

Informe de aplicaciones destacadas a partir del contenido analizado del contenido de aplicaciones PicarOS

Introducción	2
Análisis de las tecnologías	2
Aplicaciones propias de PicarOS	2
Aplicaciones de terceros	2
Aplicaciones	3
Aplicaciones de muy fácil integración	3
[Accesorios]	3
[Gráficos]	6
[Juegos]	8
[Multimedia]	11
[Otros]	14
Aplicaciones de fácil integración	17
[Accesorios]	17
[Gráficos]	18
Aplicaciones con integración más costosa	20
[Accesorios]	20
[Gráficos]	21
[Juegos]	22
[Otros]	23
Aplicaciones descartadas	38
[Gráficos]	38
[Juegos]	38
[Multimedia]	38
Aplicaciones ya incluidas en Lliurex	38
[Gráficos]	38
[Juegos]	38
[Multimedia]	40
[Otros]	41
Mención especial	42
[Juegos]	42

1. Introducción

En este informe se detallan algunas de las aplicaciones que han sido destacadas del conjunto de aplicaciones que componen la distribución PicarOS con objetivo de ampliar el catálogo que es ofrecido en la distribución Lliurex o complementar las características que presentan algunos de los “sabores” específicos que ofrece la distribución consiguiendo mayor utilidad para los usuarios, atraer nuevos usuarios o crear sinergias con otros centros educativos dado que muchas de estas aplicaciones han sido evaluadas y/o programadas por personal docente en otros centros que están utilizando actualmente.

Para elegir el subconjunto de aplicaciones se ha utilizado el criterio que a priori cubra algún aspecto que la distribución Lliurex no tenga incluido y que ofrezca un carácter eminentemente educativo o que pueda facilitar aspectos del aprendizaje. Dicho subconjunto de aplicaciones se ha evaluado en el informe anterior durante el proceso de enumeración y prueba de las aplicaciones incluidas en la distribución PicarOS.

Este informe sigue una estructura donde primeramente se agrupan y analizan las diferentes aplicaciones según las posibles dependencias o tecnologías que requieran para funcionar, a partir de las anotaciones del anterior informe.

Posteriormente se presentan en diferentes secciones las diferentes aplicaciones agrupadas según la facilidad para la integración en Lliurex.

En cada sección con enumeración de aplicaciones siempre aparecerán agrupadas las aplicaciones según la categoría en la que aparecen agrupadas originalmente para una ligera referencia.

2. Análisis de las tecnologías

Las aplicaciones incluidas en PicarOS, son aplicaciones variadas que son distribuidas directamente en la compilación, algunas son aplicaciones de creación propia y algunas son creadas por terceros.

2.1. Aplicaciones propias de PicarOS

En el caso de aplicaciones de creación propia, generalmente son aplicaciones que utilizan el intérprete de comandos para realizar su función o bien están programadas en Gambas (Visual Basic).

Estas aplicaciones generalmente contienen el código fuente en la propia aplicación, que puede ser utilizado o servir de referencia con pocas modificaciones necesarias para poder ejecutarlas en Lliurex o posteriormente evolucionarlo si es necesario.

El hecho que las aplicaciones contengan el código fuente en mayor o menor medida, es de gran utilidad dado que no están disponibles repositorios originales donde fueron desarrolladas.

Ninguna de estas aplicaciones se presenta empaquetada para su distribución dado que se ofrecían incluidas en la imagen de instalación del sistema operativo, esto no presenta problema alguno dado que el proceso de empaquetado estándar para distribución de software en Lliurex es una tarea habitual y permite establecer al gusto de Lliurex los parámetros o forma de instalación de cada aplicación.

2.2. Aplicaciones de terceros

En el caso de aplicaciones de terceros, pueden estar programadas en diferentes lenguajes al igual que todo el software disponible. Esto presenta la ventaja de que si que dispone a priori de repositorios oficiales con el

código fuente y posiblemente versiones actualizadas, también presenta la ventaja que puede estar empaquetado con lo cual es más sencillo y casi directo el proceso de integrar para distribuir con Lliurex.

Algunas de las aplicaciones educativas con actividades generalmente matemáticas o físicas, son presentadas como aplicaciones web mostradas con un navegador programadas en lenguaje Flash o Javascript, que fueron recopiladas en su día de diferentes fuentes de organismos en internet para su uso educativo.

Estas aplicaciones generalmente presentan la dificultad que no están completamente traducidas en los idiomas oficiales y que utilizan tecnología Flash, la cual es propietaria, actualmente está descontinuada y sin capacidad de distribuir legalmente el plugin necesario para su funcionamiento o integración dentro de una aplicación nativa en el sistema operativo, además el código fuente de la aplicación en sí misma no está disponible, dado que solo se posee el componente compilado.

Existen soluciones de código abierto para sortear los problemas que presentan estas aplicaciones, a través de pruebas de concepto se ha comprobado la viabilidad para solucionar los diferentes problemas aunque es ligeramente costosa. Es posible conseguir localizar en idiomas oficiales a través de descompilar el componente y empaquetarlo con las cadenas traducidas. También es posible la ejecución del componente a través de un nuevo plugin emulador para aplicaciones Flash realizado y mantenido activamente en la actualidad por la comunidad <https://ruffle.rs/>, no obstante el rendimiento no es actualmente tan efectivo como el plugin original proporcionado por Adobe.

Las aplicaciones basadas en Javascript, proceden de <https://www.visnos.com/demos>, estas ofrecen demostraciones matemáticas de forma gráfica y son presentadas como aplicaciones sin necesidad de red mostradas a través del navegador, no están localizadas aunque es posible su traducción y su integración es perfectamente viable bien a través de un enlace directo a la web del autor o empaquetarlas de forma offline, en cualquier caso son plenamente funcionales en Lliurex.

3. Aplicaciones

A modo de resumen y según el análisis de las tecnologías utilizadas por las aplicaciones, se enumeran a continuación las aplicaciones a priori con mayor interés especificando con más detalle y proporcionando una pequeña captura que muestra el uso que presenta.

Las aplicaciones de muy fácil integración serán las que ya estén empaquetadas para Ubuntu.

Las que tengan un repositorio de código mantenido en internet generalmente si no tienen dependencias con librerías demasiado antiguas resultarán fáciles de integrar, al igual que aquellas que puedan ser basadas en Javascript o Gambas.

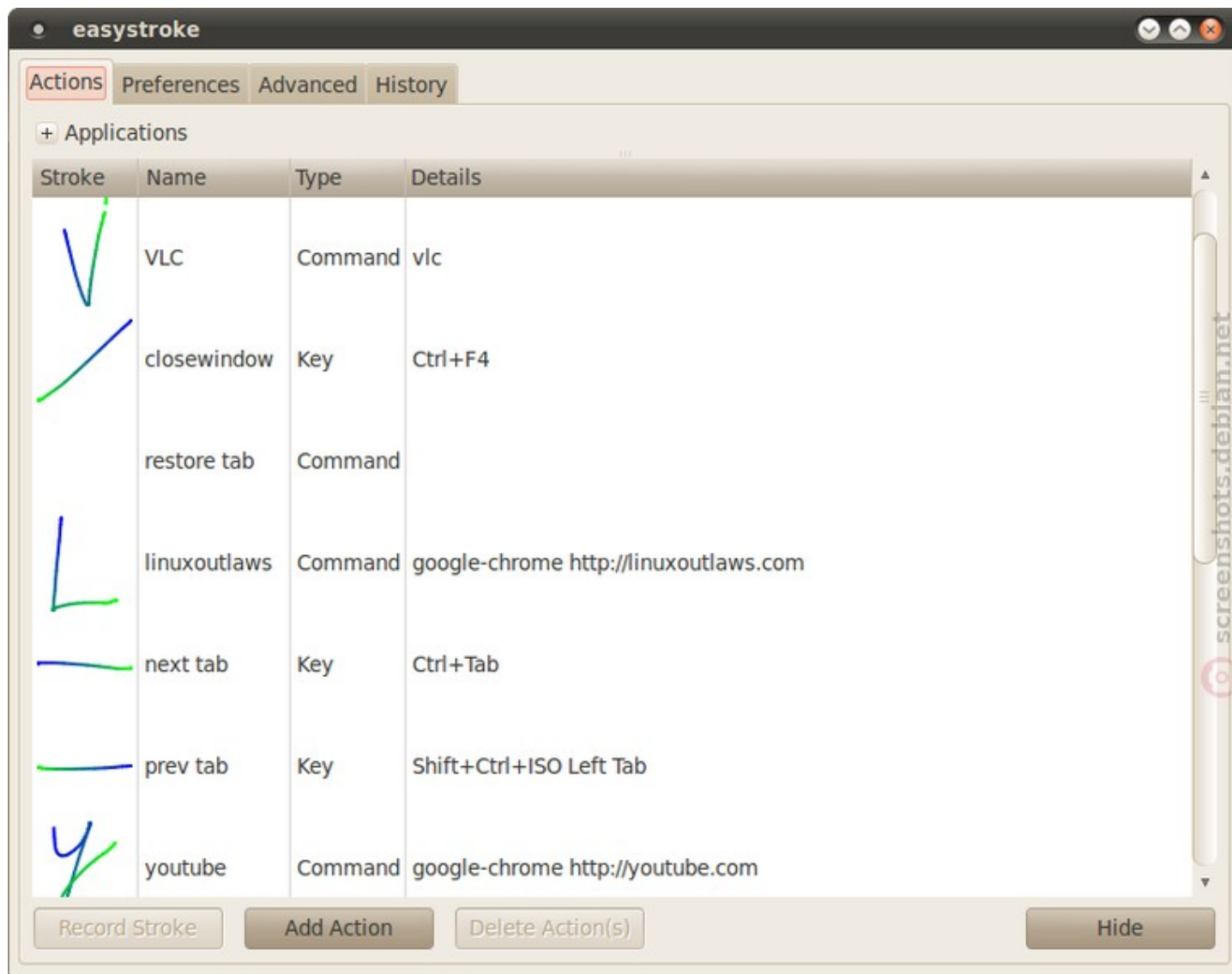
Las aplicaciones que presentan mayor dificultad para integrarse serán aquellas que utilicen tecnología Flash o librerías muy antiguas, debiendo plantearse si merece la pena el esfuerzo, si se deben tomar como referencia para generar una aplicación nueva con el mismo concepto con un nuevo desarrollo, si se puede reemplazar por alguna otra aplicación o simplemente debe ser ignorada por el costo que conlleva.

También se incluyen las aplicaciones que aun perteneciendo al conjunto seleccionado previamente de todas las aplicaciones incluidas en PicarOS y que mediante alguna prueba de concepto ahora se consideran que no son posibles de integrar o bien ya están incluidas en la distribución Lliurex.

3.1. Aplicaciones de muy fácil integración

[Accesorios]

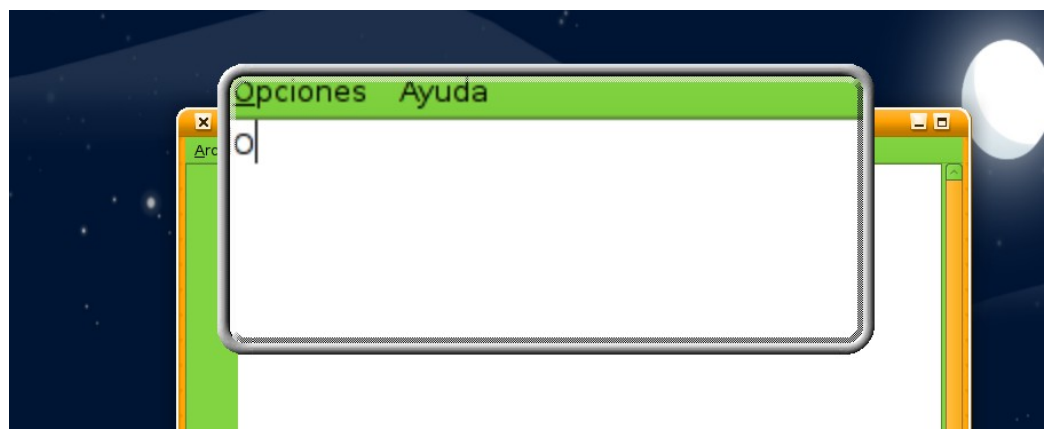
Gestos: Permite asociar gestos de ratón a órdenes [easystroke] (tecnología asistiva)



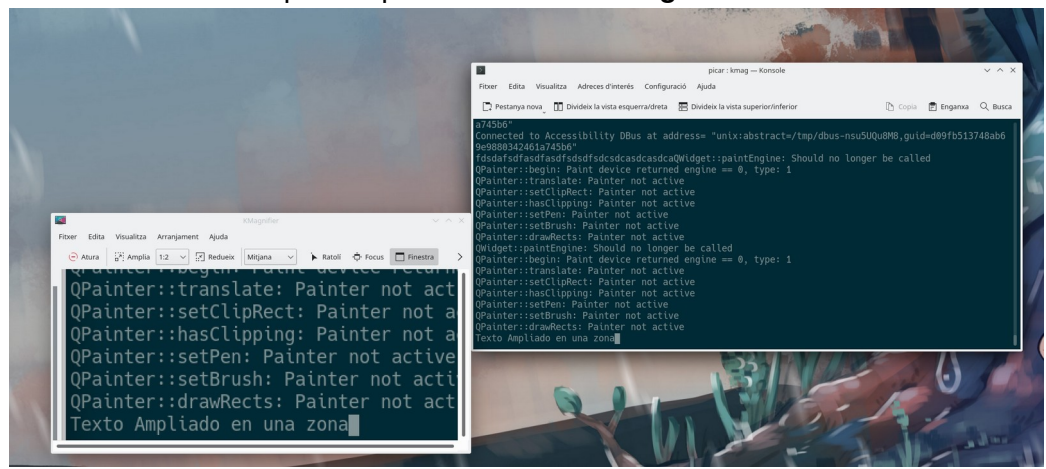
<https://packages.ubuntu.com/focal/easystroke>

<https://github.com/thjaeger/easystroke>

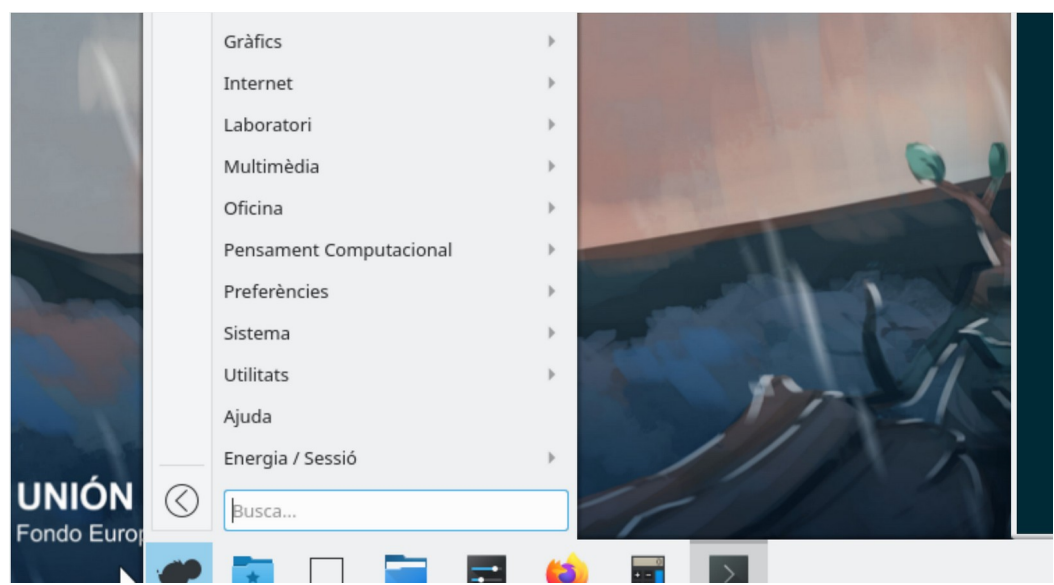
Lupa: Applet en la barra de tareas que permite al tocarlo simular una lupa que aumenta el contenido de la pantalla siguiendo el ratón [gnome-mag] (tecnología asistiva)



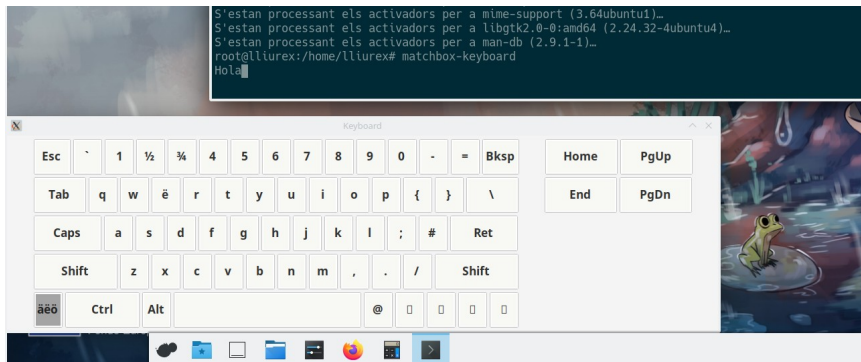
Puede ser sustituida por la aplicación nativa “**kmag**”:



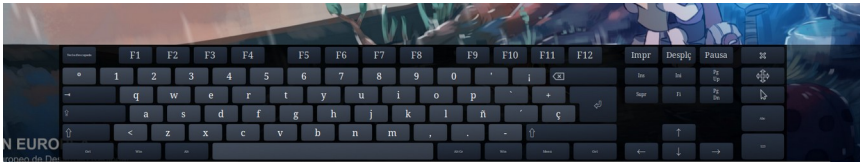
o bien como efectos de escritorio:



Teclado virtual: Teclado en pantalla [matchbox-keyboard] (tecnología asistiva)

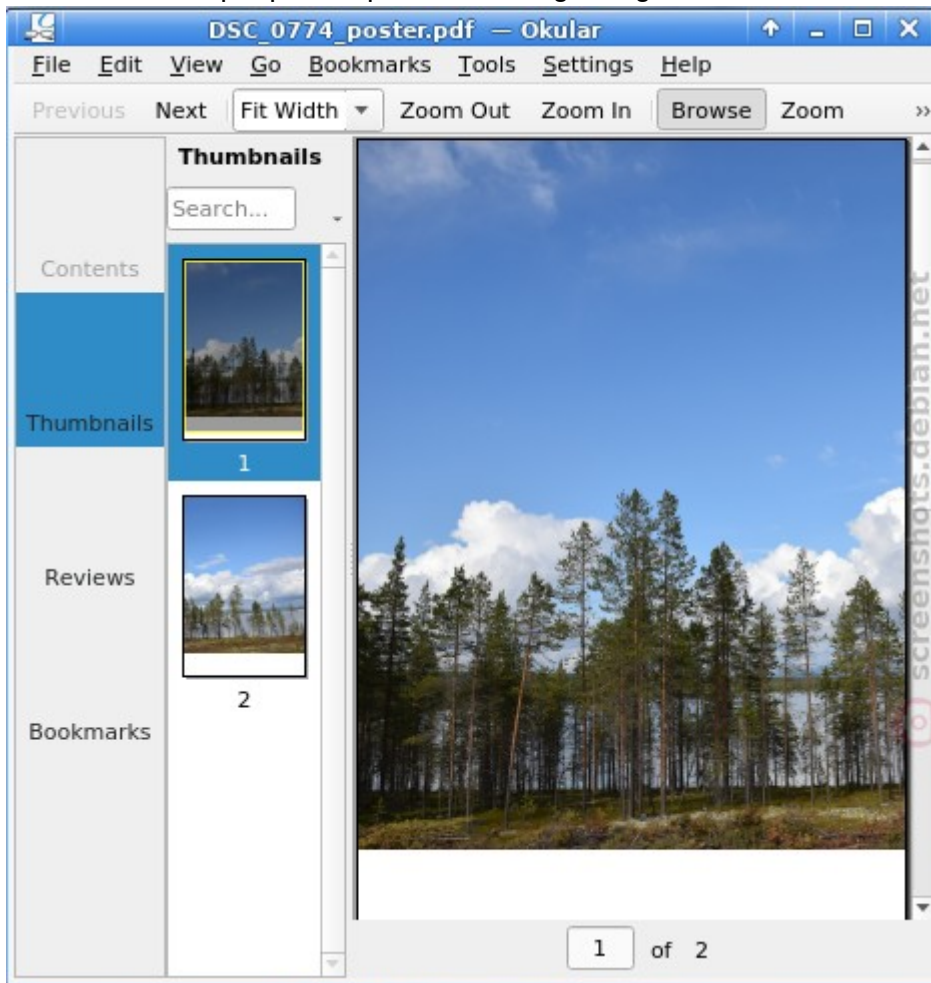


Lliurex lleva incluido “onboard” el cual resulta una mejor opción para obtener un teclado en pantalla



