

MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO

JUEGOS QUE ESTIMULAN EL APRENDIZAJE

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Introducción general..... | 1 |
| Introducción a Mis primeros pasos con Pipo..... | 2 |
| A los padres y educadores..... | 2 |
| Para empezar | 3 |
| Opciones | 3 |
| Casa del Sapo del Lago..... | 4 |
| Los Lápicos..... | 4 |
| Los Peces | 4 |
| El Abecedario..... | 5 |
| Casa del Oso Goloso..... | 5 |
| Los Sombreros..... | 5 |
| El Álbum de Fotos..... | 6 |
| Las Setas Musicales..... | 6 |
| Casa del Dinosaurio del Valle | 7 |
| Las Nubes..... | 7 |
| Los Globos | 7 |
| Las Mariposas..... | 8 |
| Casa del Ratón Submarino..... | 8 |
| Las Burbujitas | 8 |
| Atrapa el Pez..... | 9 |
| Los Animales Submarinos..... | 9 |
| Casa de la Abeja Sabia | 10 |
| El Castillo | 10 |
| Viste a Pipo y Cuca..... | 10 |
| Los Puzzles..... | 11 |
| Las Figuras..... | 11 |
| Progresos | 12 |
| Tabla didáctica..... | 13 |
| Créditos | 13 |

INTRODUCCIÓN GENERAL

www.pipoclub.com



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

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

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los 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, 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 3 años hasta los 8, 10 o incluso 12 años. En función a su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser 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 que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que señala dicha ley. Productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

MIS PRIMEROS PASOS CON PIPO



Mis Primeros pasos con Pipo es un programa para que los menores de la casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias hacia un aprendizaje eficaz.

Va dirigido principalmente a niños de **1 a 4 años** de edad, sin embargo este producto puede utilizarse en otras edades, dependiendo de las necesidades y capacidades de cada sujeto.

Por su estructura y funcionamiento permite potenciar la capacidad de aprendizaje en las principales **áreas y habilidades** básicas: la memoria visual y auditiva, memoria verbal y numérica, asociación, discriminación, inicio a la coordinación grafo-manual (previa a la preescritura), lenguaje, cálculo, música, cuerpo humano, uso y manejo del ratón de forma autónoma, inteligencia, atención, imaginación y creatividad, entre otras. Favorecen el crecimiento multidimensional (mental, emocional y social).

El producto consta de **16 divertidos Juegos**, cada uno con unas finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados. Se accede a los juegos desde el cruce de caminos del *Bosque de los Animales*. En él viven muchos animales, amigos de Pipo que nos invitan a sus casas para jugar con ellos. El Sapo del Lago, el Oso Goloso, el Dinosaurio del Valle, el Ratón Submarino y la Abeja Sabia.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada sujeto. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Son juegos muy estimulantes, que captan rápidamente el interés del niño. Además, todos los juegos tienen varios **niveles de dificultad** permitiendo así adaptar el juego e ir ascendiendo el nivel a medida que se van adquiriendo e interiorizando los contenidos y aprendizajes.



El nivel 1 (verde) es un nivel muy sencillo de carácter introductorio.

El nivel 2 (naranja) y 3 (rojo) aumentan el grado de complejidad de la actividad.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

AYUDAS



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

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



Pipo está concebido para que el niño siempre pueda interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore por su cuenta, investigue, manipule... La satisfacción y el rendimiento que obtiene son mayores cuando descubre por sí mismo las posibilidades del juego. Se trata de hacer del aprendizaje una experiencia emocionante.

Normalmente, los niños entre 2 y 4 años por iniciativa propia no pasarán más de media hora delante del ordenador, en general no es recomendable que sobrepasen ese tiempo de dedicación.

Si no existen impedimentos para usar el ratón, es preferible que el niño aprenda a manejarlo desde el principio (algunos niños de 2 años son capaces de manejarlo y a partir de los 3 años pueden usarlo todos). De ahí, que uno de los objetivos prioritarios del producto se centre en que el niño en edades tempranas comience a familiarizarse en el **uso y manejo del Ratón**. Destacando que los juegos del Ratón Submarino se centren exclusivamente en el aprendizaje independiente del uso del Mouse.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del juego. Además, desde ellas, se puede acceder a la **Ayuda General**, que puede ser impresa. Ésta consta de los siguientes apartados:

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

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.

