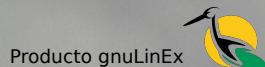




LinEx Colegios 2010 Guía de Uso



Consejería de Educación de la Junta de Extremadura
Dirección General de Política Educativa

JUNTA DE
EXTREMADURA

Índice

Introducción
Novedades respecto de la versión anterior
Acceso al entorno de trabajo
Componentes
Ámbito de aplicación
Desarrollo
Instalación
Configuraciones e interfaz
Aplicaciones en las diferentes categorías
Descargas

Introducción

LinEx Colegios 2010 es la nueva versión de LinEx Colegios para los Centros educativos de Educación Infantil y Primaria existentes en Extremadura.

Se caracteriza por su adaptación a la necesidad de aportar las mejores aplicaciones posibles y en las mejores condiciones en un equipamiento hardware de unos 6 años.

LinEx Colegios 2010 está montado sobre una distribución Debian Squeeze, para tener acceso a los controladores hardware más actualizados (dado que el equipamiento en los Centros va evolucionando hacia la diversidad de recursos en fabricantes y tecnologías) y para sacar el mayor rendimiento de las últimas versiones de los programas de uso en el aula.

Se mantienen los tres perfiles de usuario predefinidos: infantil, ciclo1y2 de Primaria y ciclo3 representados por una mascota, lo que permite una mejor identificación del entorno propio.

Se distingue:

1. Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante DVD.
2. Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante llave USB.
3. Instalación del servidor de LinEx Colegios 2010.
4. Instalación del DVD público de LinEx Colegios 2010 en ordenadores personales.

Una muestra del nuevo LinEx Colegios:



Novedades respecto de la versión anterior.

- Completamente actualizada en cuanto a las aplicaciones, plugins, etc.
- El escritorio y el arranque minimizan el consumo de recursos. El nuevo escritorio requiere un 50% menos de memoria que en la versión anterior.
- El escritorio conserva muchos rasgos de la apariencia gráfica de la versión anterior, pero se le ha añadido "vida": los personajes se pueden mover, y muchos de ellos son botones que accionan cosas, desde capturas de pantalla a mostrar la carpeta compartida del colegio.
- El escritorio presenta una iconografía categorizada que da acceso a las aplicaciones de uso más habitual, es ocultable y convive con la opción tradicional de acceso a las aplicaciones por los menús que se despliegan mediante el botón de Inicio (en los menús hay algunas cosas más que en el escritorio, las menos usuales).
- Acceso: niños y niñas siguen entrando como hasta ahora: con un clic en su personaje, el personal docente accede mediante una llave USB previamente preparada y tecleando su código. Esa llave lleva la configuración de su escritorio y datos a cualquier ordenador con Linex Colegios 2010 instalado,
- OpenOfficeForKids: para niños, con arranque más rápido. Los menús están personalizados con dos niveles, uno para ciclo1y2 y otro para ciclo3, con más opciones.
- Se han preconfigurado JClic, Noteedit, Squeak, etc.
- Añadida la herramienta de desarrollo de contenidos eXe Learning que se está usando intensivamente en otras comunidades, especialmente Valencia y Andalucía donde han elaborado el currículum de bachillerato íntegramente con ella.
- JClic está configurado con 3 bibliotecas, dos externas y una interna en la que se pueden meter recursos (desde los CPR etc.). Se carga vía web de forma automática, con lo que está siempre actualizada.
- El personal docente puede establecer la lista de páginas preferidas en la página de inicio del navegador.
- Docentes y estudiantes de un mismo nivel pueden intercambiar sus documentos mediante la carpeta Profesor.
- Aplicaciones musicales de karaoke, radio, partituras,...
- Aplicaciones como el navegador web, el reproductor de películas o las propias ventanas del entorno se han personalizado para cada uno de los perfiles.
- Bloqueo de anuncios publicitarios en la navegación por Internet.
- Herramientas de control del aula actualizadas, para compartir ficheros y recursos en red, etc.
- Acceso automático a unidades externas (llaves USB, cámaras fotográficas, unidades CD, etc.) reproductores de vídeo, radio por Internet etc..

Otras características

- Se utiliza como entorno de escritorio Openbox, considerablemente más ligero que GNOME.
- Integración en el Centro con Puppet, para una gestión automática de las configuraciones y paquetes en los ordenadores.
- Herramienta Zeroconf que permite clonar automáticamente los puestos, añadir configuraciones automáticas, etc.
- Se han minimizado las necesidades de red: desaparece la autenticación por LDAP y el home por NFS. Sólo se monta por NFS la carpeta compartida del colegio.
- Solucionados los problemas de conectividad de tarjetas inalámbricas existentes en

algunos Centros.

- Traducidos todos los iconos y menús.
- Cuenta personal de usuario para cada docente. Pueden entrar en cualquier ordenador del Centro mediante su nombre de usuario y contraseña únicos independientemente del ordenador desde el que accedan, disponiendo de todos sus documentos en un escritorio personalizado que pueden configurar libremente.

Componentes

Núcleo: Linux 2.6.32.

- Hardware: reconoce y configura automáticamente impresoras, scanners, cámaras de fotos, etc.
- Administrador de ventanas: X.org
- Entorno de escritorio: Openbox
- Ofimática: OpenOffice para Niños.
- Navegador: Iceweasel
- En la Intranet extremeña: actualizaciones y configuraciones automáticas

Requerimientos mínimos

- 4 Gb libres de disco duro para instalación mínima, recomendable 8 Gb.
- Procesador Pentium III o AMD K7 a 800Mhz.
- Tarjeta gráfica compatible VESA 2.0, tarjeta y monitor con soporte de 800x600 color de 24 bits.
- Recomendado tarjeta de red y conexión ADSL 1Mb o superior a Internet

Ámbito de aplicación

Está destinada a un uso educacional y no comercial.

- Todo el código incluido en esta distribución es libre a excepción de las utilidades que gestionan las pizarras digitales.
- Se ha elaborado como una herramienta educativa válida para un uso tanto en las aulas como en el hogar. Se crea desde la Administración Pública pero su usabilidad y potencialidad fuera de este ámbito está asegurada.
- Orientada a facilitar su uso incluso con escasos conocimientos informáticos.
- Se ha configurado para un uso sencillo y seguro.
- Se diseña para ordenadores personales, tanto de docente como de estudiante, del ámbito de la Educación Infantil y Primaria.
- Se puede disponer de un DVD público de LinEx Colegios 2010 para su instalación en ordenadores personales

Desarrollo.

Se lleva el desarrollo a través del portal:

<http://desarrollo2.educarex.es/linex/>

Instalación.

Se distingue:

Se distingue:

1. Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante DVD.
2. Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante llave USB.
3. Instalación del servidor de LinEx Colegios 2010.
4. Instalación del DVD público de LinEx Colegios 2010 en ordenadores personales.



1.- Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante CD/DVD.

Antes de comenzar la clonación hay que aclarar que esta clonación **borra todo el disco duro del ordenador**, lo que implica que cualquier dato que exista en él desaparecerá después de ella, por lo que obviamente se recomienda realizar una copia de seguridad antes.

