

VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMÁTICAS

3^{er} CURSO PIPO EN LA CHINA IMPERIAL

ÍNDICE



www.pipoclub.com

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección. También se pueden bajar actividades gratuitas para los niños como colorear, puzzles, sopas de letras, demos...

Introducción general	1
Introducción a "Pipo en la China Imperial" 3 ^{er} Curso	2
A los padres y educadores	3
Para empezar	4
Opciones	5
Configuración	5
La Ciudad de Pekín:	6
Acierta en los Cuerpos Volumétricos	6
Las Fracciones de los Pandas	6
La Caravana de los Polígonos	7
La Máquina Fraccionadora	7
La Ciudad de Xi'an:	8
Las Lámparas de los Números Romanos	8
El Templo de los Números	8
El Dragón de las Series	9
Carga y completa el Junco	9
La Ciudad de Hangzhou:	10
Las Monedas del Sampán	10
Los Relojes del Rey Mono	10
El Guardián de la Balanza	11
Los Abanicos de la Longitud	11
Cuaderno de Operaciones del Robot:	12
Resuelve las Sumas	12
Resuelve las Restas	12
Resuelve las Multiplicaciones	13
Resuelve las Divisiones	13
Imprime tus Propios Ejercicios	14
Cálculo Mental:	14
Atrapa la Cometa	15
Captura el Estandarte	15
Explota el Cohete	16
Atrapa el Jarrón	16
Teoría, Test y Problemas:	16
Teoría	17
Test	17
Problemas	18
Puntuaciones	18
La Tabla Didáctica	20
Créditos	21

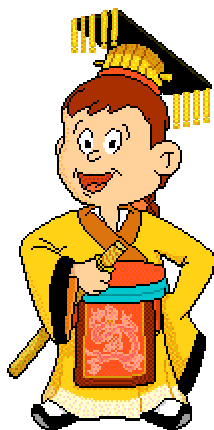
INTRODUCCIÓN GENERAL

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 sólo, 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. Abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 15 meses ó 3 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. Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y a las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor. Los productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

PIPO EN LA CHINA IMPERIAL



Pipo en la China Imperial se engloba en la nueva colección **“Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”**. La colección se adapta al Sistema Educativo Oficial, y está ambientada en diferentes épocas de la historia, con el fin de crear un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de una manera divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **8 a 9 años**, lo que se corresponde con el **3^{er} curso de Educación Primaria**.

Los títulos de la colección abarcan desde el primer curso hasta sexto, cubriendo así toda la educación primaria (desde los 6 hasta los 12 años).

CURSO	TÍTULO	EDAD
1º	Pipo en el Egipto Faraónico	6-7 años
2º	Pipo en la Grecia Clásica	7-8 años
3º	Pipo en la China Imperial	8-9 años
4º	Pipo en el Imperio Maya	9-10 años
5º	Pipo y los Vikingos	10-11 años
6º	Pipo en la Edad Media	11-12 años

Estamos hablando de una colección dedicada exclusivamente a los contenidos de matemáticas, por ello las actividades en algunos productos se complementarán. Es decir, es posible que algunos juegos en cursos consecutivos traten contenidos parecidos. En éstos, el **factor diferenciador** será el **Control de tiempo** (ver pág.3). El control de tiempo es el que varía en función del nivel y curso en el que nos hallemos, permitiendo, por ejemplo, un mayor tiempo de respuesta en cursos inferiores.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. Aunque hay que mencionar, que todos los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño tras la resolución de los ejercicios.

Los **contenidos** se estructuran en 6 apartados y hay un total de 23 actividades con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados.

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí hacemos una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión, no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

El juego se corresponde con todo un curso escolar, por ello 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.

Si los niños se "enganchan" demasiado al programa intentando conseguir rápidamente el diploma de explorador matemático, pueden "perecer" en el intento. Podemos utilizar la hoja de progresos para marcar **objetivos parciales**. "A ver si eres capaz de completar el nivel 3 de fracciones. Cuando termines imprime la hoja de resultados" Hay que pensar que se trata de todo un curso escolar, se puede animar al niño a que vaya consiguiendo "piedras preciosas" es decir superando niveles en algunos juegos, e invitarle, si dispone de impresora, a que imprima los resultados.

El producto va acompañado de una "**pequeña teoría**". Hay que entender que se trata simplemente de un "esquema - resumen" que puede serles útil sobre todo como **consulta** en algunas circunstancias. En ningún caso queremos suplantar el uso de los libros de texto. Una manera muy eficiente de asimilar la teoría es mediante el **test**. Está dividido en cuatro áreas y con él se repasan todos los contenidos teóricos que difícilmente son planteables en otro tipo de juegos.

Es importante que **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Control de Tiempo y Puntuaciones en los juegos: para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir **10.000 puntos**. Los puntos dependen del **número** de ejercicios resueltos y de la **velocidad** con que se realizan. Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios. 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 10.000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego, no es que el discente llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (10000 puntos), en el que se garantice la **interiorización de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

La velocidad de ejecución simplemente nos da una idea y el programa debe recompensar tanto a los más rápidos como a los más lentos. Por muy despacio que vaya el niño, si insiste con el ejercicio siempre podrá conseguir superarlo.

Todas las actividades tienen **varios niveles de dificultad** permitiendo así adaptarse al juego e ir ascendiendo de nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos y/o aprendizajes. Los niveles se presentan con texto gris cuando no podemos acceder a él.

