

Actividades en LogoWriter

El archivo "logo_lincoln_1.exe" contiene el programa LogoWriter y una serie de actividades para diversos niveles, desde las primeras salitas de la educación Inicial.

Los programas fueron realizados por Daniel Evans (devans@netverk.com.ar) para el Colegio Lincoln de La Plata, Argentina, entre 1990 y 2000 aproximadamente, y pueden ser utilizados libremente.

Para instalar las actividades, descargar el archivo "logo_lincoln_1.exe" y abrirlo con doble clic. El programa preguntará en qué carpeta se desea descomprimir el instalador, y haciendo un clic en el botón "Unzip" se completará el proceso. Finalmente, cerrar la ventana con el botón "Close".

Para ejecutar el programa, abrir la carpeta en la que se descomprimió el instalador (si no se modificó nada debería ser "c:\logo_lincoln_1") y hacer doble clic sobre el archivo "LOGOWR.COM"

Cuando aparezca la pantalla principal de Logo Writer, presionar Enter.

Para seleccionar las carpetas y las actividades que se encuentran en ellas, utilizar las flechas y Enter.

Con la tecla ESC se vuelve al menú principal de Logo.

Para terminar, desde el menú principal seleccionar "NUEVA PAGINA" con las flechas, presionar ENTER, escribir "DOS", y presionar nuevamente ENTER.

Algunas actividades fueron programadas para la presentación de un tema (usando la pantalla como pizarrón multicolor), otras para la ejercitación abundante, para el repaso meses más tarde...

En algunos casos (Arco Iris, Cien metros de gatos, La naranja se pasea, etc.) los ejercicios están relacionadas con cuentos o canciones que los chicos ya conocían, por eso no dan mayores explicaciones del texto.

Los ejercicios están programados para dos y hasta tres chicos por máquina, cuyos nombres pide y usa en los mensajes de aprobación.

Como regla general, los procedimientos tratan una lista vacía (apretar ENTER sin haber escrito nada) como una respuesta inválida que no causa interrupción, pero no sería extraño que alguno de los procedimientos más antiguos se interrumpieran cuando la respuesta introducida desde el teclado no coincida con el tipo de respuesta esperado.

Cada página hace uso de las figuras definidas en su propio directorio. Por lo tanto, al cambiar de directorio de trabajo es conveniente usar el comando TRAEFIGS, o bien entrar (y salir sin hacer modificaciones) a la página FIGURAS para cargar los diseños usados por cada actividad.

A continuación se recuerdan comandos y combinaciones de teclas propias de Logowr y otras que se usaron de manera constante para ejecutar estos programas en particular:

DOS sale del lenguaje Logo y vuelve al sistema operativo

CONTROL + A interrumpe el programa (aparece el mensaje Alto)

CONTROL + D "da vuelta" la página para ver el código fuente del programa

CONTROL + X inicia el programa si ha sido abortado o se desea volver a ejecutarlo

ESC sale del programa que se esté ejecutando (si es que este lee el teclado) o bien sale de la página, volviendo al menú, si no está ejecutándose ningún procedimiento

Las teclas de las flechas mueven las tortugas o figuras en las direcciones que indican

Una vez llegadas a su destino, las figuras se "estacionan" con la barra espaciadora o

ENTER

Las teclas del teclado numérico (si está activada la tecla de Bloqueo Numérico) mueven las figuras o tortugas, agregando las diagonales (1 hacia abajo y hacia la izquierda, 3

hacia abajo y hacia la derecha, etc.) 0 (cero) dibuja un cuarto de círculo hacia la derecha

En los programas para dibujar y pintar, el signo + (más) actúa como CON PLUMA, el

signo - (menos) actúa como SIN PLUMA, y el punto (Supr) actúa como GOMA DE

BORRAR. Las teclas de la hilera A, S, D, etc. tienen los colores (A = rojo, S = naranja, etc.)

F1 inicia la selección (hay que desplazar el cursor hasta el final del texto que se desea seleccionar.)

F2 corta

F3 copia

F4 pega el texto que se haya copiado o cortado