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.

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.

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



Si se juega por primera vez, hay que escribir el nombre del pequeño (2 veces igual).

Opciones F5

Los créditos.

SALIR

JUGAR



Acceso a la ayuda de cada pantalla. De ésta siempre puedes acudir a la Ayuda General, pulsando sobre el interrogante verde.

Opciones

Acceso a Progresos

EL BOSQUE DE LOS ANIMALES

Una vez que se ha pulsado "Jugar" aparece la primera pantalla del juego: El Bosque de los Animales. Desde el cruce de caminos se podrá acceder a los diferentes juegos y actividades. Para ello hemos de visitar a los amigos de Pipo, los animales.

Casa del Oso Goloso



Casa del Ratón Submarino

Casa del Dinosaurio del Valle

Casa de la Abeja Sabia

Casa del Sapo del Lago

Salir

OPCIONES

F5

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones. En ella se nos proporciona una visión global de todo el producto.

Usando las flechas podremos ver todos los juegos y escenarios.



Breve explicación de los Juegos.

F9 Progresos.

Pulsando sobre el visto se accede directamente a la pantalla seleccionada.

Salir.

CASA DEL SAPO DEL LAGO



Desde aquí se accede a la Casa del Sapo del Lago.

Desde la casa del Sapo de una forma simpática y atractiva, mediante **3 Juegos** se trabaja la Creatividad, el Abecedario, además de los Números y Cantidades.

Pulsando aquí accederemos al juego de Los Peces



Juego del Abecedario

Juego de los Lápices

LOS LÁPICES

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Memoria Visual y Auditiva
Creatividad
Discriminación
Concentración y Atención

Objetivo didáctico:

Aprender y diferenciar los colores básicos.

¿Cómo se juega?

Hemos de ir pulsando sobre las diferentes áreas del dibujo para colorearlas.

Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.



Con las flechas avanzamos y retrocedemos entre los dibujos a colorear.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Al pulsar sobre cada una de las zonas del dibujo, ésta se colorea automáticamente. El pequeño ha de ir asociando el color con su pronunciación.

Nivel 2: Consiste en pintar el dibujo con los colores que se deseen. Para ello deberá seleccionar el lápiz de color con el que quiere colorear la zona.

Nivel 3: Se ha de pintar el dibujo con el color de la mancha que hay en cada área.

LOS PECES

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Memoria Visual y Auditiva
Discriminación
Asociación
Secuenciación y Seriación
Razonamiento lógico-matemático

Objetivo didáctico:

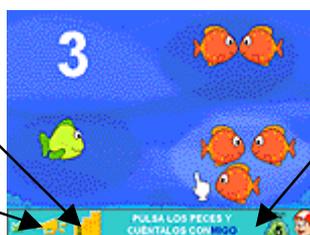
Relacionar números y cantidades.

¿Cómo se juega?

Se ha de seleccionar el área que contenga el número de peces que Pipo nos indique. Para aumentar las cantidades, hemos de cambiar de nivel.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es un nivel introductorio, donde el pequeño pulsa sobre los peces y los cuenta con Pipo. Se trabajan las cantidades del 1 al 3.

Nivel 2: Se trabajan las cantidades del 1 al 6.

Nivel 3: Cantidades del 1 al 10.

EL ABECEDARIO

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Memoria Visual y Auditiva
Discriminación
Asociación
Pronunciación

Objetivo didáctico:

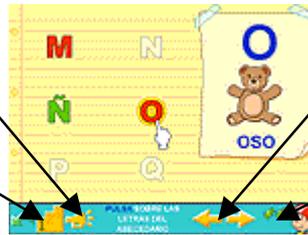
Aprender las letras del abecedario.

¿Cómo se juega?

Consiste en pulsar o encajar las letras del abecedario.

El botón Altavoz nos repite la letra que debemos colocar o pulsar.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.