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.

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

1. "Viaje en el tiempo con las Matemáticas".
2. Cómo funciona el programa.
3. Juegos.
4. Generalidades.
5. Consejos didácticos (para padres y educadores).

TEORÍA



En los juegos aparece este botón, que enlaza con la página teórica del contenido.



Control de Tiempo y puntuaciones

AYUDAS



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

Si quiere ver e imprimir una ayuda general del producto, pulse sobre el interrogante.

AYUDA GENERAL

1. Cómo funciona el programa.
2. Generalidades.
3. Los Juegos.
4. Consejos didácticos (para padres y educadores).
5. Características generales del desarrollo infantil.
6. Etapas del desarrollo.

PARA EMPEZAR

Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o **Jugar ampliando la pantalla**. Recomendamos esta última debido a que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso a los usuarios.

Jugar con la resolución normal



Jugar con la pantalla ampliada

TU MISIÓN

Para llegar al **Pabellón Encantado**, debemos cruzar el Lago (F9).

Por eso, tenemos que construir un **camino de piedras**.

Conseguiremos una **piedra**, por cada **perla de Dragón** que completemos...



¡Búscalas en los laberintos! (en total: 6 perlas)

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta la China Imperial.

Nuestra **Misión** es salvar a los cuatro Animales Celestes Chinos, capturados en el Pabellón Encantado.

Una vez hayamos aterrizado, podremos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar o bien ir a la pantalla de opciones, donde podemos ver un resumen de todas las actividades del programa.

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

Opciones 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 Opciones. Visualización y breve explicación de los juegos.

F8 Acceso a la pantalla de configuración.

F9 Acceso a la hoja de progreso o puntuaciones (de cada niño en cada juego).

EL MAPA DE LA CHINA IMPERIAL

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de la China Imperial. Hay 23 juegos a los que se podrá acceder a través de 6 grupos de actividades:

La ciudad de Pekín

La ciudad de Xi'an

Cuaderno de operaciones del robot

Salir

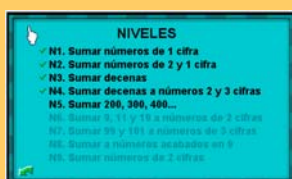


La ciudad de Hangzhou

Teoría, Test y Problemas

Cálculo Mental

NIVELES



Los niveles superados se marcan con un Visto Verde, mientras que los que están todavía inactivos, se marcan en color gris.

Cada actividad cuenta con un determinado número de **niveles** que hay que superar para lograr efectuar la misión. El juego viene configurado por defecto, como un método progresivo, de tal manera que no se pasa a otro nivel sin superar antes el anterior. En todo caso, existe la posibilidad de jugar a cualquier nivel si se considera oportuno, accediendo a la pantalla de configuración (**F8**).

LAS PIEDRAS PRECIOSAS



¡Tendremos que esforzarnos mucho porque las verjas de los laberintos sólo se abren con piedras preciosas!. ¡Nos darán una piedra por cada nivel superado!

El sistema de **niveles** tiene como fin que los niños obtengan un aprendizaje progresivo, un aprendizaje ascendente en cuanto a dificultad. La mayoría de juegos se configuran de esta forma, aunque hay otros en los que el aumento de nivel implica acceder a actividades innovadoras a nivel de contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían a nivel conceptual la dinámica del juego.

Tras la consecución de cada uno de los niveles, a través del sistema de puntos (a superar 10000), se otorga al sujeto una piedra preciosa que quedará reflejada en los progresos de los jugadores, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar página 18).

OPCIONES

F5

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

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

F9 Progresos

Salir



Breve explicación de cada pantalla

Pulsando sobre el Visto se accede directamente a la pantalla seleccionada

CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

Nivel:

El juego viene configurado como un **método progresivo**, de tal manera que a medida que se supera un nivel, se pasa al siguiente (siempre que el usuario lo crea conveniente, ya que Pipo pregunta dicho cambio).

También se puede configurar el juego, para poder acceder a cualquier nivel deseado (sin método progresivo). Este cambio sólo afecta al jugador actual seleccionado.

El signo decimal:

Posibilidad de activar la expresión que se utiliza en su Sistema Educativo: el punto o la coma. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Modo de división:

Se da la opción para poder operar con el tipo de división con el que se opere en su Sistema Educativo (modo anglosajón o español). Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Unidad monetaria:

Posibilidad de activar la unidad monetaria que empleen en la vida cotidiana: euro o dólar. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Niveles: Jugar de manera progresiva o permitir jugar a cualquier nivel

Signo decimal: Punto o Coma



Moneda: Euros o Dólares

Tipo de división: Española o anglosajona

LA CIUDAD DE PEKÍN

Desde esta pantalla podemos aprender y reforzar los contenidos de las fracciones y de los cuerpos geométricos a través de cuatro divertidos juegos:

La Máquina Fraccionadora

Las Fracciones de los Pandas

Salir



Acierta en los Cuerpos Volumétricos

La Caravana de los Polígonos

ACIERTA EN LOS CUERPOS VOLUMÉTRICOS

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación de formas
Reconocimiento
Concentración y atención
Comprensión
Categorización
Abstracción
Memoria a CL y LP

Objetivo didáctico:

Potenciar el reconocimiento y comprensión de los Cuerpos Geométricos.

¿Cómo se juega?