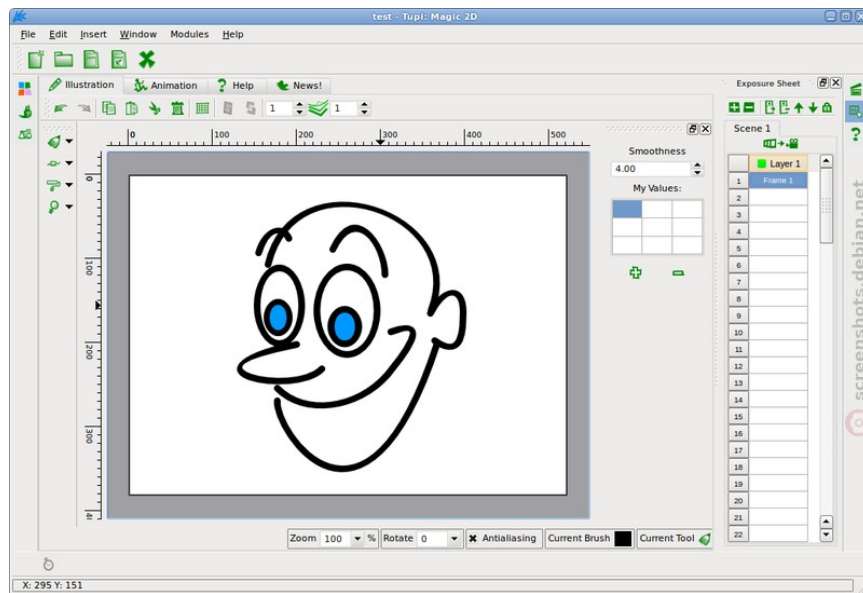
[Gráficos]

Póster: Genera pdf para imprimir una imagen a gran tamaño utilizando múltiples hojas [PosteRazor]



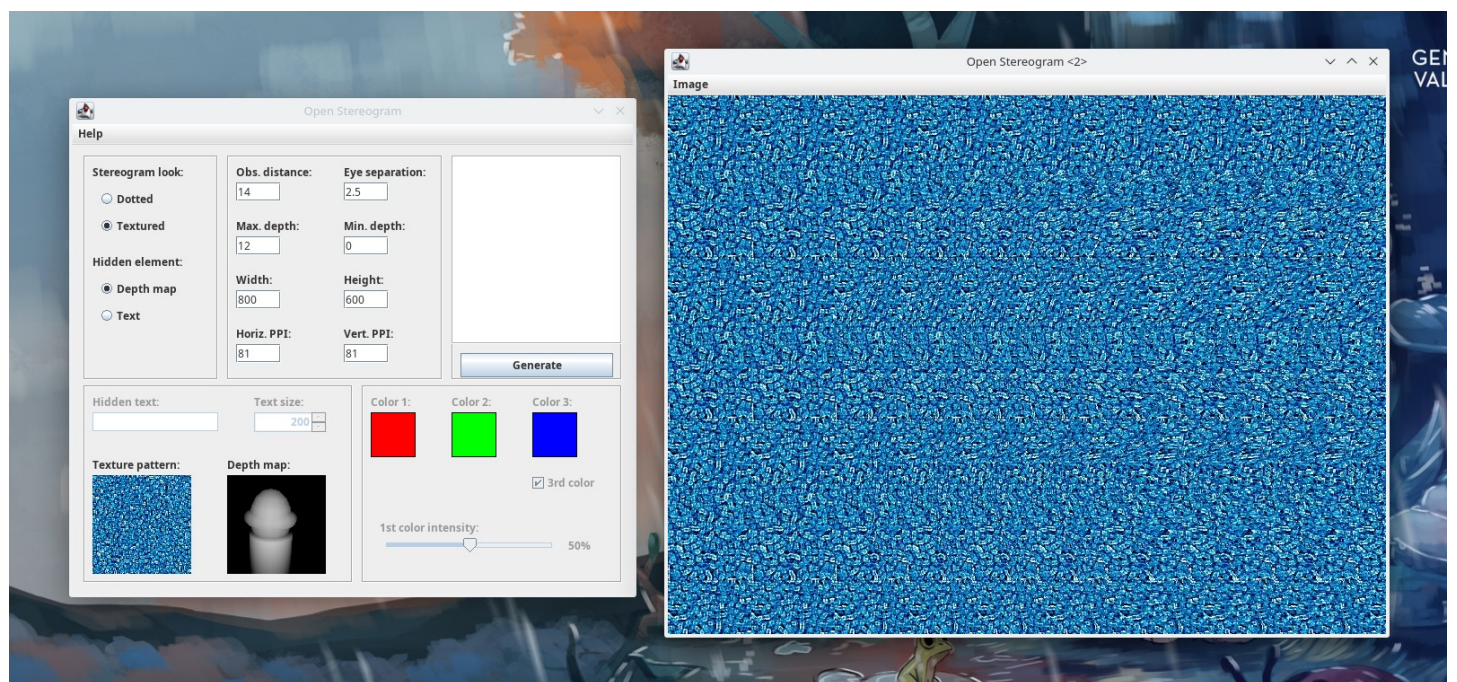
<https://packages.ubuntu.com/hirsute/posterazor>

Animación 2D: Permite generar animaciones (gif) fácilmente [tupi]



<https://packages.ubuntu.com/focal/tupi>
<https://invent.kde.org/unmaintained/tupi>

Stereogram: Genera diversas imágenes estereoscópicas [java]



[Juegos]

Anagramarama: Dado un conjunto de letras hay que ir formando palabras hasta completar el total de soluciones [anagramarama]



<https://packages.ubuntu.com/impish/anagramarama> version 0.3 empaquetada

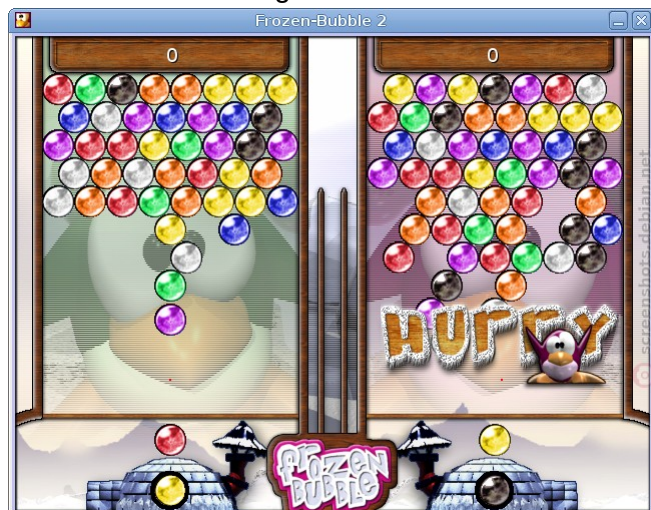
<https://github.com/Anagramarama/anagramarama> version 0.5

Blinken: Juego donde memorizar una secuencia de audio/colores y repetirla [blinken]



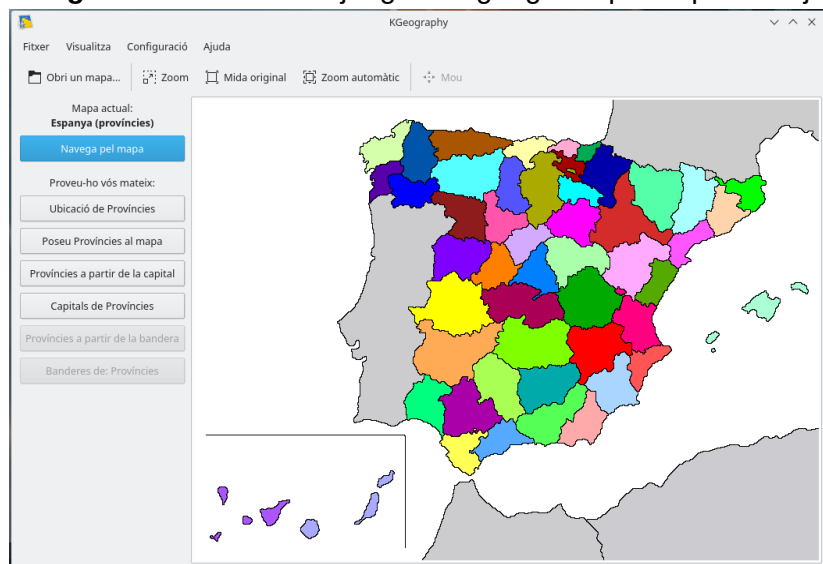
<https://packages.ubuntu.com/focal/blinken>

Frozen-bubble: Juego de habilidad uniendo bolas de colores [frozen-bubble]



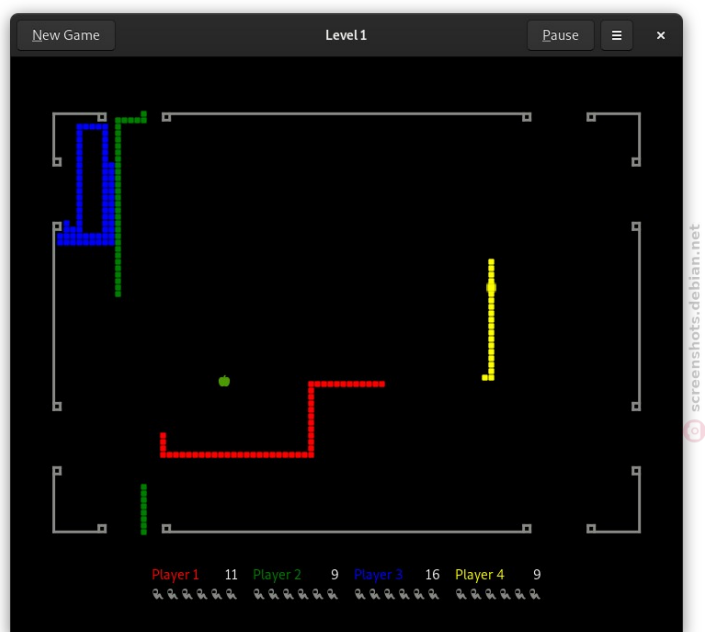
<https://packages.ubuntu.com/hirsute/frozen-bubble>

Geografía: Colección de juegos de geografía para aprendizaje [kgeography]



<https://packages.ubuntu.com/focal/kgeography>

Gusanos: Juego de habilidad haciendo crecer gusanos [nibbles]



<https://packages.ubuntu.com/hirsute/gnome-nibbles>

Juego del ahorcado: Adivina el término con un número máximo de intentos añadiendo letras, seleccionable temática [khangman]



<https://packages.ubuntu.com/focal/khangman>

Juego de lógica: Juego para recorrer un grafo de baldosas sin quedarse atrapado y no repetir camino [hex-a-]

hop]



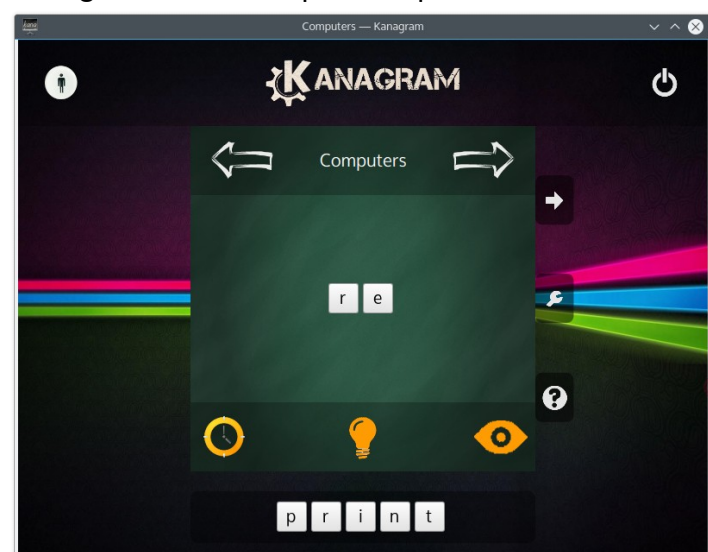
<https://packages.ubuntu.com/focal/hex-a-hop>

Juegos de tablero: Colección de juegos de diversa índole jugados en un tablero [gtkboard]



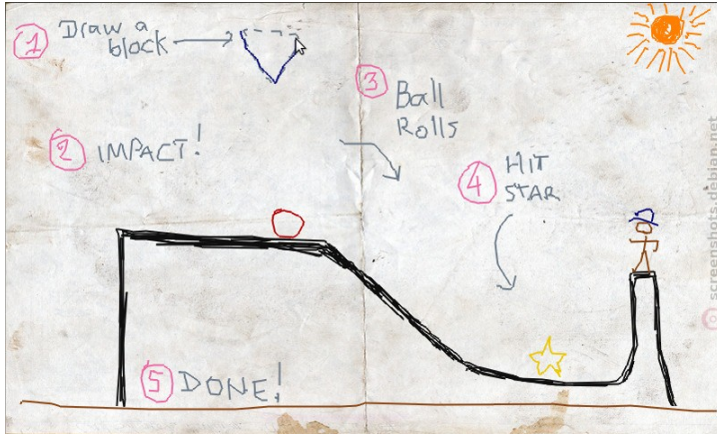
<https://packages.ubuntu.com/focal/gtkboard>

Kanagram: Adivina la palabra que se esconde entre un conjunto de letras, con ayuda, castellano [kanagram]



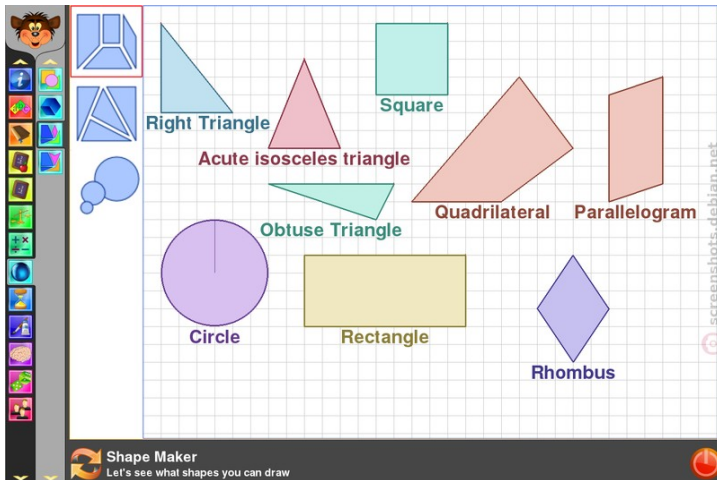
<https://packages.ubuntu.com/focal/kanagram>

Numpty physics: Juego para mover objetos realizando trazos libres con efectos físicos [numptyphysics]



<https://packages.ubuntu.com/focal/numptyphysics>

Pysiogame: Coleccion de juegos educativos de temática escolar variada [pysiogame]

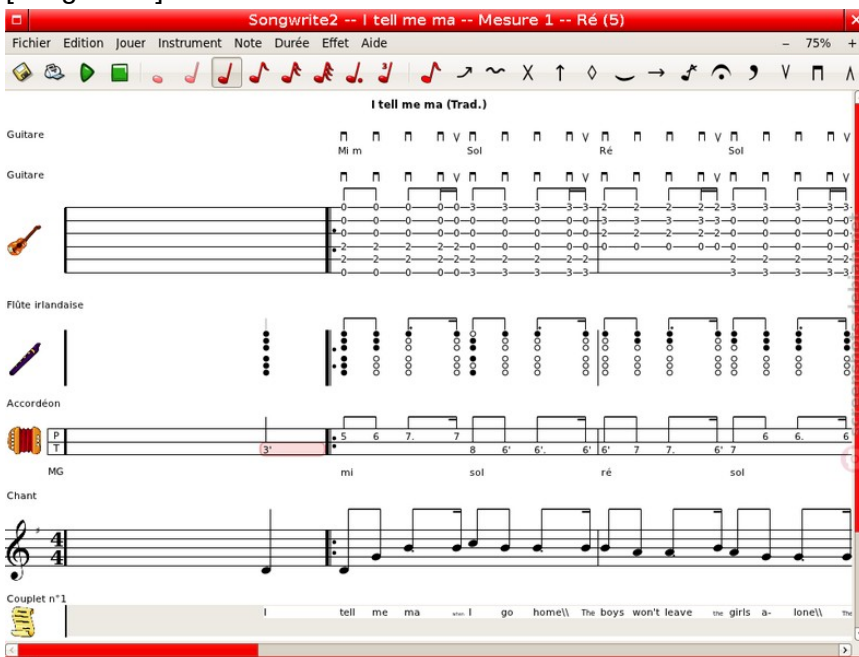


<https://packages.ubuntu.com/impish/pysiogame>

[Multimedia]

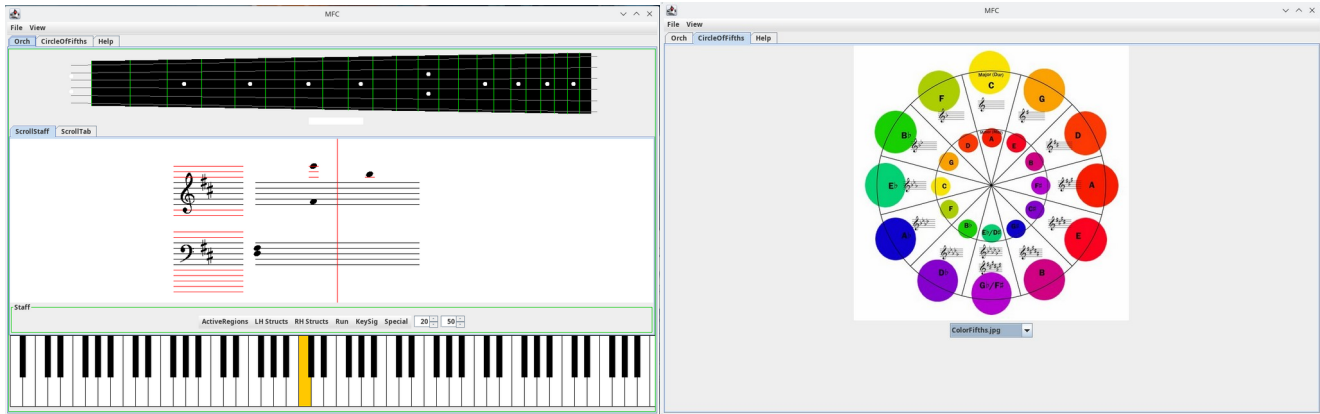
Escribe partituras y escúchalas: Editor sencillo de partituras con diferentes instrumentos y efectos

[songwrite2]