En el nivel 1 con las flechas avanzamos y retrocedemos entre las letras del abecedario.

Cantidad de caramelos que se han conseguido.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Nivel introductorio, hemos de pulsar sobre las letras para escuchar su pronunciación.

Nivel 2: Aleatoriamente van apareciendo letras que hemos de colocar en el lugar correspondiente. No es necesario pulsar sobre las letras para cogerlas, automáticamente se arrastran a la posición de la mano-ratón.

Nivel 3: Consiste en pulsar sobre la letra que Pipo nos indique.

CASA DEL OSO GOLOSO



Desde aquí se accede a la Casa del Oso Goloso.

En la casa del Oso Goloso, encontraremos 3 Juegos con los que el pequeño aprenderá las Notas Musicales y Melodías, Animales y Sonidos, además de las Partes del Cuerpo y de la Cara.

Acceso al juego de Las Setas Musicales



Para ir al juego del Álbum de Fotos

Acceso al juego de Los Sombreros

LOS SOMBREROS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Memoria Visual y Auditiva
Percepción Auditiva
Discriminación
Pronunciación

Objetivos didácticos:

Conocer los animales y sus sonidos.
Adquirir vocabulario.

¿Cómo se juega?

Cada nivel es un juego diferente, hemos de pulsar sobre los sombreros o los animales.

Haciendo clic aquí podemos seleccionar el grado de dificultad.

Con el botón Altavoz escuchamos de nuevo la pregunta.



En esta zona aparece el nombre de los animales.

Caramelos obtenidos en el juego.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Pulsar sobre los sombreros y descubrir el animal que hay escondido en su interior.

Nivel 2: Seleccionar el animal que emite el sonido indicado.

Nivel 3: Descubrir el animal que Pipo nos diga. Están escondidos en el interior de los sombreros de copa. Para ello deberemos pasar el ratón por encima de los sombreros y escuchar el sonido que emiten.

EL ÁLBUM DE FOTOS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Memoria Visual y Auditiva
Discriminación
Asociación
Pronunciación

Objetivos didácticos:

Aprender las partes de la cara y del cuerpo.
Aprender nuevo vocabulario.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en reconocer las diferentes partes del cuerpo o de la cara.

Pulsando aquí podemos seleccionar el nivel de dificultad.

El botón Altavoz nos repite el enunciado.



Con las fotografías seleccionamos jugar con las partes del cuerpo o con las partes de la cara.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hay que pulsar sobre las diferentes partes del cuerpo o del rostro de Cuca, para conocerlas.

Nivel 2: Consiste en arrastrar y colocar las partes del cuerpo o del rostro que vayan apareciendo, en su lugar. No es necesario pulsar sobre las piezas para cogerlas, automáticamente se arrastran a la posición de la mano-ratón.

Nivel 3: Se ha de seleccionar la zona del cuerpo o cara que Pipo nos pida.

LAS SETAS MUSICALES

HABILIDADES

Motricidad gruesa
Memoria Auditiva
Discriminación
Secuenciación
Creatividad

Objetivos didácticos:

Reconocer las notas musicales.
Fomentar la creatividad.
Estimular la sensibilidad auditiva.

¿Cómo se juega?

Hemos de pulsar sobre las setas musicales: ya sea para reconocerlas, repetir una secuencia o reproducir una melodía con ayuda.

Se puede jugar con el teclado del ordenador. Las teclas de la A a la K corresponden a las notas musicales.

El botón Instrumento nos permite seleccionar el sonido musical.

Con este botón podemos cambiar el grado de dificultad.



Con el botón Play podemos escuchar la canción entera.

La Partitura nos permite escoger otra nueva melodía. Hay 6 diferentes.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Creación musical libre. Hemos de pulsar sobre las setas musicales en gris para colorearlas. Posteriormente podremos componer nuestras melodías, además de escuchar varias canciones populares con diferentes instrumentos.

Nivel 2: El pequeño ha de repetir la secuencia de 3 notas musicales. Como ayuda dispone de las 3 notas escritas en la barra inferior de la pantalla y, con el botón Play, podemos volver a escuchar la secuencia.