Tienes que ayudar al arquero a seleccionar y destruir la figura que te piden en el enunciado.

Dispara a la figura que te pide Pipo

Botón Niveles



Control de tiempo

Puntuación:

Si pulsas sobre el control de tiempo es lo mismo que pulsar la tecla F9.

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Poliedros; Reconocimiento de prismas y pirámides.

Nivel 2: Elementos de los poliedros; aristas, vértices, caras y bases

Nivel 3: Reconocimiento de cuerpos redondos;

Nivel 4: Cuerpos Geométricos (I); Reconocimiento de las distintas figuras geométricas.

Nivel 5: Cuerpos Geométricos (II); construcción e identificación de huellas.

LAS FRACCIONES DE LOS PANDAS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Razonamiento lógico-matemático
Comprensión e interpretación
Pensamiento deductivo
Reconocimiento
Discriminación
Interpretación

Objetivo didáctico:

Estimular la lectura y discriminación de fracciones escritas o representadas gráficamente.

¿Cómo se juega?

Tienes que dar de comer al panda que lleva la respuesta correcta.

Pulsa el panda que lleva la respuesta correcta

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Fracciones (I).

Nivel 2: Fracciones (II).

Nivel 3: Comparar fracciones. Discernir la fracción mayor o la menor.

LA CARAVANA DE LOS POLÍGONOS

HABILIDADES

Memoria visual
 Discriminación y reconocimiento de formas
 Categorización
 Abstracción
 Concentración
 Memoria a CL y LP

Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento de los polígonos y sus elementos, así como trabajar las formas geométricas y sus propiedades.

¿Cómo se juega?

Carga la caravana con los polígonos que nos piden en el enunciado.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Elementos de un polígono; número de lados, vértices y ángulos

Nivel 2: Nombre de los polígonos; clasificación.

Nivel 3: Clasificación triángulos, dependiendo de sus lado y ángulos.

Nivel 4: Clasificación y reconocimiento de los cuadriláteros paralelogramos y no paralelogramos

Nivel 5: Elementos circunferencia y círculo; radio y diámetro.

LA MAQUINA FRACCIONADORA

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático
 Agilidad y cálculo mental
 Composición y descomposición
 Reproducción
 Abstracción
 Estimación de resultados
 Pensamiento abstracto y/o deductivo

Objetivo didáctico:

Resolver con soltura operaciones simples con fracciones.

¿Cómo se juega?

Tienes que conseguir las piezas que Pipo te pide para poder tapar los agujeros que tiene la Gran Muralla China. La pantalla se divide en 3 partes:

La Torre roja (parte superior), es la zona de almacén de piezas y donde aparecen las piezas a manipular. Selecciona una para colocarla en la máquina fraccionadora. Una vez cortadas, las piezas que no vayas a usar, puedes guardarlas aquí.

El Muro marrón (zona media), es la máquina fraccionadora. Corta, pega, mezcla y multiplica la pieza hasta obtener la/s pieza/s deseada/s.

En el hueco negro (parte inferior de la pantalla), es donde se colocan las piezas correctas.



Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Operaciones con fracciones (I).

Nivel 2: Operaciones con fracciones (II).

Nivel 3: Operaciones con fracciones (III).

Nivel 4: Operaciones con fracciones (IV).

LA CIUDAD DE XI'AN

De una manera atractiva podemos fomentar la capacidad deductiva del niño a través de 4 juegos diferentes.

El Templo de los
Números

El Dragón de las
Series



Las Lámparas de los
Números Romanos

Carga y completa el
Junco

LAS LÁMPARAS DE LOS NÚMEROS ROMANOS

HABILIDADES

Agilidad y cálculo
mental

Razonamiento lógico-
matemático

Discriminación

Estimación de resultados

Pensamiento abstracto
y/o deductivo

Interpretación,
abstracción,
reconocimiento,
comprensión

Objetivo didáctico:

Potenciar la lectura y la discriminación gráfica de la numeración romana.

¿Cómo se juega?

Hay que seleccionar la lámpara que lleva el número romano o natural, correspondiente al que aparece en el gong:



Accede a la teoría si
necesitas ayuda

Sólo una de las tres
respuestas es la
correcta

Control de tiempo y
puntuaciones

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números simples, comprendidos entre 1 y 30.

Nivel 2: Números contruidos por suma de números, comprendidos entre 1 y 30.

Nivel 3: Números contruidos por resta de números, comprendidos entre 1 y 30.

Nivel 4: Números del 1 al 30.

EL TEMPLO DE LOS NÚMEROS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Reconocimiento
numérico y seriación

Secuenciación

Categorización

Composición y
descomposición

Motricidad fina

Objetivo didáctico:

Reconocer números de 3 a 5 cifras, y su valor posicional.

¿Cómo se juega?

Hay dos modalidades de juego que se intercalan cada 3 ejercicios:

1. **Consigue el número:** Se trata de conseguir el número que aparece escrito en la parte inferior de la pantalla. Usa las flechas de piedra y selecciona el número adecuado.

Flecha arriba: Pulsa y
aparecerá el número
posterior

Flecha abajo: Pulsa y
aparecerá el número
anterior



Expresión numérica a
conseguir

2. **Escribe el número:** Selecciona una a una las palabras que hay en la base del templo y colócalas correctamente en la parte inferior de la pantalla.

