

Actividades en Squeak – Etoys

Elaborado por:

- Cláudio Gilberto César
Fundação Pensamento Digital
<http://www.pensamentodigital.org.br/?q=node/6>
- Bruno Fagundes Sperb
Investigador del [LEC](#)

Traducción del portugués por [Mirian Gregori](#)

Traducción de imágenes y actualización para XO build 656 por [A/P Paola Bruccoleri](#)

Indice:

1. [Actividades con las herramientas “Libro” y “Texto”](#)
 - a. Squeak Libro
 - b. Trabajando con textos en el libro
 - c. Cómo crear una página nueva
 - d. Creando botones
2. [Actividad de búsqueda de imágenes en Google](#)
3. [Actividades con la herramienta Joystick](#)
4. [Actividad de construcción de un juego con Squeak: Gato persigue al Ratón](#)
5. [Mapas conceptuales](#)

Material de Consulta:

Ideas Poderosas en el Aula

Traducción al Castellano del libro Powerful Ideas in the Classroom publicado por Squeakland. Las autoras del libro, Kim Rose y B. J. Conn, han autorizado gentilmente para publicar en forma gratuita una versión traducida al Español.

Sugerencias:

Si alguien encuentra algo de este material para mejorar, son bienvenidos todos los aportes.

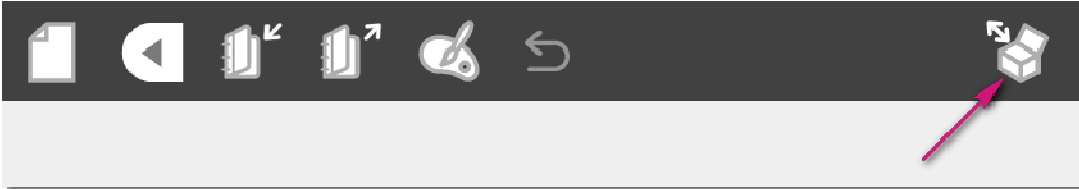
Aporte de Material:

Invitamos a todo aquel que quiera aportar material, será recibido para subir al portal. Por favor contactar a info@reducativa.com

1) Actividades con las herramientas “Libro” y “Texto”

A) Squeak Libro

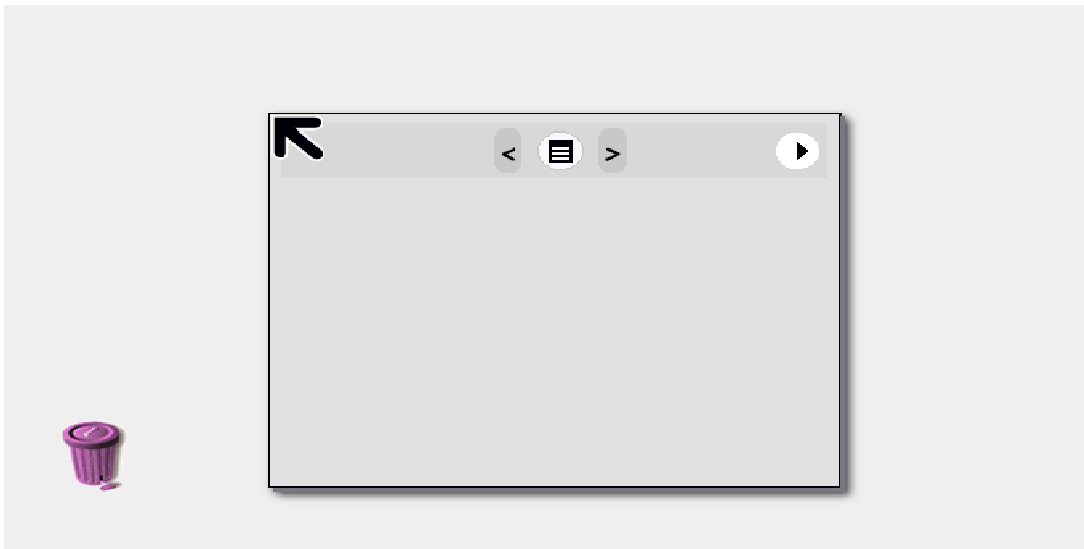
1. Para localizar el libro de Squeak, hacer clic en **Provisiones**.



