

JUEGA CON PIPO EN LA CIUDAD

MUCHOS MÁS JUEGOS PARA APRENDER
NUEVA EDICIÓN - V. 10

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
Juega con Pipo en la Ciudad.....	2
A los padres y educadores	2
Opciones de accesibilidad.....	3
Para empezar	3
Opciones	4
Juegos generales	5
Los lápices de colores	5
El castillo	5
El avión	6
Las mariposas	6
Los submarinos	7
Los juegos de los escenarios	7
La ratita	7
Las ranas	8
El caballito de mar.....	8
Las hormigas	9
Los helicópteros	9
Los pájaros	9
La pizarra	10
Las tortugas.....	10
Puntuaciones.....	11
Créditos	12

INTRODUCCIÓN GENERAL

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.

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 de que 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 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. Algunos programas disponen, además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

JUEGA CON PIPO EN LA CIUDAD



Juega con Pipo en la ciudad va dirigido principalmente a niños de entre **3 y 7 años**, sin embargo este producto puede utilizarse en otras edades, dependiendo de las necesidades y capacidades de cada sujeto.

Las principales **áreas** y habilidades que se trabajan son variadas: matemáticas, escritura, lectura, vocabulario y memoria visual.

El programa se desarrolla en los **ambientes** en que se mueve un niño pequeño en la ciudad. Esto lo hace idóneo para el aprendizaje, ya que parte de un ambiente próximo a él: el zoo, la calle, el circo, el parque de atracciones, el supermercado, las frutas y las verduras, los animales acuáticos y los verbos.

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 de alguna manera e ir progresivamente interiorizando los contenidos o aprendizajes.

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.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

BOTONES ESPECIALES



Para repetir el enunciado.

letra

Para cambiar el tipo de letra.

IDIOMAS



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

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** cometidos: los puntos son importantes en tanto que sirven de premio o refuerzo para que el niño se sienta motivado a seguir el juego y 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. Para los niños que están aprendiendo una segunda lengua es muy útil.

Pueden usar **mayúsculas, minúsculas o letra enlazada** según le vaya mejor al niño, se puede cambiar en cualquier momento. Además en los juegos se cuenta con la opción del **botón altavoz** para oír de nuevo la pronunciación de la pregunta de lo que se está pidiendo.

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 de dos años o menos pueden jugar ayudados por un adulto. El niño sentado en sus rodillas pulsará sobre los objetos y oírás las diferentes palabras. Esto le impulsa a repetir las palabras imitando a Pipo favoreciendo la dicción.

Si no existen impedimentos para usar el ratón normal es preferible que el niño aprenda a manejarlo desde el principio (algunos niños de dos años son capaces de manejarlo y a partir de 3 años pueden usarlo todos).

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

Generalidades.

Cómo funciona “Juega con Pipo en la ciudad”.

Consejos para padres y educadores.

Pantalla de Configuración.

AYUDAS

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



OPCIONES DE ACCESIBILIDAD



El ratón de tipo Trackball, así como los ratones para portátil (más pequeños) facilitan el aprendizaje.



"Juega con Pipo en la ciudad" 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.
- Juegas 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.

PARA EMPEZAR

Una vez inserte el cd, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demos y las guías didácticas** de la colección o ir a **Jugar**.

Demos de la colección

Desinstalar



Jugar a "Juega con Pipo en la ciudad"

Guías didácticas

Desde la primera pantalla donde Pipo se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar, o bien a la pantalla de opciones donde se puede ver un resumen de todas las actividades del programa.

SELECCIÓN



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

Los créditos

Para cambiar de idioma F6

SALIR

OPCIONES



Para ir a la pantalla de ayuda: F1

Registre el producto Online

JUGAR

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).

Para salir del programa desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows, pulsar simultáneamente Alt + F4.

Usuarios Mac: pulsar simultáneamente símbolo Apple + Q.

LA BALLENA



Cuando tengas galletas, visita a la ballena (ver pág. 10).

BOTE DE GALLETAS



Aquí puedes ver las galletas que has conseguido.

DIPLOMA DE LA ESCENA



Puedes imprimir tu diploma para colorearlo.

BOTÓN LISTA DE OBJETOS

13 / 26

Consulta qué objetos de la escena ya has pulsado.



Botón idioma configurado para inglés y español.



