

En los dos números anteriores de *Suma* hemos podido ver las posibilidades que nos ofrece la aplicación Gcompris para el área de matemáticas con algunas de sus herramientas. En esta ocasión nos proponemos una tarea doble. Por una parte vamos a tratar otras herramientas de contenido matemático con las que cuenta la aplicación y que resultan de interés para su uso en el aula de matemáticas y por otra, vamos a tratar de personalizar la aplicación para cada uno de los grupos o cada uno de los alumnos a los que les impartamos clase de forma que adaptemos las actividades al nivel adecuado para cada alumno o alumna.

Comenzamos siguiendo con el recorrido por las herramientas con las que cuenta Gcompris y que son realmente útiles en el aula de matemáticas. Recordemos que en los anteriores artículos ya habíamos hecho un recorrido por algunas de las utilidades con las que cuenta la aplicación y que son de interés para el uso en la clase de matemáticas, y por otras con las que contaba Gcompris que habían sido especialmente diseñadas para esta materia.

Al entrar Gcompris podíamos seleccionar entre varios conjuntos de herramientas, el grupo que nos interesaba. En este momento vamos a desglosar algunas de las utilidades que aparecen en la parte de matemáticas. Para acceder a ellas debemos pulsar sobre el quinto botón del menú lateral

izquierdo que observamos en la imagen 1. Al pulsar sobre este botón nos encontramos con la pantalla que podemos observar en la misma.



Imagen 1: Pantalla de las actividades de matemáticas

Mariano Real Pérez
 CEP de Sevilla
 matemastic@revistasuma.es

Las actividades que se agrupan tras los dos primeros iconos que aparecen en la parte central de esta pantalla ya las habíamos visto. Recordamos cada uno de ellos conducía a un grupo distinto, el primero de los iconos daba paso a las actividades de cálculo, mientras que el segundo servía de entrada a las actividades de geometría.

Ahora vamos a realizar un recorrido por las actividades que se encuentran tras el tercer y último icono en el que observamos una hoja blanca con los números 1, 2 y 3. Este icono va a dar paso a las actividades de numeración.

Si pulsamos sobre este tercer icono accedemos a la pantalla que observamos en la imagen 2.

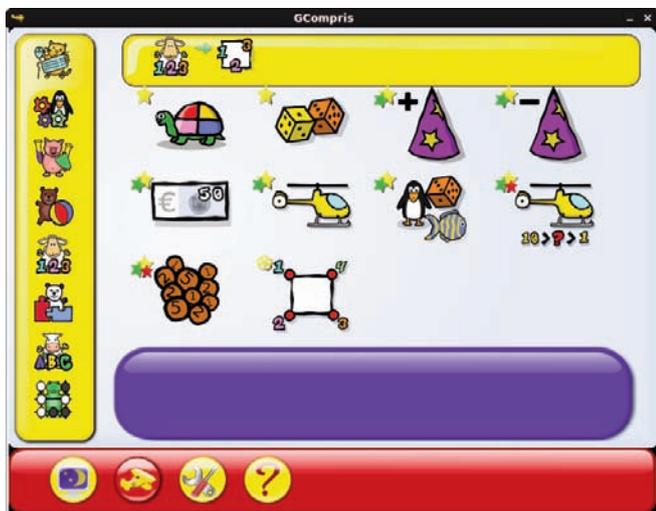


Imagen 2: Pantalla de actividades de numeración

En esta pantalla contemplamos que nos proponen 10 tipos de actividades diferentes. Vamos a realizar un recorrido por ellas comenzando de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Nos llama la atención en esta pantalla que las actividades ya aparecen marcadas por el símbolo que representa el nivel al que se dirigen y que ya tratamos en el artículo del número anterior. Además, se han colocado las actividades por orden creciente según el nivel al que están dirigidas. Observamos también que los iconos comunes que aparecen en la barra horizontal inferior ya son conocidos y en este caso, los iconos de izquierda a derecha nos facilitan: salir de la aplicación, acceder a la pantalla de créditos de la aplicación, configurar Gcompris y, por último, en el que aparece el signo de interrogación, información de ayuda sobre la pantalla en la que nos encontramos.

