

# Animales Autóctonos de la República Argentina: un abordaje desde la tecnología y los niños

Claudia Banchoff, Sofía Martín, Carla Mariela Cornago Sedeño, Susana D'Antonio

LINTI. Facultad de Informática. Universidad Nacional de La Plata

Escuela Primaria N°12

{cbanchoff,smartin}@linti.unlp.edu.ar,ohladonia@gmail.com,susanadant@yahoo.com.ar

## Resumen

El gobierno nacional y los gobiernos provinciales están llevando a cabo varias propuestas direccionadas a incorporar el uso de TICs en los distintos niveles educativos. Algunas de ellas con más impacto que otras. Sin duda alguna, el Programa Conectar-Igualdad[1], orientado solamente al nivel secundario, es el más difundido y ha permitido que muchos alumnos secundarios obtengan sus netbooks y, con ello, muchos hogares cuenten con acceso a computadoras. Acompañando al Programa Conectar-Igualdad, en el nivel de educación primaria, existe un programa similar en la provincia de Buenos Aires de reciente implementación, que entregará a escuelas primarias un kit de netbooks que podrán ser usadas en la escuela. Dado que este programa recién se inicia, actualmente son muy pocos los establecimientos alcanzados por el mismo, y por lo tanto, aún la mayoría de las escuelas primarias hoy cuentan con instalaciones informáticas desactualizadas y sin recursos humanos capaces de dar soporte en su uso y mantenimiento.

Los niños y niñas hoy en día suelen tener acceso a mucha información sobre casi cualquier tema en Internet y, aunque para ellos el manejo de la computadora es intuitivo, su uso se focaliza por lo general, en jugar y comunicarse con amigos. Pocas veces se utiliza la computadora con el objetivo de aprender temas propios de la currícula escolar y, en menos casos, esto sucede dentro de la escuela.

Este artículo presenta un proyecto llevado a cabo durante el segundo semestre del año 2012 en la Escuela Primaria N°12 de City Bell, provincia de Buenos Aires. Se muestra un caso de éxito en el uso de aplicaciones libres no tradicionales para acompañar y dar soporte a los temas abordados en el aula. En particular, se tra-

bajó sobre el estudio de animales autóctonos de nuestro país con niños de primer año de escuela primaria.

Los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios, tanto desde el punto de vista de la actividad áulica llevada a cabo, como así también desde el aporte realizado por los niños al proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas”.

## Palabras claves

Aplicaciones educativas, Linux, software libre, educación primaria.

## Introducción

En la actualidad la información accesible a través de los distintos medios suele generar un aturdimiento de datos hacia las personas. El hecho de poder utilizar los datos disponibles para acompañar el aprendizaje dentro de la escuela es un desafío permanente para los docentes. Al enfocarnos particularmente en niños y niñas de primer año de la escuela primaria, se debe tener en cuenta que para ellos el manejo de la computadora es intuitivo y orientado mayormente a jugar y comunicarse con amigos a través de las redes sociales. En el ámbito de la escuela, su utilización como herramienta de estudio en general se torna dificultoso debido a la falta de recursos. Si bien el gobierno provincial está poniendo en marcha el programa “Primaria Digital”[2], en la actualidad dicho plan alcanzó sólo a muy pocas instituciones y la mayoría de las escuelas primarias de la región no cuentan con una sala de computadoras o netbooks para uso propio de los alumnos y docentes.

En este contexto, durante el año 2012, se llevó a cabo una actividad en conjunto con las docentes a cargo de primer año de educación

primaria cuyo objetivo fue dar soporte a temas propios de la currícula escolar con el uso de la sala de informática. En particular, se desarrolló un cronograma de tareas que incluyeron el uso de la computadora como herramienta educativa, permitiendo el aprendizaje en forma lúdica.