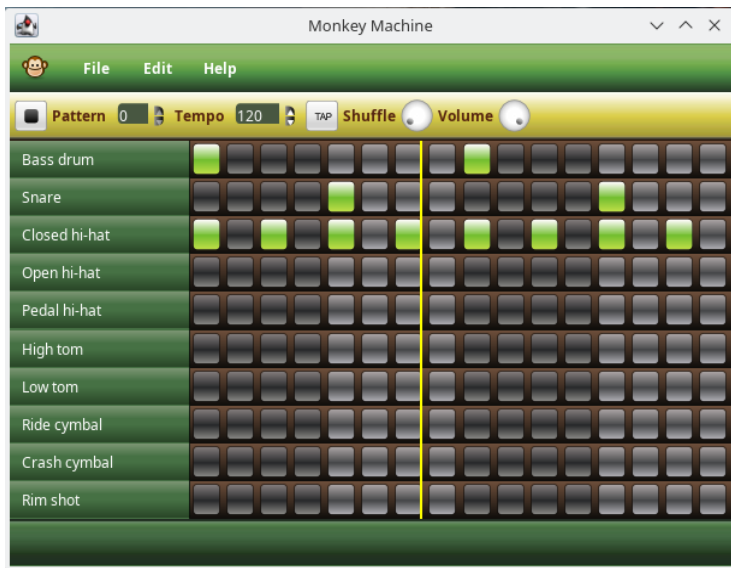


<https://packages.ubuntu.com/focal/songwrite>

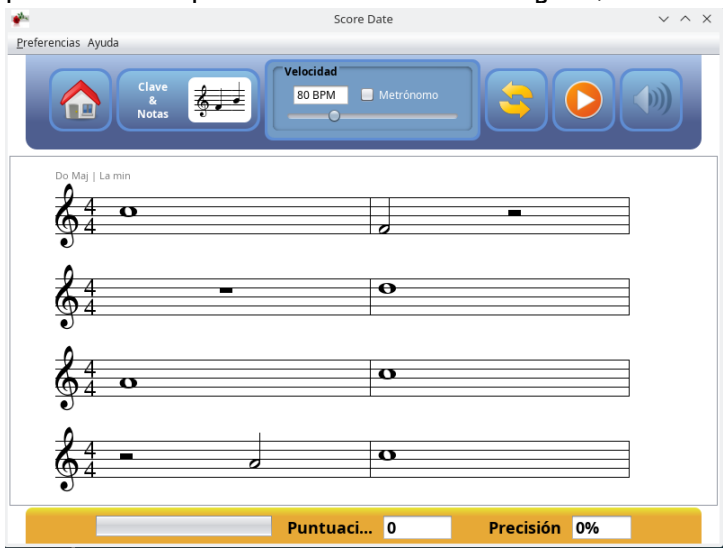
Guitarra vs piano: Muestra la relación de notas entre guitarra y piano mostrando la posición de notas equivalentes y relaciones entre tonalidades [java,MFC]



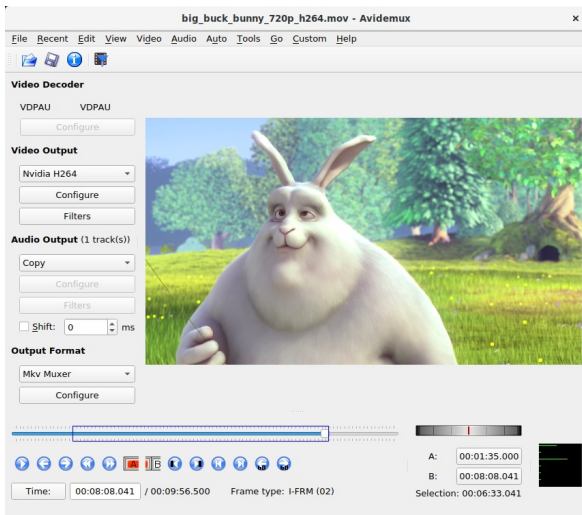
Monkey Drum: Sencillo secuenciador de percusión con opciones para descargar fragmentos realizados por la comunidad [java,monkey-machine]



Scoredate: Aprendizaje y ejercicios por temáticas a modo de juego para enseñanza de piano, notas y partituras con práctica del oído absoluto [java,scoredate]

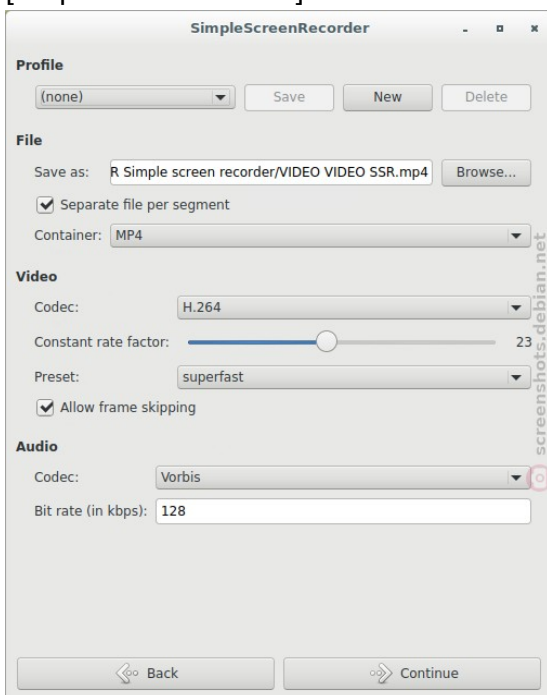


Avidemux: Editor de video [avidemux]



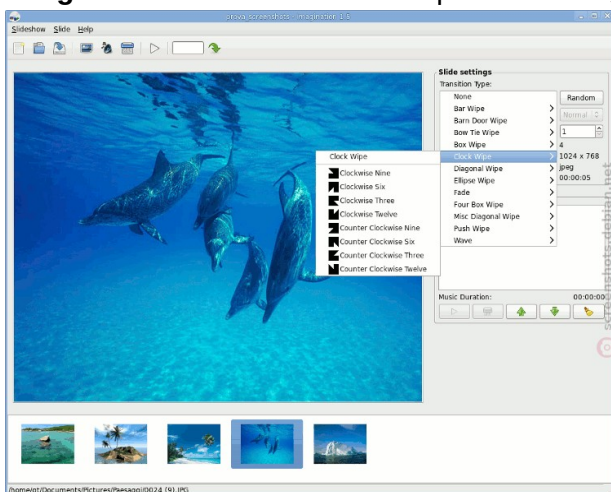
<https://launchpad.net/~ubuntuhandbook1/+archive/ubuntu/avidemux/>

Grabador de pantalla: Captura las acciones o contenido que el usuario ejecuta en el ordenador [simplescreenrecorder]



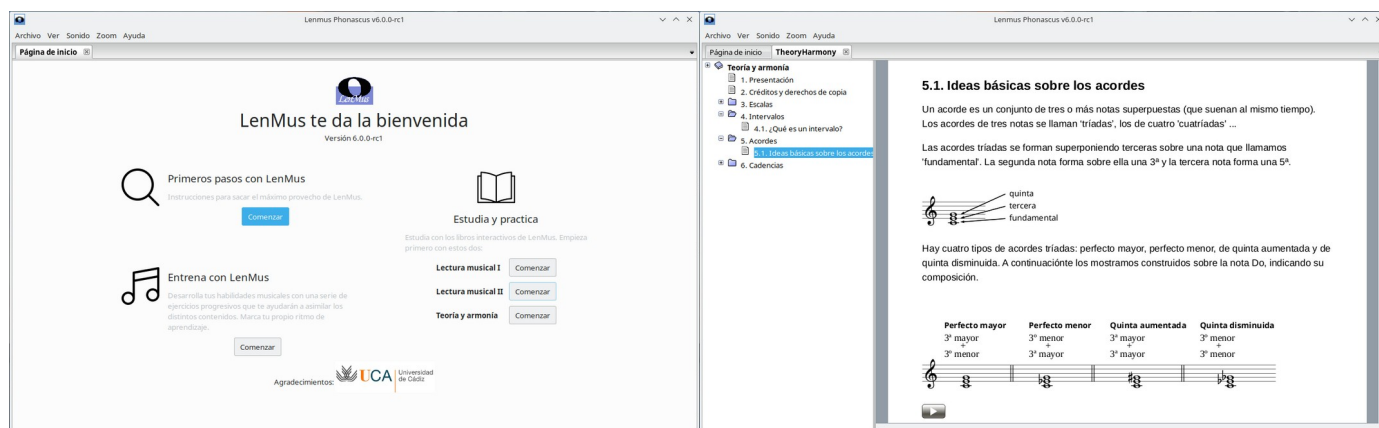
<https://packages.ubuntu.com/impish/simplescreenrecorder>

Imagination: Genera un video a partir de una galería de fotos [imagination]



<https://packages.ubuntu.com/impish/imagination>

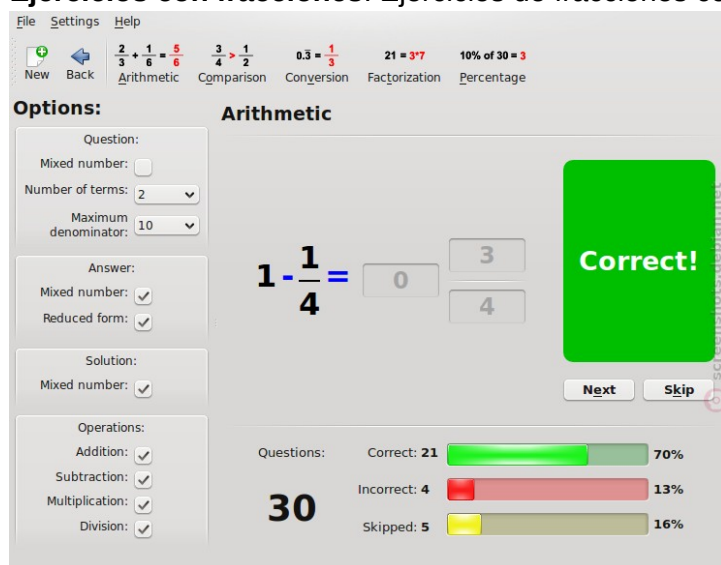
LenMus: Completa aplicación con manuales y temario para la enseñanza de la asignatura música [lenmus]



<https://code.launchpad.net/~lenmus-phonascus/+archive/ubuntu/ppa>

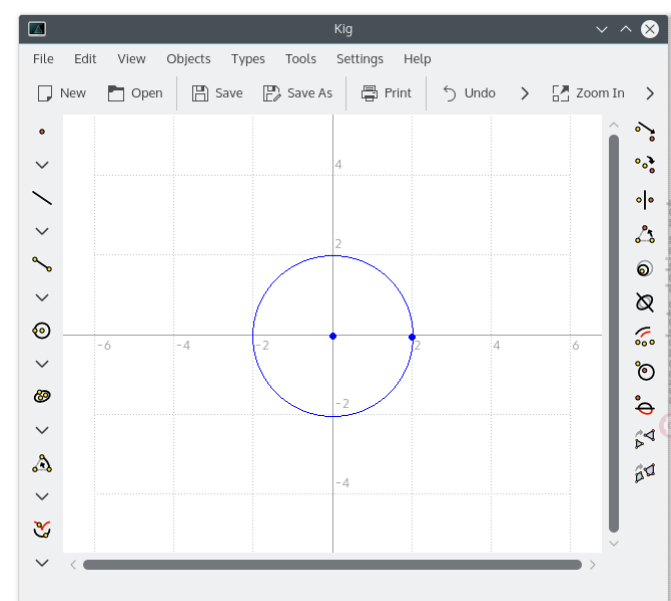
[Otros]

Ejercicios con fracciones: Ejercicios de fracciones con pruebas [kbruch]



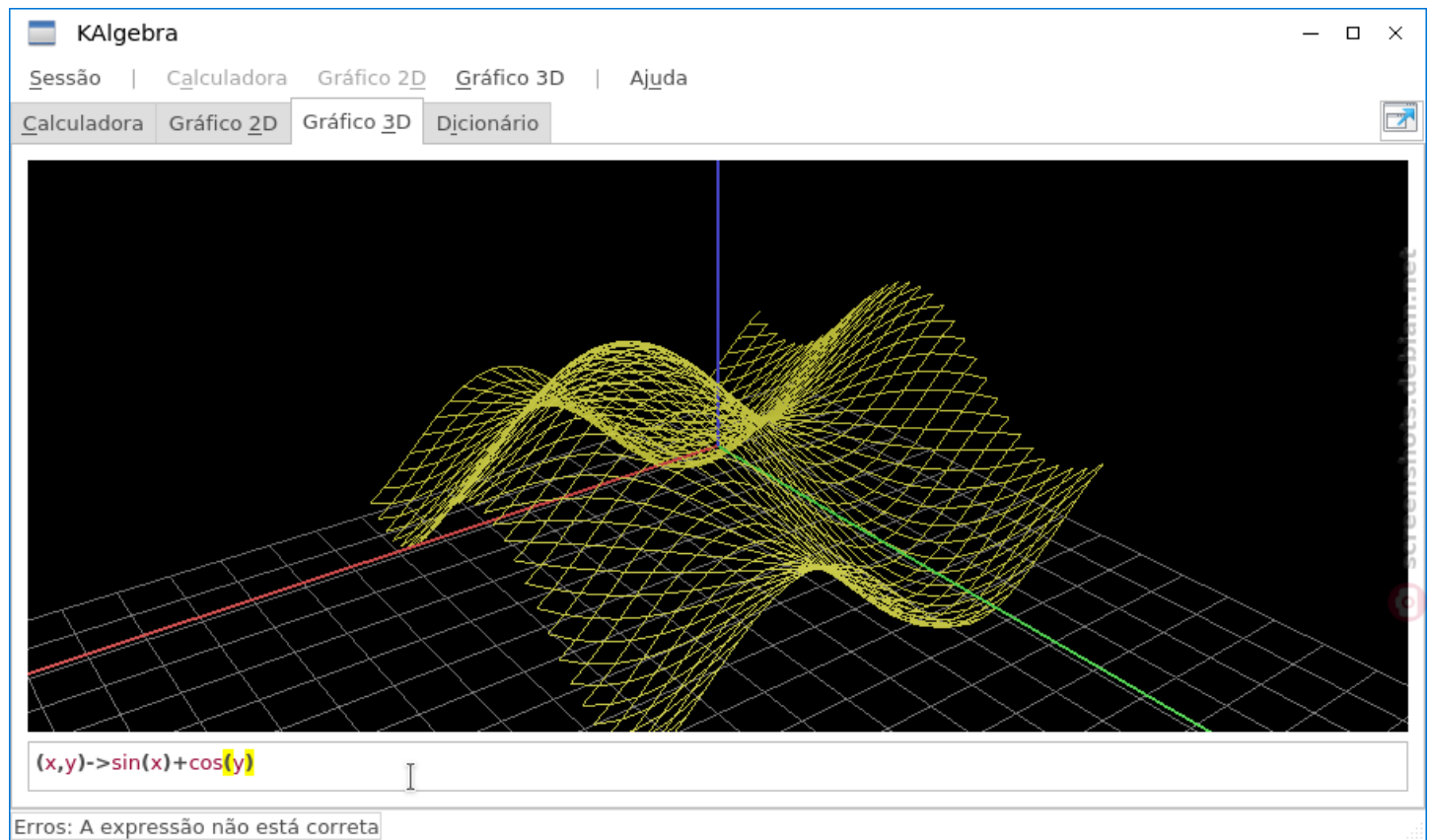
<https://packages.ubuntu.com/focal/kbruch>

Geometría Kig: Herramienta para trabajar sobre geometría en un plano con múltiples opciones [kig]



<https://packages.ubuntu.com/focal/kig>

Kalgebra: Visor interactivo de diferentes gráficas de funciones algebraicas [kalgebra]



<https://packages.ubuntu.com/focal/kalgebra>

Code Studio: Enlace a code.studio.org/courses donde se puede programar por bloques cursos donde hay que superar diferentes pruebas hasta completar el curso [enlace]

C O D E

AprenderEnseñarProyectosEstadísticasAyúdanosSobre

CrearRegístrate?

Cualquiera puede aprender informática

i66 millones de estudiantes han aprendido en Code.org!

Empezar

Aprende informática en casa

Sintonice una mini lección de CodeBytes o vea recursos para estudiantes, padres y maestros, incluidos videos, tutoriales divertidos y proyectos.

Empezar

Catálogo completo de cursos

Explore nuestro catálogo de cursos de Code Studio y socios externos.

[Ver mis cursos recientes](#)

Grados K-5

Aprenda a crear su propio juego, aplicación o dibujo por computadora.

Aprende más

Grados 6-12

Cree aplicaciones, juegos y sitios web reales que funcionen con bloques, JavaScript, CSS, HTML y más.

Aprende más

Más allá de K-12

Dé el siguiente paso en su CS Journey. Explore trayectorias profesionales, aprendizaje extendido, becas, pasantías y más.

Aprende más

Lesson 3: Programming with Angry Birds

2

Sign in

Instructions

1 For this puzzle, drag all of the blocks together and click "Run" to watch it go!

Blocks

Workspace: 1 / 3 blocks

Start Over Show Code

4 move forward

when run

move forward

move forward

Run Step

Need help? See these videos and hints

MAZE INTRO
PROGRAMMING WITH BLOCKS
CSF
Intro to Code Studio

Laby: Juego para aprender programación en C,Python y Ruby logrando que la hormiga escape del laberinto [laby]

On a rock:

A rock is in the way. Use specific instructions to take and drop rocks.

Language: python

Level: 1b.laby

Program:

```
1 from robot import *;
2
3 forward()
4 right()
5 forward()
6 take()
7 left()
8 drop()
9 right()
10 forward()
11 forward()
12 forward()
13 left()
14 forward()
15 right()
16 escape()
17
```

Execute

Messages:

I'm ready —
Wohoo, the exit!