Comenzamos con la primera de las actividades a la que se accede pulsando sobre la tortuga de la imagen 2. Al pinchar sobre ella accedemos a la pantalla que aparece en la imagen 3.

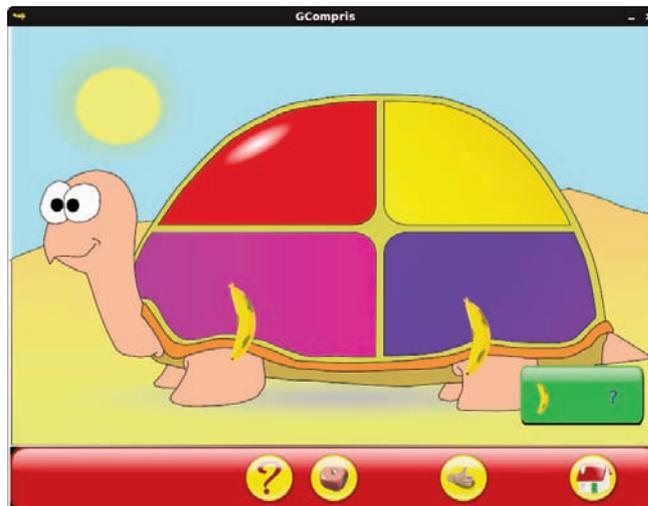


Imagen 3: Cuenta los elementos

La actividad se denomina “Cuenta los elementos” y está dirigida para el alumnado más de menor edad. Observamos en la pantalla que aparecen dos plátanos en el área de trabajo. En este caso el usuario debe pulsar sobre el recuadro verde y escribir el número de unidades que aparecen en el área de trabajo que sean iguales a las que nos indican en el dibujo que hay en la zona verde, que en este caso es un plátano.

Para facilitarle el recuento al alumnado, observamos que como fondo se encuentra una tortuga con un caparazón dividido en 4 colores, de forma que el alumnado pueda agrupar en cada área del mismo color los objetos que sean iguales antes de escribir su respuesta. Vamos, aquello de que no se sumen peras con naranjas que repetimos tantas veces en clase.

Cuando haya escrito su respuesta, deberá pulsar con el ratón sobre la mano que se encuentra en la barra horizontal inferior y el ordenador le indicará si lo ha hecho bien o no. La forma de indicarlo será a través de los gráficos a los que ya nos tiene acostumbrado esta aplicación y de señales sonoras que animan al usuario.

En la barra horizontal nos indican también que esta actividad tiene distintos niveles ya que aparece un dado que, en la imagen 3 nos informa de que estamos en el nivel 1. El máximo nivel es el 9 en el que ya aparecen hasta 5 elementos distintos en cantidades diferentes cada uno. El alumnado deberá hacer lo mismo, agrupar primero los elementos que sean iguales y responder posteriormente la cantidad de elementos de cada tipo que aparecen en la pantalla.

Volvemos ahora a la imagen 2. El segundo icono que aparece son dos dados. Este icono nos conduce a la pantalla que podemos ver en la imagen 4.



Imagen 4: Números con dados

Esta actividad se llama “Números con dados” y es una actividad con un objetivo muy sencillo. En este caso, observamos que van cayendo desde la parte superior de la pantalla parejas de dados. El objetivo es que los dados no lleguen a la parte inferior de la pantalla. Para conseguir el objetivo, el alumnado deberá escribir el número que resulta de sumar los puntos que aparecen en la pareja de dados. Cuando escriba el resultado correcto, esa pareja desaparecerá de la pantalla.

Si existe más de una pareja que coincide en la suma de sus puntos, desaparecerán todas esas parejas.

Según observamos en la barra horizontal inferior, el juego también tiene distintos niveles. Concretamente, en la imagen 4 observamos que nos encontramos en el nivel 1. A medida que vamos avanzando en las pantallas observamos que la actividad se complica ya que aparece un mayor número de parejas de dados y la velocidad a la que caen es cada vez mayor, lo que conlleva que los alumnos deban hacer las operaciones mentales más rápidamente.

Volvemos ahora a la imagen 2 y vamos a ver la actividad que se oculta tras el tercer icono que en este caso tiene forma de capirote de mago con un símbolo de suma. Si pulsamos sobre este icono accedemos a la pantalla que se observa en la imagen 5.

