

Software Libre para gente pequeña

Es un libro destinado a chicos de 3 a 12 años, propuestas de actividades sobre herramientas, software y contenidos educativos libres.

Cada capítulo presenta grados de dificultad creciente y se orienta a niños de mayor edad, o más habituados a utilizar una computadora, comenzando desde los 3 años para el primer capítulo y llegando a los 99 en el final.

Participaron en la elaboración de este libro: Fernando Pelillo, Patricio Acevedo, María Eugenia Núñez, María Jesús Rodríguez Arenas, Marisa Conde, Daniel Ajoy, Alejandro Joos, Óscar Noé Rodríguez Martínez, Ivan Zigaran, Emmanuel Cerino, Franco Iacomella, Iris Fernández, Liliana Saidón, Mabel Alejandra Barbella, Federico Heinz, María del Carmen Vázquez y Javier Castrillo.

Otros proyectos similares, destinados a públicos diferentes, pueden descubrirse en

<http://sembrandolibertad.org.ar>

Prólogo

Este es un libro creado por un grupo de personas apasionadas por el software libre y con muchas ganas de transmitir esa pasión a otras personas.

Nos propusimos recopilar en un libro destinado a chicos de 3 a 12 años, propuestas interesantes sobre herramientas, software y contenidos educativos libres. Buscamos hacer algo breve y atractivo, donde cada capítulo brinde un *paso a paso* de una actividad, sin necesidad de definiciones o de mostrar *la esencia* de la herramienta. Para compensar la

posible falta, incluimos enlaces que lleven a los lectores más curiosos a seguir aprendiendo sobre cada uno de los temas.

Los autores somos originarios de varios países: Argentina, Ecuador, España, México, Chile, Uruguay. Eso explica la diferencia de vocabulario entre uno y otro capítulo.

Escribir es algo muy parecido a pintar un cuadro. Elegir el pincel y el color exacto, y la cantidad de agua justa, mezclando un poquito de uno y otro recipiente, es una tarea cuyos secretos conoce sólo el artista. Por eso

respetamos la obra de cada uno e intentamos resolver las diferencias idiomáticas con la inclusión de un glosario que unifique los términos entre los diferentes países.

Eso sí: nosotros no trabajamos sin esperar nada a cambio. Esperamos mensajes, trabajos, dibujos, programas y sobre todo críticas que nos ayuden a hacer mejor el próximo libro... porque no creemos que este sea el último, con permiso de los lectores. Soñamos con que sea sólo el primero de una

serie de libros dirigidos a diferentes grupos de usuarios.

Pero para qué voy a seguir hablando yo sobre el libro... teniendo unos amigos que van a explicar mucho mejor que yo de qué se trata todo esto. Los invito a conocer a las dos familias que un día empezaron comprando una computadora. Casualmente, el mismo día y en el mismo lugar. Pero hicieron caminos muy diferentes...

¡Espero que lo disfruten!

Iris Fernández

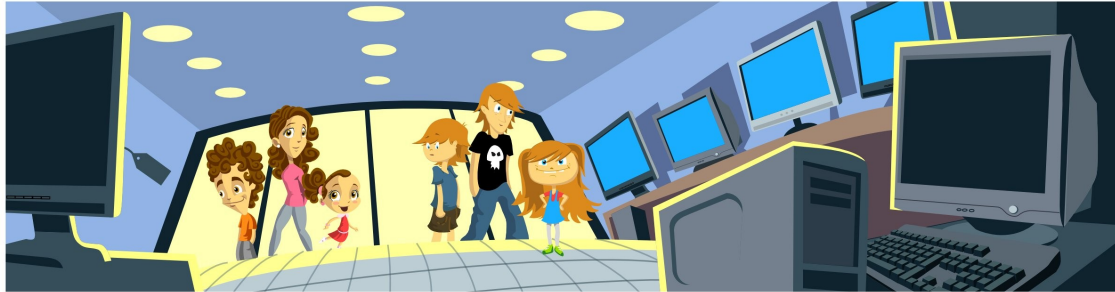
Dedicatorias

- Fernando Pelillo, dedica su trabajo a su esposa, por la paciencia...
- María Eugenia Núñez, dedica su trabajo a Vampii, por preferir ser feliz a tener razón y compartirlo conmigo.
- Marisa Conde, dedica su trabajo a Joaquín, su primer nieto, y a toda su flia que la acompaña siempre.
- Daniel Ajoy, dedica su trabajo a Loïc Le Coq, desarrollador de XLogo y David Costanzo desarrollador de FMSLogo.
- Mirela Vázquez, dedica su trabajo a su familia y sus compañeras de Informática Educativa (ceranas y virtuales) .
- Alejandro Joos, dedica su trabajo a sus padres Cristian y Mónica. A Iris, por confiar en él para este proyecto.

- Óscar Noé Rodríguez Martínez: a mi familia, por siempre apoyarme en todo. A ustedes, por darme esta oportunidad.
- Javier Castrillo, dedica su trabajo a Belu, Marcos y Enzo. A Vivi.
- Mabel Alejandra Barbella: a toda mi familia que me soporta horas delante de la computadora.
- Franco Iacomella: a mi papá José Luis por su recuerdo eterno y aquel sabio consejo...
- Liliana Saidon: A tantos con quienes compartí ámbitos fervorosos de intenso "enseñaje" mancomunado
- Iris Fernández: a Gastón y Laurita, en quienes pienso al escribir cada palabra.

Introducción

“VIDAS PARALELAS”



ESTA ES LA COMPUTADORA QUE DECÍA MAMÁ. TRAE LA ÚLTIMA VERSIÓN DE WINDOWS Y ES RAPIDÍSIMA. ADEMÁS, ¡¡MIREN QUÉ MONITOR!!



¡ESTÁ BUENÍSIMA! ¡YO LA USO PRIMERO!

¡NO VEO!



ES USADA ¿NO? BUENO, SI ME DECÍS QUE EL DISCO ESTÁ EN BUEN ESTADO, LA LLEVO.

ADEMÁS YA VIENE CON TODO INSTALADO...

AL LLEGAR A CASA, TODO PARECE MARAVILLOSO...

¡GUAY! ¡QUÉ BUENOOO!



¡MIREN, TRAE COMO SIETE JUEGOS!

¡QUIERO DIBUJAR!



MIENTRAS TANTO, EN LA CASA DE LOS VECINOS...

¡NO ANDA! ¡ESTA COMPUTADORA NO ANDA BIEN!

LA COMPRAMOS USADA Y TENEMOS QUE ARREGLARLE ALGUNAS COSAS.

VAMOS A LLAMAR AL TÍO LUCHO PARA QUE NOS DIGA QUÉ HACER.

¡SÍ, LUCHO! ¡SEGURO QUE ME TRAE CHOCOLATE!



HOLA, ¿LUCHO? YA LA COMPRAMOS. ¿NOS DAS UNA MANO PARA FORMATEARLA E INSTALAR UBUNTU?





LLAMÉ A DANIEL Y ME DIJO QUE CONSIGA UNA COPIA TRUCHA DE OFFICE PARA PODER SEGUIR ABRIENDO TUS ARCHIVOS.

NO CREO QUE SEA BUENA IDEA PORQUE ES ILEGAL Y ASÍ SE LLENA DE VIRUS LA COMPUTADORA NUEVA. HAY QUE COMPRAR EL PROGRAMA, ESO DICE ACÁ...



¿ESCUCHE "COMPRAR"? ¡NO HAY MÁS PLATA PARA NADA!





UNOS DÍAS MÁS TARDE.

¡MAMÁ! ¡ESTA COMPUTADORA ESTÁ LLENA DE VIRUS! ¡HAY QUE LLAMAR A UN TÉCNICO!



¡NO HAY MÁS PLATA PARA LA COMPUTADORA!

MIRÁ, LUCAS. ESTE JUEGO TIENE CÓDIGO MALICIOSO. POR SUERTE MOZILLA FIREFOX NO LO DEJÓ ATACAR EL EQUIPO. ¿VES EL CARTEL?



HOLA, LUCAS. TE LLAMO PORQUE NO PUEDO USAR MÁS INTERNET DE TANTAS VENTANAS QUE APARECEN SOLAS ... ADEMÁS, ABRE CUALQUIER PÁGINA MENOS A LA QUE YO QUIERO... ¿QUÉ PUEDO HACER?



TENÉS QUE USAR UN NAVEGADOR MÁS SEGURO. INSTALATE MOZILLA FIREFOX Y VAS A NAVEGAR SIN PROBLEMAS. ES LIBRE Y ES GRATIS.

¡GRACIAS, DESPUÉS TE CUENTO CÓMO ME FUE!

AH, PREGUNTA PATRICIA SI NO LA AYUDÁS CON SU TAREA DEL COLEGIO.

VOY.



AL PASAR UNAS SEMANAS...

¡MIREN, CHICOS! COMO USAMOS SOFTWARE LIBRE, HAY MUCHA GENTE QUERIENDO AYUDAR A LOS OTROS USUARIOS. LUCAS Y YO PUBLICAMOS ALGO QUE DESCUBRIMOS Y AHORA UN MONTÓN DE GENTE NOS AGRADECE.

¡QUÉ BUENO!

CHE, ¿POR QUÉ NO PUBLICAMOS NUESTRO TRUCO PARA GANAR EL JUEGO DE AYER?

¡GENIAL!

¡NOSOTRAS TAMBIÉN QUEREMOS QUE NOS AGRADEZCAN!

¡SÍ! ¿QUÉ PODEMOS PUBLICAR?



Licencias y derechos de autor: ¿Me prestas tus creaciones? ¿Qué puedo hacer con ellas?

por Alejandro Joos, con la colaboración de Franco Iacomella

Si tú te propones crear algo usando tu mente (por ejemplo: un cuento, una canción...), emplearás tiempo, esfuerzo, imaginación..., lo que te convertirá en *autor* de aquello que hayas hecho. A partir de esto, podrás decidir qué es lo que los demás pueden o no hacer con tu obra. Esto es posible gracias a la existencia de los *derechos de autor*.

Hay personas que no quieren que los demás hagan copias, presten, exhiban públicamente, traduzcan o se basen en su obra para hacer

otras sin su autorización (o sin que paguen a cambio). Incluso, hay situaciones en que, si alguien llegara a hacer alguna de estas cosas, debiera pagar una multa o recibir una sanción.

Afortunadamente, hay oportunidades en que los autores pueden y deciden permitir que los interesados aprovechen su trabajo incluyendo las alternativas mencionadas. Incluyendo que lleguen a poner en venta lo que estuviera basado en tal labor.

Todos los permisos otorgados por quienes tienen los derechos de autor, se denominan licencias y las hay de distintos tipos. Una de las más usadas se llama *Creative Commons Atribución* y decimos que es *libre* pues la única condición que impone es la de aclarar quien ha dado origen a la obra.

Cuando un autor muere, las restricciones que este haya impuesto siguen vigentes durante cincuenta a cien años según la legislación de cada país. Una vez pasado este tiempo, su trabajo pasa a ser de *dominio público*. Esto quiere decir que cada uno podrá darle el uso que prefiera sin necesidad de pedir permiso a

su creador. Una de las ventajas que esto trae es el que hoy podamos disfrutar de numerosas versiones modernizadas o adaptadas de cuentos y otros trabajos clásicos que, a veces, hasta se convierten en películas y musicales.

Por último, cabe aclarar que las obras que son de dominio público no siempre son *libres*. En el caso de los programas de computadora, también será necesario que el autor haya aceptado dar a conocer cómo este fue llevado a cabo mediante lo que llamamos *código fuente*. Solamente así podrán hacerse otros trabajos a partir de este.

Capítulo I: Pequeños usuarios

Introducción

Por Iris Fernández y Fernando Pelillo

Paulina visita a Liliana. Lili le muestra un juego:

-¡¡Qué lindoooo!! ¡Quiero tener ese juego! ¿A ti te lo regalaron para tu cumpleaños?

-No, se baja de Internet.

-Mi papá me dijo que no se bajan cosas de Internet porque es un delito.

-¿En serio? ¡No sabía! ¿Y entonces, qué le va a pasar a mi hermano que me bajó este juego?

Patricia, que estaba escuchando la conversación, les explica:

-Hay cosas que se pueden bajar y cosas que no. Podemos bajar de Internet algunos juegos, como este, porque sus autores quieren que mucha gente los use, los mejore, le agregue sellitos, dibujos... Esos programas son libres, porque puedes estudiarlos, copiarlos, modificarlos, compartir las modificaciones.

-¿Así que me puedo pedir uno para mi cumpleaños?

-¡Puedes llevártelo ahora mismo en un CD!

Jugando al Tangram con Gcompris

por María del Carmen Vázquez

Puedes obtener Gcompris en esta dirección:

<http://gcompris.net/-Descargar->

Si tienes una laptop XO con Sugar, en esta dirección podrás encontrar la versión adecuada:

<http://wiki.laptop.org/go/Activities/All>

O directamente desde:

<http://dev.laptop.org/~bdoin/xo/gcompris.activity.xo>

¿Qué es Gcompris?

Es un paquete con muchos juegos para chicos. Luego de descargado e instalado verás esta pantalla que nos permite muy fácilmente acceder a todos los juegos.

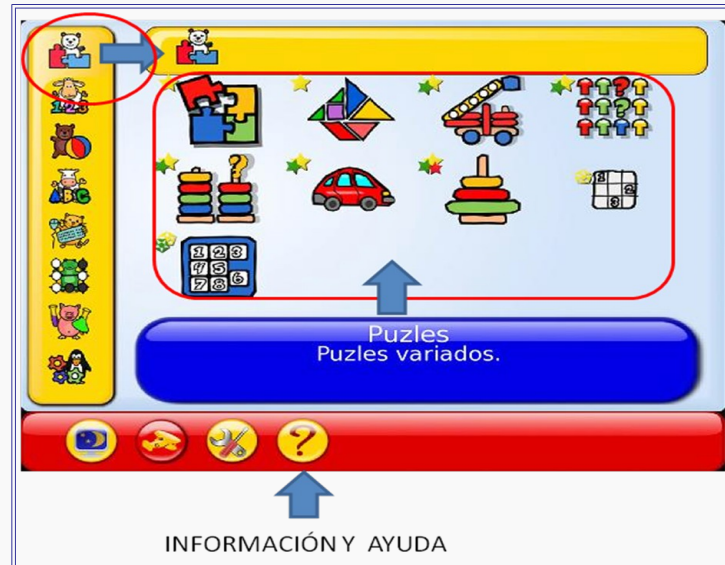
A la izquierda están las categorías de actividades que son como cajas de donde podrás sacarlas para divertirte.

Cuando presionas una categoría aparecerán los juegos que contiene representados con un



ícono gráfico (un dibujo, bah). Si queremos saber de qué se trata sólo deberemos acercar el puntero del mouse y en el rectángulo azul tendremos una breve descripción del mismo.

Si seleccionas el ícono correspondiente a la 1ª categoría verás una pantalla como esta



¿Empezamos a jugar?

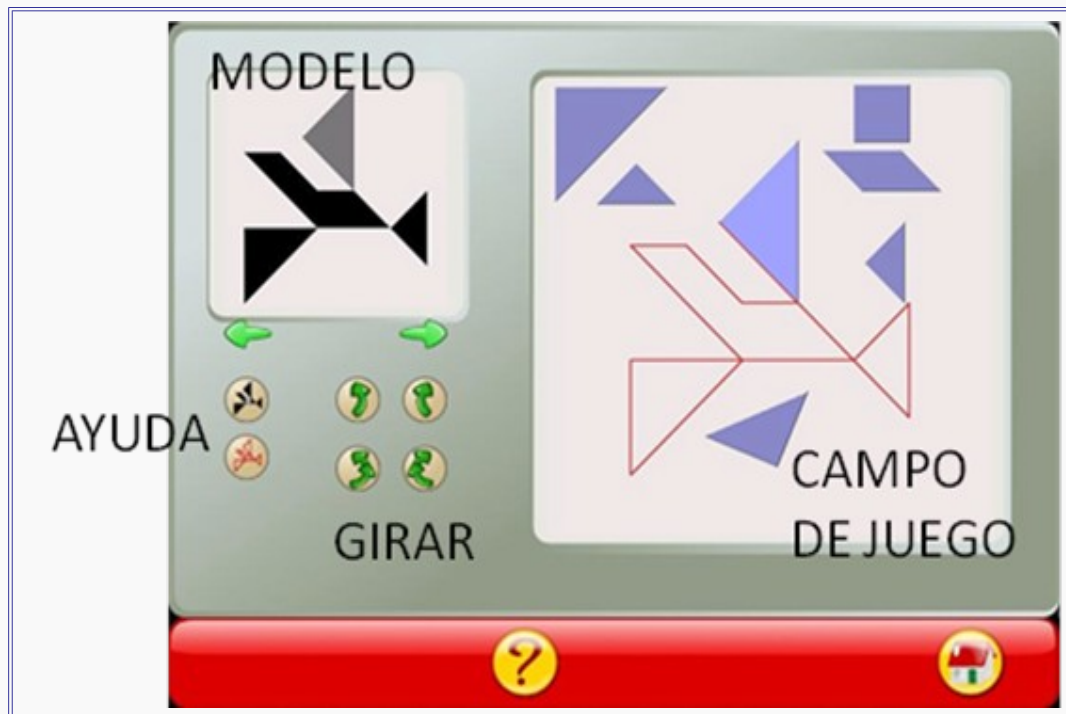
Haz clic sobre este ícono:



Podrás jugar un puzle (rompecabezas) que se llama **Tangram**.

En realidad fue creado por los chinos hace mucho tiempo, aunque no en una computadora sino con piezas de madera. Tiene 7 piezas llamadas *tans* con las que es posible formar un cuadrado pero también muchos otros puzles.

Esta versión digital del juego (*digital* porque la usamos en una computadora) nos desafía a formar distintos modelos de puzles utilizando las 7 piezas. Sólo con presionar las flechas verdes podrás ver toda la variedad.



Como ves, debajo del modelo hay 6 botones.



Estos 4 con forma de flechas te permitirán girar las piezas para ubicarlas en la posición correcta. Presionando las superiores la pieza realiza un giro pequeño en cambio las inferiores giran la pieza 45°.

Importante: si haces clic con el botón derecho del mouse sobre las piezas podrás invertirlas si lo necesitas.



Estos dos, en cambio, te dan ayuda cuando el juego se pone muy complicado. El rojo te muestra la silueta del puzle y si ello no fuera suficiente el negro te da la ubicación de las piezas.

Pero claro, esas son como trampitas...Te desafío a formar el tangram **sin ayuda**.

Y también recorre todas las categorías donde encontrarás muchísimo entretenimiento, no importa tu edad pues hay juegos para niños de 2 a 12 años.

Si visitas el sitio web

<http://gcompris.net/>

encontrarás mucha información acerca de los 100 juegos que contiene el paquete GCOMPRIS.

También en el sitio SUGAR LABS

<http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar/search?q=gcompris&cat=all>

Podrás descargar las versiones para Sugar que los desarrolladores crean y actualizan periódicamente.

Dibuja con Tux Paint

Por María Eugenia Núñez

Puedes obtener Tuxpaint en esta dirección:

<http://www.tuxpaint.org/?lang=es>



¿Qué es Tuxpaint?

Tuxpaint es una aplicación o programa con el cual podemos dibujar, pintar, aplicar sellos y también escribir. Su nombre proviene de *Tux*, mascota de Linux, y *paint* que significa pintar en inglés.

¿Miramos un poco como se ve?



Esta es la pantalla inicial de Tuxpaint y tiene tres sectores.

Barra de Herramientas de la izquierda: Sus botones nunca cambian.

Barra de herramienta de la derecha: Los botones cambian de acuerdo con la herramienta que se selecciona a la derecha.

Paleta de colores: Muestra los colores disponibles para cada herramienta.
¡Atención! No todas las herramientas pueden usarse con color.

¿Por qué los botones cambian de color?

Los botones van cambiando de color según lo que yo haga con ellos. Cada color tiene un significado:





Por ejemplo: Si selecciono la herramienta *Pintar*, el botón *Pintar* se pondrá de color azul y la barra de la izquierda me mostrará todas las herramientas disponibles para pintar. El resto de los botones estarán blancos o celestes.

Barra de herramientas de la izquierda

Los primeros seis botones de arriba te permitirán dibujar, pintar, aplicar formas y sellos y también dar efectos mágicos a tus trabajos. Es solo cuestión de probar y ver qué pasa. Cada botón tiene una amplia variedad de posibilidades que aparecen en la barra de la derecha. Cuando las posibilidades son tantas que no están a la vista, hay que seguir buscando con ayuda de los botones adicionales.

¿Y el resto de los botones?

Al activar la goma, la barra de herramientas de la derecha la muestra en distintas formas y tamaños. ¡Ten cuidado! Recuerda que el contorno de la goma no siempre es visible.

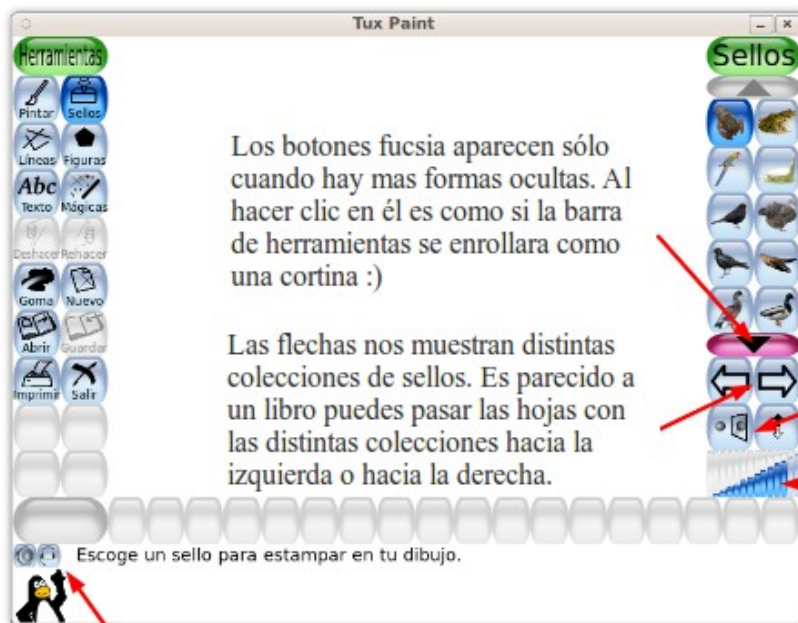
El botón *imprimir* requiere de una impresora configurada. Para ese trabajo están los adultos de la casa ¿no?



Los botones *deshacer* y *rehacer* sirven para borrar de a uno los últimos elementos que incorporaste a tu dibujo (y si borras algo de más, lo puedes volver a poner :P)

¿Qué pasa con los sellos?

Si seleccionas la herramienta *Sellos* en la barra de la derecha, aparecerán algunos botones muy interesantes.



Los botones fucsia aparecen sólo cuando hay mas formas ocultas. Al hacer clic en él es como si la barra de herramientas se enrollara como una cortina :)

Las flechas nos muestran distintas colecciones de sellos. Es parecido a un libro puedes pasar las hojas con las distintas colecciones hacia la izquierda o hacia la derecha.

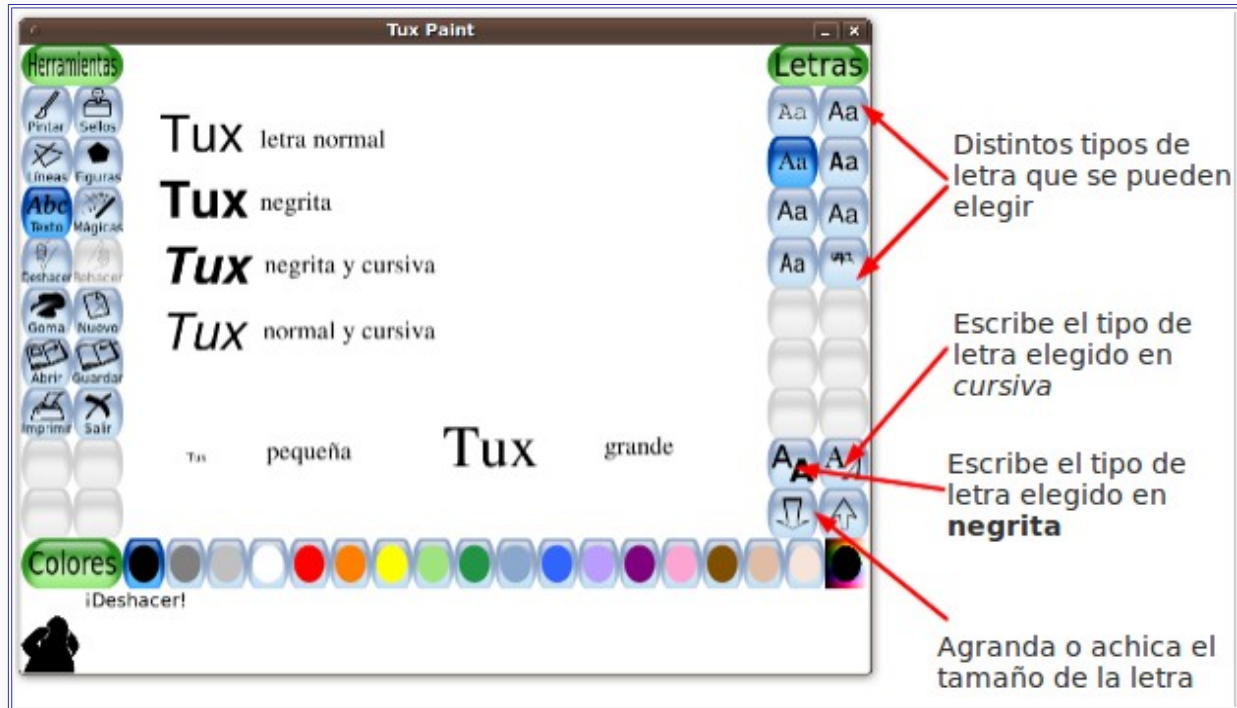
Sirve para dar vuelta los sellos de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Desde aquí puedes controlar el tamaño que quieras darle a tu sello.

Escoge un sello para estampar en tu dibujo.

Los sellos de animales tienen su sonido. Con estos botones puedes activarlos o desactivarlos. Con demasiados sonidos, Tux puede llegar a ser insoportable después de 10 minutos.

La herramienta texto que tiene otros botones..



The screenshot shows the Tux Paint application window. On the left is the 'Herramientas' (Tools) palette with icons for drawing and editing. The main canvas displays the word 'Tux' in four different styles: normal, bold, bold and italic, and normal and italic. Below the canvas are size options: 'pequeña' (small) and 'grande' (large). At the bottom is a 'Colores' (Colors) palette and an 'iDeshacer!' (Undo) button.

On the right side, a 'Letras' (Letters) panel is shown with various text formatting options. Red arrows point from text annotations to specific buttons in this panel:

- Two arrows point to the top four buttons (Aa, Aa, Aa, Aa) with the annotation: "Distintos tipos de letra que se pueden elegir".
- An arrow points to the button with a cursive 'A' with the annotation: "Escribe el tipo de letra elegido en *cursiva*".
- Two arrows point to the buttons with bold 'A' and 'a' with the annotation: "Escribe el tipo de letra elegido en **negrita**".
- An arrow points to the up and down arrow buttons with the annotation: "Agrandando o achicando el tamaño de la letra".

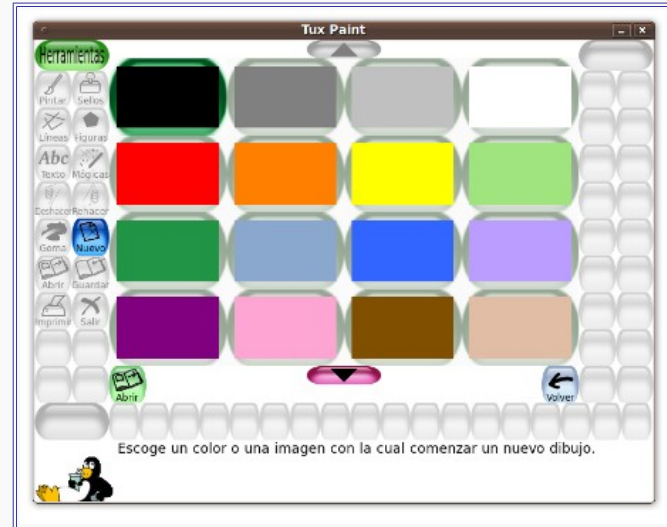
Un secreto: Para que la palabra quede *pegada* en tu trabajo, tienes que pulsar la tecla *Enter* en tu teclado. Hasta que no la hayas pegado puedes cambiarle el tamaño, la forma y el color.