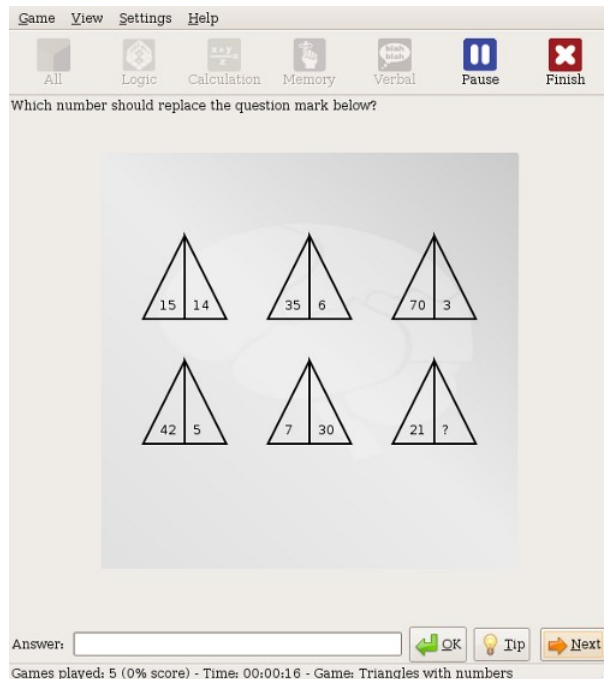
Back Forward Rewind Play Forward

Help:

take()
drop()

<https://packages.ubuntu.com/focal/laby>

Entrena tu cerebro: Presenta a modo de juego preguntas capciosas variadas con las cuales plantear ejercicios que invitan a realizar un análisis y pensar detenidamente la respuesta (secuencias, geometría, aritmética)[gbrainy]

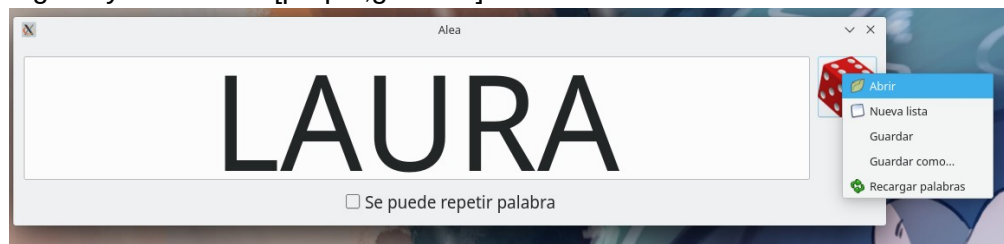


<https://packages.ubuntu.com/focal/gbrainy>

3.2. Aplicaciones de facil integracion

[Accesorios]

Alea: A partir de una lista de cadenas de caracteres (palabras, números, operaciones) (configurable) sortea alguna y la muestra [propia,gambas]

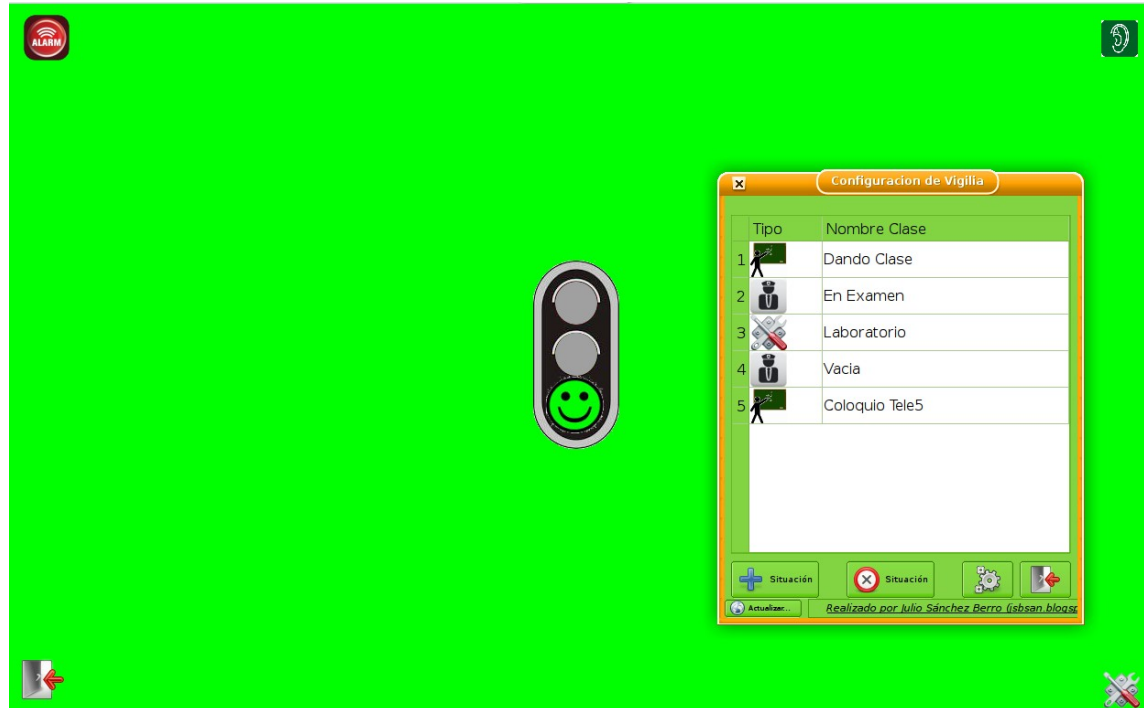


PintaScreen: Permite realizar trazos y marcas sobre lo que se ve en la pantalla [propia,gambas]



Vigila: Permite tener una pantalla con colores (tipo semáforo) o producir sonidos en función de umbrales

configurables de sonido o movimiento captados en el aula [propia,gambas]



[Gráficos]

Enmarcado (horizontal, vertical): Permite generar marcos personalizados (en png y pdf) de múltiples formas arrastrando una/s imagen/es automáticamente [propia,shell]

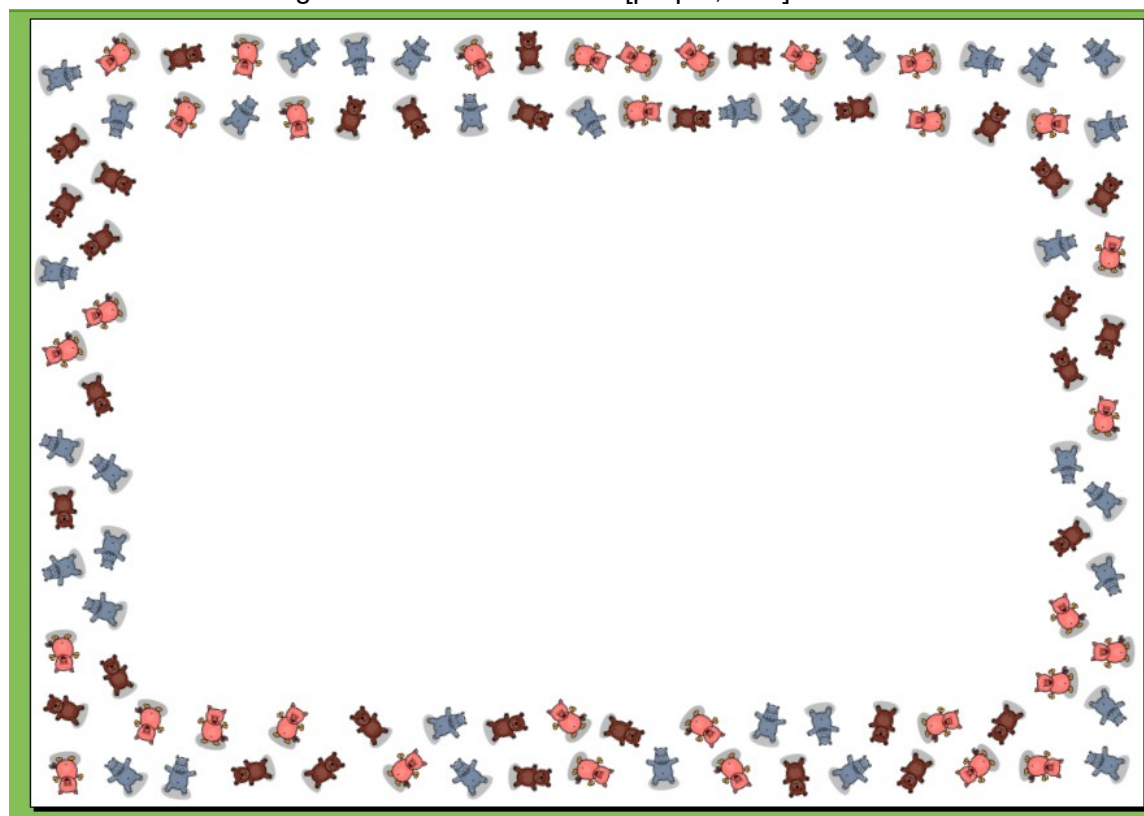
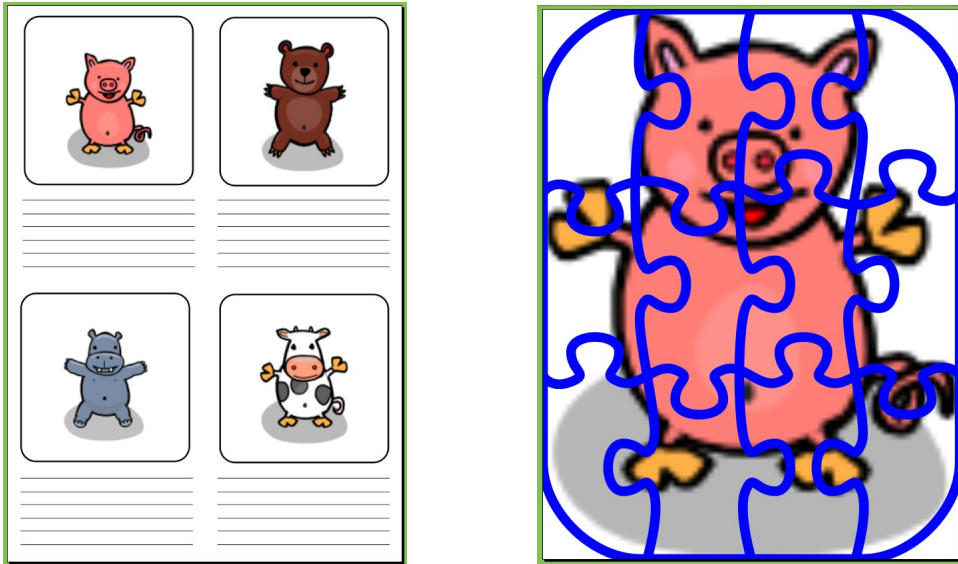
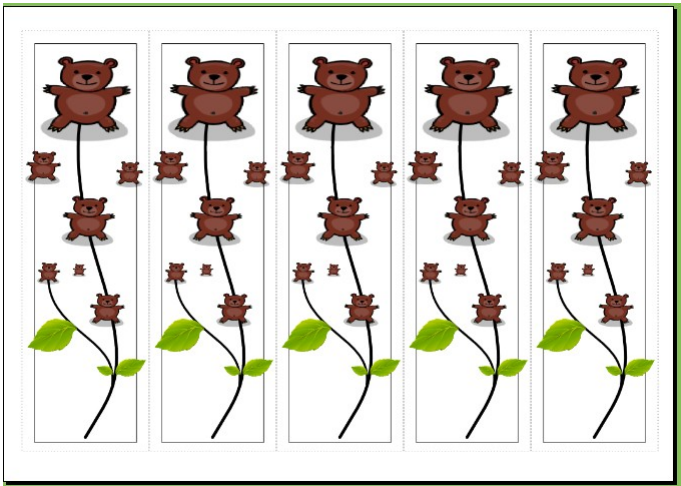


Foto álbum (1x1,2x1,2x2,2x3,3x5,Foto puzzle,Mini Libro 8 páginas): Permite generar álbumes de fotos de múltiples formas automáticamente arrastrando unas imágenes [propia,shell]



Marca páginas: Permite generar marcapáginas de varias formas automáticamente a partir de fotos arrastradas [propia,shell]

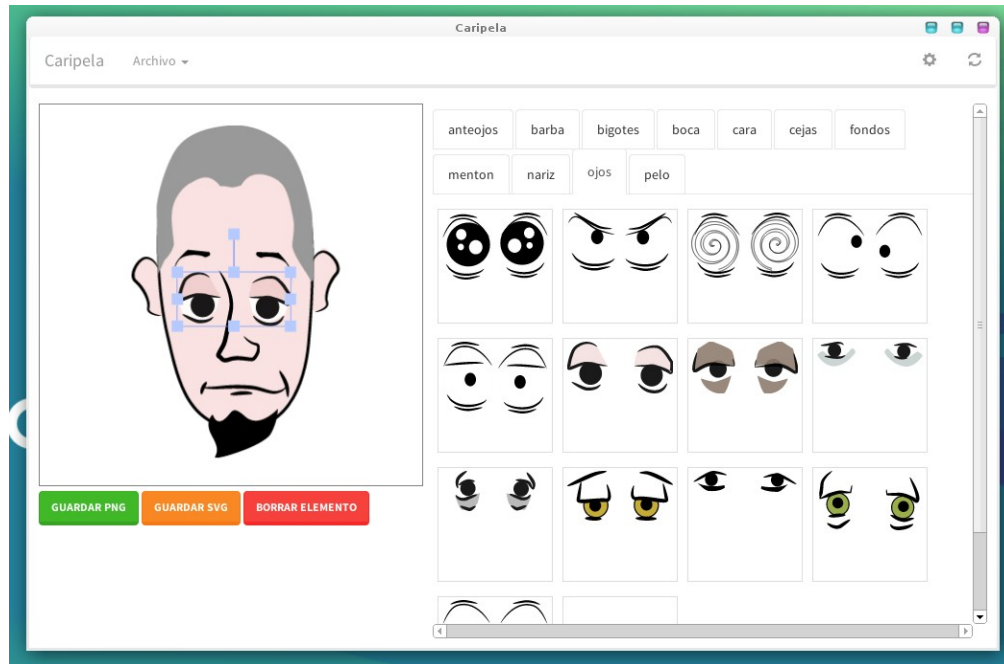


Camiseta: Permite generar como quedaría una fotografía sobre una camiseta [propia,gambas]



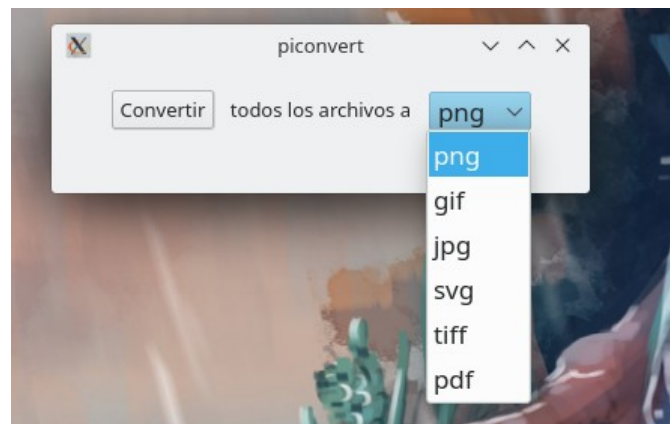
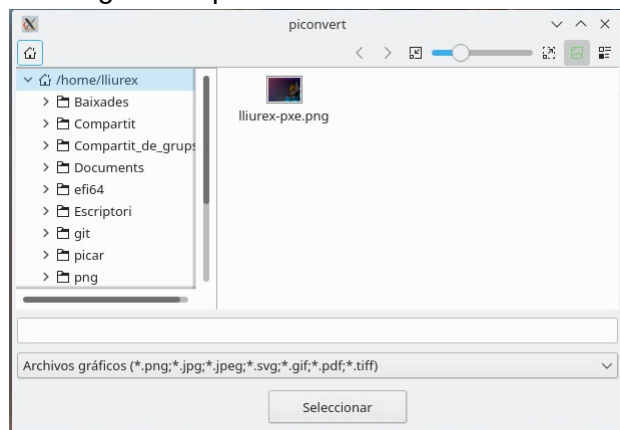
Caripela: Permite generar diferentes tipos de avatar combinando de entre múltiples opciones [huayra-

caripela]



<https://github.com/HuayraLinux/huayra-avatar>

Conversor de imágenes: Convierte entre diferentes formatos de imagen [propia,gambas]
Aplicación con interfaz mínima que hace uso de las herramientas de comandos para transformar un conjunto de imágenes rápidamente.



3.3. Aplicaciones con integración más costosa

[Accesorios]

Lector: Permite seleccionar un trozo de pantalla para escuchar el contenido del texto que contiene [propia, shell] (tecnología asistiva)

Debería realizarse un desarrollo propio que haga uso de herramientas nativas, se ha probado a realizar una prueba de concepto para investigar la viabilidad obteniendo un comportamiento similar al obtenido en PicarOS.

[Gráficos]

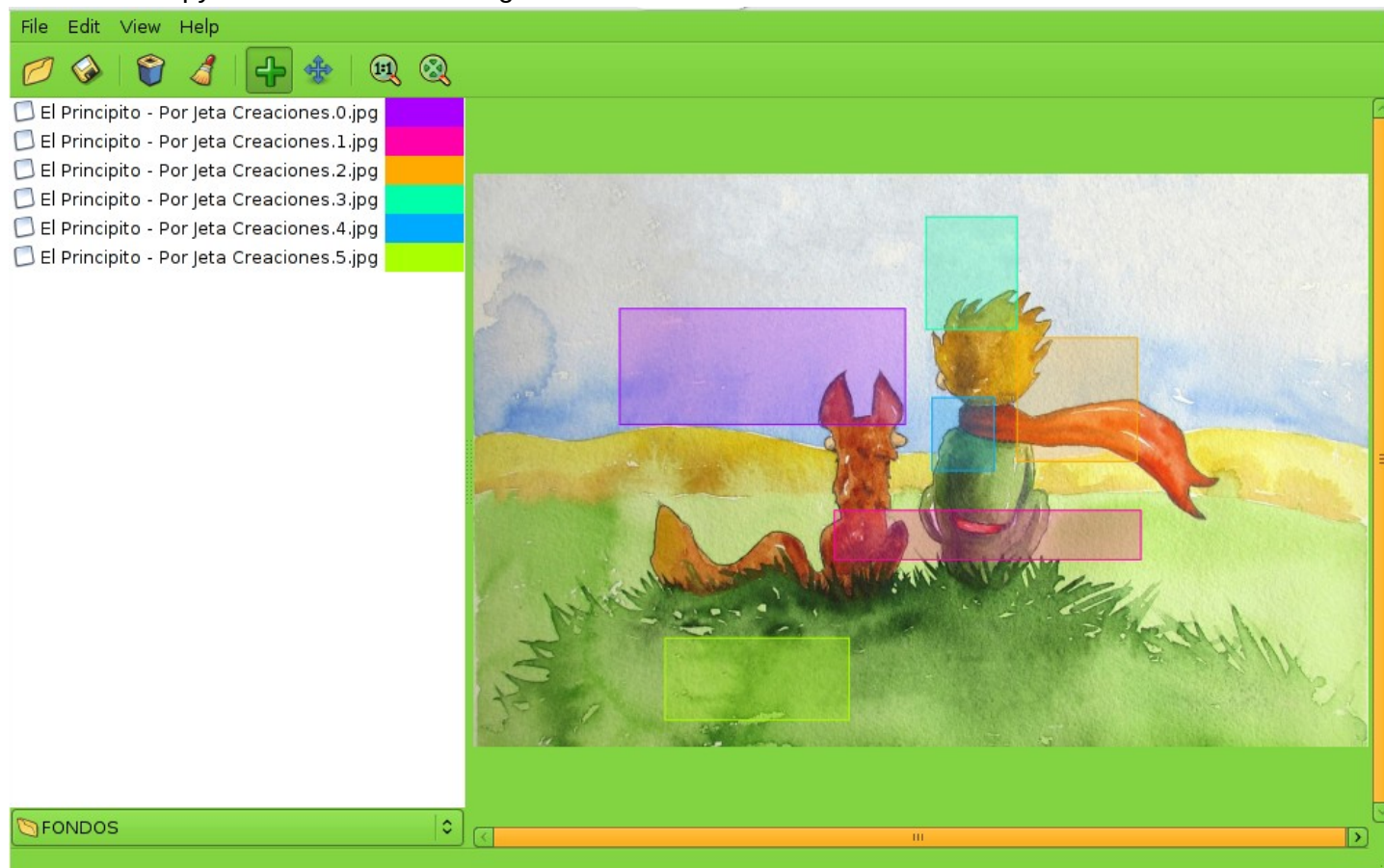
Avatar: Permite generar diferentes tipos de avatar combinando de entre múltiples opciones [MeMaker]



<https://launchpad.net/memaker/trunk>

Recorta: Utilidad para realizar uno o múltiples recortes a una imagen generando imágenes de los recortes [cropper]

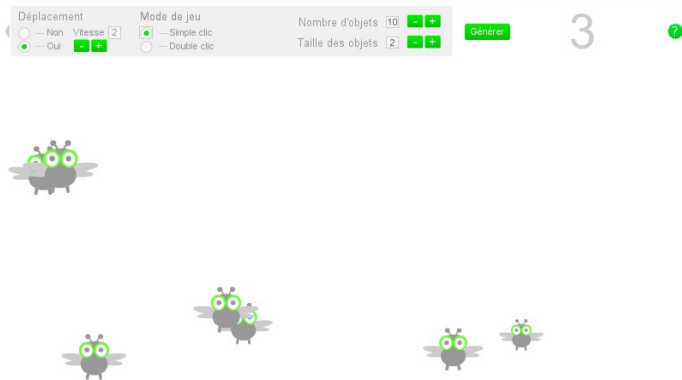
Realizado en python2 con librerías antiguas de Gtk