2. Haciendo clic en **Provisiones** visualizará los **Objetos Básicos** de Squeak.



3. Haga clic con el cursor del mouse sobre el ícono del **Libro** y arrástelo al **mundo**.



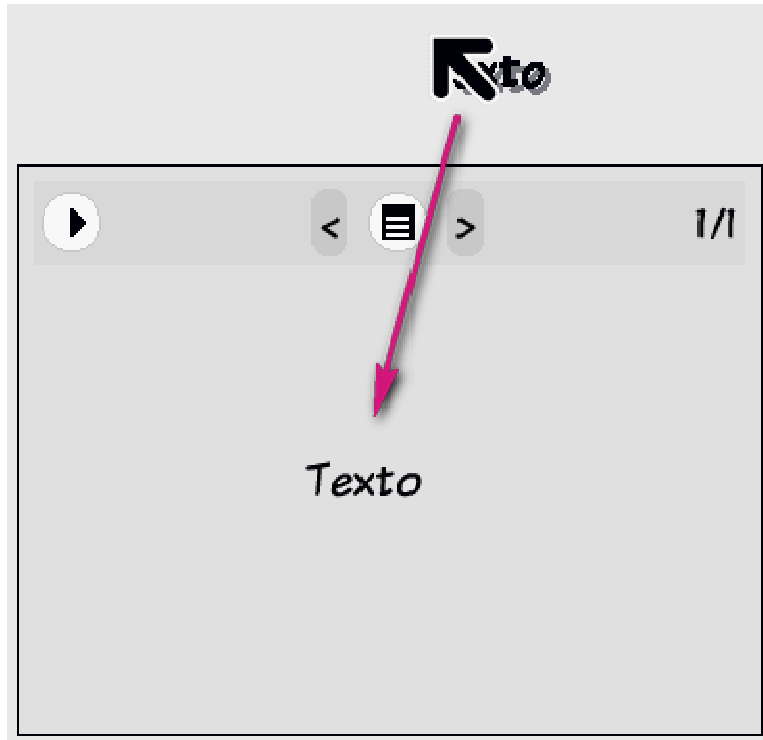
Para insertar nuevos objetos (diseños, botones, textos, etc) basta arrastrarlos para dentro del libro.

B) Trabajando con textos en el libro

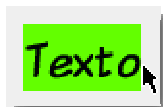
1. Abra las **Provisiones** y localice el ícono del **Texto**.



2. Arraste el ícono dentro del Libro




3. Para comenzar a escribir basta seleccionar el **texto**.



4. Haga clic con el botón derecho sobre el texto para visualizar los **Objetos de Control**.

Destacamos algunos de los controles útiles para dar formato a los textos

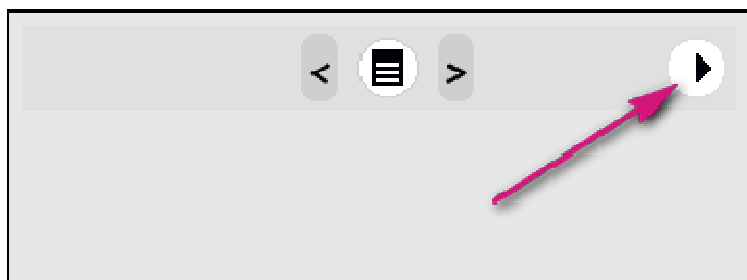


Para cambiar el ancho del texto, arraste el control de tamaño 

Haga clic en este control  para alterar el color del texto.

C) Cómo crear una página nueva

1. Para crear una página nueva en el libro, haga clic en este botón.

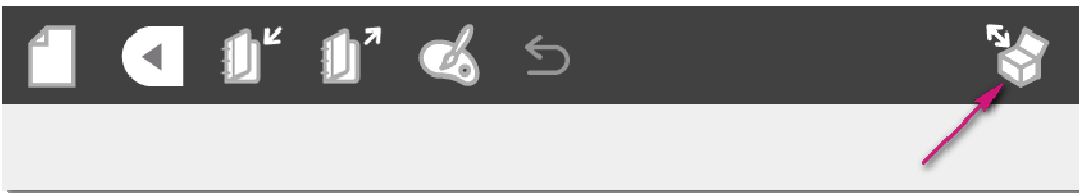


2. Nuevas opciones de control surgirán.
Ahora puede crear la página nueva haciendo clic sobre la señal de +.



D) Creando botones

1. Haga clic en **Provisiones**.



2. Localice el **Catálogo de Objetos**.



3. Después arrastre el **Catálogo de Objetos** al **Mundo**, haga clic en **Multimedia**.



4. Ahora es sólo mover los botones **Próxima Página** o **Página Anterior**.

✕ alfabético encontrar **categorias** ?