LA CIUDAD DE PIPO

Una vez que se ha pulsado "Jugar" aparece la primera pantalla del juego: una vista de la ciudad de Pipo. Desde aquí podrás acceder a los diferentes juegos y actividades.



La calle — Los animales acuáticos
 El parque de atracciones — El circo
 El zoo — El supermercado
 Frutas y Verduras — El parque (los verbos)
 La ballena Valentina — Puntuaciones F9

LOS ESCENARIOS

En total hay ocho escenarios: el zoo, la calle, el circo, el parque de atracciones, el supermercado, las frutas y verduras, los animales acuáticos y el parque (los verbos). En cada uno de ellos el niño puede ir explorando y pulsando los objetos y 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.

Pipo te enseña muchas palabras, cómo se escriben y cómo se pronuncian.

Cambia el tipo de letra: mayúsculas, minúsculas y enlazada.



Estos botones nos llevan a los juegos generales. Además, hay un juego escondido en cada escenario, ¿los has encontrado?

Configuración de Idiomas

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.

CAMBIO Y CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA – F6-

Pulsando la tecla F6, accederá a la configuración de idioma. Puede oír el vocabulario primero en una lengua y después en otra con la combinación que se decida.

La fila de arriba determina el idioma en que se quiere oír la palabra en primer lugar.

La fila de abajo determina el idioma en que oiremos la traducción de la palabra.



Si no se quiere oír la traducción de las palabras en otro idioma, debe seleccionar el mismo idioma en las dos filas.

OPCIONES

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones donde se nos ofrece una visión global de todo el producto.

Pulsa sobre las flechas y puedes ir viendo los escenarios.

Salir



Breve explicación de cada juego.

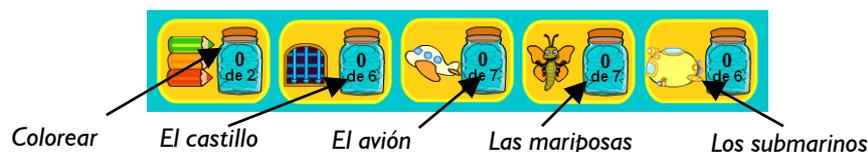
Opciones de configuración: impresora, tipo de letra e Internet.

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:



Los lápices: Aprender los colores.

El castillo: Asociar imágenes con palabras.

El avión: Reconocer letras.

Las mariposas: Formar palabras a partir de sílabas.

Los submarinos: Reconocer palabras y aprender nuevo vocabulario.

LOS LÁPICES

HABILIDADES

Reconocimiento de colores

Creatividad

Capacidad artística

Coordinación visomotriz

Motricidad fina y gruesa

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de los colores y de formas. Es un juego que estimula la capacidad artística del niño, potencia el lenguaje y la imaginación.

¿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.

Puedes colorear el dibujo con distintos colores.

Botón "Borrador": para empezar de nuevo.



Para elegir un color, pulsa aquí.

Botón "Impresora": si quieres puedes imprimir el resultado.

EL CASTILLO (VEO, VEO...)

Objetivos didácticos:

Aprender la grafía de las diferentes palabras.
Asociar imágenes con palabras.

HABILIDADES

Vocabulario
Lectura y pronunciación
Reconocimiento de palabras
Asociación sonido-grafía

¿Cómo se juega?

Selecciona la imagen que empieza por la letra que se ha enunciado.

Hay **dos maneras** de jugar:

Con ayuda. Se ve la palabra escrita cuando pasamos por encima de una imagen.

Sin ayuda. No vemos la palabra escrita.

Botón "Altavoz".

Botón "Tipo de letra":
mayúsculas,
minúsculas y enlazada.



Botón "Modo de Juego".

Galletas, aciertos y errores.

EL AVIÓN

HABILIDADES

Reconocimiento de letras
Lectura y pronunciación
Memoria y discriminación visual y auditiva
Coordinación visomotriz

Objetivo didáctico:

Reconocer letras para la formación de palabras.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en pulsar sobre las letras del cielo y llevarlas hasta las ventanas del avión para conseguir construir la palabra que Pipo pide.

