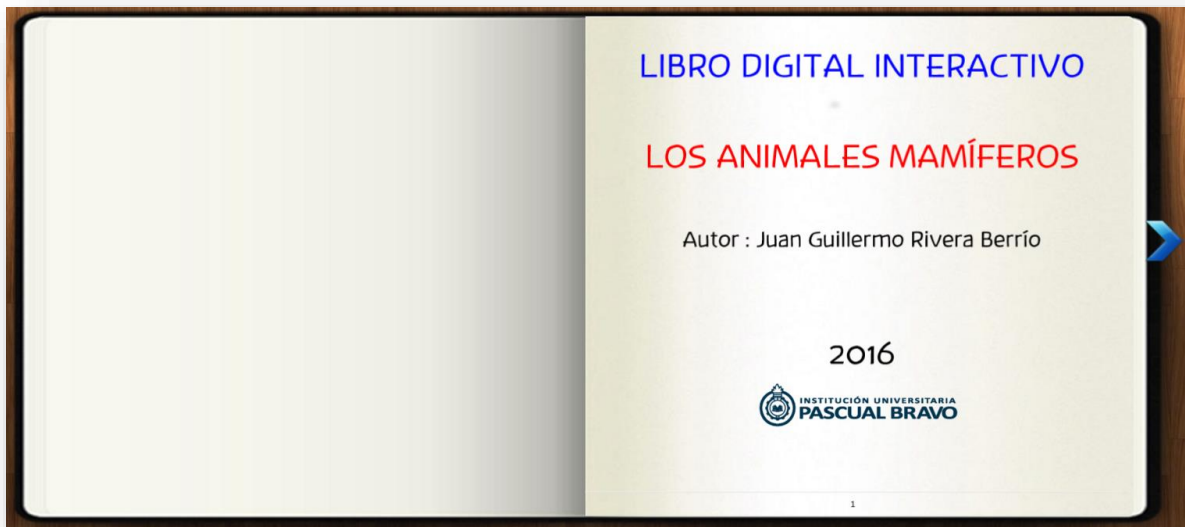


MANUAL PARA EDITAR LIBROS DIGITALES INTERACTIVOS DE DESCARTES

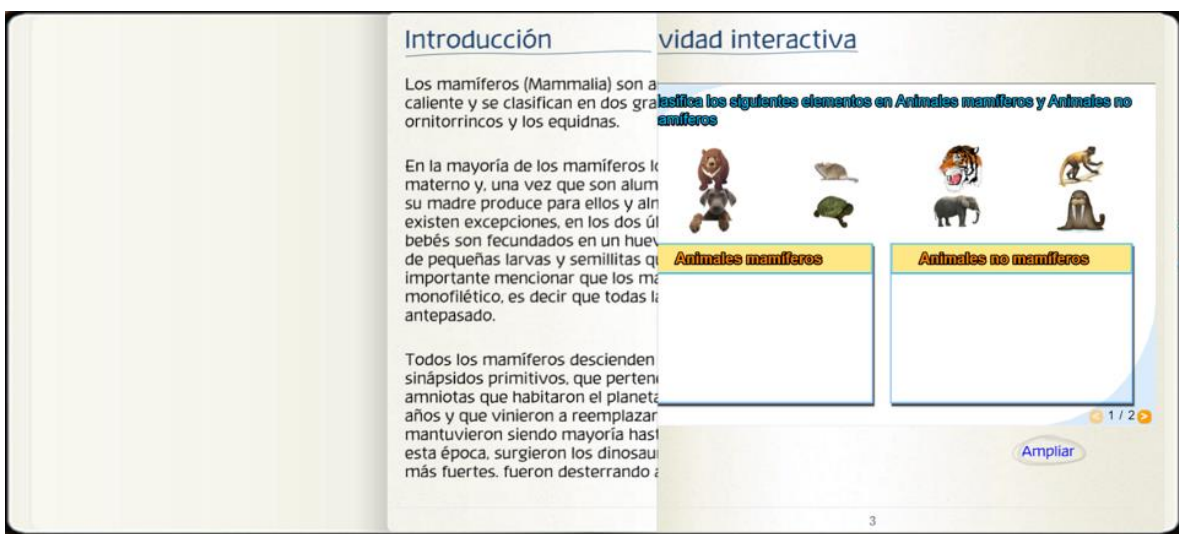
1. INTRODUCCIÓN

Este nuevo recurso de la Red Educativa Digital Descartes, lo hemos definido con el término LIBRO, fundamentado en las siguientes razones:

Diseño. Su presentación gráfica simula la cubierta y hojas de un libro.



Animación. La transición entre las páginas es una animación que simula el desplazamiento natural de una página a otra.