Esta actividad se denomina “El sombrero de mago”. En un principio aparecen dos filas superiores de estrellas de las que hay iluminadas unas cuantas. Debajo aparece otra fila de estrellas de las que también hay iluminadas algunas. Lo que debe hacer el alumnado es pulsar sobre el sombrero y entonces, las estrellas iluminadas se esconden debajo del sombrero. Posteriormente, deberá pulsar con el ratón, de izquierda a derecha sobre tantas estrellas de la fila inferior, como crea que hay escondidas debajo del sombrero, que evidentemente, son la

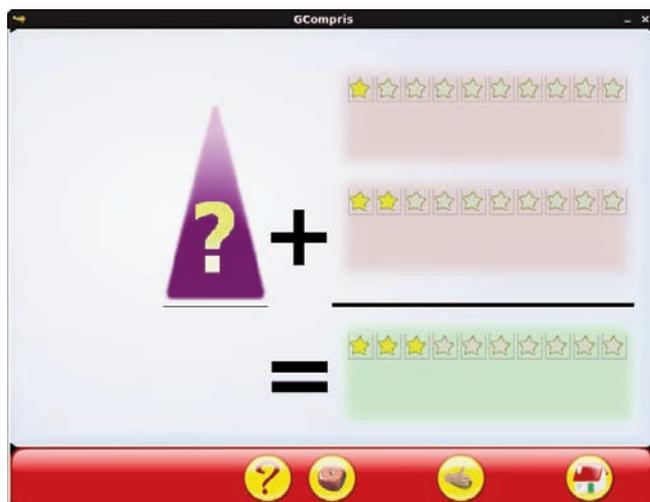


Imagen 5: Sombrero de mago

suma. Cuando haya pulsado las que considere que hay, deberá pulsar sobre la mano que aparece en la barra horizontal inferior y la aplicación le indicará si lo ha hecho bien o no. Nuevamente observamos que esta actividad tiene distintos niveles ya que aparece el dado en esa barra horizontal.

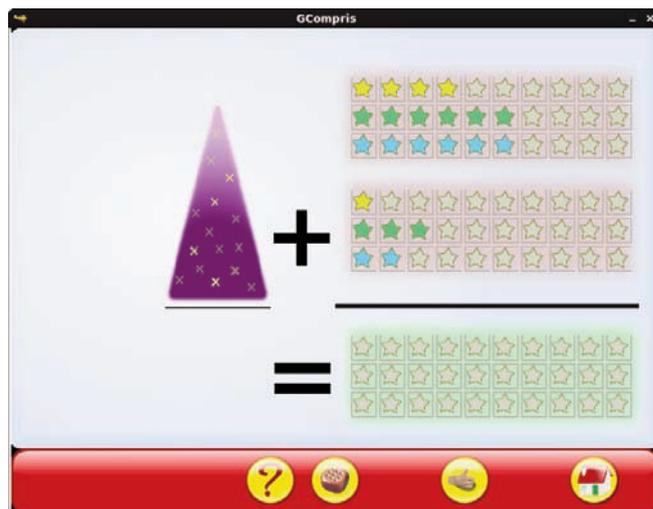


Imagen 6: Nivel 9 del sombrero de mago

En esta actividad los niveles de dificultad son del 1 al 9. A medida que vamos avanzando de nivel, nos encontraremos que aparecen estrellas de distintos colores como observamos en la imagen 6. Allí, los alumnos y alumnas deberán sumar las estrellas que aparecen de cada uno de los colores e indicarlo en la zona inferior. Posteriormente, la actividad funciona de la misma forma, es decir, deberán pulsar sobre la mano que aparece en la barra horizontal inferior y la aplicación le indicará con mensaje sonoro y visual si lo ha hecho bien o no.

Si observamos nuevamente la imagen 2, vemos que la siguiente actividad tiene el mismo icono que esta que hemos visto, pero se diferencia en que en lugar de un símbolo de suma tiene un símbolo de resta. Esa otra actividad tiene el mismo funcionamiento y la pantalla es la misma que la de la actividad que acabamos de ver. Únicamente se diferencia de ésta en que debemos restarle a las estrellas que aparecen en la parte superior, las estrellas que aparecen en la parte inferior. Todo el resto de la actividad así como las acciones que deben hacer los alumnos y alumnas son las mismas.

