda jugar en su lengua materna al menos hasta que conozcan bien el juego. Pero es muy útil para los niños que están aprendiendo una segunda lengua.

Pueden usar la letra **mayúscula, minúscula o enlazada** según las preferencias y necesidades del niño, y se puede cambiar en cualquier momento pulsando el botón "letra". Se puede configurar su accesibilidad en la pantalla Opciones F5.

El botón altavoz repite los enunciados en cada juego.

Recomendamos para los más pequeños:

El gato y el queso: Enseña a familiarizarse con el uso del ratón, es muy simple y atractivo. Se accede desde el ratón en "la cocina".

El cuerpo humano: Reconocer las partes del cuerpo humano, se accede desde Cuca en "el baño".

El xilófono: Jugar creando su propia música. Se accede desde la radio en "la playa".

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

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

LAS ESCENAS

Una vez seleccionado el escenario tendrá a tu disposición los personajes que en él vive, así como todos los objetos que hay en él. De esta manera se familiarizará con el vocabulario de la acción elegida.

LOS JUEGOS: En ellos podrás poner en práctica todo el vocabulario introducido en las escenas.

Hay un juego **siempre** asociado en cada escenario con el personaje que **destacar** por su cuenta.

Objetivos: Cuando juegas por un objeto o el color de un objeto de una tarjeta que se muestra, puedes saber qué nombre asociado al juego introducido en el escenario en el que estás, así como los términos que hacer clic y empezar a jugar.

Opciones de accesibilidad:
- Ampliar vocabulario.
- Relacionar imágenes con palabras.

Botones especiales:
letra: Botón "Tipo de letra" para cambiar entre letra mayúscula, minúscula y enlazada. Puede configurarse en Opciones F5.
altavoz: Botón "Altavoz" para repetir el enunciado de la escena.
letra: Botón "letra" para ir a la pantalla donde se encuentra Otro.

Puede sobre este botón para ver la lista de los objetos asociados del escenario y averiguar qué le falta por pulsar.

activa.com

Los sonidos de los animales: Adivinar quien emite cada sonido. Se accede desde el gramófono en “los animales domésticos”.

Normalmente, los niños de hasta 3 años por iniciativa propia no pasarán más de media hora delante del ordenador, en general no es recomendable que sobrepase este tiempo de dedicación. Los niños menores de 2 años, si aún no saben manejar el ratón, podrán jugar utilizando el teclado con ayuda de un adulto (véase apartado Opciones de Accesibilidad).

OPCIONES DE ACCESIBILIDAD



El ratón de tipo Trackball facilita el aprendizaje.



"Ven a jugar con Pipo" permite un control mediante el teclado.

Siempre que sea posible se recomienda jugar haciendo uso del ratón. Sólo si el niño es muy pequeño o tiene alguna discapacidad motriz, deben tenerse en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Existen los ratones “trackball” en el mercado, que facilitan el aprendizaje por su facilidad de uso, aunque la mayoría de los niños a partir de los 3 años son capaces de aprender a manejar cualquier tipo de ratón.
- Ven a jugar con Pipo, permite un control mediante el teclado:
 - Usando la tecla “tabulador” y las teclas “cursor” el niño se puede desplazar por los objetos de las escenas y por los juegos.
 - La tecla “enter” y la barra espaciadora sirven para pulsar los objetos seleccionados.

Estas opciones permiten que los niños muy pequeños que aún no saben manejar el ratón, o los que tienen alguna necesidad educativa especial derivada de alguna discapacidad motriz puedan jugar sin ningún tipo de problema, al igual que sus compañeros.

Para los niños muy pequeños, se recomienda que, sentados sobre las rodillas de un adulto, éste les oriente sobre qué teclas deben pulsar para poder jugar con Pipo.

En el juego del Tren (teclear palabras), se recomienda que el adulto señale la zona en la que se encuentra la letra que hay que teclear, para ayudar a la discriminación visual, empezando por un número reducido de elementos. Una vez que el niño empieza a reconocer todas las letras sobre el teclado, la ayuda del adulto debe ir disminuyendo de forma progresiva, hasta que el niño sea autónomo en esta tarea.