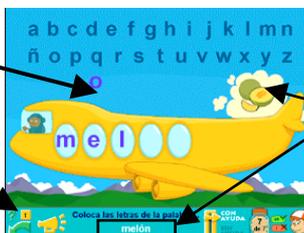
Hay **dos maneras** de jugar:

Con ayuda. Aparece escrita en la parte inferior de la barra la palabra que hemos de formar y vemos su imagen en la nube.

Sin ayuda. Sólo tenemos la referencia auditiva.

Escoge las letras en el cielo y colócalas en el orden correcto sobre las ventanas del avión.

Botón "Tipo de letra": elige entre minúsculas, mayúsculas o manuscrita.



Jugando con "Modo Con Ayuda" vemos la imagen y el texto en la barra.

Recomendamos que el adulto señale la zona donde se encuentra la letra que se ha de seleccionar, para ayudar a la discriminación visual, empezando por un número reducido de elementos. Una vez que el niño empieza a reconocer todas las letras del teclado, la ayuda del adulto debe ir desapareciendo de forma progresiva, hasta que el niño sea autónomo en esta tarea.

LAS MARIPOSAS

HABILIDADES

Reconocimiento de sílabas
Coordinación visomotriz
Motricidad fina
Memoria visual y auditiva

Objetivo didáctico:

Construir palabras a partir de sílabas.

¿Cómo se juega?

Debes elegir las sílabas adecuadas para formar la palabra que dice Pipo. Tienes que pulsar sobre los carteles de las mariposas y colócalas en la cuerda con las pinzas. Pulsa de nuevo para soltarlas.

Hay **dos maneras** de jugar:

Con ayuda. Aparece escrita en la parte inferior la palabra que hemos de formar.

Sin ayuda. Sólo tenemos la referencia auditiva de la palabra.

Botón "Altavoz": para volver a oír la palabra.

Jugando en "Modo Con Ayuda", vemos la palabra completa.



La planta carnívora se comerá todas las sílabas incorrectas que le des.

LOS SUBMARINOS

HABILIDADES

Vocabulario
Lectura y pronunciación
Reconocimiento de palabras
Asociación sonido-grafía

Objetivo didáctico:

Reconocimiento de palabras escritas a través de la pronunciación de las mismas.

¿Cómo se juega?

Fíjate bien en la palabra que Pipo dice y pulsa sobre el submarino que la lleva escrita.

Hay **dos maneras** de jugar:

Con ayuda. Aparece escrita en la barra la palabra que hemos de formar.

Sin ayuda. Sólo tenemos la referencia auditiva de la palabra.

Botón "Altavoz"

Botón "Tipo de letra"

Botón "Ayuda" (Fl.)



Botón "Modo de juego."

Aciertos y errores.

LOS JUEGOS DE LOS ESCENARIOS



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

Hay un **juego sorpresa** escondido en cada escenario que el niño deberá descubrir por sí mismo. Cuando pasas por un objeto y el cursor se convierte en una varita mágica quiere decir que hemos encontrado el juego escondido del escenario en el que estamos, solo tenemos que hacer clic para acceder directamente a él.

En total hay **8 juegos**, tantos como escenarios:

La ratita (se accede desde el cartel de ratita de la calle): Introduce la suma.

Las ranas (se accede desde la rana del zoo): Introduce la resta.

El caballito de mar (se accede desde el cartel caballito de mar del supermercado): Identificar los números y su secuenciación numérica.

Las hormigas (se accede desde la hormiga de frutas y verduras): Construir las frases.

Los helicópteros (se accede desde el cartel de la taquilla del parque de atracciones): Reconocer números.

Los pájaros (se accede desde los pájaros del circo): Juego de parejas que ejercita la memoria.

La pizarra (se accede desde la estrella de mar de los animales acuáticos): Une los puntos y descubre el dibujo.

Las tortugas (se accede desde la tortuga del parque): Formar palabras (ahorcado).

LA RATITA



Se accede desde el cartel de la rata de la Calle.

Objetivo didáctico:

Conceptualización y operación de la suma.

¿Cómo se juega?

Se trata de calcular cuántos quesitos tiene en total la ratita.

HABILIDADES

Cálculo

Reconocimiento y

secuenciación de números

Razonamiento matemático

Se pueden usar tanto los números del teclado como pulsar sobre los números de la parte superior.

Botón "Niveles".



Puedes visualizar la pregunta de Pipo y la operación.

Aciertos y errores.