El acceso a la televisión les ofrece a los niños variados saberes sobre animales exóticos que habitan en ambientes lejanos como los denominados “animales de la selva”, “los animales de los polos”, “los animales del fondo del mar”. Esta vasta información disponible constituyó el punto de partida para comenzar una investigación sobre “animales autóctonos de nuestro país” y poder avanzar en pos de establecer comparaciones entre los distintos animales, refiriéndose a las partes que forman el cuerpo, reconociendo tanto diferencias como rasgos comunes en animales muy variados.

El proyecto, al que denominamos “Animaladas: Proyecto Institucional Animales Autóctonos de la República Argentina”, fue desarrollado en conjunto con los docentes de la escuela primaria, en el marco del proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas”. Se planificaron actividades que partieron de la adecuación de la sala de computadoras instalando Lihuen GNU/Linux[3], la capacitación a las docentes a cargo de los cursos en el uso de este sistema operativo y de la aplicaciones a utilizar, el acompañamiento durante el diseño y dictado de las clases y en la producción de un material digital conteniendo el trabajo realizado.

A continuación se describe en detalle el proyecto, las distintas aplicaciones utilizadas y los resultados obtenidos.

## El Proyecto Animaladas

Este proyecto se llevó a cabo en conjunto con las docentes del establecimiento en donde se establecieron objetivos relacionados con los temas actuales de aprendizaje de los alumnos, en el marco del proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas”.

La planificación de actividades se centró en

los contenidos relacionados con la currícula escolar tomando como tema a los animales autóctonos de la República Argentina.

### La escuela

La Escuela Primaria N°12, es una escuela pública ubicada en la localidad de City Bell, provincia de Buenos Aires. La escuela está ubicada en el centro de la ciudad y, a la misma concurren más de 600 alumnos. En el caso de esta experiencia, se trabajó con 56 niños correspondientes a las dos divisiones de primer año. Los niños, con edad entre 6 y 7 años, provienen de distintos sectores sociales y con diferentes habilidades respecto al uso de una computadora.

La escuela es un establecimiento que, en el mes de septiembre, cumplirá 130 años. Es una institución reconocida en la región, pero, a nivel de los recursos informáticos, cuenta con una sala de computadoras conformada por equipos donados en su mayoría. Si bien la Asociación Cooperadora contribuye en lo posible a su mantenimiento, la escuela no cuenta con un personal técnico que pueda estar a cargo del gabinete y permita el acompañamiento a los docentes que quieran utilizarlo. En primera instancia, la institución, con la ayuda de algunos padres, realizó una reestructuración de la sala de informática. Pero, viendo la necesidad de contar con un acompañamiento más adecuado, se planteó la posibilidad de trabajar en conjunto con el proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas” de la Facultad. Luego del análisis en conjunto con las docentes, se generó el nexo entre la escuela y el grupo de trabajo.

Antes de comenzar con el desarrollo del proyecto, el equipo de trabajo de Lihuen GNU/Linux de la Facultad de Informática[4] concurrió a la escuela y realizó una instalación masiva en la sala. A partir de esto, la sala quedó conformada por 7(siete) máquinas en condiciones adecuadas de uso. Si bien este número de computadoras no es el ideal, se organizó el trabajo en la sala de manera tal de formar grupos de 4 (cuatro) niños y la experiencia resultó muy buena.

## Objetivos planteados

El objetivo principal del proyecto fue utilizar la sala de informática como apoyo a las actividades curriculares, en particular, focalizándose en un tema puntual: el estudio de los animales autóctonos de nuestro país.

Desde el punto de vista pedagógico, las docentes de la escuela definieron los siguientes objetivos específicos:

- Realizar observaciones de imágenes, seleccionadas por los mismos niños, de animales autóctonos de nuestro país; acompañadas de descripciones orales y dibujos, para obtener información sobre las partes del cuerpo de diferentes animales.
- Organizar la información recopilada y compararla con la sistematizada en instancias anteriores.
- Integrar a las familias en la búsqueda de alguna curiosidad sobre el animal seleccionado para incorporarla a la imagen.