PARA EMPEZAR

SELECCIÓN



Este es el cursor que aparece cuando hay un objeto pulsable. La parte activa del cursor es el dedo índice. Para seleccionar algo debemos señalarlo con él.

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien ir a la pantalla de Opciones (F5) donde podemos ver un resumen de todos los juegos del producto.



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

F5 Opciones: Para hacer una visita general a todo el producto y configurar el juego (véase apartado Opciones).

F6 Idiomas: Para cambiar el idioma del juego.

F9 Puntuaciones: Para un resumen visual de los avances del niño (véase apartado Puntuaciones).

LA CASA DE PIPO

Esto es La Casa de Pipo y desde aquí podrás visitar todos sus ambientes. Todos los escenarios tienen que ver con la vida cotidiana de un niño.



LOS ESCENARIOS

En total hay nueve escenarios. En cada uno de ellos el niño puede ir explorando y pulsando los objetos, Pipo le enseñará cómo se pronuncian y cómo se escriben. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuercen en mejorar la dicción.

En los escenarios Pipo te enseña muchas palabras, como se pronuncian y cómo se escriben.



Estos cinco botones de la barra son los juegos y las galletas recogidas en cada juego.

Salir

Ayuda

Botón tipo letra: Mayúsculas, minúsculas o enlazada.

DIPLOMA DE LA ESCENA

Puedes imprimir tu diploma para colorearlo

BOTE DE GALLETAS

Aquí puedes ver las galletas que has conseguido

En la barra inferior en la pantalla de cada escena, se visualizan los iconos de los juegos junto a un bote de galletas. En ellos se plasma el número de galletas que se han conseguido y las que se pueden llegar a conseguir en el juego concreto. A medida que el usuario va consiguiendo galletas, el bote se va coloreando, simbolizando que se va llenando de galletas.

De esta manera el niño tiene un breve resumen sobre sus progresos en los juegos de cada escenario.

Diploma de la escena: Sólo cuando consigas superar todos los juegos del escenario, podrás acceder al diploma de esa sección e imprimirlo. El diploma guarda la fecha en la que fue obtenido, lo que se refleja en la impresión del mismo.

OPCIONES

Desde la **tecla F5** se pueden visualizar todas las posibilidades que ofrece el programa. Permite dar un vistazo de forma rápida y resumida a todo el contenido del juego.

Pulsa sobre las flechas para ver los diferentes escenarios.

Salir



Usa las flechas para ver los diferentes juegos.

Opciones de configuración: impresora, tipo de letra e Internet.

Disponemos de un apartado de configuración en el cual se podrá elegir:

- Opción Tipo de letra: si quieres que el botón tipo de letra esté disponible en cualquier pantalla o, si por el contrario, quieres definir un tipo de letra por defecto que no se pueda cambiar.
- Opción Botón impresora: podemos definir si queremos que el botón impresora esté activo en las pantallas del colorear, puntuaciones y diplomas. De esta manera podemos evitar que el niño derroche papel innecesariamente.
- Opción conexión a Internet: permitir o no la conexión a Internet para visitar www.pipoclub.com

LOS JUEGOS GENERALES

Desde cualquier escenario se puede acceder a una serie de Juegos Generales que aparecen en la parte inferior de la pantalla. El vocabulario que se practica en cada uno de ellos depende del escenario en el que estamos. Hay 5 y son los siguientes:



Colorea: Practicar los colores.

El barco: Vocabulario y contar hasta 10.

Los aviones: Escuchar y buscar una palabra.

El tren: Teclar las letras de las palabras.

Los camiones: Leer y elegir el dibujo.