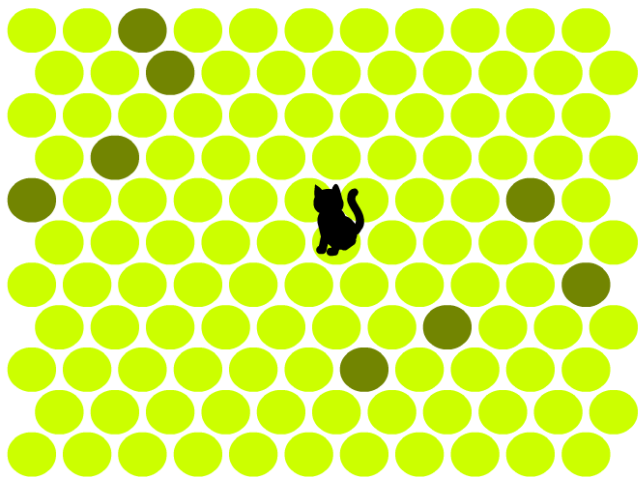
<https://github.com/AstraLuma/cropper>

[Juegos]

Clic y doble clic: Sencillo juego donde practicar el movimiento de ratón y realizar click y dobleclick
[html+flash]



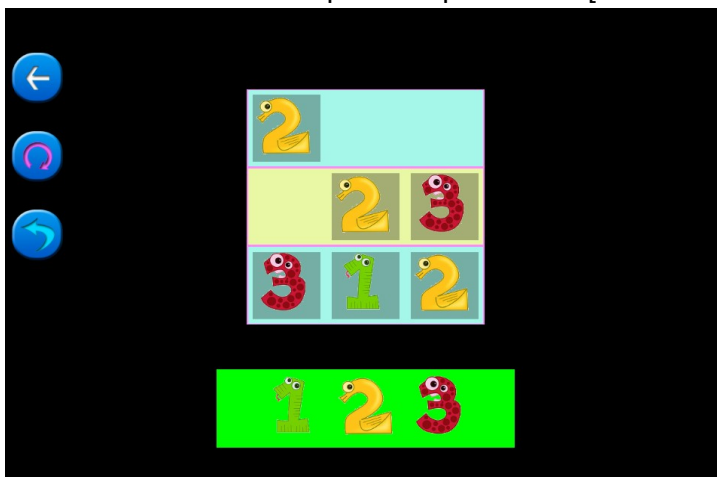
Gatino: Sencillo juego de lógica en tablero donde hay que evitar que un gato escape tapando movimientos
[html+flash]



Reset

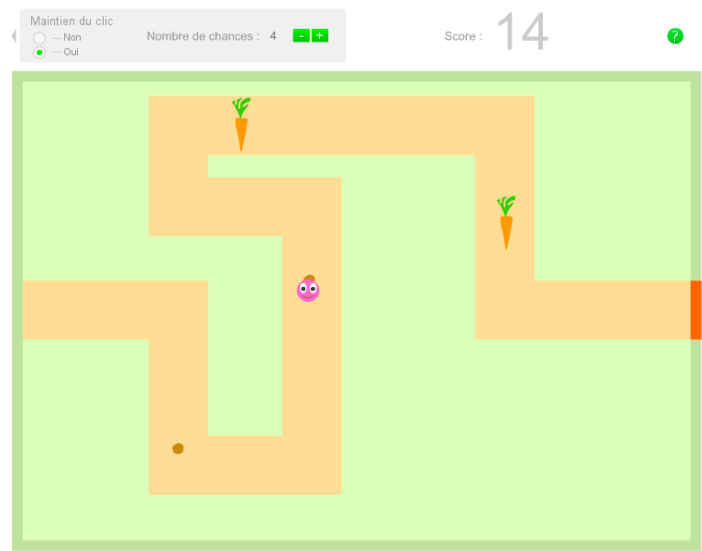
Gamedesign

Kidsudoku: Sudoku simplificado para niños [kidsudoku]



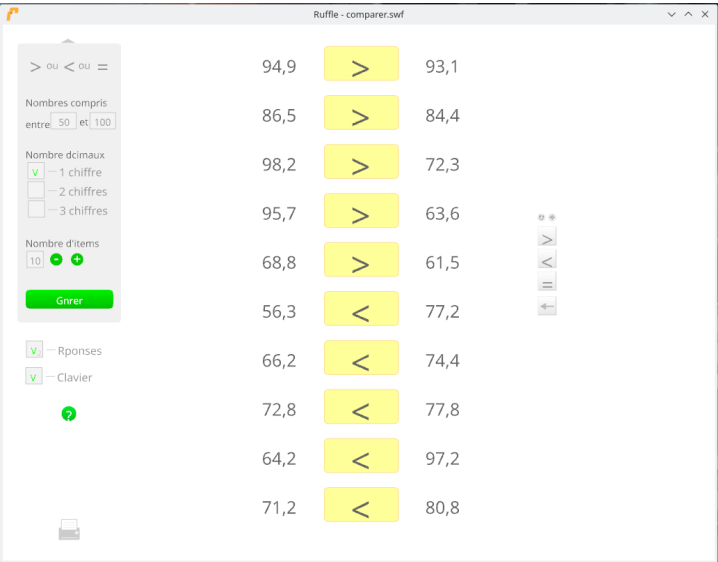
<https://sourceforge.net/projects/kidsudoku/>

Laberintos: Ejercicios para coordinación del movimiento del ratón [html+flash]



[Otros]

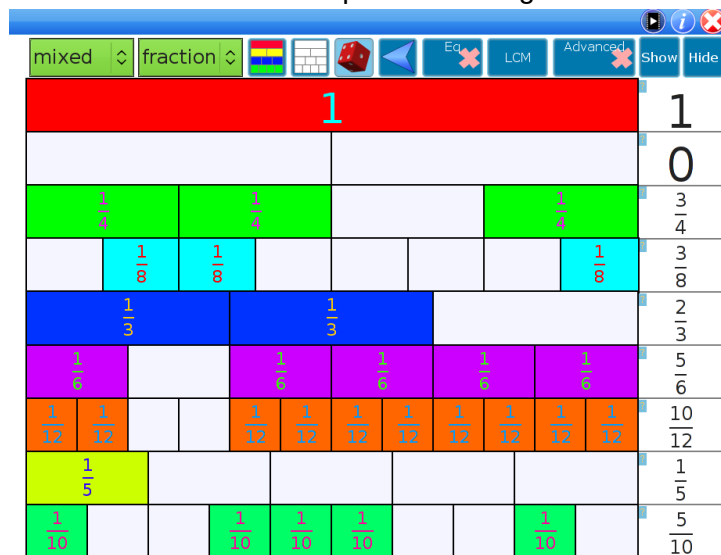
Comparación de fracciones: Ejercicios de fracciones con representación gráfica y ejercicios. [Flash]



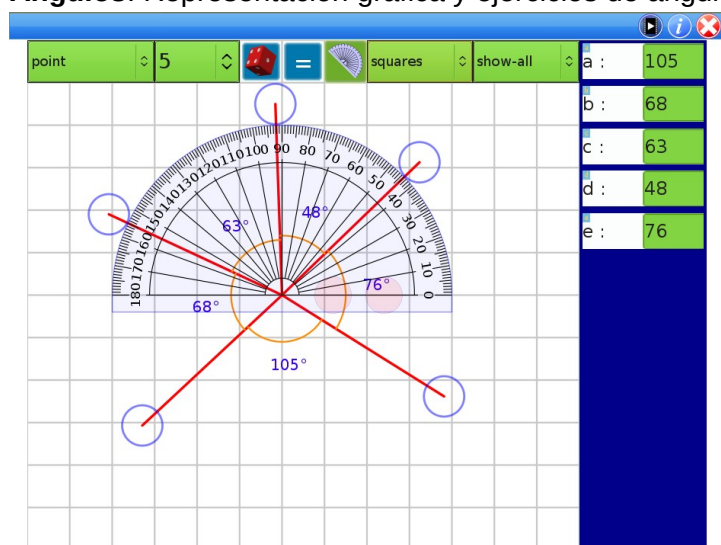
Fracciones: Representación gráfica de fracciones [html+js]



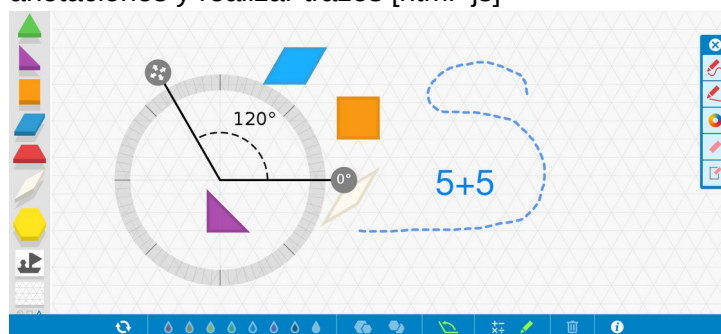
Pared de fracciones: Representación gráfica de fracciones [html+js]



Ángulos: Representación gráfica y ejercicios de ángulos [html+js]

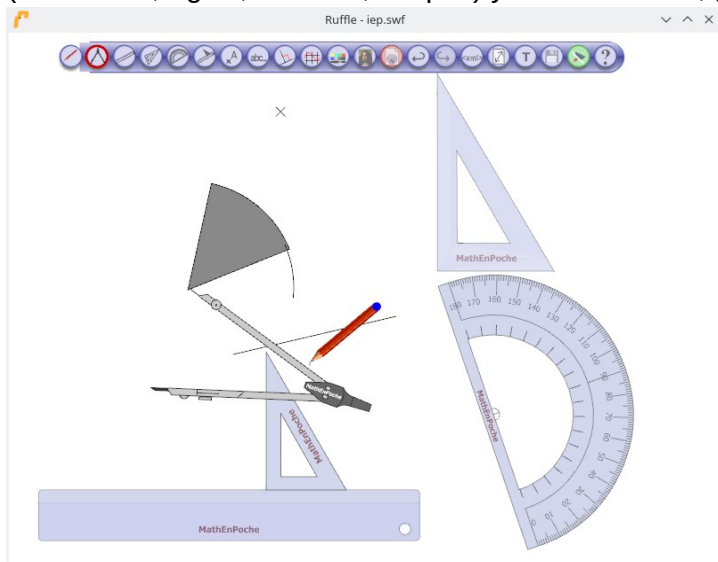


Figuras básicas: Pizarra en la que pueden utilizarse figuras geométricas, evaluar ángulos, realizar anotaciones y realizar trazos [html+js]

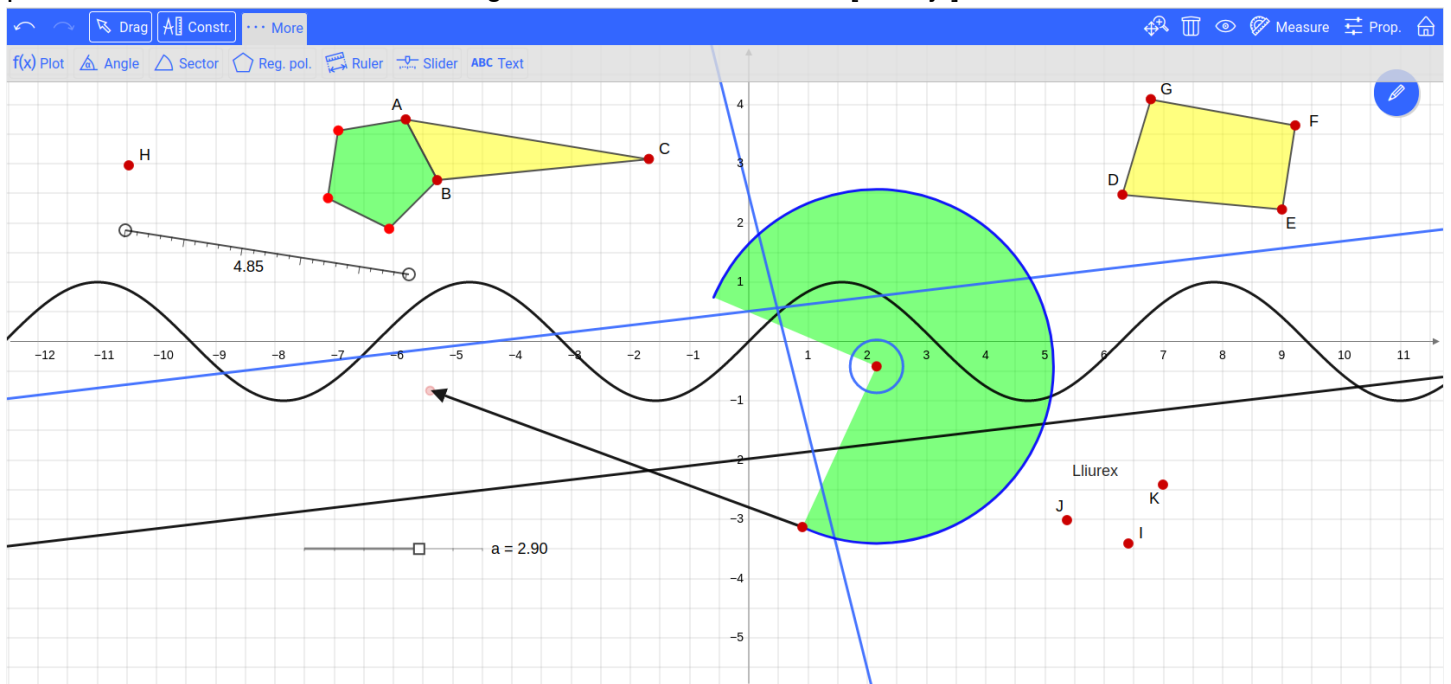


<http://mathlearningcenter.org/apps>

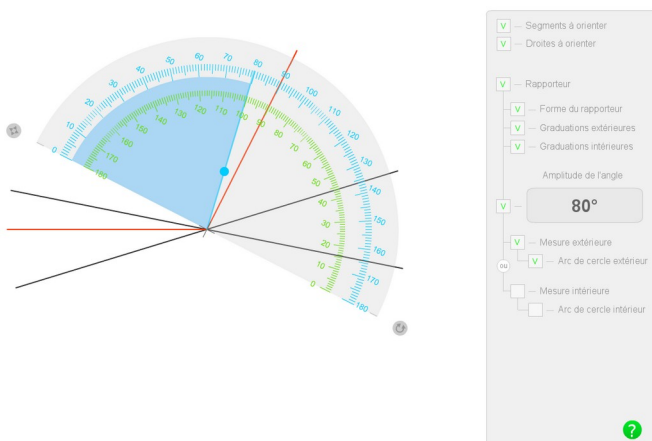
Geometría activa: Pizarra en la que pueden utilizarse herramientas de geometría (escuadras,reglas,cartabón,compás) y realizar trazos, gráficas,animaciones... [html+flash]



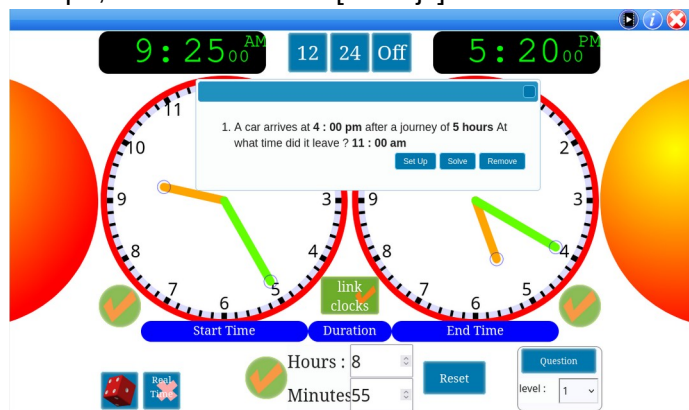
Sketchometry: Representación de funciones o polígonos que pueden presentar deslizadores para modificar parámetros mostrando valores de ángulos o demás mediciones. [html+js]



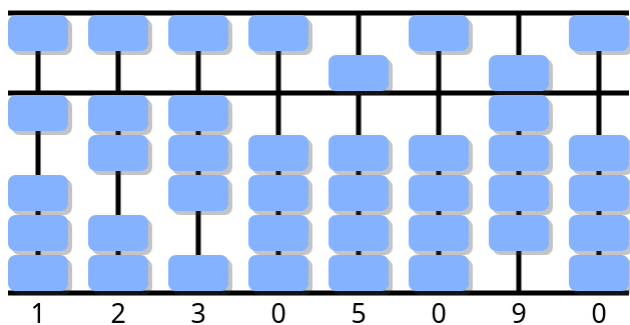
Transportador de ángulos: Un semicírculo interactivo para realizar ejercicios sobre él. [html+js]



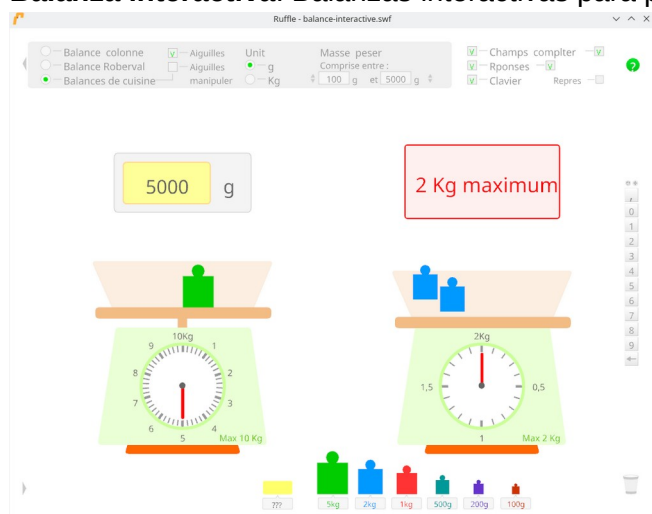
Dos relojes: Dos relojes enfrentados mediante se profundiza en el aprendizaje de las horas y diferencias de tiempo, con cuestionario [html+js]



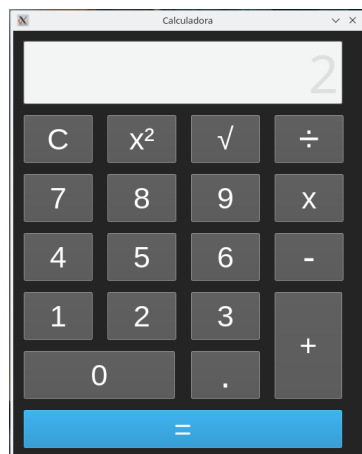
Ábaco japonés: Un sencillo ábaco para enseñanza [html+js]



Balanza interactiva: Balanzas interactivas para practicar y realizar ejercicios [html+Flash]



Calculadora: Una calculadora interactiva que posee factor constante [propia,gambas]



Cálculo mental: Utilidad para refuerzo de operaciones mentales, genera preguntas a partir de valores que

aparecen y desaparecen (dictando por los altavoces el número) y se debe responder [python,propia]



Cálculo rellenado huecos: Operaciones matemáticas que son generadas aleatoriamente según criterios para realizar ejercicios [html+flash]

Cálculo mental

$$\begin{array}{rcl} 6 & + & 2 = 8 \\ 8 & + & 8 = 16 \\ 9 & + & 3 = 12 \\ 1 & + & 9 = 10 \\ 5 & + & 6 = 12 \end{array}$$

Suma

$$\begin{array}{rcl} 79 & - & 7 = 72 \\ 34 & - & 0 = 34 \\ 75 & - & 6 = 69 \\ 80 & - & 3 = 77 \\ 60 & - & 8 = 72 \end{array}$$

