

VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMÁTICAS

1^{ER} CURSO PIPO EN EL EGIPTO FARAÓNICO

ÍNDICE



Más información en:

www.pipoclub.com

CD-ROM

Accede a toda la información de la colección en este formato: fichas de productos, servicio técnico, guías didácticas, tienda, etc.

ONLINE

Ahora puedes jugar con Pipo desde cualquier ordenador con la sección Online; prueba juegos en todas las secciones.

COLEGIOS

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

Introducción general.....	1
Introducción a “Pipo en Egipto Faraónico” I ^{er} Curso	2
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Opciones	5
Configuración	5
En Menfis:.....	5
Las Vasijas de Colores (<i>colorear con números</i>).....	5
Las Pinturas del Muro (<i>unir puntos</i>).....	6
Los Escarabajos (<i>reconocer números</i>)	6
La Sala de Música (<i>crear números</i>)	7
Las Libélulas (<i>ordenar</i>)	7
Los Gatos Sagrados (<i>completar expresiones de comparación</i>)	8
Los Cocodrilos (<i>series</i>).....	8
En Tebas:.....	9
Las Esfinges (<i>medir</i>).....	9
El Sacerdote (<i>equilibrar peso</i>)	9
Los Sarcófagos (<i>figuras geométricas</i>).....	10
El Escriba (<i>las horas</i>).....	10
El Puesto del Mercado (<i>monedas</i>)	11
Cuaderno de Operaciones del Robot:.....	11
Resuelve las Sumas.....	11
Resuelve las Restas.....	12
Cálculo Mental:.....	12
Los Hipopótamos (<i>sumas</i>)	12
Los Patos (<i>restas</i>)	13
Problemas.....	13
Los Animales del Nilo (<i>sumas</i>)	13
El Oasis (<i>restas</i>).....	14
Puntuaciones.....	14
La Tabla Didáctica	16
Créditos.....	17

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 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, que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, 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 los objetivos que se quieren conseguir. Abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 años, hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y 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 muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo, se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y

Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

PIPO EN EL EGIPTO FARAÓNICO



Pipo en el Egipto Faraónico se engloba en la colección *“Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”*. La colección ambientada en diferentes épocas de la historia, se adapta al Sistema Educativo Oficial creando un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de forma divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **6 a 7 años**, lo que se corresponde con el **1^{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
1 ^o	Pipo en el Egipto Faraónico	6-7 años
2 ^o	Pipo en la Grecia Clásica	7-8 años
3 ^o	Pipo en la China Imperial	8-9 años
4 ^o	Pipo en el Imperio Maya	9-10 años
5 ^o	Pipo y los Vikingos	10-11 años
6 ^o	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** que varía en función del nivel y curso en el que nos hallemos, permitiendo, por ejemplo, un mayor tiempo de respuesta en cursos inferiores, llegando a **prescindir** de éste, en el primer ciclo (niveles inferiores de la colección), es decir, 1^o y 2^o de primaria. En este caso, no es tan importante realizar los ejercicios con mayor velocidad, como hacerlos correctamente independientemente del tiempo que se emplee para tal fin.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno/a.

Los **contenidos** se estructuran en 5 apartados y un total de 18 actividades, con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados.

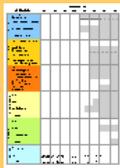
Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí se hace una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión: no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar 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 2 de sumas. Cuando termines imprime la hoja de resultados" Hay que pensar que se trata de un curso escolar completo, por lo que 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.

HOJA DE PROGRESOS



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

AYUDAS



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

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



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

Control de Progresos en los juegos: para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir el 100% de la barra de estado. El porcentaje depende del número de ejercicios resueltos, así como los fallos que el discente ha podido cometer. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga el 100% cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad. De igual forma, se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos, que siguen funcionando cuando el niño/a supera el 100 % del juego.

Hay que ser conscientes de que el porcentaje como tal, no es importante. La pretensión del juego no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (100%), en el que se garantice la **comprensión de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

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 (consultar pág. 4).

Es muy importante que el niño intente por él mismo buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones, hay que ayudarle lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** 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 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).

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 jugadores.

Jugar con la resolución normal



Jugar con la pantalla ampliada

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta el Egipto Faraónico. Nuestra **Misión** es conseguir bloques de piedra para acabar la pirámide del Faraón.

