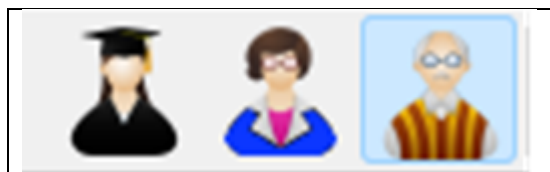


Algunas herramientas y recursos del Nuevo Cabri

El Nuevo Cabri tiene tres componentes: Cabri Author para programar; Cabri docente, para que el profesor adapte lo programado a las posibilidades de sus alumnos, y Cabri estudiante donde se exponen las actividades que deben realizar los estudiantes.



En **Cabri Author**, del Nuevo Cabri, podemos realizar verdaderas puestas en escena de los problemas. Como ejemplo, observen el video y presten especial atención a los audios y a la forma en que se desarrolla la actividad.

El **Nuevo Cabri** cuenta con una gran variedad de herramientas y recursos. Entre ellos podemos mencionar: los instrumentos habituales de geometría; la representación de útiles semejantes a los reales (compás, transportador, escuadra y regla); herramientas de medición; operaciones lógicas (*and*, *or*, etc.); asignación de diferentes velocidades a puntos móviles; definición de contenedores capaces de contabilizar las piezas que entran o salen de ellos; contadores; asignación de valores, como precio o peso, a distintos objetos para plantear problemas matemáticos relacionados con esas magnitudes; uso de cronómetros; incorporación de audios, especialmente útiles para estudiantes que necesitan escuchar las consignas; creación y almacenamiento de macros; grabación de videos; representaciones en ejes cartesianos y calculadora numérica y algebraica, entre otros recursos.

Las nuevas versiones incorporan, además, la programación de correcciones en geometría y álgebra.

Entre las herramientas destinadas al autor o programador, también se destaca el **uso de capas**, que permite organizar los distintos elementos que intervienen en una actividad y controlar su aparición durante la puesta en escena.

Por estas razones, resulta conveniente diseñar los problemas en cuadernillos del Nuevo Cabri. Con algunas limitaciones, estos podrán abrirse también en **Cabri Express**.

Algunos ejemplos interesantes

1. Uso de cronómetros

Para los niños pequeños que todavía no saben leer, hemos utilizado cronómetros programados con un tiempo suficiente para que, después de resolver la última consigna de una página, puedan continuar automáticamente con las actividades de la página siguiente, sin necesidad de tocar una flecha.

También hemos aprovechado este recurso con niños pequeños y con alumnos que presentan ciertas dificultades, para evitar la incorporación de distractores, es decir, de objetos ajenos a los contenidos que se están trabajando.

Por supuesto, cada maestro o profesor podrá encontrar otros usos de esta herramienta de acuerdo con las necesidades de sus alumnos y con las actividades que desee diseñar.

2. Uso de distribuidores

La idea de construir figuras apoyándonos en los **bloques Dienes**, como material concreto, dio muy buenos resultados (Iglesias, 1988).

Este concepto puede relacionarse con el de los **distribuidores** en el Nuevo Cabri. La herramienta “**Transforma en distribuidor**” permite convertir una figura en un objeto a partir del cual pueden obtenerse copias congruentes con la original.

3. Construcciones en 3D

Las piezas obtenidas mediante un distribuidor pueden emplearse también para realizar construcciones en tres dimensiones, ampliando las formas de exploración y de resolución de problemas.

4. Evaluación y ayudas

Otro recurso de gran interés didáctico es la evaluación de las producciones de los alumnos. Se puede programar la validación de los resultados correctos y, ante un error, ofrecer ayudas que orienten al estudiante para que vuelva a intentarlo, revise el procedimiento seguido y encuentre por sí mismo la solución adecuada.