Básico Conectores Juegos Gráficos
Just for Fun **Multimedia**
Escritura de Guiones

analizador de espectro Camera
Editor de ondas Event Theatre
Grabador de Sonido Libro
Navegador de conjuntos PhonePad
Pág. Anterior **Pág. Siguiente**
Reproductor de Partitura
Reproductor MPEG Sound Library
Teclado de piano WorldStethoscope



Júpiter

Júpiter es el mayor planeta del sistema solar, y el quinto a partir del Sol. Es conocido por su Gran Mancha Roja y por sus 4 grandes satélites: Ganímedes, Europa, Io y Calisto. Júpiter es uno de los planetas del sistema solar que tiene anillos.

2) Actividad de búsqueda de imágenes en el sitio Google

A) Entre al sitio Google (<http://www.google.com.uy>).

1. Para buscar solamente imágenes puede proceder de la siguiente forma: entrar en el sitio y seleccionar la opción Imágenes (link indicado). Después escriba el nombre de las imágenes que desea encontrar.

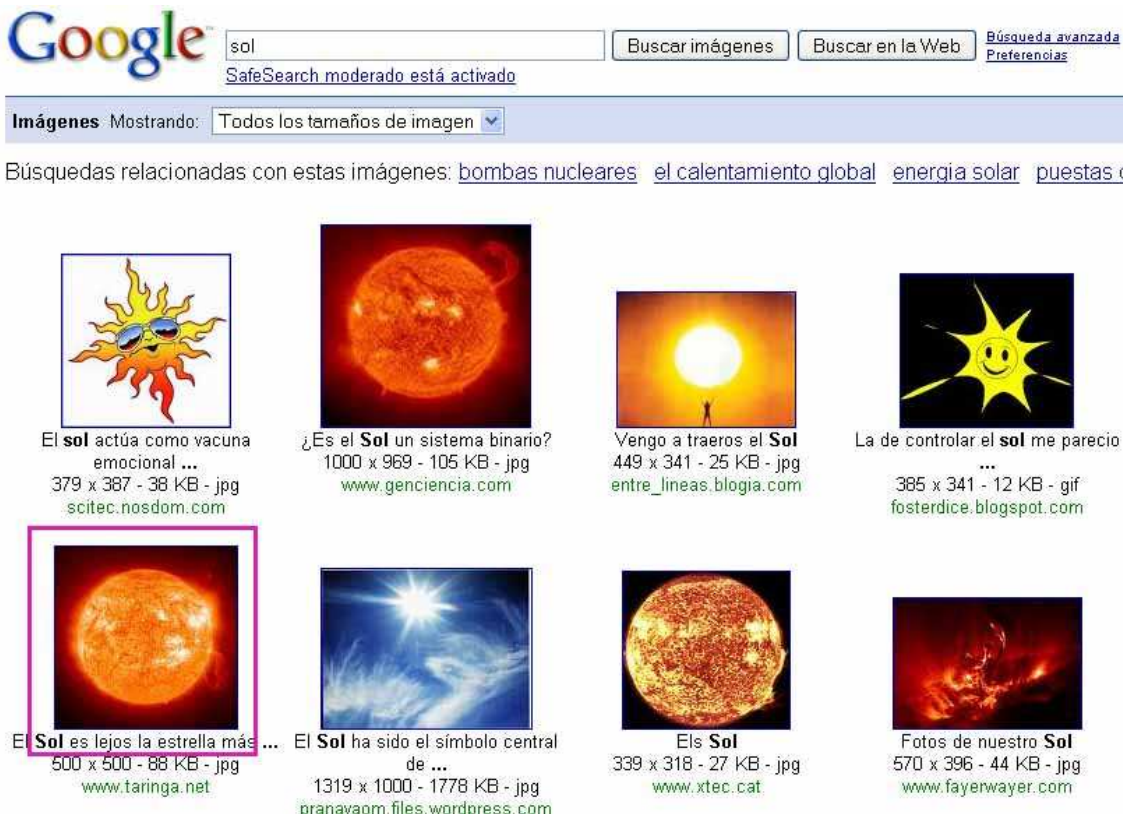
Para iniciar la búsqueda haga clic en la tecla Enter del teclado o en el botón "Buscar



sol

imágenes".