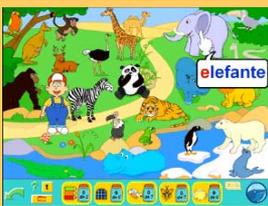
Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Aparecen operaciones con un resultado máximo de 10.

Nivel 2: Aparecen operaciones con un resultado máximo de 20.

Para conseguir todas las galletas, debes completar ambos niveles.

LAS RANAS



Se accede pulsando sobre la rana del Zoo.

Objetivo didáctico:

Conceptualización y operación de la resta.

¿Cómo se juega?

Hay una serie de ranas en el estanque, al pulsar sobre ellas se zambullen en el agua quedando el resultado de la resta.

Se pueden usar tanto los números del teclado como pulsar sobre los números de la parte superior.



Si haces clic sobre las ranas, saltan y dejan el nenúfar vacío. Sólo puedes eliminar el número total de las que se van.

HABILIDADES

Cálculo

Reconocimiento y

secuenciación de números

Razonamiento matemático

Hay 2 niveles de juego:

Nivel 1: El resultado de la resta no es superior a 10.

Nivel 2: El resultado de la resta no es superior a 15.

Para conseguir todas las galletas, debes completar ambos niveles.

EL CABALLITO DE MAR



Se accede desde el caballito de mar de la pescadería.

Objetivo didáctico:

Identificar los números hasta el 10 y su secuenciación numérica.

¿Cómo se juega?

Hay que contar en el sentido de las agujas del reloj, cuántos saltos debe dar el caballito para llegar a un pez. Para ello has de pulsar una de las tres medusas que hay en el centro.

Botón "Altavoz".

Botón "Niveles".

Salir.



Haz clic sobre una de estas medusas para que el caballito salte tantas veces como indica el número.

Galletas, aciertos y errores.

Hay 2 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sólo debes liberar a 5 peces atrapados entre 15 burbujas. Aparecen números hasta el 15.

Nivel 2: Hay más burbujas. Debes liberar 6 peces atrapados entre 25 burbujas. Aparecen los números hasta el 25.

Para conseguir todas las galletas, debes completar ambos niveles.

LAS HORMIGAS



Se accede desde la hormiga de Frutas y verduras.

HABILIDADES

Reconocimiento de palabras
Lectura y pronunciación
Composición de frases

Objetivo didáctico:

Reconocer y discriminar palabras para la formación de frases.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre las palabras que hay en la parte superior del dibujo y colócalas en el orden correcto para formar una frase.

Hay que coger las palabras sueltas y con ayuda de la abeja ponerlas sobre las hormigas.



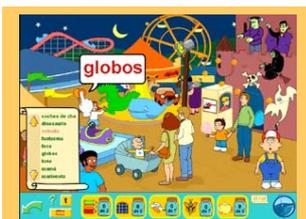
Aquí también puedes ver la frase al completo.

Hay **dos formas** de jugar:

Con ayuda: Sobre las hormigas, como modelo, aparece la frase ya compuesta en color marrón. Es un ejercicio muy sencillo pues se trata tan solo de encajar las palabras.

Sin ayuda: No aparece la frase sobre las hormigas. Sólo se ve la primera palabra. Se puede pulsar sobre cada hormiga para que te diga la palabra que sostiene.

LOS HELICÓPTEROS



Se accede desde la taquilla del Parque de Atracciones.

HABILIDADES

Reconocimiento y discriminación numérica
Coordinación visomotriz
Psicomotricidad fina

Objetivo didáctico:

Identificar números del 1 al 20.

¿Cómo se juega?

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

Botón "Altavoz" para volver a oír la pregunta.

Botón "Niveles"



Al pulsar sobre el helicóptero correcto, éste se va y así será más fácil buscar los números.

Hay **2 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Identificar números del 1 al 10.

Nivel 2: Identificar números del 10 al 20.

Para conseguir todas las galletas, debes completar ambos niveles.

LOS PÁJAROS



Se accede desde el conejo del Circo.

Objetivos didácticos:

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

¿Cómo se juega?

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

HABILIDADES

Memoria visual / auditiva
Coordinación visomotriz
Lectura y pronunciación

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



Las parejas conseguidas se contabilizan en forma de pájaros y con el número sobre la puerta.