La clonación de **LinEx Colegios 2010** en los Centros es muy sencilla (asegúrese de usar la versión para los Centros):

Habrá que comprobar **que el primer dispositivo de arranque del ordenador sea el CDROM:**

- Entrar en la BIOS con la contraseña que los administradores ya tienen,
- En la opción Advanced BIOS Features,
- En la opción 1st Boot Device CDROM

Revisar los cambios, salvar y salir del Setup del ordenador.

Hay que resaltar algo importante en la clonación, al aparecer la primera pantalla de clonación debemos pulsar INTRO para que esta comience, pero hay que tener en cuenta que si no se hace en un tiempo de 8 segundos la clonación comenzará de forma automática.

El proceso no realiza ninguna pregunta, es en el primer arranque después de finalizar el proceso cuando realiza una única pregunta, nombre del ordenador.

Cada uno de los pc se nombran como: XXXXX-oYY, donde:

- XXXX es el nombre que identifique el aula, puede ser cualquiera, el único requisito es que para cada aula diferente haya un nombre diferente,
- YY corresponde al número del ordenador, en este caso el único requisito que se debe cumplir es que dentro del mismo aula, los números no se repitan y el ordenador del profesor sea nombrado como -pro.

Posibles ejemplos del nombrado de los ordenadores:

aula1-o01

a1-001

infantil-o01

peques-o01

Observaciones.

1.- Fuera del Centro educativo el ordenador detectará automáticamente cualquier periférico que se le conecte: el router para la conexión a internet, una impresora, escáner, cámara de fotos, etc., en las mismas condiciones que cualquier otro.

2.- Conectividad:

- sólo es posible acceder a actualizaciones conectándolo a la red del Centro,
- la salida a internet desde la red del Centro se realiza automáticamente
- la salida a internet desde fuera de la red del Centro, sólo debe introducir la clave si tiene cifrado el punto de acceso wifi.

2.- Clonación de LinEx Colegios 2010 en los Centros Educativos de Extremadura mediante llave USB.

Hay que preparar primero la llave USB: se requiere una llave USB de 2Gb o de 4Gb, la única diferencia que existe entre una y otra es que la llave de 4Gb tiene el software de las pizarras y algún que otro paquete mas que se instalarán después mediante pkgsync.

Antes de continuar con la explicación puntualizar que como se ha indicado esto es una clonación y se **borrará todo el disco duro**, además al **aparecer la primera pantalla de clonación se debe pulsar INTRO para que esta comience, pero hay que tener en cuenta que si no se hace en un tiempo de 8 segundos la clonación comenzará de forma automática**.

También hay que descargar desde cualquier ordenador de la Intranet y desde la dirección <http://desarrollo.educarex.es/solointranet/linexcolegios/> los ficheros

[**linexcolegios2010_2Gygas.img.gz**](#) para preparar la llave de 2Gb y
[**linexcolegios2010_4Gygas.img.gz**](#) para preparar la llave de 4Gb.

Una vez descargados situarse en un terminal y como root ejecutar el comando:

`zcat linexcolegios2010_XGygas.img.gz > /dev/sdX`

donde sdX debe ser el dispositivo donde se haya detectado la llave USB conectada (esto puede verse con la orden `fdisk -l`). Esperar a que termine el proceso y ya estará preparada la llave usb para instalar desde ella.

La clonación mediante la llave USB requiere que en el arranque del ordenador se elija la opción de arrancar mediante USB-HDD en el caso de los Inves y mediante USB en el resto de ordenadores, eligiendo estas opciones desde la BIOS, y una vez hecho esto la instalación comienza.

En el transcurso de la clonación no se realiza ninguna pregunta y al igual que en la clonación del DVD es en el primer arranque después de esta donde se realiza la única que pregunta a la que hay que contestar que es el nombre del ordenador según los siguiente criterios: cada uno de los pc se nombran como XXXXX-oYY, donde:

- XXXX es el nombre que identifique el aula, puede ser cualquiera, el único requisito es que para cada aula diferente haya un nombre diferente,
- YY corresponde al número del ordenador, en este caso el único requisito que se debe cumplir es que dentro del mismo aula, los números no se repitan y el ordenador que sea del profesor se identifique como -pro.
- Posibles ejemplos del nombrado de los ordenadores:
aula1-o01
a1-o01
infantil-o01
peques-o01

3.- Instalación del servidor de LinEx Colegios 2010.

Antes de comenzar la instalación del servidor hay que avisar al centro de la siguiente cuestión: esto es una instalación, es decir, **borra todo el disco duro del servidor**, lo que implica que cualquier dato que exista en él después de la instalación desaparecerá y para conservar lo que haya en los antiguos usuarios que tienen se debe realizar una copia de seguridad antes, este

punto es importante, puesto que en los colegios la mayoría del material que desarrolla el personal docente se encuentra aquí.

El nuevo servidor también es servidor LDAP pero no se puede restaurar una copia LDAP del antiguo al nuevo, por lo que el Centro que quiera seguir usando este sistema de usuarios debe dar de alta de nuevo a sus usuarios mediante lwat y creando de nuevo sus homes en el servidor, aunque en **LinEx Colegios 2010** hay otra opción para la creación de cuentas personales en llaves USB, en ese caso el home antiguo hay que pasarlo a la llave personal del docente.

Lo primero es deshabilitar la disquetera de la BIOS del servidor, en el caso concreto de los Servidores COMPAQ la forma de entrar en la BIOS es pulsar la tecla F9 en el inicio de la instalación.

Una vez que arranca el CD y aparece la primera pantalla elegir la opción Install y pulsar INTRO para que comience la instalación.

En este caso la instalación hace una pregunta que diferencia entre los distintos perfiles de los servidores de los Centros:

- Servidor colegio: instalación de la imagen en un servidor que tiene dos discos duros.
- Servidor-colegio-undisco: instalación de la imagen en un servidor que tienen un solo disco duro.
- Servidor-colegio-manual: instalación de la imagen en un servidor con particionamiento manual.

Para elegir una de las tres opciones es preciso situarse sobre ella y pulsar la tecla espacio del servidor, se sabrá que se ha seleccionado una de las tres opciones porque aparece un asterisco en ella. Una vez seleccionada la opción se puede pulsar la tecla intro para seguir con la instalación.

Durante la instalación se muestra una pantalla notificando los cambios que se van a realizar en el disco duro, se reitera que esto es una instalación y borra todo el contenido del disco duro, la única manera de salvar lo que hay en él es haciendo antes una copia de seguridad. En esta pantalla aparece la opción de continuar o no, en el caso de decirle que si continuará con la instalación y formateará el disco duro con las particiones indicadas anteriormente.

Antes de terminar la instalación se solicita por la clave de root que va a llevar el servidor y la confirmación de la clave de root que se haya introducido.