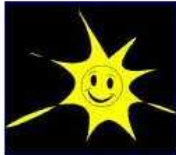


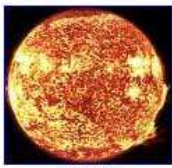

Los resultados obtenidos aparecerán de la siguiente manera:



Google [Búsqueda avanzada](#) [Preferencias](#)
 SafeSearch moderado está activado

Imágenes :Mostrando: Todos los tamaños de imagen

Búsquedas relacionadas con estas imágenes: [bombas nucleares](#) [el calentamiento global](#) [energía solar](#) [puestas c](#)

 El sol actúa como vacuna emocional ... 379 x 387 - 38 KB - jpg scitec.nosdom.com	 ¿Es el Sol un sistema binario? 1000 x 969 - 105 KB - jpg www.genciencia.com	 Vengo a traeros el Sol 449 x 341 - 25 KB - jpg entre_lineas.blogia.com	 La de controlar el sol me pareció ... 385 x 341 - 12 KB - gif fosterdice.blogspot.com
 El Sol es lejos la estrella más ... 500 x 500 - 88 KB - jpg www.taringa.net	 El Sol ha sido el símbolo central de ... 1319 x 1000 - 1778 KB - jpg branavaom.files.wordpress.com	 Els Sol 339 x 318 - 27 KB - jpg www.xtec.cat	 Fotos de nuestro Sol 570 x 396 - 44 KB - jpg www.fayenwayer.com

2. Haga clic sobre una imagen deseada para verla en tamaño mayor. Aparecerá de la siguiente manera:

Google



[Ver imagen en tamaño completo.](#)

www.astro.iag.usp.br/.../artigos/sol2.jpg

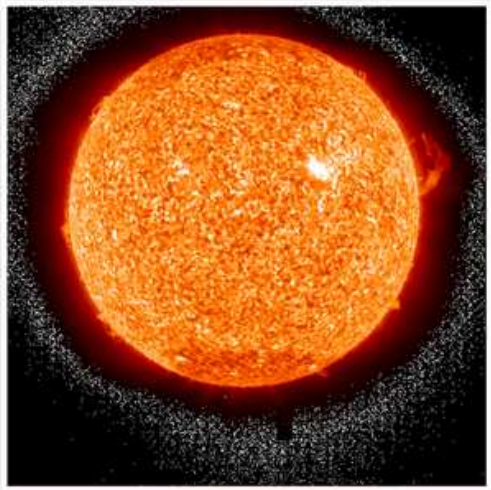
500 x 500 - 88 KB

La imagen puede estar a escala y/o sujeta a derechos de autor.

Abajo encontrará la imagen en su **contexto original** en la página: www.taringa.net/posts/info/1244124/Que-sabes...

Si quiere visualizar la imagen del tamaño original, haga clic sobre la imagen de la explicación anterior o en el link "Ver a imagen en tamaño completo".

Entonces, aparecerá solamente la imagen elegida y en su tamaño original.



B) Guardando archivos de imagen de Internet en la XO

1. Habilitar el marco
2. Arrastrar la imagen al marco izquierdo
3. Pasar el ratón por el ícono en el marco y elegir la opción: **Agregar al Diario**



C) Usar archivos de imagen en Squeak de la XO

1. Ir al Diario o Journal y arrastrar la imagen deseada al marco izquierdo
2. Arrastrar la imagen del marco al mundo

NOTA:

El paso B3 puede obviarse si no se quiere guardar la imagen en forma permanente en el diario, ya que ésta se insertará directamente en EToys.

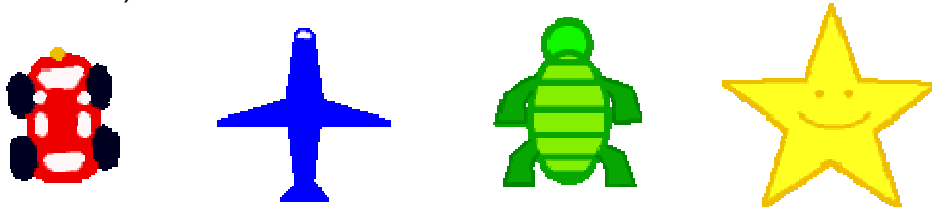
Para ello, sólo se arrastra la imagen al marco y de allí se arrastra a EToys.