Selecciona las palabras con ayuda de la cigarra y colócalas aquí correctamente, para conseguir el número deseado



Esto indica la posición en la que se encuentra el número: unidades; decenas; centenas; unidades y decenas de millar

Expresión numérica a conseguir

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números de 3 cifras (centenas).

Nivel 2: Números de 4 cifras (unidades de millar).

Nivel 3: Números de 5 cifras (decenas de millar).

Nivel 4: Consigue el número anterior o posterior de cualquier número.

EL DRAGÓN DE LAS SERIES

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación
Cálculo mental
Secuenciación
Discriminación
Concentración
Abstracción
Comprensión
Generalización
Razonamiento lógico
Estimación resultados

Objetivos didácticos:

Practicar y repasar la serie numérica.
Potenciar el cálculo mental.

¿Cómo se juega?

Tienes que completar la serie que aparece en el lomo del dragón, con las tarjetas que llevan los amigos de Pipo situados encima del tejado.

Elije la tarjeta correcta siguiendo la serie

Botón Teoría

Botón Niveles



Ve rellenando los huecos del lomo del dragón con la tarjeta correcta

Control de tiempo

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Series aritméticas (+ - 2, 5, 10).

Nivel 2: Series aritméticas (+ - 3, 4, 11).

Nivel 3: Series aritméticas (+ - 7, 9).

Nivel 4: Series combinadas.

CARGA Y COMPLETA EL JUNCO

HABILIDADES

Pensamiento abstracto
Razonamiento lógico
Deducción
Cálculo mental
Composición
Abstracción
Comprensión

Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico.
Aprender a deducir secuencias numéricas.
Relacionar números y conocer los símbolos (>, <, =).

¿Cómo se juega?

Carga el junco completándolo con las canastillas que hay en el puerto.

Tienes que completar el cargamento del junco con las cestas de mimbre que hay en el puerto (parte inferior de la pantalla). Para ello tendrás que colocar números naturales, además de los signos de mayor que (>), menor que (<), igual a (=), teniendo en cuenta también las operaciones de suma (+), resta (-), multiplicación (x) y división (:) que se llevan a cabo.

Coloca las canastas en el lugar del junco que corresponda

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Completar con números.

Nivel 2: Completar con signos de comparación.

Nivel 3: Números y Símbolos “ > < =”.

En este apartado de actividades trabajaremos las unidades monetarias y de medida

LA CIUDAD DE HANGZHOU

Aquí trabajaremos las unidades de Tiempo, Longitud, Capacidad y Masa.

Los Relojes del Rey Mono

El Guardián de la Balanza



Los Abanicos de la Longitud

Las Monedas del Sampán

LAS MONEDAS DEL SAMPÁN

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Categorización

Cálculo mental

Composición y descomposición

Estimación de resultados

Concentración y atención

Comprensión

Discriminación numérica

Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a discernir las cantidades y tipos de monedas existentes.

¿Cómo se juega?

Se ha de introducir en las cajas de madera que lleva Cuca en la barca la cantidad monetaria exacta que Pipo nos haya indicado.

Introducir sólo Euros/Dólares

La Máquina de Cambio fracciona la cantidad introducida (disponible en algunos niveles)



Aquí sólo céntimos/centavos

En esta columna puedes ver la suma total de dinero que hayas seleccionado

Hay **7 niveles** de dificultad:

Nivel 1: De 1 a 100 céntimos/centavos.

Nivel 2: De 1 a 200 céntimos/centavos.

Nivel 3: De 1 a 500 céntimos/centavos (euros/dólar y céntimos/centavos).

Nivel 4: De 1 a 150 euros/dólares. Dos monedas de cada.

Nivel 5: De 1 a 150 euros/dólares.

Nivel 6: De 1 a 150 euros/dólares. Pedir cambio sólo céntimos

Nivel 7: De 1 a 150 euros/dólares. Pedir cambio sólo euros.

LOS RELOJES DEL REY MONO

Objetivo didáctico:

Aprender a reconocer las horas, tanto en modelo analógico, como digital.

HABILIDADES

Comprensión, atención y concentración

Memoria a CL y LP (a Corto Plazo y a Largo Plazo)

Agilidad y cálculo mental

Abstracción

Razonamiento lógico-matemático

Estimación de resultados

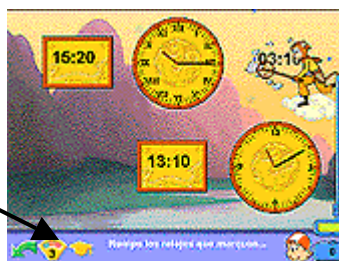
Discriminación

¿Cómo se juega?

Tienes que romper con el bastón mágico del Rey Mono, los relojes que marquen la hora que Pipo te pida.

Destruye con el bastón mágico del Rey Mono los relojes adecuados

Botón Niveles



Haz clic en el control de Tiempo si quieres acceder al Acantilado y ver tus progresos.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Horas en punto; y media.

Nivel 2: Horas y cuarto; menos cuarto.

Nivel 3: Los minutos en el reloj (de 5 en 5).

Nivel 4: Las horas del día en el reloj. Resolver la pregunta planteada por Pipo, para averiguar la hora de los relojes que tenemos que destruir.

