

Manual básico para el uso de ETOYS

E-toys (de *e*: electrónico, y *toys*: juguetes) es un software que ayuda a comprender ideas construyendo y jugando en la XO. *Etoys* facilita aprender ejecutando ya que explora inventivas al permitir crear pequeñas historias con textos o dibujos y darles animación. Tiene alguna semejanza con las presentaciones de *Power Point*.

Para acceder a este software hacemos clic en el ícono correspondiente al mismo, en la Vista Hogar.



Se abre el programa así:



En este programa podemos realizar principalmente dos actividades diferentes:

- dibujos animados
- libro con diapositivas

Esto se puede ver en "*Tutorials and Demos*"

Creación de objetos animados

Comenzaremos con la realización de objetos animados.

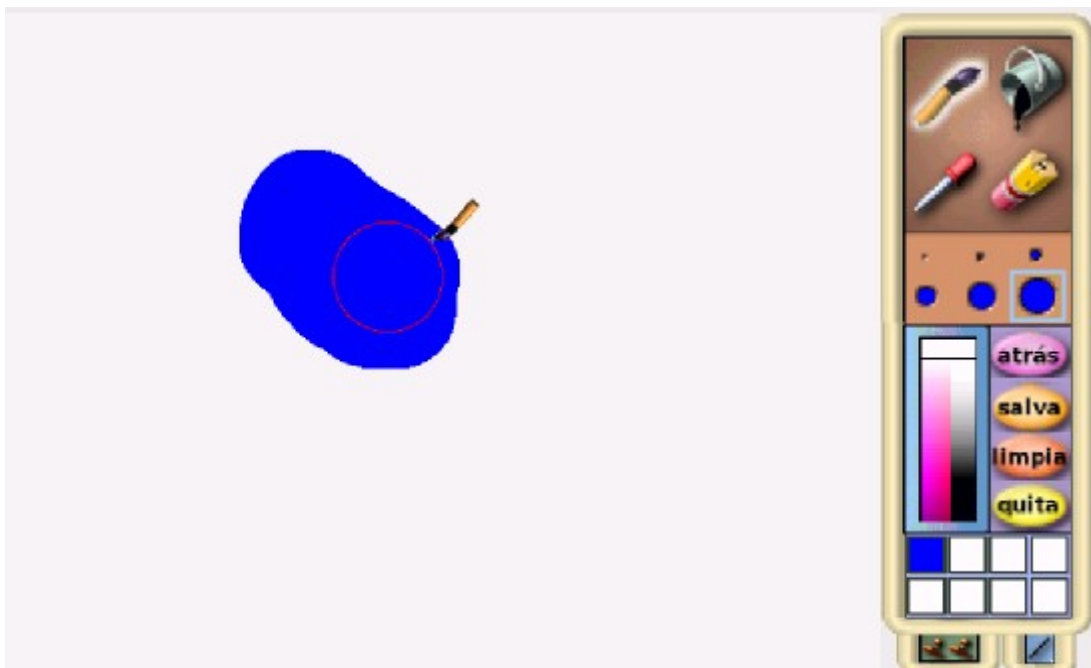
Para ello vamos a la Barra de Herramientas y hacemos clic en la paleta de dibujo.



