



Manual Breve de Ubuntu para Netbooks

Aulas

www.aulaslibres.ar



fernando@aulaslibres.ar

Libres

¡Bienvenidos!

Este manual es una guía rápida para que puedan empezar a usar Ubuntu en sus netbooks. Ubuntu es un sistema operativo sencillo y rápido, ideal para nuestras computadoras.

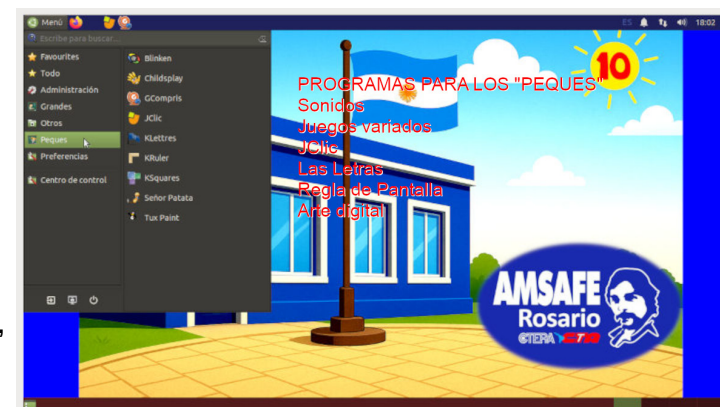
1. Encender la Netbook e Iniciar Sesión

- Encender: Presionen el botón de encendido (generalmente ubicado en la parte superior derecha del teclado).
- Esperar: La netbook tardará un momento en encender. Verán el logo de Ubuntu.
- Iniciar Sesión: Si les pide contraseña, es la palabra **alumno**

2. Conociendo el Escritorio de Ubuntu

Cuando enciendan la netbook, verán una pantalla similar a esta:

- Barra de Tareas (Panel): Está arriba, en la parte superior de la pantalla. Aquí encontrarán:
 - Menú de Inicio (botón Ubuntu): Es el icono de Ubuntu. Al hacer clic, se abre una lista de todos los programas. ¡Es como el "Inicio" de Windows!
 - Accesos directos: Iconos pequeños de programas de uso frecuente (navegador, explorador de archivos, etc.).
 - Área de Notificación: A la derecha. Aquí verán el reloj, el volumen, el icono de la batería y la conexión Wi-Fi.
- Iconos en el Escritorio: Algunos programas o carpetas pueden aparecer directamente en el escritorio.
- Fondo de Escritorio: La imagen de fondo. **¡Atención!** En su escritorio verán una imagen con una escuela, la bandera argentina y un sol. El número dentro del sol (como el "10" de la imagen) identifica a esa netbook en particular. ¡Es su número de equipo!



3. Tareas Básicas

3.1. Abrir Programas:

- Desde el Menú de Inicio: Hagan clic en el botón de Ubuntu (abajo a la izquierda). Naveguen por las categorías (Ej: "Oficina", "Gráficos", "Educación") y hagan clic en el programa que quieran abrir (Ej: "LibreOffice Writer" para escribir).
- Desde un Acceso Directo: Si ven el icono del programa en la barra de tareas o en el escritorio, hagan doble clic sobre él.

3.2. Conectarse a Internet (Wi-Fi):

1. Busquen el icono de Wi-Fi en la parte inferior derecha de la barra de tareas (parece una serie de barras ascendentes).
2. Hagan clic en él.
3. Aparecerá una lista de redes disponibles.
4. Hagan clic en el nombre de la red de su escuela (SSID).
5. Si les pide una contraseña (clave de red), escríbanla y hagan clic en "Conectar" o "Aceptar".

3.3. Explorar Archivos y Carpetas:

- Hagan clic en el icono de la Carpeta amarilla en la barra de tareas (es el "Explorador de Archivos" o "Gestor de Archivos").
- Verán carpetas como "Documentos", "Imágenes", "Descargas". Hagan doble clic para abrirlas.
- Para abrir un archivo, hagan doble clic sobre él.

