

Etoys



¿Qué es?

Etoys es un ambiente de programación basado en Squeak, adaptado para niños e inspirado por el lenguaje Logo. Una herramienta multimedia para la programación de objetos.

Campos formativos para la educación básica (PRIMARIA Y SECUNDARIA) con los que se puede relacionar:

- **Lenguaje y comunicación:** A través de Etoys se pueden desarrollar habilidades verbales mediante la elaboración de historietas, cuentos, entre otras.
- **Pensamiento matemático:** El entorno de programación Etoys se basa en elementos lógico-matemáticos.
- **Exploración y comprensión del mundo natural y social:** En Etoys se pueden crear simulaciones de eventos físico o químicos.
- **Desarrollo personal y para la convivencia (Formación Cívica y Ética, Educación Física, Educación Artística y Orientación y Tutoría).** Etoys fomenta el desarrollo de la creatividad a través de la creación de proyectos.

1. Abriendo Etoys.

Para acceder a este software damos clic en el ícono que corresponde al mismo del logotipo de la guía.



En este programa podemos realizar principalmente dos actividades diferentes:

- Dibujos animados
- Libros interactivos

2. Conociendo la interfaz de Etoys.

Barra de herramientas



Empezar un nuevo proyecto.



Proyecto anterior.



Proyecto siguiente.



Para hacer un dibujo.



Provisiones



Pulsar aquí para escoger tu idioma



Pulsar aquí para usar pantalla completa



Cargar otro proyecto



Publica (guarda) el proyecto



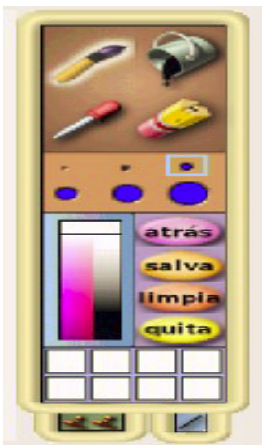
Cerrar Etoys completamente



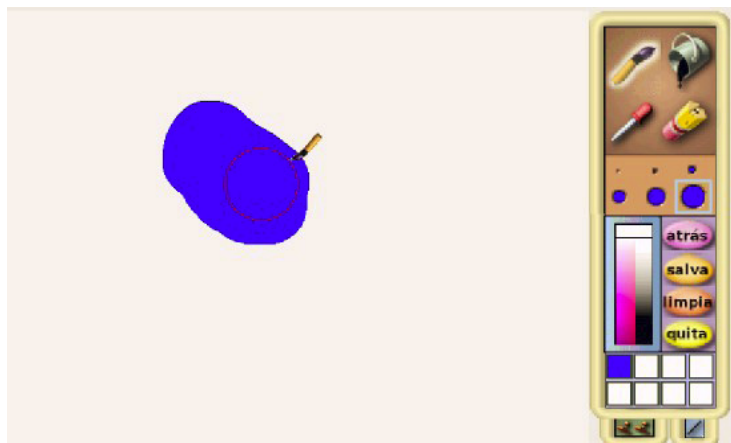
Ocultar la barra de herramientas

3. Creando un objeto

Para hacer un dibujo.



Elegimos el botón más grande para pintar y comenzamos a dibujar un autito (en este caso visto desde la parte superior).














A continuación dibujamos las ruedas:



Cuando terminamos de pintar el auto lo guardamos haciendo clic en **“salva”** del cuadro de herramientas de dibujo. Con el mouse movemos el auto. Luego hacemos clic con el botón derecho del mouse, para que aparezca un halo con todos los **“controladores.”**




4. Controladores

-  Cierra el cuadro de controladores. (Mueve al cubo de basura)
-  Menú.
-  Levantar: Permite mover el dibujo con todos los controladores.
-  Mover.
-  Duplicar el dibujo.
-  Volver a pintar.
-  Colapsar.
-  Abrir un visor.
-  Hacer un mosaico representando este objeto.
-  Rotar.
-  Cambiar escala

Al colocar el mouse en cada controlador aparece un mensaje que explica la función que cumple:





Al finalizar el dibujo crearemos una animación (movimiento y sonidos). Para ello damos clic en el botón que permite abrir un visor .

Lo primero que hacemos es cambiar el nombre "Sketch1", por el nombre de nuestro proyecto, como se indica a continuación:

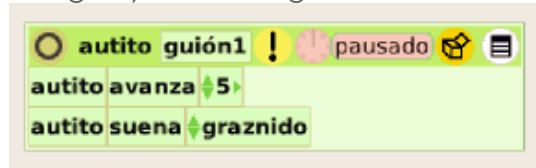


Automáticamente se cambian todas las palabras "Sketch1" por "autito", por ejemplo.