COLOREA

HABILIDADES

Discriminación de colores

Creatividad

Capacidad artística

Coordinación visomotriz

Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

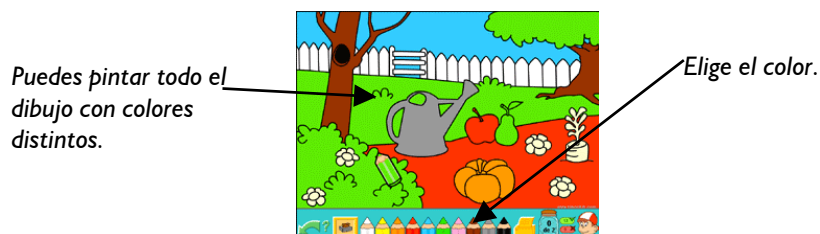
Reconocer los colores (de forma visual y auditiva).

Estimular la capacidad artística del niño.

Potenciar el lenguaje, la imaginación y la creatividad.

¿Cómo se juega?

Consiste en colorear el escenario. Hay que hacer clic en el color con el que se quiere pintar y luego hacer clic sobre la parte del dibujo a colorear, se puede cambiar de color cuantas veces se quiera.



EL BARCO

HABILIDADES

Reconocimiento de números (hasta 10)

Discriminación visual

Secuenciación y seriación

Asociación de imágenes

Razonamiento lógico-matemático

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de imágenes.

Aprender los números del 1 al 10.

¿Cómo se juega?

Hay que reconocer el dibujo que parpadea en la barra inferior y contar cuantas veces está repetido en el barco.

Puedes pulsar los dibujos que se repiten y Pipo te ayudará a contarlos, y después pulsar el número en la barra.

Si ya sabes la respuesta puedes hacer clic directamente sobre el número correcto.

Puedes hacer clic si ya sabes la respuesta.

Cuenta los dibujos como este.



En la nube se marcan los que ya has contado.

Pipo te ayudará a contar.

LOS AVIONES

HABILIDADES

Reconocimiento de palabras asociadas a una imagen

Lectura y pronunciación de las palabras

Asociación sonido-grafía

Vocabulario

Discriminación visual y auditiva

Objetivo didáctico:

Asociar imágenes con palabras.

¿Cómo se juega?

En la parte superior derecha de la pantalla aparece el dibujo que pide Pipo. Hay que fijarse bien en la palabra y en el dibujo, y después elegir el avión que lleva escrita la palabra concreta.

Incluso los niños que no saben leer podrán jugar fijándose en las primeras letras, en las vocales y en la palabra que aparece escrita en la barra.

Busca la palabra que corresponde al dibujo.



Fíjate bien en el dibujo.

EL TREN

HABILIDADES

Reconocimiento de letras

Manipular el teclado

Asociación de imagen - palabra

Pronunciación

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de las letras del abecedario en el teclado a partir de palabras asociadas a una imagen.

Empezar a manipular el teclado.

¿Cómo se juega?

En la pantalla aparece una palabra y hay que teclear en el ordenador las letras de la misma. No es necesario teclear las letras de la palabra en orden, aunque es recomendable.

CONSEJO

A los niños más pequeños, es importante ayudarles en la búsqueda de las letras señalándoles la zona del teclado.

Busca en el teclado de tu ordenador cada letra. Se colocará en los vagones del tren.



Para volver a escuchar la palabra haz clic sobre el altavoz.

En la parte superior izquierda de la pantalla, aparece el dibujo de la palabra que hay que teclear, para ayudar a reconocer y asociar la imagen con la palabra.

LOS CAMIONES

HABILIDADES

Reconocimiento de palabras

Lectura y pronunciación

Asociación palabra-imagen

Discriminación visual

Vocabulario

Objetivos didácticos:

Asociación de palabras a imágenes.

Aprender nuevas palabras y enriquecer su vocabulario.

Desarrollar la capacidad de lectura, con la ayuda de imágenes.

¿Cómo se juega?

Hay que fijarse bien en la palabra que aparece escrita en la valla publicitaria y hacer clic en el dibujo que corresponda.

Se trata de un ejercicio de lectura y, por tanto, Pipo no lee en voz alta la palabra de la valla. Si el niño no sabe leer, puede pulsar el salvavidas y Pipo la leerá..