3.4. Guardar un Documento:

Cuando estén trabajando en un programa (ej: LibreOffice Writer):

1. Vayan a **Archivo > Guardar o Guardar como...**
2. Elijan dónde quieren guardar el documento (ej: en la carpeta "Documentos").
3. Pónganle un nombre claro al archivo (ej: "Actividad Matematica 1ro A").
4. Hagan clic en **Guardar**.

3.5. Apagar la Netbook:

¡Es importante apagarla correctamente!

1. Hagan clic en el botón de Ubuntu (Menú de Inicio) en la esquina inferior izquierda.
2. Busquen y hagan clic en "Salir" o "Apagar".
3. Les aparecerá un menú con opciones como "Apagar", "Reiniciar", "Suspende". Hagan clic en "Apagar".
4. Esperen a que la pantalla se ponga negra y la netbook se apague por completo.

4. Programas Útiles para la Escuela

Ubuntu ya trae muchos programas instalados que les servirán. Aquí destacamos algunos esenciales:

- LibreOffice Writer: Para escribir textos (como Microsoft Word).

- LibreOffice Calc: Para hojas de cálculo (como Microsoft Excel).
- LibreOffice Impress: Para hacer presentaciones (como Microsoft PowerPoint).
- Navegador Web (Firefox o Chromium): Para navegar por internet, buscar información, ver videos, etc.
- Visor de imágenes (Visor de imágenes LXImage): Para ver fotos.
- Reproductor de videos (MPV Media Player): Para ver videos.

Programas Educativos Clave:

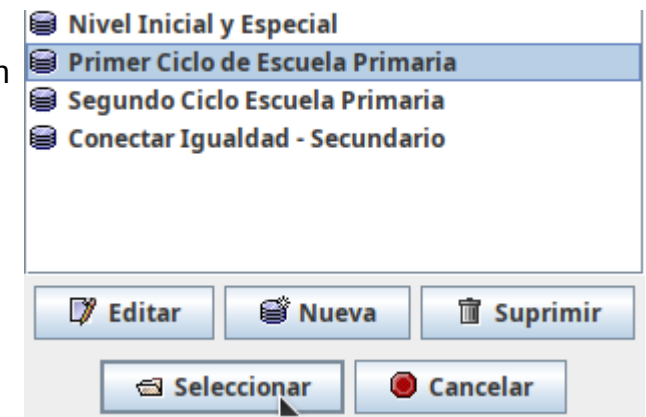
Sus netbooks cuentan con programas educativos muy valiosos para trabajar con los alumnos:



4.1. JClic (Jclic Player / JClic Author)

JClic es un conjunto de actividades educativas interactivas. Es excelente para todas las áreas y niveles, ofreciendo una gran variedad de ejercicios.

1. **Abrir JClic:** Pueden encontrarlo en el Menú de Inicio, generalmente bajo **Educación** o **Juegos**. También puede haber un acceso directo al programa en el escritorio de su netbook.
2. **Seleccionar una biblioteca de actividades:** Una vez abierto JClic, verán una ventana para elegir la "Biblioteca" de actividades.
 - Según el nivel de sus alumnos, hagan clic en **Primer Ciclo de Escuela Primaria** o **Segundo Ciclo Escuela Primaria**.
 - Luego, hagan clic en el botón **Seleccionar**.
 - *Nota:* Las netbooks del Plan Sarmiento también suelen incluir la biblioteca "Conectar Igualdad - Secundario", pero para Primaria, concéntrense en las dos primeras.
3. **Elegir una categoría de actividad:** Se abrirá la ventana principal de JClic, con un fondo celeste (como las imágenes que vieron). Arriba, verán distintas categorías temáticas (ej: "Lengua", "Matemáticas", "Ciencias Naturales", "Ciencias Sociales", "Otras").
 - Hagan clic en la categoría deseada.





4. **Seleccionar una actividad:** Dentro de la categoría, aparecerán las actividades específicas disponibles.

- Hagan clic en la actividad que quieran iniciar. ¡Y a jugar y aprender!

Mientras juegan en JClic:



- **Área de Juego Principal:** La mayor parte de la pantalla (el centro) es donde se desarrolla la actividad. Es aquí donde los alumnos interactúan.