Seguimos adelante con las actividades que nos proponen en la imagen 2 y nos fijamos ahora en el quinto icono en el que aparece un billete con la cifra 50 euros. Al pulsar sobre ese icono accedemos a la pantalla que podemos ver en la imagen 7.



Imagen 7: Dinero

Esta actividad se llama “Dinero”. En la pantalla de la imagen 7 observamos que aparece una taza con un valor en euros del precio que tiene. Debajo de ella aparecen billetes y monedas de Euros con sus correspondientes valores. Aunque las monedas están bastante bien conseguidas, no sucede lo mismo con los billetes.

El objetivo que persigue la actividad es que el alumnado sepa manejar el dinero. Para ello, deberán pulsar sobre las monedas y billetes que entregarían para comprar el objeto que aparece, en este caso, la taza. A medida que van pulsando, los billetes y monedas seleccionadas pasan a la parte superior de la pantalla. Cuando consideren que ya tienen el dinero justo para comprar el objeto deberán pulsar sobre la mano que aparece en la barra horizontal inferior y la aplicación les indicará si lo han hecho bien o no.

Según observamos en la imagen 7, la solución no es única, ya que en este caso podrían haber utilizado un billete de 5 euros

y una moneda de 2, pero también cabe la posibilidad de utilizar dos monedas de dos euros y tres de un euro. Con una solución que se encuentre es suficiente.

Según podemos apreciar en la imagen 7, esta actividad tiene distintos niveles. A medida que vamos avanzando en las pantallas observamos que la dificultad aumenta. En este caso la dificultad va a aumentar de dos formas. Por una parte el número de billetes y monedas va a ser más variado y por otro, en lugar de tener que indicar el dinero que vamos a utilizar para comprar un objeto, vamos a tener que indicar el dinero que vamos a poder utilizar para comprar varios objetos. Llegando a aparecer hasta 4 objetos distintos que debemos pagar a la vez y todos los billetes posibles y las monedas de uno y dos euros.

En la imagen 2 aparece también un icono que nos va a conducir a una actividad muy parecida a esta. Nos referimos al noveno icono que nos conduce a la misma actividad, pero en esa ya no se utilizan los billetes y las monedas de uno y dos euros, sino que se utilizan todas las monedas posibles: 1 céntimo, 2 céntimos, 5 céntimos....

En ese caso la actividad se complica un poco más ya que se deben utilizar números decimales, pero el funcionamiento es el mismo. Es más, la actividad se llama igual.

Usando estas dos actividades introducimos a nuestros alumnos en el manejo de la moneda.

Si volvemos a la imagen 2, nos encontramos el sexto icono que viene representado por un helicóptero amarillo. Al pulsar sobre este helicóptero accedemos a la pantalla que observamos en la imagen 8.



Imagen 8: Números ordenados

La actividad a la que acabamos de acceder es a la de números ordenados. En esta ocasión, la pantalla que se le presenta a los alumnos y alumnas es un cielo azul sobre el que aparece volando un helicóptero. El helicóptero se maneja con los cursores del teclado con los que podremos mover el helicóptero en todas las direcciones. Sobre el cielo van apareciendo nubes con un número que deberá ir cogiendo el helicóptero, pero siguiendo el orden de los números naturales. De esta forma, no se deberán coger todas las nubes que aparecen, sino aquella que contenga el número siguiente al que se cogió, comenzando por el uno.

En la barra horizontal inferior observamos que aparece un dado, lo que indica que la actividad tiene distintos niveles. En este caso, los niveles de dificultad son dos. Esa dificultad radican en que en el segundo nivel aparecen más nubes que en el primero.

Volvemos ahora a la imagen 2 para fijarnos en el séptimo icono en el que aparece el pingüino Tux con un dado y un pez. Si pulsamos sobre este icono accedemos a la pantalla que observamos en la imagen 9.