Elige bien el camión que contiene el dibujo que estamos buscando.



Esta es la palabra que buscamos.

Salvavidas, para pedir ayuda. Pipo leerá la palabra.

LOS JUEGOS DE LOS ESCENARIOS



Cuando aparezca la varita mágica quiere decir que hemos encontrado uno de los juegos sorpresa.

Hay un **juego sorpresa** escondido en cada escenario que el niño tiene que descubrir por su cuenta. Se indican con la **varita mágica** al pasar por encima con el cursor; sólo hay que hacer clic y empezar a jugar.

En total hay **9 juegos** escondidos, tantos como escenarios.

El cuerpo humano (Cuca en “el baño”): las partes del cuerpo.

El reloj (el reloj en “el salón”): aprender los números y las horas.

El gato y el queso (el ratón en “la cocina”): manejo del ratón.

Los peces (el ordenador en “el dormitorio”): discriminar las vocales.

Los cohetes (los globos en “el parque”): sumar y restar.

La pizarra (la pizarra en “la escuela”): enseña el abecedario.

El xilófono (la radio en “la playa”): aprender las notas y crear pequeñas melodías.

Las casas (las manzanas en “el huerto”): ejercitar la memoria haciendo parejas.

Los sonidos de los animales (el gramófono en “los animales domésticos”): ¿qué hace cada animal?

EL CUERPO HUMANO



Se accede desde Cuca en "el baño".

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de las partes visibles del cuerpo humano.

Permite al niño conocerse a si mismo, identificando su cuerpo con el del dibujo.

¿Cómo se juega?

Tendremos que buscar la parte del cuerpo que Pipo nos pide y hacer clic en ella sobre el dibujo. Pulsando en las fotos de la izquierda podremos escoger si queremos trabajar la cara o las partes del cuerpo en general.

La palabra que Pipo nos pide aparece en la barra.

Para ayudar a encontrar la respuesta, se marcan las zonas activas al pasar con el ratón por encima.

Haz clic en la parte del cuerpo que nos pide Pipo.

Pulsa sobre las fotos para trabajar la cara o las partes del cuerpo.



Aquí aparece escrita la palabra que Pipo nos pide.

HABILIDADES

Discriminación visual

Coordinación visomotriz

Identificación

EL RELOJ



Se accede desde el reloj en "el salón".

Objetivos didácticos:

Aprender las horas.

Reconocimiento de la serie numérica a través de las agujas del reloj.

¿Cómo se juega?

Hay 3 maneras de jugar:

Se puede jugar cogiendo las agujas y colocándolas en la hora correspondiente a la que nos pide Pipo; utilizando las flechas que aparecen en la parte inferior del reloj (reloj digital); o pulsando directamente sobre los números.

Este juego sirve para todas las edades, los más pequeños practicarán numeración, hacia delante y hacia atrás y harán girar las agujas del reloj. Los más mayores relacionarán las horas y minutos con sus correspondientes agujas y aprenderán a leer un reloj digital.

HABILIDADES

Seriación numérica

Motricidad fina

Coordinación visomotriz

Razonamiento lógico-matemático

Discriminación visual

Este es tu objetivo: Mueve las agujas para que coincida con esta hora.

Aquí adelantas o atrasas las horas y la aguja se moverá.



Arrastra las flechas para conseguir la hora.

Aquí adelantas o atrasas los minutos, la aguja se moverá.

EL GATO Y EL QUESO



Se accede desde el ratón en "la cocina".

Objetivo didáctico:

Coordinación visomotriz en la utilización o manejo del ratón.

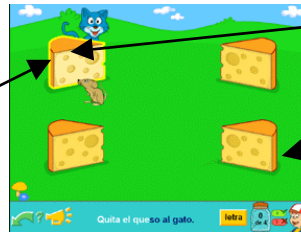
¿Cómo se juega?

El niño tiene que fijarse bien y hacer clic sobre el trozo de queso detrás del cual esté escondido el gato. El juego es útil para que el niño coordine los movimientos con la ayuda del sonido y la iluminación. La mayoría de los niños a partir de los 3 años son capaces de aprender a manejar cualquier tipo de ratón.