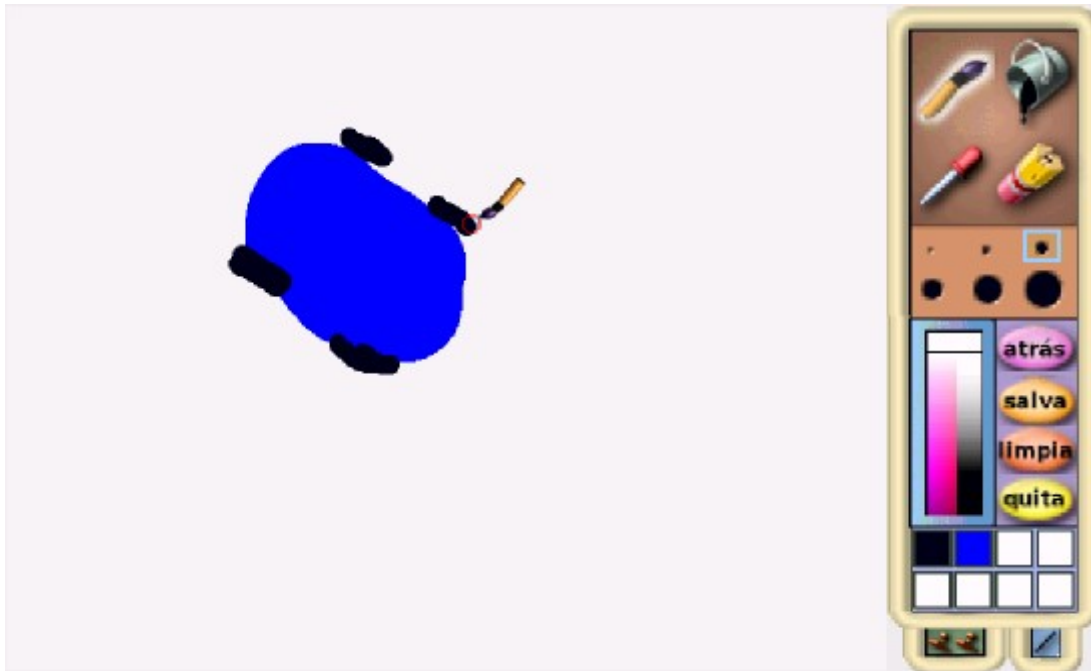
Aparecerá el siguiente cuadro de herramientas de dibujo



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







A continuación pintamos las ruedas.











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



Cada controlador tiene una función determinada.



	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. Así:





Luego que el dibujo está  finalizado le vamos a crear una animación (movimiento y sonidos). Para ello damos clic en el botón  que permite abrir un visor.

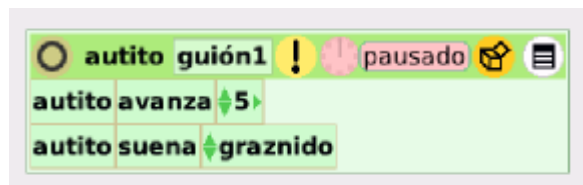
Lo primero que hacemos es cambiar el nombre "Sketch1", por el nombre de nuestro proyecto, como se indica a continuación:



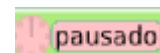
Veremos que automáticamente se cambian todas las palabras "Sketch1" por "autito", por ejemplo.



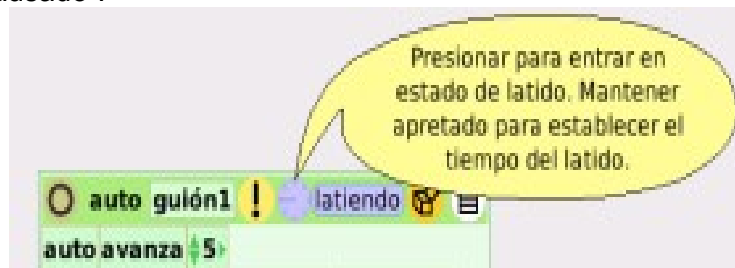
Del Visor arrastramos al “Mundo” (área de trabajo), las opciones necesarias para que el autito realice lo siguiente: avance 5, gire y emita un graznido. Así:



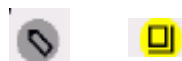
Para que el autito ejecute el programa, hacemos clic en el reloj del programa



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 guiar a los niños a investigar otras opciones y con la creatividad que les es propia, pueden hacer otras construcciones.