Para realizar todas estas tareas en la sala de informática, se planteó el uso de herramientas libres, por lo que se trabajó con Lihuen GNU/Linux, que cuenta con aplicaciones educativas para distintas áreas. Dado que, en una primera instancia los requerimientos sólo fueron el uso de un navegador y un editor de textos o presentaciones, desde el equipo de trabajo de la Facultad se propuso el uso de aplicaciones no tradicionales incluidas en la distribución Lihuen.

Teniendo en cuenta el perfil de los niños, y pensando en las aplicaciones propuestas, se plantearon, desde el punto de vista tecnológico, los siguientes objetivos específicos:

- Reforzar la práctica de los niños con la computadora: uso del mouse y teclado.
- Utilizar aplicaciones para la búsqueda de información, haciendo especial énfasis en la forma de elegir y validar los recursos encontrados.

- Armar un producto final con las producciones de los niños de manera tal que pueda ser publicado y mostrado a la comunidad de la escuela.

## El proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas”

Como se mencionó anteriormente, esta experiencia se enmarcó en el Proyecto “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las Escuelas”[8]. El objetivo principal de este proyecto es promover el uso de aplicaciones de software libre en los distintos niveles educativos[9]. En especial, con esta experiencia, se planteó realizar y documentar una experiencia de uso de software libre en escuelas primarias. En el caso de esta actividad, se llevaron a cabo las siguientes tareas:

- Acondicionar la sala de computación de la escuela de manera tal de dejar operativas 7 (siete) computadoras con Lihuen GNU/Linux.
- Definir el conjunto de aplicaciones a utilizar de acuerdo a los objetivos definidos por las docentes.
- Acompañar a las docentes en el desarrollo de un producto final eligiendo, con ellas el mejor formato de presentación.
- Dado que se trabajó con la aplicación Tux-Paint, se propuso incorporar a las paletas de sellos de esta aplicación, una paleta con los animales autóctonos de nuestro país, logrando una contribución concreta a una aplicación de software libre muy utilizada.

Algo interesante de mencionar es que, desde el comienzo de la planificación de la actividad, se propuso concurrir con los niños a las instalaciones de la Facultad para que puedan visitar y conocer el ámbito de estudio de una institución universitaria, donde se desarrollan los programas que usaron y que puedan comprobar su aporte a los mismos.

## ¿Por qué con software libre?

Trabajar con Software Libre[7] permite abordar un uso de software en un marco legal correcto. Aquellas aplicaciones que se quieran distribuir entre los alumnos o en la comunidad en general, pueden hacerlo dado que sus licencias habilitan su libre distribución. Hablar de Software Libre permite ir instalando en la sociedad el uso “correcto” de un software y la idea de que dicho software tiene una licencia que puede o no restringir su uso. En el caso de una institución educativa es posible trabajar para clarificar estos conceptos en alumnos y docentes desde edades tempranas.

Una de las características más importantes del software libre es la posibilidad que nos permite “apropiarnos” del mismo y “adecuarlo” según nuestras necesidades y realidades. Esto es exactamente lo que se logró llevar a cabo en esta experiencia. Se les mostró a los niños, que su aporte (en este caso una nueva paleta de sellos con animales de nuestro país) iba a ser usado en otros colegios por otros niños y, su contribución ayudó a la difusión de la fauna regional a nivel mundial. También se mostró que se puede contribuir al software libre desde muchos aspectos y no todos ellos involucran la necesidad de contar con conocimientos avanzados de informática y/o programación.

## Temas Propuestos

En base al contenido establecido se planificaron las actividades con el fin de incorporar y facilitar la práctica de la lectura y escritura en la computadora.

Las aplicaciones analizadas incluyeron actividades orientadas a diversas áreas de conocimiento y diversos niveles de complejidad. Teniendo como contexto la enseñanza a alumnos del primer año de primaria, se orientaron las actividades a este nivel de aprendizaje.