Nuevo, Abrir, Guardar y Salir... esto si que es un problema

- Botón Nuevo

Al hacer clic en este botón podrás seleccionar una hoja nueva del color que más te guste.

Al pie tiene un botón fucsia. ¿Recuerdas para qué sirve? ¡Sí! Haciendo clic en él, encontrarás más fondos; algunos te servirán para colorear.

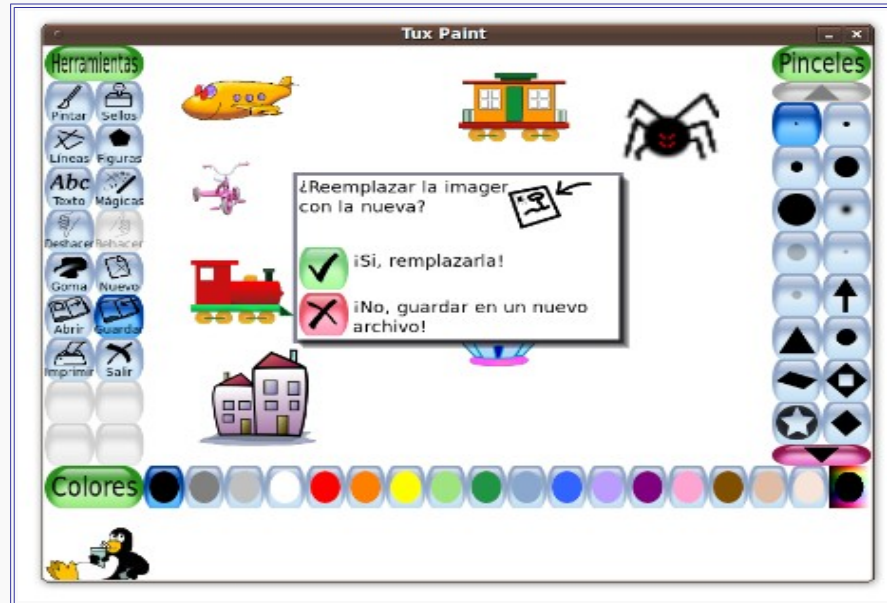


- Botón Guardar

Este botón sirve para guardar los trabajos una vez que terminaste.

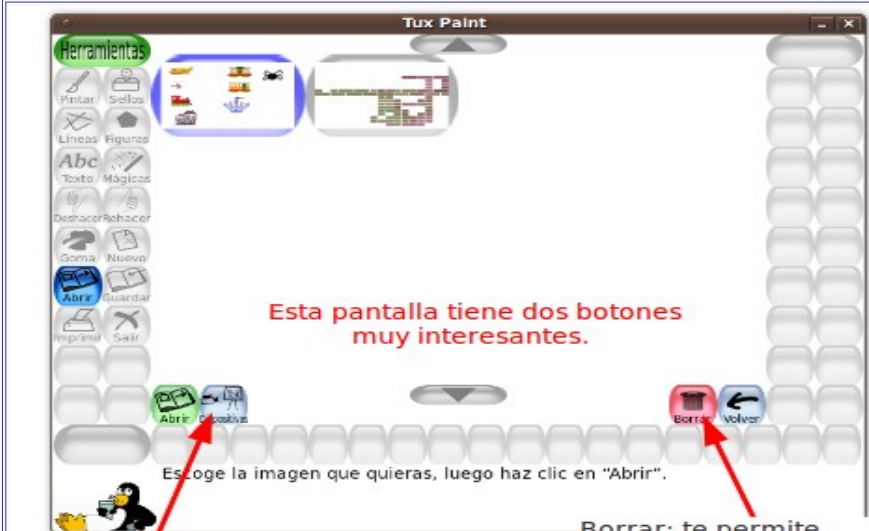
También puedes guardarlo y seguir trabajando.

Cuando concluyas definitivamente, y quieras guardar tu trabajo, Tux te preguntará qué deseas hacer. Hay que tener paciencia y leer lo que dice Tux porque si no, puede que cometas algún error.



- Botón Abrir

Si quieres seguir un trabajo que ya tenías guardado tienes que usar el botón Abrir para ingresar a la carpeta donde Tux los tiene guardados. Haciendo doble clic en la miniatura del trabajo, se abrirá y podrás seguir agregando y quitando cosas.



Esta pantalla tiene dos botones muy interesantes.

Escoje la imagen que quieras, luego haz clic en "Abrir".

Diapositivas: te muestra los trabajos como si fueran una película, esto puede ser muy divertido si haces una historia y se la quieres mostrar a tus amigos.

Borrar: te permite eliminar de la carpeta los trabajos que no te interesa guardar.

Desafío: Veamos algo interesante para hacer...

En el verano, Pablo se fue de vacaciones con su familia al Parque Nacional “Los Alerces” y su papá le tomó esta fotografía.



Cuando la
vio se le
ocurrió
que podía
hacerle
algunos
agrega-
dos...



Y para
asustar a las
chicas lo
puso a Él...



Ahora veamos como puedes hacerlo con tus propias fotografías

1. Ubicar la carpeta en la que se guardan los trabajos de Tuxpaint de tu creación. Dile a un adulto que te ayude a instalar tux-config así podrás ubicar en donde quieras la carpeta para guardar los trabajos :P
2. Copiar la fotografía en esa carpeta
3. Ejecutar Tuxpaint, hacer clic en el botón “Abrir” y después doble clic en la fotografía.
4. Realizar todas las modificaciones que deseess.

No sé si Pablo logró su objetivo pero seguramente fue divertido hacerlo :)

Capítulo II: Grandes artistas

Introducción

Por Iris Fernández y Fernando Pelillo

-¡Leandro! ¡Mira las fotos de estas olas gigantes! Trato de imprimirlas para la revista del colegio y salen horribles, ¿me las imprimís vos?

-No, Lucas, es que el fotógrafo no quiere que la gente se baje sus fotos y las imprima, porque las quiere vender. Fijate que acá dice: "todos los derechos reservados". Además, les

pone su nombre bien grande para que no puedas usar la foto sin comprársela...

-Qué egoísta...

-No es que sea egoísta, sino que seguramente no sabe que si él compartiera sus fotografías usando una licencia libre, podría hacerse muy conocido...

-Pero, ¿hay gente que comparta sus fotos?

-Sí, mira: en Wikimedia Commons hay millones de imágenes muy buenas y con licencias libres.

-Ah, ¿puedo usarlas para cualquier cosa?

-Algunas sí y otras no. Tienes que ver, en cada caso, qué licencia eligió el autor. Si dice "Public Domain" o "Dominio público", puedes

usarla como quieras. En cambio, si dice "Creative Commons", siempre tienes que mencionar al autor de la foto. A veces el autor no quiere que su foto se use para algo comercial, o no quiere que se creen otras obras con su foto.

-¡Cuántas fotos de olas hay en esta página!

Mezcla dos fotos usando Gimp

Por Isis Fernández

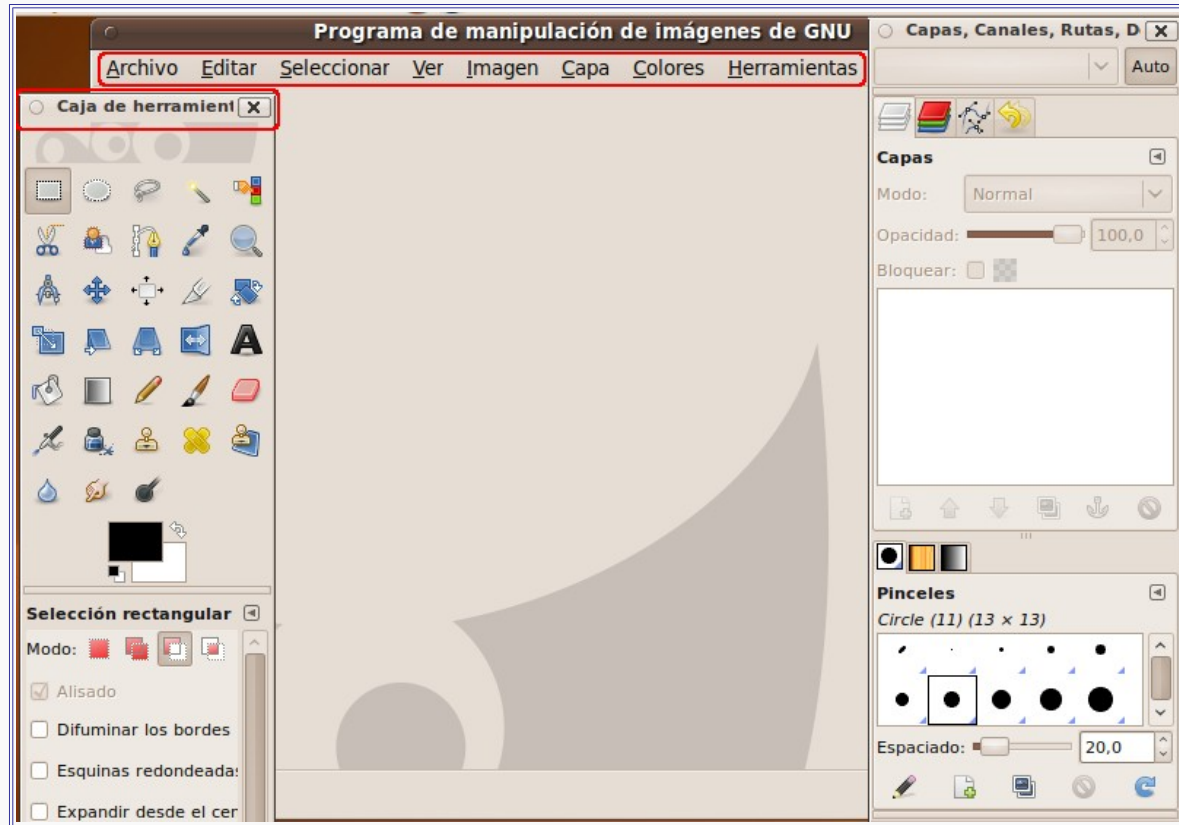
Obtener Gimp en español para instalar:

<http://www.gimp.org.es>



¿Te gustaría cambiar tu color de pelo, al menos en una foto? ¿Agregar a una imagen tuya un accesorio o un tatuaje que nunca tuviste? ¿Verte al lado de la Torre Eiffel, en un barco, o en la Antártida? Todo esto es posible con *Gimp*.

Cuando entras a *Gimp* por primera vez, lo primero que suele sucederte es que ves un grupo de ventanas separadas flotando por la pantalla. Esto es así para poder acomodar las herramientas en tu espacio de trabajo, dependiendo de en qué detalle de tu dibujo estés trabajando. Es importante que las observes y encuentres la **caja de herramientas**, y el **menú**.



Puedes mover estas ventanas tomándolas desde su barra de título. Haces un clic en la barra de título y mantienes presionado el botón del mouse para moverla:



Vamos a empezar a trabajar en una fotografía que te guste. Abre una imagen tuya o una en la que el autor te haya dado permiso para usarla (ver *Licencias y derechos de autor*).

Por ejemplo, una de estas imágenes publicadas en [Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)¹. Debes guardarla en tu computadora (haciendo clic con el botón derecho del mouse, y eligiendo Guardar imagen como...). Recuerda el lugar en el que guardas el archivo para después abrirlo en Gimp.

¹ http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

En este caso, vamos a disfrazar un poco a un gran amigo. Los anteojos de sol los tomamos de esta fotografía que está en Wikimedia Commons: [Anteojos de sol](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anteojos_de_sol1.JPG)²

Y la foto del amigo la tendremos seguramente en el disco rígido, pero para este libro usaremos este hermoso perrito (también es un gran amigo, ¿no?): [Mi perro](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Perroaibo.jpg)³.

Empieza usando el menú *Archivo*, opción *Abrir*, y busca el archivo donde están los anteojos de sol. También puedes arrastrar el archivo desde su ubicación en el disco hasta la pantalla de **Gimp**.

Ahora vamos a recortar los anteojos. Hay muchas formas de hacerlo, vamos a elegir una.

- Haz clic en la Herramienta de selección de rectángulos.

2 http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anteojos_de_sol1.JPG

3 <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Perroaibo.jpg>

- Traza un rectángulo que abarque los anteojos.



- Usa el menú *Imagen*, opción *Recortar a la selección*. Verás que ahora tu imagen sólo contiene lo que habías seleccionado.
- Si te equivocas y quieres volver atrás, usa la opción *Deshacer recortar la imagen* del menú *Editar*.
- Ahora vamos a recortar exactamente los anteojos de sol, quitando todo lo que haya alrededor. Para eso podemos usar la herramienta de selección libre, rodeando con puntos los anteojos. Mientras más puntos, más cercanos entre sí, mejor va a ser el resultado de lo que recortemos.
 - Puedes usar la tecla de suma (+) para acercarte, y la de resta (-) para alejarte.



Cuando ya hayas marcado el último punto, vuelve a hacer clic en el primero para cerrar la selección. Entonces, usa la opción *Invertir* del menú *Seleccionar*.

Eso hará que se seleccione todo menos los anteojos.

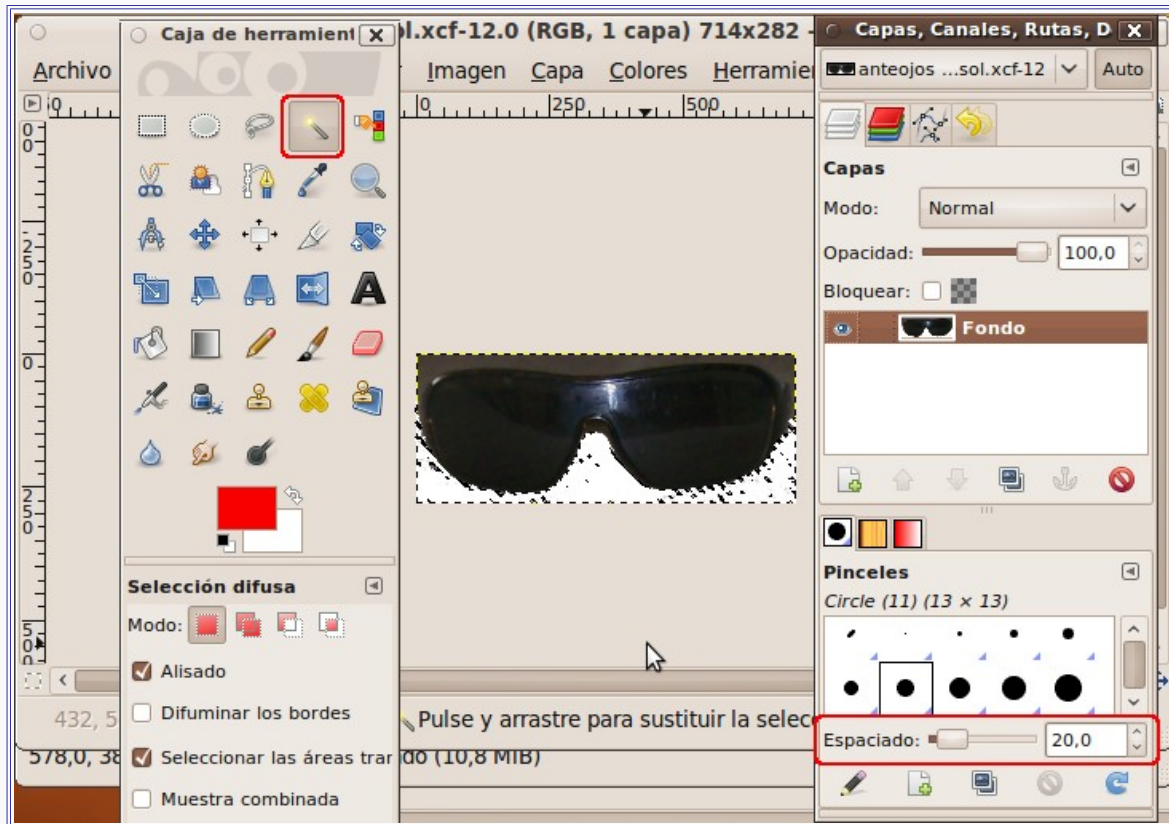
Ahora pulsa la tecla *Suprimir* (o *delete* si tu teclado está en inglés).

Obtendrás unos hermosos anteojos de sol. Si marcaste pocos puntos verás algunas partes poco redondeadas, pero estará bien para empezar:



Existe otra forma mucho más automatizada de seleccionar un objeto en una foto. Si te atreves a probarlo, escoge la herramienta de selección difusa (la que tiene el ícono de una varita mágica, ya que a veces parece que hace magia realmente), haz clic en el fondo y pulsa *suprimir*.

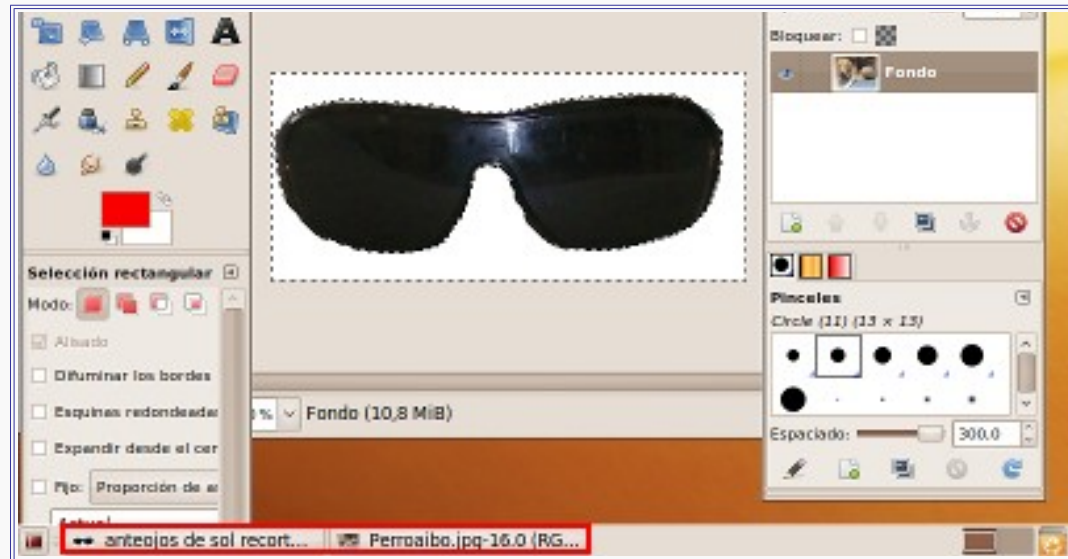
Si se borró más de lo que querías, escoge *deshacer* y aumenta el *umbral* o *espaciado*. Si se borró menos de lo que querías, escoge *deshacer* y disminuye el *umbral* o *espaciado*. Vuelve a hacer clic, suprimir, cambiar el *umbral* o *espaciado*... hasta lograr eliminar grandes regiones del fondo.



Guarda el archivo. Usa el menú *Archivo*, opción *Guardar*.

Abre el archivo que tiene el perro. Puedes usar el menú *Archivo*, opción *Abrir* o arrastrar la imagen desde la carpeta hasta el **Gimp**.

Probablemente el nuevo archivo no se vea: está escondido detrás de los anteojos. Puedes verificarlo viendo los nombres de



los archivos en el panel inferior (*si usas el escritorio Gnome*) o en la barra de tareas (*si usas Windows*):

Ahora sólo nos falta ponerle al amigo los anteojos.

Para ello, primero selecciona los anteojos y cópialos, siguiendo estos pasos:



- Escoge la herramienta de *selección difusa* y haz clic en el sector blanco de la imagen de los anteojos.
1. Usa la opción *Seleccionar / Invertir selección*
 2. Escoge la opción *Editar / Copiar*
 3. Activa la ventana que tiene la foto del perro, haciendo clic sobre su nombre en el panel inferior o en la barra de tareas:



4. Usa la opción *Pegar* del menú *Editar*.

¿Qué pasó con los anteojos? Seguramente se ven enormes sobre el perrito. Pero por suerte, la nueva Imagen no borró al perrito sino que flota sobre él como una capa independiente (como un *sticker* o una *pegatina*, pero sin el pegamento).

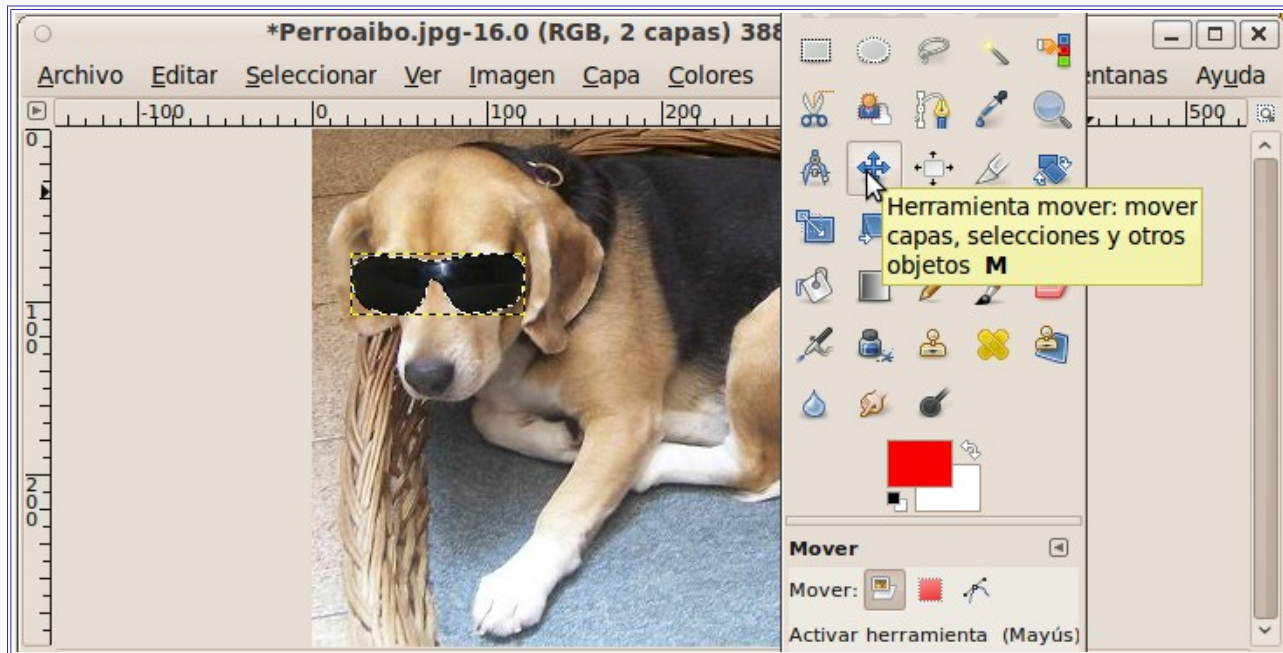
Para cambiar de tamaño los anteojos, usaremos el menú *Capa*, opción *Escalar capa*.

Prueba diferentes medidas, por ejemplo, escribe 100 en la anchura de la capa, y pulsa TAB o Enter para que la altura se modifique automáticamente. Después, haz clic en *Escala*.



Usa deshacer y vuelve a escalar la capa si el tamaño no es justo el que necesitas.

Cuando los anteojos ya tienen la proporción justa, arrástralos a su sitio con el mouse. Si no puedes hacerlo, haz clic en el botón *mover* y vuelve a intentarlo:



¡¡Qué bien le quedan estos anteojos de sol!! Usa la opción *guardar como...* del menú *Archivo* para guardar la imagen del perrito con otro nombre, y así conservarás la original.

Desafío: ¿Serías capaz de poner a este perro con anteojos de sol en un paisaje de playa, sobre una reposera o debajo de una sombrilla?

Puedes escribirme a correo@irisfernandez.com.ar para compartir tus trabajos y enviarme preguntas.

Jugando a ser locutores con Audacity

por Marisa Conde

Obtener Audacity para instalar:

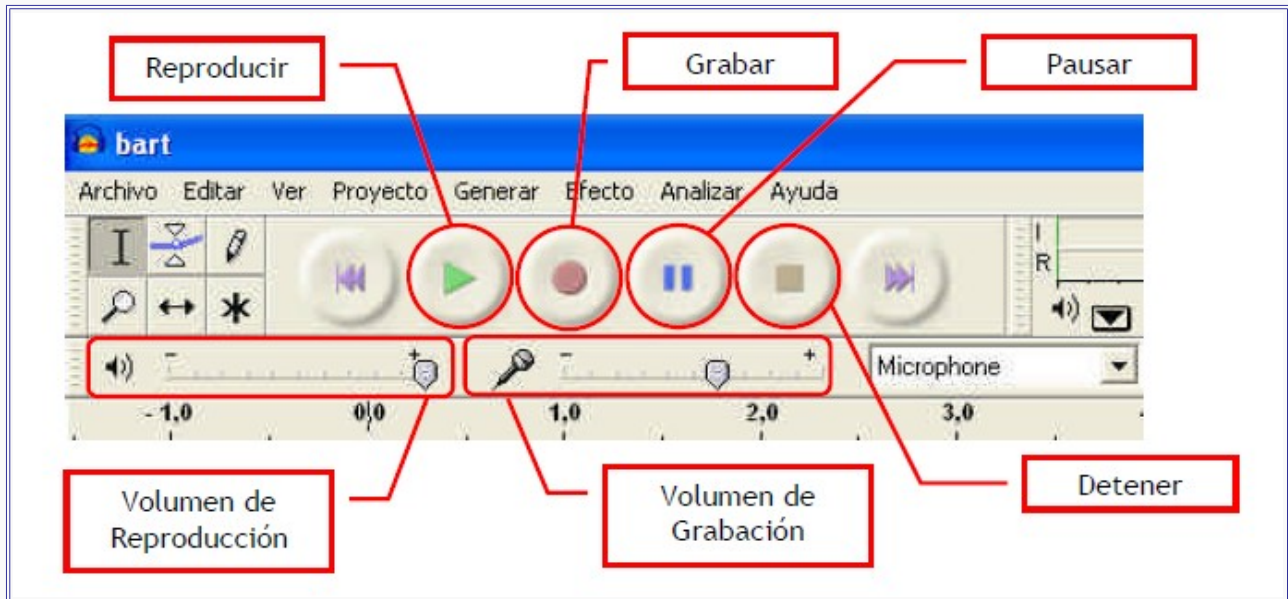
<http://audacity.sourceforge.net/download/>



Proceso de Grabación

¿Preparados?

- 1- Para grabar la voz necesitamos tener instalado un micrófono correctamente conectado
- 2- Abrimos el programa y nos encontramos con los botones típicos de un reproductor de audio



Listos...?



Podemos comenzar a grabar nuestra voz. Al comenzar presionamos el botón **grabar** y el botón **Detener** al finalizar.

¿Cómo sabes si está grabándose lo que dices? Mientras hablas, verás unas ondas en la pantalla que representan el sonido.

Si quieres hacer una pausa en la grabación, pulsa **Pausa**. No pulses **Stop** hasta que no hayas terminado tu grabación, ya que crearías una nueva pista de audio. Si se da el caso, cierra ambas pistas de audio y vuelve a comenzar.



En la posición de **Stop**, puedes seleccionar los fragmentos en los que te hayas equivocado y suprimirlos. No podrás hacerlo en el modo **Pausa**. Para hacerlo, sitúa el cursor delante del comienzo del espacio de sonido que quieres eliminar; pulsa con el botón izquierdo del ratón y, sin dejar de pulsar, desplaza el cursor hasta el punto final. A continuación, elimínalo con el menú **Editar | Eliminar**.

Si tu grabación es larga, probablemente no podrás visualizarla en la ventana.

Usa la opción en el menú **Ver / Ajustar a la ventana** o jugar con las opciones del zoom **Alejar** y **Acercar**.

Luego guardamos el archivo generado. Para ello elegimos del menú **Archivo** la orden **Exportar** y elegimos **exportarlo como OGG**. Le damos un nombre y aceptamos

Quedo guardado como OGG, **Felicitaciones!!!!**

Si quieres que esté en formato MP3 **entonces...**

La primera vez que utilices la opción "**Exportar como MP3**", Audacity te preguntará por la ubicación del archivo "**lame_enc.dll**". Explorarás hasta "**C:\Archivos de programa**", selecciona "**lame_enc.dll**" y haces clic en "**Abrir**" y "**Ok**".

Va a aparecer el siguiente menú:

Editar las etiquetas ID3 para el archivo ... 