Una vez finalizada la instalación y en el primer arranque del servidor aparece la siguiente batería de preguntas en este orden que se deben contestar adecuadamente para la correcta configuración del centro:

- IP: la ip del servidor, X.X.X.2
- Máscara:255.255.255.0
- Puerta de enlace:X.X.X.1
- Nombre del dominio del Centro: el nombre del dominio puede ser cualquiera pero es importante saber que NO puede contener signos de puntuación y TAMPOCO puede contener la palabra SERVIDOR, por ejemplo, los dominios cp.colegio1 o servidorcolegio1 no serían válidos, por el contrario el dominio cpcolegio1 o simplemente colegio1 si que es correcto.

Después de realizar todas estas preguntas continúa con el arranque y antes de terminar se muestra un mensaje indicando que va a mostrar la contraseña de LDAP. Esta contraseña debe anotarse porque solo se muestra esta vez.

Por motivos de confidencialidad la contraseña se encuentra oculta y deben usarse las flechas del teclado para desplazar el texto del mensaje hacia arriba y poder verla.

4.- Instalación del DVD público de LinEx Colegios 2010 en ordenadores personales.

Al igual que el resto de instalaciones de LinEx Colegios 2010 la instalación del DVD versión

publico es muy sencilla y tiene el numero de preguntas reducido al máximo. Lo primero que hay que tener en cuenta es que la instalación **no borra todo el disco duro** sino que permite la compatibilidad de este sistema con otros en el disco duro siempre que haya espacio en él.

Cuando arranca la instalación del DVD aparece la misma ventana que en las otras opciones donde debe elegirse la opción Install y pulsar la tecla intro del teclado para que comience automáticamente la instalación.

La primera pregunta que realiza la instalación es el nombre que va a tener el pc, puede elegirse cualquiera, ni es significativo ni implicar que la cuenta para entrar en Linex Colegios 2010 tenga ese nombre.

Una vez puesto el nombre y continuando con la instalación la siguiente información que aparece es el estado de las particiones que se encuentran en nuestro disco duro del ordenador, las opciones entre las que elegir son:

- Particionamiento guiado.
- Configurar Raid por Software.
- Configurar el gestor de Volúmenes (LVM)
- Configurar los volúmenes cifrados.
- Deshacer los cambios realizados en las particiones y
- Finalizar el particionamiento y escribir los cambios en el disco

En esta pantalla también se muestra además de todas estas opciones las particiones que se van a crear en el disco duro, desde aquí se pueden modificar a voluntad . Una vez realizadas las modificaciones deseadas seleccionar la opción de *Finalizar el particionamiento para continuar con la instalación*.

En la siguiente ventana se muestran de nuevo las particiones que van a escribirse en el disco duro y se pide confirmación: confirmar y continuar la instalación.

Una vez contestadas estas preguntas la instalación continua exactamente igual que en el CD/DVD hasta finalizar.

Descargas

<http://linexedu.educarex.es/web/guest/descargas>

Configuraciones e interfaz.

Hay acceso directo sin contraseña para los usuarios predefinidos existentes en los Centros Educativos de Extremadura: niños y niñas entran al sistema con un clic en su personaje correspondiente (infantil, ciclo1y2 y/o ciclo3). El personal docente lo hace mediante una llave USB previamente preparada que debe conectarse en el momento de identificarse, el sistema pide un PIN y automáticamente se muestra su escritorio. Esa llave en cualquier ordenador con LinEx Colegios 2010 instalado, lleva la configuración de su escritorio y datos.

La primera vez que enciende el equipo se muestra la ventana de acceso:



teniendo icono de acceso sin contraseña:



Acerca del escritorio.

Se conserva en gran medida la estética de la versión anterior pero se le ha añadido interactividad: los personajes se pueden mover, y muchos de ellos son botones que accionan cosas, desde capturas de pantalla a mostrar la carpeta compartida del colegio.

Para el logro de un acceso fácil y rápido se ha diseñado un sistema de lanzadores en el escritorio que, distinguiendo una serie de categorías, permite encontrar rápidamente las aplicaciones que presumiblemente más va a utilizar en su práctica diaria.

Perfil infantil



Perfil ciclo1y2



Perfil ciclo3



Esta iconografía es ocultable:



1

2

3

y convive con la opción tradicional de acceso a las aplicaciones por los menús que se despliegan mediante el botón de Inicio de la esquina inferior izquierda que da acceso por menús a todas las aplicaciones instaladas.



El botón derecho del ratón da acceso a un menú flotante en el que se puede acceder a opciones de uso muy frecuente, como entrar y salir del sistema, navegar etc.

Desde aquí es posible también cambiar la apariencia del escritorio: cualquiera de los tres perfiles predefinidos puede cambiar su apariencia por la de los otros dos perfiles. Estos cambios se manifiestan inmediatamente en el escritorio y en cualquier aplicación que se abra a partir de ese momento:



La barra de menú.

En la barra inferior se muestran:

- A la izquierda el botón de acceso a las aplicaciones por menús.
- El espacio central con las aplicaciones que están abiertas en el momento.
- El área de notificaciones a la derecha el acceso a dos posibles escritorios por si se

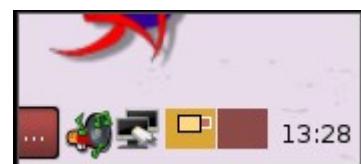
quiere simultanear su uso. Se accede pulsando en las ventanitas.

También existen aquí dos herramientas importantes: el control de volumen y el estado de sus conexiones:

No conectado:



Conectado:



si no hay conexión, pulsar con botón derecho sobre el ícono de los monitores para conectarse a la red.

Elementos iconográficos.

Perfil infantil



Siendo sus elementos gráficos:



El caracol, personaje identificativo de infantil, se muestra en la esquina inferior izquierda como botón de Inicio.



El alumno dispone de “Mi mochila”, donde podrá guardar sus documentos y materiales.



“Ficheros”, da acceso a su carpeta de usuario.



“Maestro/a” accede a la carpeta Compartida.



“Navegador de internet”, la Grulla.



“Ventana de captura”, un capturador de pantalla.



Botón de “Salir”, para salir del entorno basta con hacer clic en esta flecha situada en la esquina inferior derecha.

Otros objetos de libre disposición:



Perfil ciclo1y2



Siendo sus elementos gráficos:



La mariposa, personaje identificativo de ciclo1y2, se muestra en la esquina inferior izquierda como botón de Inicio.



El alumno dispone de "Mi mochila", donde podrá guardar sus documentos y materiales.



"Ficheros", da acceso a su carpeta de usuario.



"Maestro/a" accede a la carpeta Compartida.



"Navegador de internet", la Grulla.



"Ventana de captura", un capturador de pantalla.



Botón de "Salir", para salir del entorno basta con hacer clic en esta flecha situada en la esquina inferior derecha.

Otros objetos de libre disposición son:



Perfil ciclo3


Siendo sus elementos gráficos:



El pingüino, personaje identificativo de ciclo3, se muestra en la esquina inferior izquierda como botón de Inicio.



El alumno dispone de "Mi mochila", donde podrá guardar sus documentos y materiales.



"Ficheros", da acceso a su carpeta de usuario.



"Mis Documentos"



"Maestro/a" accede a la carpeta Compartida.



"Navegador de internet", la Grulla.



"Procesador de Textos"



"Presentaciones"



"Ventana de captura", un capturador de pantalla.