**Concretamente ...** En el contexto de un buen manejo de los periféricos propios de la computadora, y dado que al comienzo de

las actividades las docentes detectaron que muchos niños tenían dificultades en el uso del mouse y teclado, se trabajó en el uso básico del mouse, su ubicación dentro de la pantalla y las funciones básicas para su utilización, como por ejemplo, realizar la acción de un clic, doble clic sobre un sector determinado de la pantalla. En relación al uso el teclado se propuso mejorar el empleo del mismo utilizando un juego educativo para la práctica de letras mayúsculas. En relación al contenido, se generó una búsqueda en Internet de imágenes e información sobre animales autóctonos de Argentina. Se puso énfasis en el objetivo de identificar los sitios de Internet de fuente confiable, como así también las páginas con imágenes libres. Se focalizó la búsqueda de imágenes y su utilización en editores gráficos con el objetivo de incorporar conocimiento sobre características de los animales y la identificación de los mismos como fauna argentina.

Con las imágenes adquiridas se extendió la paleta de sellos y luego, utilizando la nueva paleta se realizaron trabajos que fueron compilados en un video final.

Para lograr un manejo fino del mouse y conocimientos de las funciones del teclado, se propusieron algunas actividades lúdicas incluidas en Lihuen como la suite de actividades GCompris[6].

Como los niños recién comienzan con la lecto-escritura, únicamente reconocían las letras mayúsculas impresa, con lo cual se propuso una actividad que acompaña en estos primeros años de aprendizaje del lenguaje, en la escritura de letras en principio y luego palabras mediante el uso del teclado. Para este tipo de actividad se planteó el uso de distintas aplicaciones que, también en forma lúdica, incentivan la práctica, tales como el TuxTyping[5].

Adentrándonos en el objetivo particular del proyecto, los alumnos usaron un navegador web para buscar y adquirir las imágenes y las características de los animales y luego, con la versión ya adaptada del TuxPaint [11] realizaron “postales” con imágenes y textos sencillos. Es-

tas postales fueron compiladas luego en un video realizado por una de las docentes a cargo de uno de las divisiones y publicado en una jornada con los padres en la escuela.

## Las aplicaciones utilizadas

Una vez que se plantearon los objetivos de trabajo, la primer propuesta fue la de utilizar para el desarrollo de la actividad, un navegador web para la búsqueda de las imágenes e información, y un procesador de texto y/o un programa para realizar presentaciones para el desarrollo de la presentación final. Si bien se podría realizar sin problemas, se propuso el análisis de otras aplicaciones que permitan una interacción más interesante con la computadora e incentive la creatividad e interés de los niños.

En base a un análisis de las aplicaciones con las que cuenta Lihuen, se eligieron las más adecuadas para los contenidos a trabajar, a criterio de las docentes. En primer lugar se trabajó la familiaridad del alumno con el uso del mouse a través de la aplicación GCompris. Dicha aplicación dispone de numerosas actividades para nivel primario orientadas a diversas áreas de estudio, tales como, actividades musicales, matemáticas, lengua, etc. En la Figura 1 se muestran las actividades seleccionadas para este proyecto. En particular, se enfocó en la práctica del mouse y teclado.

La actividad específica orientada a la práctica del mouse, consiste en “limpiar” la pantalla presionando clic izquierdo del mouse en cada sección de la imagen que cubre el fondo, como ve-

mos en la Figura 2. Con el uso reiterativo de esta actividad se logró que los alumnos utilizaran en forma fluida el mouse. Cabe destacar que, como se mencionó anteriormente, si bien varios alumnos cuentan con computadoras en sus casas, no es la situación general del alumnado. En el mismo sentido se trabajó con el mouse utilizando la actividad de realizar doble clic para “limpiar” la imagen.