Formato:

ID3v1 (más compatible)

ID3v2 (más flexible)

Título:

Artista:

Álbum:

Número de pista: Año:

Género:

Comentarios:

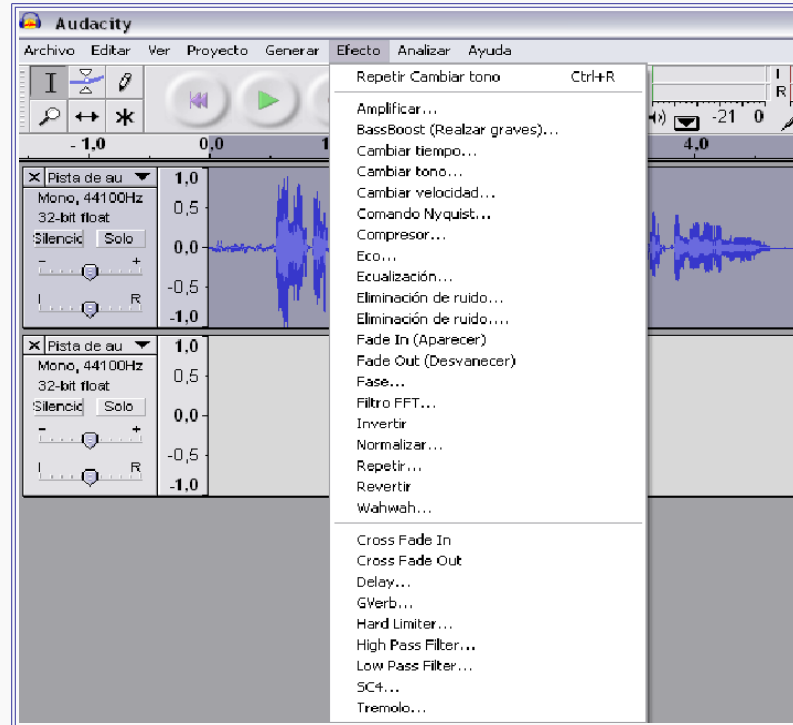
Puedes completar esta ficha para que en tu archivo los escuchas sepan que tú eres el artista que lo creó, o puedes dejar la ficha en blanco, pero **qué bueno que se conozca al genio que hay detrás!!!!!!**

CONSEJOS Para tener en cuenta -

- 1- Antes: Probar el micrófono que tenemos inclinándolo hacia arriba, abajo etc. y detectar en que posición graba mejor.
- 2- No respirar arriba del micrófono ya que queda la respiración también grabada
- 3- Si una vez hecha la grabación, ves que el sonido es muy bajo, puedes ampliar un poco el volumen de tus locuciones. Selecciona todo el espectrograma y ve a Efecto / Amplificar.
- 4- Retira, si lo hay, el sonido de fondo, **Efecto/ Eliminación de ruido** de antes de modificar el volumen.

Una prueba: Si tienes escrito un relato breve nada mejor que darle vida con Audacity. Toma el texto y dale una lectura previa para ver que no haya palabras que te resulten difíciles de pronunciar. Cuando estás grabando puedes detener la grabación, seleccionar y cortar aquella parte que no te guste y comenzar de nuevo (presionando las teclas Ctrl y X al mismo tiempo). Al exportarlo todas las pistas se unirán y quedará una sola con tu voz y los efectos utilizados.

Para divertirse... Efectos de sonido



Una vez que grabaste tu audio puedes modificarlo aplicando diferentes Efectos de sonido.

¿**Cómo**? Bueno, con el ratón seleccionas la pista o partes de la pista que grabaste (teniendo el primero botón del ratón presionado) y elegir algunas opciones que encontrarás en Efectos. Por ejemplo: **Cambiar Tono**

Este te permite convertir la voz haciéndola mas grave (abajo) o mas aguda (arriba). Elegirás alguna de éstas opciones y moviendo el controlador lo lograrás. Antes de aceptar el cambio si presionas el botón **Previsualización** podrás escuchar como quedó y si es de tu agrado solo resta **Aceptar**.

Hay numerosos efectos como: Revertir (da vuelta tu grabación), **Cross Fade out** (el sonido se va desvaneciendo como si se perdiera en la distancia, **Cross Fade In** (produce el efecto contrario). Existen numerosos efectos que podrías probar y utilizar. ¿Te animás solito? Si, seguro que si!!!! Si querés que los escuche podrías enviármelos al siguiente correo: marisa@sembrandolibertad.org

Algo más

El sonido en la radio⁴

- **Sintonía:** se trata de un fragmento musical que aparece al inicio y al final de un programa. La duración de este fragmento acostumbra a ser entre quince y treinta segundos. Su función es la de identificar el programa y destacar su carácter dentro de la parrilla de programación, de otros programas de la emisora.
- **Cortina:** es un fragmento musical que determina un período de transición de una escena a otra, de una secuencia a otra o de un tema a otro.
- **Ráfaga o indicativo:** es una frase musical, que también puede formar parte de la sintonía y que separa aspectos dentro de un mismo bloque temático. Tiene un parecido con la cortina, que también separa, pero su duración es inferior.

⁴ Adaptado de *RadioWeb 2.0 Primeros pasos con AUDACITY* Autores Lourdes Domenech - Marcos Cadenato

El inventor loco

Por Marisa Conde

Te proponemos que inventes un producto ingeniosamente loco, y armes la folletería, la publicidad en video y en Audio.

Ejemplo:

Guantes refrescantes para pies felices:

Esta publicidad fue elaborado con : OpenOffice.org Draw



Llegaron los auténticos e increíbles

GUANTES PARA PIES FELICES

Si los probás vas a quedar encantado, chocho de la vida!!!!

Nunca mas sufrirán tus pies con las caminatas

Adios callitos!!!!

**Comprá los auténticos
No te dejes engañar!!!**

Imagina ahora la publicidad en RADIO:

Ahora puedes trabajar con el audio de dos formas.

Opción 1- Teléfono Móvil: grabar la publicidad directamente haciendo efectos de sonido en el momento.

Opción 2: Con la Pc Si no los tenés los podemos grabar con micrófono o podríamos conseguir Sonidos de pies que se arrastran, corren, saltan. En el capítulo Jugando a ser Locutor te dimos opciones para buscar efectos de sonidos y mezclarlos en la Publicidad que grabes usando el software Audacity

¿Te animás a ser un Inventor Loco? Entonces dispará tu imaginación y crea productos locos y mandalos por mail. Nosotros los publicaremos tanto la publicidad gráfica como los audios en nuestra página web.

Capítulo III: Herramientas para compartir tus conocimientos

Introducción a la sección

Por Iris Fernández y Fernando Pelillo

-¡Patricia! ¡La profesora nos pidió que repasemos el planisferio! ¿No tienes un jueguito para que yo practique?

-No, no tengo ninguno... pero seguro que en la página de Argenclic encontramos algo...

-¡Mira! ¡tiene todas las materias!

-Sí, pero si quieres estudiar los países también puedes usar Wikipedia, o Vikidia, que son enciclopedias libres que hay en Internet.

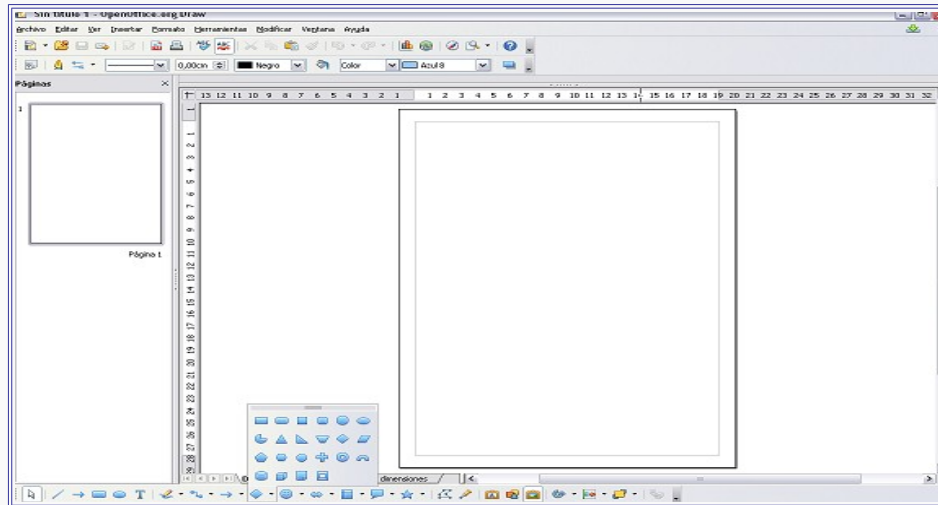
-Pero mirá, en Vikidia no hay un artículo sobre el planisferio...

-Entonces podés crearlo. Es lo bueno de esta enciclopedia, que no sólo podés consultar sino también compartir tus conocimientos creando artículos para otros usuarios.

Creando mi árbol genealógico

Por Marisa Conde

Para armar tu árbol genealógico utilizaremos el software OpenOffice. Org Draw. Es una de las aplicaciones de *OpenOffice. Org* que puedes descargar de: <http://es.openoffice.org/>



Barra de Dibujo

Manos a La Obra:

Ingresas al programa y con esto te vas a encontrar:

Si la barra de Dibujo no aparece deberás ir a *Ver/Barra de Herramientas* y hace clic en *Dibujo* y seguramente aparecerá al pie (puedes mover esta barra hacia los costados si te resulta más práctico)



- | | |
|--|--------------------------------|
| 1- Sirve para seleccionar (nos servirá para agrupar) | 4- Elipse |
| 2- Línea | 5- Línea a mano alzada (lápiz) |
| 3- Rectángulo | 6- Texto |
| | 7- Leyenda |

8- Formas básicas (vamos a utilizarlas)

9- Formas de símbolos

10- Flechas de bloque (vamos a utilizarlas)

11- Diagramas de flujo

12- Llamadas

13- Estrellas

14- Puntos

15- Galería de Fontwork (si tu quieres)

16- A partir de archivos

17- Activar o desactivar extrusión

De la Barra de Dibujo seleccionamos Formas Básicas

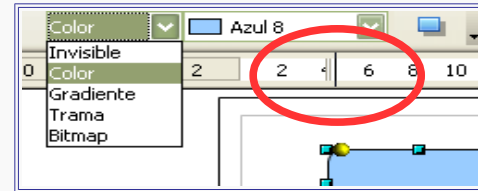


Una vez elegida presionando el botón izquierdo (primero) del ratón trazas la forma elegida. Advertirás unos pequeños cuadraditos azules (nodos) alrededor de la forma; éstos sirven para agrandarla o achicarla.

Para mover la misma al posicionarte sobre ella visualizarás este grupo de flechas



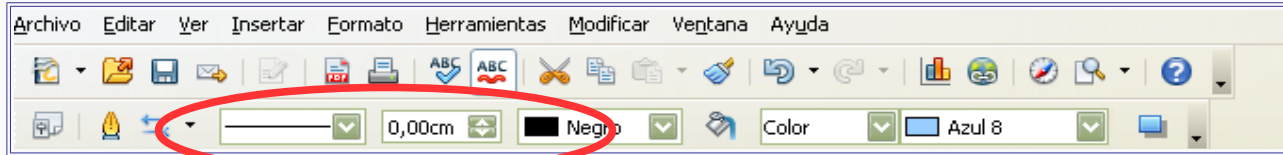
que al presionar con el botón izquierdo te permitirán desplazarla por la zona de trabajo.



Otra de las propiedades que tienen estas autoformas si miras atentamente encontrarás un círculo amarillo éste te permite modificar la forma a tu antojo

Una vez que trazaste la forma elegida, si haces doble clic se habilita la opción de escritura. Puedes seleccionar fuente, color, alineación y color de fondo. Para modificar el color tienes que:

1- Seleccionar la forma (tiene que aparecer los nodos)

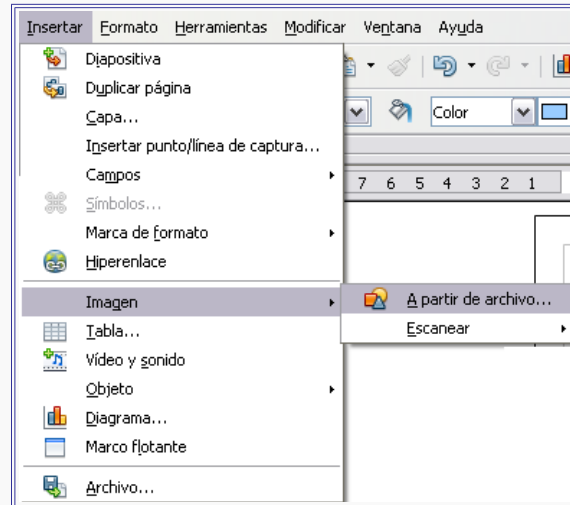


2- Presionar color y podrás allí modificarlo. En caso de no desear color se puede optar por la opción invisible desapareciendo el color. Una vez escrito el mensaje entonces puedes quitar el borde a la autoforma.

De esta forma vamos armando el árbol genealógico que desees .

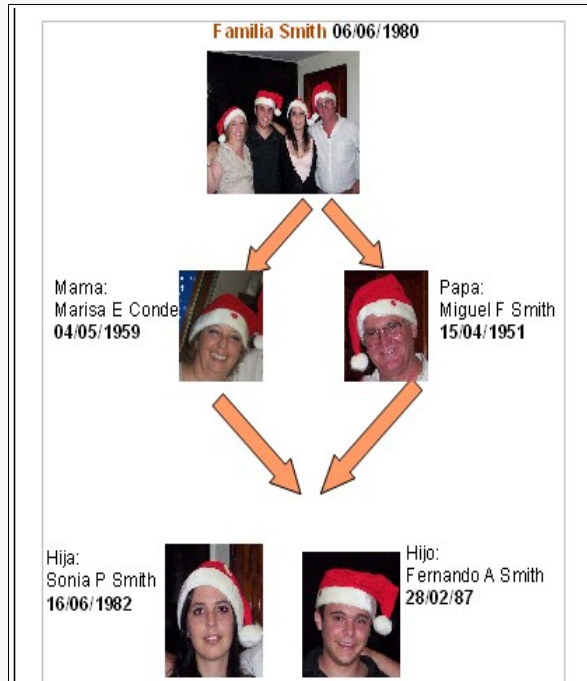
Para girar las autoformas deberás pensar hacia que lado vas a rotarlas, haciendo clic con el botón derecho (2do botón de tu ratón)

Para incluir imágenes tienes que ir a **Insertar/ Imagen/ A partir de archivo**. Se abrirá esta opción y podrás ubicar tu imagen:

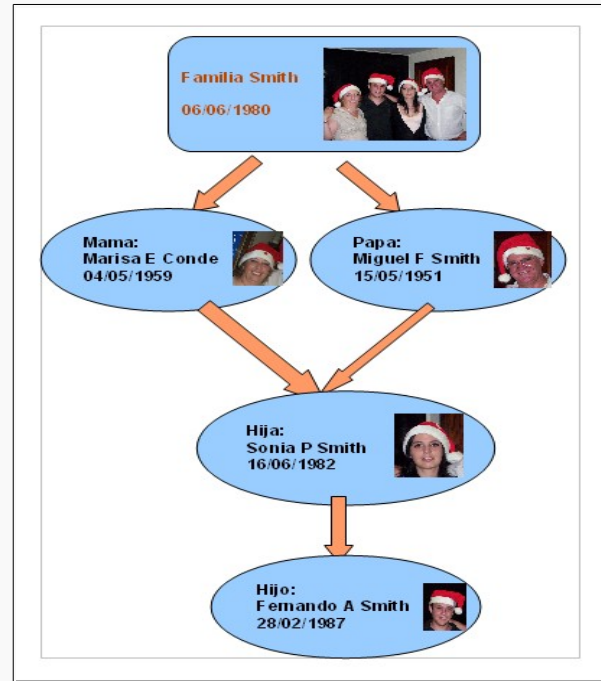


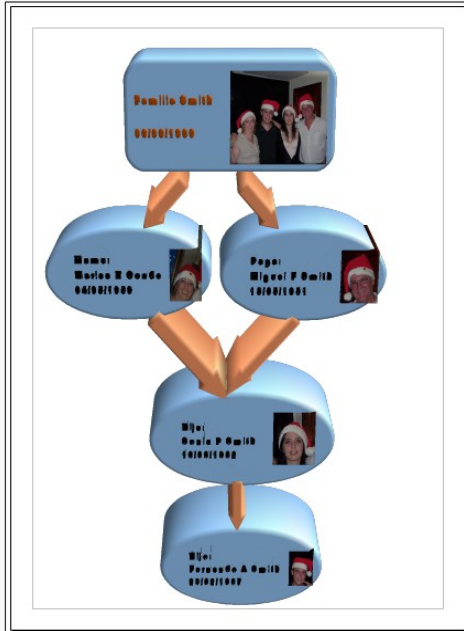
A continuación podrás visualizar dos ejemplos para realizar el trabajo:

Opción 1



Opción 2





En la Opción 1: A las autoformas se les dio color Invisible al igual que a las líneas para lograr el efecto de fotos “flotando”

En la opción 2: Se dio color a las autoformas y se colocaron las imágenes

Opción 3

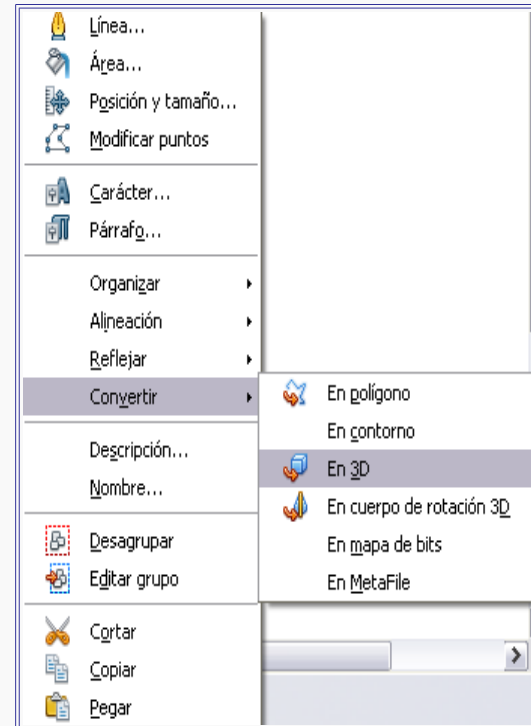
En esta opción convertimos el árbol en 3 D para la cual primero lo “Agrupamos”

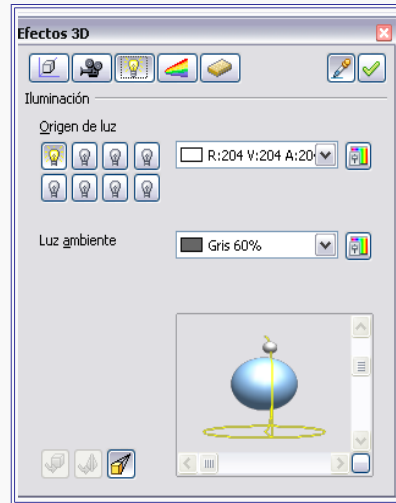
Para agrupar con el 1er botón de tu ratón presionas el icono de fecha de la Barra de Dibujo



Una vez que la seleccionaste presionando el 1er botón haces una selección amplia que incluya todas las formas utilizadas (se forma un rectángulo punteado) y luego sobre ésto presionas con el 2do botón del ratón y seleccionas **Agrupar**. Luego seleccionas las formas nuevamente haciendo clic y con el botón derecho; **Convertir/ En 3 D**, y lograrás el efecto del ejemplo.

Se le puede aplicar también **Efectos 3D**, para ello presionas con botón derecho y eliges **Efecto 3D**, se abrirá el siguiente menú donde podrás aplicar por ejemplo Luz Ambiente.





Esto sólo son 3 ejemplos, pero seguramente se te van a ocurrir otros árboles maravillosos que quizás te guste compartir.

Mi Club de amigos en Wikispaces

Por María Jesús Rodríguez Arenas

Vamos a crear una página para un club de amigos: ¿formáis un club botánico? ¿sois fans de una estrella de cine, o de un deporte, de Pokémon o de un juego de ordenador?

Podréis ir componiendo, entre todos, la información que vais encontrando para compartirla con los demás. Añadiendo cada uno un poquito de información, imágenes, enlaces, y más contenido, será muy fácil tener, en poco tiempo, una página muy completa.

Darse de alta en Wikispaces

Vamos a aprender a crear una cuenta en **Wikispaces**. Al crear una cuenta de usuario, estamos dándonos de alta o registrándonos en el sistema. Para darte de alta, entra en la página principal de Wikispaces: <https://www.wikispaces.com/>.

Allí, a la derecha, se muestra el siguiente cuadro de diálogo, para que lo rellenes:

- Username (nombre de usuario que quieres usar).
- Password (contraseña que quieres usar).
- Email (tu dirección de correo electrónico).
- Después, pulsa en Comience.



The screenshot shows the Wikispaces website interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with the Wikispaces logo (a potted plant) and the word "Wikispaces". Below the logo are several menu items: "Características", "Precio", "Paseos", and "Private Label". To the right of these items is a search bar with the text "Ayuda de Búsqueda".

Below the navigation bar, the main content area is light blue. On the left, there is a section titled "Wikis for Everyone" with the following text: "Nuestros wikis llenos de características ofrecen **uso ilimitado** y nuestro **editor visual estelar**. Revise nuestros planes y precios, y vea por qué nuestros clientes nos llaman el **mejor wiki que existe**." Below this, it says "Ahora alojando más de **2,500,000 miembros** y **1,000,000 wikis!**" and "Hemos regalado más de 175,000 wikis para Educación Primaria (K-12). Aprende más y crea tu propio wiki para el aula hoy."

On the right side of the main content area, there is a "Get Started" section. It includes a link that says "¿Ya es miembro? **Acceda.**" Below this are three input fields for "Username", "Password", and "Email". At the bottom of this section is a large red button with the text "Comience".

Cuando te registras en Wikispaces (cuando creas una cuenta de usuario), recibes un email de confirmación. En él se incluye un enlace que debes pulsar para confirmar que tu dirección de correo es correcta. Una vez confirmado, ya está creada la cuenta.

IMPORTANTE:

- Con una misma cuenta de usuario en Wikispaces puedes entrar en todas las wikis a las que quieras pertenecer.
- Cada nombre de usuario está vinculado a una sola cuenta de correo. Y una cuenta de correo sólo puede usarse con un único nombre de usuario (es decir, dos nombres de usuario distintos no pueden compartir cuenta de correo).
- Con un nombre de usuario puedes crear todas las wikis que quieras.

Crear un espacio wiki

- Vas a crear tu propio espacio wiki. Entra en esta página de Wikispaces: <http://www.wikispaces.com/space/create>.
- Introduce tu nombre de usuario y contraseña.
- Completa el formulario:

Crear un nuevo wiki

Nombre del wiki

http:// .wikispaces.com

Elija un nombre que tenga entre 3 y 32 caracteres.

Permisos del Wiki

- Public (free)
Todos pueden ver y editar tus páginas.
- Protected (free)
Todos pueden ver las páginas, solo los miembros del wiki pueden editarlas.
- Private (Primeros 30 días gratis)
Solo los miembros del wiki pueden ver y editar páginas.

Wiki Type

za Wikispaces.

Educación K-12 (Primaria y Secundaria)

Enseñanza Superior

Empresa

Personal

Organización Sin Ánimo de Lucro

Gobierno

Otros/as

Prefiero no contestar

[Términos de Uso](#)

Crear

- En el nombre del wiki, elegimos uno adecuado para tu club.
- En permiso del wiki, elige Public.
- En Wiki Type (tipo de wiki) elige Educación K-12 o Personal.
- Por último, pulsa en Crear. Así, se creará y se abrirá tu nuevo espacio wiki.

Como tu espacio es público, sólo tendrás que pasar la dirección de tu wiki (url) a tus amigos, para que ellos también puedan editar y añadir información a vuestros sitio.

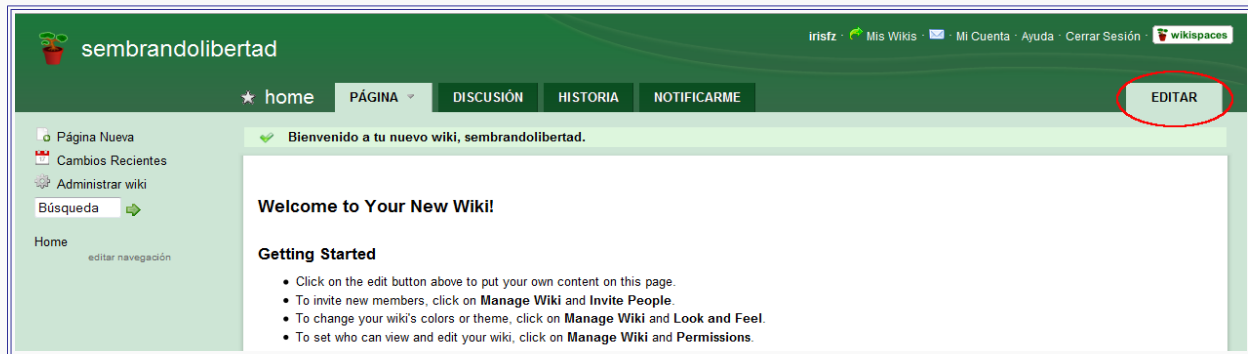
DESAFÍO:

Si en lugar de pública, eliges que tu wiki sea protegida, tus amigos tendrán que solicitar que tú les des de alta en la wiki para que puedan editar. Investiga más en este enlace: <http://tallerdewiki.wikispaces.com/Unirse+a+una+wiki>

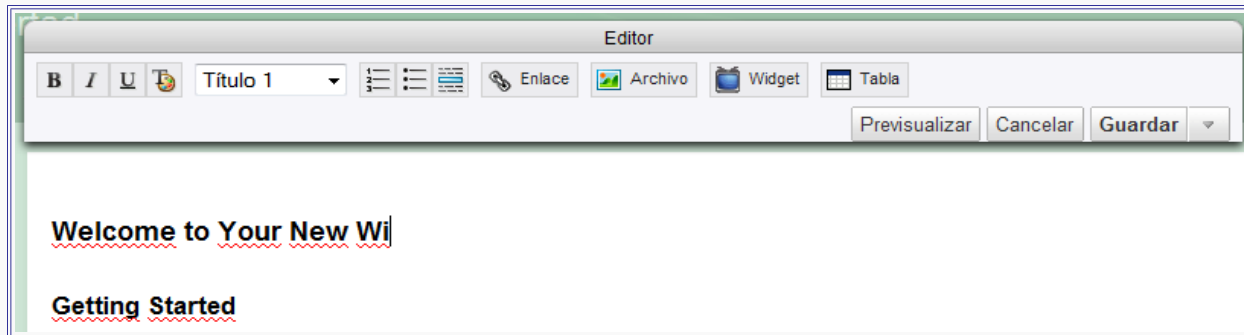
Añadir título a la portada

Entra en la página principal de tu wiki y añade un título y una imagen con la que recibirás a todos los que la visiten.

1. Pulsa en Editar.



Se abre la wiki como si fuera un documento de texto, y nos aparece una barra de herramientas donde se muestran herramientas.



2. Escribe el título de tu wiki en la primera línea. Para saltar de línea, pulsa Enter, como en cualquier procesador de textos.



En la siguiente, escribe el nombre de tu colegio o de tu ciudad y país.

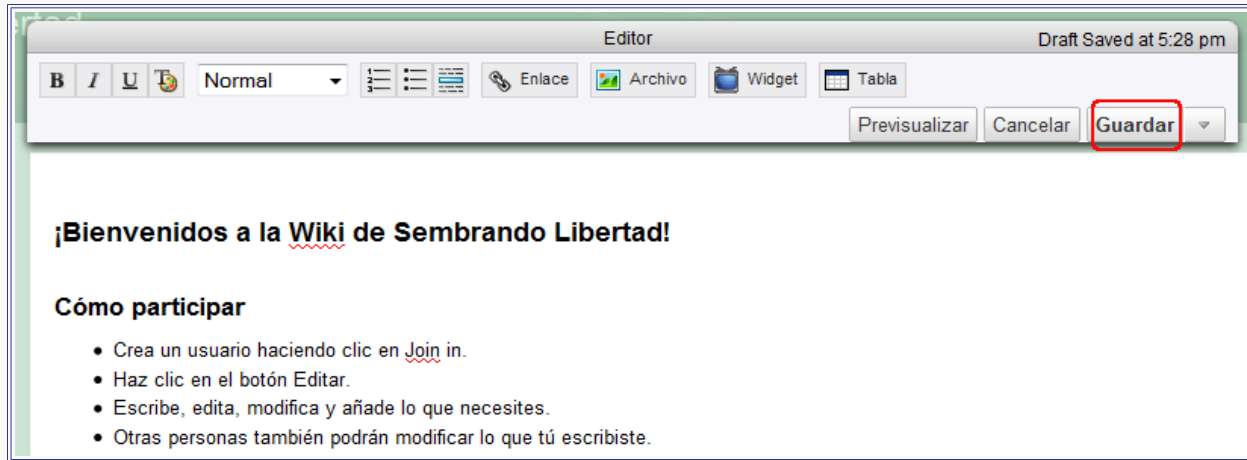
Puedes escribir en otra línea un breve resumen de lo que es tu wiki o para qué la vais a usar.

