

Etoys



Un mundo interactivo

¿Qué es Etoys?

Etoys es una versión reducida de Squeak:

“Un lugar donde convivan todos los medios de expresión conocidos hasta la fecha (texto, video, sonido, música, gráficos 2D, gráficos 3D, TextToSpeech, etc) y que sirva, a su vez, como soporte para el desarrollo de nuevos medios. Esta característica, sumada a la capacidad de simulación, posicionan al Squeak como una herramienta muy poderosa que permite una verdadera revolución en el manejo de la información.” (Fuente: *Wikipedia*)

Se trata de una herramienta sumamente versátil con la cual desarrollar la creatividad

¿Qué se puede hacer con Etoys?

- Animaciones
- Libros
- Programas
- Hojas de cálculo
- Música
- Simulaciones
- Mapas conceptuales
- Y todo lo que nuestra creatividad nos permita...

¿Cómo obtener Etoys?

- En el sitio <http://www.squeakland.org/>

seguidor wiki acceso Español

bajar contáctanos donaciones debate suscríbete
Acerca Cursos Recursos Vitrina Novedades

Etoys es . . .

- ★ una herramienta educativa para enseñar ideas poderosas a los niños de manera convincente
- ★ un entorno de autor multimedia y un sistema de programación visual
- ★ un software libre que funciona en casi todas las computadoras personales

[Aprende más](#)

Download Etoys 4!

You Can Make Things With Etoys!

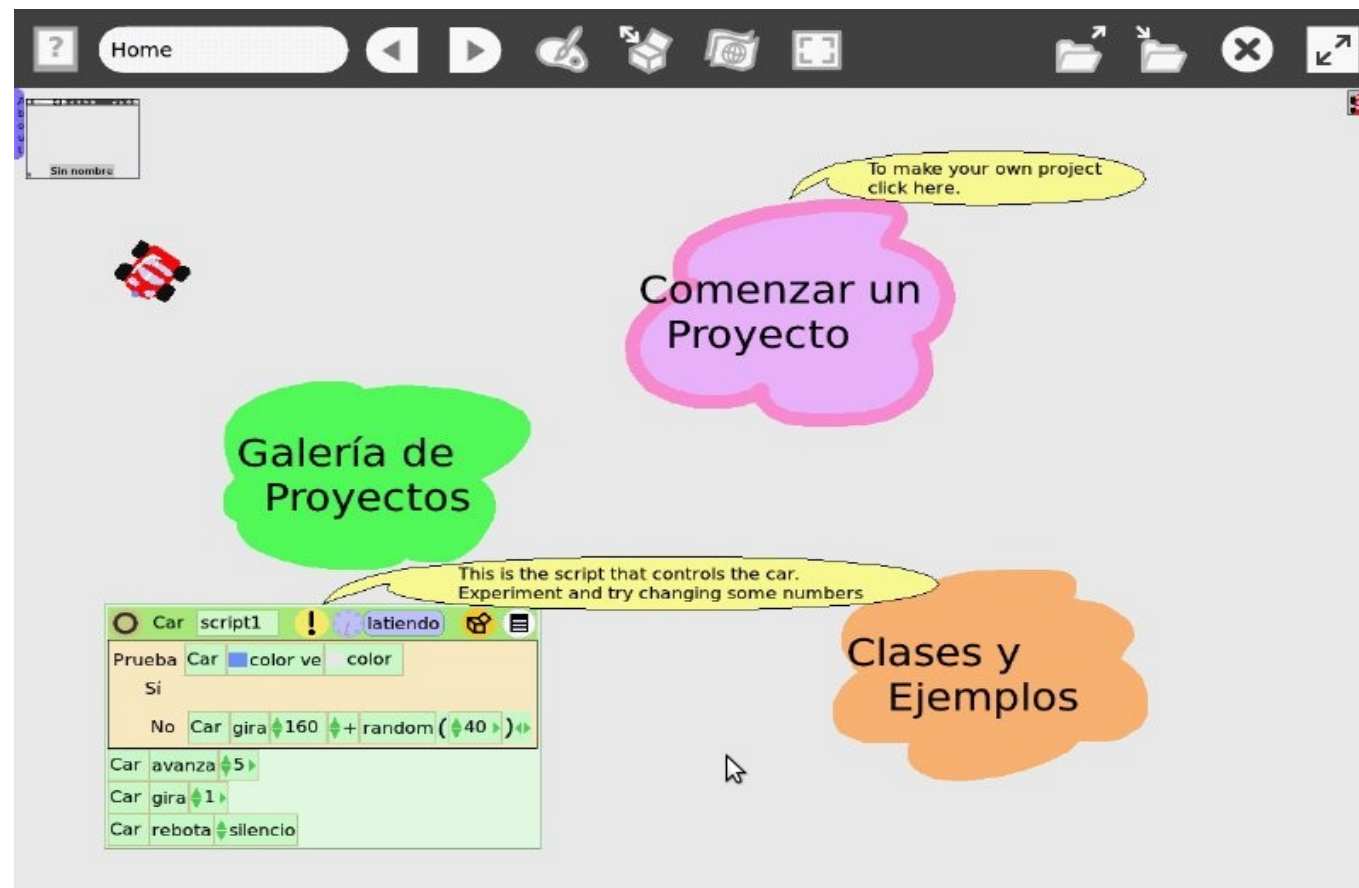
You Can Make Animations!

```
ball script | testing  
holder: cursor: increase by 1  
ball: look like: Water's playboy at corner
```