Una vez hayamos aterrizado, para acceder a los juegos podemos pulsar sobre el botón *jugar* que nos llevará a la pantalla del mapa de Egipto desde donde podemos acceder a los 5 grupos de actividades. Otra forma de acceder a los juegos es pulsando la tecla F9, donde además de visualizar el estado de los progresos del neófito podremos acceder a los juegos pulsando sobre cada uno de los iconos o barras de progreso.

Para obtener una visión global de todo el producto, pulsa F5. Desde este apartado podrás echar un vistazo a todas las pantallas del juego, con una breve explicación de cada una.

TU MISIÓN



Los egipcios se han quedado sin bloques para terminar la pirámide del Faraón.

Para ayudarlos debemos conseguir todas las piedras preciosas de los juegos y cambiarlas por los bloques. ¡Ánimo!

NIVELES



En el diálogo de nivel se pueden observar: los puntos conseguidos, el porcentaje de juego resuelto y el concepto trabajado en ese nivel.



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

PIEDRAS PRECIOSAS



¡Nos darán una piedra por cada nivel superado!

Búscalas en todos los juegos y acaba la pirámide del Faraón



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 DEL EGIPTO FARAÓNICO

Una vez pulsado el botón “jugar”, se accede al mapa de Egipto.

Hay 18 juegos a los que se podrá acceder a través de 5 grupos de actividades:



La ciudad de Menfis

La ciudad de Tebas

Cuaderno de operaciones del robot

Salir

Tu situación en el globo terráqueo es ésta.

Problemas

Cálculo Mental

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 esta manera el discente hace un aprendizaje significativo comenzando por las actividades más sencillas, que conformarán la base de los niveles superiores. En todo caso, existe la posibilidad de jugar a cualquier nivel si se considera oportuno, accediendo a la pantalla de configuración (**F8**).

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 respecto a contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían conceptualmente la dinámica del juego.

La consecución con éxito en cada nivel será efectiva cuando haya logrado el 100 % del porcentaje. Llegados a este punto se le otorgará al niño/a una piedra preciosa que quedará reflejada en sus progresos, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar pág. 15).

El hecho de conseguir un 100 % no significa que ya no puedan seguir jugando, simplemente es una manera de decir que se ha alcanzado un objetivo. Sin embargo,

se pueden volver al juego cuántas veces quieran, ya que sus puntuaciones, aciertos y errores seguirán contando y los ejercicios siempre son diferentes.

OPCIONES

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

F5

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

Salir



Breve explicación de cada pantalla y algunas notas históricas de la época.

F9 Progresos

CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

Nivel:

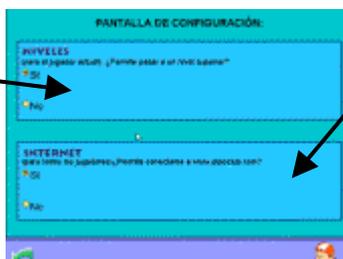
El juego viene configurado como un **método progresivo**, de tal manera que a medida que se supera un nivel, se pasa al siguiente (siempre que el usuario lo crea conveniente, ya que Pipo pregunta si se quiere cambiar de nivel).

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

Internet:

Posibilidad de activar la posibilidad de tener acceso a la página de PipoClub, para seguir jugando con los juegos de la red.

Niveles:
Jugar de manera progresiva o permitir jugar en cualquier nivel.



Internet:
Permitir el acceso a www.pipoclub.com o no.

LA CIUDAD DE MENFIS

BANDEJA BARRA



En la barra, pulsar la "Bandeja de piedras preciosas" lleva hasta la "Pirámide del Faraón".

La tecla **F9** permite ver las puntuaciones desglosadas.

Con estos ejercicios se aprenden y refuerzan los contenidos relacionados con el sistema numérico. Aconsejamos el uso del botón "Ayuda" o la tecla F1, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos.

La Sala de Música

Los Escarabajos

Los Gatos Sagrados

Los Cocodrilos



Las Pinturas del Muro

Las Vasijas de Colores

Las Libélulas

"Bandeja de las piedras" para ir al Templo del Faraón.

LAS VASIJAS DE COLORES

Objetivo didáctico:

Reconocer los números jugando con los colores.