Nivel 3: Hay que reproducir una melodía. La nota subrayada nos sirve de ayuda indicándonos la secuencia a seguir.

CASA DEL DINOSAURIO DEL VALLE

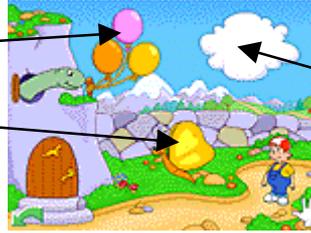


Desde aquí se accede a la Casa del Dinosaurio del Valle.

Desde la casa del Dinosaurio del Valle Pipo nos invita a jugar con los juegos de: Las Mariposas, Los Globos y Las Nubes. **3 Juegos** muy útiles en el aprendizaje de las Vocales, los Números y los Colores básicos.

Para ir al juego de Los Globos

Acceso al juego de Las Mariposas



Acceso al juego de Las Nubes

LAS NUBES

HABILIDADES

Motricidad gruesa

Memoria Visual

Discriminación

Asociación

Pronunciación

Reconocimiento de vocales

Objetivo didáctico:

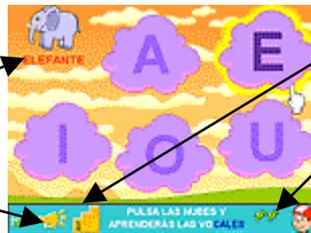
Reconocer y aprender las vocales.

¿Cómo se juega?

Se ha de pulsar sobre la nube que contiene la vocal que Pipo nos pide o arrastrar la vocal roja a la nube correspondiente.

Aquí aparece una palabra que empieza por la vocal con la que estamos jugando

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.

Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es un nivel introductorio, tan sólo el pequeño ha de ir pulsando sobre las nubes para aprender las vocales.

Nivel 2: Aparece una vocal en color rojo y hemos de encajarla en la nube que contenga la misma vocal.

Nivel 3: Se ha de seleccionar correctamente la nube que contiene la vocal que Pipo nos pida.

LOS GLOBOS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Motricidad gruesa

Memoria Visual y Auditiva

Discriminación

Reconocimiento de números

Secuenciación y Seriación

Razonamiento lógico-matemático

Objetivo didáctico:

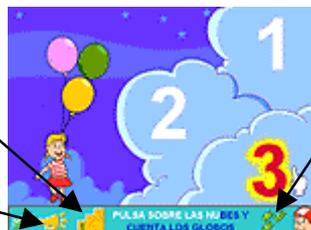
Aprender a contar hasta 10.

¿Cómo se juega?

Hemos de contar los globos que lleva Cuca y escoger el número correcto situados en las nubes. Un ejercicio muy estimulante para el aprendizaje o repaso de los números básicos (del 1 al 10).

Aquí seleccionamos el nivel de dificultad del juego.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Aquí podemos consultar la cantidad de caramelos obtenidos.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es un nivel introductorio, donde el pequeño pulsa sobre los números que hay en las nubes y cuenta los globos con Cuca. Se practican las cantidades del 1 al 3.

Nivel 2: Se trabajan los números del 1 al 5. Hemos de seleccionar el número de globos que Cuca lleve.

Nivel 3: Igual al nivel anterior, pero jugamos con los números del 6 al 10.

LAS MARIPOSAS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Concentración y Atención
Memoria Visual y Auditiva
Reconocimiento de colores
Asociación

Objetivo didáctico:

Reconocer y distinguir los colores.

¿Cómo se juega?

Consiste en pulsar sobre la mariposa del color que Pipo nos indique o darle el caramelo a la mariposa de su mismo color.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Es un nivel introductorio, donde el pequeño pulsa sobre las mariposas y aprenderá los colores.

Nivel 2: Hay que dar el caramelo a la mariposa de su mismo color. No es necesario pulsar sobre el caramelo para cogerlo, automáticamente se arrastra a la posición de la mano-ratón.

Nivel 3: Hemos de pulsar sobre la mariposa del color que Pipo nos diga.