EL GUARDIÁN DE LA BALANZA

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Calculo mental

Estimación de resultados

Pensamiento deductivo

Estrategias personales

Razonamiento matemático

Composición y Descomposición

Abstracción, concentración

Secuenciación

Comprensión e interpretación

Memorización

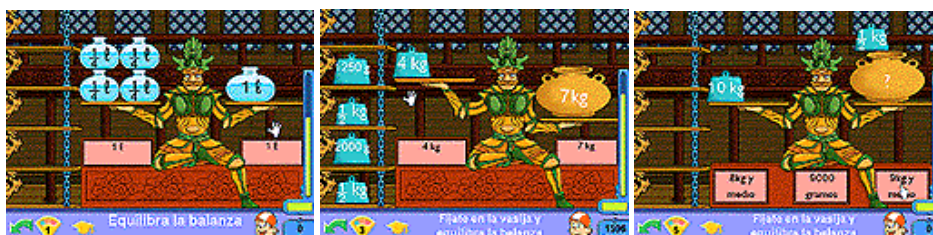
Objetivos didácticos:

Potenciar y estimular la capacidad Lógico-Matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar los pesos o vasijas en la balanza y resolver el enunciado, centrado en las Unidades de Medida de Masa (kg, g) y de Capacidad (l).



Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Equilibrar litros, utilizando **todas** las piezas.

Nivel 2: Equilibrar kilogramos y gramos, utilizando **todas** las piezas.

Nivel 3: Equilibrar peso y volumen de la vasija, teniendo en cuenta la **tarjeta** de peso o volumen de la vasija. (Kg, g, l).

Nivel 4: Averiguar peso o volumen de la vasija. Sólo puedes poner objetos en el **lado vacío** de la balanza y una vez esté la balanza equilibrada seleccionar el resultado correcto.

Nivel 5: Averiguar peso o volumen de la vasija. ¡Atención! Puedes poner objetos en **ambos lados** de la balanza y una vez esté la balanza equilibrada, seleccionar el resultado correcto.

LOS ABANICOS DE LA LONGITUD

HABILIDADES

Agilidad y Cálculo Mental

Razonamiento matemático, Abstracción

Objetivos didácticos:

Conocer las unidades de longitud y sus abreviaturas.

Hacer equivalencias, estimaciones y operaciones de cambio de expresión métrica.

¿Cómo se juega?

Coordinación visomotriz
 Discriminación numérica
 Secuenciación, Categorización
 Composición y Descomposición

Tienes que darle a cada china su abanico. Ten en cuenta que tienes que colocarlo en el lugar que corresponde, sin olvidarte de los signos de igual (=), mayor (>) o menor (<).

Ordena las longitudes, teniendo en cuenta los signos presentes

Botón Teoría



Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

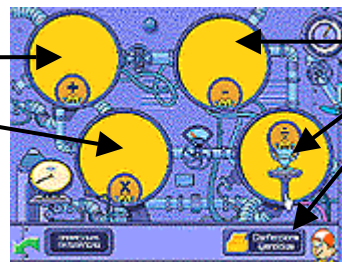
HABILIDADES

Concentración y atención
 Agilidad y Cálculo mental
 Procesamiento Lógico-Deductivo
 Razonamiento
 Abstracción
 Secuenciación
 Memoria a CP y LP

Aquí comprobarás tus progresos en las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático (suma, resta, multiplicación y división). Además esta sección cuenta con un apartado en el que se pueden elaborar hojas de ejercicios personalizadas para resolver con lápiz y papel.

Resuelve las sumas

Resuelve las Multiplicaciones



Resuelve las restas

Resuelve las Divisiones

Crea tus propias hojas de ejercicios

RESUELVE LAS SUMAS

LLEVADAS

Hay 3 modos de operar con ellas:

1. Se marcan solas. El ordenador las calcula y coloca.
2. Las colocas tú. Si hay llevadas, se coloca el cursor para que las marques.
3. Las calculas mentalmente. No se pueden colocar.

TECLEA EL N°

A veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Actívelos con la tecla BLOQ NUM.

Objetivo didáctico:

Aprender a sumar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

Fíjate en la opción que tienes activada de "Las Llevadas"

Boton Niveles



Control de tiempo

Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sumas de 2 y 3 cifras.

Nivel 2: Sumas de 3 y 4 cifras.

Nivel 3: Sumas de 4 y 5 cifras.

Nivel 4: Sumas de varios sumandos.

En cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo, y si se cree pertinente, puede ser modificada.

RESUELVE LAS RESTAS

Objetivo didáctico:

Aprender a restar.

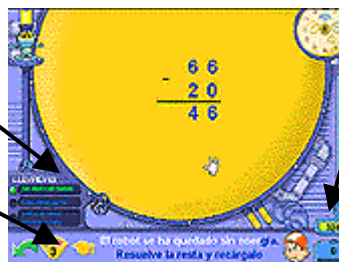
¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

TECLEA EL N°
A veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Actívelos con la tecla BLOQ NUM.

Fíjate en la opción que tienes activada en las Llevadas

Botón Niveles



Control de tiempo. Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Restas de 2 y 3 cifras.

Nivel 2: Restas de 4 y 5 cifras.

Nivel 3: Restas de 2 y 3 cifras (llevando).

Nivel 4: Restas de 4 y 5 cifras (llevando).

Para las llevadas hay tres modos de operar y en cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo y si se cree pertinente, se puede cambiar la modalidad.

RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES

LLEVADAS

Hay 3 modos:

1. Se marcan solas. El ordenador las calcula y coloca.

2. Las colocas tú. Si hay llevadas, se coloca el cursor para que las marques.

3. Las calculas mentalmente. No se pueden colocar.

Objetivo didáctico:

Aprender a multiplicar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Para las llevadas existen 3 modos de operar con ellas.

Fíjate en la opción que tienes activada de las Llevadas

Botón Niveles



Consulta la Tabla: Si no estás seguro, puedes consultar la tabla pulsado aquí

Control de tiempo

CONSULTA LAS TABLAS

4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
4 x 3 = 12
4 x 4 = 16
4 x 5 = 20
4 x 6 = 24
4 x 7 = 28
4 x 8 = 32
4 x 9 = 36
CONSULTA LA TABLA

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Multiplicaciones de 1 y 2 cifras (I). Tablas del 2 y 5.

Nivel 2: Multiplicaciones de 1 y 2 cifras (II). Tablas del 3, 4, 6, 7, 8 y 9

Nivel 3: Multiplicaciones de 3 cifras por una.

Nivel 4: Multiplicaciones de 4 cifras por una.

Nivel 5: Multiplicaciones de 2, 3 y 4 cifras por 2 cifras.

En cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo y si se cree pertinente, se puede cambiar la modalidad de las mencionadas.

RESUELVE LAS DIVISIONES

Objetivo didáctico:

Aprender a dividir.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo. Hay 2 modos de resolver la división, que el jugador puede elegir:

A- **Forma Extensa:** Hay que desarrollar las restas.

B- **Forma Abreviada:** La resta se debe hacer mentalmente.


Por defecto el juego viene configurado de manera que la división se realiza de forma abreviada, pero existe la posibilidad de cambiar esta opción.

F 8
Pipo permite configurar el tipo de división:

Modo español

$$\begin{array}{r} D \quad | \quad d \\ \hline r \quad c \end{array}$$

Modo Anglosajón

$$\begin{array}{r} c \quad | \quad D \\ \hline d \quad r \end{array}$$



Selecciona el modo en el que quieres dividir: extensa o abreviada.

Interrogante: Pipo te ayudará a hacer la división

Las **tablas de multiplicar**

Cuando una operación es incorrecta, se marca en rojo.

Hay **7 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Divisiones de 1 y 2. Tabla del 2.
- Nivel 2:** Divisiones hasta 3 cifras. Tablas 2 y 3.
- Nivel 3:** Tablas 2, 3 y 4.
- Nivel 4:** Tablas 2, 3 y 4 (ceros en el cociente).
- Nivel 4:** Tablas 5, 6 y 7.
- Nivel 5:** Tablas 8 y 9.
- Nivel 6:** Divisiones de 3 cifras (repasso de todas las tablas).

IMPRIME TUS PROPIOS EJERCICIOS

HABILIDADES

- Concentración y Atención
- Agilidad y Cálculo Mental
- Procesamiento Lógico-Deductivo
- Razonamiento
- Composición y Descomposición
- Coordinación visomotriz y Psicomotricidad
- Estimación de resultados
- Memoria a CP y a LP (Corto Plazo y Largo Plazo)

Objetivos didácticos

Potenciar las estrategias personales.
Practicar las operaciones de cálculo básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones)

¿Cómo se juega?

Si se estima que es conveniente practicar **ejercicios de forma tradicional**, en este apartado se pueden crear fácilmente ejercicios personalizados para imprimir y resolver con lápiz y papel.

El ordenador hay que usarlo para lo que realmente sirve y no querer abusar de él. Cuando se trata de realizar operaciones básicas, el ordenador nos ayuda a aprender cómo debe realizarse el ejercicio y nos indica cuando cometemos un error. Sin embargo una vez adquirida la habilidad de operar es conveniente usar el método tradicional de resolver operaciones sobre papel.

Con las opciones de **Filas** y **Columnas**, se elige la cantidad de operaciones que aparecen en la hoja

Aquí elige el tipo de operación que quieras que aparezca



Selecciona el nivel que creas oportuno

Finalmente pulsa el botón amarillo para ver e imprimir tu hoja

CÁLCULO MENTAL

El objetivo principal se centra en la utilización de la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido, a través de cuatro juegos diferentes que se corresponden con las cuatro operaciones de cálculo básicas.



ATRAPA LA COMETA

Objetivo didáctico:

Aprender a **sumar** y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa la cometa que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible.

TRUCO

En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.

Para multiplicar por 2:
Se descompone el número en partes cuyos dobles sean más fáciles de calcular, se calculan por separado y luego se suman los resultados.
Ejem: $36 \times 2 = (30+6) \times 2 = (30 \times 2) + (6 \times 2) = 60 + 12 = 72$

Mira el enunciado y elige la cometa correcta

Botón de Niveles



Puntuaciones; pulsa aquí para ir al Lago del Pabellón y ver tus progresos en los Laberintos

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumar 10 a un número.

Nivel 2: Sumar 100 a número.

Nivel 3: Sumar decenas completas.

Nivel 4: Sumar centenas completas

Nivel 5: Sumar 9 y 11 a números de 2 cifras.

Nivel 6: Sumar números de 1 y 2 cifras

CAPTURA EL ESTANDARTE

Objetivo didáctico:

Aprender a **restar** y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Encuentra el estandarte que lleva respuesta correcta en el menor tiempo posible.

TRUCO

En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.

Botón Teoría

Botón Niveles



Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restar 10 a un número.