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Orientación en el espacio
Motricidad gruesa

Si pasas por encima del queso en el que se encuentra el gato, emite un sonido diferente al de los otros quesos.



Pulsa aquí para quitarle el queso.

Si pasas el ratón por encima del queso, emite un sonido y el queso se ilumina.

LOS PECES



Se accede desde el ordenador en "el dormitorio".

HABILIDADES

Asociar grafía y sonido
Discriminar vocales
Motricidad gruesa

Objetivo didáctico:

Reconocimiento de vocales, por su grafía y sonido.

¿Cómo se juega?

Hacer clic sobre el pez que contiene la vocal que nos pide Pipo.

Es un instrumento útil para aquellos niños que se inician en el aprendizaje de la lectura o para aquellos que quieren reforzar su aprendizaje de una forma lúdica.

Haz clic sobre la vocal que oyes y una burbuja se la llevará.



Si pulsas el altavoz podrás escuchar la vocal que te pide Pipo.

Cada uno de los peces lleva una de las 5 vocales; al pulsar sobre el pez correcto, una burbuja se lo llevará y será más fácil buscar en los otros peces.

LOS COHETES



Se accede desde los globos en "el parque".

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático
Seriación y numeración
Reconocimiento números
Coordinación visomotriz

Objetivos didácticos:

Resolución de operaciones matemáticas.

Practicar las sumas y las restas de forma visual.

¿Cómo se juega?

En cada cohete hay un número determinado de "extraterrestres", en función del signo que aparezca entre los dos primeros cohetes, tendremos que sumar o restar. Así, hay que realizar la operación y conseguir el total de "extraterrestres" en el tercer cohete.

Se pueden pulsar los tubos del tercer cohete: para añadir (+) o quitar (-) "extraterrestres" del resultado. Si ya se sabe la respuesta, se puede pulsar el número correcto de la barra inferior.



Pulsa aquí para añadir extraterrestres.

Puedes pulsar estos números para indicar el resultado

Pulsa aquí para quitar extraterrestres.

LA PIZARRA



Se accede desde la pizarra en "la escuela"

HABILIDADES

Reconocimiento de letras
Reconocimiento de sílabas
Asociar sonido con grafía
Discriminar letra a principio de palabra
Motricidad fina

Objetivo didáctico:

Reconocimiento de las letras del abecedario.

¿Cómo se juega?

Hay dos maneras de jugar:

Modo Libre:

Se expone el niño al estímulo de cada letra. El niño puede pulsar todas las letras que quiera, las veces que desee. También se pueden pulsar las sílabas que forman cada letra y las vocales.

Es recomendable que antes de pasar al modo pregunta se practiquen todas las letras en el modo libre.

Modo Pregunta:

Pipo pide una letra del abecedario, y se debe pulsar sobre ella. Se puede volver a escucharla pulsando sobre el botón "altavoz".

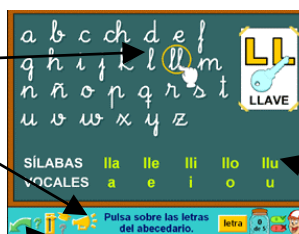
Así, al hacer clic sobre una letra, aparece en la zona de la derecha la letra pulsada y una imagen que empieza por esa letra.

Para conseguir las galletas de este juego, es necesario jugar en el modo "pregunta".

Señala la letra en el abecedario

Pulsa aquí para volver a oír la letra que te piden

Para cambiar el modo "libre" y "pregunta"



Aquí ves una palabra que empieza por la letra que has pulsado.

Sílabas con la letra que has pulsado.

EL XILÓFONO



Se accede desde la radio en "la playa".

HABILIDADES

Reconocimiento de notas musicales
Motricidad fina
Memoria visual y/o auditiva
Creatividad

Objetivos didácticos:

Familiarización e inicio en el aprendizaje de las notas musicales.
Estimulación de la sensibilidad auditiva.