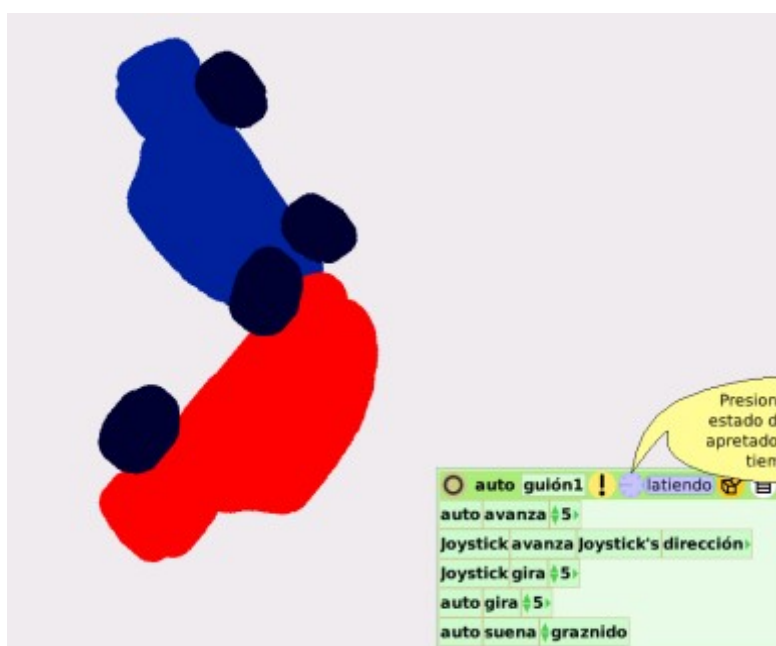
Podrían utilizar un joystick para mover los autitos como acá (el joystick es el rectángulo marrón que aparece en la parte inferior)

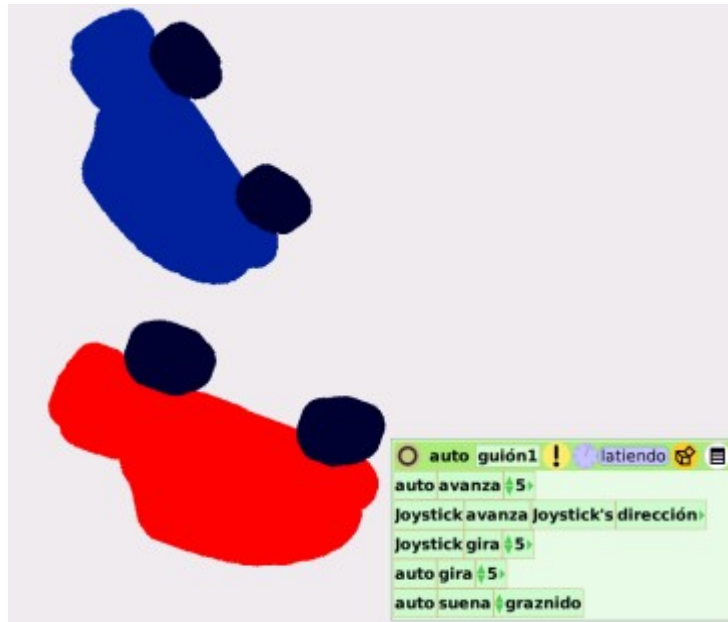


Algunos niños crearán el auto visto de perfil:



Y podrán hacer un proyecto con “autitos chocadores”:





Creación de un libro con diapositivas

Comenzamos como el proyecto anterior, con “*Make a Project*”.

Luego vamos a “Provisiones” en la barra superior y hacemos clic



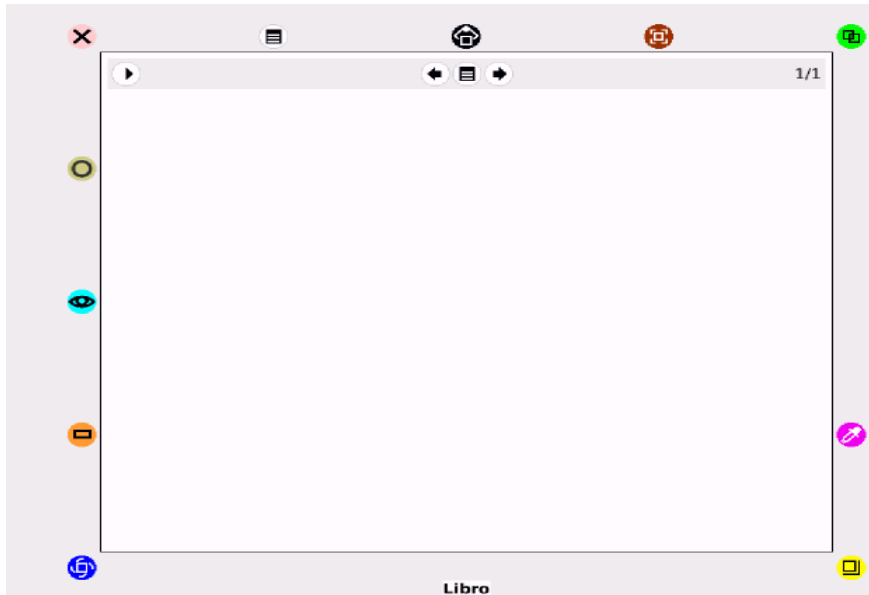
Se despliegan estas opciones:



Vamos a “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.

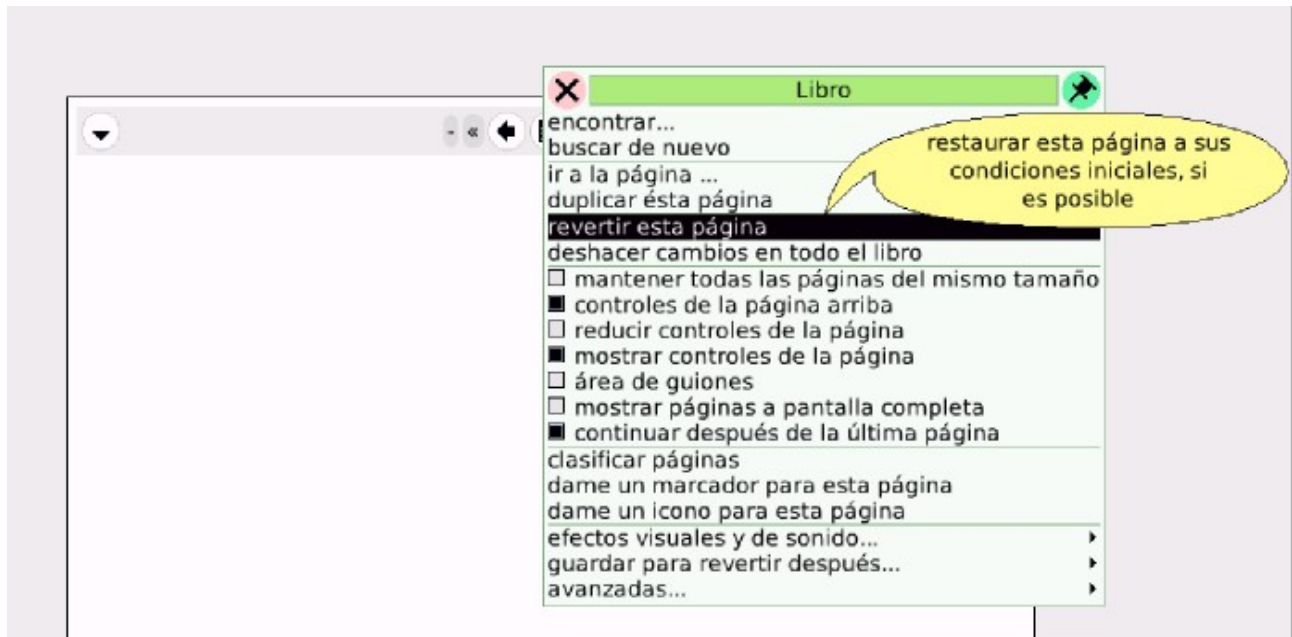
Vamos a la flecha del borde superior izquierdo para obtener más controles.