3) Actividad con la herramienta Joystick

A) Diseñando un objeto


1. Comience haciendo clic en el **Botón Pincel**   y diseñe el objeto al que desee dar movimiento.

En este ejemplo diseñaremos un autito, pero puede diseñar lo que quiera (máquinas, animales, estrellas...)



2. Cuando esté satisfecho con su diseño, haga clic en el botón **Salva**.



3. Ahora que nuestro diseño está pronto haga clic con el **botón derecho** sobre él, localice el manipulador **ojo** .



Haga clic en el ojo para abrir el visualizador.

4. En la categoría "**básico**" del visualizador, localice los comandos **avanza** y **gira**.



Arrastre el comando "avanza" para el mundo, y será creado el **guión1**.



Arrastre el comando "gira" en el **guión1**, como indica la figura.

5. Ahora vamos a configurar el joystick. Para eso vaya a **Provisiones**, localice el **joystick** y arrástrelo al mundo:



Abra el visualizador del joystick



6. Haga clic en **básico** y cambie la categoría del visualizador a **joystick**.



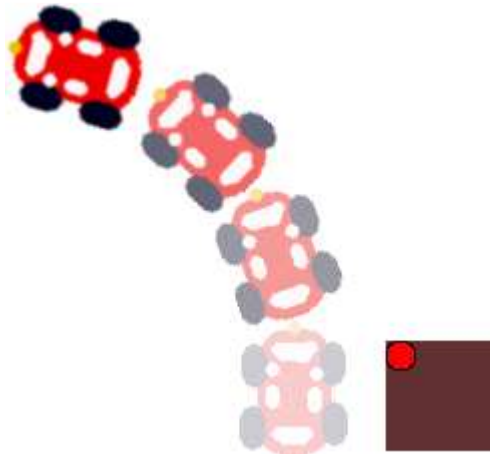
7. Localice los comandos **desplazamiento izquierda - derecha** y **desplazamiento arriba - abajo** del joystick.



8. Mueva para el **guión1** dichos comandos de tal forma que queden de esta manera:

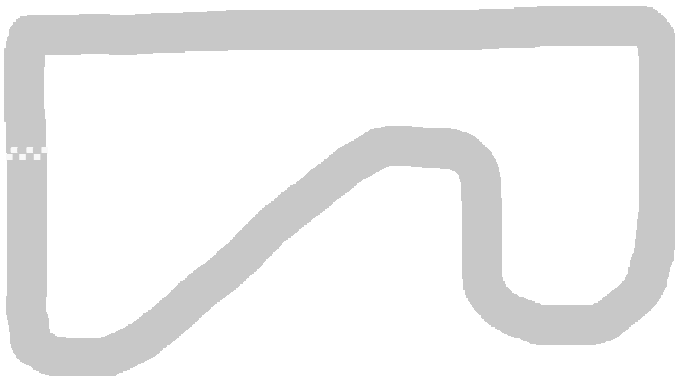


9. Ahora vamos a probar nuestro script, haciendo Clic en el reloj para iniciar la ejecución.



Mueva el punto rojo del joystick para mover el autito.

Desafío: Experimente crear una pista y pruebe sus habilidades en el joystick!




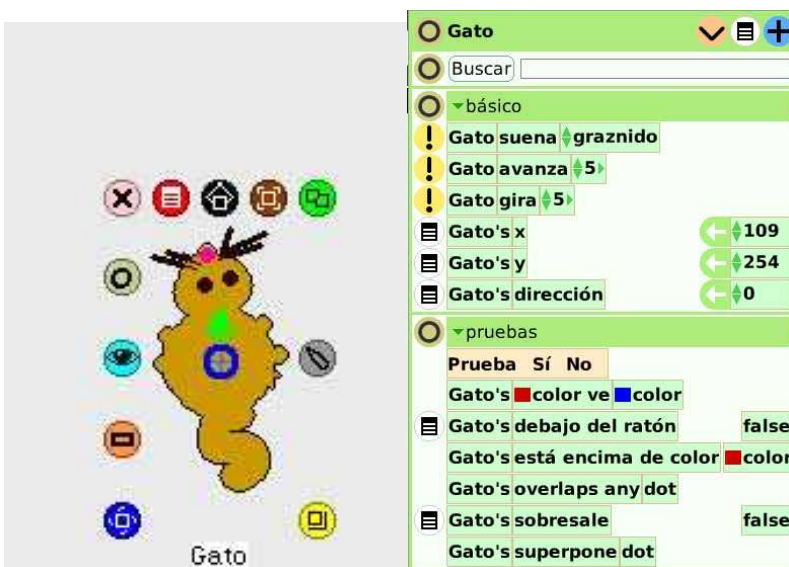
4) Actividad de construcción de un juego con Squeak: Gato persigue al Ratón

A) Diseñando los personajes del juego.