5. Dale un formato de Negrita a la línea con el título.

- Selecciona la palabra o palabras del título. Para seleccionar una palabra, haz doble clic sobre ella; para seleccionar más palabras, coloca el cursor al principio de la primera palabra y, pulsando el botón izquierdo y sin soltar, arrastra hasta el final de la última palabra a seleccionar. Una vez seleccionado el texto, se verá con fondo azul.
- En la barra de herramientas, pulsa el primer botón de la izquierda (B) para ponerlo en negrita.

Ahora, cambia el tamaño y color del texto de título.

Por último, pulsa en Guardar. Es un botón a la derecha, en la barra de herramientas.



Añadir imágenes a La portada

Vas a insertar la imagen que representará tu wiki y que se mostrará en la portada.

Edita la página haciendo clic en el botón Editar.

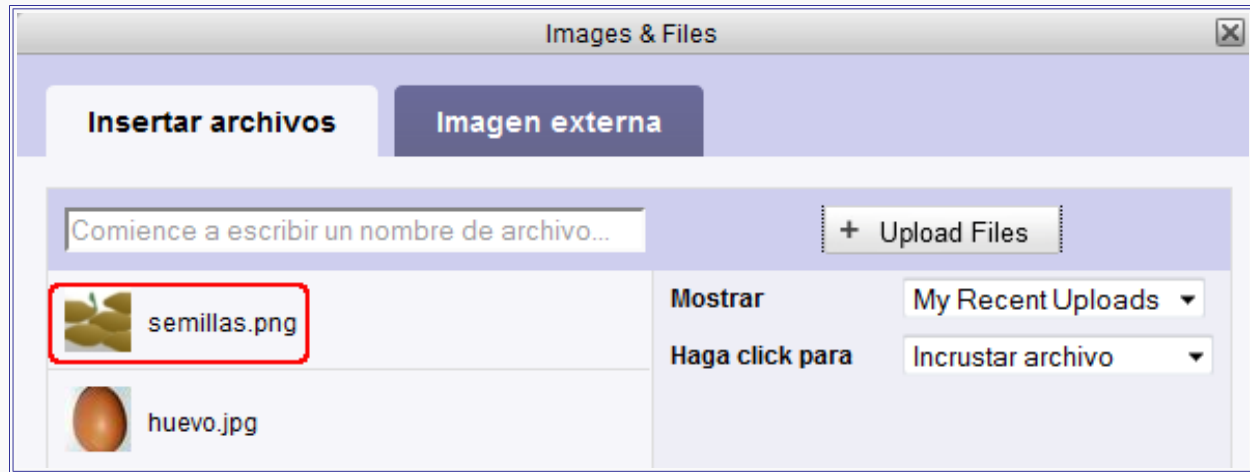
Haz clic con el cursor exactamente en la parte de la página en donde deseas que quede la imagen. A continuación, en la barra de herramientas, haz clic en el botón Archivo.



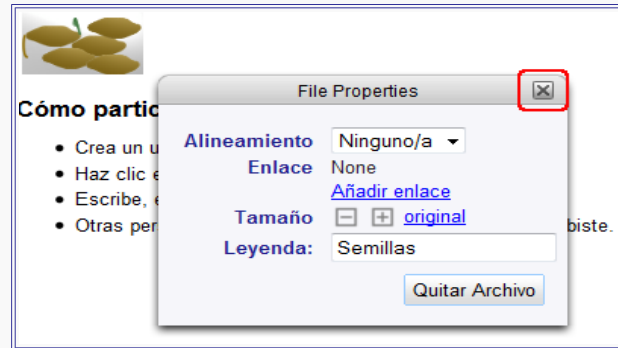
Pulsa en el botón Upload Files y busca la foto o dibujo entre tus carpetas del ordenador.

NOTA - Si ves que esto no es posible, comprueba si te has logueado en *Wikispaces* porque, si no lo has hecho, no te será posible subir ningún archivo.

Una vez encontrada la foto y seleccionada, pulsa en el botón Subir. Cuando se haya cargado en la wiki, la foto se mostrará en esta ventana. Haz clic sobre ella y la imagen quedará en la wiki, exactamente en el punto donde pusiste antes el cursor.



Ahora verás una ventana flotante donde podrás escoger la alineación de la imagen, escribir un texto alternativo, cambiar su tamaño, o quitarla. Haz clic en la cruz para cerrar la ventana.



DESAFÍO:

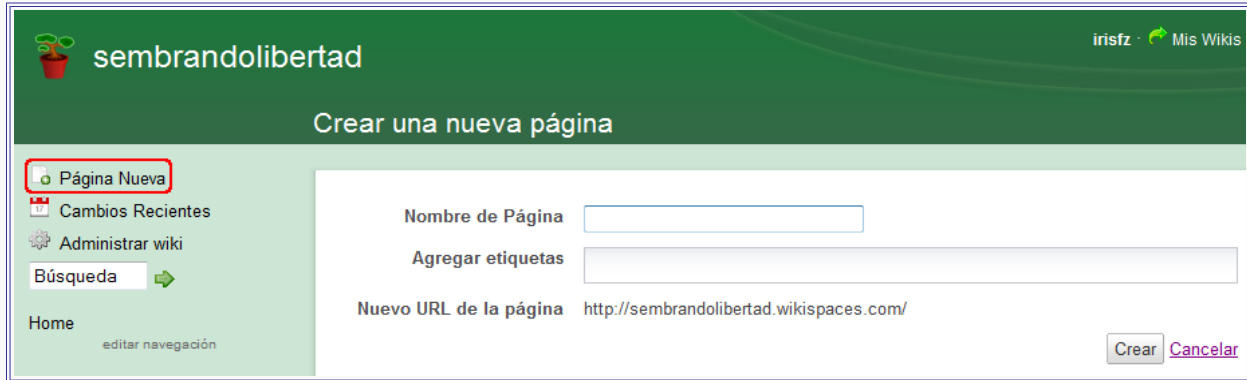
Para insertar una imagen que podemos encontrar online, usaremos la pestaña Imagen externa, en esta misma ventana Images & Files. Trata de hacerlo por ti mismo. Si te encuentras con problemas, puedes buscar información en este enlace: <http://tallerdewiki.wikispaces.com/Insertar+imágenes>

PARA SABER MÁS:

Si quieres, puedes añadir una imagen en la parte superior del menú de tu wiki, que se mostrará en todas las páginas y será como el icono de tu wiki. Para ello, consulta aquí: <http://tallerdewiki.wikispaces.com/Logo>

Crear "Página Nueva"

Para que tu wiki tenga nuevas páginas, haz clic en Página nueva

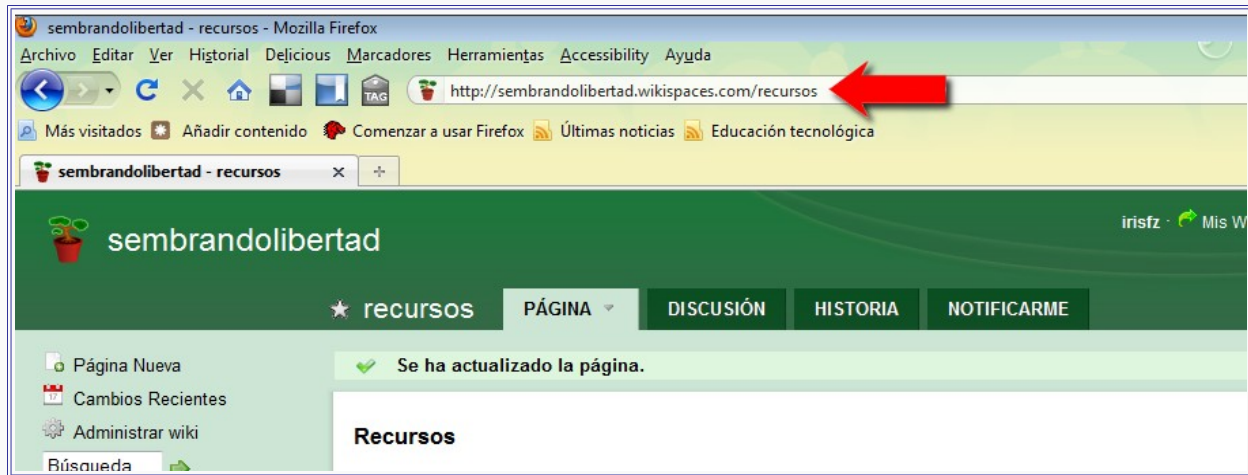


The screenshot shows the 'sembrandolibertad' wiki interface. At the top right, it says 'insfz · Mis Wikis'. The main heading is 'Crear una nueva página'. On the left sidebar, the 'Página Nueva' button is highlighted with a red box. Below it are 'Cambios Recientes', 'Administrar wiki', and 'Búsqueda'. The main form area contains the following fields and text:

- Nombre de Página**: An empty text input field.
- Agregar etiquetas**: An empty text input field.
- Nuevo URL de la página**: A text input field containing the URL 'http://sembrandolibertad.wikispaces.com/'.
- At the bottom right of the form are two buttons: 'Crear' and 'Cancelar'.

Escribe un nombre de página y algunas etiquetas que representen su contenido. Después, haz clic en el botón Crear y edita tu nueva página.

Una vez que hayas guardado los cambios, observa la barra de direcciones del navegador y verás la dirección de tu nueva página.



DESAFÍOS:

Podrías agregar páginas para que cada miembro del club se presente con su nombre, su foto, sus gustos... O bien crear una única página en la que vayan añadiendo los datos que acordéis. Para esto último, puede ser interesante utilizar una tabla, que es una herramienta que encontrarás en la barra de herramientas, cuando editas la página. ¿Te atreves a intentarlo?

Puedes agregar una página para cada apartado que queráis compartir en el club, o para cada asunto o elemento que deseéis investigar juntos...

Crear enlaces en el menú

Cada vez que creas una página, aparecerá de forma automática en el menú de tu wiki. Las diferentes opciones se ordenarán alfabéticamente. Sin embargo, cuando has creado varias páginas, quizá quieras organizarlas de diferente manera, o crear secciones, etc. Y para ello, es necesario editar el menú.

Para ello, haz clic en *Editar Navegación*, en la parte inferior del menú.



Desafío:

También puedes insertar enlaces en cualquier página de tu wiki, que señalen tanto a otra página de tu sitio (como has hecho en el menú) como a un enlace externo.

¿Te atreves a intentarlo?

Queda genial poner iconos junto a cada una de las entradas del menú, y es muy sencillo, ya que se hace exactamente igual que insertar una imagen en cualquier otra página.

Además, si quieres, también puedes insertar un enlace en la imagen, para que al pulsar sobre el icono te lleve directamente a la página indicada:

<http://tallerdewiki.wikispaces.com/enlace+en+imagen>

Desafíos finales:

- ¿Te atreves a insertar archivos de sonido o vídeos en tu página? Investiga cómo hacerlo, aquí:
- <http://tallerdewiki.wikispaces.com/Audio>
- <http://tallerdewiki.wikispaces.com/Video>
- También puede ser interesante poder insertar un calendario, en donde marquéis algunas de las actividades del club. Para ello, busca información aquí:
<http://tallerdewiki.wikispaces.com/Calendario>

Para saber más:

- Taller de wiki - <http://tallerdewiki.wikispaces.com>



Repasando temas escolares con JClic

Por Fernando Pelillo

Obtener JClic en español para instalar:

http://www.argenclic.org.ar/?page_id=570

¿Hay temas nuevos en la escuela que resultan difíciles? ¿Es necesario ejercitarse para aprenderlos? ¿ Puedo aprender jugando en mi computadora? La respuesta es SI. Hay muchos temas escolares para aprender jugando y una herramienta muy interesante para hacerlo es JClic.

Pero... ¿ es el único programa de juegos educativos?

NO, hay muchos programas que cumplen funciones similares. Se pueden clasificar en programas **libres** y **no libres** (los que se pueden compartir y los que no dan permiso para compartir). Otra forma de clasificarlos es en programas **abiertos** y **cerrados** (los que permiten que se modifique el contenido y los que no permiten que se modifique el contenido).

Esto no quiere decir que sean gratuitos o haya que pagar por ellos. Existen de toda clase.

Algunos ejemplos de programas que no se pueden compartir son:

Hot potatoes (es gratuito pero debes solicitarlo al autor y no puedes compartir copias. Sus contenidos pueden modificarse si el autor distribuye el material para hacerlo). Un ejemplo de juegos puede encontrarse en esta dirección⁵.

Flash (debe comprarse y los contenidos que se distribuyen no pueden modificarse). Un ejemplo de juegos puede encontrarse en esta dirección⁶.

Algunos ejemplos de programas que pueden compartirse son:

EDILIM (No es software libre porque no se permite modificar el código fuente del programa, pero permite su uso con cualquier propósito). Un ejemplo de sus aplicaciones puede verse en esta dirección⁷.

MALTED (Software libre del Gobierno de España para la enseñanza de idiomas). Un ejemplo puede verse en esta dirección⁸.

JClic es un programa **libre** (se puede compartir), **gratuito** y **abierto** (se pueden modificar los contenidos).

5 <http://www.aula21.net/primeraja/ejerciciospotatoes/dinosauriojmatch.htm>

6 <http://media.educ.ar/juegos/dilemas/index.html>

7 http://www.educalim.com/demos_es/educvial.html

8 http://malted.cnice.mec.es/unidades/projects/Earth_Mission/Earth_Mission.html

Entonces... ¿Qué es JClic?

Muy simple: es un programa con el que maestras y maestros han creado juegos divertidos como rompecabezas, crucigramas, sopas de letras... con los temas de la escuela.

“JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.”

Para crear estos juegos utilizaron imágenes (dibujos y fotografías), animaciones, videos, sonidos, música... A estos materiales se los suele llamar MULTIMEDIA. Puedes consultar el capítulo **Crear, mejorar o adaptar programas/Rompecabezas y otros juegos** para aprender a crear tus propios juegos. Y... ¿Cómo se juega? Existen dos maneras de acceder a los proyectos JClic:

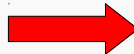
Visualizar las actividades en un applet

Un applet es un objeto incrustado en una página web. Los proyectos que se utilizan así no quedan almacenados en el disco duro: JClic los descarga, los utiliza y finalmente los borra.

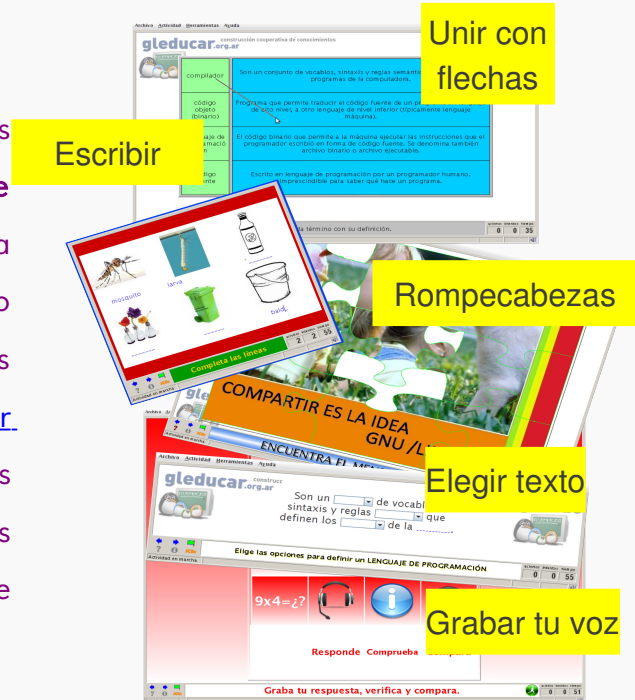
Para jugar desde una página web, no es necesario instalar el programa en tu computadora.

Instalar el programa y las actividades en tu computadora

JClic tiene un asistente que permite descargar las actividades y guardarlas en la **biblioteca de proyectos** de la computadora. La biblioteca se crea la primera vez que se pone en marcha JClic, o cuando se instala el primer proyecto. Para ver los proyectos de la biblioteca será necesario [descargar e instalar JClic⁹](http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm), en cualquier Sistema Operativo que tengas (GNU/Linux, Mac, Solaris, Windows, etc.). Algunos juegos que puedes encontrar en los paquetes de actividades JClic son:

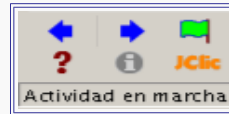


⁹ <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>



Las pantallas de juego se encadenan en una secuencia o paquete de actividades. Normalmente debe completarse una pantalla de juego para continuar con la siguiente actividad, aunque

también se pueden utilizar las flechas



de avance y retroceso. Un panel de

contadores



registra tus actividades.

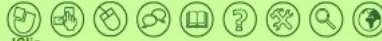
¿Dónde puedo conseguir actividades?

Existen muchos sitios en Internet que ofrecen actividades para descargar o jugar en la web. La recomendación es comenzar a buscar en el sitio oficial del programa, **Zona Clic**, ya que dispone de la Biblioteca de actividades más extensa y variada.

http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp

inicio | actividades | búsqueda

Buscar actividades

zonaClic  JCLic características | instalación | proyecto

Area:

Idioma:

Incluir actividades con contenido textual mínimo

Nivel:

Título:

Autor/a:

Descripción:

Mostrar: resultados por página

*Indique los criterios de búsqueda y haga clic en el botón **buscar** para obtener la lista de resultados.*

Los resultados se ordenan inicialmente por fecha de publicación. Haga clic en los títulos de las columnas de la tabla para indicar otros criterios de ordenación .

Se encontraron 1235 proyectos
Mostrando página 1/50

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ▶

▲ Fecha	Título	Idioma	Área	Nivel
24/02/10	28 de febrero día de Andalucía	es	soc	ep
12/02/10	El camell	ca	div	ei
12/02/10	Seqüencies 3	ca	div	ei

Pero uno de las características más valiosas de JClic es la comunidad internacional que crea y comparte actividades, como ArgenClic (una comunidad argentina de JClic):

Principal	Recursos ▾	Proyectos ▾	Comunidad ▾	Formación ▾	Canal de Noticias
-----------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------------


☆☆☆☆☆ (No Valorado todavía)

Descargas

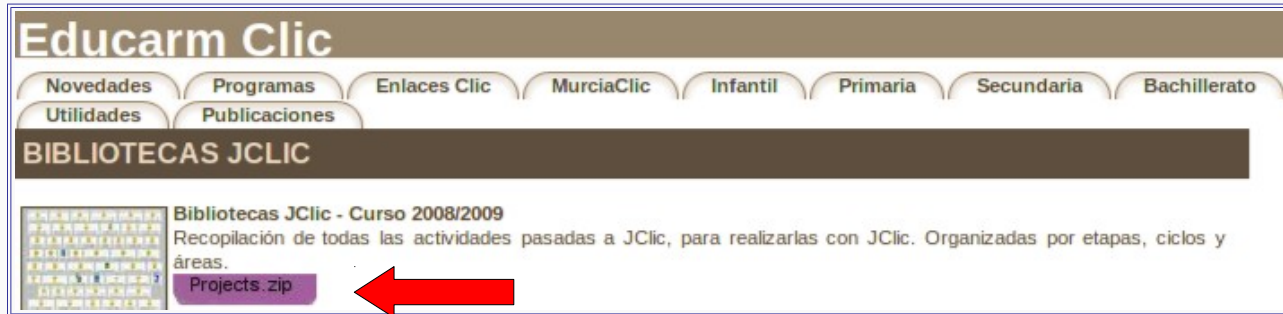
8 Mayo 2009 20:49

En "Áreas y Niveles" se puede visualizar el material clasificado previamente—>>>

Busca actividades colocando palabras clave en el buscador.



O MurciaClic (JClic en la región de Murcia, España), que ofrece un DVD lleno de actividades para descargar a tu biblioteca de actividades:



- Enlaces: Además de Zona Clic¹⁰ y ArgenClic¹¹ puedes buscar sitios dedicados a JClic en muchas regiones de España y algunos países de América Latina.
- Enterarte de novedades: Puedes suscribirte a las listas de correo de Zona Clic¹² o ArgenClic¹³ para recibir noticias de nuevas actividades.

¹⁰ <http://clic.xtec.cat/es/>

¹¹ <http://www.argenclic.org.ar/>

¹² <http://clic.xtec.cat/es/com/lletes.htm>

¹³ http://www.argenclic.org.ar/?page_id=56

Vikidia: muéstrale a los demás todo lo que sabes

Por Óscar Noé Rodríguez Martínez y Alejandro Joos

Cuando entres a **Vikidia**, descubrirás que se trata de una enciclopedia. Tal vez, al darte cuenta de esto pensarás: *“¡qué aburrido, mejor me largo de aquí!”*. Pero... ¡espera un momento! Las enciclopedias no necesariamente tienen que ser aburridas y menos aún **Vikidia**, porque serás tú quien la construya. Podrás charlar con otros usuarios, hacer amigos, preguntar lo que tú quieras y obtener respuesta, mostrarle a todos tus fotos y dibujos, y enseñarles a los demás todo lo que sabes. Además, será un buen lugar donde encontrar ayuda e información para hacer las tareas de tu escuela. ¡Seguro que ahora no piensas que es tan aburrido como parece! Todo esto es **Vikidia** y, en las siguientes páginas, intentaremos explicarte cómo hacer algunas de las cosas que hemos mencionado y muchas, ¡muchas cosas más!

Registro

El primer paso para poder hacer todo esto, será registrarte. En realidad, no es obligatorio hacerlo: de hecho, podrás recorrer los distintos artículos y páginas del sitio sin registrarte, pero si lo haces tendrás la posibilidad de conversar con otros usuarios, subir tus archivos y demás, por lo que te aseguramos que vale la pena.

Para hacerlo, deberás hacer clic en las palabras Registrarse/Entrar que se encuentran en la esquina superior derecha del sitio (1).

[página del proyecto](#) | [conversar](#) | [ver código fuente](#) | [historial](#)

 [Regístrate/Entrar](#)

¡El proyecto Wikidia cumple tres años!
 ¡Si eres docente, animate a trabajar con tus alumnos en Wikidia. infórmate acerca del [proyecto telemático](#) y ayúdanos a seguir construyéndolo!

¡Bienvenidos a Wikidia!
 La enciclopedia libre de contenido adaptado para niños y jóvenes que todos pueden editar

Hoy es **martes, 22 de diciembre de 2009** y tenemos **942** artículos

navegación

- Portada
- Categorías
- Club
- Consultas
- Ediciones recientes
- Ir a cualquier artículo
- Ayuda

Buscar

herramientas

- La que estés aquí
- Cambios en enlaces
- Subir archivo
- Páginas especiales
- Versión para imprimir
- Conservar esta versión

otros idiomas

- Deutsch
- English
- Vèrdia (Français)
- Wikipèdia (Français)
- Wikidia (Nederlanda)
- Wikipedia

Artículo bueno

La **Navidad** es una festividad de origen religioso que se celebra el 25 de diciembre en la mayoría de los países y culturas del mundo.

La palabra "navidad" significa nacimiento y se refiere al día en que **Jesucristo** fue dado a luz. En realidad, no se sabe la fecha exacta de este hecho, pero por medio de la interpretación del **Nuevo Testamento** se estableció el 25 de diciembre. Una de las personas que más influyó en esta decisión fue el papa San Gregorio Magno, uno de los responsables del **calendario** que usamos actualmente.

En un comienzo, la Navidad sólo se celebraba de modo religioso, es decir mediante **masas** y celebraciones litúrgicas.

Sin embargo, con el paso del tiempo se fue fusionando con otras fiestas (especialmente de una proveniente de **Escandinavia** llamada Yule), a partir de ahí, surgieron nuevas costumbres que hicieron de ella el estilo de Navidad que hoy celebramos.



[Leer más...](#) - [Vote](#)

Colaboración de la semana

Harry Potter es una serie de siete libros creados por la escritora británica J. K. Rowling (en la foto). La historia gira alrededor de un mago adolescente Harry Potter, junto con **Ron Weasley** y **Hermonie Granger**, sus mejores amigos en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Asimismo, la trama central consiste en la lucha de Harry contra el malvado mago **Lord Voldemort**, que mató a los padres de Harry intentando dominar al mundo. El éxito de la serie desembocó en la creación de películas, **videojuegos** y otra mercancía relacionada.

Desde el lanzamiento del primer libro en 1997, **Harry Potter** y la piedra filosofal, (Harry Potter and the Sorcerer's Stone) se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más importantes de la década.



Portales

[Ciencias naturales](#) [Ciencias sociales](#)

[Matemáticas](#) [Lengua y literatura](#)

[Informática y tecnología](#) [Artes y entretenimiento](#)

[Ver todos los portales]

Imagen de la semana



Fuegos artificiales.

Wikidia

■ [Acercas de](#)

En la nueva pantalla que aparece, haz clic en **iRegístrate ahora!**

¡Bien! Ya sólo nos falta un paso: completa el formulario siguiendo las instrucciones. Simplemente ten en cuenta que en nombre de usuario no es aconsejable que pongas tu nombre: siempre conviene poner tu apodo o inventarte uno, y en contraseña, escribe una palabra que recuerdes siempre (¡pero nunca se la digas a nadie!). Una vez que hayas terminado de rellenarlo, pulsa el botón ¡Crea una nueva cuenta!

¡Felicitaciones! Acabas de registrarte en Wikidia. A continuación, recibirás la bienvenida: si tienes interés en ver algunas de las cosas que allí se te proponen, no tienes más que hacer un clic sobre las palabras que están en color azul. Todas las palabras que estén escritas en este color te llevarán a otro lado si les haces un clic encima.

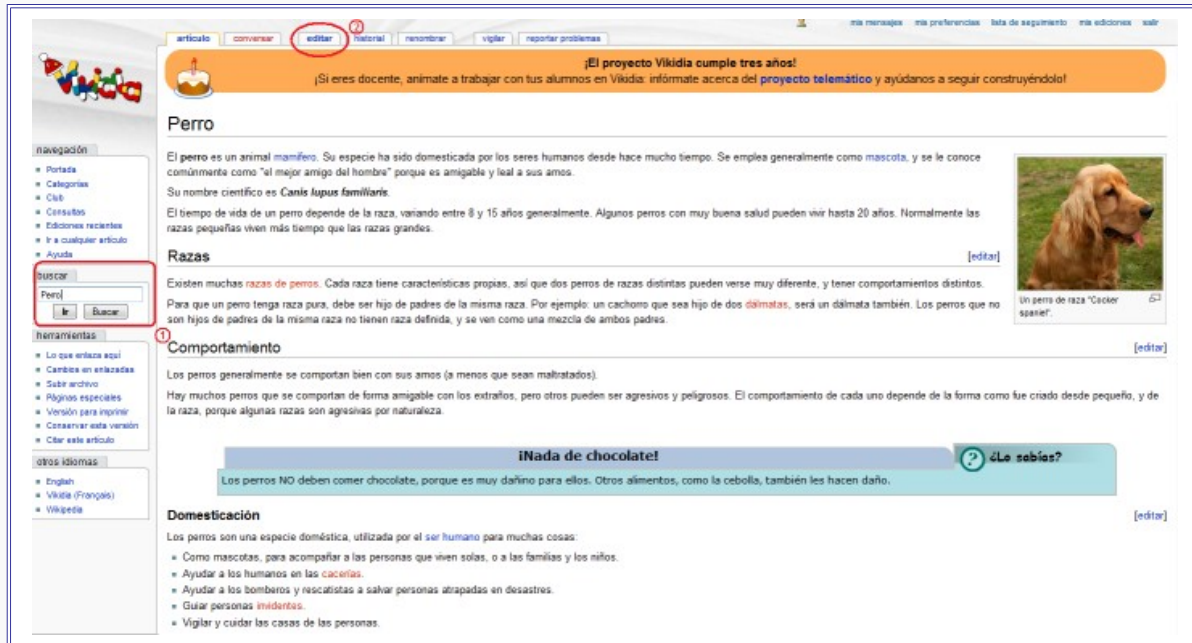
La próxima vez que entres a Wikidia, tal vez necesites identificarte. Es decir, que tendrás que hacer clic en las palabras Registrarse/Entrar (sólo si las ves) pero, en vez de elegir la opción ¡Regístrate ahora!, directamente deberás completar esos dos cuadros con el nombre y la contraseña que elegiste, para luego presionar ¡Entra a Wikidia!.

