

Los juegos educativos de Cibal Multimedia:

Ven a Jugar con Pipo.

Más de quince juegos para aprender.

Juega con Pipo en la Ciudad.

Muchos más Juegos para aprender.

"Ven a Jugar con Pipo" y "Juega con Pipo en la Ciudad", son juegos interactivos para niños de 2 años en adelante que aprovechan nuevos avances tecnológicos y pedagógicos para llevar la educación a todos los hogares.

Sabemos que el niño, alrededor de 2 años, está en un momento de desarrollo crucial, es el momento óptimo para el **aprendizaje de idiomas**. Está demostrado que los niños más pequeños pueden aprender un gran número de idiomas sin problemas. De hecho resulta mucho más complejo el aprendizaje de una lengua hablada que el aprendizaje de una lengua escrita.

Con estos programas multimedia hemos querido aportar un granito de arena en esta dirección. Creemos realmente que las **capacidades de aprendizaje** del niño van mucho más lejos que lo que en principio se podía esperar. Así hemos creado estos productos dirigidos a los más pequeños.

Somos conscientes del éxito comercial que han tenido otros juegos interactivos, unos que de entrada buscan simplemente el entretenimiento de los niños y otros (y quizás con menos éxito) con objetivos de tipo didáctico pero que la mayoría de las veces no son suficientemente atractivos para los niños. Hay que tener muy presente que **no se puede dar instrucción sin no hay motivación**.

Por todo ello con nuestros productos se persigue un **doble objetivo**, por una parte captar el interés del niño y por otra conseguir que el niño "**jugando y casi sin darse cuenta**" aprenda conceptos básicos para los cuales está perfectamente capacitado.

Características más destacables.

-**El Rango de edades** es muy amplio. Se puede utilizar desde los 2 años en adelante incluso algunos juegos como el de parejas y el de reconocimiento de notas musicales divertirán a los más mayores.

-Completamente en **Castellano**. No se tratan de una traducciones de juegos extranjeros, que muchas veces no son muy buenas y que no tienen en cuenta la idiosincrasia de otros países.

-**Gran variedad** de objetivos didácticos, desde el manejo del ratón a operaciones de adición y sustracción.

-Mezcla **equilibrada** entre lo **didáctico y lo lúdico**. Los juegos educativos son divertidos por sí mismos, se puede jugar con ellos incluso sin intención aprender.

- En cada escenario se puede pulsar el ratón sobre cualquier objeto de la pantalla y entonces "Pipo" **vocaliza** el nombre del objeto reflejando su **escritura** mientras va pronunciando la palabra. Automáticamente los más pequeños se sienten impulsados a **imitar** a "Pipo" y rápidamente repiten las palabras esforzándose por una **dicción correcta**.

-No hay ningún producto que haya explotado el recurso didáctico que consiste en **iluminar las sílabas** mientras se pronuncia una palabra. Algunos productos iluminan las frases, y los mejores iluminan las palabras. La iluminación precisa de sílabas permite que de forma casi inconsciente se aprendan **habilidades necesarias** para la **lectura**.

-Hay que destacar la utilización de un **personaje** con el que el niño **se identifica**: contribuye a aumentar la motivación y da al juego un carácter mucho más personal.

-Completamente **interactivos**. Hay que hacer incapié en que en cualquier momento se puede interrumpir la ejecución del programa. Es decir **no hay que esperar** a que se termine tal locución o tal animación. En general incluso los productos más comerciales no habían conseguido hasta el momento ser completamente interactivos en sentido estricto. Por ejemplo en el juego de los Aviones, si el niño da una respuesta incorrecta va a suceder lo siguiente:

1- se indica que se ha equivocado. "mal"

2- se repite la respuesta que ha dado. "RELOJ"

3- se vuelve a hacer la pregunta. "Como se escribe "PATITO".

Si el niño enseguida que ha oído el paso 1 decide dar otra respuesta, no tiene que esperar a que se sucedan los eventos 2 y 3 de la respuesta anterior, puede dar otra respuesta y lo que suceda dependerá de la nueva respuesta, sin tener que esperar a que el ordenador termine de responder a las respuestas anteriores. (No sería lógico en términos humanos si bien en la mayoría de juegos interactivos "las colas de eventos" no son interrumpibles.)

-**Más horas de entretenimiento**. Abarcan una gran cantidad de posibilidades distintas, juegos distintos con los que se puede jugar de formas distintas a distintas edades. Juegos que en un momento pueden interesar poco, en otras etapas de desarrollo se vuelven muy interesantes. Otros productos tienen en su diseño una estructura lineal (contar un cuento) que si bien puede escucharse varias veces tiene límite claro en su utilización.

-Se ha hecho mucho incapié en el diseño pedagógico para que cualquier respuesta **correcta como incorrecta** sirva para **aprender**.

-Da importancia al **aprendizaje silábico**. Difícilmente podremos encontrar en una traducción de un producto extranjero, un programa que de tanta importancia a las sílabas. Es una ventaja particular del castellano, el establecer una **"relación biunívoca"** entre fonemas y sílabas.

-"En ven a jugar con Pipo" se incluye un juego especial para mejorar el aprendizaje de los más pequeños en el **uso del ratón**, se ha comprobado experimentalmente que a partir de

los dos años es posible aprender a usar el ratón. También resultan muy eficaces los juegos de colorear para aumentar la habilidad del niño en el manejo del ratón.

-Complace la **nueva demanda educativa** de los padres. No compran el ordenador a sus hijos para que se "enganchen" a juegos que crean adicción, buscan en el ordenador una herramienta de desarrollo y educación.

-"Ven a jugar con Pipo." en su segunda edición, es una versión **bilíngüe Catellano-Inglés** que inicia a los niños al aprendizaje del inglés. Fácilmente desde cualquier ventana se puede cambiar de idioma pulsando una tecla.

-En definitiva con estos juegos apostamos por la gran **potencialidad de aprendizaje** de los **niños**, creemos firmemente que las capacidades de aprendizaje son muy superiores a la de los adultos.

-Creemos en el **futuro**, entendemos que el futuro de la educación está en manos de las nuevas tecnologías, lo que abre todo un mundo nuevo en el que prácticamente todo esta por hacer.

¡Esperamos que disfruten del juego!

Fernando Darder Garau

Psicólogo Departamento Multimedia

CIBAL MULTIMEDIA, S.L.
WEB: [HTTP://WWW.CIBAL.ES](http://www.cibal.es)
E-MAIL: CONSULT@CIBAL.ES