

Lewis Carroll

1. Realiza una pequeña investigación acerca de Lewis Carroll y sus contribuciones a la Literatura y a la Matemática. Un párrafo es suficiente.
2. *Lewis Dodgson tenía 18 amigas. Nueve eran rubias y nueve morenas, siete tenían los ojos azules y once los tenían oscuros. ¡Ah, y seis eran rubias y de ojos oscuros! ¿Cómo eran las amigas del profesor Dodgson?*

---

---

---

---

3. Propón una forma en la que pueda representarse la solución al acertijo y en la que se muestre la respuesta del modo más claro posible. ¿Habrá alguna relación entre el color de ojos y de cabello?

---

---

---

---

4. *El señor Charles Lutwidge Carroll coleccionaba marionetas y tenía veinte. Ocho eran de animales y doce de personas, seis eran grandes y ocho eran de personas y pequeñas. ¿Cómo eran todas las marionetas del señor Carroll?*

---

---

---

---

5. Representa la colección de las marionetas del modo más claro y sencillo posible.

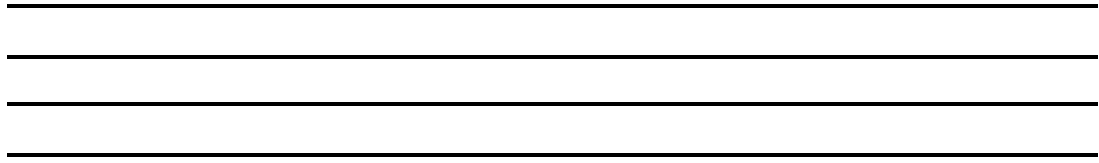
---

---

---

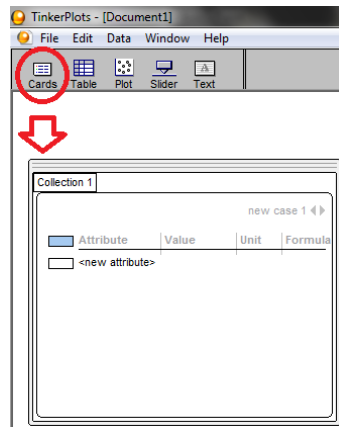
---

6. ¿En qué proporciones se presentan los diferentes tipos de marionetas en la colección del señor Carroll? Representálas del modo más claro y simple.

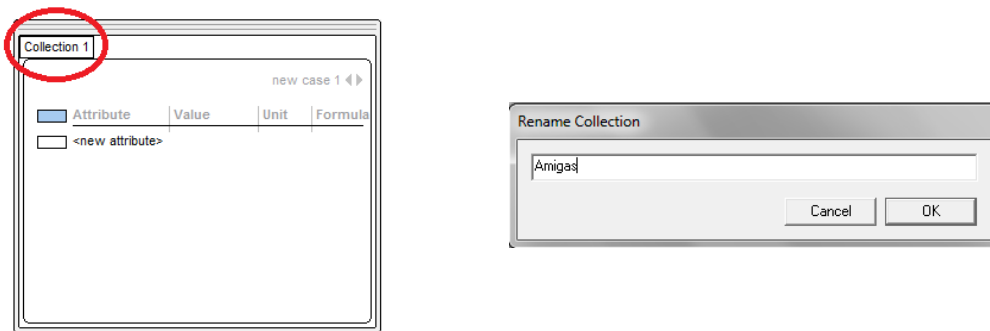


7. Abre el paquete TinkerPlots, activando el icono

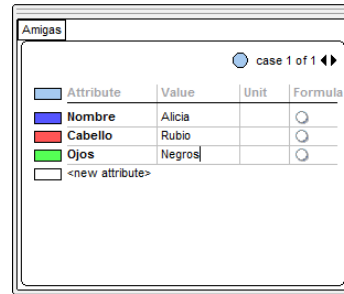
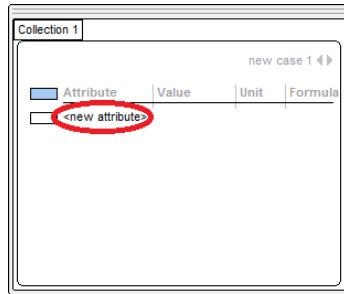
8. Arrastra el icono New Data Card al área de trabajo.