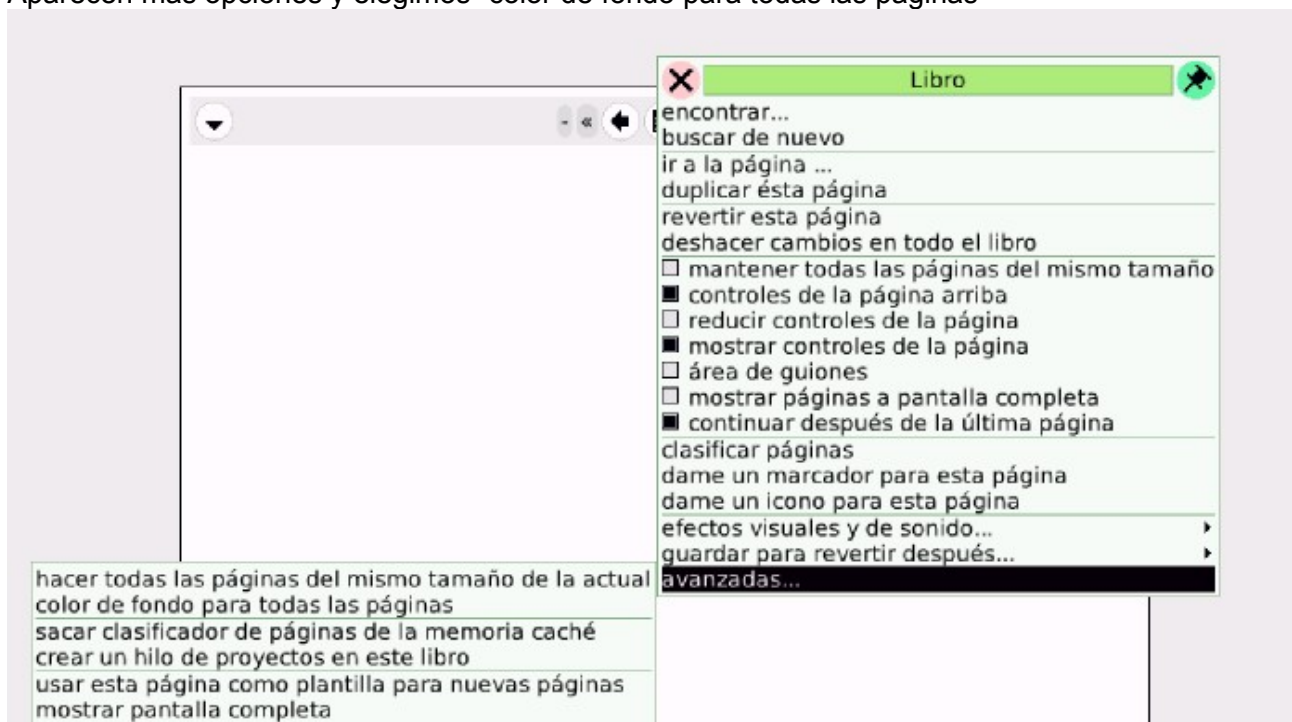
Ahora se verá de la siguiente manera la parte central del libro:



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"

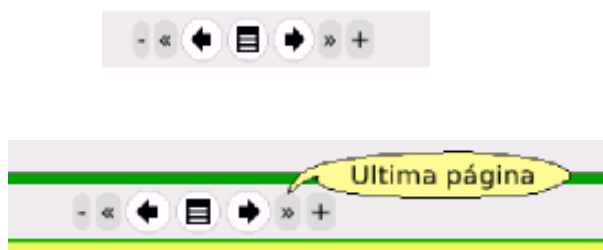


Elegimos el color para el fondo:





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.



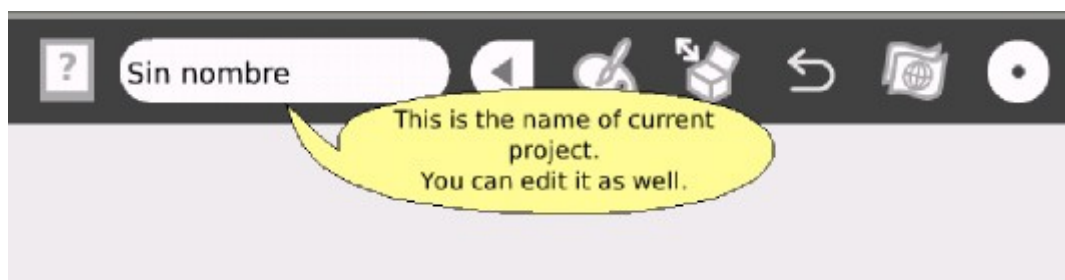
A las hojas del libro le podemos agregar texto, fotos, dibujos, sonidos, objetos diferentes.