Imagen 9: Comiendo peces

En este caso nos indican que vamos a practicar la resta con un juego divertido. Según observamos en la pantalla de la imagen 9, aparecen varios escalones de hielo, un dado, un pez y un reloj. El objetivo de la actividad es que Tux se coma al pez que aparece, para ello se debe situar en el bloque en el que está el pez. Lo que el alumnado debe hacer es pulsar sobre el dado y si obtiene una puntuación inferior o igual a la que separan a Tux del Pez debe pulsar sobre el escalón hasta el que avanzará Tux. Posteriormente pulsará sobre la mano que aparece en la barra horizontal inferior y la aplicación le indicará si lo ha hecho bien o no. Si la puntuación obtenida es superior a la

distancia que los separa, volverá a lanzar el dado. Con esto, el alumnado practicará los números *menores que* y *mayores que*.

Como aparece un dado en la barra inferior, sabemos que la actividad tiene distintos niveles. A medida que avanzamos, la actividad se complica ya que aparece un número mayor de escalones y en lugar de un dado, debemos lanzar dos e incluso tres. En una de las últimas pantallas nos encontramos que el recorrido lo componen 38 escalones y debemos lanzar tres dados a la vez.

Seguimos adelante con las actividades de numeración y nos volvemos a fijar en la imagen 2. En esta ocasión, en el octavo icono. Si pulsamos sobre el segundo helicóptero amarillo que aparece en la imagen 2 nos aparece la pantalla de la imagen 10.



Imagen 10: Adivina un número

En esta actividad llamada "Adivina un número", los alumnos y alumnas van a tener que hacer eso, adivinar un número. Observamos en la pantalla que aparece un helicóptero y en la parte de la derecha un hueco por el que tiene que pasar. El helicóptero pasará siempre y cuando el alumnado encuentre el número.

El funcionamiento de la actividad es muy sencillo. En la parte superior derecha de la pantalla que observamos en la imagen 10 aparece un hueco en blanco. El alumno debe adivinar un número entre 1 y 10. En ese hueco en blanco debe escribir el número que considere y posteriormente debe pulsar sobre la mano que aparece en la barra horizontal inferior. Seguidamente, la aplicación le indicará si es mayor o menor. Si no ha acertado el número, podrá escribir otro, teniendo en cuenta la información que le ha dado la aplicación. En el momento que acierte el número, el helicóptero pasará por el hueco que aparece en la parte derecha de la pantalla.

Según observamos en el barra horizontal inferior, esta actividad tiene distintos niveles. A medida que vamos aumentando de nivel, mayor es el intervalo en el que debemos localizar el número (siempre números naturales). Los niveles van del 1 al 4, de forma que en el nivel 4 el alumnado deberá encontrar un número entre 1 y 1000.

Llegamos a la última de las actividades de numeración que nos propone Gcompris. Para acceder a esta actividad debemos fijarnos en el último icono que aparece en la imagen 2. Este icono es un cuadrado rodeado de los números 1, 2, 3 y 4. Si lo pulsamos aparece la pantalla que observamos en la imagen 11.

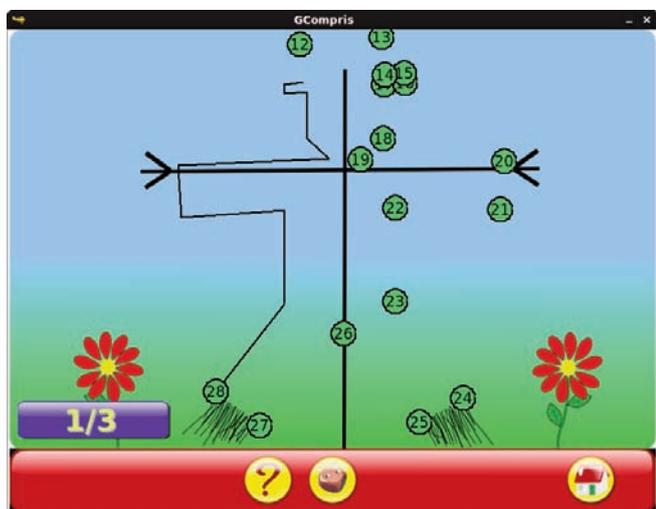


Imagen 11: Dibujar números

La actividad se denomina “Dibujar números”. En este caso observamos que aparece una pantalla con varios puntos verdes que contienen en su interior un número. El alumnado deberá ir pulsando sobre todos esos números siguiendo un orden creciente, de forma que a medida que va pulsando aparece una línea recta que une el punto anterior con el que acaba de pulsar. Al final, después de haber recorrido todos los puntos aparecerá una figura. En la imagen 11 podemos adivinar que esa figura es un espantapájaros.