Crear y editar páginas

Ahora aprenderás a crear o editar un artículo. Ya sabemos que en un comienzo es probable que sólo quieras preguntar algo, charlar con otros usuarios o hacer cualquier cosa menos crear un artículo, pero necesitarás saber hacer esto para poder realizar todo lo demás.

También, es importante que sepas que al principio podrá parecerte un poco complicado, pero después de hacerlo algunas veces te resultará más fácil.

Para buscar un artículo, deberás escribir lo que quieres encontrar en el recuadro buscar que se encuentra en el panel de la izquierda (1) y luego presionar la tecla Enter.



[artículo](#) [conversar](#) **editar** ² [historial](#) [renombrar](#) [vigilar](#) [reportar problemas](#)

¡El proyecto Wikidia cumple tres años!
 ¡Si eres docente, animate a trabajar con tus alumnos en Wikidia: infórmate acerca del [proyecto telemático](#) y ayúdanos a seguir construyéndolo!

Perro

El **perro** es un animal **mamífero**. Su especie ha sido domesticada por los seres humanos desde hace mucho tiempo. Se emplea generalmente como **Mascota**, y se le conoce comúnmente como "el mejor amigo del hombre" porque es amigable y leal a sus amos.

Su nombre científico es **Canis lupus familiaris**.

El tiempo de vida de un perro depende de la raza, variando entre 8 y 15 años generalmente. Algunos perros con muy buena salud pueden vivir hasta 20 años. Normalmente las razas pequeñas viven más tiempo que las razas grandes.

Razas

Existen muchas **razas de perros**. Cada raza tiene características propias, así que dos perros de razas distintas pueden verse muy diferente, y tener comportamientos distintos. Para que un perro tenga raza pura, debe ser hijo de padres de la misma raza. Por ejemplo: un cachorro que sea hijo de dos **dálmatas**, será un dálmata también. Los perros que no son hijos de padres de la misma raza no tienen raza definida, y se ven como una mezcla de ambos padres.

Comportamiento

Los perros generalmente se comportan bien con sus amos (a menos que sean maltratados). Hay muchos perros que se comportan de forma amigable con los extraños, pero otros pueden ser agresivos y peligrosos. El comportamiento de cada uno depende de la forma como fue criada desde pequeño, y de la raza, porque algunas razas son agresivas por naturaleza.

¡Nada de chocolate!

Los perros **NO** deben comer chocolate, porque es muy dañino para ellos. Otros alimentos, como la cebolla, también les hacen daño.

Domesticación

Los perros son una especie doméstica, utilizada por el **ser humano** para muchas cosas:

- Como mascotas, para acompañar a las personas que viven solas, o a las familias y los niños.
- Ayudar a los humanos en las **cacerías**.
- Ayudar a los bomberos y rescatistas a salvar personas atrapadas en desastres.
- Guiar personas **invidentes**.
- Vigilar y cuidar las casas de las personas.

Si el artículo existe, lo verás automáticamente en la parte principal del sitio. Para modificarlo, bastará con hacer un clic en la pestaña **editar** (2).

Si no existe, **Vikidia** te proporcionará una serie de alternativas para encontrar lo que buscas, entre las cuales encontrarás *crear el artículo*.

En cualquiera de ambos casos, aparecerá ante nosotros un recuadro blanco con o sin texto dentro. Este se llama **caja de edición** y es donde podrás escribir lo que luego irá en la página que estás a punto de crear o cambiar.


Encima de esta, verás algunos botones:



Estos sirven para cambiar la apariencia de lo que escribas, crear enlaces (esas palabras azules que te llevan hacia otro lado), poner títulos, etc. Podrás averiguar cuáles son sus funciones posando el puntero (o “flechita”) del *mouse* durante algunos segundos encima de cada uno de ellos **sin hacer clic**.

En el caso de los primeros cinco botones, para emplearlos primero tendrás que escribir el texto, luego seleccionarlo (es decir, arrastrar el cursor o *flechita* sobre el texto mientras haces clic, “*pintándolo*”) y, por último, presionar el botón que desees.

Ten en cuenta que no verás las funciones de los botones aplicadas instantáneamente, sino que se agregarán algunos signos que se convertirán en el efecto deseado recién cuando guardes los cambios.

Por ejemplo, si escribes la palabra algo, la seleccionas con el ratón y le aplicas negrita con el botón  , no verás la palabra en negrita, sino que se escribirá “algo”.

Cuando termines de escribir lo que desees, presiona el botón **Grabar la página** que se encuentra debajo de la caja de edición. ¡Listo! Automáticamente, tus ediciones serán publicadas y podrás ver tu texto en el artículo, con los efectos aplicados incluidos.

Recuerda que cuando publiques algo en Wikidia, esto podrá ser usado y modificado por otras personas sólo con la condición de decir de dónde lo obtuvieron (licencia Creative Commons).


Por eso, está prohibido incluir información de otros sitios web con copyright. Además, no debes temer equivocarte, borrar lo que han escrito los demás o algo por el estilo: todo puede recuperarse y siempre habrá alguien para ayudarte.

El Club: el lugar de encuentro

Seguramente, debes de estar ansioso por conocer a los demás usuarios. Un buen lugar para empezar a conocer gente y hacer amigos es el Club. Allí podrás dejar y responder mensajes que estarán a la vista de todos. Esto lo hace ideal para dejar propuestas, avisos, dudas sobre **Vikidia** y, por supuesto, para presentarse que es lo mejor que puedes hacer para que los demás sepan de ti.

Para ello, encuentra la palabra **Club** que se halla dentro del recuadro que está encima de la herramienta *buscar*, y haz clic en ella.

Ahora, verás un letrero que dice *“Para dejar un nuevo mensaje...”*. Cliquéale y, una vez que lo hagas, verás una *caja de edición* y un pequeño cuadro encima para ponerle título. Es allí donde deberás presentarte: cuenta un poco sobre ti: tus gustos, intereses... Una vez que hayas

terminado, deberás dejar tu firma para que los demás puedan reconocerte y contactarte. Para ello, presiona el botón . Una vez que hayas terminado, graba la página.

Contactar a un usuario en particular

Después de algún tiempo, los usuarios leerán tu mensaje en el Club y te responderán dándote la bienvenida o queriendo saber más acerca de ti, por lo que –de seguro– tú querrás contestarles. Si quieres invitar a todos a leer tu respuesta, no tienes más que hacer clic en la palabra **[editar]** que se encuentra a la derecha del título que elegiste para tu presentación. Sin embargo, si quieres contactar a alguien en particular, podrás hacerlo mediante su firma.

Cada firma consta de tres partes: la primera es el nombre de usuario, la segunda es un vínculo a la página de mensajes o **conversación** de cada usuario y la tercera es donde se muestra fecha y hora. **Es en la segunda parte de las firmas donde tendrás que hacer clic para contactar a un usuario.**

En la siguiente imagen puedes apreciar la firma de algunos participantes y observar dónde deberías presionar para contactar a cada uno de ellos:

Felices fiestas [\[editar\]](#)

Se acercan las fiestas y les preparé para todos ustedes este humilde pero lindo (espero!) [regalito](#). Si les gusta, puedo sacarle mi nombre al final y firmarlo como si fuera de todos para todos y colocar un vínculo donde ahora estamos promocionando los 3 años de Vikidia y el proyecto telemático (al comienzo de todas las páginas). ¡Saludos! --[Seeker](#) ([mensajes](#)) 06:07 19 dic 2009 (UTC) PD: está en formato de OpenOffice.org

Impress: para los que no tienen [aquí](#) está la versión en PowerPoint. Si tienen problemas para ver cualquiera de ambas, vuelvan a intentarlo más tarde: a veces el servidor revisa los archivos y no permite verlos.

Muy lindof! Qué trabajo! De verdad han hecho muchas cosas este año :) Te felicito, Ale! :) --[Mel 23](#) ([mensajes](#)) 21:40 20 dic 2009 (UTC)

Muy bonito, feliz navidad para todos ustedes! Saludos, [Pericallis](#) ([Al buzón](#)) 19:08 22 dic 2009 (UTC)

Está muy bien, te quedó excelente. Me hizo reír la última frase, ya la tenía yo olvidada. Y bueno... sí, hemos hecho más de lo que pensé. Tú también, Mel 23. Eres parte de Vikidia. Entonces no es "han hecho muchas cosas" sino "hemos hecho muchas cosas". ¡Saludos! --[Rex](#) ([Mensajes](#)) 19:40 22 dic 2009 (UTC)

Me alegro que les haya gustado. Jajaja, sí... yo también tenía olvidada la famosa frase, pero me miré tooodos los archivos del Club mes por mes para hacer eso y ahí lo encontré 😊 --[Seeker](#) ([mensajes](#)) 19:56 23 dic 2009 (UTC)

¡Qué lindo! Es un honor formar parte de este grupo. Estoy nombrando Vikidia en todos los lugares en que puedo nombrarla, y donde un grupo de gente se queda en silencio yo digo: "¿alguien dijo Vikidia?" ja jaff! Ahora en serio: me propuse difundir Vikidia y lo hago en las listas, en mi blog, en mis cursos, en un libro que estamos elaborando, en un libro que escribí una amiga y me pidió que recomiende recursos, en revistas que escriben colegas... en fin, si todo lo proyectado sale impreso, debería haber un crecimiento interesante de Vikidia durante el año próximo. ¡Eso espero! ¡Saludos a todos y felices fiestas! [Irisfz](#) ([mensajes](#)) 21:20 23 dic 2009 (UTC)

Feliz navidad para todos. Reciban mis mejores deseos para el año que está a punto de llegar. Un abrazo, [Racso](#) ([¿¿¿???](#)) 23:48 25 dic 2009 (UTC)

Una vez que estés en la **conversación** de un usuario, verás que –a diferencia de los artículos– a la derecha de la pestaña *editar* que está en la parte superior de la página, hay un signo +. Haz clic en él para dejar tu mensaje y prosigue como si estuvieras editando un artículo o escribiendo algo en el Club. Cuando un usuario te deje un mensaje, apenas te identifiques verás un cartel que te avisará sobre esto. Haz clic en las palabras «*mensajes nuevos*» para leerlos y

responderlos como aprendiste recién. Nunca contestes a un mensaje en tu propia *conversación*: siempre hazlo en la página del otro usuario empezando por hacer clic en la segunda parte de su firma, tal como acabas de aprender en esta sección.

Sube tus imágenes

¿Y qué tal si subes tus fotos y dibujos a **Vikidia**? ¡No te asustes: es muchísimo más sencillo de lo que te imaginas! Fíjate que debajo del recuadro *buscar* hay otro titulado *herramientas*. Bastará con hacer clic en **Subir imágenes** y, luego, sobre **¡Haz clic aquí para usarla!** Ahora podemos comenzar.

Lo primero que tendrás que hacer, será ingresar tu nombre de usuario y tu contraseña de **Vikidia**. Una vez que lo hayas hecho, haz un clic sobre **Llamar a Gigi**.

Ahora, deberás decidir en qué artículo deseas insertar y dar a conocer tu imagen: por ejemplo, si subieras una foto de tu gato, un buen lugar sería el artículo *Gato*. Una vez que te hayas decidido (y comprobado que el artículo existe en **Vikidia**), escríbelo en el casillero *Artículo a ilustrar*.

A continuación, elige la opción **Subir una imagen personal**. Allí, te encontrarás con un formulario que deberás llenar: aquí podrás cambiarle el nombre a tu dibujo, describir lo que hay en él, entre otras cosas. Si no sabes bien qué poner, puedes dejarlo tal como está y hacer clic en **Ilustrar el artículo**. En esta etapa, deberás decir en qué sección o apartado del artículo deseas agregarlo, indicar la posición que prefieras y, también, puedes escribir algo en *Descripción* para que aparezca debajo de la foto.

Finalmente, presiona el botón **Ilustrar el artículo...** y, si todo ha salido bien, verás el mensaje *¡El artículo... fue ilustrado con éxito!*

Si no tienes imágenes propias pero quieres ilustrar alguno de los artículos que tú u otras personas crearon en *Vikidia*, haz lo siguiente. Al principio, luego de indicar en qué artículo deseas insertar tu dibujo, en vez de elegir la opción *Subir una imagen personal*, selecciona *Buscar imágenes*. Allí, haz lo que Gigi te indique y podrás elegir la fotografía que más te guste dentro de una gran galería.

Pregunta lo que quieras

Como hemos mencionado, en **Vikidia** también podrás preguntar alguna duda o curiosidad que tengas, ie incluso pedir ayuda sobre algún punto difícil de tu tarea que no recuerdas cómo se hacía!

Para hacer esto, haz un clic en **Consultas** que se encuentra exactamente debajo de *Club*, en el panel de la izquierda. Allí, elige la opción **Haz clic aquí para hacer una consulta** y luego, sólo lee y sigue las instrucciones. Ten en cuenta que, cuantos más detalles des, más fácil será responder a tu duda.

No esperes que tu inquietud sea respondida al instante: son ni nada más ni nada menos que usuarios iguales a ti quienes tratarán de ayudarte y es probable que estén ocupados o no todos sepan la respuesta a lo que quieres saber, ies por eso que **Vikidia** te necesita! **Anímate a recorrer la página de las Consultas y, cuando veas una pregunta cuya respuesta sabes, haz un clic en el botón [editar] que le corresponda y muéstrale a los demás todo lo que sabes.**

Desafíos

- ¿Te gusta sacar fotos? ¡A que no te animas a fotografiar a tu mascota o a cualquier objeto que veas por ahí! Además de poder mostrar a los demás tus habilidades con la cámara, estarías ayudando a ilustrar los artículos sobre esos temas.
- Seguro que sabes un montón sobre tu artista preferido, ¿o no? ¡Enséñale a tus amigos que eres su fan n.º 1: crea o mejora su artículo en Vikidia tal como lo descubriste en este capítulo!
- Apuesto a que hay algo de Vikidia que cambiarías. ¡Aquí tienes la oportunidad de hacerlo! No esperes ni un minuto más y ve a contárselo a todos en el Club.

¿Grificamos los resultados de una encuesta?

por Mabel Alejandra Barbella

Un gráfico se usa para visualizar de manera sencilla una serie de datos numéricos.

Crear un gráfico usando Calc de OpenOffice.org es sencillo ya que se cuenta con un asistente para gráficos que nos va guiando paso a paso.

Al crear un gráfico los datos quedan automáticamente vinculados (asociados) a los valores de las celdas, por lo tanto al cambiar un valor, se modifica el gráfico.

Realizamos una encuesta en nuestro grado, averiguando que mascotas tienen los alumnos. Obtuvimos la siguiente información: 15 alumnos tienen perritos, 10 tienen gatos, 7 tienen aves, 3 tienen hamsters y 5 no tienen animalitos.

Lo primero que debemos hacer es armar una tabla en la Hoja1. Escribe los títulos en mayúsculas, cétralos y colócalos en negritas.

La tabla quedará así:

	A	B
1	ANIMALES	CANTIDAD
2	Perros	15
3	Gatos	10
4	Aves	7
5	Hamsters	3
6	Ninguno	5
7		

Ahora... a armar el gráfico.

En primer lugar debes seleccionar la información a graficar. Para esto, debes hacer clic en la celda de ANIMALES (A1) y sin soltar el botón del mouse, arrastrarlo hasta el número 5 (B6).

	A	B
1	ANIMALES	CANTIDAD
2	Perros	15
3	Gatos	10
4	Aves	7
5	Hamsters	3
6	Ninguno	5
7		

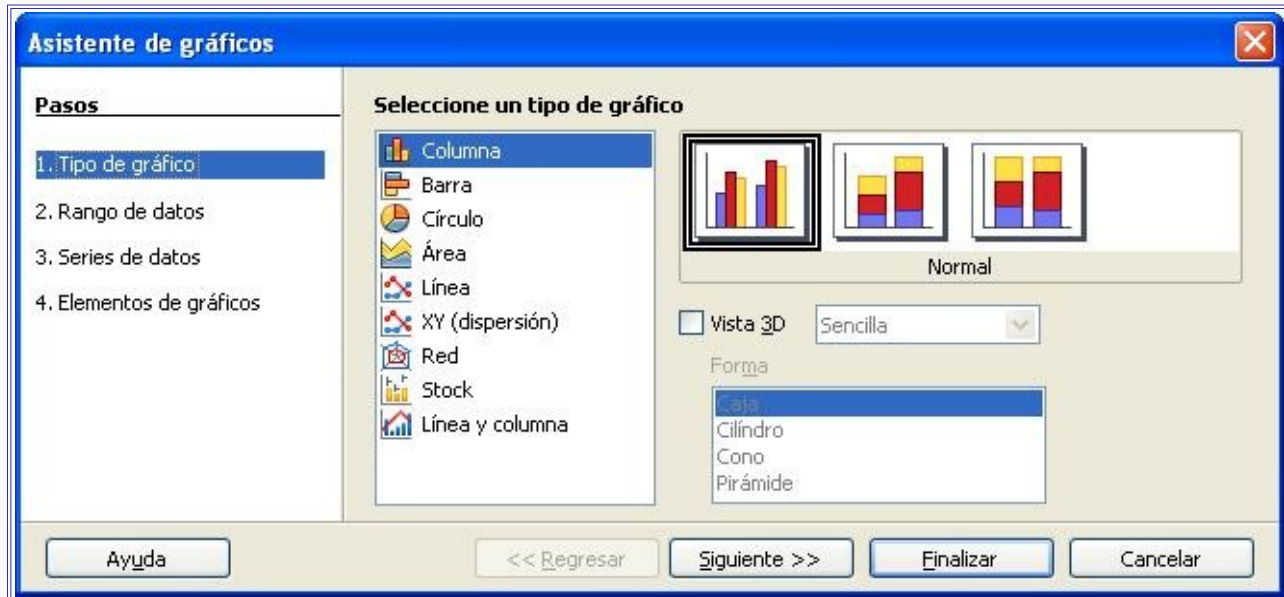
Luego debes abrir el Asistente para gráficos. Puedes hacerlo de dos maneras:

1. Eligiendo del menú **INSERTAR** la opción **GRÁFICO...**
2. Haciendo clic en el botón **GRÁFICO** de la barra de herramientas **ESTÁNDAR**.



Verás a continuación la primera ventana del Asistente que es sencillo de utilizar y cuenta con 4 pasos.

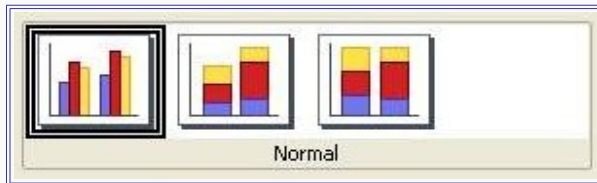
1º paso: Elige el tipo de gráfico que necesitas.



En el cuadro **SELECCIONE UN TIPO DE GRÁFICO** encontrarás el listado de gráficos disponibles. Tienes 9 tipos de gráficos.

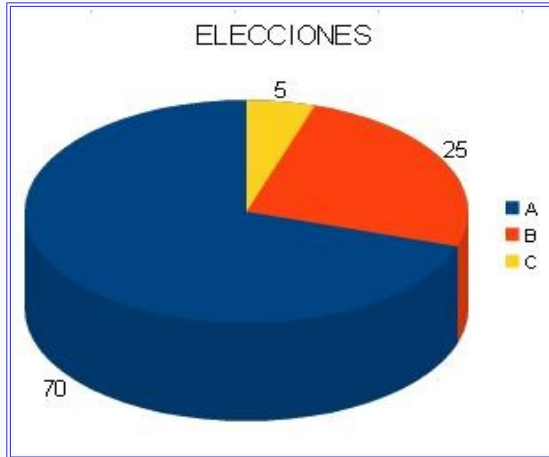


De cada tipo, tienes varios subtipos distintos que pueden verse en el cuadro siguiente.



Dentro de los tipos de gráficos encontramos algunos de los siguientes.

CÍRCULAR

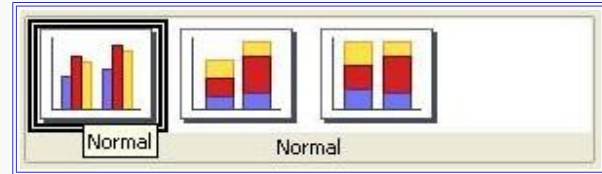


BARRAS



Elige el gráfico de **COLUMNA normal**.

Es el primero que aparece.

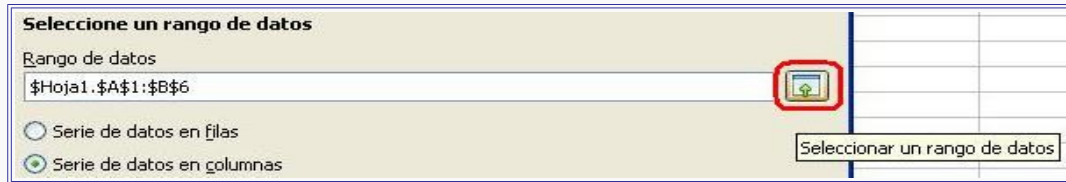


Luego haz clic en el botón **SIGUIENTE>>**.

2º Paso: Rango de datos.

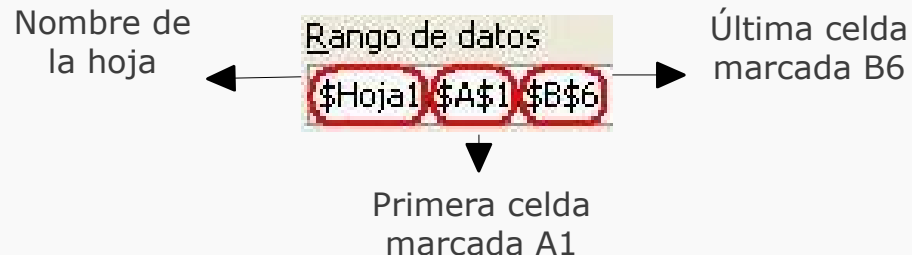


También puedes controlar si la información se leerá por filas o columnas. (En el ejemplo, los datos se encuentran en columnas, es decir, la lista de números se encuentra en una columna.)



En este paso puedes modificar la selección de la tabla si olvidaste alguna celda o marcaste alguna de más. Haz clic en el **Botón SELECCIONAR UN RANGO DE DATOS** (Es el botón que tiene la flechita verde hacia arriba).

Vuelve a seleccionar en la hoja, la tabla, con las celdas que quieres graficar. Puedes verificar el rango marcado:





3º Paso: Series de datos.

Como en este ejercicio no es necesario modificar ninguno de estos puntos, sólo debes hacer clic en el **botón SIGUIENTE>>**.

4º Paso: Elementos de gráficos.

Asistente de gráficos
✖

Pasos	Escoger títulos, leyendas y configuración de cuadrícula	
1. Tipo de gráfico	Título <input type="text" value="Encuesta Mascotas"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mostrar leyenda
2. Rango de datos	Subtítulo <input type="text"/>	<input type="radio"/> Izquierda
3. Series de datos	Eje X <input type="text" value="animales"/>	<input checked="" type="radio"/> Derecha
4. Elementos de gráficos	Eje Y <input type="text" value="cantidad"/>	<input type="radio"/> Arriba
	Eje Z <input type="text"/>	<input type="radio"/> Abajo
	Mostrar cuadrículas	
	<input type="checkbox"/> Eje X	<input checked="" type="checkbox"/> Eje Y
	<input type="checkbox"/> Eje Z	
<input type="button" value="Ayuda"/> <input type="button" value=" << Regresar"/> <input type="button" value=" Siguiente >>"/> <input type="button" value="Finalizar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>		

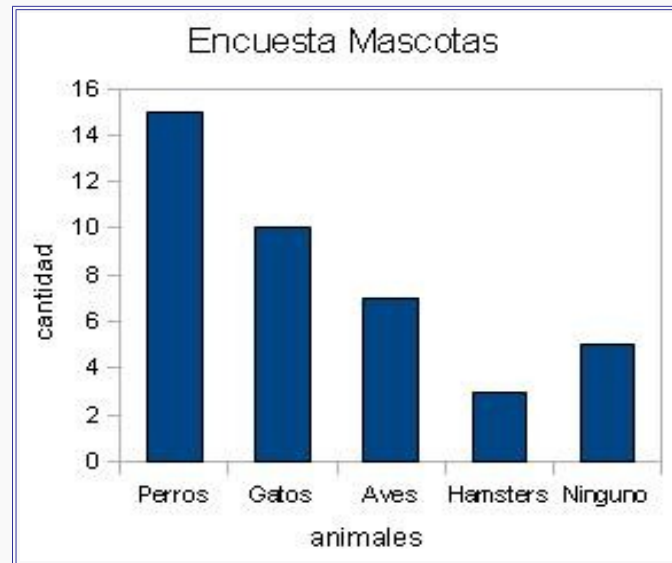
En este último paso escribe el título del gráfico **“Encuesta Mascotas”**. Para que sea más sencillo de ver, coloca también los títulos de los ejes. El eje X es el que graficas abajo y tiene los

nombres de las mascotas (Escribe “animales”). El eje Y es el vertical y tiene las cantidades de cada animal (Escribe “cantidad”).

Como no necesitas la leyenda, puedes desmarcar la **casilla MOSTRAR LEYENDA**.

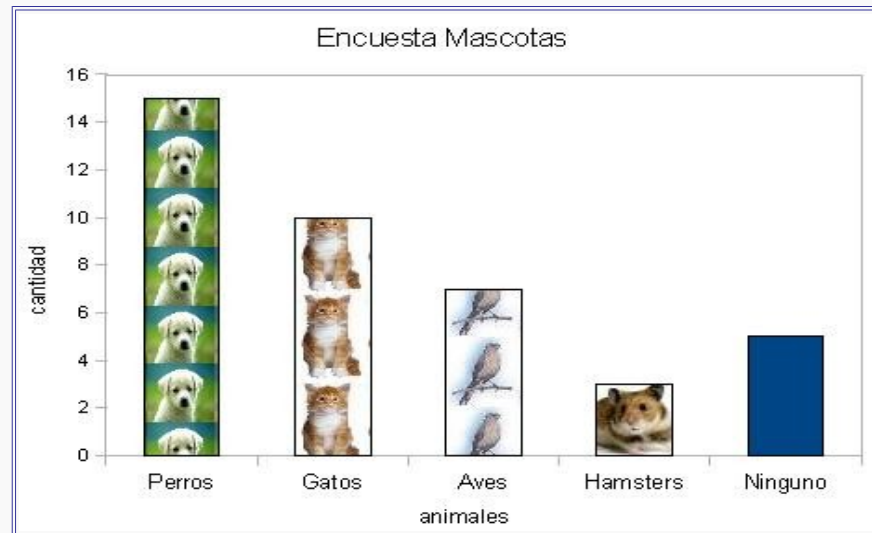
También desmarca la **casilla Eje Y** para que no se grafiquen las líneas verticales de la cuadrícula.

Para terminar el gráfico, sólo debes hacer clic en el **botón FINALIZAR**.



DESAFÍOS:

1. ¿Te animas a cambiar los colores de las columnas y colocar sobre ellas la cantidad de animalitos?.
2. ¿Cómo convertirías el gráfico en una torta?
3. ¿Puedes colocar en cada columna la imagen del animalito?



¿Cómo llegar a a rombo desde este cuadrilátero trazado con GeoGebra?

Por Liliانا Saidon

Obtener **GeoGebra** <http://www.geogebra.org/cms/> en español para instalarlo <http://www.geogebra.org/cms/es/installers> así como para obtener su manual en castellano desde:

<http://www.geogebra.org/cms/es/help>

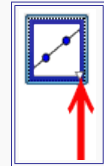
¡También los esperamos en el Foro Hispano-Parlante y les recomendamos que visiten las propuestas wiki de materiales desarrollados con GeoGebra!