Resta

$$\begin{array}{rcl} 801 & + & 75 = 876 \\ 901 & + & 17 = 918 \\ 403 & + & 64 = 467 \\ 305 & + & 64 = 369 \\ 601 & + & 95 = 696 \end{array}$$

Suma con elección de CDU

$$\begin{array}{rcl} 25 & \times & 3 = 75 \\ 10 & \times & 9 = 90 \\ 79 & \times & 6 = 474 \\ 72 & \times & 5 = 360 \\ 68 & \times & 6 = 408 \end{array}$$

Multipliación

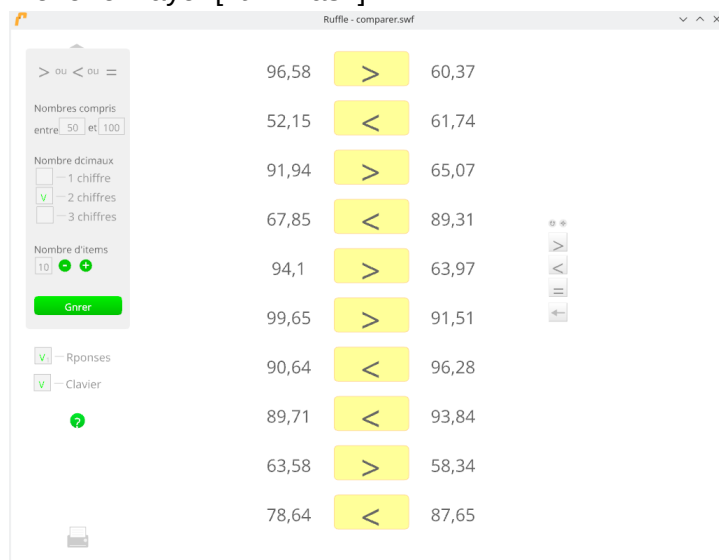
$$\begin{array}{rcl} 45 & + & 8 = 53 \\ 76 & + & 6 = 82 \\ 17 & + & 8 = 25 \\ 54 & + & 7 = 61 \\ 37 & + & 8 = 45 \end{array}$$

Suma rellenando el hueco

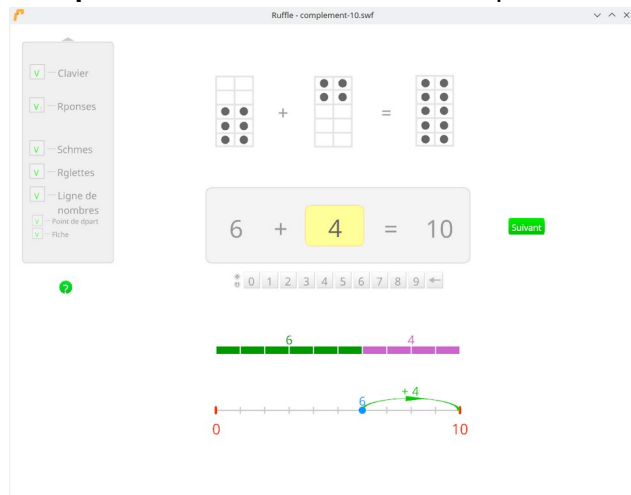
$$\begin{array}{rcl} 12 & : & 4 = 3 \\ 36 & : & 9 = 4 \\ 20 & : & 5 = 4 \\ 0 & : & 9 = 0 \\ 12 & : & 3 = 4 \end{array}$$

División

Comparación: Rellenable que genera pares de números como cuestionario para rellenar con símbolos de menor o mayor [html+flash]



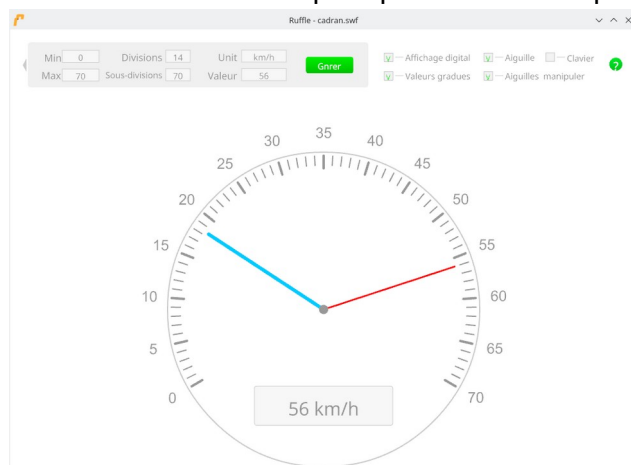
Complementario del 10: Rellenable para cálculo del complementario de un número hasta 10 [html+flash]



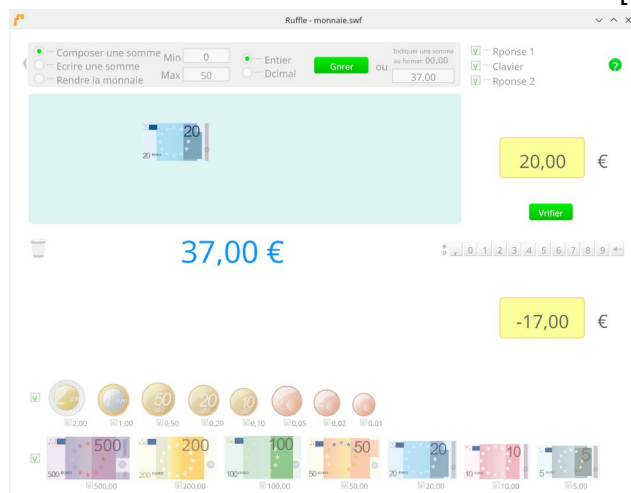
Cuenta peces: Gráfico interactivo para práctica de sumas o restas contando peces [html+js]



Diales: Dial interactivo para práctica de multiplicaciones/divisiones [html+flash]

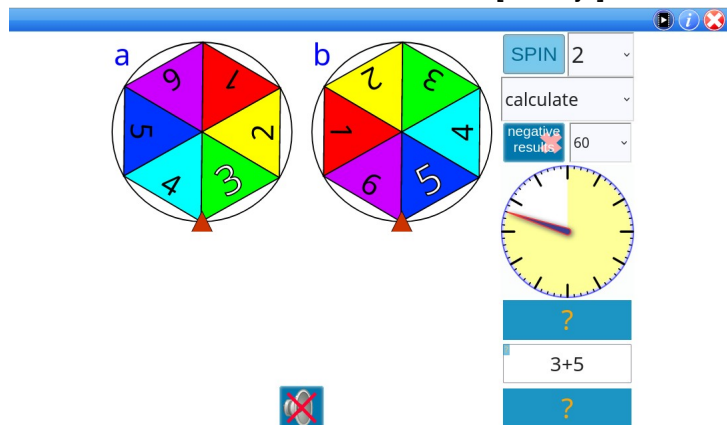


Dinero: Práctica de contar valores monetarios [html+flash]

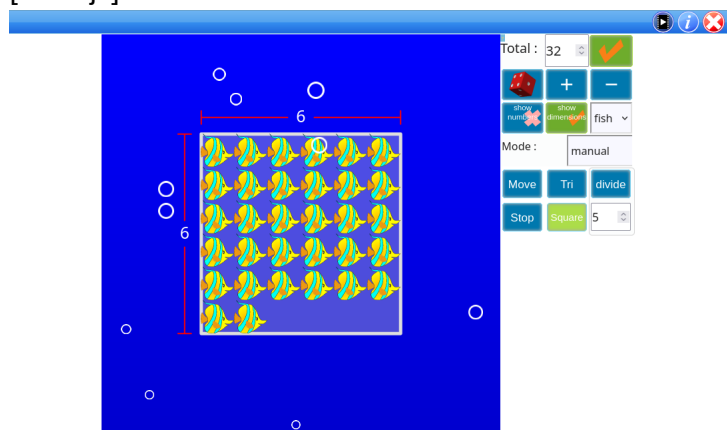


Estadística: Práctica para adivinar las expresiones algebraicas que son necesarias para obtener un valor

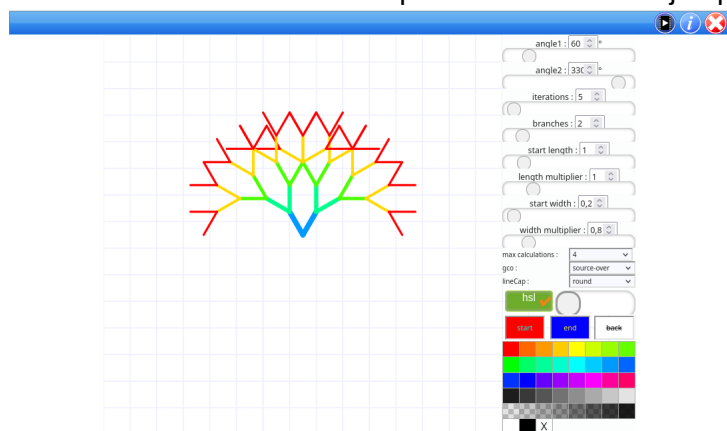
dados los valores iniciales sorteados [html+js]



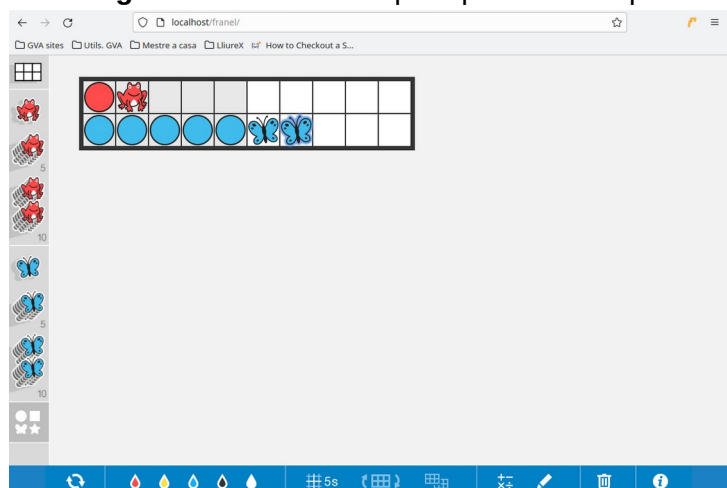
Explorador numérico: Práctica interactiva para multiplicaciones/divisiones/cuadrados/triángulos/primos [html+js]



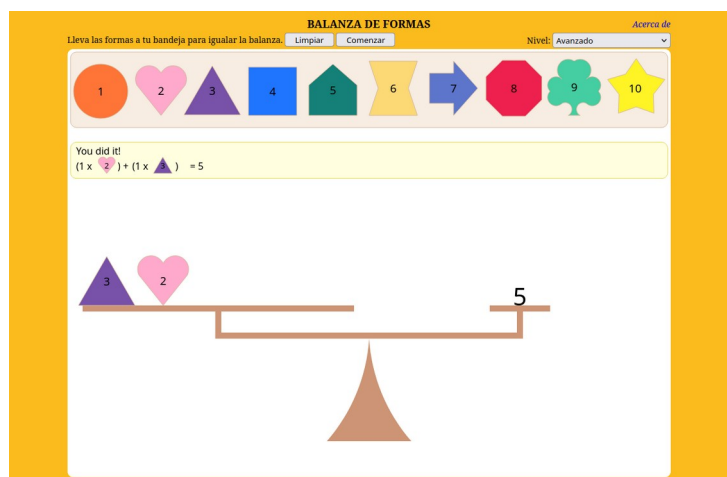
Fractales: Gráfico interactivo para mostrar como ejemplo de generación de fractales [html+js]



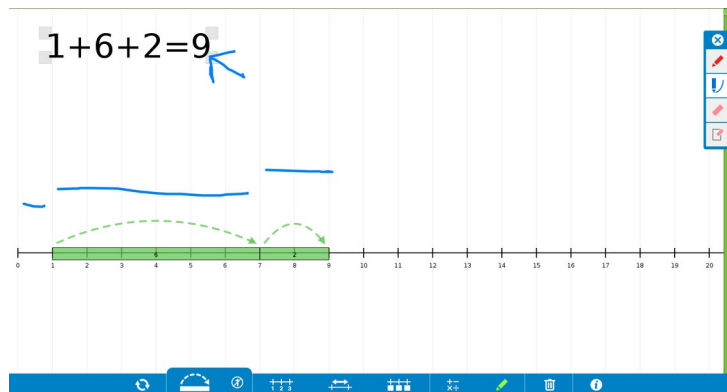
Franelograma virtual: Malla para práctica de operaciones de adición y sustracción [html+js]



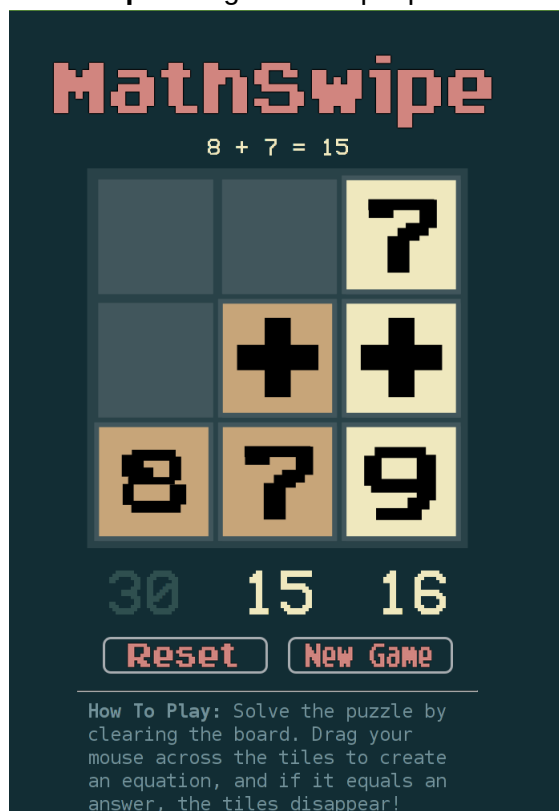
Igualdades: Práctica de expresiones algebraicas con una balanza [html+js]



Línea numérica: Visor interactivo de una línea numerada para práctica de operaciones algebraicas [html+js]



Mathswipe: Juego con el que practicar expresiones algebraicas [html+js]



Número misterioso: Adivina un valor en una línea (configurable) realizando aproximaciones [html+flash]

Min0

Max100

Nombre décimal

1 chiffre

2 chiffres

3 chiffres

Générer

✓

Ligne de nombres

✓

Clavier

✓

Zone de recherche

✓

Affichage des essais

✓

Repère

✓

Nombre d'essais

?

Retrouve et écris le nombre mystère compris entre 0 et 100.

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

←

Vérifier

70 est trop petit.

?

70

100

70 est trop petit.

70 -

Nombre d'essais: 1

Números primos: Criba de Eratóstenes para el cálculo de números primos [html+js]

complete! 22 primes found

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

automatic

split colors

Start

Ordenar: Ejercicio para ordenar números de forma creciente o decreciente [html+flash]

Classer dans l'ordre

✓

Croissant

Décroissant

Nombre compris entre 0 et 100

Nombre décimaux

1 chiffre

2 chiffres

3 chiffres

Nombre d'items

7

+

+

Générer

?

11,6

55,6

46,3

75,8

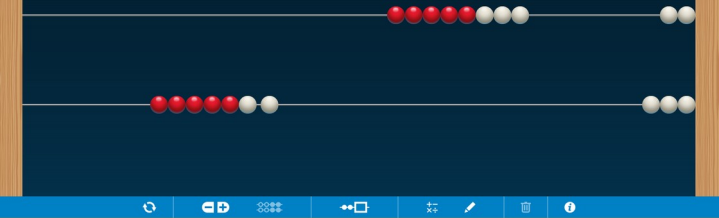
78,4

91,6

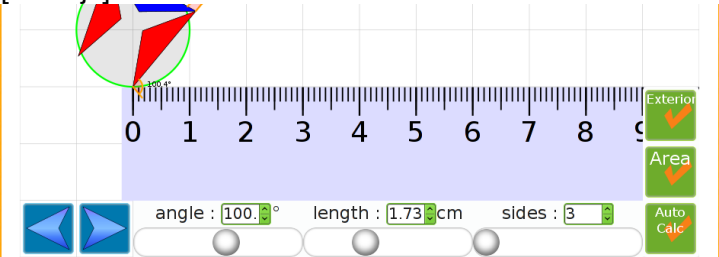
97,3

Vérifier

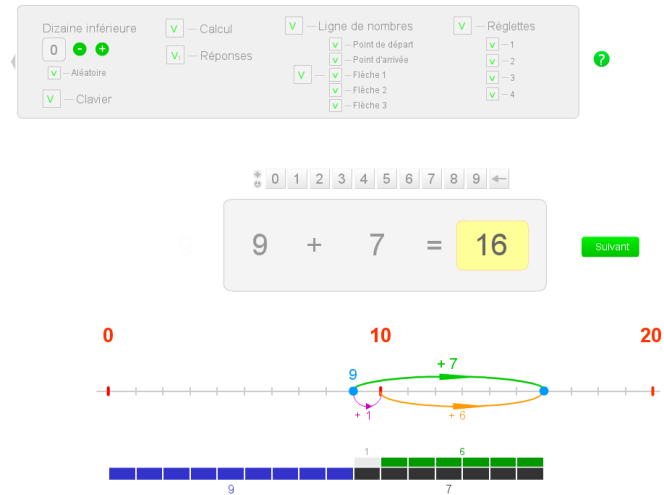
Pasabolas: Gráfico interactivo que permite pasar bolas sobre hilos [html+js]



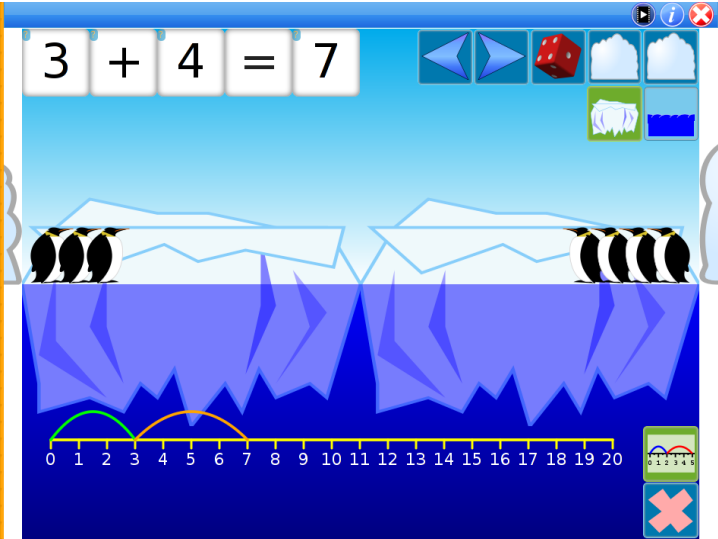
PI explorer: Muestra gráficamente perímetros de polígonos, áreas, circunferencia y cálculo del valor de pi [html+js]



Sumas: Gráfico interactivo para práctica de sumas [html+flash]



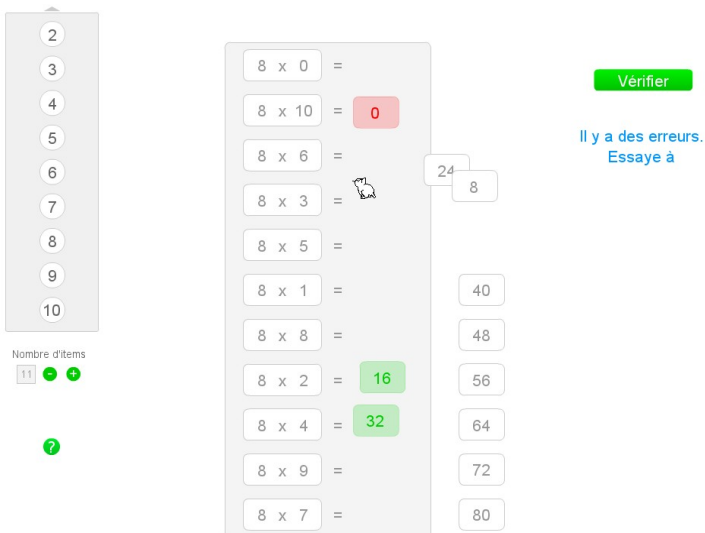
Suma y resta: Práctica de sumas y restas para niños [html+js]