Ahora que hemos terminado con las actividades de numeración pasamos al segundo propósito que nos planteamos al comienzo.

Configurando Gcompris para atender la diversidad de nuestro alumnado

Nos proponemos ahora hacer un recorrido por otra faceta de este completo programa que nos va a ser muy útil en el aula. El otro aspecto que vamos a tratar en este número es la gestión que podemos hacer en el mismo de nuestro alumnado, de forma que podamos adaptar la aplicación a cada uno de los cursos que tengamos e incluso a cada uno de los alumnos a los que le demos clase.

Cuando instalamos Gcompris (nos basamos en la versión para Linux), se instalan dos aplicaciones. Una denominada “Suite educativa Gcompris” y otra llamada “Administración de Gcompris”. La primera de ellas ya la conocemos por los números anteriores en los que hemos visto la utilidad de la aplicación para la clase de matemáticas. La segunda es la que vamos a ver ahora. Si ejecutamos esta segunda aplicación obtenemos la pantalla que observamos en la imagen 12.



Imagen 12: Clases y usuarios en GCompris

En la ventana observamos que en la parte izquierda aparecen cinco opciones que nos van a permitir administrar Gcompris. En la imagen 12 aparece marcada la opción Clases/usuarios. Aquí nos van a permitir configurar las clases que tenemos y el alumnado que hay en cada una de ellas. La forma de hacerlo es muy sencilla. Según podemos observar, la pantalla aparece dividida en dos partes. La parte superior, en la que configuraremos las clases que tenemos y la parte inferior en la que configuraremos el alumnado que hay en cada clase.

Lo primero que debemos hacer es añadir los alumnos que existan. Para ello pulsamos sobre el botón añadir de la parte inferior. De cada alumno/a nos pedirá un nombre de usua-

rio/a, el nombre del alumno/a y su primer apellido y la fecha de nacimiento. Con estos datos ya tendremos creado en la aplicación un usuario para cada alumno/a.

También podemos añadir los alumnos a partir de un archivo. Para ello deberemos disponer de un archivo que tenga la siguiente forma:

usuario;Nombre;Apellido;Fecha de nacimiento

El separador se detectará automáticamente y puede ser «,», «;» o «:»

Para añadir los alumnos de esta forma debemos pulsar sobre el botón “Abrir” que aparece en la parte inferior. En ese momento la aplicación nos pedirá que le indiquemos el archivo que contiene la información del alumnado que deseamos añadir y cuyo formato debe ser el que hemos mencionado anteriormente. Tras indicárselo, la aplicación extraerá la información de todo el alumnado que contenga.

Tras haber dado de alta al alumnado debemos configurar las distintas clases que existan. Para realizar esta acción pulsaremos sobre el botón “añadir” que aparece en la parte superior. Se abrirá una nueva ventana en la que deberemos introducir el nombre de la clase, el nombre del profesor/a y deberemos indicar los/las alumnos/as que pertenece a esa clase de entre los que hemos introducido previamente.

Observamos en la pantalla que en cualquier momento podemos editar la información del alumnado o quitarlo del listado. De la misma forma, en cualquier momento podemos editar una clase o quitarla.

Si nos fijamos en la imagen 12, en nuestro caso hemos creado dos clases. Una llamada 3A cuyo profesor es Mariano Real y otra llamada 3B cuya profesora es Lorena Morales.

En el caso de la imagen 12 está marcada la clase 3A, por lo que el alumnado que observamos en la parte inferior es el que corresponde a esta clase. Si pulsáramos sobre 3B aparecería en la parte inferior el alumnado de esta otra clase. Vemos también que cada alumno tiene su nombre de usuario y que en este caso le hemos puesto el mismo que el nombre del alumno/a.

Otra de las cosas que nos va a ayudar a administrar Gcompris son los grupos. Dentro de cada clase podemos crear los grupos que estimemos convenientes, con lo que podemos adaptar la aplicación a los distintos niveles o avances que observemos en el aula.

Si pulsamos sobre el botón Grupos que aparece en la Imagen 12, observamos la pantalla de la imagen 2.