¿Cómo se juega?

Hay dos maneras de jugar: se puede usar el xilófono para crear pequeñas melodías o jugar a reproducir una melodía concreta.

Para crear melodías:

Hay que pulsar sobre las notas del xilófono para crear la melodía deseada o simplemente para hacerlo sonar.

Para borrar la última nota, hay que utilizar el botón "borra nota" (lápiz); para borrar toda la melodía y empezar una nueva, hay que pulsar el botón "borrador".

Si queremos escuchar la melodía que hemos creado, hay que pulsar el botón "play".

Podremos cambiar el instrumento con el que queremos que suene nuestra melodía: guitarra eléctrica, guitarra clásica, clarinete, piano, etc.

Criterios de accesibilidad: Se podrán utilizar las notas del xilófono desde el teclado utilizando las teclas de la línea A, S, D,...



Puedes imprimir la plantilla para usar el teclado de tu ordenador como un piano.

Para reproducir melodías:

Pulsando el botón melodías podremos elegir entre 6 melodías distintas.

Se trata de un juego de memoria sonoro-visual donde los niños podrán aprender a tocar el principio de algunas canciones.

Escucha lo que has grabado.

Modo "crear" y "reproducir"



Borrar toda la melodía.

Selecciona un instrumento

Borrar la última nota.

LAS CASAS



Se accede desde la manzana en "el huerto".

Objetivos didácticos:

Discriminación de imágenes repetidas.

Memoria visual y auditiva.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en ir destapando las ventanas de la casa e ir uniendo los dibujos que se repiten.

Con este juego, el niño puede desarrollar su memoria visual y auditiva mediante dibujos de fácil reconocimiento y muy próximos a su vocabulario.

Pueden jugar 2 jugadores; las casas laterales simbolizan cada jugador. Le toca el turno al que tiene la luz de la casa encendida.

Las parejas conseguidas se contabilizan en forma de pájaros, gana quien haga más parejas y tenga más pájaros en el cable eléctrico.

HABILIDADES

Memoria visual / auditiva

Coordinación visomotriz

Lectura y pronunciación

Asociación de imágenes a palabras

Discriminación visual

Las parejas conseguidas se contabilizan en forma de pájaros.



Aparecen los nombres de los objetos, así el niño puede practicar la lectura.

LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES



Se accede desde el gramófono en "los animales domésticos"

Objetivo didáctico:

Asociación de imágenes de animales con los sonidos que emiten.

¿Cómo se juega?

Consiste en asociar el sonido que se escucha en el altavoz con el animal al que corresponda. La granja de animales presenta una situación idónea para conocer a los animales por los sonidos que emiten.

Cuando pulsas un animal aparece su nombre.

Pulsa el altavoz para volver a escuchar el sonido del animal que buscamos.



Haz clic sobre el animal al que corresponde el sonido que escuchas.

HABILIDADES

Discriminación auditiva asociada a imágenes

Vocabulario

Lectura y pronunciación

PUNTUACIONES



Pulsando la tecla F9 se accede a la pantalla de puntuaciones

El programa hace un seguimiento de los progresos y puntuaciones de cada usuario. Esto mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar y seguir jugando.

Hay que tener en cuenta que las puntuaciones en sí, no son importantes. Lo verdaderamente importante es la consecución o no, de los juegos de cada escenario.

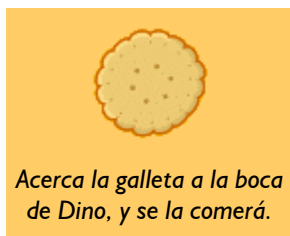
No se guíe por el estado de los puntos; tener muchos puntos no quiere decir que el niño sepa más que otro que tenga pocos puntos, sino que ha jugado más veces. Es importante que NO pretenda que el niño logre de golpe, el 100% en todos los juegos de una escena. De este modo, lo único que conseguiría es agobiarlo y que lo que se ha pensado como una herramienta motivadora de aprendizaje, se convierta en un aburrimiento.