4. Programación

Del Visor arrastramos al **"Mundo"** (área de trabajo), las opciones necesarias para que el auto realice lo siguiente: avance 5, gire y emita un graznido. Así:



Para que el auto ejecute el programa, hacemos clic en el reloj del programa. Pasará del estado "pausado" a "latiendo". Para detenerlo, se hace clic nuevamente en el reloj y volverá al estado "pausado".




También podemos cambiar el color y el tamaño de uno de los autitos. Para el cambiar el color usamos la opción **"Volver a pintar"**. Para modificar el tamaño "cambiar escala":

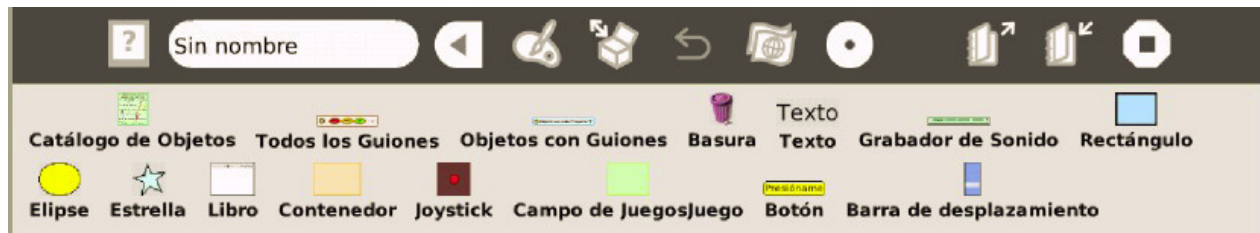


Esto sería en líneas generales lo básico para la creación de una animación. Hay que guiara a los niños a investigar otras opciones y con la creatividad que les es propia, pueden hacer otras construcciones.

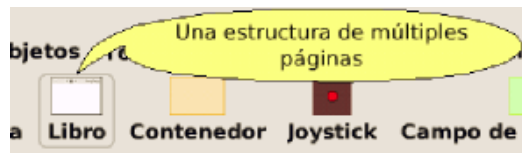
5. Creando una historieta.

Comenzamos como el proyecto anterior, con **“Haz”**.

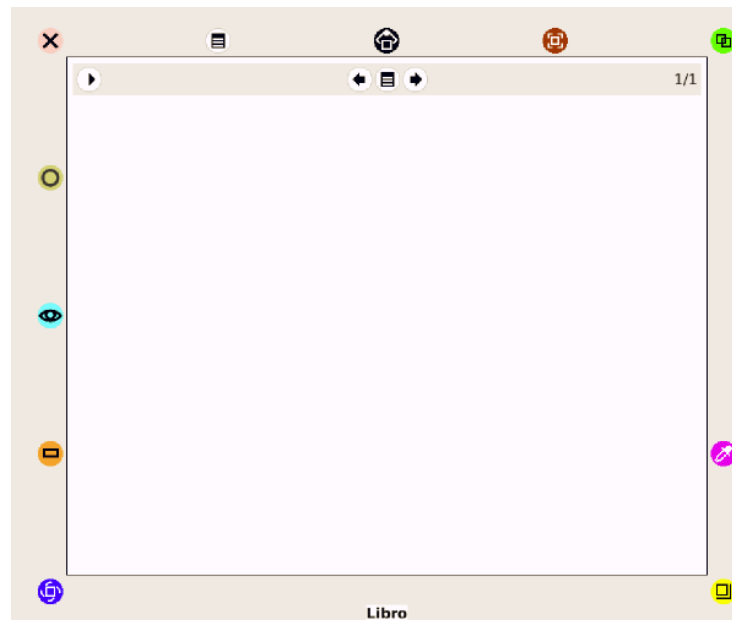
Luego vamos a **“Provisiones”** en la barra superior y hacemos clic.  Se desplegarán las siguientes opciones:



Seleccionar **“Libro”**



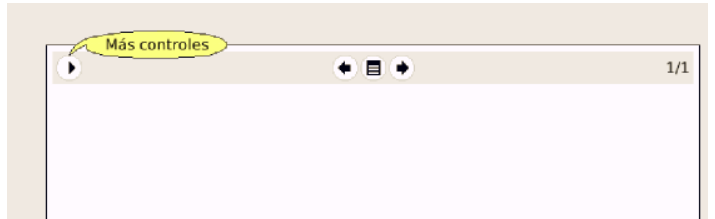
Y lo arrastramos al Mundo (área de trabajo).