En el contexto del aprendizaje de las letras, se eligió la aplicación TuxTyping que plantea, a través de un juego, el ingreso de palabras desde el teclado. Cada palabra no ingresada va decrementando la cantidad de vidas del jugador, como se puede ver en la Figura 3. Dado que una inquietud planteada por las docentes fue que los alumnos inician el aprendizaje del alfabeto utilizando únicamente las letras mayúsculas, fue necesario adecuar la aplicación TuxTyping. Como la misma es una aplicación software libre y su modificación, en este caso, fue fácil de llevar a cabo, se realizó la incorporación de una opción para la práctica de sólo letras mayúsculas. De este modo se le presenta al alumno la práctica de las letras en el mismo formato que lo están realizando en el aula. Durante la realización de esta etapa, los alumnos fueron subiendo de nivel para mejorar su puntaje, lo cual generó por iniciativa propia de los niños la práctica de palabras no contempladas en un comienzo por las docentes.

En el contexto del tema central de investigación, los animales autóctonos argentinos, se concentró la búsqueda de imágenes en Internet,



Figura 1. Actividades del mouse y teclado

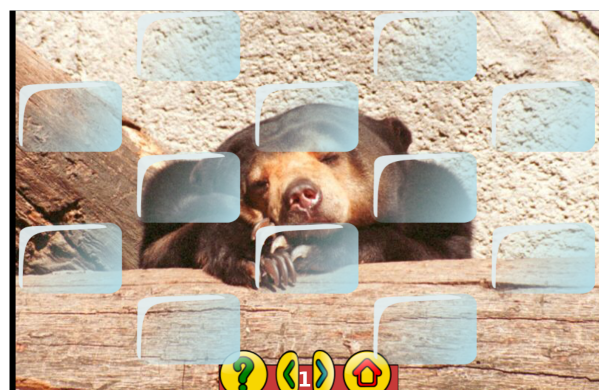


Figura 2. Actividad para “limpiar la pantalla”

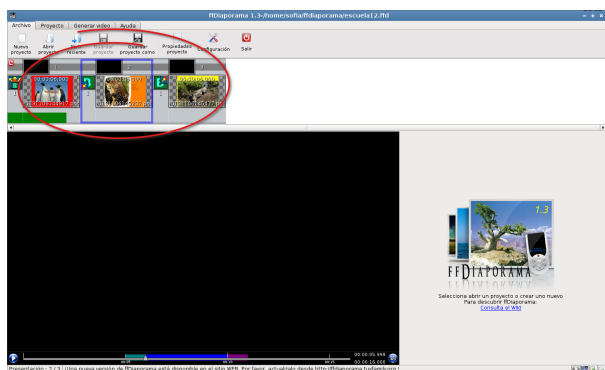


**Figura 3.** Juego de letras

identificando las fuentes confiables de información. Como se trabajó en el marco de un proyecto de software libre, se realizó la búsqueda de imágenes con licencia Creative Commons[10]. Las docentes por su parte trabajaron con los alumnos sobre las características propias de cada animal, el hábitat, la relación del mismo con su lugar de vida, etc.

Con el objetivo de plasmar lo aprendido de cada animal, se asignó un animal a cada grupo, y se decidió trabajar con la aplicación TuxPaint. La actividad planteada fue trabajar con la aplicación para generar “postales” utilizando las imágenes de los animales encontrados y agregando las características más representativas de cada uno. En este sentido se logró plasmar en los chicos lo aprendido de cada animal y a la vez trabajar en la computadora.

Una funcionalidad del programa TuxPaint es



**Figura 4.** ffDiaporama

que al seleccionar un sello se reproduce un audio con el nombre del mismo en un idioma pre-determinado. Por lo tanto, se propuso que los niños graben los nombres de los animales para agregar dicha característica a los nuevos sellos incorporados a la paleta. Para esta etapa se utilizó la herramienta Audacity[15]. Estas grabaciones fueron procesadas por el equipo de trabajo de la facultad y se generaron los archivos de audio correspondientes a las imágenes agregadas.

Para finalizar el proyecto se utilizó la herramienta ffDiaporama[12] con el objetivo mostrar a través de un video el trabajo realizado por los chicos. Dicha herramienta permite a partir de imágenes, agregar fácilmente texto, música, efectos, etc. para la generación de un contenido audiovisual. La aplicación es sencilla de utilizar y luego de realizar una breve capacitación a una de las docentes, la misma pudo realizar la creación del vídeo[13]. La herramienta cuenta con una interfaz sencilla e intuitiva de uso como se puede ver en la Figura 4, como así también la posibilidad de exportar a formatos conocidos y ampliamente usados.