Pueden jugar 2 jugadores. Las casas laterales simbolizan a cada jugador, le toca el turno a quien tiene la luz encendida en casa. Si aciertan, vuelven a jugar. De lo contrario, el turno pasa. Las parejas conseguidas se contabilizan con pajaritos, gana

LA PIZARRA

quien haga más parejas.

Objetivo didáctico:

Practicar la secuenciación numérica.

¿Cómo se juega?

Une los puntos del dibujo en orden y descubre los dibujos que se esconden.

Botón "Borrador": para poder volver a empezar el ejercicio.

Botón "Ayuda" (F1)



Aquí vas viendo las galletas, los aciertos y los errores.



Acceso desde la estrella de mar de los A. Acuáticos.

Reconocimiento de números y seriación
Motricidad fina

LAS TORTUGAS

Objetivo didáctico:

Reconocer y discriminar letras para la formación de palabras.

¿Cómo se juega?

Ayuda a Cuca para que llegue hasta la isla. Para ello, vamos a jugar al ahorcado. Cada tortuga esconde una letra. Pulsa sobre las letras de la pantalla, o usa el teclado. Por cada letra que adivines, la tortuga desaparece y Cuca adelantará un poco en su recorrido. Por cada letra errónea se explotará un globo. Tienes 8 oportunidades. ¡No dejes que Cuca se caiga!

Por cada letra que adivines Cuca adelantará un poco en su recorrido.



El botón Salvavidas nos da pequeñas pistas para poder encontrar la palabra.

HABILIDADES

Reconocimiento de letras y palabras
Lectura y pronunciación
Manipular el teclado
Coordinación visomotriz

El botón Salvavidas nos da pequeñas pistas para poder encontrar la palabra, destapando algunas de las letras que se esconden en las tortugas. ¡Pero ten cuidado! Cada vez que pidas una pista se explotará un globo.

Al completar la palabra, Pipo nos enseñará su imagen. Las palabras que aparecen en el juego no son las del escenario, sino una lista de palabras concretas, sencillas y cortas.

Recomendamos que el adulto señale la zona donde se encuentra la letra que se ha de seleccionar, para ayudar a la discriminación visual, empezando por un número reducido de elementos. Una vez que el niño empieza a reconocer todas las letras del teclado, la ayuda del adulto debe ir desapareciendo de forma progresiva, hasta que el niño sea autónomo en esta tarea.

PUNTUACIONES



F9

Pulsa este botón para acceder a la pantalla de puntuaciones.

Los usuarios de Windows pueden usar la tecla F9.

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 escenas.



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

Botón impresora

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 Ciudad de Pipo, la Playa de la ballena Valentina 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 del juego que ha realizado el niño y las galletas que ha obtenido en cada uno de ellos.

LA BALLENA VALENTINA

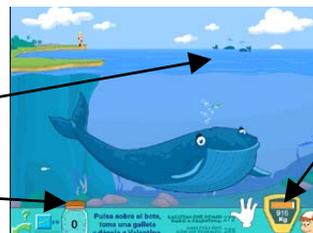
Para los niños se ha habilitado un control de progresos lúdico. En cada juego hay un bote de galletas vacío, que los niños tendrán que ir llenando resolviendo los ejercicios que se le plantean. Se puede conseguir más de una galleta en cada uno de ellos.

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

Hay que dar las galletas a la ballena Valentina, para que crezca y pueda nadar hasta el océano para ello hay que pulsar sobre el bote. Con un solo clic cogemos la galleta y la podremos acercar a la boca de Valentina. Ella se encargará de comérsela.

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

La ballena Valentina debe crecer mucho para poder llegar al océano.



En la báscula podrás ver como Valentina va creciendo.

Pulsa en el bote para coger una galleta.



Acerca la galleta a la boca de la ballena Valentina, y se la comerá.



Éste es el diploma que el niño conseguirá al finalizar el juego.



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

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 1407-1998.
ISBN 978- 84 920902-9-7.
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: Alicia González, Marina Perelló

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

Técnico sonido: Pedro Darder, Alicia González, Marc Puig

Voz de Pipo (Español y Catalán): Aina Cortés

Voz de Pipo (Inglés): Frances McMahon

Voz de Valentina (Español, Catalán e Inglés): Mary Ramírez

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, Inés Soliveres