Botón de "Salir", para salir del entorno basta con hacer clic en esta flecha situada en la esquina inferior derecha.

Todos los personajes y elementos gráficos pueden desplazarse libremente por el escritorio:



Al pulsar sobre un objeto con el botón derecho del ratón éste se va al fondo.

La barra de menú.

En la barra inferior se muestran:

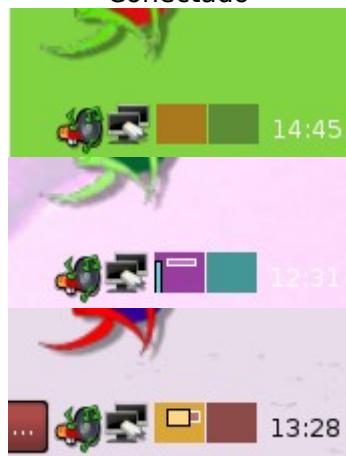
- a la izquierda el botón de acceso a las aplicaciones por menús.
- El espacio central con las aplicaciones que están abiertas en el momento.
- El área de notificaciones a la derecha el acceso a dos posibles escritorios por si se quiere simultanear su uso. Se accede pulsando en las ventanitas.

También existen aquí dos herramientas importantes: el control de volumen y el estado de sus conexiones:

No conectado:



Conectado



Categorías de Aplicaciones

El escritorio presenta 5 categorías de aplicaciones:



Aprendizaje



Imagen y Sonido



Herramientas



Internet



Juegos

Presentándose en un color diferente aquellas que están desactivadas, por ejemplo:



Como es habitual el sistema guarda el estado del escritorio en el momento de salir.

Estas son las aplicaciones que se incluyen:

Categoría Aprendizaje



Childsplay: Colección de diferentes actividades para infantil. Las actividades no tienen nombres, sólo iconos. Incluye letras, números, rompecabezas y juegos de control del ratón. Hay juegos de deletrear palabras a la vista de dibujos en la pantalla, un comeletras, aritmática elemental, ejercicios de memoria visual y auditiva etc.



KHangman: Para aprender vocabulario jugando al tradicional juego del ahorcado.



Kanagram: Programa para ejercitarse la articulación mental uniendo las letras que conforman las palabras. El programa mezcla las letras en pantalla y se debe adivinar la palabra que se puede formar. Incluye varias listas de palabras, pistas y un editor de vocabulario para personalizar los ejercicios. Se puede especificar cuántas pistas deben mostrarse y el tiempo que se muestran. Es posible jugar usando vocablos de diferentes idiomas.



Constructor: Herramienta para crear materiales educativos que incluye numerosos modelos diferentes de actividades (crucigrama, sopa de letras, emparejamientos diversos, dictados de palabras o frases, completar u ordenar frases o textos, pirámide, ahorcado, rompecabezas, puzzles, tangram, reconstrucción de figuras, compositor musical,...). Se crea un ODE, se arrastra al escenario la plantilla que se desea utilizar y se configuran sus parámetros.



Doman: Método eficaz de entrenamiento de la lectura cómodo y fácil de usar. Es imprescindible un uso muy frecuente.

La primera semana consta de 5 palabras, que pasan en secuencia de menos de un minuto, y así hasta la próxima sesión. Las palabras se cambian semanalmente siguiendo las instrucciones de uso -se dispone de material para 30 semanas-. En la semana 30 empiezan a introducirse parejas de palabras.



eXe: Herramienta para crear materiales educativos basada en web diseñada para ayudar al personal docente a diseñar, desarrollar y publicar materiales educativos grandes complicaciones.

[http://exelarning.aprenderenred.net/](http://exelearning.aprenderenred.net/)
http://wiki.exe-spain.es/doku.php/tutorial_en_espanol



JFractionLab: numerosos y entretenidos ejercicios prácticos de matemáticas de cálculo de fracciones.



GCompris: Aplicación de gran implantación que contiene diferentes actividades de un nivel básico relacionadas con el álgebra, ciencia, geografía, lengua, juegos de ajedrez y memoria, práctica de lectura, rompecabezas, dibujos, juegos educacionales... hasta 50 actividades.

Le interesa: <http://gcompris.net/-es>



KGeography: Contiene mapas que permiten aprender las provincias o las divisiones políticas de varios países. Tiene varios modos de uso: se muestra el nombre de un mapa de división y se debe pulsar sobre él, se muestra una capital y debe adivinar la división a la que pertenece, se muestra una división y debe adivinar su capital, se muestra una bandera de un mapa de división y debe adivinar su nombre y/o se le indica el nombre de un mapa de división y debe adivinar su bandera.

Tiene una parte evaluativa con preguntas tipo test: localizar regiones, capitales, banderas etc.

Le puede interesar crear sus propios mapas: <http://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Mapas>



JClic: Herramienta para reproducir materiales educativos que está formada por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas ... Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

JClicAutor (accesible por los menús) es la herramienta de creación de los materiales educativos.

Le puede interesar: http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp
<http://clic.xtec.cat/es/com/linkoteca.htm> <http://www.terrasur.com/jclic/library.php>



KBruch: Programa para practicar el cálculo con fracciones. Ofrece 4 tipos de ejercicios:
 - Operaciones con fracciones: suma, resta, multiplicación y división.
 - Comparación de dos fracciones dadas.
 - Conversión de un número dado en una fracción.
 - Factorización de un número en sus factores primos.



KIG: Para explorar construcciones geométricas. Otro programa de geometría interactiva para dibujar puntos, rectas, polígonos, cónicas, etc. permitiendo pues, estudiar las propiedades geométricas de esos objetos. Como otros programas de geometría interactiva, es fácil de manejar e intuitivo.
 Este programa es interesante también porque nos permite utilizar transformaciones geométricas habituales: rotaciones, simetrías, afinidades, homologías, inversiones, etc.



Marble: Editor en Qt para cartografía caracterizado por no requerir aceleración gráfica. Se puede comenzar a trabajar con rapidez e incorpora unos mínimos datos que le posibilitan trabajar sin conectarse a la red.
 Importa mapas de OSM y puede utilizar los archivos KML que actualmente usan [GoogleEarth](#) / Google Maps. Actualmente permite escoger entre mapas de la Tierra, Marte, Venus y mapas históricos.



KTouch: Para aprender mecanografía. Se cuenta con textos con los que ejercitarse con diferentes niveles de dificultad.
 Muestra las teclas que deben pulsarse y el dedo adecuado.