OK

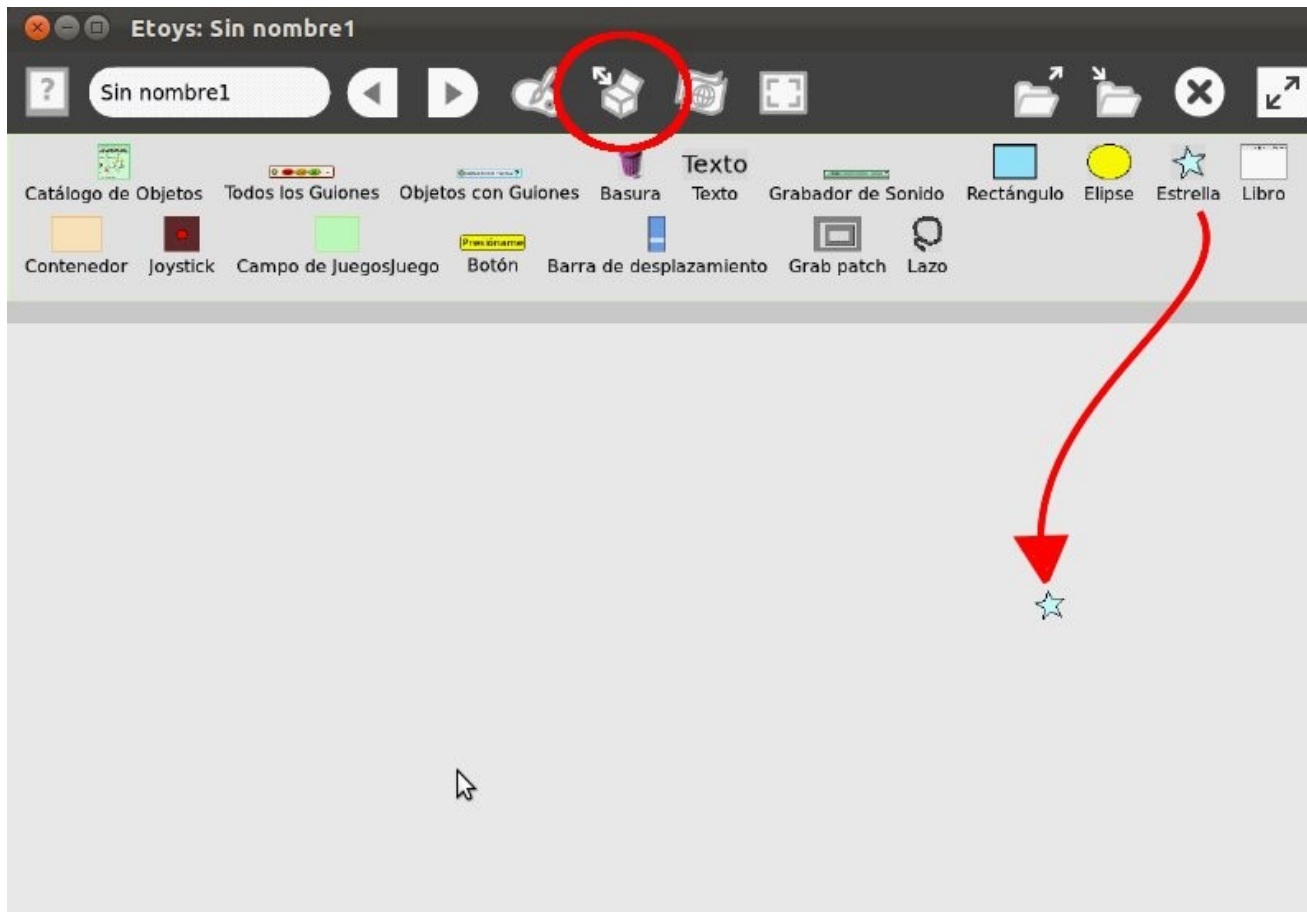
Crear un proyecto

- Al entrar al programa, hacer clic en *Comenzar un proyecto*.