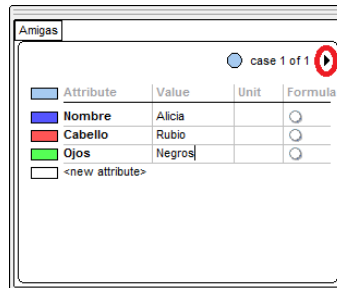
9. Da doble clic en la parte superior izquierda de la tarjeta, donde se lee Collection 1, cambia el nombre a Amigas y da clic en el botón OK.



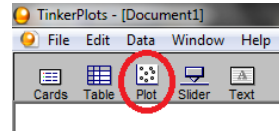
10. Da clic en <new attribute> en la tarjeta e ingresa la variable Nombre; delante, en la columna Value, asigna un nombre para la primera amiga. Repite el proceso para las variables Cabello y Ojos.



11. Con la flecha de navegación entre tarjetas avanza a la segunda tarjeta e ingresa los datos para la segunda amiga, y así sucesivamente hasta completar las 18 amigas.

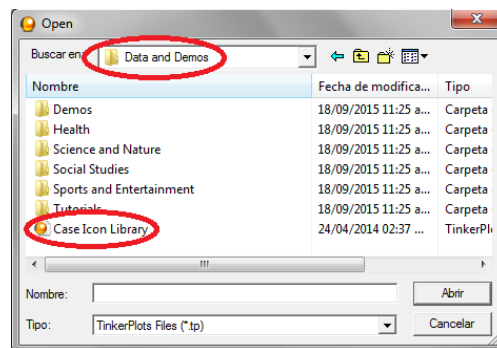
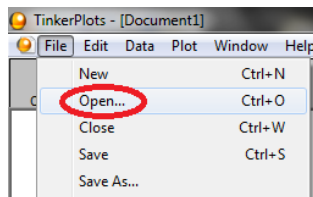


12. Arrastra el icono New Plot al área de trabajo.

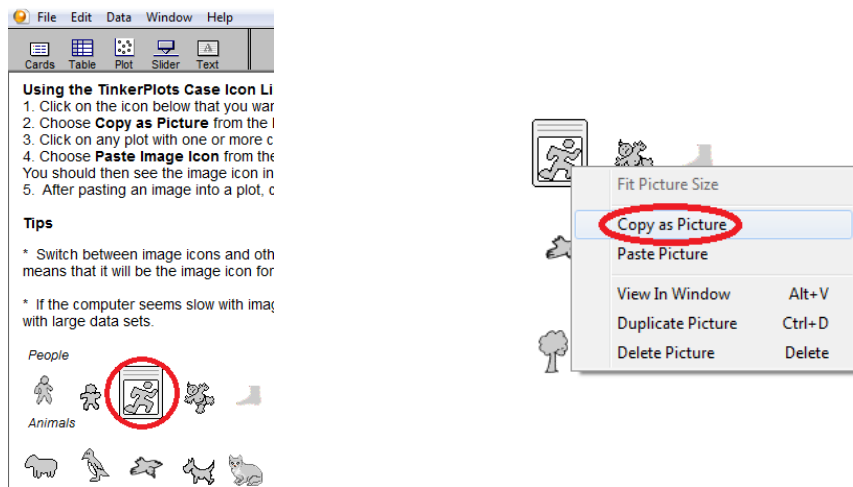


13. Arrastra el nombre de variable Cabello desde la tarjeta a la parte inferior de la gráfica, bajo el eje horizontal. Después arrastra el nombre Ojos a la parte izquierda de la gráfica, junto al eje vertical.

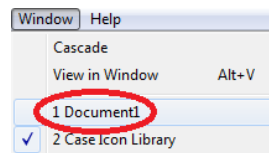
14. En el menú File, selecciona Open... Busca en la carpeta Data and Demos de TinkerPlot el archivo Case Icon Library y ábrelo con doble clic.



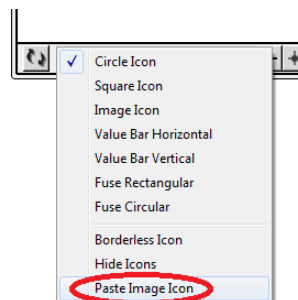
15. Selecciona de entre los iconos el que te parezca más apropiado para representar a las amigas; una vez enmarcado, presiona el botón derecho del ratón y elije Copy as Picture.