Plopp: Herramienta creativa para representar escenas en 3D sin ser necesarios conocimientos previos de ningún tipo. Pinte los objetos en 2D y **Plopp** los transforma en 3D.
 Es posible después moverlos o rotarlos para situarlos a voluntad en un auténtico escenario 3D, donde es fácil pintar diversos fondos y ajustar la iluminación en la escena. Estas rápidas creaciones, tanto como objetos aislados como en un escenario son utilizables después como imágenes gráficas de gran calidad para cualquier tipo de trabajo.
 Le puede interesar: <http://squeak.educarex.es/Squeakpolis/112>



Pyromaths: Este programa genera ejercicios con soluciones de distintos niveles para E.S.O. Tiene varios aspectos a destacar que lo hacen muy útil:

- Genera los documentos .pdf en alta calidad tipográfica ya que usa LaTeX.
- Genera una hoja de enunciados con la temática seleccionada por el usuario.
- Genera un documento con las soluciones desarrolladas. Es decir, contiene todos los detalles de cómo resolver los ejercicios a mano, de tal modo que este documento sirve como herramienta de aprendizaje para la resolución de los ejercicios planteados.
- La utilización es muy sencilla, no necesita manual, desde la pantalla inicial el usuario elige el nivel, selecciona la temática y el número de ejercicios que quiere de dicha temática. Ahora solo tiene que pulsar el botón "Crea" y obtendrá los dos documentos que hemos citado con visualización en la pantalla y listos para ser impresos si se desea, en papel.



PapaPatata: Para que crear divertidos personajes arrastrando y soltando ojos, bocas, narices, etc. sobre Papá Patata, un pingüino o... un acuario.



PySycache: Ejercicios diseñados para adquirir destreza manejando el ratón del ordenador.



Scratch: Aplicación que desarrolla las capacidades de conceptualización, pensamiento crítico y de reflexionar sobre los pensamientos propios -planificación, seguimiento y autoevaluación del trabajo-; objetivo de interés para todas las áreas educativas. Todo se realiza arrastrando y soltando elementos que pueden ser dibujos, sonidos etc. existentes o creados por el estudiante: se pueden crear cuentos...
 Le puede interesar: <http://squeak.educarex.es/Squeakpolis/130>.



Squeak: Simulador de mundos virtuales que incorpora un entorno multimedia muy versátil, en sus mundos virtuales cualquier objeto creado o preexistente dispone de un halo de opciones donde cambiar sus propiedades y asignarle un comportamiento que puede relacionarle con otros objetos de determinadas maneras...., sólo hay que elaborar los guiones necesarios para ello como si de un actor se tratase.

Se utiliza tanto para crear materiales educativos para el aula como para invitar a los estudiantes a crear sus propias actividades.
Le puede interesar: <http://squeak.educarex.es>



Aplicación para aprender nuevos vocabularios, que pueden ser un idioma o cualquier otro tipo de terminología. A partir de hojas de dos columnas en una de ellas se teclean las entradas del vocabulario que se desea aprender y en otra las que ya se conocen. Antes de comenzar con un cuestionario debe seleccionarse el modo de práctica: se ofrecen 5 modos diferentes para practicar de forma más eficiente. Esto hace posible la práctica del vocabulario en orden secuencial o aleatorio o en ambas direcciones. Introducido el vocabulario y seleccionado un modo podrá comenzar con un cuestionario.

KWordQuiz puede abrir datos de vocabulario creados desde Parley o desde **WordQuiz**.



Xabacus: Se trata del clásico ábaco chino que tiene sus orígenes en el siglo XII. El dispositivo tiene dos cubiertas, cada una separada por un travesaño, normalmente tiene 13 barras en las que están montadas las cuentas. Cada barra de la cubierta superior contiene 1 o 2 cuentas, y cada barra de la cubierta inferior contiene 4 o 5 cuentas. Cada una de las cuentas de la cubierta superior tiene un valor de cinco, mientras que cada cuenta de la cubierta inferior tiene el valor de uno. Las cuentas se consideran contadas cuando se desplazan hacia el travesaño que separa las cubiertas; así, para añadir una unidad, se mueve hacia arriba una cuenta de la cubierta inferior y para añadir una valor de 5, se mueve hacia abajo una cuenta de la cubierta superior.

Categoría Internet



Portal Educativo de la Consejería de Educación de Extremadura donde encontrar todo tipo de ayuda para nuestras tareas educativas: herramientas informáticas, contenidos interactivos, recursos e información de gran utilidad.



Navegador web para presentar en pantalla páginas web locales o de la red permitiendo interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares mediante enlaces.



Cliente de mensajería que soporta los protocolos MSN, Jabber, GTalk, IRC y más, dispone de editor de cuentas, iconos de estado, reconexión automática, envío de mensajes, grupos de charlas y listado de contactos.
Puede realizar llamadas de voz y videoconferencia, así como editar la información de los contactos, así como almacenar las conversaciones.



Portal que documenta el software educativo que puede ser instalado en nuestros Centros.



Portal Multimedia Educativo de Extremadura. Un lugar donde subir y compartir tus recursos multimedia.



Plataforma educativa para la completa gestión y comunicación de los Centros educativos. Vía Internet, facilita a los Centros la gestión integral de sus datos y a las familias el acceso a ellos. Permite mejorar la gestión de los centros docentes integrando todos los sistemas de información actuales en uno, optimizando y homogeneizando el entorno de trabajo. Un punto de encuentro de las familias, las asociaciones de padres y madres, los profesores y profesoras y el alumnado.



Sitio web que contiene el Banco de Recursos de la consejería de Educación en donde encontrar todo tipo de materiales para las aulas. De muy diversa procedencia, esta web pretende agrupar todos ellos evitando laboriosos trabajos de búsqueda.



La enciclopedia de contenido libre más conocida del planeta (uso libre y edición libre). Permite la edición de sus contenidos por cualquier persona desde un navegador web. Es multilingüe y se va construyendo en forma colaborativa por gente de todo el mundo. Wikipedia es mantenida y administrada por la fundación sin fines de lucro Wikimedia. Le puede interesar: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada> y <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikilibros>



Categoría Imagen y Sonido



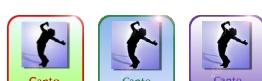
Lingot: Lingot es un afinador de instrumento bueno, sencillo y muy configurable. Se puede utilizar para afinar cualquier instrumento. Tiene la apariencia de un afinador analógico, con un indicador que señala el tono relativo a una cierta nota además de su frecuencia.



Cheese: Aplicación que permite tomar fotografías y videos con la cámara web. Se tomará una fotografía cada vez que se haga clic en el botón *Tomar una foto* o se pulse la barra espaciadora. Por defecto las fotos se guardan en el disco. Para activar el modo vídeo pulse en el botón *Vídeo* o pulse Alt+V. La grabación del vídeo se iniciará al hacer clic en el botón *Comenzar a grabar* o al pulsar la barra espaciadora. Para detener el vídeo haga clic en el botón *Parar de grabar* o pulse la barra espaciadora; el vídeo se guardará en el disco. Se pueden aplicar efectos especiales a las imágenes y vídeos pulsando en *Efectos*. Habitualmente activar la cámara requiere pulsar alguna tecla, por ejemplo P2.



Kino: aplicación de edición de vídeo. Está "especializada" en avi y dv, y sólo usa una pista, por lo que la codificación previa a dv es a veces lenta, pero es eficaz y reconoce multitud de cámaras.