CASA DEL RATÓN SUBMARINO



Desde aquí se accede a la Casa del Ratón Submarino.

En la casa del Ratón Submarino distinguimos **3 Juegos** con una misma finalidad, el aprendizaje autónomo del Uso y Manejo del Ratón en sus tres vertientes esenciales (pulsación, movimiento y control de ambas destrezas).

Se recomienda jugar siguiendo la secuencia indicada por los números 1, 2 y 3 (en la pantalla).

El primero consiste en controlar el movimiento del ratón (Las Burbujitas), el segundo en practicar la pulsación independientemente del movimiento (Atrapa el Pez) y el tercero, mover y pulsar al mismo tiempo (Los Animales Submarinos).

Desde aquí se accede al juego de Las Burbujitas



Para ir al juego de Los Animales Submarinos

Acceso al juego de Atrapa el Pez

LAS BURBUJITAS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa y fina
Concentración y Atención

Objetivos didácticos:

Aprender a mover el ratón.
Asociar el movimiento en la pantalla.
Estimular la motricidad gruesa y fina.

¿Cómo se juega?

Es un juego muy sencillo, donde el pequeño tan solo ha de mover el ratón y eliminar todas las burbujas que hay en la pantalla.

Pulsa aquí para aumentar el grado de dificultad.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



¡La pantalla está llena de burbujas! Eliminandolas descubriremos los animales que se esconden detrás.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Las burbujas a eliminar son bastante grandes, estimulando así la motricidad gruesa.

Nivel 2: Las burbujas son menores que en el nivel anterior. Implica mayor coordinación de movimiento.

Nivel 3: Hay más cantidad de burbujas y son más diminutas, estimulando así la motricidad gruesa.

ATRAPA AL PEZ

HABILIDADES

Concentración y Atención
Percepción Visual
Discriminación
Reconocimiento de colores

Objetivos didácticos:

Aprender a pulsar el ratón independientemente de su posición.

Reconocer los colores.

¿Cómo se juega?

Consiste en pulsar el ratón para disparar la burbuja que sale disparada desde el cañón y atrapar a los peces que aparecen.

Aquí se acumulan todos los peces que hemos atrapado.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.



No importa la posición del Ratón, solo hemos de pulsarlo.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hemos de cazar 8 peces.

Nivel 2: Igual al anterior, pero en éste, el pez y el visor son de un tamaño menor.

Nivel 3: Hemos de cazar los peces teniendo en cuenta la variable del color. Pipo indica un color y cazaremos los peces que aparezcan de ese color.

LOS ANIMALES SUBMARINOS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Reconocimiento de animales
Percepción Visual
Concentración y Atención

Objetivos didácticos:

Controlar el movimiento a la vez que pulsamos el ratón.

Adquirir vocabulario.

¿Cómo se juega?

Hemos de descubrir qué animales submarinos se esconden detrás de las burbujas o seleccionar el animal que Pipo nos indique.

Es un ejercicio que estimula el manejo del ratón en todos sus niveles: movimiento, coordinación y pulsación.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Consiste en mover el ratón sobre las burbujas y descubrir que animal submarino se esconde tras ellas. Si hacemos clic sobre él, desaparece.

Nivel 2: Se ha de seleccionar el animal que Pipo nos indique. Están situados detrás de las burbujas transparentes.

Nivel 3: Hemos de atrapar el animal que Pipo nos diga con la dificultad de que están en movimiento.

CASA DE LA ABEJA SABIA



Desde aquí se accede a la Casa de la Abeja Sabia.

Esta es la casa de una abeja muy sabia. En ella encontramos la posibilidad de jugar a **4 Juegos** diferentes con los que el pequeño refuerza y adquiere una mayor Capacidad Lógica, Espacial y de Memorización, además de estimular el Pensamiento Abstracto y Deductivo.

Acceso al juego de Viste a Pipo y Cuca

Para ir al juego de Los Puzzles



Se accede al juego del Castillo

Acceso al juego de Las Figuras

EL CASTILLO

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Motricidad gruesa

Memoria Visual

Discriminación y Asociación imágenes

Percepción Visual

Concentración y Atención

Pronunciación

Objetivos didácticos:

Ejercitar y estimular la capacidad memorística a corto plazo.