Vamos a abrir **GeoGebra** y proponerles construir, de un modo dinámico, un cuadrilátero que podrá pasar a ser un rectángulo bajo ciertas condiciones que entre todos vamos a distinguir. Antes de empezar, conviene preparar el ambiente de trabajo y el aspecto de la Vista Gráfica:

- Un *clic* en **Ejes** del menú **Vista** quita el tilde y los ejes de la Vista Gráfica
- Un *clic* en **Sólo los Nuevos Puntos** de la opción **Rotulado** del menú **Opciones** para no poblar de letras y rótulos toda la Vista Gráfica

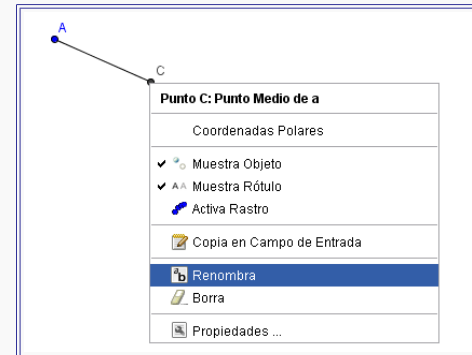
Ahora, vamos a ir eligiendo los útiles para trazar nuestro aspirante a rectángulo ocasional. Lo llamamos así porque sólo bajo ciertas condiciones el cuadrilátero que vamos a trazar representará a un rectángulo hecho y derecho:

- Elegimos la herramienta *Segmento entre Dos Puntos*, la segunda de las que se despliegan cuando pulsas sobre el triángulo del extremo - inferior derecho de los útiles encabezados por la *Recta que pasa por Dos Puntos*:
- Un *clic* sobre cualquier lugar de la Vista Gráfica ubica el punto extremo A y el siguiente *clic*, el B, mientras se estira y traza ese primer segmento que será, según veremos, una diagonal del dibujo del cuadrilátero en marcha.



Ahora, vamos a decidir dónde ubicar el punto en que esta diagonal se cruzará con la otra:

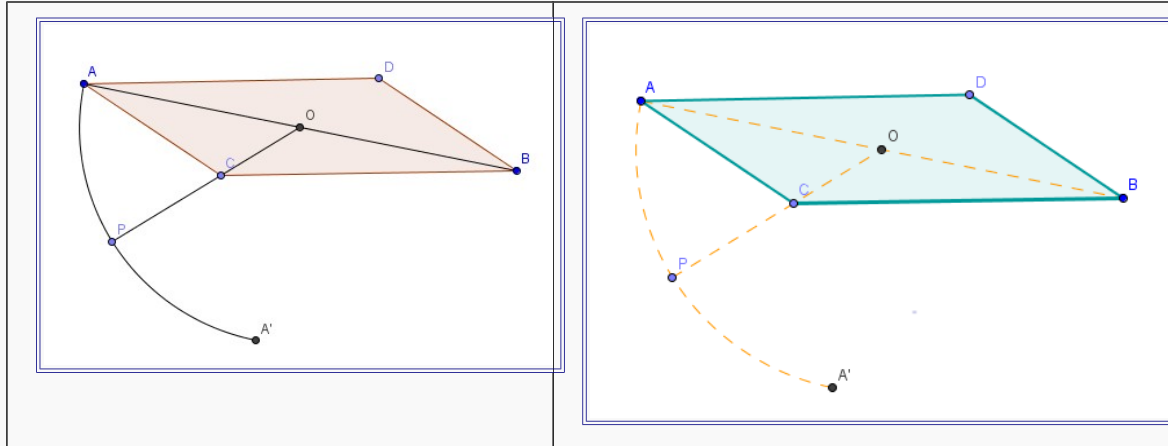
- Elegimos la herramienta Punto Medio o Centro que aparece en último lugar al desplegar la que encabeza la de Nuevo Punto.



- Con esa herramienta seleccionada, un clic sobre el segmento AB, dará lugar a que aparezca C justo en el medio, entre los puntos A y B.
- Acercamos el selector a C y pulsamos el botón derecho del ratón o mouse para poder ver desplegado el menú del que elegir Renombra para que pase a llamarlo O.
- Elegimos Rota Objeto en torno a Punto, el Ángulo indicado, la cuarta herramienta de las encabezadas por Refleja, para rotar A en torno a O justamente 90° y obtener A'.
- Con Arco de Circunferencia dados su Centro y Dos Extremos, la sexta herramienta de las encabezadas por Circunferencia, para trazar un cuarto de circunferencia entre A y A'.
- Elegimos que un Nuevo Punto quede ubicado en ese cuarto de circunferencia recién trazado y con Renombra, le asignamos la letra P.
- Trazamos el segmento entre P y O y sobre el mismo, el Nuevo Punto que se llamará C.
- Elegimos la herramienta Refleja Objeto por Punto, la segunda de las que encabeza Refleja para obtener el reflejado de C por O.
- Renombramos ese punto C' recién obtenido para llamarlo D.
- Acudimos a la herramienta Polígono para trazar el que tendrá los vértices B, C, A y D.

Desafíos Cosméticos, sólo para los interesados en Realzar el Dibujo:

El dibujo del cuadrilátero obtenido puede retocarse para cambiarle el color, el grosor de los segmentos de sus lados y el estilo de los segmentos de diagonal para que resulte punteado y hasta puede ocultarse el cuarto de circunferencia... coqueterías varias que aprenderán a llevar adelante consultando el manual.



Desafíos de Exploración para Distinguir puntos que se pueden desplazar:

En el dibujo obtenido pueden desplazarse algunos puntos y otros no. ¿Pueden distinguir unos de otros e intentar explicarse por qué algunos tienen más y otros menos libertad de movimiento?

El desplazamiento de algunos puntos está limitado a cierto recorrido y otros se pueden mover por toda la Vista Gráfica. ¿Por qué pasará esto?

¿Notan qué efectos producen los desplazamientos de cada uno de los puntos?

Desafíos y Recorridos por Cuadriláteros de Distinto Tipo

Habrán notado que al desplazar los puntos A y B, el dibujo del cuadrilátero cambia de tamaño, de posición o de orientación pero no de forma.

En cambio, desplazar C o P, provocan otro “tipo” de cambios.

Nos preguntamos:

- ¿Cómo harían para que el dibujo de ABCD pase a representar un rombo, un cuadrado, un trapecio o un rectángulo, lo primero que fuese que logren?
- ¿Será posible conseguir rectángulos diferentes con distintas maniobras?
- ¿Y rombos? ¿Trapecios? ¿Paralelogramos que no sean necesariamente rombos o rectángulos?
- ¿Cuadrados? ¿Rombooides o cometas?

¿Será que algunos cuadriláteros no se pueden conseguir pese a todos los esfuerzos e intentos? ¿De cuáles podríamos garantizar que no se consiguen y de cuáles podríamos anotar recetas diversas de producción?

Recomendación: Quienes quieran pasar directamente a los desafíos, sin tener que pasar por la etapa de construcción, simplemente puede escribirme a centrobabbage@geogebra.at o a liliana.saidon@centrobabbage.com para que le envíe el boceto ya trazado.

Capítulo IV: Crear, mejorar o adaptar programas

Introducción

Por Iris Fernández y Fernando Pelillo

-¿Qué estás haciendo? -Le pregunta Lili a Lucas

-Estoy programando.

-¿Y qué es todo eso? No se entiende nada...

-Estoy haciendo mi propio juego... pero necesito concentrarme, ¿me dejás?

-¿A ver? ¡Quiero jugar con vos! ¿Dónde están los dibujos?

-Es que todavía no funciona! Esto que estás viendo es el código. Estoy escribiendo paso por paso lo que la computadora tiene que hacer.

-¿Y ella te entiende?

-Es que escribo en un lenguaje de programación, uso el lenguaje que la computadora necesita para entenderme. ¿Me dejás seguir programando? Mirá, las muñecas se sienten solas en tu pieza...

Entra Leandro y se queda escuchando la conversación.

-¿Y cómo sabés el lenguaje de la computadora? ¡Quiero aprenderlo! ¡Yo también quiero hacer mis programas!

-Primero tenés que saber escribir.

-¿Querés que hagamos juntos un programa?-
Leandro invita a Lili a usar Etoys.

-¡Sí! ¡Quiero un programa de princesas que bailen y canten!

-No sé por qué, me lo imaginaba... pero vamos a empezar por hacer un programa un poco más simple, vení.

Ordénale a la computadora que te ayude con las tareas

por Daniel Ajoy

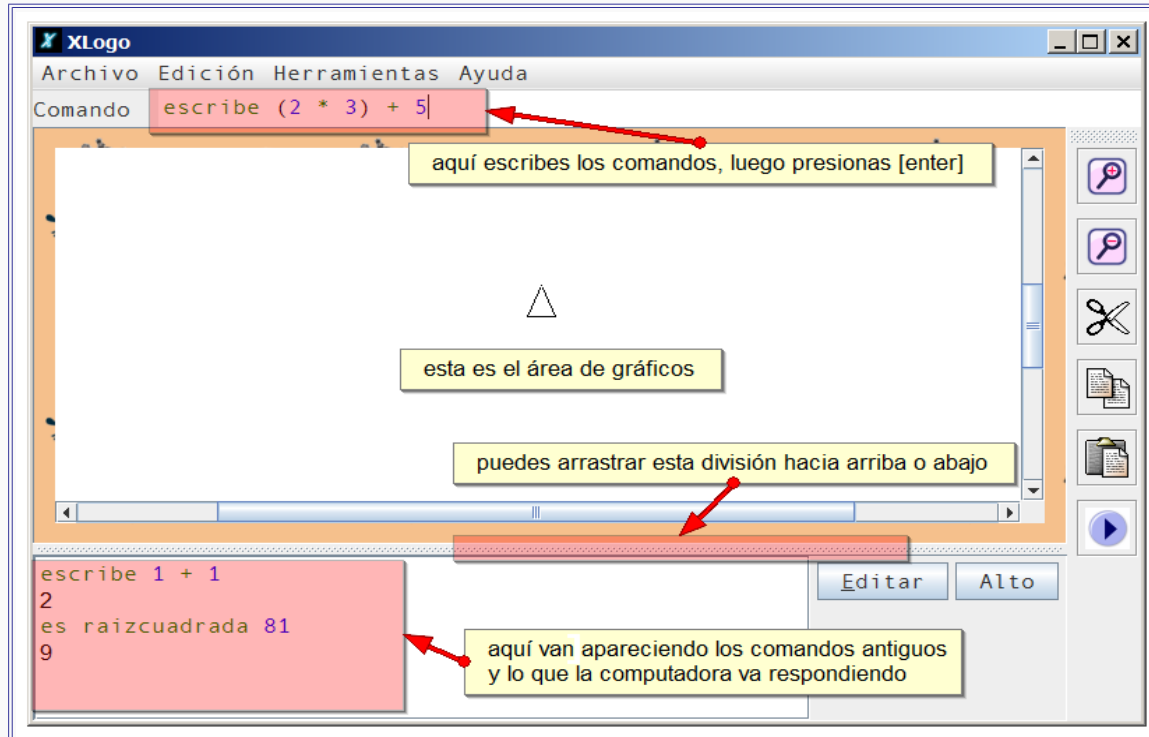
Descarga e instala XLogo

<http://xlogo.tuxfamily.org/sp/index-sp.html>



Las computadoras son muy buenas para ciertas cosas: son muy rápidas, son buenas para hacer cuentas y son bastante incansables. Veremos como conversar con la computadora para que nos ayude con las tareas aprovechando estas habilidades que tiene.

Cuando conversamos con alguien lo hacemos en un lenguaje: Inglés, Español, lenguaje de signos. Para conversar con la computadora necesitamos hablar un lenguaje que la computadora entienda. Usando el programa XLogo podemos hacer que la computadora entienda el lenguaje Logo.



El lenguaje Logo se parece un poco al Español y también al lenguaje de las Matemáticas, pero también tiene algunas diferencias. Por ejemplo, para decirle a la computadora que escriba el resultado de la suma de 1 y 1, decimos:

escribe 1 + 1

Podemos utilizar estos signos:

signo	uso
+	operación de suma
-	operación de resta
*	operación de multiplicación
/	operación de división
(y)	agrupar operaciones
[y]	empezar y terminar listas

Y también podemos utilizar muchos "comandos" para ordenarle a la computadora que haga cosas. Algunos comandos también tienen abreviaciones para evitar escribir mucho. Algunos comandos son los siguientes:

comando	abreviatura	descripción	ejemplo
escribe	es	ordena escribir algo: lo que viene a continuación	escribe 7 / 2 3.5
raizcuadrada	rc	ordena calcular la raíz cuadrada de un número	escribe rc 81 9 escribe rc 101 10.049875621120 9
azar		ordena inventar un número al azar menor que el número que viene a continuación	escribe azar 2 0 escribe azar 2 0 escribe azar 2 1

Supongamos que la tarea dice: "Un ciclista recorre 145.3 km en una etapa, 136.35 km en otra etapa y 162.42 km en una tercera etapa. ¿Cuántos kilómetros le quedan por recorrer si la carrera es de 1000 km?"

Entonces podemos escribir:

$$\text{escribe } 1000 - 145.3 - 136.35 - 162.42 \\ 555.93$$

Como ves, tomamos un problema en lenguaje corriente y lo traducimos a lenguaje Logo para que la computadora calculara la respuesta. Como el comando **escribe** se usa mucho, se lo puede abreviar para escribir menos: si en lugar de **escribe**, pones la abreviatura **es**, la computadora hace exactamente lo mismo:

$$\text{es } 1000 - 145.3 - 136.35 - 162.42 \\ 555.93$$

Exploremos este otro problema: "El Viejo Pascuero ha comprado 15 leños a \$12 el leño para construir trenes de juguete. Cada tren usa un tercio de leño y cada uno lleva 6 ruedas cuyo precio es de \$6 la docena. Paga \$540 a la Unión de Elfos para que los elaboren. Deseamos saber el cuántos trenes saldrán y el costo final de cada uno".

Si cada tren usa $1/3$ de leño tenemos 15 leños entonces lo siguiente nos dirá cuantos trenes podremos hacer:

escribe $15 * 3$

45

Ten presente que puedes usar las flechas hacia arriba y hacia abajo del teclado para recuperar lo que escribiste en el pasado. También puedes copiar al portapapeles parte de ese texto para incluirlo en tus siguientes instrucciones. (Ver: [Portapapeles](#), [Teclas de Atajo](#)). Puedes además hacer clic en el texto escrito por la computadora y éste aparecerá en la línea de comandos, para copiarlo o cambiarlo.

Ya que el costo por cada leño es \$12 y con cada uno se pueden hacer 3 trenes, entonces el costo de la madera de cada tren es 4. Esto ya lo deberías saber de memoria, pero la computadora te ayuda a confirmar:

escribe $12 / 3$

4

Si los elfos que hicieron todos los trenes cobraron \$540, entonces el costo por hacer cada uno de los 45 trenes debe ser:

$$\begin{array}{r} \text{escribe } 540 / 45 \\ 12 \end{array}$$

Y, si el costo por docena de las ruedas es \$6, entonces el costo individual es:

$$\begin{array}{r} \text{escribe } 6 / 12 \\ 0.5 \end{array}$$

Y, ya que cada tren tiene 6 ruedas entonces el costo de todas las ruedas del tren es:

$$\begin{array}{r} \text{escribe } (6 / 12) * 6 \\ 3 \end{array}$$

Finalmente el costo de cada tren será el costo de la madera, más el costo de hacerlos, más el costo de las ruedas.

$$\begin{array}{r} \text{escribe } 4 + 12 + 3 \\ 19 \end{array}$$

También pudimos haber escrito de las siguientes formas:

escribe $(12 / 3) + (540 / 45) + (6 / 12 * 6)$

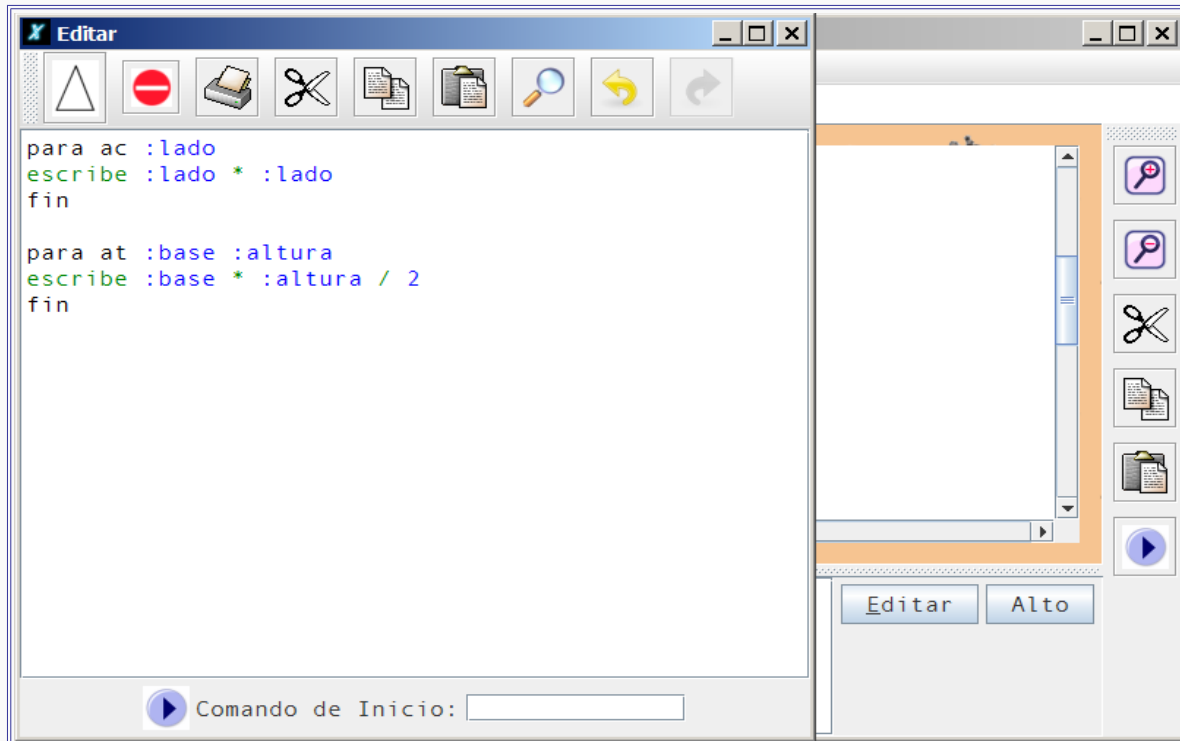
19

escribe $12 / 3 + 540 / 45 + 6 / 12 * 6$

19

Nota cómo las multiplicaciones y divisiones se realizan automáticamente antes que las sumas y las restas. Eso también pasa en lenguaje matemático.

Algunos cálculos son tan útiles y frecuentes para algunas personas que hasta tienen nombre. Por ejemplo la "fórmula del área del cuadrado". En Logo también es posible dar nombre a fórmulas y ordenes. Esto se hace presionando la tecla de atajo Alt-E o presionando el botón "Editar" (en la esquina inferior izquierda de la ventana). Por ejemplo, si queremos que la computadora sepa la fórmula del área del cuadrado (**ac**) y la del área del triángulo (**at**), escribimos:



Para volver a la ventana principal usamos el primer ícono del menú superior, es decir, el triángulo.

Entonces, si queremos saber el área de una mesa cuadrada de 1.3m de lado escribimos:

```
ac 1.3
1.69
```

Y si queremos el área de un patio triangular de 12m de base y 8m de altura escribimos:

```
at 12 8
48
```

Quizá alguien podría olvidar que el valor que escribe la computadora cuando usamos el comando **at** es el área de un triángulo. Podemos remediar esto, volviendo a la ventana del Editor (usando Alt-E) y corrigiendo, así:

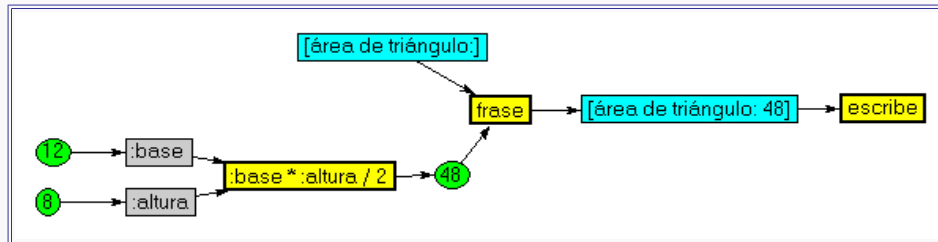
```
para at :base :altura
escribe frase [área de triángulo:] :base * :altura / 2
fin
```

Usamos nuestro mejorado comando **at** así:

at 12 8

área de triángulo: 48

Nota cómo el comando **frase** usó el valor que antes simplemente escribíamos y lo juntó a una lista de palabras, para formar una frase. Luego el comando **escribe** usó esa frase para escribirla en la pantalla.



¿Cómo haríamos si el problema dice: "El área de un patio triangular es de 48m² y su altura es 10m. Hallar la longitud de su base"?

También podemos usar la fórmula de área del triángulo que la computadora sabe, pero de una manera menos efectiva, porque ahora sabemos el área y la altura, pero no la base del triángulo.

at 6 10

área de triángulo: 30

at 7 10

área de triángulo: 35

at 10 10

área de triángulo: 50

at 9 10

área de triángulo: 45

at 9.5 10

área de triángulo: 47.5

at 9.6 10

área de triángulo: 48

Nota cómo simplemente intentamos varios números para el valor de la base. La computadora calcula el área muy rápidamente y nosotros podemos presionar la flecha hacia arriba del

teclado cada vez, modificar la orden y pedir que recalcule. Si la base del triángulo es 6 o 7 el área era menor que 48 (que es el área que deseamos). Con una base de 10, el área fue demasiado. Con una base de 9 el área fue muy poquita. Por suerte existen más números que podemos intentar entre 9 y 10, por ejemplo 9.5. Si la altura del triángulo es 10m y la base es "9.6m" el área del triángulo es 48m^2 , como nos planteaba el problema.

Nuevo problema: "¿cuáles son las dimensiones de la base y de la altura de un triángulo, si su área es de 42cm^2 y la altura de ese triángulo excede en 5cm a su base?"

Para explorar su solución utilizamos la ventana del Editor para definir el comando `atr` (Área del Triángulo Raro):

```
para atr :base
  escribe frase [base:] :base
  escribe frase [altura:] :base + 5
  at :base :base + 5
fin
```

Y lo usamos como sigue:

atr 2

base: 2

altura: 7

área de triángulo: 7

Si la base es 2 la altura es 7 pero el área del triángulo es 7, muy pequeña.

atr 10

base: 10

altura: 15

área de triángulo: 75

Si la base es 10 la altura es 15 y el área del triángulo es 75, muy grande.

atr 8

base: 8

altura: 13

área de triángulo: 52

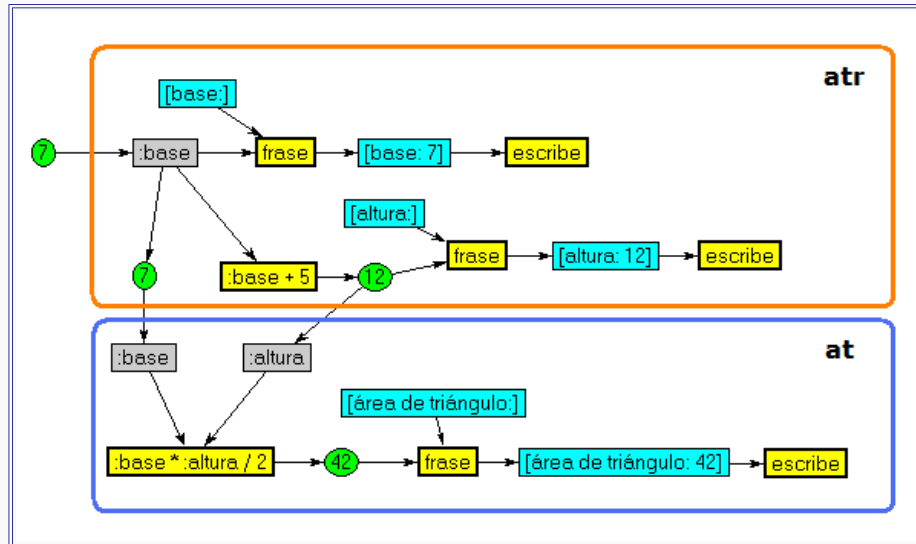
Si la base es 8 la altura es 13 y el área del triángulo es 52, todavía muy grande.

atr 7
 base: 7
 altura: 12
 área de triángulo: 42

Si la base es 7 la altura es 12, y el área del triángulo es la pedida en el problema.

Fíjate cómo el comando **atr**

- recibe el valor de la base y escribe la línea **base: ...**
- calcula el valor de la altura y escribe la línea **altura: ...**
- usa el comando **at** (que es el comando que creamos y hemos estado usando para calcular Áreas de Triángulos) con la **base** que recibió pero con un **altura** que siempre será la **base + 5** (como el problema pide)
- el comando **at** actúa como siempre: usa los valores que recibió, calcula el área, y escribe la línea **área de triángulo: ...**



Para darnos una idea de por dónde puede estar nuestra respuesta, usamos números al azar varias veces. Pero el lenguaje Logo también nos permite ordenarle a la computadora que invente un número ella misma y que repita varias veces una lista de comandos. Por ejemplo:

```
repite 5 [escribe azar 10]
```

```
2
```

```
9
```

```
3
```

```
9
```

```
3
```

repite es un comando que necesita dos cosas, necesita una lista de comandos a repetir, y necesita el número de veces que debe repetirlos. El número va primero y la lista va después. Fíjate cómo usas corchetes cuando escribes listas en Logo.

En lugar de escribir los números producidos por **azar** podríamos hacer que **atr** los use, así:

```
repite 5 [atr azar 10]
```

```
base: 4
```

```
altura: 9
```

```
área de triángulo: 18
```

```
base: 3
```

altura: 8

área de triángulo: 12

base: 3

altura: 8

área de triángulo: 12

base: 1

altura: 6

área de triángulo: 3

base: 5

altura: 10

área de triángulo: 25

¡Caramba! ninguno de esos intentos nos dio un triángulo de área 42. Pero no hay problema, podemos ordenar a la computadora que intente 10 veces, o 100 veces, o 1000 veces... ¡Las computadoras son incansables!

Desafíos

Tu profesora te habrá dado y te dará muchos problemas con números y cálculos que quizá puedas hacer que la computadora resuelva por ti. Pero si quieres más aquí te dejamos dos:

- Antonio se casó teniendo 25 años en 1960. ¿En qué año cumplirá 85 años? ¿Qué edad tiene ahora mismo?
- Un rectángulo es 2 metros más ancho que un cierto cuadrado, 6 metros más largo que él y tiene un área 84 m^2 mayor que la de dicho cuadrado. Hallar las dimensiones de las dos figuras.

Para saber más

Para saber más comandos y saber qué otras cosas puedes hacer con XLogo vista:
<http://xlogo.tuxfamily.org/sp/index-sp.html>

Comparte

Puedes compartir tu trabajo, tus dudas y tus sugerencias. Suscribiéndote al grupo de correo LogoES (<http://neoparaiso.com/logo/lista-logo.html>) para eso debes ya tener una cuenta de correo electrónico.