HABILIDADES

Discriminación y Asociación numérica

Coordinación visomotriz

Memoria visual

Motricidad fina y gruesa

Reconocimiento numérico

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colorear los dibujos divididos en varias zonas. Para colorear una zona debes seleccionar (hacer clic) en las vasijas de pintura, aquella que lleve el mismo número que la zona a colorear. A medida que se va coloreando, se identifican los números del 1 al 99.

Botón Niveles



Selecciona el color de la vasija correspondiente a la zona a colorear y dale color al dibujo.

Hay 4 niveles de dificultad en los que se trabajan:

Nivel 1. Números del 1 al 10.

Nivel 2. Números del 10 al 20.

Nivel 3. Decenas del 10 al 100.

Nivel 4. Números del 10 al 100.

LAS PINTURAS DEL MURO

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación

Coordinación visomotriz

Motricidad fina

Objetivos didácticos:

Aprender y reconocer el sistema numérico.

¿Cómo se juega?

Hay que unir los puntos en orden ascendente para formar un dibujo.

Unir los puntos de menor a mayor, empezando por el que indica Pipo.

Botón Niveles



Haz clic en el enunciado de la barra si quieres que te repita el enunciado

Hay 5 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10.

Nivel 2: Números del 1 al 20.

Nivel 3: Decenas del 10 al 90.

Nivel 4: Números del 1 al 99.

LOS ESCARABAJOS

HABILIDADES

Reconocimiento numérico

Discriminación

Secuenciación

Comprensión

Categorización

Motricidad fina

Objetivos didácticos:

Identificar números de 1 y 2 cifras.

Identificar los números según su valor posicional.

¿Cómo se juega?

Escucha a Pipo y busca el número que te pide. La dificultad viene dada por la cantidad de cifras que tienen los números y en el último nivel reconocer los números según su valor posicional.

Haz clic sobre el
escarabajo que tenga
la respuesta correcta

Botón Niveles



Aciertos, errores y
porcentaje resuelto.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10.

Nivel 2: Números del 1 al 20.

Nivel 3: Números del 21 al 99.

Nivel 4: Números del 1 al 99, según su valor posicional..

LA SALA DE MÚSICA

HABILIDADES

Reconocimiento
numérico y
seriación

Secuenciación

Categorización

Composición y
descomposición

Motricidad fina

Objetivo didáctico:

Reconocer y crear números de 1 y 2 cifras.

¿Cómo se juega?

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

- 1. Consigue el número:** Hay que conseguir el número que dice Pipo y que aparece escrito en la barra naranja del muro. Usa las flechas y crea el número.

Usa las flechas y
busca el número que
Pipo te pide.

Pulsa el altavoz para
que Pipo te repita el
número a crear.



Observa en la barra
naranja cómo se
escribe el número que
Pipo te ha pedido.

Pulsa OK cuando
tengas la solución.

- 2. Escribe el número:** Consigue el número que se ilumina en la parte superior. Para ello, selecciona una a una las palabras que hay en la parte inferior y colócalas en orden de lectura en la zona naranja.

Coloca en esta zona
la/s palabra/s que
necesites para escribir
el número.

Botón Niveles



Aquí aparece el
número que tienes
que conseguir escribir
correctamente.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10.

Nivel 2: Números del 10 al 20.

Nivel 3: Números del 20 al 30.

Nivel 4: Números del 30 al 99.

LAS LIBÉLULAS

Objetivo didáctico:

Estimular el reconocimiento de números de 1 y 2 cifras.

Potenciar el razonamiento lógico.

¿Cómo se juega?

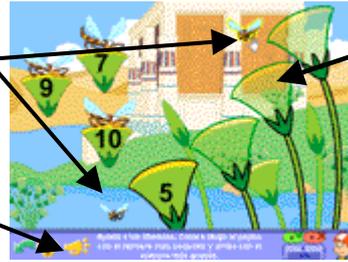
HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático
Discriminación
Pensamiento abstracto y/o deductivo
Comprensión
Organización de la información

Coloca los papiros de forma que los números que transportan queden ordenados de menor a mayor empezando por el papiro más bajo.

Si pasas sobre estas libélulas te informarán sobre como colocar los números.

Pulsa sobre el altavoz si quieres que Pipo te repita el enunciado.



Coloca los números de menor a mayor, haciendo coincidir el número más pequeño con el papiro más bajo y el más grande con el papiro más alto.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 10.

Nivel 2: Números del 11 al 30.