Imagen 13: pantalla de grupos

Para crear los grupos, debemos seleccionar en la parte superior de la pantalla que observamos en la imagen 13. En nuestro caso hemos seleccionado la clase 3A. Seguidamente pulsamos sobre el botón “Añadir” para crear un grupo en esta clase.

Cuando vamos a crear el grupo nos solicitan un nombre para el grupo y una descripción del mismo. Posteriormente, seleccionamos los alumnos de la clase que pertenecen a este grupo. En nuestro caso hemos creado en la clase 3A un grupo llamado 3A-Especial en cuya descripción hemos indicado “Grupo especial”. Hemos indicado que a este grupo pertenecen tres alumnos Antonio Real, Luis Real y Pedro Real según podemos observar en la imagen 13.

De esta forma, en cada clase podemos crear tantos grupos como necesitemos, ofreciéndonos la posibilidad de adaptar la aplicación a cada alumno.



Imagen 14 : Pantalla de perfiles

Si ahora pulsamos sobre el botón “Perfiles” observamos la pantalla que nos aparece en la imagen 14.

En la pantalla de perfiles vamos a poder definir todos los que deseamos y en cada perfil podremos incluir tantos grupos o tantas clases como queramos. En el ejemplo que estamos siguiendo tenemos creadas dos clases, 3A y 3B y un grupo en la clase 3A llamado 3A-Especial.

Para crear un nuevo perfil pulsamos sobre el botón “Añadir”. En ese momento se abrirá una nueva ventana en la que nos solicitarán el nombre del perfil y una descripción del mismo. En la misma ventana añadiremos al perfil los grupos que estimemos oportuno. En nuestro caso, en la Imagen 13 podemos observar que hemos añadido un nuevo perfil llamado “Adelantado” cuya descripción es “Perfil de alumnos de segundo t”. En la parte inferior de la Imagen 13 comprobamos que hemos añadido a este perfil la clase 3B. Como hemos dicho anteriormente, podríamos haber añadido a este perfil todas las clases y grupos que estimemos oportuno de entre los que tengamos creados.

Hasta aquí hemos configurado en Gcompris las clases que tenemos y los grupos en los que hemos dividido nuestras clases. Posteriormente, a cada conjunto de clases-grupos le hemos asignado un perfil. Ahora vamos a proceder a configurar cada uno de los perfiles que hemos creado. Esta opción la vamos a realizar pulsando sobre el botón “Tableros”. La pantalla que nos aparece es la que observamos en la imagen 15.

En la parte superior de esta pantalla seleccionamos el perfil que deseamos configurar. En nuestro caso el perfil “Adelantado”. En la parte inferior marcamos aquellas activida-

des que deseamos que le aparezcan a los alumnos que tienen el perfil “Adelantado”. En nuestro caso, según se puede observar en la imagen 15, los alumnos que tengan este perfil podrán acceder a todas las actividades excepto a “Ir a las actividades experimentales” e “Ir a las actividades recreativas” que aparecen desmarcadas.

Si pulsamos sobre el triángulo que aparece a la izquierda de cada actividad, se despliegan cada uno de los ejercicios que contiene esa actividad, ofreciéndonos la oportunidad de marcar los ejercicios que queremos que estén visibles para los alumnos de este perfil o desmarcar los que no queramos.

En esta pantalla no solamente vamos a poder seleccionar las actividades y ejercicios que estarán disponibles para cada perfil, sino que vamos a poder seleccionar el grado de dificultad. Para ello debemos pulsar sobre el botón “Filtro” y podremos seleccionar los distintos grados de dificultad que estén disponibles de 1 a 6.

Los botones “Seleccionar todos” y “Deseleccionar todos” sirven para marcar todas o ninguna actividad respectivamente.

Por otra parte, en el botón “Usuario” que aparece en la Imagen 15 podremos indicarle a la aplicación que deseamos que cada usuario introduzca el nombre para acceder al perfil adelantado.