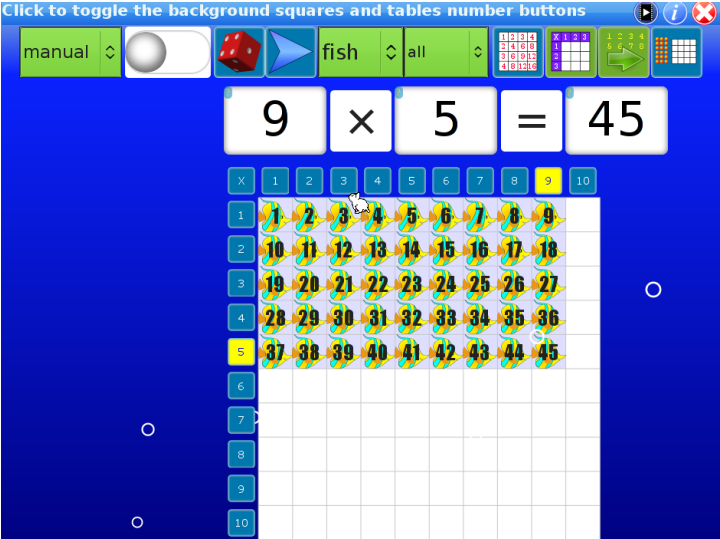
Tablas: Cuestionario interactivo para práctica y aprendizaje de las tablas de multiplicar [html+flash]



Tablas asociación: Cuestionario interactivo para asociar los resultados a operaciones y practicar las tablas de multiplicar [html+flash]



Tablas de multiplicar: Práctica interactiva para aprender las tablas de multiplicar [html+js]



Tablas doble entrada: Tabla para completar realizando multiplicación de sus coordenadas [html+flash]

7	7 x 0	7 x 1	7 x 2	7 x 3	7 x 4	7 x 5	7 x 6	7 x 7	7 x 8	7 x 9	7 x 10
8	8 x 0	8 x 1	8 x 2	8 x 3	8 x 4	8 x 5	8 x 6	8 x 7	8 x 8	8 x 9	8 x 10
9	9 x 0	9 x 1	9 x 2	9 x 3	9 x 4	9 x 5	9 x 6	9 x 7	9 x 8	9 x 9	9 x 10
10	10 x 0	10 x 1	10 x 2	10 x 3	10 x 4	10 x 5	10 x 6	10 x 7	10 x 8	10 x 9	10 x 10

8

9

←

V

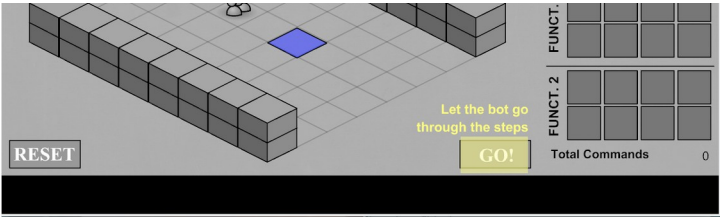
Tables

Réponses

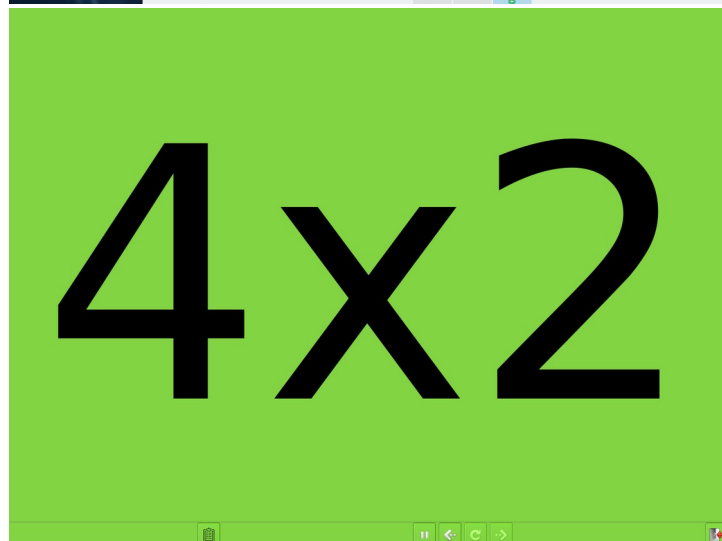
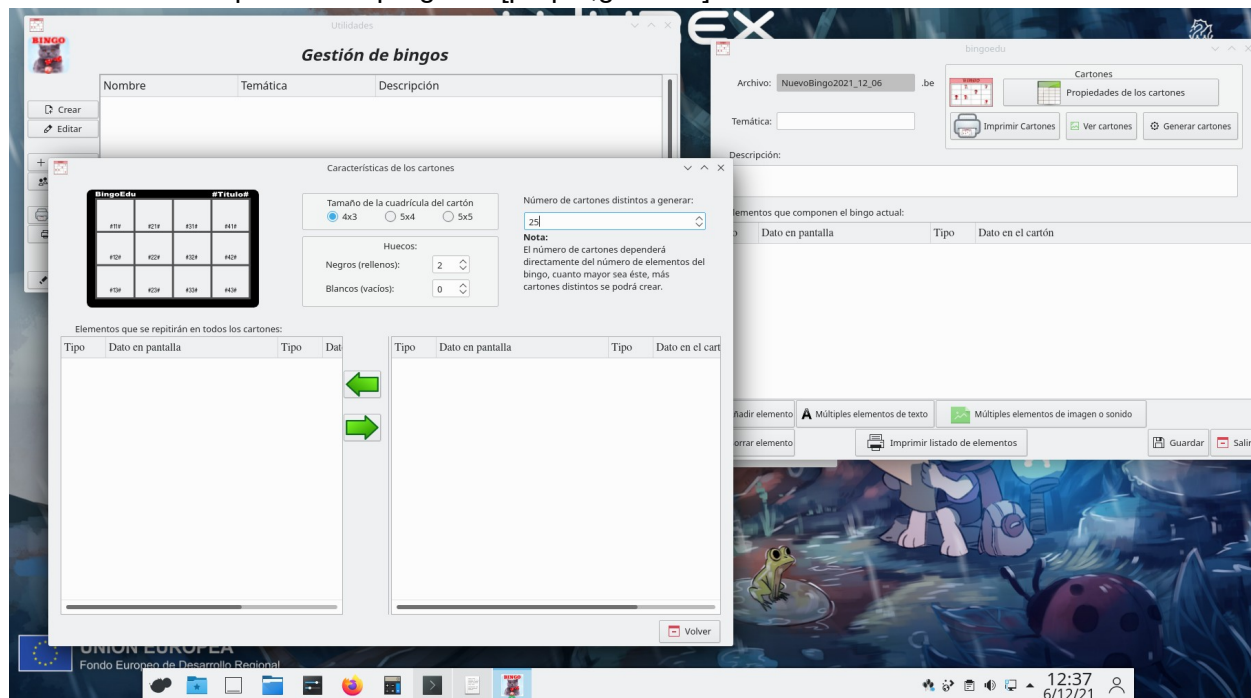
V

Clavier

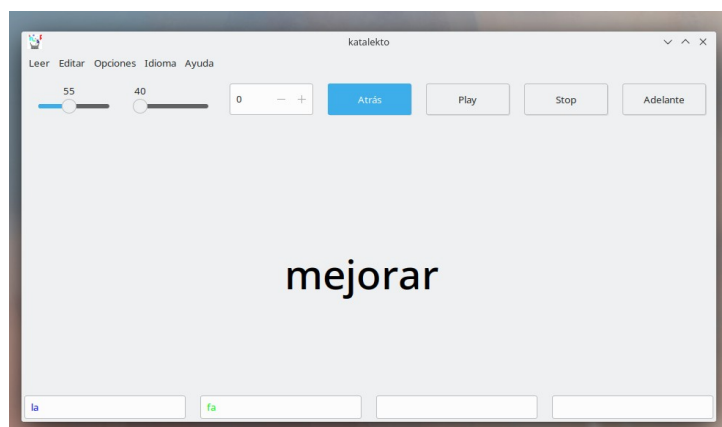
DojoLightbot: Práctica de introducción a la programación a través de juego moviendo un robot [flash]



Bingoedu: Generador y visor de juego para utilizar cartones de bingo listos para imprimir con valores configurables (imágenes,texto,sonido) donde practicar cuestiones que plantea el profesor en un aula mientras se muestra en la pantalla la pregunta [propia,gambas]



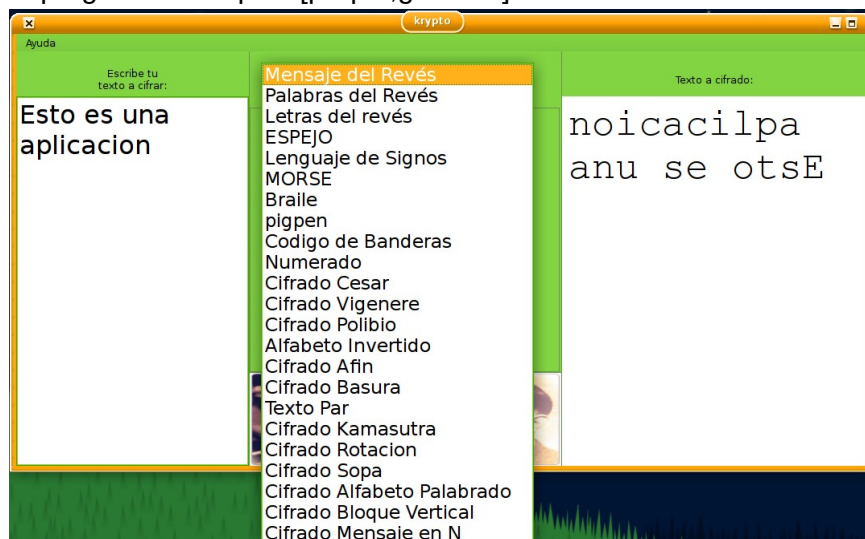
Katalektto: Aplicación para mejorar la fluidez lectora y dicción así como ejercicios sobre sílabas o palabras que contienen determinadas letras [katalecto]



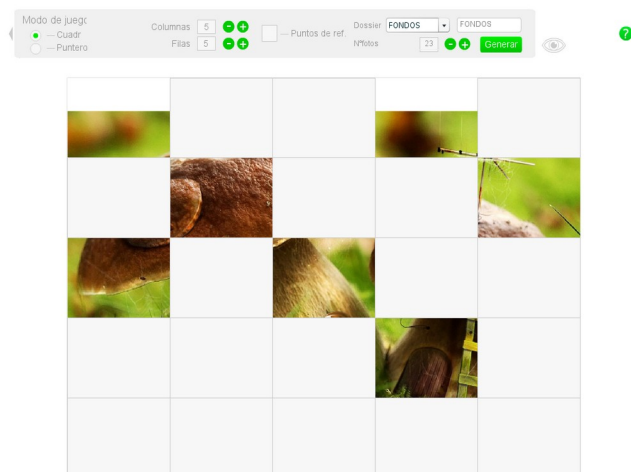
<https://katamotz.net/katalektto/>
<https://github.com/katamotz/katalektto>

Krypto: Aplicación para mostrar y realizar transformaciones sobre un texto con diferentes códigos

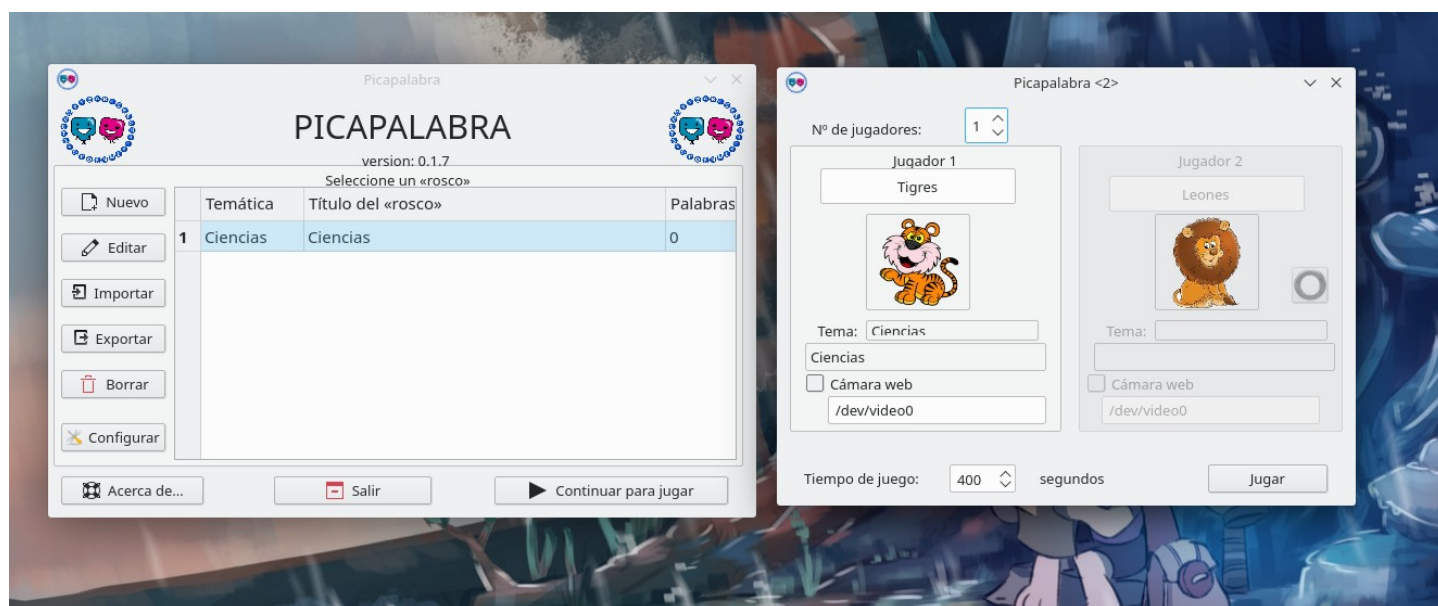
criptográficos simples [propia,gambas]

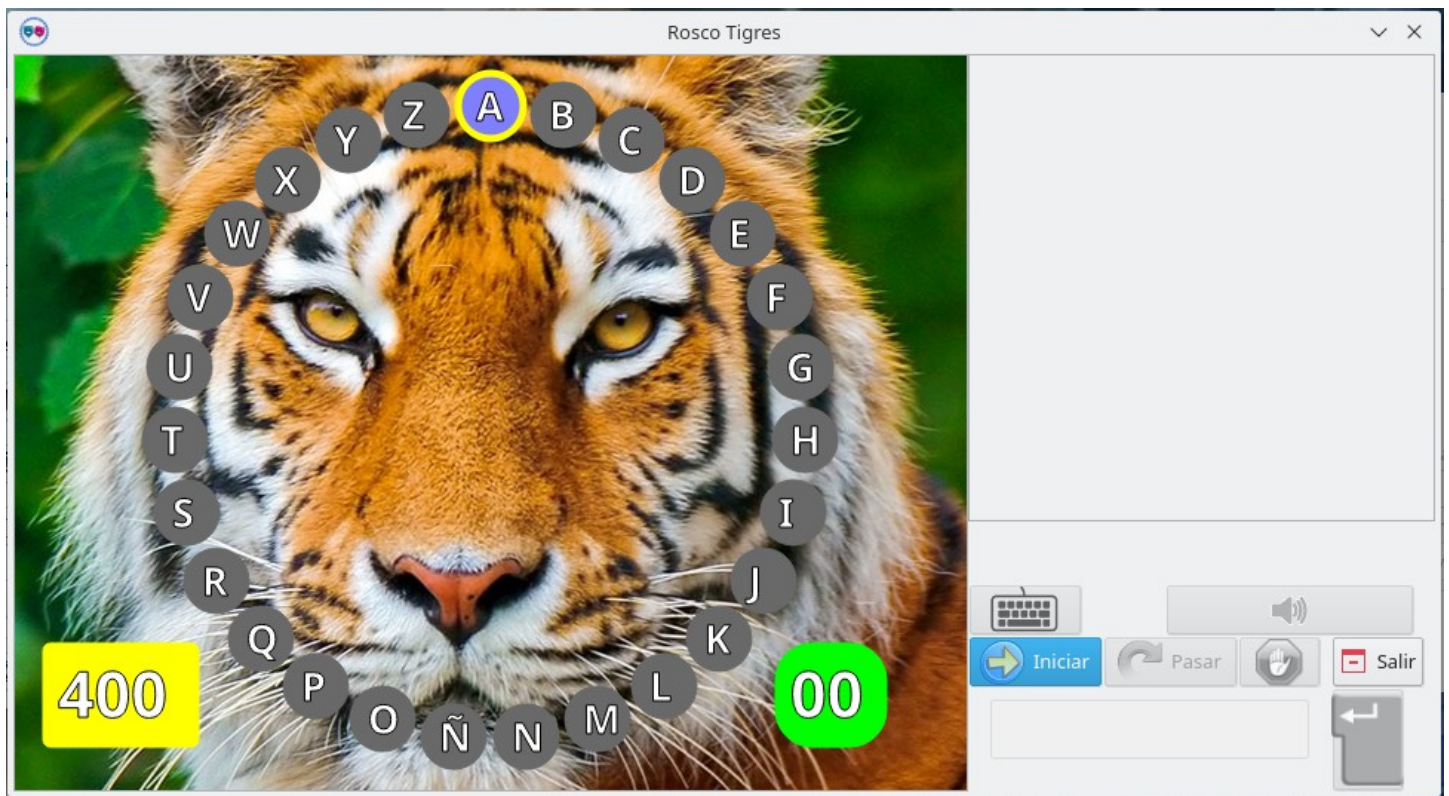


La imagen misteriosa: Aplicación para dadas unas imágenes generar puzzles e ir descubriendo parcialmente la imagen [html+flash]



Picapalabra: Cuestionario estilo concurso “pasapalabra” donde el usuario debe acertar el término que es planteado con sonido sintetizado [propia,gambas]





Silbeador: Pequeña aplicación para separar por sílabas las palabras introducidas [java,jsilabeo]

Abrir Ayuda

Palabra:

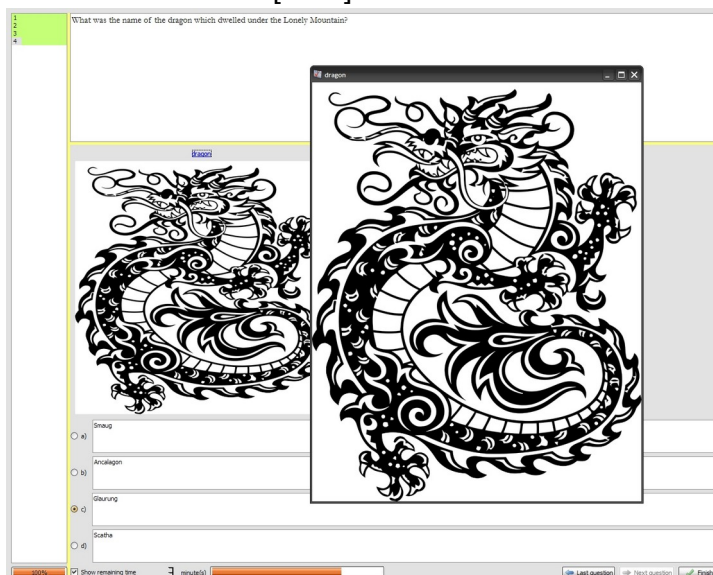
Pasapalabra Lliurex

Sílabas:

pa-sa-pa-la-bra lliu-rex

Limpiar Silabear

Hacer un test: Aplicación cliente/servidor para crear exámenes tipo test (diferentes tipos y opciones) desde el clientes conectados [iTest]



<https://github.com/michal-tomlein/itest>

3.4. Aplicaciones descartadas

[Gráficos]

Cómics: Permite fácilmente generar documentos (cómic) [tbo]

<https://github.com/danigm/tbo>

No funcional en entornos actuales, basado en librerías antiguas que aunque es compilable requiere adaptación de código.