Nivel 3: Números del 31 al 99

Nivel 4: Números del 1 al 99, teniendo en cuenta el valor posicional (decenas, unidades).

LOS GATOS SAGRADOS

HABILIDADES

Pensamiento abstracto
Razonamiento lógico
Deducción
Cálculo mental
Discriminación
Composición
Abstracción, Comprensión

Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico y deducir secuencias numéricas.

Relacionar números y conocer los símbolos de comparación ($>$, $<$, $=$).

¿Cómo se juega?

Elige las gemas para completar la expresión de la puerta con signos de comparación: mayor que ($>$), menor que ($<$), igual a ($=$). Tendrás que colocar, números naturales y signos de comparación.

Selecciona y coloca en los huecos las gemas que necesites.

Botón Niveles



Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Compara números del 1 al 10.

Nivel 2: Compara números del 11 al 99.

Nivel 3: Calcula y completa.

LOS COCODRILOS

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación
Secuenciación
Discriminación
Concentración
Abstracción
Comprensión

Objetivos didácticos:

Practicar la serie numérica.

Potenciar el cálculo mental.

¿Cómo se juega?

Tienes que dar de comer a los cocodrilos y completar la serie.

Dale de comer a los cocodrilos con las lechugas que lleven la respuesta correcta.

Botón Niveles



Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Series aritméticas simples con números del 1 al 10 (series tipo +1).

Nivel 2: Series aritméticas con números del 1 al 20 (series tipo +2, -1).

Nivel 3: Series aritméticas con números del 10 al 99 (series tipo +1, +2).

Nivel 4: Series aritméticas con números del 1 al 99 (series tipo +5, +10).

LA CIUDAD DE TEBAS

BANDEJA BARRA



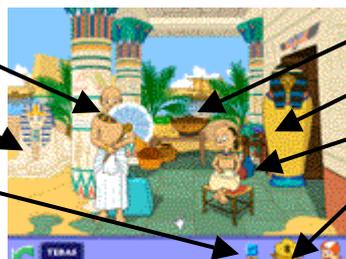
Pulsa la "Bandeja de piedras preciosas" de la barra y accederás a la pirámide en construcción del Faraón.

Desde la ciudad de Tebas se trabajarán los contenidos relacionados con las unidades de medida, formas geométricas y sistema numérico. Aconsejamos el uso del botón "Ayuda" o la tecla F1, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos.

El Sacerdote

Las Esfinges

F9 → Progresos



El Puesto del Mercado

Los Sarcófagos

El Escriba

Accede a la Pirámide en construcción.

LAS ESFINGES

HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental

Discriminación numérica

Razonamiento matemático

Coordinación visomotriz

Comprensión

Categorización

Abstracción

Secuenciación

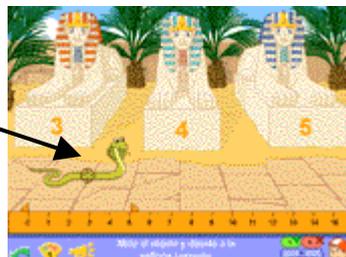
Objetivos didácticos:

Aprender a hacer mediciones con instrumentos de medida convencional: el regla. Aunque no se contemplen las unidades con este juego conseguimos que el niño/a empiece a familiarizarse con este instrumento e interiorice el concepto de medir.

¿Cómo se juega?

Coloca el objeto al principio de la regla (marcado por el número 0), fíjate cuanto mide y ofrécéselo a la esfinge correcta.

Fíjate en lo que mide cada objeto y pulsa sobre la esfinge que tiene la respuesta correcta.



Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Mide de 1 a 10.

Nivel 2: Mide de 5 a 15.

Nivel 3: Mide de 1 a 30.

Nivel 4: Mide de 10 a 100.

EL SACERDOTE

Objetivo didáctico:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales: la balanza.

¿Cómo se juega?

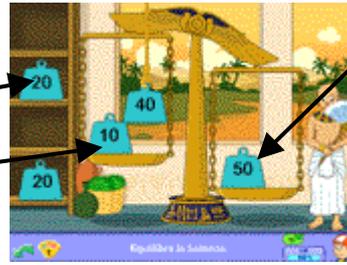
El juego consiste en equilibrar la balanza; para ello, hay que colocar y/o quitar los pesos en el lado de la balanza correspondiente (en este caso el izquierdo).

HABILIDADES

Cálculo mental
Estimación de resultados
Pensamiento deductivo
Estrategias personales

Estantes donde se almacenan los pesos.