- **Instrucciones:** Las indicaciones o consignas de la actividad suelen aparecer en la **parte inferior de la pantalla**, justo encima de la barra de herramientas de JClic. ¡Recuérdenles a los niños que las lean o las escuchen!
- **Paso de Actividad:** Para avanzar a la siguiente actividad dentro de una serie o para retroceder, busquen la **flecha verde con un triángulo hacia la derecha** (para avanzar) o hacia la izquierda (para retroceder), que generalmente se encuentra en la parte inferior de la pantalla, en la barra de herramientas de JClic.
- **Tipos de Actividades Comunes:** JClic ofrece una gran diversidad, entre las que encontrarán:
 - **Puzzles:** Para ordenar imágenes o palabras.
 - **Asociaciones:** Unir elementos relacionados (imágenes con palabras, preguntas con respuestas).
 - **Sopas de letras y crucigramas:** Para practicar vocabulario.
 - **Actividades de texto:** Completar oraciones, ordenar párrafos.
 - **Actividades de identificación:** Reconocer objetos, letras, números.
 - **Actividades de respuesta escrita o seleccionada.**

5. **Salir de JClic:** Para salir de una actividad o del programa JClic completo, busquen las opciones en los menús superiores (**Archivo > Salir**) o el botón de cerrar la ventana (la **X** en la esquina superior derecha de la ventana del programa).

4.2. GCompris



GCompris es una suite de software educativo con una gran variedad de actividades para niños de 2 a 10 años.

1. Abrir GCompris: Busquen GCompris en el Menú de Inicio bajo **Educación** o **Juegos**.
2. Explorar actividades: Verán una pantalla con distintas categorías de actividades (Ej: "Matemáticas", "Lectura", "Descubriendo el ordenador", "Juegos de lógica", etc.).
 - Hagan clic en una categoría para ver las actividades disponibles.
3. Iniciar una actividad: Hagan clic en el icono de la actividad que deseen que los alumnos realicen.
4. Salir de GCompris: Generalmente hay un botón para "Salir" o una "Cruz" (X) en la esquina superior derecha para cerrar el programa.



4.3. Tux Paint



Tux Paint es un programa de dibujo muy fácil de usar, diseñado especialmente para niños pequeños.

1. Abrir Tux Paint: Lo encontrarán en el Menú de Inicio bajo **Gráficos** o **Educación**, o posiblemente un acceso directo en el escritorio.

2. Interfaz sencilla: Verán un lienzo en blanco en el centro.

- A la izquierda, herramientas de dibujo (Pintar, Líneas, Formas, Sellos, Borrador, etc.).
- Abajo, las opciones de la herramienta seleccionada (ej: diferentes pinceles, colores).
- A la derecha, la paleta de colores.

3. Dibujar:

- Hagan clic en la herramienta **Pintar** (un pincel).
- Elijan un color de la paleta.
- Muevan el mouse sobre el lienzo y hagan clic para dibujar.
- Prueben las diferentes herramientas para explorar sus funciones.

4. Guardar un dibujo:

- Hagan clic en la herramienta **Guardar** (un disquete). Tux Paint guarda automáticamente las imágenes en su propia carpeta, no necesitan elegir una ubicación.

5. Abrir un dibujo:

- Hagan clic en la herramienta **Abrir** (una carpeta abierta). Verán miniaturas de los dibujos guardados. Hagan clic en uno y luego en **Abrir**.

6. Salir de Tux Paint:

- Hagan clic en la herramienta **Salir** (una puerta). Les preguntará si quieren guardar el dibujo si no lo hicieron.



5. Consejos Rápidos

- No desconecten la netbook de golpe: Siempre apágüenla correctamente.
- Cuiden la batería: No la dejen conectada al cargador todo el tiempo si no es necesario.
- Exploren: No tengan miedo de hacer clic y probar las cosas. Ubuntu es muy intuitivo.
- Pregunten: Si tienen dudas, ¡consulten con sus colegas o con el referente técnico!

¡Esperamos que este manual les sea de gran ayuda para aprovechar al máximo sus Netbooks de Aula Digital Móvil con Ubuntu!