## Resultados Obtenidos

Los niños buscaron las imágenes y la información asociada en repositorios abiertos, comenzando a trabajar aspectos de fuentes “confiables” de información y de recursos re-utilizables en un marco legal correcto.

Las imágenes fueron procesadas desde el proyecto “Expandiendo la Comunidad de software libre en las Escuelas” de manera tal de contar con las mismas imágenes sin los detalles de fondos u otros aspectos de las mismas. Para la realización de dicha adecuación se contó con la colaboración de una diseñadora que participa en el proyecto, quien por medio del programa de edición de imágenes GIMP[14] limpió el fondo y nos dejó una versión más adecuada de las imágenes.

Las maestras nos entregaron un único archivo de audio que grabaron con los niños conteniendo todas las grabaciones. Las mismas se

separaron en tantos archivos como animales se trabajaron y se los incorporó a la paleta de animales del TuxPaint. Para la realización de la edición se utilizó el mismo programa libre que utilizaron los niños para grabar el audio: Audacity.

Se realizó un paquete de formato deb[16] propio de la distribución Lihuen para su libre descarga[17] que incluye los sellos creados por ellos como así también los sonidos grabados. Este paquete puede ser descargado y utilizado por cualquier persona.

Las docentes utilizaron aplicaciones desconocidas para ellas que no presentaron una gran complicación en su uso. Las aplicaciones son todas software libre lo cual permitió la realización del producto final que, enmarcado en el proyecto “Expandiendo la Comunidad del Software Libre en las Escuelas”, fue mostrado en una jornada con los padres de los niños en la escuela y está disponible para su visualización.

El proyecto finalizó con la visita de los niños a la Facultad, quienes realizaron una actividad en la sala de PC, donde previamente se había instalado la actualización del TuxPaint de manera tal que los alumnos trabajaron en las computadoras utilizando los sellos realizados por ellos como se puede ver en la Figura 5.

Una actividad adicional que se realizó durante la visita, con el objetivo de generar interés de los niños en la programación, fue una demostración que realizó el equipo del proyecto “Programando con Robots y Software Libre”[18], donde se mostró en forma muy



**Figura 5.** Visita de los alumnos a la sala de Pc de la Facultad

sencilla la programación de un robot Múltiplo N6, perteneciente al proyecto. Se trabajó en el concepto de algoritmo y programa, donde los niños “dictaron” las órdenes para formar programas simples que ejecute el robot y los integrantes del proyecto, tradujeron las mismas al lenguaje de programación correspondiente.

Todos los materiales desarrollados en este proyecto pueden descargarse del sitio del proyecto Lihuen [19]. El video final y algunas imágenes también fueron difundidas a través del facebook de la escuela [20].

## Conclusión

Este trabajo muestra una experiencia exitosa de cómo, con un acompañamiento adecuado, es posible utilizar los recursos informáticos como soporte de cualquier actividad curricular. En este caso, 56 niños y 2 docentes usando Lihuen GNU/Linux, trabajaron una temática específica sacando provecho de varias aplicaciones de software libre sin una capacitación formal previa. Los niños se adaptaron muy fácilmente al entorno de trabajo y las aplicaciones propuestas.

Una actividad que, en una primera instancia parecía que sólo requería de un navegador y un editor de textos o presentaciones, finalizó contemplando el uso de otro tipo de aplicaciones educativas y de edición de multimedia, y, con un aporte valioso a nuestra comunidad.