Sólo puedes quitar y poner piezas en el lado izquierdo de la balanza.



Este es el peso que tienes que conseguir.

Si necesitas más ayuda, pulsa la tecla F1.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Añadir pesos (sumas).

Nivel 2: Quitar pesos (restar).

Nivel 3: Añadir y quitar pesos (sumar y restar).

LOS SARCÓFAGOS

HABILIDADES

Memoria visual
Categorización
Abstracción
Discriminación y reconocimiento de formas
Memoria a CL y LP (Corto y Largo Plazo)
Concentración y atención

Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento de los polígonos y sus elementos.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en seleccionar la figura geométrica que nos piden en el enunciado.

Pulsa sobre el sarcófago que tiene la respuesta correcta.



Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Líneas. Reconocimiento de líneas rectas, curvas, abiertas y cerradas.

Nivel 2: Lados de un polígono.

Nivel 3: Geometría plana. El triángulo, el círculo, el cuadrado y el rectángulo.

Nivel 4: Disposición espacial (izquierda, derecha, arriba, abajo).

EL ESCRIBA

HABILIDADES

Comprensión, atención y concentración
Abstracción
Razonamiento lógico-matemático
Estimación de resultados
Discriminación
Motricidad fina

Objetivos didácticos:

Aprender a reconocer las horas, tanto en relojes analógicos, como en los digitales.

¿Cómo se juega?

Tienes que conseguir la hora que Pipo te pida pulsando sobre las agujas del reloj analógico o haciendo cambiar los números del reloj digital. Debes pulsar el botón "OK" cuando creas que tienes la respuesta correcta.



ANALÓGICO: Pulsa en los números para colocar las manecillas.



DIGITAL: Utiliza las flechas para conseguir la hora correcta.

Botón "OK": para cuando creas que has finalizado.

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Horas "en punto". Reloj analógico.

Nivel 2: Horas "en punto". Reloj digital.

Nivel 3: Horas “en punto”, “y media”. Reloj analógico.

Nivel 4: Horas “en punto”, “y media”. Reloj digital.

EL PUESTO DEL MERCADO

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Composición y descomposición

Discriminación numérica

Estimación de resultados

Categorización

Abstracción

Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a discernir las cantidades y tipos de monedas existentes. Pese a que no se entre en materia de unidad monetaria, este juego se presenta como una introducción al sistema monetario desarrollando en el neófito una base para su futura utilización de las monedas.

¿Cómo se juega?

Introduce en la vasija la cantidad exacta que Pipo haya indicado.

Pulsa sobre las monedas para seleccionarlas y haz clic en la vasija para colocarlos.

Botón Niveles



Fíjate en cuánto te queda para conseguir la cantidad deseada.

Botón aciertos, errores y porcentaje resuelto del juego.

Hay **2 niveles** de dificultad:

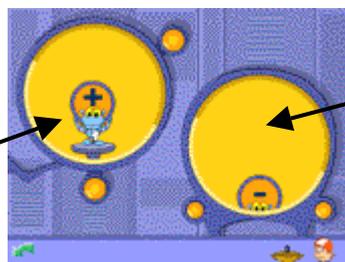
Nivel 1: Consigue cantidades de 1 a 20.

Nivel 2: Consigue cantidades de 20 a 99.

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

Accede aquí a la sección de algoritmos y, practica la suma y la resta.

Resuelve las sumas



Resuelve las restas

RESUELVE LAS SUMAS

HABILIDADES

Concentración y atención

Agilidad y cálculo mental

Procesamiento lógico-deductivo

Razonamiento

Abstracción

Secuenciación

Objetivo didáctico:

Practicar la suma.

¿Cómo se juega?

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

Si necesitas ayuda, pulsa el botón interrogante verde y Pipo te dirá cómo se resuelve la operación.

Botón Niveles



Escribe aquí el resultado de la suma.

Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas de números de 1 cifra (sin llevar).

Nivel 2: Sumas de números de 1 y 2 cifras (sin llevar).

Nivel 3: Sumas de números de 1 cifra (llevando).

Nivel 4: Sumas de números de 1 y 2 cifras (llevando).

Nivel 5: Sumas de números de 2 cifras (llevando).

RESUELVE LAS RESTAS

Objetivo didáctico:

Practicar la resta.

¿Cómo se juega?