Performous: Karaoke que además de mostrar las letras de las canciones muestra las notas y asigna una puntuación basándose en la calidad del cantante. Para empezar simplemente se elige una canción y se canta intentando afinar lo mejor posible, en la pantalla aparecerá un esquema con las notas musicales y el tono de su voz. Entre sus funcionalidades incluye una pantalla para ensayar la voz y la posibilidad de jugar varios jugadores si el ordenador dispone de varios micrófonos. Descargue canciones de: <http://www.cancionesultrastar.es> Para ubicarlas: cree una carpeta */home/usuario.ultrastar/songs/* y colóquelas ahí (no olvide el ..).



RecordMyDesktop: Aplicación que permite grabar con excelente calidad de sonido y vídeo los eventos del escritorio. Es muy intuitiva y permite elegir fotos por segundos, calidad de imágenes y sonido. El archivo resultante es de formato .OGG de tamaño reducido que después puede ser convertido a .AVI por una segunda aplicación. Es muy útil para hacer videotutoriales, demostraciones de funcionamiento de programas, etc.



Jokhoser: Edición de sonido con una interfaz cómoda, sencilla y previsible. Es posible copiar, pegar, recortar etc. sonidos con gran rapidez. Soporta los formatos de Gstreamer.



Kooka: Aplicación de exploración de imágenes que sirve para escanear y guardar imágenes sin complicaciones. También está instalada **Xsane**, aplicación que se distribuye en el escritorio en diferentes ventanas mediante las que se puede tener un control total sobre el proceso de captura y digitalización. Sus posibilidades son mayores, pero el manejo es más complejo, por lo que puede usted acceder a Xsane por los menús cuando necesite funcionalidades complejas.



F-Spot es un visualizador y organizador de imágenes, posee una interfaz fácil de usar pero que al mismo tiempo provee una función avanzada como la inclusión de metadatos en las imágenes, ya sean EXIF o XMP. Dispone de soporte para los formatos más importantes: JPEG, PNG, TIFF y PNG así como otros que son propietarios (RAW (CR2, PEF, ORF, SRF, CRW, MRW y RAF). Las fotografías pueden ser importadas directamente desde la cámara. Las funciones disponibles son rotar y redimensionar, versionado, tratamiento de "ojos rojos" y ajustes de color, brillo, contraste, saturación, temperatura y tonalidad. Se pueden crear CD de fotografías seleccionando múltiples fotos y pulsando "*Exportar a CD*". Las fotografías de la biblioteca pueden también transferirse a sitios web como *Google Picasa Web Album*.



GIMP: Edición de imágenes digitales, tanto dibujos como fotografías. Los usos habituales son la creación de gráficos de todo tipo y escala, modificación de fotografías digitales, combinación de imágenes, eliminación o alteración de partes de la imagen a tratar y la conversión entre distintos formatos de imágenes. También se puede utilizar para crear imágenes animadas sencillas. Lee y escribe la mayoría de los formatos de ficheros gráficos, entre ellos PSD, además de poseer su propio formato de almacenamiento de ficheros (XCF). También es capaz de importar ficheros en PDF y SVG.

Posee varias herramientas de selección (rectangular, esférica, lazo manual, varita mágica, por color), tijeras inteligentes, herramientas de pintado como pincel, brocha, aerógrafo, relleno, texturas, etc., así como herramientas de modificación de escala, de inclinación, de deformación, clonado en perspectiva, difuminación y una herramienta de texto muy completa. Añadir a esto filtros para la manipulación de los colores y el aspecto de las imágenes.



GPicView: Rápido y eficaz visor de imágenes.



Es un editor de gráficos vectoriales muy potente que usa el formato SVG. Las características soportadas incluyen: formas, trazos, texto, marcadores, clones, mezclas de canales alfa, transformaciones, gradientes, patrones y agrupamientos. **Inkscape** también soporta metadatos, edición de nodos, capas, operaciones complejas con trazos, vectorización de archivos gráficos, texto en trazos, alineación de textos, edición de XML directo y mucho más. Puede importar Postscript, EPS, JPEG, PNG, y TIFF y exporta PNG. Recientemente se le ha añadido la capacidad de compartir por red un trabajo.



GTick: es un metrónomo con control de volumen, velocidades de 30 a 250 BPM, diferentes métricas (9 ajustes)... e incluye algunas funcionalidades extra como son una representación gráfica del metrónomo, el acentuador de golpes y el gestor de perfiles. Muy útil tanto para la creación como para la interpretación de música.



NoteEdit: Programa de notación musical. Permite de forma gráfica y sencilla, crear y editar partituras, generar ficheros midi, etc... Noteedit es un editor de partituras para Linux que le permite no sólo crear partituras sino también exportarlas e importarlas desde y hacia numerosos formatos como MIDI, MusicXML y LilyPond.



TuxPaint: Diseñado -exitosamente- para desarrollar la creatividad de los niños, dispone de elementos multimedia que hacen el dibujo más entretenido. Cuenta con: varios e imaginativos pinceles y colores, sellos con imágenes y colores, líneas, figuras, textos y numerosos efectos especiales: espejo, desenfocar, negativo, arcoiris, tiza, gotear, chispas, desvanecer, llenar, borrar... Opción de imprimir.



VLC es un reproductor multimedia de gran calidad de imagen, bajo consumo de recursos y sobre todo la gran cantidad de formatos diferentes de audio y vídeo que reproduce. Los formatos legibles por este reproductor se pueden ver en: http://es.wikipedia.org/wiki/VLC_media_player

Posee muchas funcionalidades y es sorprendentemente fácil de usar y configurar. Tiene la capacidad de abrir vídeos incompletos o dañados, añadir subtítulos y manejar varias pistas de audio dentro del mismo vídeo. Permite rippear DVDs, grabar vídeos, reproducir archivos RAR sin necesidad de descomprimir el vídeo, escuchar la radio, convertir de formato el audio y vídeo, descargar vídeos de Youtube, etc.



Solfege: Entrenamiento auditivo del estudiante de solfeo: puede practicarse identificación de acordes, escalas, dictado, recordar patrones de ritmo, cantar los intervalos armónicos y melódicos y comparar tamaños de intervalos y ritmos.

Es posible añadir ejercicios nuevos.

Incluye documentación teórica y pruebas que evalúan los resultados.



Rhythmbox: Reproductor de audio y organizador de la música digital existente en el equipo. Su fuente más común es la música almacenada en el equipo, con la posibilidad de buscarla y ordenarla. Admite flujos de radio a través de internet y se pueden crear listas de reproducción que son actualizadas automáticamente según las reglas de selección que se indiquen.

Dispone de modos de reproducción aleatorio y repetido, permite la puntuación de las canciones (en el modo aleatorio se reproducen más las mejor puntuadas).

La importación de música se puede hacer a través de copia de CD (con el programa SoundJuicer). Ofrece la posibilidad de crear CD de audio a través de listas de reproducción. Si al ejecutar este programa no se despliega una ventana sobre el escritorio pulse con botón derecho en el icono azul que aparece en la barra inferior en el área de notificaciones.



FretsOnFire: Simula el acto de tocar una guitarra eléctrica. Las notas aparecen en la pantalla sincronizadas con la canción, y son tocadas manteniendo presionadas las teclas correctas (*frets*) y marcándolas pulsando Intro (*pick button*) cuando corresponda. Puntar en las notas correctas incrementa el coeficiente por el que se multiplican los puntos ganados al tocar ($x2$, $x3$ y hasta $x4$), pero una sola nota incorrecta le vuelve a $x1$.