Nivel 2: Restar 100 a un número.

Nivel 3: Restar decenas completas.

Nivel 4: Restar centenas completas.

Nivel 5: Restar 9 y 11 a números de 2 cifras.

Nivel 6: Restar números de 1 y 2 cifras.

EXPLOTA EL COHETE

Objetivo didáctico:

Aprender a **multiplicar** y a realizar cálculos mentalmente.

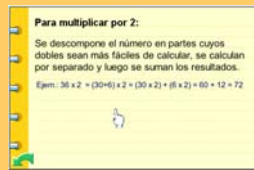
¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el cohete que lleva la respuesta correcta y explótalo.

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Botón Truco

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Tablas 1, 2, 3, 5.

Nivel 2: Tablas 4, 6, 7.

Nivel 3: Tablas 8 y 9.

Nivel 4: Multiplicar decenas completas.

Nivel 5: Multiplicar centenas completas.

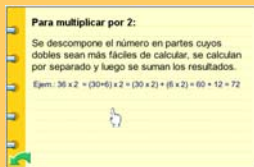
Nivel 6: Multiplicar por 2, 4 y 5.

ATRAPA EL JARRÓN

TRUCO



En algunos niveles disponemos de un botón ayuda, el cual ofrece un truco o consejo para realizar con mayor rapidez la operación planteada.



Objetivo didáctico:

Aprender a **dividir** y a realizar cálculos mentalmente.

¿Cómo se juega?

Atrapa el jarrón que contiene la respuesta correcta, entre varias posibles, en el menor tiempo posible.

Cuando aparece el Botón Truco está situado junto al de teoría



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Dividir entre 2 y 5.

Nivel 2: Dividir entre 3 y 4.

Nivel 3: Dividir entre 6 y 7.

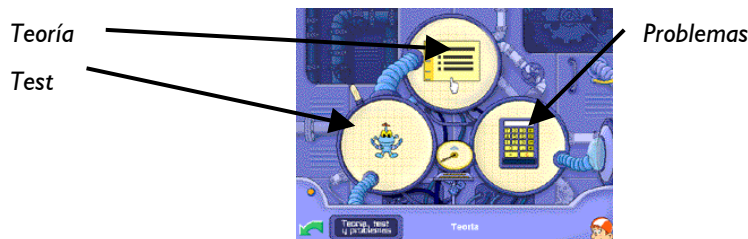
Nivel 4: Dividir entre 8 y 9.

Nivel 5: Dividir un número entre 10.

Nivel 6: Dividir un número entre 4.

TEORÍA, TEST, PROBLEMAS

Desde aquí podrás acceder al Test de la nave del Tiempo, los Problemas y la Teoría, ejercicios indispensables para poder acceder al Pabellón Encantado y rescatar a los 4 Animales Celestes Chinos.



TEORÍA

HABILIDADES

Memoria a CL y a LP
 Comprensión
 Concentración y atención
 Reproducción
 Razonamiento Lógico-Matemático
 Abstracción

Objetivo didáctico:

Potenciar la perseverancia en la búsqueda de soluciones a un problema.

¿Cómo se juega?

La actividad se presenta como una **breve guía de consulta rápida**, que resume la teoría de este curso.

El programa lleva un control de las páginas de teoría consultadas por los niños (aparece un visto verde) y para conseguir el diploma al final deberán conseguir las 5 piedras preciosas de teoría. El visto aparece cuando ha pasado un tiempo razonable para la lectura de la página.

Índice General

Página anterior

Salir



✓ Cuando Pipo crea que ya te has leído la página te pondrá un visto

Pasa a la siguiente página de teoría

No es aconsejable leer toda la teoría de golpe, sino a medida que se empiece con un tema nuevo, o cuando aparezca alguna duda en los juegos o en el test.

TEST

HABILIDADES

Concentración y atención
 Estimación de resultados
 Abstracción
 Comprensión
 Pensamiento deductivo
 Discriminación
 Memorización

Objetivo didáctico:

Interiorizar los conceptos teóricos.

¿Cómo se juega?

Tienes que elegir una de las cuatro opciones que te da Pipo. En los tests no hay niveles, pero puedes ver cuantas preguntas te faltan para zanzar cada sección.

Operaciones básicas y Cálculo rápido

Geometría y fracciones

Número de aciertos sobre el total a realizar



Unidades de medida

Sistemas de numeración y gráficas

Una vez elegida la sección deseada, el programa nos remitirá a una pantalla donde se nos presentará el enunciado y tres posibles respuestas. No es necesario acabar de golpe un test, sino que el programa recuerda la pregunta en la que te has quedado.

Haz clic si quieres que Pipo te repita el enunciado

Elige una de las 3 respuestas



Número de aciertos sobre el total a realizar

PROBLEMAS

Objetivos didácticos:

Resolver problemas sencillos, aplicando las operaciones básicas.
Potenciar las estrategias personales.

¿Cómo se juega?

Lee atentamente el enunciado y pon en práctica tus conocimientos.

Con la **calculadora** se realizan las operaciones que se van guardando en el cuaderno de la nave.

El **resultado** de la última operación que se hace, se coloca automáticamente en la zona de Resultado. Si la solución es correcta, Pipo te dejará acceder a la selección de las **Unidades**.