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

Si necesitas ayuda, pulsa el botón interrogante verde y Pipo te dirá cómo se resuelve la operación.

Botón Niveles



Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Restas de números de 1 cifra.

Nivel 2: Restas de números de 1 y 2 cifras.

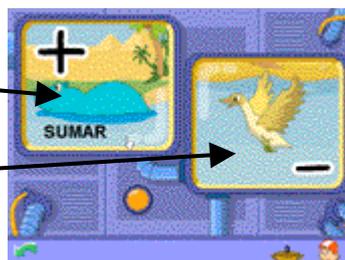
Nivel 3: Restas de números de 2 cifras.

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 dos juegos de operaciones básicas (sumas y restas).

Los Hipopótamos (sumas)

Los Patos (restas)



LOS HIPOPÓTAMOS

Objetivo didáctico:

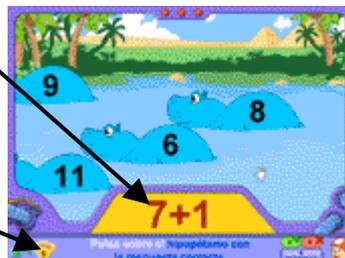
Aprender a **sumar** y a realizar cálculos mentales.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el hipopótamo que lleva la respuesta correcta.

Mira el enunciado y elige la respuesta correcta.

Botón de Niveles



Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas de números de una cifra sin llevar.

Nivel 2: Sumas de números de una cifra con llevadas.

Nivel 3: Suma de números de 1 y 2 cifras sin llevar.

Nivel 4: Sumas de números de 2 cifras más decenas completas.

LOS PATOS

Objetivo didáctico:

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

¿Cómo se juega?

Selecciona el pato que lleva la respuesta correcta.

Selecciona el pato que lleva la respuesta correcta.

Botón Niveles



Hay **3 niveles** de dificultad practicando restas sin llevar:

Nivel 1: Restas de números de una cifra..

Nivel 2: Restas de un número de dos cifras menos un número de una.

Nivel 3: Restas de decenas completas.

PROBLEMAS

HABILIDADES

Comprensión

Abstracción

Interpretación

Razonamiento lógico-matemático

Atención y pensamiento deductivo

Composición y descomposición

Desde esta sección puedes acceder a:

Los Animales del Nilo (problemas de sumar).

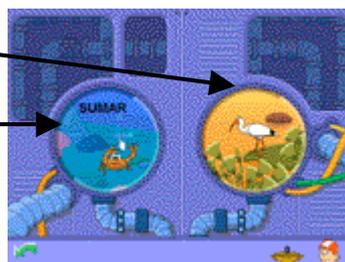
El Oasis (problemas de restar).

Dada la temprana edad a la que nos estamos dirigiendo con este producto (6-7 años) y que los neófitos si bien acaban de interiorizar los algoritmos de la suma y la resta, hemos creído conveniente que Pipo muestre en todo momento la resolución parcial del problema planteado.

Así tras el enunciado que Pipo sugiere, los niños pueden observar la operación que se tiene que llevar a cabo para resolver el problema. Además el juego invita al niño a descubrir como jugando, llega al resultado correcto del problema y del algoritmo que se ha sugerido.

El Oasis (restas)

Los Animales del Nilo (sumas)



Pulsa la tecla F9 si quieres ver el estado de tus progresos. Cada piedra preciosa es un nivel superado. ¡Consíguelas todas!

LOS ANIMALES DEL NILO

Objetivos didácticos:

Aprender a plantear y resolver problemas sencillos.

Practicar la suma.

¿Cómo se juega?

Escucha atentamente a Pipo y resuelve el problema que te propone jugando con los animales del Nilo.

Pulsa sobre la red y saca los animales necesarios para resolver el problema. Los animales que se agreguen se colocarán en burbujas más claras para que en todo momento el niño/a pueda tener un fácil control de los animales añadidos.

Finalmente el niño/a contará cuántos peces hay en total en el río, comprobando que el total coincide con la suma que Pipo había sugerido para solucionar el problema.

Pulsa y saca tantos peces como necesites para resolver el problema, luego suma cuántos peces nadan fuera de la red.



Observa que los peces que añades se sitúan en burbujas más claras.

Botón aciertos, errores y porcentaje resuelto del juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Sumas de números de una cifra, sin llevadas.