Nuestro primer objeto en escena

- Abrimos las provisiones y arrastramos un objeto a nuestro *mundo*.



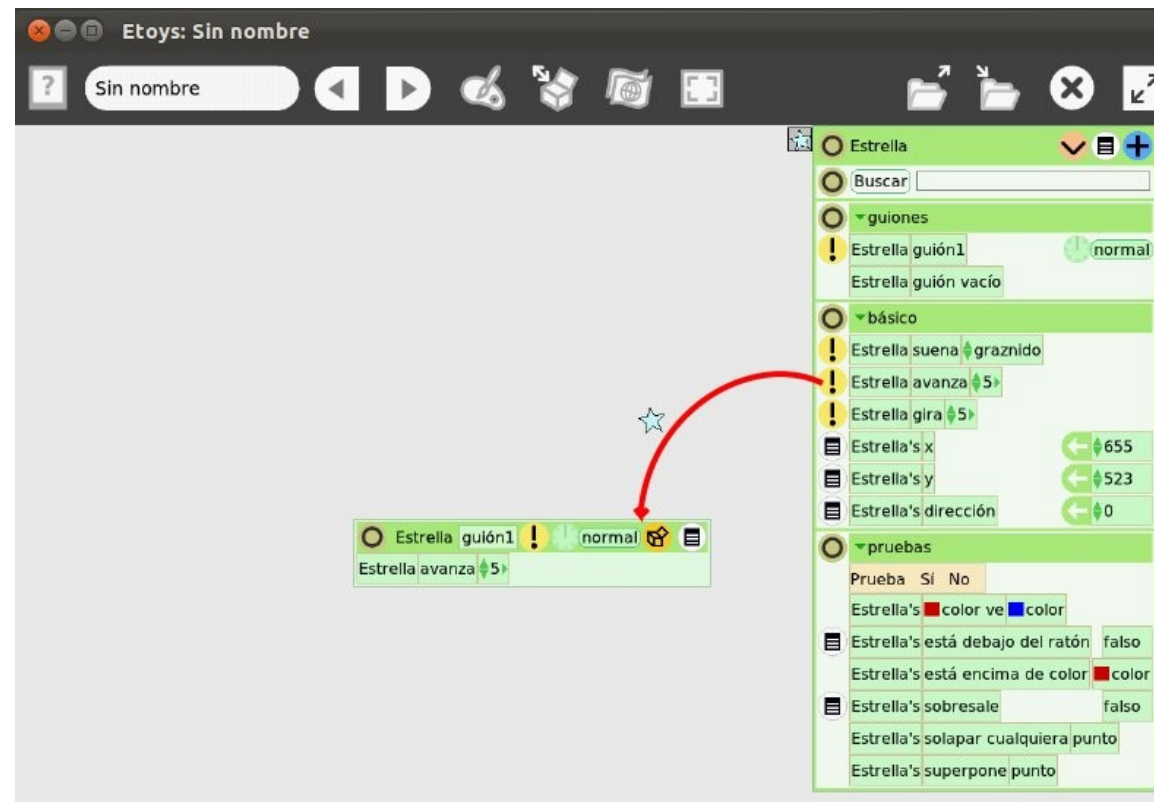
Los halos

- Pulsando el botón derecho sobre el objeto obtenemos sus halos. Con ellos podemos:
 - Eliminar/ocultar el objeto
 - Moverlo
 - Cambiarlo de tamaño
 - Rotarlo
 - Duplicarlo
 - Cambiar su color
 - Acceder al menú de opciones
 - Crear un guión



Crear un guión

- Cuando hacemos clic en el halo visor (el ojo) podemos acceder a los diferentes comandos y propiedades del objeto.
- Arrastrando un comando al *mundo*, creamos un *guión*.



Para saber más...

- Los invito a participar del grupo de autoformación de Squeak / Etoys.
 - <http://moodle.gleducar.org.ar/>
- Mi blog (para hacer consultas):
 - <http://irisfernandez.com.ar/betaweblog/>
- Sitios de referencia:
 - <http://squeak.educarex.es/Squeakpolis>
 - <http://www.squeakland.org/>