Aquí puede ver el total de galletas de las



Si quiere ver una explicación del juego sobre la barra, pase por encima de los juegos con el ratón.

Botón impresora



Acerca la galleta a la boca de Dino, y se la comerá.

Para tener una visión general de los progresos del niño en cada juego, respecto al producto completo, se dispone de una pantalla de puntuaciones, a la que se puede acceder desde La Casa de Pipo, la Cueva de Dino y/o pulsando la tecla F9 (sólo para usuarios de Windows).

En esta pantalla se visualiza un breve resumen de cada juego (al pasar por encima con el cursor), los porcentajes de juego que ha realizado el niño y las galletas que ha obtenido en cada uno de ellos.

EL DINOSAURIO

Para los niños se ha habilitado un control de progresos lúdico. En cada juego hay un bote de galletas vacío, que los niños tendrán que ir llenando resolviendo los ejercicios que se le plantean. Se pueden conseguir más de una galleta en cada uno de ellos.

Cuando se hayan conseguido algunas galletas, se podrá visitar la cueva en la que Dino está encerrado. En la barra inferior aparece un bote con todas las galletas que se han conseguido hasta el momento.

Hay que dar las galletas a Dino, para que crezca y pueda salir de la cueva, para ello hay que pulsar sobre el bote. Con un solo clic cogemos la galleta y la podremos acercar a la boca de Dino. Él se encargará de comérsela.

A medida que vayamos dando galletas a Dino, veremos cómo crece y cómo aumenta su peso en la báscula.



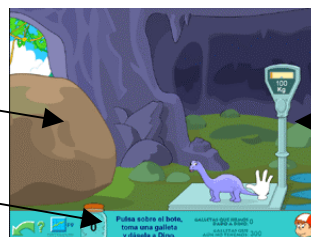
Puedes imprimir tu diploma en color o en blanco y negro.



Éste es el diploma que el niño conseguirá al finalizar el juego VEN A JUGAR CON PIPO

Dino ha de empujar esta piedra para poder salir de la cueva.

Pulsa en el bote para coger una galleta.



En la báscula podrás ver como Dino va creciendo.

Al finalizar del juego, y cuando Dino se haya comido todas las galletas, se podrá obtener el **diploma final**, con el que se acredita al niño que ha jugado a todos los juegos y que ha conseguido salvar a Dino, ayudándolo a crecer para poder salir de la cueva.

TABLA DIDÁCTICA

HABILIDADES

JUEGOS	RECONOCIMIENTO DE LETRAS: PALABRAS O SILABAS	ASOCIACIÓN DE IMÁGENES Y/O PALABRAS	VOCABULARIO	LECTURA Y PRONUNCIACIÓN	ASOCIACIÓN SONIDO-GRAFÍA	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	MEMORIA VISUAL Y/O AUDITIVA	DISCRIMINACIÓN VISUAL Y/O AUDITIVA	COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	SECUENCIACIÓN Y SERIACIÓN	RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO	CREATIVIDAD	MANIPULACIÓN DEL TECLADO	RECONOCIMIENTO NÚMEROS
EL TREN														
EL BARCO														
COLOREA														
LOS AVIONES														
LOS CAMIONES														
EL CUERPO HUMANO														
EL RELOJ														
EL GATO Y EL QUESO														
LOS PECES														
LOS COHETES														
LA PIZARRA														
EL XILÓFONO														
LAS CASAS														
LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES														

CRÉDITOS

Copyright © 1996-07.
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 1998 - 95
ISBN 978- 84-920902-0-4
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

Contenidos guía didáctica: Marina Perelló, Alicia González

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

Técnico sonido: Pedro Darder, Alicia González, Marc Puig

Voz Pipo: Aina Cortés

Voz Dino: Miguel Ángel Ferri

Melodía original: Carlos Cristos, Pedro Darder

Música / Efectos: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Director General: Domingo Sanz

Departamento comercial y administración: Domingo Sanz, Pilar Gómez,

Colaboradores: Toni Darder, Aina Darder, Carlos Darder, Pilar Gómez