[Juegos]

Omnitux: Colección de juegos para niños [omnitux]

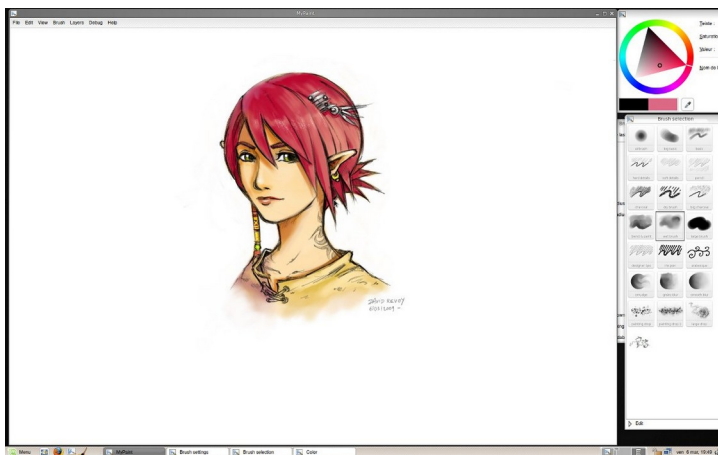
[Multimedia]

Transcodifica: Cambia el formato a archivos de vídeo [arista-gtk]

3.5. Aplicaciones ya incluidas en Lliurex

[Gráficos]

MyPaint: Editor que emula diferentes tipos de trazos y lápices [mypaint]



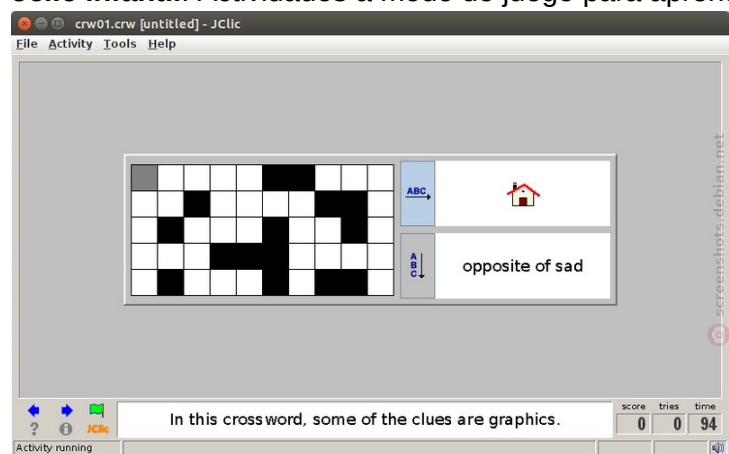
[Juegos]

Gcompris: Colección de juegos para los más pequeños [gcompris]



Jclic: Actividades a modo de juego para aprendizaje [jclic]

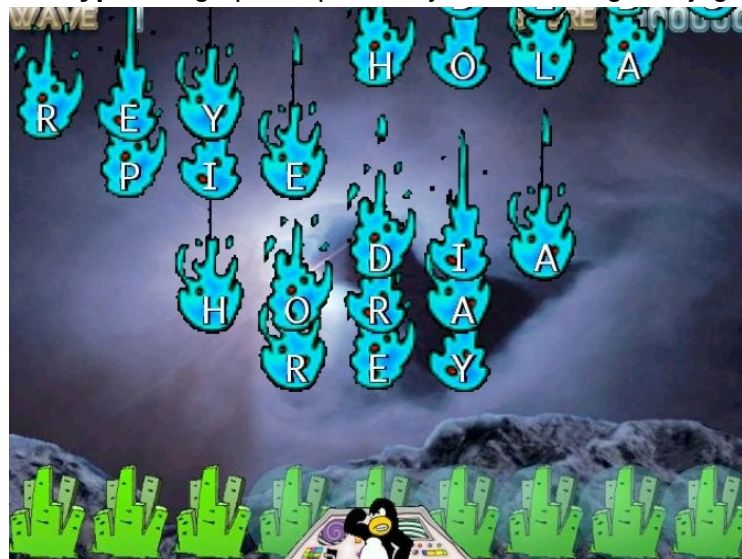
Jclic infantil: Actividades a modo de juego para aprendizaje [jclic]



TuxMath: Juego para aprendizaje de operaciones aritméticas jugando [tuxmath]



TuxType: Juego para aprendizaje de mecanografía jugando [tuxtype]

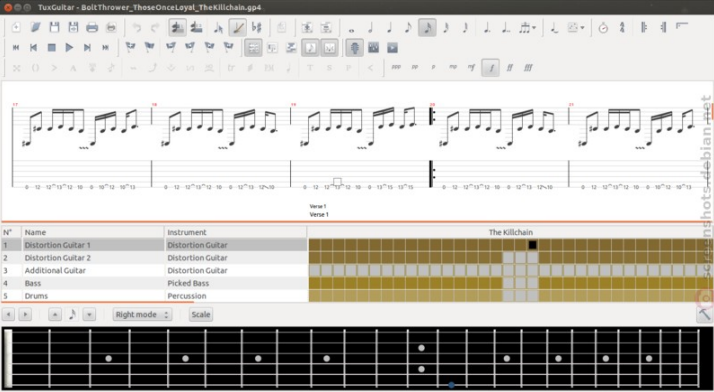


[Multimedia]

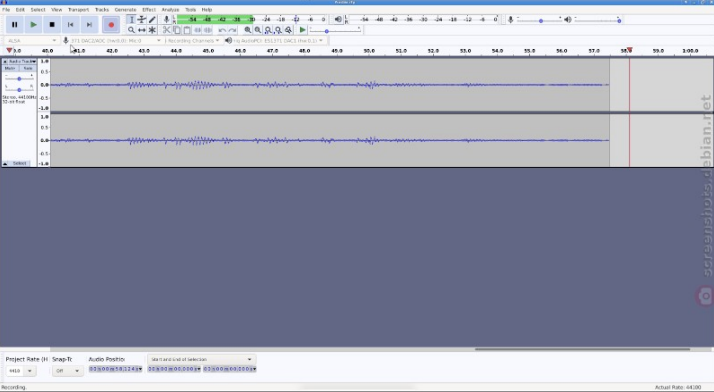
Percusión: Secuenciador de percusión profesional [hydrogen]



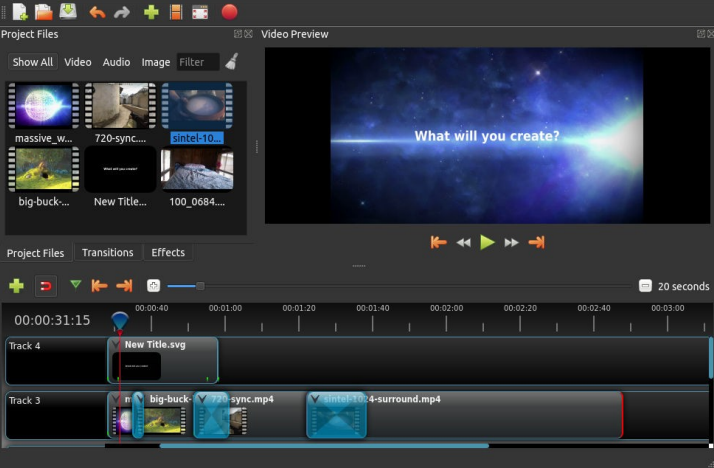
Tablaturas de guitarra: Visor de partituras y reproductor [tuxguitar]



Editor de sonido: Editor de audio [audacity]

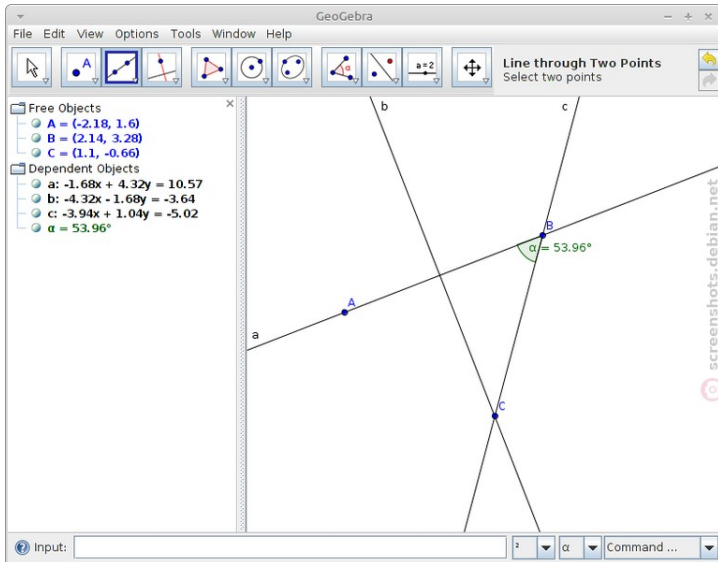


Editor de vídeo: Editor de video [openshot]

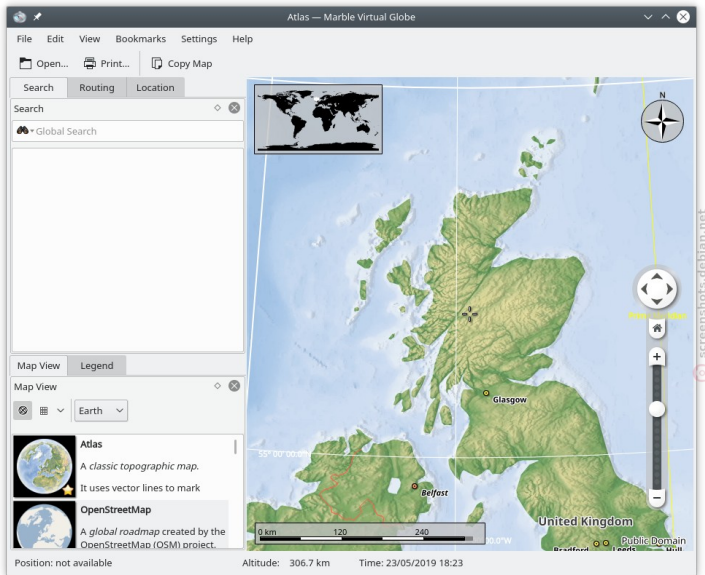


[Otros]

Geogebra: Aplicación para trabajar con tareas del aprendizaje de geometría [geogebra]



Globo terraqueo: Aplicación para realizar tareas de geografía mostrando un globo terráqueo [marble]



Planetario: Planetario virtual donde poder mostrar las constelaciones y estrellas que son vistas en el cielo en cada momento [stellarium]



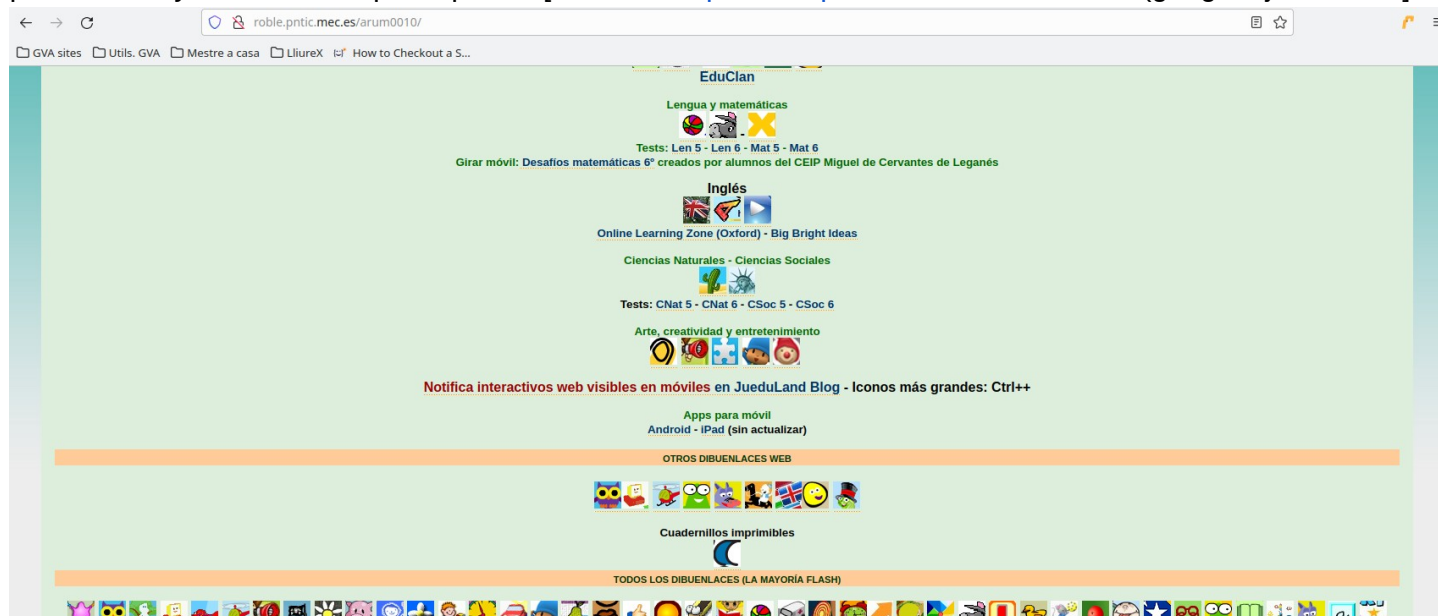
Pizarra digital: Pizarra digital con diversas herramientas para trazos y la posibilidad de incrustar diversos componentes multimedia [open-sankore]

Sustituido en Lliurex por el software openboard.

3.6. Mención especial

[Juegos]

Jueduco: Colección de juegos educativos, explicaciones y temario en línea con especial énfasis para profesorado y las materias que imparten [Enlace a <http://roble.pntic.mec.es/arum0010/> (google: "jueduland")]



Este gran conjunto de actividades, presentaciones son creadas por profesorado nacional y se presentan recopiladas a través de esta web aporta un gran valor añadido a la realización de actividades interactivas en el aula con gran valor didáctico.

La web de este proyecto es parte del proyecto <https://intef.es/> (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) que también contiene multitud de actividades o información muy relevante para el profesorado.



Evento EMINENT 2021: Educación digital para un futuro más inclusivo

Si estás interesado en el futuro de la educación, no te puedes perder este evento, que se celebrará durante los días 7 y 8 de diciembre.

Artículos del mes de noviembre en el Observatorio de Tecnología Educativa

Durante este mes, hemos publicado cuatro nuevos artículos sobre herramientas muy variadas, para la edición de contenidos, compartición de recursos y programa...

Participa en la encuesta de validación de DigComp 2.2

La Comisión Europea está abordando una actualización del marco de competencia digital de los ciudadanos, DigComp 2.2. La encuesta estará abierta hasta el 30...

Seguimos ofreciendo nuevas experiencias colaborativas en "La aventura de aprender"

En este artículo presentamos las experiencias publicadas en el último cuatrimestre del pasado curso 2020-2021.

[Más noticias](#)

Agenda

Hoy

Actividades de formación abierta del mes de diciembre

[Ver todos los eventos](#)

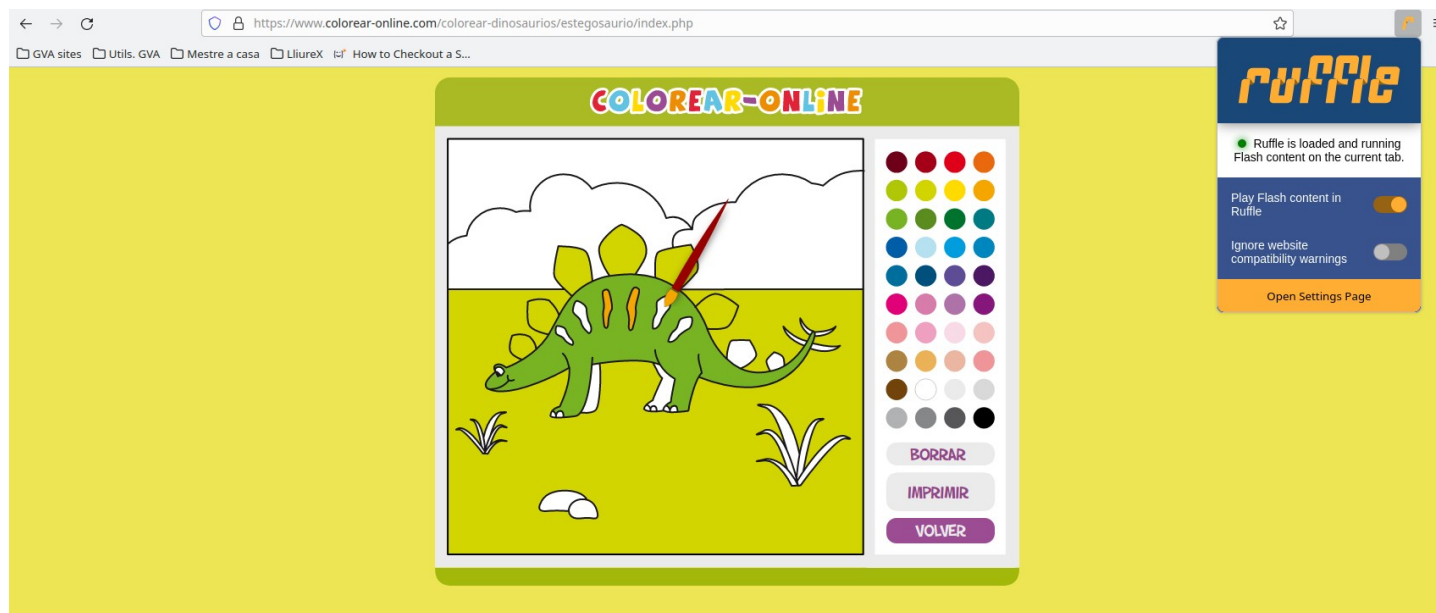
Vídeo de la semana



Tweets por @educalNTEF

Educación INTEF @educalNTEF
¿Qué criterios deben cumplir los #RecursosEducativos para garantizar su eficacia?
En la sección "Educación digital de calidad" encontrarás información precisa sobre la Norma UNE 71362:2020 de "Calidad de los materiales educativos digitales"
intef.es/recursos-educa...

El conjunto de aplicaciones o actividades que contiene es muy extenso, un gran conjunto de actividades (especialmente las más antiguas) se basan en tecnología Flash (no todas) con lo cual sería muy interesante habilitar la tecnología Flash para que pueda ser utilizada y poner a disposición de todos los usuarios (especialmente los más pequeños) todos estos recursos.



Para utilizar la tecnología Flash sorteando los problemas anteriormente descritos de licencias de distribución y ejecución es posible utilizar el proyecto <http://ruffle.rs> que proporciona aplicaciones de servidor, independiente o como plugin de navegador para poder utilizar la tecnología Flash.

Ruffle - complement-10.swf

☒ Clavier

☒ Rponses

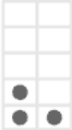


☒ Schmes

☒ Rglettes

☒ Ligne de nombres

☒ Point de dpart

☒ Flche

 $+$  $=$ 

$3 + 7 = 10$

Suivant

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3 7

0 3 7 10