Crea tu propio pinball con Etoys

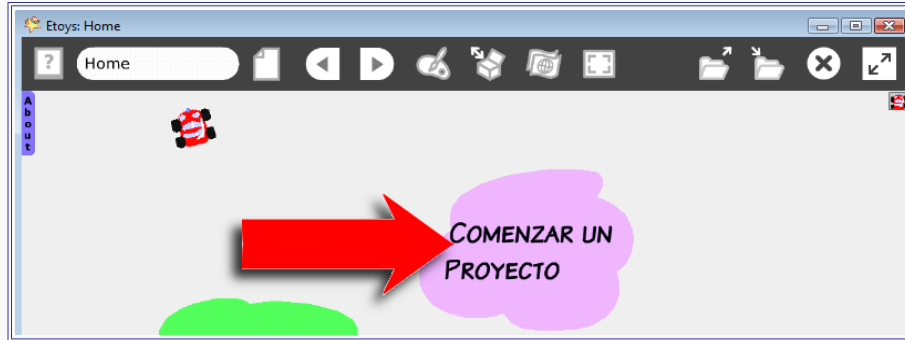
por Iris Fernández

Obtener Etoys en español para instalar:

<http://www.squeakland.org/>

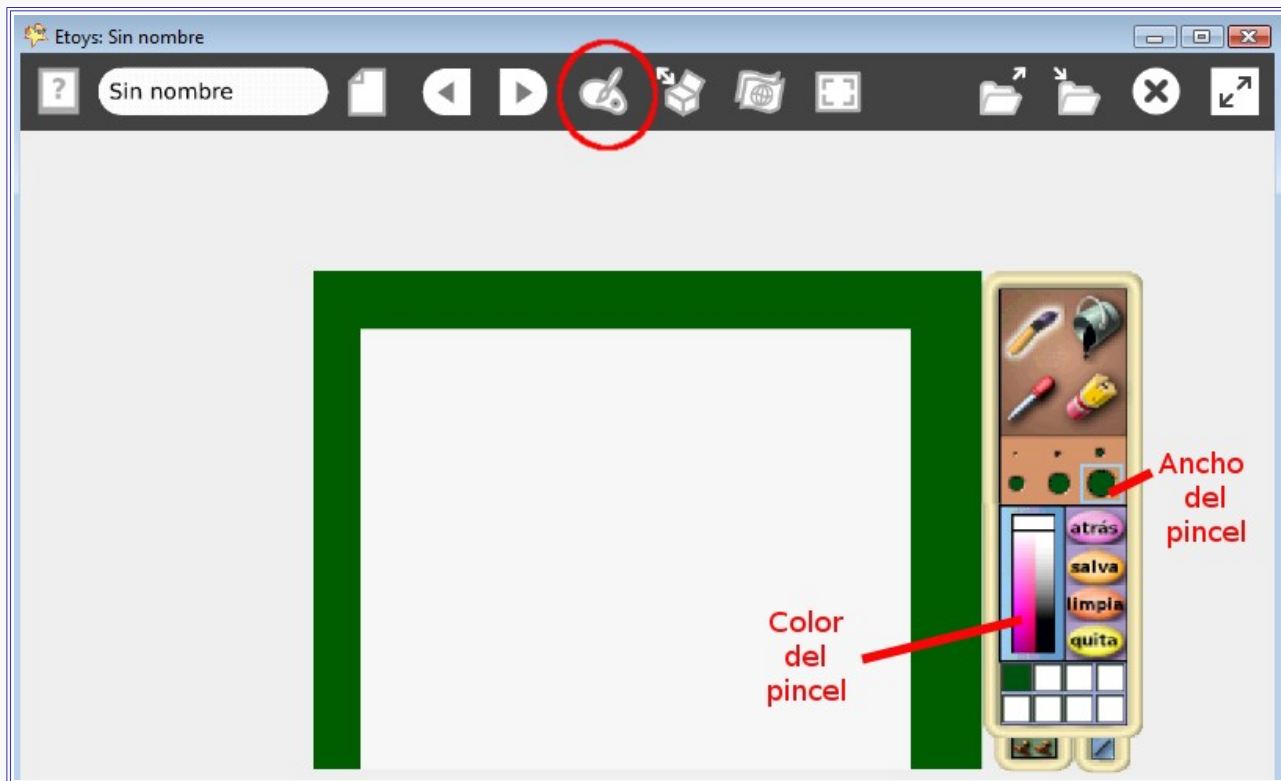


¿Alguna vez soñaste con crear tu propio juego para la computadora? Con **Etoys** esta es una tarea bastante sencilla. Empecemos por hacer clic en *Comenzar un nuevo proyecto*.



Vamos a dibujar el borde del pinball y una pelota que rebote en ese borde.

Para eso, haz clic en el **pintor**, escoge un pincel muy grueso y dibuja un gran rectángulo u óvalo, lo más grande que puedas, aunque no quede tan prolijo.

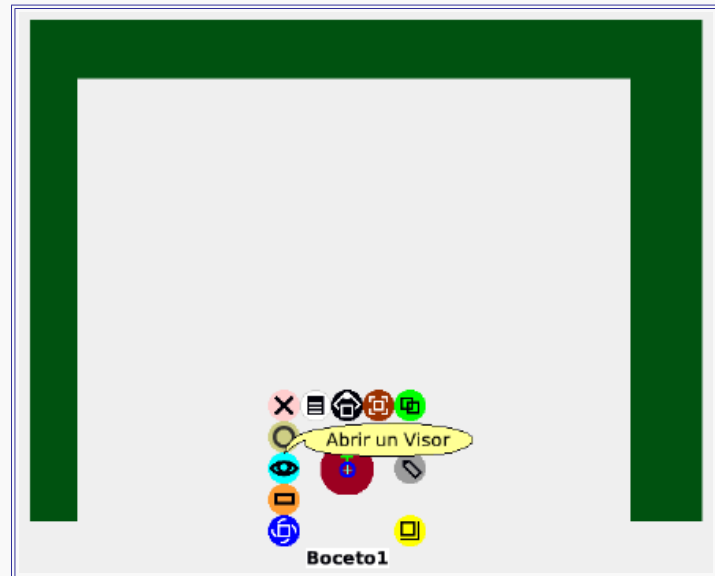


Haz clic en el botón *Salva* para guardar este dibujo.

Usa nuevamente el pintor para dibujar un círculo, pero esta vez usando otro color.

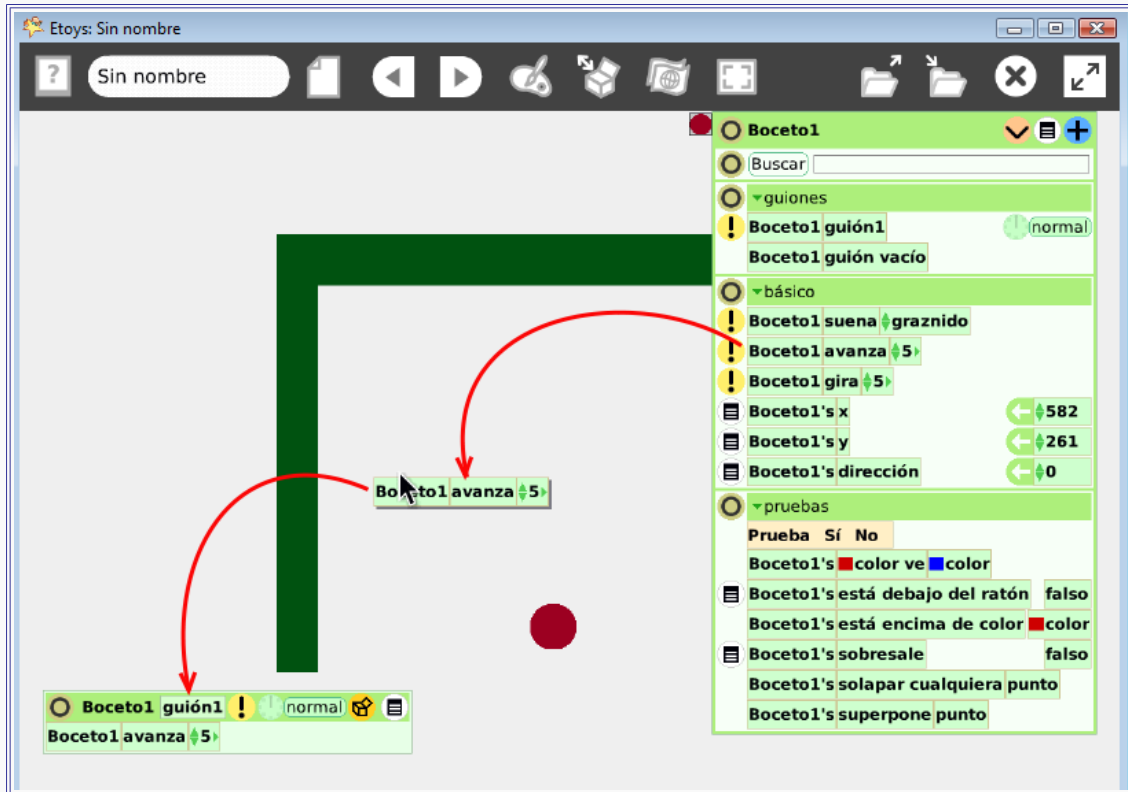
Ahora haz clic con el botón derecho sobre el círculo y haz clic en el ojo (a esta acción se le llama *abrir un visor para ese objeto*).

Arrastra la orden **Boceto1 avanza 5**. Al soltarlo en el *mundo* se creará un programa llamado **Guión1**, es decir, una secuencia de órdenes que deberá ejecutar la pelota.



Etoys: Sin nombre

Sin nombre



Boceto1

Buscar

▼ guiones

- ! Boceto1 guión1 normal
- Boceto1 guión vacío

▼ básico

- ! Boceto1 suena granzido
- ! Boceto1 avanza 5
- ! Boceto1 gira 5
- Boceto1's x 582
- Boceto1's y 261
- Boceto1's dirección 0

▼ pruebas

Prueba	Sí	No
Boceto1's color ve color		
Boceto1's está debajo del ratón		falso
Boceto1's está encima de color		color
Boceto1's sobresale		falso
Boceto1's solapar cualquiera punto		
Boceto1's superpone punto		

Boceto1 guión1 ! normal

Boceto1 avanza 5

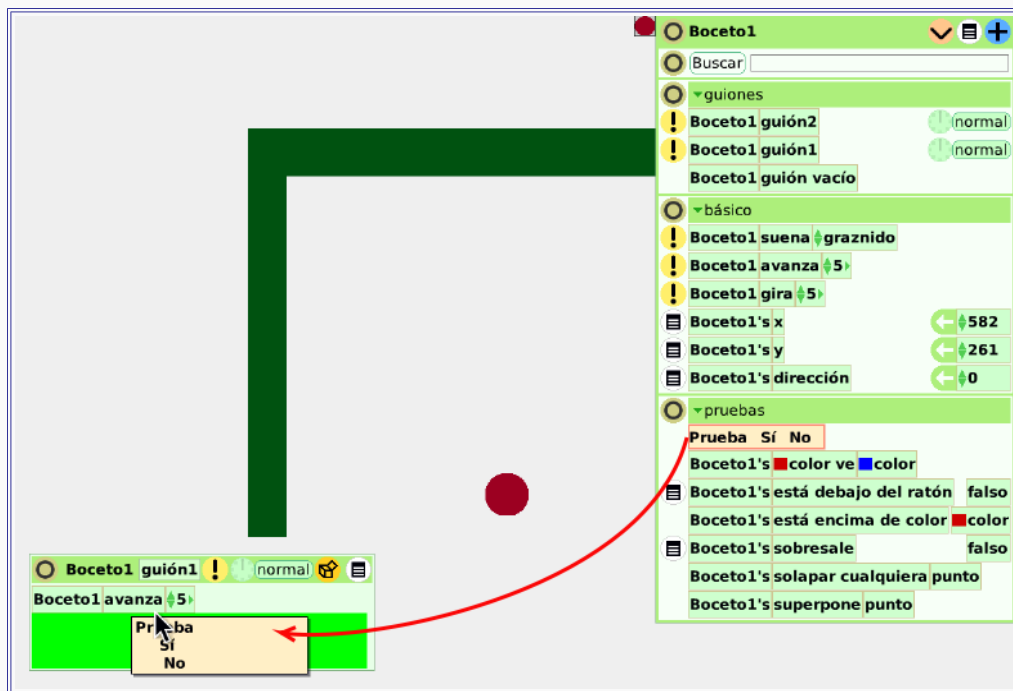
Haciendo clic en el reloj, el guión comenzará a *latir*, es decir, a ejecutarse indefinidamente. Si vuelves a hacer clic en el reloj, lo pondrás en *pausa*.



¡Qué bueno! ¡La pelota se mueve sola! Pero... ignora totalmente los bordes de nuestro pinball... es porque nadie le dijo qué tenía que hacer con ese dibujo.

Vamos a programarla para que, cuando su color rojo se superponga con cualquier cosa de color verde, cambie su dirección.

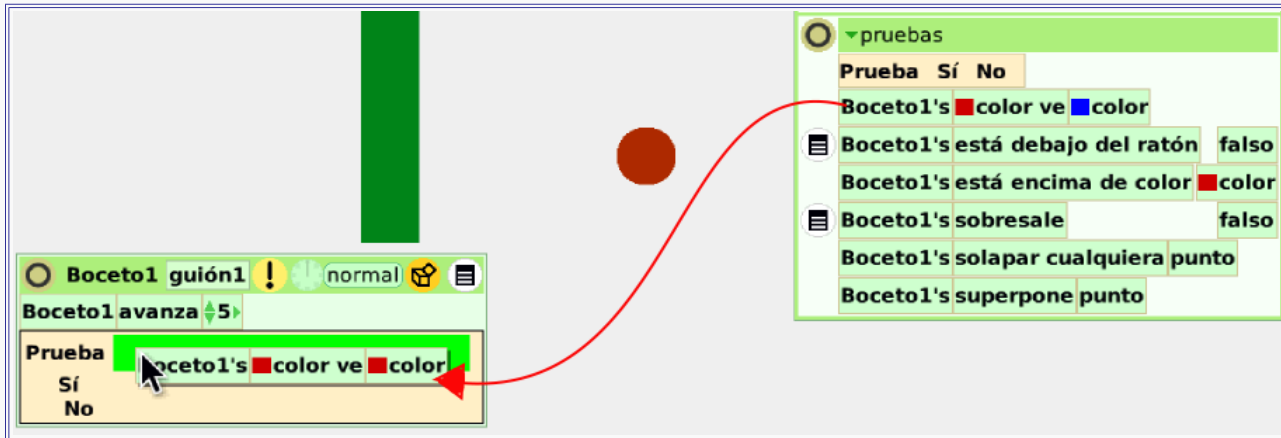
Arrastra un bloque de **Prueba Si / no**. Debes ponerlo justo debajo de "Boceto1 avanza 5", soltándolo cuando una sombra de color verde marque el lugar donde quedará:

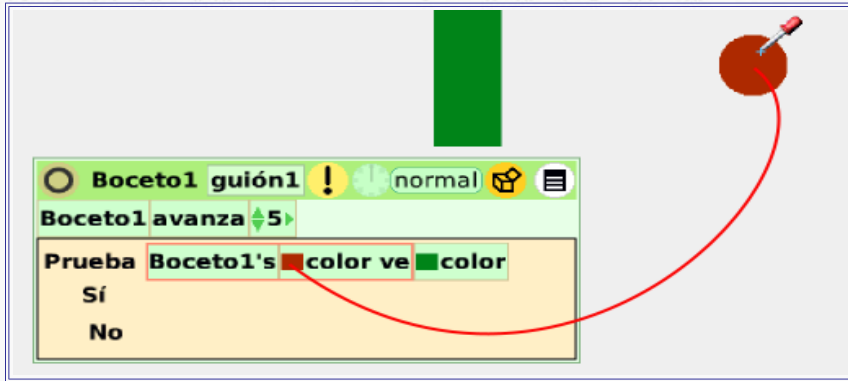


Ahora hay que decirle qué tiene que hacer y cuándo.

Le diremos “prueba a ver si el color rojo de la pelota ve el color verde”.

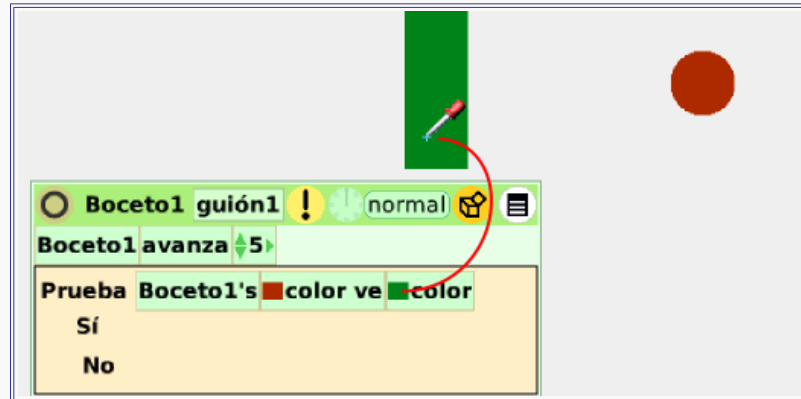
Primero: Arrastra *Boceto1's color ve color* al apartado *Prueba* del bloque de condición.





Segundo: Haz clic en el primer cuadrado de color (*color ve*) y después haz clic en la pelota.

Tercero: Haz clic en el segundo cuadrado de color (*color*) y el puntero se transformará en un gotero; después haz clic en el borde verde.



Ahora la expresión significa: *Haz la prueba: ¿El color rojo de la pelota ve el color verde del borde del pinball?*

Sólo nos falta decirle qué hacer en ese caso: rebotar.

Pero no existe una orden con ese nombre, así que le diremos a la pelota que gire unos 45 grados.

Primero: arrastra el bloque de giro a la sección **Sí** (es lo que hará la pelota si se cumple la condición)

Segundo: Para que gire 45 grados, modifica el número 5. Haz clic sobre él y escribe 45.

Boceto1 guión1 ! normal

Boceto1 avanza 5

Prueba Boceto1's color ve color

Sí Boceto1 gira 45

No

- ! Boceto1 suena graznido
- ! Boceto1 avanza 5
- ! Boceto1 gira 5
- Boceto1's x 632
- Boceto1's y 353
- Boceto1's dirección 180

pruebas

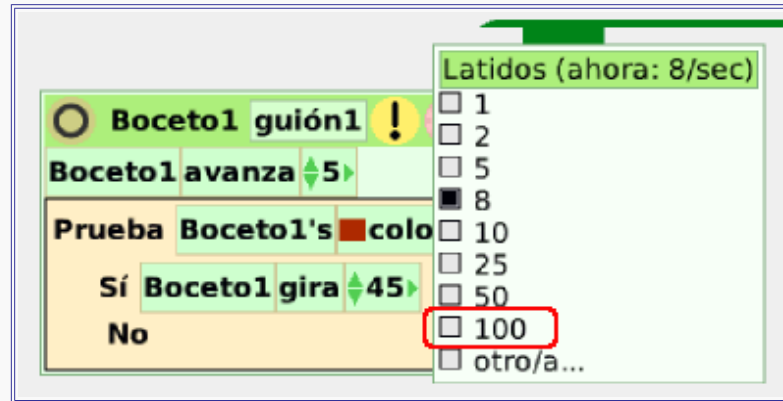
Prueba	Sí	No
Boceto1's color ve color		
Boceto1's está debajo del ratón		falso
Boceto1's está encima de color		color
Boceto1's sobresale		falso
Boceto1's solapara cualquiera punto		
Boceto1's superpone punto		

Para que la pelota vaya más rápido, vamos a aumentar el ritmo del latido. Deja presionado el reloj y verás una ventanita donde puedes elegir un número; cuanto más grande sea el número, más rápido se moverá la pelotita.

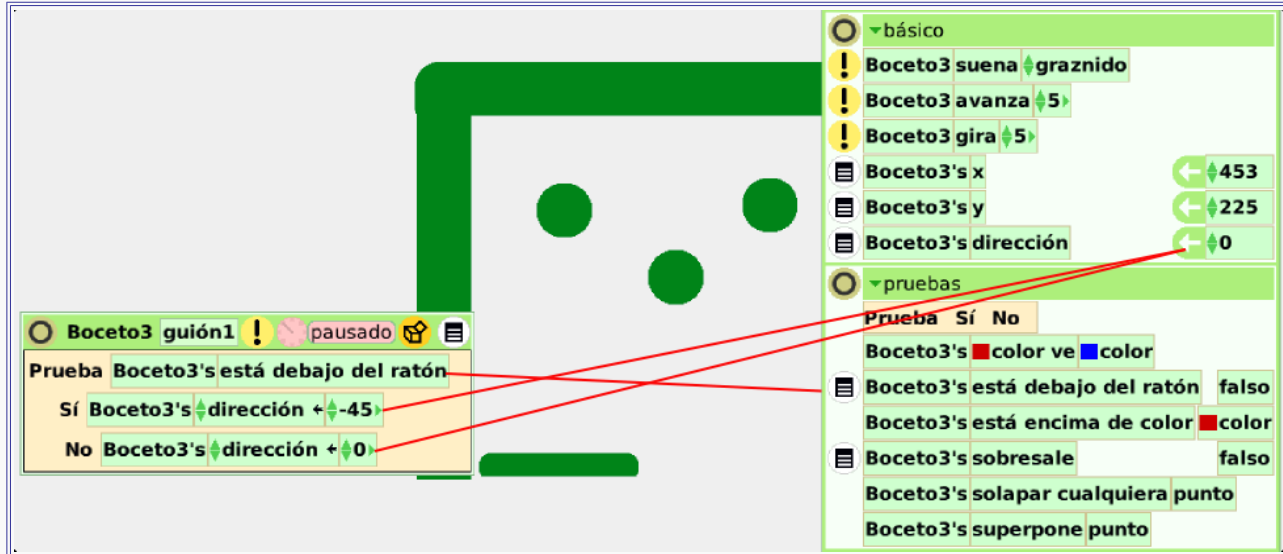
Ahora la pelota rebotará en todo lo que dibujes del mismo color verde del borde. Puedes hacer formas de lo más extrañas. ¡Pero nos están faltando los flippers!

Dibuja una línea y crea un guión que diga: *Haz la prueba: si el ratón está sobre este dibujo, que la dirección del dibujo sea de 45 (para el flipper de la derecha), y si el ratón no está sobre el dibujo, que su dirección sea 0.*

Para el flipper de la izquierda deberás escribir un signo menos antes del número 45: -45.



Atención: para cambiar la dirección deberás arrastrar la sentencia tomándola desde la flecha que está al lado del número, como en esta imagen:



The image shows a programming environment with a character named 'Boceto3' on the left and a code editor on the right. The character is a green figure with two circular eyes. The code editor is divided into two sections: 'básico' and 'pruebas'.

Code Editor Content:

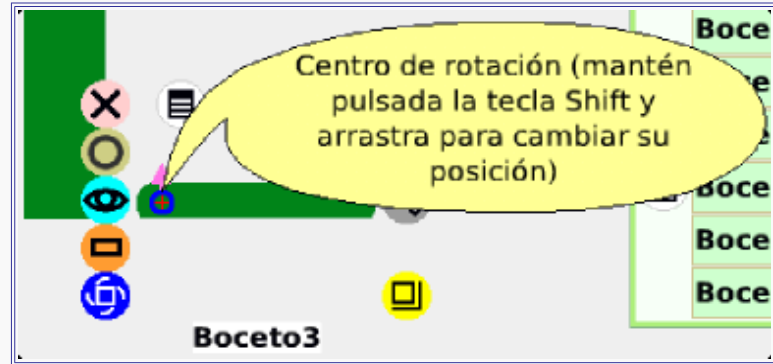
- básico**
 - Boceto3 suena **graznido**
 - Boceto3 avanza **5**
 - Boceto3 gira **5**
 - Boceto3's x: **453**
 - Boceto3's y: **225**
 - Boceto3's dirección: **0**
- pruebas**
 - Prueba **Sí No**
 - Boceto3's **color** ve **color**
 - Boceto3's está debajo del ratón: **falso**
 - Boceto3's está encima de color **color**
 - Boceto3's sobresale: **falso**
 - Boceto3's solapar cualquiera punto
 - Boceto3's superpone punto

Inspector Panel (Left):

- Boceto3 guión1 **!** **pausado**
- Prueba Boceto3's está debajo del ratón
 - Sí Boceto3's dirección **← -45**
 - No Boceto3's dirección **← 0**

Red arrows indicate that the 'dirección' blocks in the 'pruebas' section are being moved to the 'Prueba Boceto3's está debajo del ratón' section.

Para que el flipper rote desde un extremo, deberemos cambiar el centro de rotación. Haz clic con el botón derecho del mouse sobre el dibujo, mantén presionada la tecla de mayúscula y mueve la cruz con el círculo:



Desafío:

¿Serías capaz de hacer que los dos flippers se moviesen a la vez?


Puedes escribirme a iris@sembrandolibertad.org para compartir tus trabajos y enviarme preguntas.

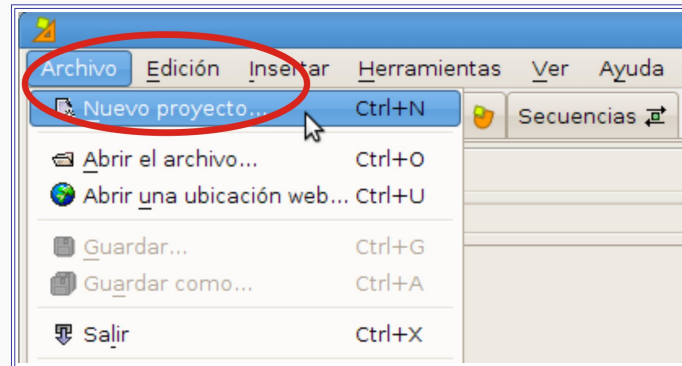
Rompecabezas y otros juegos con JClic Author

Obtener JClic en español para instalar:

http://www.argenclic.org.ar/?page_id=570

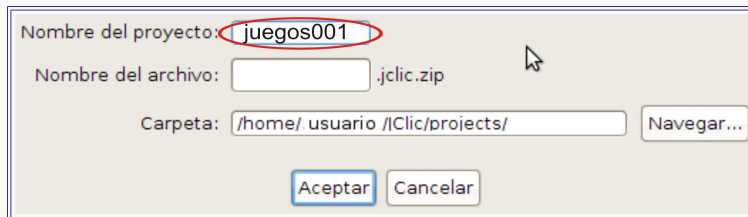


Como vimos en el capítulo Herramientas para compartir tus conocimientos - Repasando temas escolares con JClic, hay muchos temas escolares para aprender jugando con JClic. Este programa incluye una herramienta para crear/modificar actividades llamada  JClic Author, con la que se pueden inventar algunos juegos divertidos como rompecabezas, crucigramas, sopas de letras...



Para empezar deberás abrir el programa JClic Author desde el menú de programas de tu computadora. Cuando esté listo, comienzas un “Nuevo Proyecto”

En la ventana emergente, eliges un nombre para tu secuencia de juegos (tu proyecto). Te recomendamos que sea una sola palabra sin acentos ni símbolos, aunque puedes intercalar números (por ejemplo: **juegos001**)



Al aceptar, podrás comenzar a crear juegos para tus amigos. Comenzaremos con un rompecabezas a partir de una

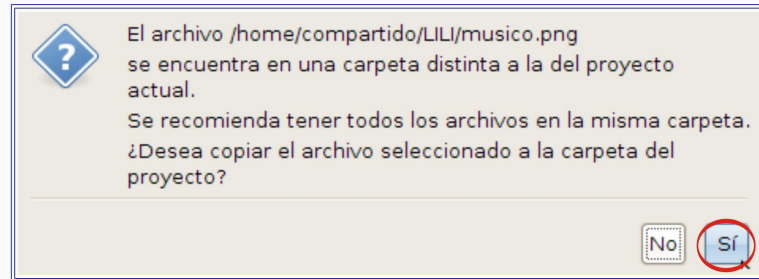
fotografía o imagen.

Para ello, abre una imagen tuya o una en la que el autor te haya dado permiso para usarla (ver [Licencias y derechos de autor](#)). Por ejemplo, una de estas



imágenes publicadas en Open Clip Art Library¹⁴. Debes guardarla en tu computadora (haciendo clic con el botón derecho del mouse, y eligiendo *Guardar imagen como...*). Recuerda el lugar en el que guardas el archivo para después abrirlo en JClic Author.

Desde JClic Author, seleccionaremos la pestaña “**Mediateca**”, donde se guardan todos los archivos multimedia que usarás en tu proyecto (imágenes, sonidos, etc.). Haz clic en el botón AÑADIR (primero de la izquierda) y busca tu imagen.



Para este ejemplo hemos elegido un guitarrista. Cuando lo encuentres, el programa te preguntará si deseas copiar tu archivo de imagen en la carpeta del proyecto. Te recomendamos responder que Sí.