En la resolución de problemas hemos querido distinguir entre el planteamiento y el cálculo. Ya hemos elaborado muchos apartados dónde se trabaja el cálculo básico de operaciones y el cálculo mental rápido. Por ello, cuando trabajamos los problemas, de lo que realmente se trata es de hacer los planteamientos correctos y por ello dejamos que el niño utilice la calculadora de Pipo y pueda comprobar fácilmente si ha llegado al resultado correcto.

Pulsa "Borrar" para eliminar las operaciones que no quieras

Cuando resuelvas el problema elige las unidades



Calculadora

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Problemas de sumas y restas.

Nivel 2: Problemas de multiplicaciones y divisiones.

Nivel 3: Problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Nivel 4: Problemas de varias operaciones.

HABILIDADES

Comprensión

Abstracción

Interpretación

Razonamiento Lógico-matemático

Atención

Pensamiento deductivo

Composición y Descomposición

Agilidad y cálculo mental

TECLEA EL N°

Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice la tecla **BLOQ NUM**.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES



Tecla F9

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 LAGO DEL PABELLÓN

La tecla **F9** nos remite directamente al **Lago del Pabellón**.

Tu misión es salvar a los **4 Animales Celestes** Chinos, que han sido enjaulados en el Pabellón Encantado. Para llevar a cabo tu misión, deberás cruzar el lago; construyendo un camino que lo atraviese.

Podrás cruzar el lago con las piedras que surgen del agua cada vez que completas una **perla de dragón**. Logras un trozo de perla cada vez que llegues al final de un laberinto, gracias a la consecución de piedras preciosas.

Cada laberinto representa un bloque de actividades

Hoja de progresos



Por cada perla que completes, conseguirás una piedra para el camino que cruzará el lago (en total 6).



LOS LABERINTOS

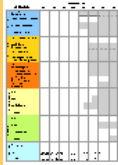
Para conseguir las Perlas de Dragón, tendrás que conseguir abrir todas las verjas de los laberintos, que sólo se abren con las piedras preciosas que consigues con cada nivel superado.

Para abrir las verjas, usa las piedras preciosas que te dan en los juegos, al superar un nivel



Al final de cada laberinto hay una parte de los 6 Perlas de Dragón

HOJA DE PROGRESOS



Para los padres y profesores se ha confeccionado una hoja de progresos esquemática que pueden imprimir en cualquier momento.

Los laberintos, piedras y piedras preciosas, no son más que una representación de los progresos de los jugadores, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece a que los niños no se aburran. Para los padres y profesores se ha confeccionado una **hoja de progresos esquemática** a la que se accede desde el Lago del Pabellón (botón inferior derecha). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

DIPLOMA

Cuando consigas todas las perlas de Dragón, aparecerá tu "Diploma de Explorador Matemático de 3^{er} Curso" con tu nombre y la fecha en que acabaste el juego.

Una vez hayas completado el camino de piedras ¡Has salvado a los 4 Animales Celestes Chinos!. Como recompensa por tu laborioso trabajo Pipo te otorgará el diploma de Explorador Matemático de 3^{er} curso.



El diploma lo puedes imprimir en color con la impresora Color; o en blanco y negro con la impresora BN, para colorearlo.

TABLA DIDÁCTICA

		HABILIDADES																
		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y GRUESA	RECONOCIMIENTO RICO Y SERIACIÓN	MEMORIA CP O LP (CORTO/LARGO PLAZA)	MEMORIZACIÓN VISIVA Y FOTOGRÁFICA	DISCRIMINACIÓN (FOR FIGURAS, NÚMEROS.	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	REPRODUCCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	AGILIDAD Y CALCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LOGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRESIÓN	
JUEGOS	PEKÍN	ACIERTA LOS CUERPOS VOLUMÉTRICOS																
		LAS FRACCIONES DE LOS PANDAS																
		LA CARAVANA DE LOS POLÍGONOS																
		LA MÁQUINA FRACCIONADORA																
XI'AN	LAS LÁMPARAS DE LOS NÚMEROS ROMANOS																	
	EL TEMPLO DE LOS NÚMEROS																	
	EL DRAGÓN DE LAS SERIES																	
	CARGA Y COMPLETA EL JUNCO																	
HANGZHOU	LAS MONEDAS DEL SAMPÁN																	
	LOS RELOJES DEL REY MONO																	
	EL GUARDIÁN DE LA BALANZA																	
	LOS ABANICOS DE LA LONGITUD																	
CUADERNO ROBOT	RESUELVE LAS SUMAS																	
	RESUELVE LAS RESTAS																	
	RESUELVE LAS MULTIPLICACIONES																	
	RESUELVE LAS DIVISIONES																	
	IMPRIME TUS HOJAS DE EJERCICIOS																	
CÁLCULO MENTAL	ATRAPA LA COMETA																	
	CAPTURA EL ESTANDARTE																	
	EXPLOTA EL COHETE																	
	ATRAPA EL JARRÓN																	
	TEORÍA																	
	TEST																	
	PROBLEMAS																	

CRÉDITOS

*Copyright 1996-02 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 1400-2002

ISBN 84 95370-22-0

*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, Guillermo Cantarín, Javier Liébana

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Programación: Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Mike Ferrer

Técnico sonido: Miguel Ángel Ferri, Marc Puig

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi, Javier Yáñez, Miguel Juan, Kake Portas, Pilar Gómez, Ricardo Cavada, Esther Valls, Aina Darder, Carlos Darder, Inés Gracia.