1. Comience diseñando dos personajes. En este ejemplo creamos un gato y un ratón, pero tú puedes diseñar lo que quieras (otros animales, persecución de autos, etc).



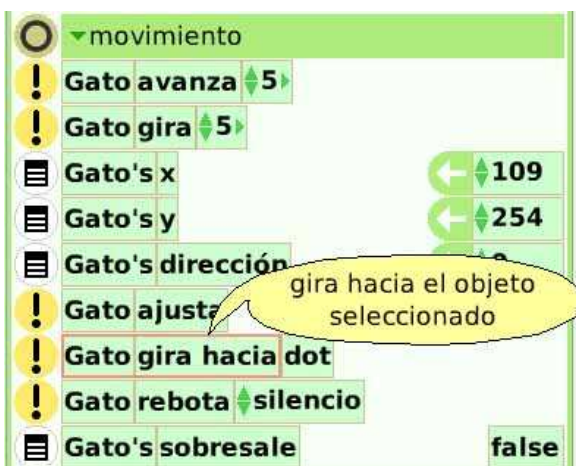
2. Ahora vamos a montar los comandos para que el gato persiga al ratoncito. Haga clic en el manipulador **ojo**  para abrir el visualizador y arrastre el comando **avanza** para el mundo.



3. En la ventana del visualizador, haga clic en **básico** y cambie la categoría **movimiento**



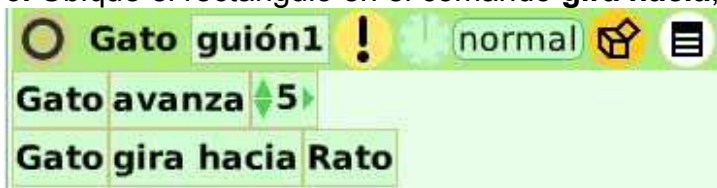
4. En la categoría movimiento localice el comando **"gira hacia dot"**. Arrastre este comando abajo del **avanza**.



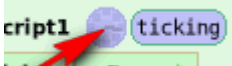
5. Ahora haga clic con el botón derecho sobre el **"ratoncito"** y seleccione el manipulador **naranja**. Será creado un pequeño **rectángulo**.



6. Ubique el rectángulo en el comando **gira hacia**, en la posición indicada.



Pronto!! Ahora es solo probar el script.



7. Haga clic en el **reloj** para iniciar y vea cómo el gato persigue al ratoncito.



8. Si consigues que el gato se mueva, ahora tendremos un **nuevo desafío**. Intenta mover el ratoncito usando el Joystick.

9. Podrás diseñar (“en el mundo” – pantalla entera de Squeak) objetos y paisajes por donde las personas andan.

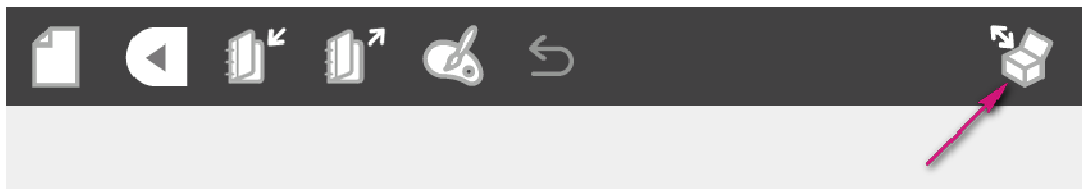
5) Mapas Conceptuales

Material tomado de AMADIS - Ambiente Virtual de Aprendizaje utilizado en el Proyecto UCA (Un computador por alumno) POA-Brasil

http://uca.lec.ufrgs.br/curso/tools/wiki/index.php?fm_namespace=project_358&fm_title=MAPAS_CONCEITUAIS_NO_SQUEAK#

Como apoyo a la construcción de mapas conceptuales, usando Squeak, vamos a poner aquí algunos pasos importantes para iniciar un mapa. Es claro que, en Squeak, hay siempre muchas maneras de llegar al objetivo, de acuerdo a la creatividad de cada uno.