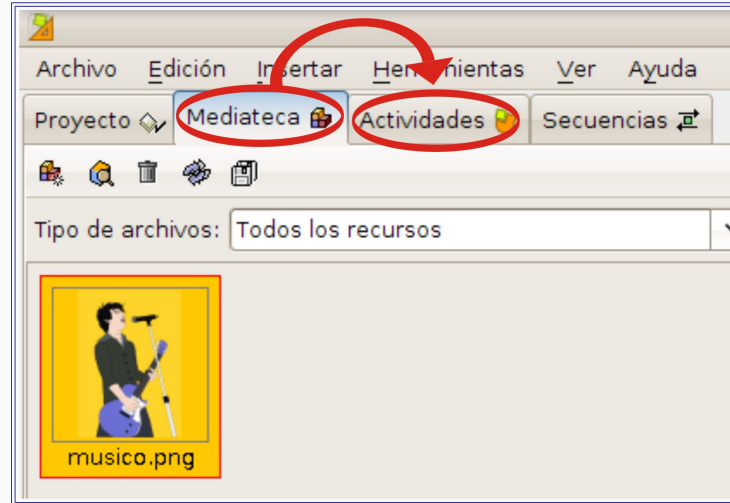
¹⁴ <http://openclipart.org/>

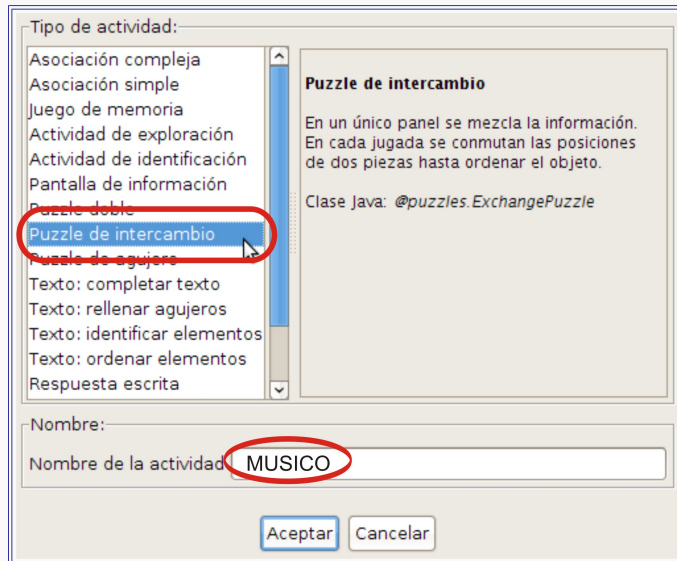
Si todo marcha bien, verás tu imagen de esta manera:

Ahora podemos comenzar a diseñar nuestra primera actividad, el ROMPECABEZAS o PUZZLE. Para ello, pasamos a la lengüeta “ACTIVIDADES” y hacemos clic en el botón “AÑADIR”



Se abrirá una ventana que permite seleccionar el tipo de juego que queremos diseñar. Vamos a elegir “puzzle de intercambio” (luego puedes probar con otras opciones).





Del mismo modo que al comenzar el proyecto, deberás colocarle un nombre al rompecabezas. Te sugerimos usar el nombre el archivo de la imagen: **MUSICO**.

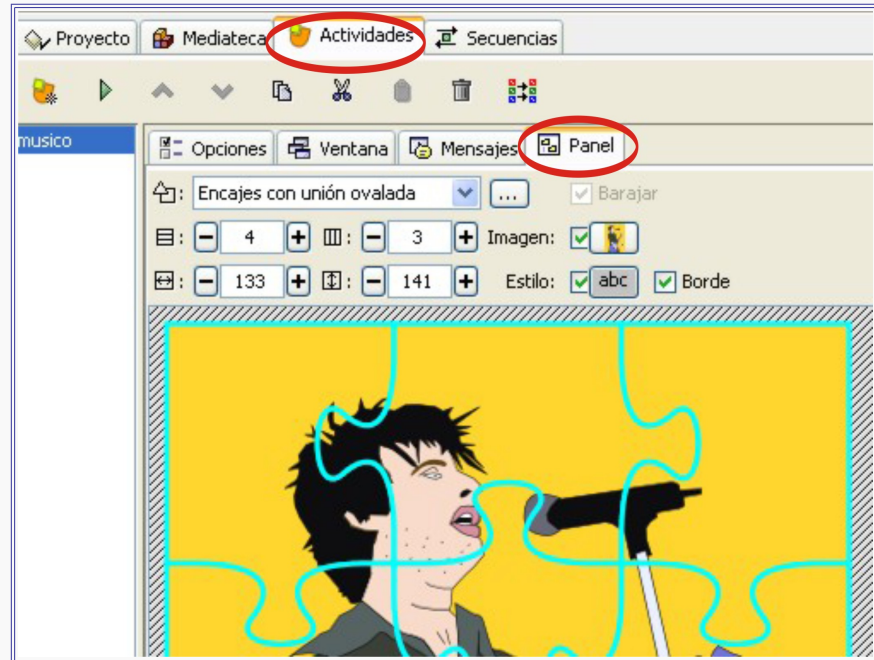
Al aceptar, aparecerán 4 nuevas pestañas de herramientas (**OPCIONES - VENTANA - MENSAJES - PANEL**), que deberás utilizar para darle a tu rompecabezas un

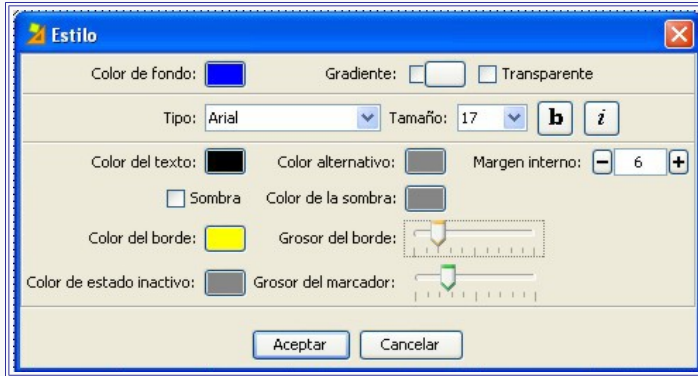
aspecto que te agrade.

Vamos a comenzar a diseñar desde la lengüeta “Panel”, como se ve en la siguiente figura.

Puedes elegir la forma del borde de las piezas (en la figura: **Encajes con unión ovalada**), definir la cantidad de filas (en este ejemplo son 4) y de columnas (3).

Las casillas de ancho (133) y alto (141) no producen cambios ya que el rompecabezas no cambia ni deforma el tamaño de la imagen (sirven para hacer rompecabezas de frases escondidas, escribiendo una palabra en cada pieza).





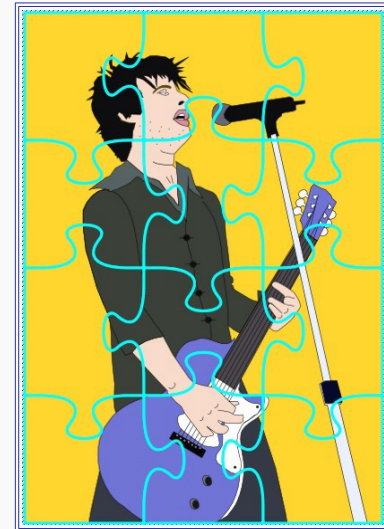
“Estilo” abre una ventana con este aspecto y permite elegir colores para darle el aspecto que más te guste, como el color o grosor del borde de las piezas.

Cuando hayas obtenido el efecto deseado, puedes probar el resultado con el botón “Probar el funcionamiento de la actividad”

Junto a la palabra Imagen se encuentra un botón que permite elegir entre las imágenes disponibles en la “Mediateca” (en nuestro ejemplo, sólo estará “musico.

png”).

El botón



Si te gusta como quedó, es hora de **guardar el Proyecto**, utilizando “Archivo/Guardar” de la barra de menú. Se generará un archivo con el nombre “**juegos001.jclic.zip**” (normalmente dentro de la carpeta “**Jclic/projets/juegos001**”). Puedes agregar más juegos al mismo proyecto (otros rompecabezas o actividades de otro tipo) utilizando la lengüeta “ACTIVIDADES”, haciendo clic en el botón “AÑADIR” y eligiendo el tipo de actividad que más te guste (un proyecto puede contener muchas actividades).

Para jugar con el rompecabezas (y desafiar a tus amigos a resolverlo) debes abrir el programa

Jclic Player



y buscar “**juegos001.jclic.zip**”.

Desafíos:

Construir una sopa de letras con los nombres de tus músicos favoritos. Construir un rompecabezas con los nombres de los jugadores de tu equipo colocados en el campo de juego según su puesto (portería, defensa, etc...). Puedes dibujar un campo de tu deporte favorito utilizando GIMP.

Enlaces:

Zona Clic¹⁵ y ArgenClic¹⁶ son dos ejemplos de sitios con muchos recursos para seguir aprendiendo sobre este programa, con manuales y ayudas.

Compartir tus creaciones:

Puedes enviar tus trabajos a Zona Clic¹⁷ o ArgenClic¹⁸ para que otros niños jueguen con tus invenciones.

15 <http://clic.xtec.cat/es/>

16 <http://www.argenclic.org.ar/>

17 <http://clic.xtec.cat/es/act/colabora.htm>

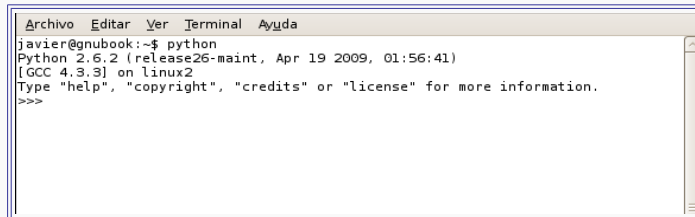
18 http://www.argenclic.org.ar/?page_id=1053

Programando en Python, un lenguaje profesional

Por Javier Castrillo

Luego de haber jugado con Squeak y Jclíc habrás advertido lo apasionante que es crear tus propios programas. Sabrás que las personas que se dedican a ello se llaman **programadores** o **desarrolladores** y que usan diferentes **lenguajes de programación**. Si quieres sentirte como uno de ellos, o mejor aún, sientes que puede ser tu vocación, te invito a hacer unas pequeñas aplicaciones que te introducirán en el mundo del desarrollo de software. Puntualmente usaremos el lenguaje Python que es muy sencillo de aprender, pero a la vez es muy poderoso. Usando Python podrás hacer programas para casi cualquier plataforma (sistema operativo), y además te permitirá programar aplicaciones de consola, de ventanas, aplicativos que corran en la web (por ejemplo Google está programado en Python) y en poco tiempo ¡hasta podrás hacer tus propios video juegos! No digas que la propuesta no es tentadora...

Así es que nos dispondremos a instalar Python. Si eres de los afortunados que usan Linux, seguramente no tendrás que hacer nada, ya que viene instalado en todas las distribuciones más conocidas. Si no es tu caso, tienes dos opciones, puedes usar un live CD con Linux (de paso aprenderás más y estarás actuando con espíritu hacker) o dirige tu navegador hacia el sitio oficial de Python y descarga la versión indicada para tu sistema operativo desde la página: <http://www.python.org/download/> Verás que hay varias versiones de Python, nosotros usaremos cualquiera de las que comiencen con 2.X, **no** las que comiencen con un 3.X ya que esa rama es muy nueva y todavía le falta algo de desarrollo. Sigue las instrucciones y luego probaremos que está todo bien simplemente escribiendo **python** en una consola (si usas windows debes ir a **Python console** en tu menú de inicio), tendremos que obtener algo parecido a la figura:



```
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
javier@gnubook:~$ python
Python 2.6.2 (release26-maint, Apr 19 2009, 01:56:41)
[GCC 4.3.3] on linux2
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

Allí verás que la versión de Python que tengo instalada en mi máquina es la 2.6.2, que uso Linux y el símbolo `>>>` indica que Python está aguardando instrucciones del programador.

```
javier@gnubook:~$ python
Python 2.6.2 (release26-maint, Apr 19 2009, 01:56:41)
[GCC 4.3.3] on linux2
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

No dejemos a Python esperando, y empecemos entonces a darle directivas, ¿Qué tal unos cálculos para ir entrando en calor? Escribe pues `45 + 67` y presiona Enter.

```
>>> 45 + 67
112
>>>
```

Python resuelve el asunto y se queda nuevamente en espera. Vamos con otro:

```
>>> 26 * 3
78
>>>
```

Pero vamos, tú quieres programar y no hacer cuentas, ¿No es verdad? ¡Hagamos pues nuestro primer programa! Es una tradición entre los desarrolladores, que cuando aprendemos un lenguaje de programación nuevo, la primera aplicación debe ser un saludo universal. Respetaremos esa costumbre escribiendo:

```
>>> print '¡Hola Mundo!'
¡Hola Mundo!
```

Fíjate que le indicamos a Python que **imprima (print)**, la oración *¡Hola Mundo!* encerrando la misma entre comillas. Yo he usado comillas simples pero puedes usar también comillas dobles. Ahora tú puedes cambiar la oración (los programadores la llamamos **cadena**) y hacer que Python exprese cualquier cosa. Prueba y haz que Python sea tu voz.

```
>>> print 'Qué bueno está esto de programar'
Qué bueno está esto de programar
```

Ya estamos en condiciones de **ingresar datos** en lugar de solamente imprimirlos. Intenta lo siguiente:

```
>>> nombre = raw_input( ' Ingresa tu nombre: ' )
```

Al dar *Enter*, veremos que el intérprete Python no nos muestra el clásico >>> sino que se queda esperando que le ingresemos (`raw_input`) algún dato, el que guardará y lo llamará “nombre” tal cual se lo indicamos: Pongamos nuestro nombre y probemos qué sucede:

```
>>> nombre = raw_input('Ingresa tu nombre: ')
Ingresa tu nombre: Javier
>>>
```

Pareciera que no ha sucedido nada, pero si ahora escribo:

```
>>> print nombre
Javier
>>>
```

Fíjate que no he puesto comillas en el print sino que indicado: “Imprime lo que tú tienes guardado como nombre” y me ha devuelto la *variable* nombre que en este caso tiene por valor “Javier”. Veamos estos dos casos:

```
>>> print 'nombre'  
nombre  
>>> print nombre  
Javier  
>>>
```

¿Comprendes la diferencia entre la cadena *'nombre'* y la variable *nombre*? Si es así, ¡felicitaciones! Estamos muy cerca de hacer nuestro primer programa “de verdad”. Sigamos que se está poniendo bueno, vamos a pedir más datos y a guardarlos en diferentes variables:

```
>>> nombre = raw_input('Mi nombre es: ')  
Mi nombre es: Javier  
>>> edad = input('Mi edad: ')  
Mi edad: 41
```

```
>>> club_de_futbol = raw_input('Mi club favorito: ')
Mi club favorito: River Plate
>>> print 'Mi nombre es', nombre, 'tengo', edad, 'años y
mi club de fútbol favorito es', club_de_futbol
Mi nombre es Javier tengo 41 años y mi club de
fútbol favorito es River Plate
>>>
```

Observa que los nombres de variables no pueden contener espacios, ni eñes, ni acentos. Y que la coma hace que el print escriba una cosa tras la otra, no pasa a la línea siguiente. Y otra cosa más, en el caso de la edad, he usado `input`, no `raw_input`. ¿Adivinás porqué? Exactamente, porque la edad se ingresa con *números* y el nombre y el club con *cadena*s. Cuando estás seguro que el dato a ingresar será un número, usas `input`. Cuando el dato a ingresar es cualquier expresión usarás `raw_input`

¿Verdad que está interesante? Sigamos metiéndonos en el asunto. Ahora analizaremos los datos que nos aporta el usuario y obraremos en consecuencia:

```
>>> gusto_cine = raw_input('¿Te gusta ir al cine? (S/N) : ')
¿Te gusta ir al cine? (S/N) :
```

Ahora, si le gusta el cine, lo invitaremos a ver una película y si no le propondremos ir a tomar un helado. Es decir usaremos `if`, que en inglés (y en Pythonés :P) quiere decir 'si', en el sentido de 'si pasa tal cosa, hacemos tal otra'

```
>>> if gusto_cine == 'S':
```

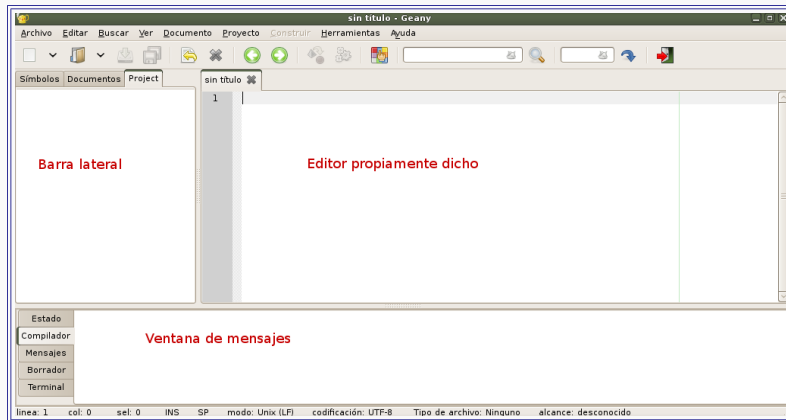
...

¿Qué ha pasado aquí? Primero, ten en cuenta que para preguntar si algo es igual a otra cosa tenemos que usar dos signos, es decir `==`, no `=`. Y luego, al preguntar la condición, nos ha puesto unos ... Eso significa que tenemos que poner un *tab* (la tecla con las dos flechitas que suele estar cerca de la Q en nuestro teclado) para que el código se ordene usando las sangrías correspondientes. Mira y comprenderás al vuelo. Las preguntas deben estar alineadas entre sí y las acciones también.


```
>>> if gusto_cine == 'S':
...     print '¿Vienes a ver una película conmigo?'
... elif gusto_cine == 'N':
...     print '¿Vienes a tomar un helado?'
... else:
...     print 'Has dado una respuesta errónea'
...
¿Vienes a ver una película conmigo?
>>>
```

Es decir que la condición completa es: Si pasa tal cosa (if), si pasa tal otra (elif) o si no es ninguna de las anteriores (else).

Habiendo aprendido estos conceptos, podemos empezar a trabajar. Descárgate el editor Geany, desde la siguiente página: <http://www.geany.org/Download/Releases> y baja la versión full. Si usas Linux, con tu administrador de paquetes simplemente busca geany y él hará todo por tí ;-). Cuando abras el editor verás algo así.



La barra lateral y la ventana de mensajes, por ahora las puedes cerrar si te molestan o te confunden. Descarga los archivos con el código fuente desde

<http://webdellibro/descargas/python> y descomprémoslos en una carpeta. (De nuevo, si usas windows te recomiendo descargarlos en `c:\Python26` o como fuere que se haya llamado la carpeta en la que se instaló Python). Ahora abre el archivo *adivina.py* y allí tendrás el código fuente de la primera aplicación, que como veremos se trata de un juego. Ya habrás deducido que los archivos Python se guardan con la extensión `.py`. Fíjate que Geany detecta las palabras reservadas por Python, como `if`, `print`, `else`, etc y las colorea para que puedas leer el código más fácilmente.

```

adivina.py - /home/javier/libro_python_chicos/python - Geany
Archivo  Editar  Buscar  Ver  Documento  Proyecto  Construir  Herramientas  Ayuda
[Icons] [Search] [Refresh] [Save] [Print] [Close] [Undo] [Redo] [Home] [End] [Find] [Run] [Exit]

adivina.py x
13  intento = 0
14
15  # Empezamos el juego
16  while jugando:
17      # Sumamos uno a los intentos que teníamos
18      intento = intento + 1
19      # Pedimos al jugador que ingrese un valor
20      valor = input('Tu intento. ')
21      # Comparamos el valor que ingresó el jugador con el
22      # número que generó al azar nuestra aplicación
23      # si adivina lo felicitamos, contamos la cantidad de intentos
24      # y terminamos la partida
25      if valor == numero:
26          print 'Felicitaciones!, Ganaste en ', intento, ' intentos!'
27          jugando = False
28      elif valor < numero:
29          print 'Te has quedado corto'
30      else:
31          print 'Te has pasado un poco'
32      print
33  # Salimos del bucle principal y nos despedimos
34  print
35  print 'Nos vemos en otra oportunidad'
36
línea: 36  col: 0  sel: 0  INS  SP  modo: Unix (LF)  codificación: UTF-8  Tipo de archivo: Python  alcance: desconocido

```

Además verás muchas líneas que comienzan con # y que están coloreadas en un tono claro. Esos se llaman **comentarios**, y los he incluido para que puedas comprender el código que se escribe. Es buena práctica que los programadores comenten su código para que al compartirlo, tus compañeros puedan entender mejor lo escrito. El intérprete Python los ignora, así que incluye tantos comentarios como consideres necesario.

Adivina es un juego simple. El programa generará al azar un número entre 1 y 100 y tú debes adivinar de qué número se trata. A cada intento te dará una pista para ayudarte a resolverlo.

¿A que ya quieres ver tu programa en acción? Para correlo simplemente cliques en el ícono de los engranajes y verás correr tu programa en una ventana de consola emergente. Juega con él hasta

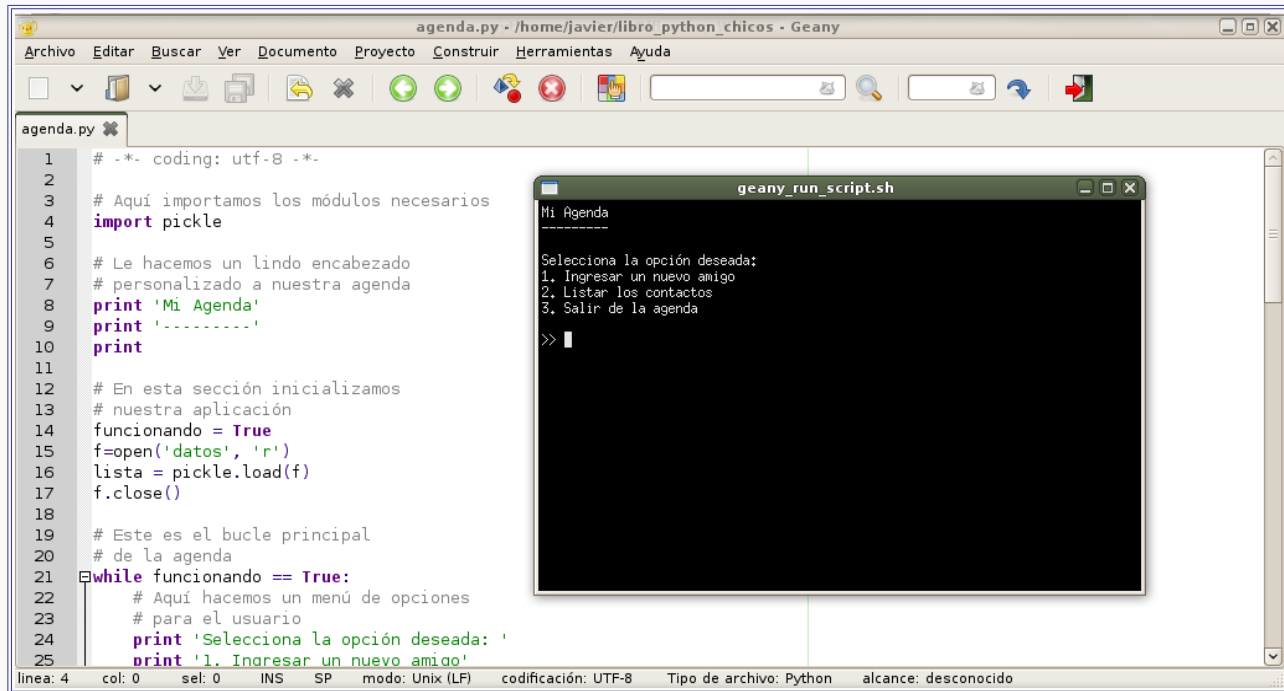


que te canses, y si quieres puedes ir cambiando cosas a tu gusto, como por ejemplo los mensajes que da al usuario, o el rango del número a adivinar, o lo que tú desees. Para eso existe el software libre, para que puedas modificarlo a tu criterio!

Y para finalizar esta introducción a Python vamos a hacer una agenda para que guardes los números telefónicos de tus amigos. Abre el archivo `agenda.py`, mira bien el código y los comentarios como para ir entendiendo lo que hace. No importa si no entiendes todo, ya habrá tiempo para ello, así es como aprendemos a programar, leyendo código de otros, estudiándolos y modificándolos. Corre el programa como ya sabes y verás tu agenda en la ventana. Allí tendrás un menú con opciones, ellas son:

- Ingresar un nuevo contacto en tu agenda
- Listar los contactos guardados
- Salir de la agenda

¿No es poco para ser nuestra segunda aplicación, verdad? Cuando descargaste los archivos habrás notado que hay uno llamado *datos*. En ese archivo la aplicación guardará los contactos de tu agenda, para que no se borren cuando cierres Python o apagues tu máquina. Es una agenda de verdad! Veamos a nuestra aplicación corriendo en el Geany:



The image shows a Geany IDE window titled 'agenda.py - /home/javier/libro_python_chicos - Geany'. The main editor displays a Python script with the following code:

```

1  # -*- coding: utf-8 -*-
2
3  # Aquí importamos los módulos necesarios
4  import pickle
5
6  # Le hacemos un lindo encabezado
7  # personalizado a nuestra agenda
8  print 'Mi Agenda'
9  print '-----'
10 print
11
12 # En esta sección inicializamos
13 # nuestra aplicación
14 funcionando = True
15 f=open('datos', 'r')
16 lista = pickle.load(f)
17 f.close()
18
19 # Este es el bucle principal
20 # de la agenda
21 while funcionando == True:
22     # Aquí hacemos un menú de opciones
23     # para el usuario
24     print 'Selecciona la opción deseada: '
25     print '1. Ingresar un nuevo amigo'

```

At the bottom of the editor, a status bar shows: 'línea: 4 col: 0 sel: 0 INS SP modo: Unix (LF) codificación: UTF-8 Tipo de archivo: Python alcance: desconocido'.

An inset terminal window titled 'geany_run_script.sh' shows the output of the script:

```

Mi Agenda
-----
Selecciona la opción deseada:
1. Ingresar un nuevo amigo
2. Listar los contactos
3. Salir de la agenda
>>

```

¿Qué sigue ahora?

¡Pues esto recién empieza!. Modifica el código de tu agenda para que puedas ingresar otros datos, como la fecha de cumpleaños de tus amigos. Mejora el programa para que solucione errores de tipeo o puedas modificar los datos, por ejemplo en caso que un amigo tuyo cambia de número telefónico. O en base a agenda.py has otra aplicación para clasificar tus libros, películas o la música que tengas. Ingresa en algún foro de Python para que te juntes con otros Pythoneros y aprendas de ellos y puedas comenzar a desarrollarte como programador. Y desde ya, bienvenido a este mundo sin techo, sin cadenas y con enormes posibilidades profesionales. Si lo deseas, puedes contactarme a javier@javier.org.ar y cuéntame qué tal te ha ido con este nuevo chiche llamado Python.

Información anexa a esta obra

Licencia ¡Copia este libro!

Los textos que componen este libro se publican bajo formas de licenciamiento que permiten la copia, la redistribución y la realización de obras derivadas siempre y cuando se cite la fuente.

El copyright de los textos individuales corresponde a los respectivos autores.

El presente trabajo está licenciado bajo Creative Commons Reconocimiento (CC-BY) 3.0 Unported.

El texto completo de esta licencia puede consultarse en

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>

Compartir no es delito.

La versión electrónica de este libro está disponible en:

<http://sembrandolibertad.org.ar>



Fuentes Libres

El trabajo de este libro se realizó exclusivamente con Software Libre:

La coordinación de este proyecto se realizó en el Wiki de Gleducar (<http://wiki.gleducar.org.ar>).

La versión final fue maquetada en LibreOffice Writer.

Las imágenes son capturas de pantalla de los programas presentados o pertenecen a los respectivos autores de los textos, que las ofrecen según la licencia general de esta obra.

Las fuentes tipográficas utilizadas fueron licenciadas con la Licencia Pública General del Proyecto GNU y son:

Orbitron (Títulos)
Intuitive (Subtítulos)

Deja Vú Serif (Citas)

Universalis ADF Std (Cuerpo de texto)

Índice

Prólogo.....	2
Dedicatorias	4
Introducción.....	6
Licencias y derechos de autor: ¿Me prestas tus creaciones? ¿Qué puedo hacer con ellas?	14
Capítulo I: Pequeños usuarios.....	16
Introducción.....	16
Jugando al Tangram con Gcompris.....	17
Dibuja con Tux Paint.....	23
Capítulo II: Grandes artistas.....	39
Introducción.....	39
Mezcla dos fotos usando Gimp.....	41
Jugando a ser locutores con Audacity.....	56
El inventor loco.....	67
Capítulo III: Herramientas para compartir tus conocimientos	70
Introducción a la sección.....	70
Creando mi árbol genealógico.....	71
Mi Club de amigos en Wikispaces.....	81
Repasando temas escolares con JClic.....	98
Vikidia: muéstrale a los demás todo lo que sabes.....	106
¿Graficamos los resultados de una encuesta?.....	121
¿Cómo llegar a a rombo desde este cuadrilátero trazado con GeoGebra?.....	135

Capítulo IV: Crear, mejorar o adaptar programas.....	141
Introducción.....	141
Ordénale a la computadora que te ayude con las tareas.....	143
Crea tu propio pinball con Etoys.....	163
Rompecabezas y otros juegos con JClic Author.....	177
Programando en Python, un lenguaje profesional.....	186
Información anexa a esta obra.....	201
Licencia.....	201
Fuentes Libres.....	202