El teclado se coge con ambas manos como si de una guitarra se tratase, con la mano izquierda en los botones F1-F5 y la derecha en el botón Intro. Debido que algunos teclados no reconocen la pulsación simultánea de algunas de estas teclas, el juego permite cambiarlas para evitar este problema.

Incluye sólo 3 canciones, siendo posible cargar otras canciones hechas por otros y/o hacer canciones propias.

Sitio para descargar canciones: <http://fretsonfire.wikidot.com/custom-songs>

Comunidad en español: <http://www.fofspain.com/>

Categoría Herramientas



Leafpad: es un editor de texto orientado a la toma de notas. Ofrece la posibilidad de colorear y resaltar la sintaxis y de visualizar numeración de líneas. Provee también de interfaz con pestanas (edición de múltiples archivos), corrector ortográfico, funciones como buscar y remplazar, sangrar líneas etc.

Para más información <http://projects.gnome.org/gedit/>



Brasero: Grabación de CDs y DVDs sencilla de utilizar y eficiente. Contiene cuatro tipos de grabación: grabación de datos, grabación de discos de audio, copia de CD o de DVD y grabación de imagen de disco. Para cada uno de los modos de grabación se puede elegir el tamaño del disco a grabar, desde CD estándar hasta DVD de doble capa. Posee funciones como: borrar CD/DVD, guardar y cargar proyectos, filtrar archivos no deseados, editar el contenido del disco (borrar/mover/renombrar), escribir una imagen virtual en el disco duro, soporte multisesión, extensión Joliet, etc.



Catfish: Interfaz desde donde se pueden buscar archivos y visualizar los resultados. La configuración de las opciones de búsqueda es muy sencilla y rápida, pudiendo filtrar resultados por tipo de archivo, limitar su número, incluir archivos ocultos, seleccionar directorio inicial de partida, etc.



Calcoo: Herramienta orientada a personas con diferentes necesidades de cálculo como operaciones básicas, avanzadas y/o especializadas. Estas diferentes funcionalidades se pueden configurar en *modos*, a saber: básico, avanzado, financiero o científico. El modo básico incorpora funciones sencillas de cálculo, el avanzado aumenta el número de controles y el manejo de los números fraccionarios, raíces cuadradas, etc. El modo financiero y científico incluye funciones más complejas y específicas, como trabajo en diferentes unidades de cálculo o distintos sistemas de numeración.



Herramienta que sirve para generar archivadores. Un archivador es un archivo que contiene otros archivos y/o carpetas, el contenido de este archivador puede estar comprimido o no. **XArchiver** es una interfaz gráfica en la que se selecciona el nombre del archivador a crear, el programa lo crea e inmediatamente muestra una ventana en la que se pueden seleccionar los ficheros y carpetas que se desea archivar. Se pueden seleccionar las operaciones de archivado (tar) y compresión de archivos (7z, gz, bz2, lzma). El formato de archivador más común en los sistemas UNIX y Linux es el archivador tar comprimido con gzip que genera archivadores cuyo nombre sigue este patrón *nombreachivador.tar.gz*.



Página web de la Real Academia de la Lengua. Permite buscar el significado de palabras introduciendo éstas en la casilla de la derecha etiquetada como *Diccionario de la Lengua Española*.



OpenOfficeForKids: El conocido procesador de textos en versión infantil en la que no es fácil echar algo en falta.



Kompozer: Editor de páginas web sencillo de usar. Como herramienta para creación y edición de ficheros HTML incorpora funciones de edición gráfica y de código, visualización de resultados en la propia interfaz del programa, incluye editor de hojas de estilo, consola de javascript, un cliente ftp, enlace directo al validador HTML de W3C, etc. Herramienta orientada tanto a usuarios noveles como avanzados en la creación de páginas web.



Thunar: Ligero y eficaz administrador de archivos.



Este interfaz maneja los trabajos de impresión existentes.

Cuando desde una aplicación se envía un archivo a imprimir, ese archivo o trabajo de impresión se añade a una cola de impresión, -lista de los trabajos que han sido enviados a la impresora- y se notifica: aparece el icono de una impresora en el área de notificación (esquina inferior derecha). Este administrador de trabajos de impresión permite visualizar esta lista o cola de trabajos pendientes de impresión (clic sobre el icono del área de notificación), y proporciona una manera fácil de cancelar, pausar, reanudar o reimprimir los archivos en la cola.



Pizarra InterWrite: Para la utilización de la pizarra digital del aula, interactiva y de fácil manejo.



ImpressForKids: Programa para hacer presentaciones mediante “diapositivas”. Puede exportar presentaciones como archivos SWF lo que permite que pueda ser ejecutado por cualquier ordenador con el plugin correspondiente instalado. También incluye la posibilidad de crear archivos PDF. Se pueden obtener por internet plantillas de terceros listas para usar. Contiene la Open Clip Art Library (Biblioteca Abierta de Clip Art), que agrega una enorme galería de banderas, logos, íconos, estandartes y pancartas para presentaciones generales y proyectos de dibujo.



SmartBoard: Para la utilización de la pizarra digital del aula, interactiva y de fácil manejo.



LXTerminal: Emulador de terminal, lo que permite ejecutar comandos usando un intérprete de comandos de Unix/Linux mientras se permanece sobre el entorno de escritorio pudiendo utilizarlo sin ningún impedimento.



GThumb es un buen visualizador, organizador, buscador y administrador de imágenes que examina el ordenador en busca ellas y posibilita organizarlas fácilmente. Se pueden mostrar en modo de presentación.

Permite el uso de marcadores y añadir comentarios a cada imagen. Incluye características básicas de edición de imágenes como rotar, redimensionar, aplicar filtros de color, ajustar el brillo y contraste, copiar, mover, renombrar, borrar o duplicar imágenes, imprimir, ampliar y cambiar el formato. Es posible exportar álbumes a sitios web.



La aplicación **Evince** le permite ver documentos en varios formatos como Portable Document Format (PDF) y archivos PostScript. **Evince** sigue los estándares Freedesktop.org y Gnome para proporcionar integración con el entorno de escritorio. Se inicia cuando abre un documento tal como un PDF o un archivo PostScript y alternativamente se puede iniciar desde la línea de comandos, con el comando `evince`. Cuando el documento lo tiene habilitado es posible buscar en el texto, copiar texto al portapapeles y realizar navegación hipertextual

Categoría Juegos



 **Ruy** es un juego de ajedrez diseñado para el aprendizaje y la enseñanza del ajedrez e incluye un curso completo.



Briquolo: piscina de agua en la que se desarrolla la habilidad de destruir cajas de madera con una bola metálica.
Dispone de bonus que alteran los parámetros de labola (comportamiento y velocidad). Una opción interesante es el bonus que altera el punto de vista de modo que la cámara se sitúa en el objeto que impacta sobre la bola.



