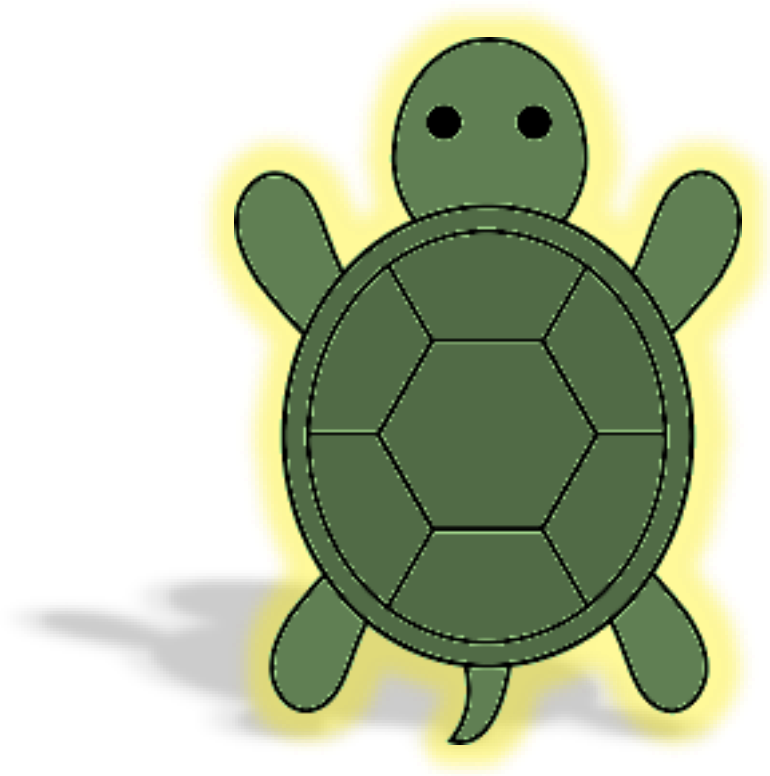


Tortuga Logo

Manual resumido



Dirigido a los padres o tutores

Por Profa. Guadalupe S.

Ciclo 2019 - 2020

¡Bienvenido!

Al mundo de la Tortuga Logo

1. La página principal

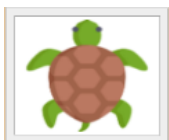
La Tortuga Logo requiere una computadora con navegador web para poder ejecutar la interfaz gráfica de usuario, dicho navegador puede ser: Internet Explorer / Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari u Opera, en sus versiones más actuales de ser posible. **La aplicación no funciona en celulares o tabletas** esto con el fin de que no se distraiga o genere adicción a dichos aparatos.

Al cargar la página con alguno de los navegadores antes mencionados, se verá algo muy parecido a la imagen siguiente:



Imagen 1. Pantalla principal de la página

En la parte superior de la imagen 1 se encuentra el logotipo y el título, estos sirven como una liga que nos lleva siempre a la página principal (haciendo clic con el botón izquierdo del mouse sobre ellos). En la parte inferior se encuentra el menú, el cual contiene ligas que nos dirigen a otras páginas.



La primera liga con el icono de tortuga nos lleva a la página donde se carga la aplicación web llamada "Tortuga Logo". Para poder acceder a dicha aplicación solo debes hacer clic con el botón izquierdo del mouse sobre la tortuga y de forma casi inmediata se abrirá una nueva página web como se muestra en la imagen 2.

En esta página podrás escribir los comandos para que la Tortuga se mueva y comience a dibujar, estos se explicaran con mayor detalle en las subsecuentes páginas.

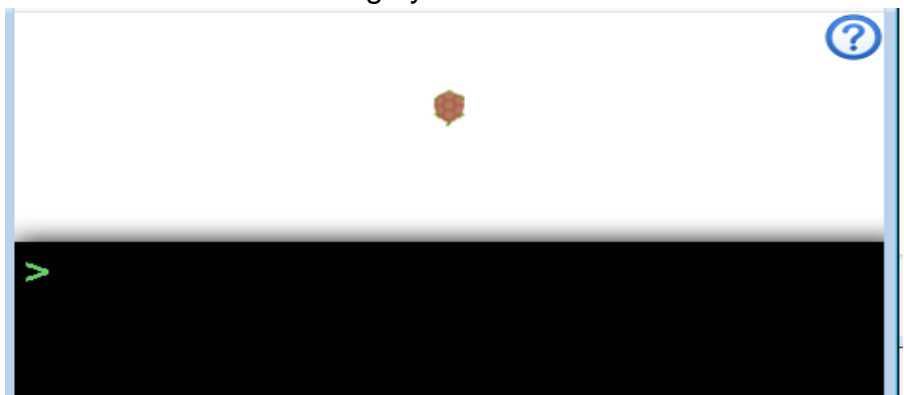


Imagen 2. Aplicación web llamado "Tortuga Logo"