Hasta aquí casi hemos configurado la aplicación para que responda a nuestras necesidades. Ya solamente queda que la aplicación se ejecute con el perfil que hemos configurado y que accedan a la misma el alumnado que pertenezca a ese perfil. Para que esto suceda volvemos a la pantalla de perfiles que observamos en la imagen 14. En esta pantalla pulsamos sobre



Imagen 15 : Pantalla de tableros

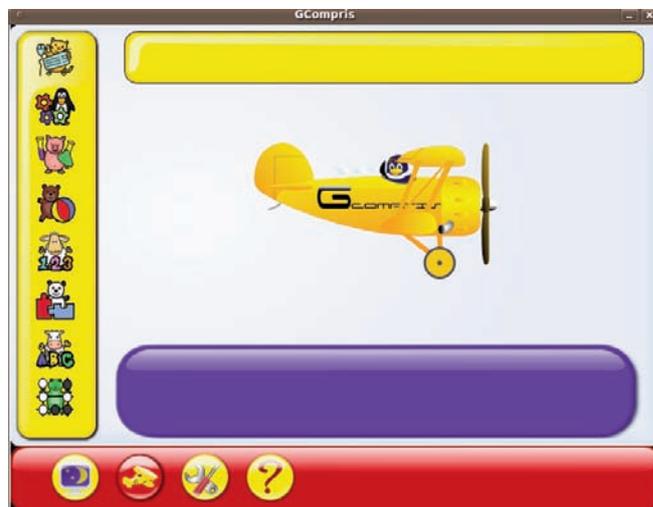


Imagen 16: Pantalla de inicio de Gcompris

el perfil “Avanzado” y posteriormente sobre el botón “Predeterminado”. Con esta acción indicamos que deseamos que la aplicación comience con el perfil “Adelantado”, pero como hemos marcado antes, para acceder a ella nos pedirá primeramente el nombre de usuario.

Si iniciamos Gcompris con un perfil normal, es decir, con el perfil general, la pantalla que nos aparece es la que podemos observar en la Imagen 16 . Ya indicamos en el primer artículo de *Suma* en el que tratamos esta aplicación las distintas opciones que nos ofrecía esta pantalla. Ahora hemos vuelto a recoger aquí esa imagen para que nos sirva de comparación con la que observaremos en el caso de utilizar uno de los usuarios que previamente hayamos configurado en la administración de la aplicación siguiendo las opciones indicadas anteriormente

Ahora que conocemos como administrar Gcompris vamos a realizar un ejemplo cuyo desarrollo completo podemos observar en la imagen 17.

Para comenzar, hemos creado un grupo llamado 3A-Especial que contiene dos alumnos: Luis y Pedro.

Seguidamente, hemos creado un perfil denominado “loritos” y hemos indicado que dentro de ese perfil está el grupo 3A-Especial que habíamos creado anteriormente.

Posteriormente hemos indicado que el perfil “Loritos” tiene los tableros que se relacionan seguidamente:

- Descubre la computadora
- Ir a las actividades de descubrimiento
- Ir a las actividades de experiencias
- Ir a las actividades recreativas
- Matemáticas



Imagen 17: Pantallas utilizadas para la configuración

Para finalizar hemos accedido a Gcompris y cuando nos ha solicitado el nombre del alumno que va a utilizar la aplicación, hemos escrito “Luis”, uno de los alumnos que pertenece al grupo 3A-Especial y observamos que se ha reducido el número de actividades de Gcompris a las que habíamos indicado para este grupo.

MATEMASTIC ■

FICHA EDUCATIVO - TÉCNICA	
Nombre	GCompris
Sistema	Aunque es una aplicación propia de Linux y para cada distribución cuenta con el archivo de instalación en su repositorio, también encontramos las versiones correspondientes para Windows y para Mac.
Descarga	Repositorio de la distribución de Linux correspondiente o Página oficial: http://gcompris.net Página español: http://gcompris.net/-es- http://sourceforge.net/projects/gcompris/files/
Licencia	GPL
Contenido	Aunque es una aplicación general para la educación, en la parte de matemáticas se tratan ejercicios y juegos numéricos.
Nivel	Multinivelar: primaria y ESO.
Metodología	Aplicación para utilizar a partir de 2º de Primaria. Los alumnos utilizarán por parejas la aplicación para resolver las tareas propuestas en el primer y segundo ciclo de primaria. Es aconsejable el uso individual en el tercer ciclo o con alumnos mayores.

Este artículo fue solicitado por *Suma* en abril de 2011 y aceptado en septiembre de 2011 para su publicación.