

El rincón de Petrus

por

PEDRO LATORRE GARCÍA

(CPEPA Gómez Lafuente, Zaragoza)

Hace mucho tiempo que mi florida prosa no mancilla estas páginas. Sin contar la breve crónica sobre el Torneo de Tangram, mi última aparición fue en noviembre de 2020. Quiero mencionar tres eventos acaecidos en este intervalo. El primero era casi inevitable. Se ha publicado un nuevo currículo. Desde mi posición como profesor de un Centro de Personas Adultas en una zona marginal, me sigue pareciendo pretencioso e inalcanzable para muchos de mis alumnos. Incluso aunque le apliquemos una extrema adaptación al contexto de nuestro entorno. El segundo hecho ha sido el cambio de periodicidad de este boletín. Mi ausencia no ha servido de acicate para que otras muchas plumas se animaran a escribir unas líneas y compartieran con nosotros sus valiosas experiencias. No obstante, creo sinceramente que un boletín trimestral cubre perfectamente las necesidades de difusión de las actividades de la SAPM. Por último, don Daniel Sierra ha dejado la presidencia de nuestra Sociedad. Desde aquí, quiero agradecerle el gran trabajo realizado. Sin exagerar un ápice, si no fuera por él no estaríais leyéndome (no sé si esto es bueno o malo, mejor aplicarlo al resto de artículos), porque casi seguro no habría EA. Por supuesto, darle el pésame a doña Esther García por tomar el relevo de Daniel.



SAPM

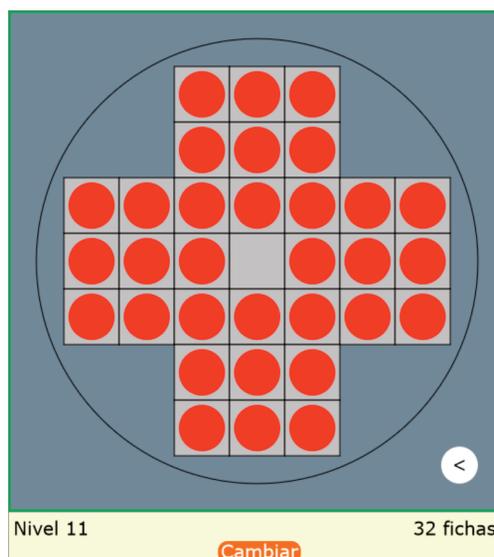


El rincón de Petrus

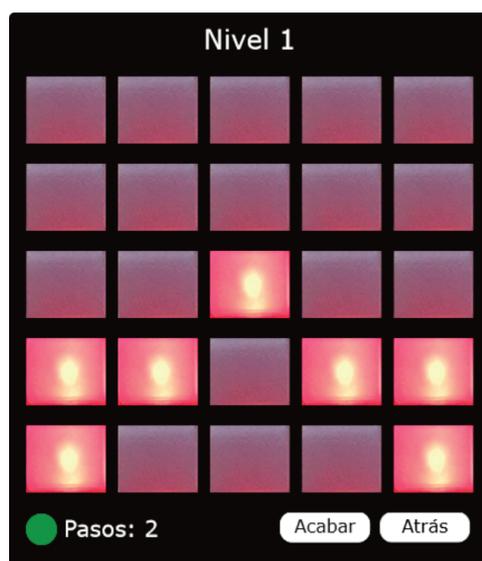
En esta ocasión quiero presentar «El rincón de Petrus», [una nueva sección de la web de la SAPM](#). En la misma voy a ir colgando algunas de las aplicaciones que he ido realizando estos últimos años. La mayoría son actualizaciones y otras son nuevas o no llegaron a estar publicadas en internet. Están desarrolladas en el lenguaje Javascript y los gráficos se dibujan en el Canvas, un componente de HTML5. Fueron diseñadas para funcionar en un PC con el navegador Mozilla Firefox, pero corren sin grandes errores en cualquier navegador. Les he añadido los eventos de toque para que funcionen en las tabletas.

Inauguramos la sección con dos de mis juegos favoritos. El primero es el *Solitario*. He actualizado la aplicación añadiendo más niveles, desarrollando los eventos táctiles y escribiendo un breve manual. El juego consiste en saltar con una pieza por encima de otra adyacente para ir a la siguiente casilla que debe estar vacía, eliminando la ficha sobre la cual se ha saltado. Los saltos se realizan en dirección horizontal o vertical. El objetivo es dejar en el tablero una sola pieza. Lo recomiendo para niños a partir de 6-8 años. Más información del *Solitario* en el [número 29 de este boletín](#).

Quiero destacar que en el manual hay enlaces a dos recursos muy interesantes. Por un lado, el fotocopiable de un tablero del *Solitario*. Con él y unos botones o unas fichas de parchís se pueden practicar los niveles sin estar continuamente delante de la pantalla. También incluyo un sistema para resolver los niveles tradicionales en los cuales hay un solo hueco en el tablero. Consiste en dividir el tablero en varias zonas que se van resolviendo siguiendo el orden indicado. Cuando seguí este método me resultó muy gratificante. Es un buen ejemplo de estrategia del tipo «divide y vencerás».



La segunda aplicación es el juego *Lucas*. Basada en el juego comercial *LightsOut*, es también un solitario. Cada nivel comienza con una serie de casillas encendidas y otras apagadas. Cuando aprietas sobre una encendida, se apaga, pero también cambia el estado de las casillas contiguas (las que están encima, debajo, a la izquierda y a la derecha). Hay 25 niveles. Los cinco primeros se pueden resolver en seis pasos, los cinco siguientes en siete, hasta llegar a los cinco últimos, los cuales requieren diez pulsaciones. Este juego requiere paciencia y no es sencillo encontrar un sistema para resolverlo. No he encontrado en internet ninguna estrategia, ni por supuesto he sido por mi cuenta capaz de descubrir alguna. Me falta por mirar ChatGPT, pero estos días está siempre lleno. Lo recomiendo para niños a partir de 8-10 años. Más información sobre *Lucas* en el [número 35](#).



Ambos juegos sirven para desarrollar el cálculo, en el sentido que se da en el ajedrez a este término: al hacer una jugada hay que tener en cuenta las siguientes. Es una habilidad poco trabajada habitualmente en clase de matemáticas y que según mi criterio es bueno practicar. Mi capacidad de cálculo se reduce a los primeros niveles del *Solitario* y al final de los niveles de *Lucas*, cuando hay muy pocas casillas encendidas.

Si queréis animar a jugar a vuestros alumnos, cuando se terminan los juegos, la aplicación emite un certificado dando fe de que se han completado todos los niveles. Recompensad generosamente a aquellos que tengan la constancia de completar algún juego. Obviamente, yo no sería capaz. Para el próximo número espero haber subido al menos un par de aplicaciones.