En la parte superior derecha de la imagen 2 se encuentra un icono que tiene un signo de interrogación (**área de ayuda**), ésta área sirve para recordar los comandos de la “Tortuga Logo”, simplemente debes hacer clic con el botón izquierdo del mouse y se abrirá una ventana donde te mostrará con ejemplos los comandos que puedes utilizar.



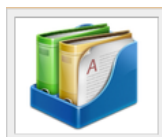
Toda la parte de color blanco que se puede observar en la imagen 2, es un lienzo en donde la tortuga dibuja (**área de trabajo**), en el centro de dicho lienzo se encuentra la “casa” de la tortuga, es decir, es el punto de partida, el punto de inicio, donde todo comienza, etc.



Toda la parte de color negro que se puede observar en la imagen 2, es donde se escriben los comandos (**área de comando**), en la parte izquierda de esta zona se encuentra un “>” que nos indica la línea donde se debe escribir dicho(s) comando(s). Estos se explicaran con mayor detalle en las subsecuentes páginas.



Continuando con la explicación del menú principal (imagen 1), la segunda liga con el icono de un disco y una flecha azul apuntando hacia abajo nos sirve para descargar la aplicación de la “Tortuga Logo” y poder tenerla en nuestra computadora, de esta forma no será necesario conectarse a internet para poder utilizarla. Solo debe hacer clic con el botón izquierdo del mouse sobre dicho icono para descargar el archivo llamado “tortuga_logo.zip”, una vez descargado dicho archivo debe descomprimirlo haciendo clic sobre el archivo con el botón derecho del mouse y luego dar clic con el botón izquierdo del mouse donde dice “Extraer todo...”, con lo anterior se creará una carpeta llamada “tortuga_logo”, ahora busque dentro de dicha carpeta y localice el archivo llamado “index”, ahora haga doble clic sobre dicho archivo con el botón izquierdo del mouse.



La tercera liga con el icono de las carpetas metidas en una caja azul nos lleva a la página donde se pueden descargar documentos tales como: la justificación, los primeros pasos, éste manual, etc. Recuerda que para poder leer éstos documentos se debe tener instalada en la computadora un programa lector de archivos pdf (Foxit PDF reader u otro).



La cuarta liga con el icono de un pódium nos lleva a la página donde se puede revisar los logros obtenidos por el alumno, dichos logros son reflejados (representados) como estrellas doradas.

Las estrellas se consiguen cuando el alumno logra resolver un reto de dibujo usando la “Tortuga Logo”, es decir, el alumno logra escribir un algoritmo de forma correcta.



La quinta liga con el icono verde (LGPL_{v3}) nos lleva a la página donde se puede leer la licencia y coautores de la aplicación “Tortuga Logo”.

La Licencia Pública General Reducida de GNU, o más conocida por su nombre en inglés GNU Lesser General Public License (antes GNU Library General Public License o Licencia Pública General para Bibliotecas de GNU), o simplemente por su acrónimo del inglés GNU LGPL, es una licencia de software creada por la Free Software Foundation que pretende garantizar la libertad de compartir y modificar el software cubierto por ella, asegurando que el software es libre para todos sus usuarios.

2. Los comandos

Recuerda que la casa de la tortuga está en el **CENTRO** de la pantalla.



A tu tortuga le encantan las patinetas y sólo se mueve en su patineta modelo **C.A.I**

C omando.	¡Lo que debe hacer!
A rgumento.	¡Cuántas veces!
I ntro ↵.	¡Adelante!

Tu tortuga entiende **nueve** comandos (**comando** es la palabra que tenemos en informática para hablar de **órdenes** o cosas **que debemos hacer**).

AV (AVANZA)	SP (S in P luma) no dibuja
RT (RETROCEDE)	CP (C on P luma) sí dibuja
GD (G ira a la D erecha)	PV (P osición V ertical)
GI (G ira a la I zquierda)	LP (L impia P antalla)
REPITE n ... (repite n veces los comandos)	

¡Prueba a darle una orden!

Intenta mover la tortuga, recuerda que debes decirle lo que **debe hacer, cuántas veces debe hacerlo** y luego **pulsar la tecla Intro**↵ para que empiece a moverse.