Adquirir nuevo vocabulario.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en ir destapando las verjas del castillo e ir haciendo parejas de objetos.

Pueden jugar dos jugadores al mismo tiempo, uno es Pipo caballero y otro Cuca princesa. Las parejas conseguidas se contabilizan con las banderas, gana quien haga más parejas.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.



Cantidad de caramelos que se han conseguido en el juego.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Se han de realizar 4 parejas. Disponemos de una ayuda: los objetos se visualizan en color blanco detrás de las verjas.

Nivel 2: Ya no disponemos de la ayuda visual y hemos de hacer 4 parejas.

Nivel 3: Igual al nivel anterior, pero hemos de hacer 6 parejas de objetos.

VISTE A PIPO Y CUCA

Objetivos didácticos:

Reconocer diferentes prendas de vestir.

Adquirir vocabulario.

Colocar las prendas en su lugar correcto.

¿Cómo se juega?

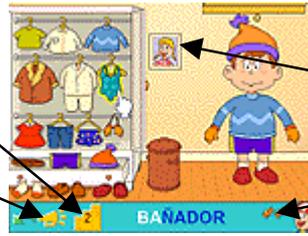
El juego consiste en vestir a los personajes (Pipo y Cuca) con las prendas que aparecen en el vestidor.

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad fina y gruesa
Creatividad
Pronunciación
Discriminación

Con estas prendas hemos de vestir a Pipo y Cuca.

El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Pulsando sobre el retrato de Pipo o Cuca, cambiaremos de personaje. (Sólo en los niveles 2 y 3).

Cantidad de caramelos que se han conseguido.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: Nivel introductorio, en el cual el niño ha de pulsar sobre las prendas para vestir a Cuca, escuchar sus nombres y automáticamente se colocan en su lugar.

Nivel 2: Hemos de vestir a Pipo o Cuca con cualquier prenda del vestidor.

Nivel 3: Hay que vestir a Pipo o Cuca con las prendas que Pipo nos diga.

LOS PUZZLES

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Discriminación de formas
Reproducción
Percepción Visual
Memoria visual y fotográfica a corto plazo
Orientación lógico-espacial
Composición y descomposición
Concentración y Atención

Objetivos didácticos:

Potenciar la organización espacial, el razonamiento abstracto, la percepción visual, la lógica... entre otros.

Repasar la secuenciación numérica del 1 al 10 y las vocales.

Adquirir vocabulario.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en completar el puzzle.

Disponemos de 15 puzzles diferentes.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.



Utilizando las flechas de la barra podemos avanzar o retroceder entre los puzzles.

Cantidad de caramelos que se han conseguido.

Hay 3 niveles de dificultad:

Nivel 1: El puzzle a construir se compone de 4 piezas. No es necesario pulsar sobre las piezas para cogerlas, automáticamente se arrastran a la posición de la manorratón.

Nivel 2: El puzzle a construir se divide en 6 piezas. Se ha de seleccionar la pieza a colocar.

Nivel 3: El puzzle a construir se divide en 9 piezas. Se ha de seleccionar la pieza a colocar.

LAS FIGURAS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Motricidad gruesa
Concentración y Atención
Discriminar formas
Orientación lógico-espacial
Pronunciación
Composición y Descomposición
Percepción Visual

Objetivos didácticos:

Aprender y reconocer figuras y formas geométricas básicas.

Encajar las figuras en su lugar.

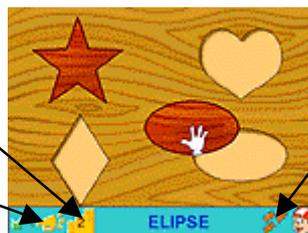
Aprender nuevo vocabulario y su pronunciación.

¿Cómo se juega?

Consiste en encajar las figuras geométricas que van apareciendo en el lugar correspondiente.

Con este botón podemos cambiar el nivel de dificultad.