Después que abrimos Squeak Etoys en la XO, hay una barra, en la parte superior de la pantalla, con algunas funcionalidades. Clicando en la caja de Provisiones, como muestra la figura abajo, Ud. Tiene acceso a algunas herramientas útiles.



Abriendo la caja de Provisiones:



¡Experimente ahora arrastrar el texto para el mundo!



Clicando con el botón derecho en el objeto "texto", tenemos varias propiedades, siendo la "verdecita", para duplicar el objeto, como se muestra abajo:



Recuerde que la función de duplicación es válida para todos los objetos en Squeak, ellos siempre pueden tener "hermanos gemelos". Ahora, entonces, podemos tener tantos textos como sean necesarios para el mapa.

Para hacer la conexión entre los conceptos, podemos usar los conectores. Volviendo a la caja de Provisiones, clicamos en el catálogo de objetos y lo arrastramos al mundo.



Seleccionando "Conectores", tenemos acceso a los diferentes conectores que sirven para unir objetos uno con otro.

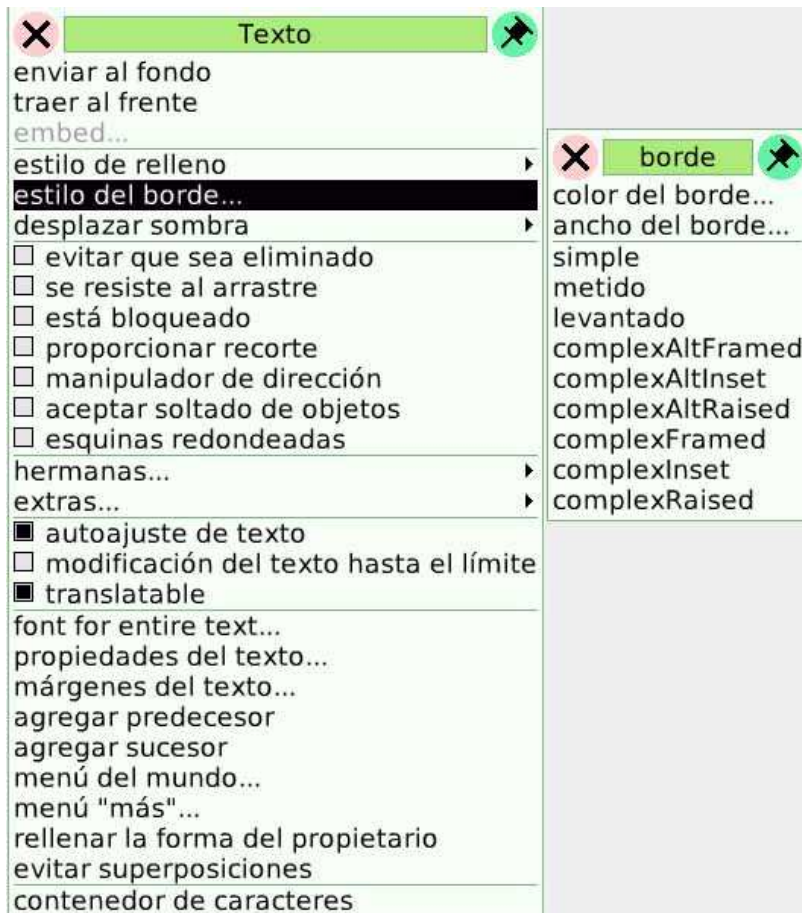
Observe que el conector tiene dos cuadrados rojos en sus extremidades. ¡Experimente arrastrarlos hasta otros objetos y vea el resultado!



Puede querer diferenciar los textos entre ellos, como los “conceptos” y las palabras que los unen. Para colocar borde en un texto, debe nuevamente hacer clic sobre él con el botón derecho, y de sus propiedades seleccionar “menú” como en la figura de abajo:



Seleccionando "estilo de borde" y después “ancho de borde” podrá editar el borde de sus textos...



Alcanza con mover la bolita amarilla y observar el resultado.



Para aprender más sobre Mapas Conceptuales:

UN ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA PARA USO DE MAPAS CONCEPTUALES EN EDUCACIÓN A DISTANCIA DE PROFESORES

Italo Dutra & Lea Fagundes, Le@d.CAp, LEC, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Alberto J. Cañas, Institute for Human & Machine Cognition, EEUU

Email: italodutra@ead.cap.ufrgs.br, lead.cap.ufrgs.br, <http://www.lec.ufrgs.br>, www.ihmc.us

<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-247.pdf>