CircusLinux: Típico juego de arcade, entretenido y con un punto infantil que lo hace estupendo. Dos payasos acróbatas están en la pista central del circo, tienen que apoyarse en un balancín para romper los globos que hay en el techo.



Ceferino: Un gaucho argentino descansaba en su granja cuando unos alienígenas han raptado a su única vaca. Superando el miedo y armado de un cuchillo se lanza a un rescate donde tiene que luchar... Para defenderse de las bolas extraterrestres D. Ceferino además sólo sabe lanzar el cuchillo hacia arriba. Para empeorar las cosas, tras la destrucción de un extraterrestre de gran tamaño surgen dos a partir de sus restos. Las escaleras conectan hasta 30 diferentes plataformas que hacen que Ceferino suba y baje incansablemente.



GBrainy: videojuegos de lógica para ensayar el razonamiento y el cálculo mental. Se basan en operaciones aritméticas diseñadas con dificultad creciente para desarrollar la habilidad de realizar cálculos.



FunnyBoat: Desplaza el barco de vapor capaz de dar enormes saltos pese a ir armado. Es imprescindible acertar a aprovechar las olas para derrotar a los enemigos y esquivar los numerosos peligros del viaje.



Egoboo: juego de rol, con bonitos gráficos a todo color en tres dimensiones, en el que debes elegir un personaje y guiarle para que pueda finalizar con éxito su misión. Soporta hasta tres jugadores en un mismo ordenador y tres dispositivos de control: teclado y ratón, joystick A y joystick B.



Frozen-bubble: Clásico juego de memorizar y agrupar colores, al estilo Tetris pero lanzando bolas. Funciona solamente con el teclado, se elige uno o dos jugadores y a jugar. Cada vez que consigas unir tres bolas del mismo color, éstas irán cayendo. El cargador del cañón informa del color de la bola posterior a la que está preparada. Pulsando *Espacio* se pasa de pantalla y nivel.



Flobopuyo: clon de Tetris pero más divertido. Los personajes son burbujas en lugar de piezas poligonales. Cada pareja es de un color diferente y hay que agruparlas por colores. Se juega contra un contrincante que cada vez que logra hacer desaparecer sus burbujas éstas se incorporan a tu mundo poniéndote las cosas más complicadas.



Gamine: Para infantes que aún no aciertan a manejarse con el teclado: utilizando el ratón un punto decolor va dibujando una línea por la pantalla.



GCompris: Es un paquete multimedia válido para trabajar y/o reforzar conocimientos propios de 2 a 10 años de edad. Presenta una colección de juegos que incorpora ejercicios clasificados temáticamente como: Álgebra, Lectura, Experiencias, Informática, Recreativos, y Ejercicios de Tablero. En total presenta más de 50 actividades.



Hedgewars: juego de estrategia donde el objetivo es derrotar al resto de equipos (de erizos) participantes usando una buena colección de armas, herramientas y sabiendo aprovechar estratégicamente las propiedades del terreno.
Los jugadores -que tienen limitado el tiempo- usan todo tipo de artilugios mientras se turnan con uno de sus erizos para poder atacar a los contrarios.



Hex-a-hop: Juego de puzzle de baldosas hexagonales que tiene como objetivo hacer desaparecer todas las tejas verdes haciendo que la niña salte sobre ellas. Sin límite de tiempo y con ilimitados opciones de deshacer.



Kraptor: Desde un potente avión se colaboran el enfrentamiento contra las tropas de un dictador disparando a distreco y siniestro si eres capaz de evitar que te alcancen ciertos misiles.

Tiene numerosos niveles y es sencillo de manejar.



SolarWolf: Entretenido juego donde desarrollar habilidades y distraerse consiguiendo todas las cajas sin ser alcanzados por los proyectiles de las naves contrarias. Se incluye un sistema de récords que lo hace aún más curioso.



CriticalMass: Los critters han robado los recursos del planeta. La misión es recuperarlos con la multitud de medios de que se dispone, sin embargo no es fácil durar más de unos minutos.



Los Blobs: juego de plataforma en 2D donde como agente especial hay que infiltrarse en el enemigo para salvar a los blobs.

Dispone de numerosas misiones y 4 niveles de dificultad en diferentes escenarios: hielo, lava, agua etc.



Monsterz: Crear filas de monstruos similares, ya sea horizontal o verticalmente a partir de la posibilidad de intercambiar dos monstruos adyacentes mientras ello permita crear una fila de tres o más. Al lograrse una alineación esta fila se borra con lo que nuevas piezas caen desde la parte superior de la pantalla.

Dispone de 3 opciones: contra el reloj y con un número determinado de cada tipo de monstruo, construir un rompecabezas o jugar sin temporizador.



Pathológico: A partir de cuatro canicas del mismo color se trata de llenar unas ruedas que están girando.

Se dispone de numerosos niveles de dificultad.



Pingus: se trata de guiar a un grupo de pingüinos por una peligrosa ruta. Elaboración de estrategias valorando objetivo y herramientas con las que se cuenta. Atendiendo a las capacidades del grupo es más fácil llegar a la meta.



PowerManga: Juego clásico de "marcianitos" en el que una nave espacial ha de enfrentarse a otras naves enemigas y a otros objetos que vagan por el espacio interestelar: meteoritos, basura espacial, etc. El número de puntos se va incrementando según los niveles de destrucción que inflinge al enemigo o por la evitación de agresiones dirigidas contra nuestra nave espacial.



PixFrogger: Consigue que tu rana cruce la carretera sin contratiempos. Sorprendentemente adictivo para los menores.



Ri-Li: Se conduce un tren que va siendo cada vez más largo lo que hace que se pueda chocar contra uno mismo.

Al pasar de un nivel a otro hay que responder a una pregunta sobre la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Permanentemente se visualizan las distintas opciones de recorridos que pueden tomarse , siendo seleccionados con las flechas del cursor.

Siempre es posible variar la distancia entre los vagones y la velocidad del tren. Hay que decidir bien o... chocar.



Stormbaan: Haciendo uso de las leyes de la física conduce un vehículo con la mayor rapidez posible sorteando obstáculos.



SuperTux: todo el día corriendo y saltando. Tux el pingüino es la estrella. Su misión es rescatar a su novia Penny, capturada por Nolok, al que persigue a lo largo de un frío mundo y disponiendo para ello de diversas habilidades. Tiene 9 enemigos, 26 niveles, se juega por joystick o por teclado...

Trabajar la perseverancia: las dificultades con las que se encuentra Tux son pertinaces, bolas de nieve, piedras de hielo que hay que esquivar, bombas andantes...



TuxMath: Tux, Comandante matemático, debe defender sus ciudades resolviendo problemas matemáticos. Un gran juego para fomentar el cálculo numérico.

En el juego los meteoros que caen van acompañados de un cálculo matemático que debe ser resuelto antes de tocar el suelo.

En cierto momento empiezan a aparecer números negativos y cálculos con incógnitas, lo que incrementa la dificultad de un modo apreciable.



Wormux: Mundo estilo comic donde personajes (a elegir) combaten por turnos. Se incluyen numerosos mapas (y se pueden generar más) y buenos efectos de sonido. se requieren al os dos jugadores.