El aporte de los niños a la incorporación de la paleta de sellos (tanto imágenes como audios) da mucho más valor a la actividad y enorgullece a todos los que formamos parte de este proyecto. También es importante aclarar que este proyecto tuvo un resultado exitoso debido al fuerte compromiso de las docentes en la escuela. Sin este compromiso no hubiese sido posible el trabajo conjunto, dado que desde el proyecto “Expandiendo el Software Libre en las Escuelas” se acompañó en la formulación y en el seguimiento, pero en la mayor parte de las actividades fueron las docentes las que estuvieron a cargo de las actividades en la sala de computa-

doras.

La visita de los niños a la Facultad se realizó el 10 de diciembre, donde 55 niños acompañados de sus docentes, recorrieron la facultad y comprobaron que sus aportes estaban instalados en las computadoras de una de las salas de PC de la Facultad.

Este año, la escuela cumple 130 años y se está definiendo un proyecto de similares características donde el foco, en este caso, será trabajar en el aniversario de la escuela.

## Agradecimientos

Queremos agradecer a Marcelo Raimundo, papá de una de las alumnas, quien estableció el nexo entre la escuela y la Facultad y colaboró en varias instancias del proyecto; a Ariadna Alfano, nuestra diseñadora quien colaboró en la edición de las imágenes adquiridas por los niños; a las autoridades de la escuela, quienes nos abrieron las puertas para trabajar; y al equipo de comunicación de la Facultad de Informática, quienes nos acompañaron y documentaron esta actividad.

## Referencias

- [1] Plan Conectar Igualdad: <http://www.conectarigualdad.gob.ar/>
- [2] Programa de Alfabetización Digital (PAD) de la Provincia de Buenos Aires. [http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/direccion\\_de\\_tecnologia\\_educativa/pad/programa\\_sobre\\_pad.html](http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/direccion_de_tecnologia_educativa/pad/programa_sobre_pad.html)
- [3] Lihuen GNU/Linux <http://lihuen.linti.unlp.edu.ar>
- [4] Facultad de Informática: <https://info.unlp.edu.ar>
- [5] Tux Typing <http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxtype/>
- [6] GCompris <http://gcompris.net/index-es.html>
- [7] Proyecto GNU <http://www.gnu.org/>
- [8] Aprendiendo con Software Libre . Claudia Mariana Banchoff Tzancoff; Eliana Sofía Martín . Presentado en JEMU 2012. La Plata. Octubre 2012.
- [9] “Expandiendo la Comunidad de Software Libre en las escuelas”. Presentado en el evento “Jornadas Regionales de Software Libre 2011”. Salta 2011.
- [10] Creative Commons <https://creativecommons.org/>
- [11] TuxPaint <http://www.tuxpaint.org/>
- [12] ffDiaporama <http://ffdiaporama.tuxfamily.org/?lang=es>
- [13] Video Proyecto Animaladas <http://plus.google.com/109242647673071580322/posts/CWn8p8Yrt2z>
- [14] GIMP <http://www.gimp.org/>
- [15] Audacity <http://audacity.sourceforge.net/>
- [16] Debian Package [http://www.debian.org/doc/manuals/debian-faq/ch-pkg\\_basics.en.html](http://www.debian.org/doc/manuals/debian-faq/ch-pkg_basics.en.html)
- [17] Paquete de estampas de los animales [http://repo.lihuen.linti.unlp.edu.ar/lihuen/pool/lihuen5/main/t/tuxpaint-stamps-lihuen/tuxpaint-stamps-lihuen\\_2014.04.08\\_all.deb](http://repo.lihuen.linti.unlp.edu.ar/lihuen/pool/lihuen5/main/t/tuxpaint-stamps-lihuen/tuxpaint-stamps-lihuen_2014.04.08_all.deb)
- [18] Programando con Robots <https://robots.linti.unlp.edu.ar>
- [19] Software Libre en Escuelas [http://lihuen.linti.unlp.edu.ar/index.php?title=Software\\_Libre\\_en\\_escuelas](http://lihuen.linti.unlp.edu.ar/index.php?title=Software_Libre_en_escuelas)
- [20] <https://www.facebook.com/pages/Lihuen-GNULinux/191034187663217facelihuen>