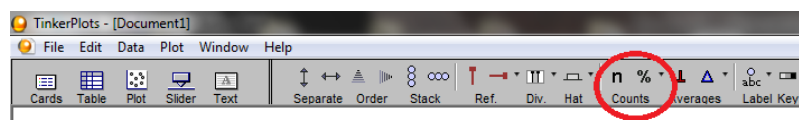
16. Abre el menú Window y regresa al documento en el que se tienen los datos de las amigas. O simplemente cierra el archivo con los iconos.



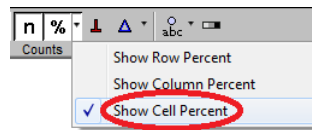
17. Abre el menú de opciones icónicas en la parte inferior de la gráfica y selecciona Paste Image Icon.



18. Selecciona n y % en la herramienta Counts.



19. Abre el menú adjunto a la herramienta Counts (el pequeño triángulo negro a la izquierda de %) y selecciona Show Cell Percent.



20. ¿Coinciden los resultados con tus respuestas al primer acertijo? ¿Qué ventajas hay al presentar así los resultados y qué utilidad tiene?

---

---

---

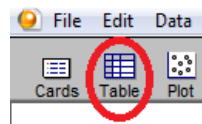
---

---

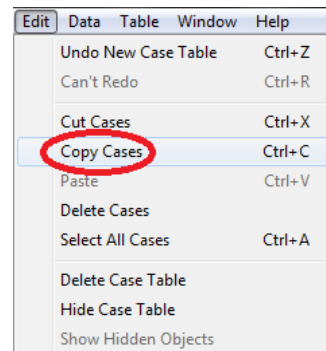
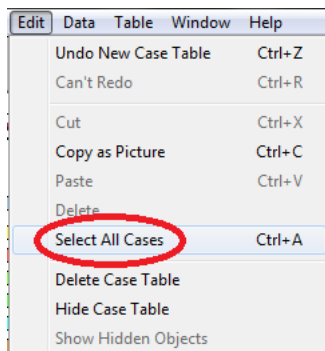
21. Repite el proceso para las marionetas. Como variables, además del tamaño (chica o grande) y el tipo (animal o persona), puedes asignar alguna otra en la que indiques el personaje (por ejemplo, bailarina, vagabundo, lobo, león). ¿Coinciden los resultados con tus respuestas al acertijo sobre las marionetas?

---

22. Arrastra el icono de Table al área de trabajo (por ejemplo, a la derecha de la zona gráfica).



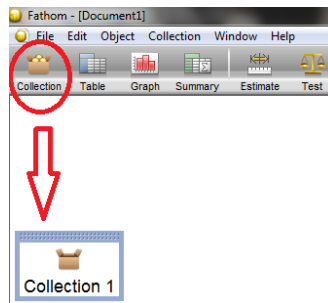
23. Abre el menú Edit y selecciona Select All Cases. Posteriormente ábrelo de nuevo y selecciona Copy Cases.



24. Abre el paquete Fathom desde el icono



25. Arrastra el icono New Collection al área de trabajo.



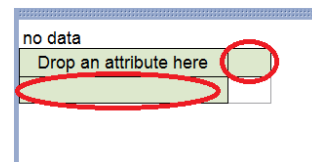
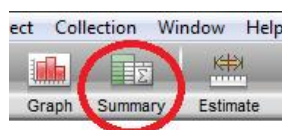
26. Cuidando que la caja Collection 1 esté resaltada con el marco azul, presiona las teclas Ctrl+V, para pegar. La caja se mostrará como si se hubiera llenado con esferas amarillas.



27. Atendiendo que la caja Collection 1 se mantenga resaltada con el marco azul, arrastra el icono New Table al área de trabajo. Aparecerá la misma tabla que construiste en TinkerPlots en el punto 22. Puedes renombrar la base de datos dando doble clic en el nombre Collection 1 en la caja o en la tabla.

	Nombre	Cabello	Ojos	<new>
1	Alicia	Rubio	Negros	

28. Con la caja Collection 1 resaltada con el marco azul, arrastra el icono New Summary Table al área de trabajo. Luego arrastra desde la tabla el nombre de la variable Cabello a la zona por debajo la leyenda Drop an attribute here, y el nombre de variable Ojos a la zona a la derecha de la misma leyenda.



29. Repite el proceso para las marionetas. ¿Qué puede decirse de esta representación?

---

---