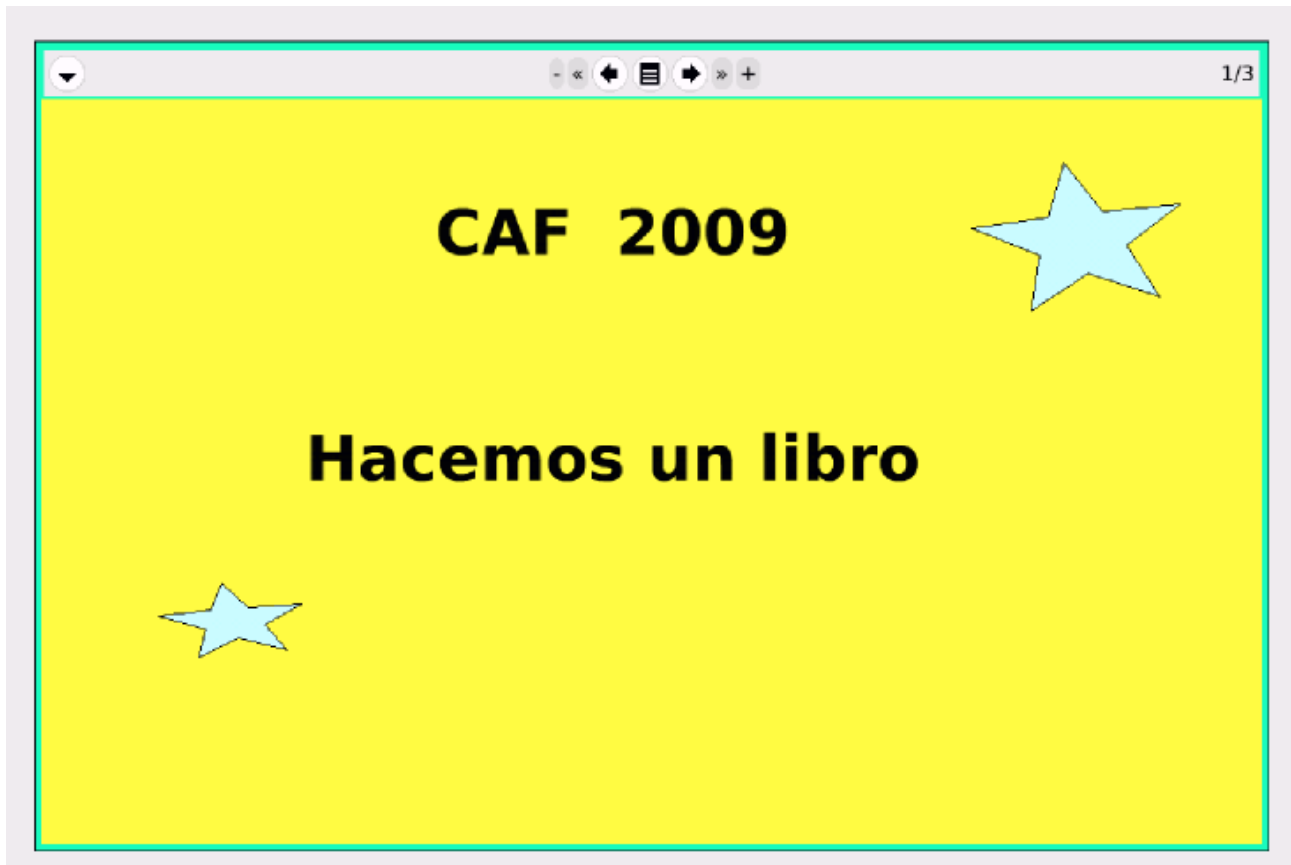


A todos los objetos (incluido el texto), le podemos hacer clic derecho para ver el halo con los controles que permiten agrandar, duplicar, cambiar de color, de fuente, de tamaño de fuente, mover...



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





CAF 2009

Hacemos un libro

1/3