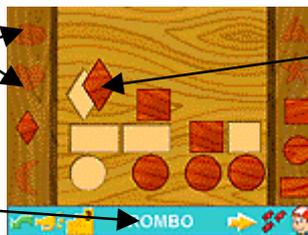
El botón Altavoz nos repite la pregunta.



Cantidad de caramelos que se han conseguido.

Las figuras transparentes no están disponibles en este juego.

Aquí aparece el nombre de la figura que tenemos que colocar.



Coloca la figura que Pipo nos pide en el lugar correcto.

Hay **3 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Hemos de pulsar sobre las figuras para aprender sus nombres y conocerlas. Es un nivel de carácter introductorio.

Nivel 2: Encajar las figuras donde corresponda. No es necesario pulsar sobre ellas, automáticamente se arrastran a la posición de la mano-ratón.

Nivel 3: Se ha de seleccionar entre varias figuras la que Pipo nos pida y colocarla en su lugar.

PROGRESOS



Botón F9

Pulsando sobre la tecla F9 o símbolo representativo en alguna de las pantallas del juego se accede a la pantalla de progresos.

El programa reconoce hasta 99 nombres de jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de los progresos en todos los juegos, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

PANTALLA DE PROGRESOS

Aquí se pueden consultar los progresos y seguimiento de todos los juegos y en detalle, de cada nivel. Una vez en la pantalla debemos pasar el ratón por encima del sapo, del dinosaurio, del oso, de la abeja o del ratón y visualizaremos los juegos correspondientes a cada uno con la cantidad de caramelos obtenidos.

En todos los juegos se muestra la cantidad de **caramelos** conseguidos. Se realiza un seguimiento lúdico de los **Progresos** del niño, siendo un factor importante el poder consultar los progresos y avances del pequeño, en tanto que sirve de **premio** o **refuerzo** para que se sientan motivados a seguir jugando, a esforzarse y superarse en su aprendizaje.



Icono gráfico representativo de cada juego. Si se pulsa sobre él se accede directamente a la pantalla del juego.



Nombre del jugador.

Al pasar el ratón por encima de los carteles podremos consultar los juegos que hay en cada uno.

Salir.

Breve explicación de cada juego.

A cada nivel le corresponde un color.

Nivel 1 (representado por el color verde)

Nivel 2 (representado por el color naranja)

Nivel 3 (representado por el color rojo)

TABLA DIDÁCTICA

| JUEGOS | | HABILIDADES | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------------|----------------|------------------|-------------|----------------|------------|---------------|-----------------------------|--------------------------|--------------------------------|------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|--------------|----------------|
| | | Coordinación Visomotriz | Motricidad Gruesa y/o Fina | Memoria Visual | Memoria Auditiva | Creatividad | Discriminación | Asociación | Pronunciación | Secuenciación y/o Seriación | Concentración y Atención | Razonamiento Lógico Matemático | Composición y Descomposición | Orientación Lógica Espacial | Percepción Visual y/o Auditiva | Reproducción | Reconocimiento |
| Casa del Sapo del Lago | Los Lápicés | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Los Peces | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | El Abecedario | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Casa del Oso Goloso | Los Sombreros | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | El Álbum de Fotos | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Las Setas Musicales | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Casa del Dinosaurio del Valle | Las Nubes | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Los Globos | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Las Mariposas | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Casa de Ratón Submarino | Las Burbujitas | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Atrapa el Pez | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Los Animales Submarinos | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Casa de la Abeja Sabia | El Castillo | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Viste a Pipo y Cuca | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Los Puzzles | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Las Figuras | | | | | | | | | | | | | | | | |

CRÉDITOS

Copyright © 1996-02.
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 2205-2001.
ISBN 84 95370-07-7.
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, Guillermo Cantarín

Elaboración contenidos guía didáctica: M^a José Angoso

Authoring y programación: Fernando Darder, Miguel A. Ferri, Marc Puig

Voz Pipo castellano: Ana Cortés

Melodía original: Carlos Cristos

Música / Efectos: Pedro Darder, Kake Portas

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, M^a José Angoso

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Dirección General: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespi, Celia Herrero, Javier Yáñez, Miguel Juan