Nivel 2: Sumas de números de dos cifras más una, sin llevadas.

Nivel 3: Sumas de números de una cifra, con llevadas.

EL OASIS

Objetivos didácticos:

Aprender a plantear y resolver problemas sencillos.

Practicar la resta.

¿Cómo se juega?

Escucha atentamente a Pipo y resuelve el problema que te propone jugando con los animales. Hecha del oasis tantos animales como sean necesarios para resolver el problema.

Cada vez que se saca a un animal, deja vacía la piedra en la que estaba situado, así el niño/a fácilmente podrá observar cuántos animales le faltan por quitar. Luego, sólo tiene que contar cuántos animales quedan en el oasis para comprobar que coincide en número con el resultado de la resta que Pipo había propuesto.

Pulsa sobre las ibis y saca tantas como necesites para resolver el problema. Luego cuenta cuántas te quedan y resuelve el problema.



Fíjate que cada vez que sacas a un animal del oasis deja vacía su piedra.

Botón aciertos, errores y porcentaje resuelto del juego.

Hay **3 niveles** de dificultad donde se practican restas sin llevar:

Nivel 1: Restas de números de una cifra.

Nivel 2: Restas de números de dos cifras más una.

Nivel 3: Restas de números de dos cifras.

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.

LA PIRÁMIDE DEL FARAÓN

La tecla **F9** nos remite directamente a la **pantalla de progresos**, donde podrás observar de manera fácil los progresos en cada uno de los juegos. Está enfocada a los niños. Cuando se supera un nivel, aparece su piedra preciosa correspondiente.

Aquí puedes consultar las piedras preciosas ya conseguidas en cada juego y las que te faltan por conseguir.



“Bandeja de piedras preciosas”:
Pulsa aquí para ir al área de construcción de la pirámide.

Si pulsas en la “Bandeja de las piedras preciosas” podrás acceder a la zona en la que se está construyendo **La pirámide del Faraón**. Se han quedado sin bloques de piedras y no pueden terminar la gran pirámide. Tu misión es conseguir el máximo número de piedras preciosas para convertirlas en bloques y así ayudar al Faraón a terminar su imponente pirámide.

Termina la Pirámide del Faraón



Convierte las piedras preciosas en bloques de piedras para llevar a cabo tu misión.

Las 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 Puntuaciones (en la barra). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

Como recompensa Pipo te otorga el diploma Explorador Matemático de 1^{er} curso.

DIPLOMA

Cuando consigas terminar la pirámide, aparecerá tu “Diploma de Explorador Matemático de 1^{er} Curso” con tu nombre y la fecha en que lograste tu misión.



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

JUEGOS		COORDINACIÓN VISIONOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	RECONOCIMIENTO NUMÉRICO Y SERIACIÓN	MEMORIA C/P O L/P (CORTO/LARGO PLAZO)	MEMORIZACIÓN VISUAL Y FOTOGRÁFICA	DISCRIMINACIÓN (FORMAS, FIGURAS, NÚMEROS)	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	REPRODUCCIÓN	AGILIDAD Y CÁLCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRENSIÓN
MENFIS	LAS VASIJAS DE COLORES																
	LAS PINTURAS DEL MURO																
	LAS LIBÉLULAS																
	LOS GATOS SAGRADOS																
	LOS COCODRILOS																
	LA SALA DE MÚSICA																
	LOS ESCARABAJOS																
TEBAS	EL SACERDOTE																
	LOS SARCÓFAGOS																
	LAS ESFINGES																
	EL ESCRIBA																
	EL PUESTO DEL MERCADO																
CUADERNO DEL ROBOT	SUMAR																
	RESTAR																
	MULTIPLICAR																
CÁLCULO MENTAL	SUMAS																
	RESTAS																
PROBLEMAS	LOS ANIMALES DEL NILO (SUMAS)																
	EL OASIS (RESTAS)																

CRÉDITOS

Copyright 1996-05
Cibal Multimedia S.L.

Prohibida la reproducción total y/o parcial, adaptación o traducción sin permiso previo por escrito, salvo lo permitido por las leyes de derecho de autor.

Depósito legal:

PM 2057-2005

ISBN 84 95370-26-3

Todos los derechos reservados.

www.pipoclub.com

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Melodías originales: Pedro Darder, Carlos Cristos

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

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

Técnico sonido: Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Miguel Juan, Pilar Gómez, Toni Darder.