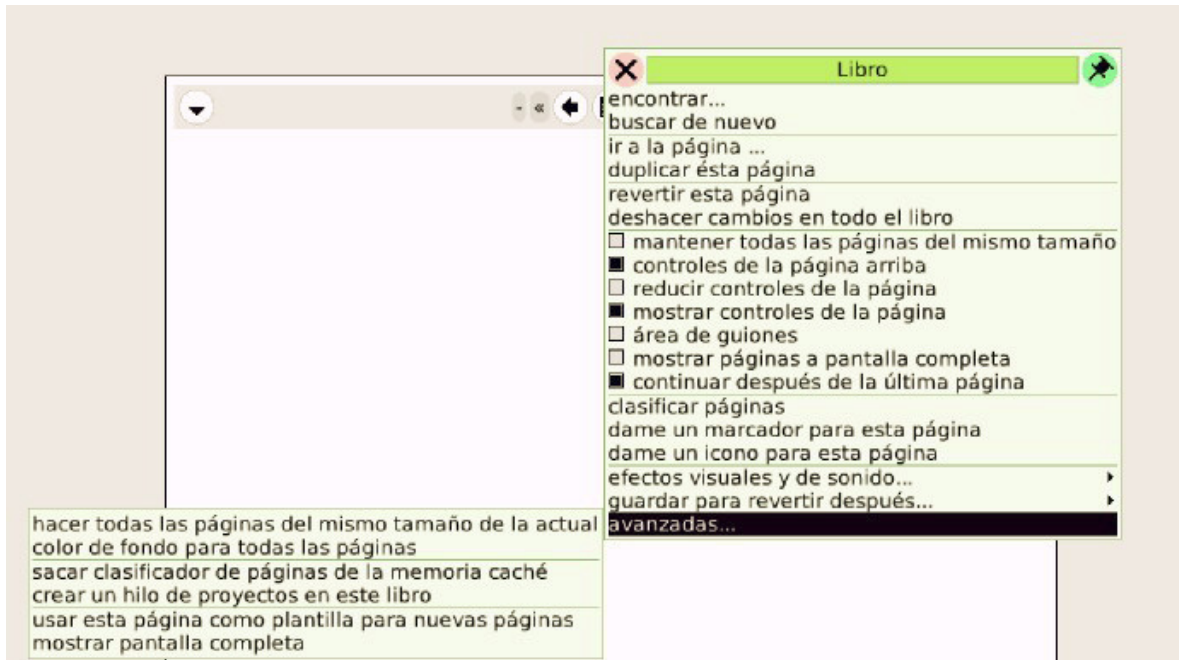
Hacemos clic con el botón derecho sobre el libro para ver el halo. Aparecen los mismos íconos vistos en el proyecto anterior, lo que nos permite agrandar el libro y centrarlo en el Mundo.

Luego vamos al pincel para cambiar el color del borde. Vamos a la flecha del borde superior izquierdo para obtener más controles.

Ahora se verá de la siguiente manera la parte central del libro:



En el menú central hacemos clic y elegimos la opción **“avanzadas”** que se encuentra al final de la lista que se desplegó:



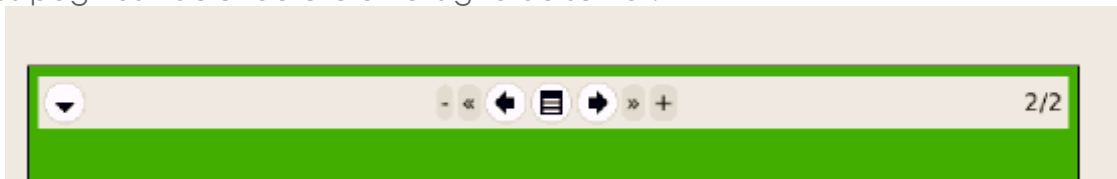
Aparecen más opciones y elegimos **“color de fondo para todas las páginas”** y elegimos el color para el fondo:



Con estos botones podemos agregar páginas al libro, avanzar, ir a la última, ir a la página anterior, ir a la primera y borrar la página actual. Colocando el cursor del mouse sobre el ícono nos despliega un mensaje explicando la utilidad correspondiente.



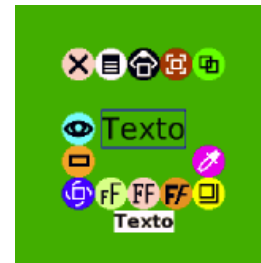
Agregamos páginas haciendo clic en el signo de sumar.



A las hojas del libro le podemos agregar texto, fotos, dibujos, sonidos, objetos diferentes.



A todos los objetos (incluido el texto), le podemos hacer clic derecho para ver el halo con los controles que permiten agrandar, duplicar, cambiar de color, de fuente, de tamaño de fuente, mover...



Para editar el nombre de nuestro proyecto vamos al lugar indicado, y cambiamos "Proyecto Etoys" por el nombre deseado.