Ejemplos

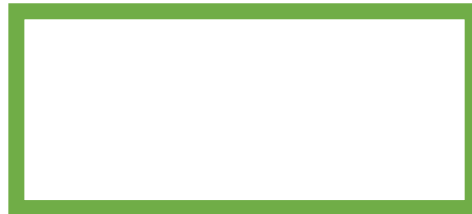
AV espacio **20** **Intro** ↵ (con éste comando se avanza 20 pasos)

GD espacio **3** **Intro** ↵ (con éste comando se gira a la derecha 90°)

Para girar puedes usar los números del **1** al **12**, es decir, el numero **1** equivale a **30°** el **2** equivale a **60°** el **3** equivale a **90°** y así sucesivamente de 30 en 30 hasta **12** que equivale a **360°**.

También puedes usar **LP** (Limpiar Pantalla) después de cada prueba para que la tortuga vuelva a salir desde su casa, en una pantalla bien limpia.

Reto 1: Ahora intenta darle a la tortuga las órdenes necesarias para dibujar las figuras siguientes: un cuadrilátero regular (un cuadrado) y un rectángulo.



También puedes utilizar el comando REPITE, para realizar el cuadrado del reto anterior con menor cantidad de instrucciones, de la manera siguiente:

Inicio

1. CP
2. REPITE 4 AV 10 GD 3

Fin

Mucho ojo
aquí

En el algoritmo anterior, paso número 2, el número **4** indica cuantas veces repetirá las instrucciones consecuentes (**AV 10 GD 3**), es decir, en el paso número 2 es como si realizara lo siguiente:

Inicio

1. CP
2. AV 10 GD 3
3. AV 10 GD 3
4. AV 10 GD 3
5. AV 10 GD 3

Fin

Nota que los
comandos se
repiten 4
veces

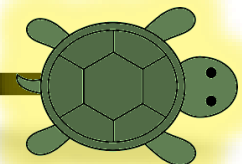
Reto 2: Intenta descubrir que hace la tortuga con el algoritmo siguiente:

Inicio

1. CP
2. REPITE 12 AV 20 GD 1

Fin

Reto 3: Intenta hacer que la tortuga dibuje una línea cortada como se ve en la figura siguiente:



3. Las páginas web

La aplicación web de la “Tortuga Logo” la puedes encontrar en las direcciones siguientes:

<https://nube.netlify.com/>

<http://tortuga.dx.am/>

<http://tortuga.rf.gd/>

<http://logo.22web.org/>

<http://turtle.mygamesonline.org/>

<https://nube.neocities.org/>

Nota: se han colocado varias páginas porque algunas veces suelen fallar o dejar de funcionar, de esta manera podemos garantizar que al menos una funcione.

4. Recomendaciones

- **No dejes que el alumno permanezca más de 15 minutos frente al computador**, esto para evitar que el alumno se hostigue, aburra y/o se enajene.
- Ambiente luminoso: los focos, ventanas y/ o computadora deben estar colocados de forma que la luz no deslumbre a los niños y no provoquen reflejos en la pantalla, ni sobre el teclado.
- Siempre es bueno adoptar **reglas de uso** de Internet apropiadas para los niños según su edad (horarios, tiempo de uso, contenidos), lo que ayudará a mantener un equilibrio con sus otras actividades ordinarias. Un uso exagerado puede ser perjudicial, mientras que restringir su utilización en horas de comida o por las noches pueden ser buenas medidas. Es recomendable evitar el uso de ordenadores en los dormitorios.
- **Supervisar sus acciones:** es importante interesarse por las actividades de los hijos en Internet. Una buena estrategia es ubicar el ordenador en un espacio transitado de la casa, como el salón, de manera que controlemos el tiempo de conexión y que se convierta en un uso a la vista de toda la familia, evitando también que personas con intereses maliciosos puedan comunicarse online con nuestros hijos.
- **Acompañarlos en el uso:** hay que acompañar a los hijos a la hora de navegar por Internet. Tanto en el sentido de acompañarlo en el aprendizaje gradual acerca de su uso, de una manera positiva, como de avanzar con él en los conocimientos digitales que se vayan adquiriendo, **para evitar que se produzca una brecha digital** entre padres e hijos.
- Evitar prohibir su utilización: prohibir al acceso a Internet puede ser contraproducente. Los niños deben aprender los hábitos de un buen uso de Internet a través de los padres, con sus lecciones e indicaciones, de forma que se conviertan en un ejemplo a seguir. Sólo de este modo contribuiremos a hacer un uso responsable de la Red por parte de nuestros hijos.