Interactividad. Según la UNESCO, un libro debe tener 50 o más páginas. Esta afirmación la consideramos válida para libros estáticos; sin embargo, en los libros digitales interactivos, una página no es “una simple página”, en tanto que factores como la interactividad y la aleatoriedad, la convierten en un número indefinido de páginas. La siguiente imagen, que hace parte del libro digital interactivo de la suma, valida la afirmación anterior.



En las primeras versiones de nuestros libros digitales interactivos, publicamos un procedimiento para la edición del libro, que permitiera a los docentes diseñar su propio libro¹. Sin embargo, es posible que exista cierta aprehensión en el manejo de algunos elementos del lenguaje HTML y de las hojas de estilo (CSS), pese a la exigencia mínima en el conocimiento de estos elementos.

En este contexto, hemos diseñado un nuevo manual, donde el usuario sólo tendrá que conocer las herramientas básicas de un procesador de textos y el manejo de carpetas y archivos, posibilitando una edición más simple y completa de las páginas del libro. Para ello, seleccionamos el editor de HTML Kompozer, el cual es portable y gratuito².

¹ Véase <http://proyectodescartes.org/descartescms/blog/difusion/item/1841-libros-interactivos-con-descartes-embebido-en-moleskine-notebook>

² **Kompozer** es un editor web para lenguaje HTML basado en el popular Nvu, construido a su vez sobre Mozilla Composer. El programa permite a usuarios sin conocimiento alguno de programación crear su propia página web partiendo desde cero mediante la simple introducción de elementos en el entorno. De esta manera, podremos hacer nuestra página insertando tablas, macros, imágenes, botones y todo tipo de formularios que puedan ser de utilidad en una página (<http://kompozer.uptodown.com/>).

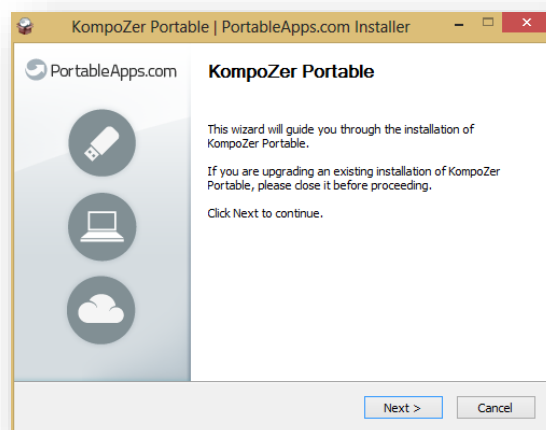
2. DESCARGANDO E INSTALANDO KOMPOZER PORTABLE

A continuación presentamos, paso a paso, el procedimiento para descargar e instalar el editor Kompozer en tu ordenador o, si lo prefieres, en una memoria USB (*pen drive*).

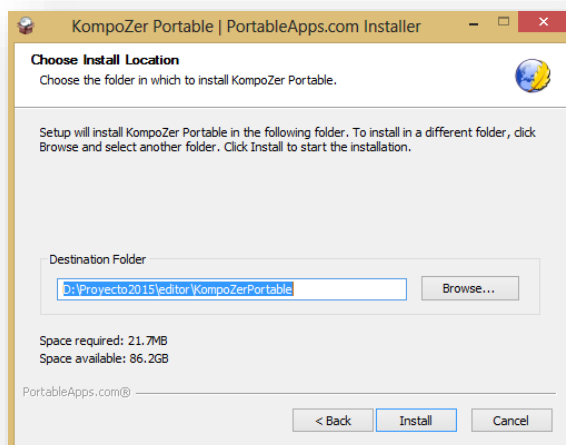
2.1 Instalación de la Versión portable. Descargas el programa portable en inglés (Versión 0.8 Beta 3), desde este enlace:

http://portableapps.com/apps/development/nvu_portable

El archivo ejecutable (KompoZerPortable_0.8_Beta_3_English.paf.exe) lo guardas en una carpeta de tu disco duro o en una memoria USB. Ejecutas este archivo haciendo doble clic sobre él. Te aparecerá esta ventana:



Das clic en *Next*. Luego aparece:

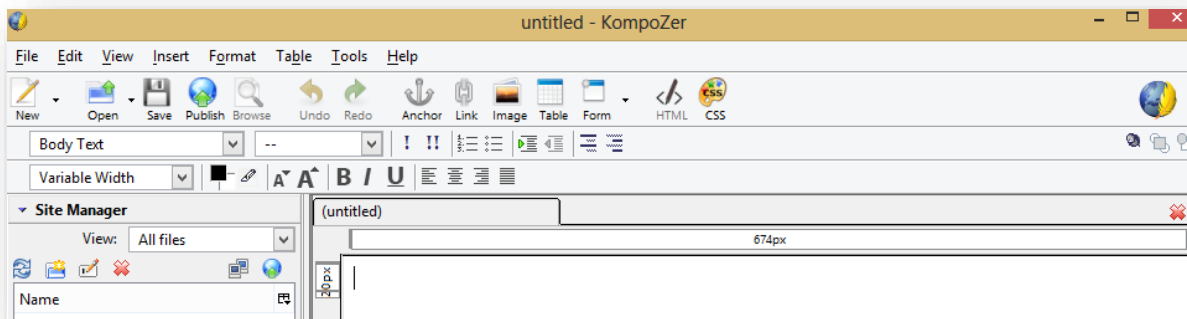


Por defecto te creará una subcarpeta en la misma carpeta donde tienes el archivo ejecutable. Das clic en *Install* (No instalará nada en tu equipo, sólo la carpeta). Borrás el instalador, para evitar confusiones después.

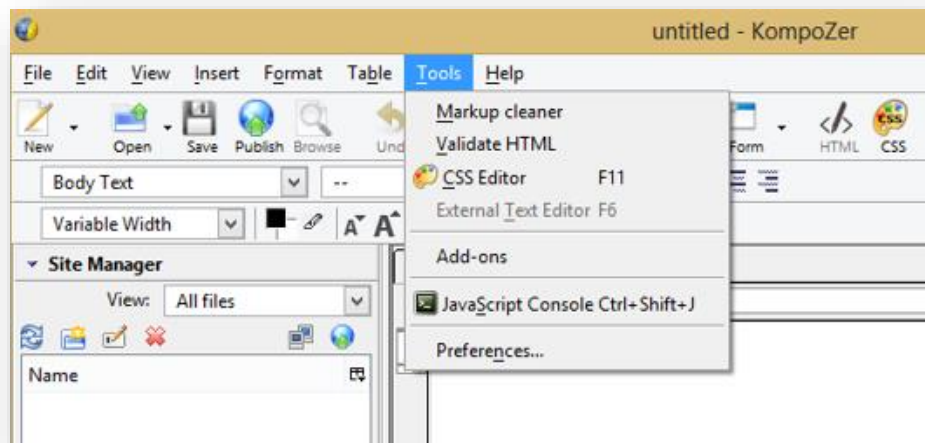
2.2 Cambio a español

En <http://kompozer.net/download.php> vamos al apartado *Dictionaries and Language Packs* y descargamos de la cuarta columna (*langpack*) la extensión para español (spanish), que se descargará con el nombre *kompozer-0.8b3.es-ES.xpi*. Guardamos esta extensión en la carpeta del Kompozer portable.

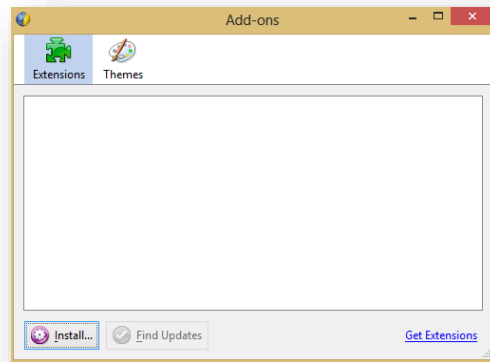
Ejecutamos el archivo *KompoZerPortable.exe*. Te aparece la ventana de edición del Kompozer en inglés:



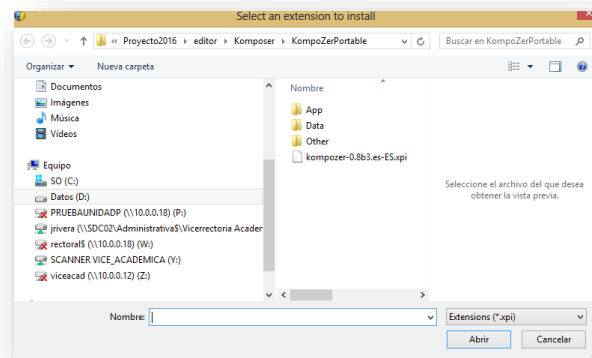
En la opción *tools* seleccionas *Add-ons*



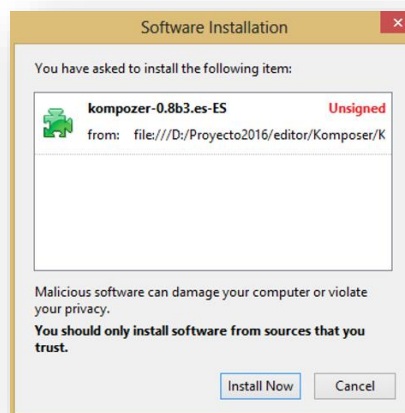
Te aparecerá una ventana con dos iconos: *Extensions* y *Themes*. En esta ventana, haces clic en el botón *Install*.



Si guardaste el archivo de extensión en la carpeta Kompozer, podrás seleccionarlo directamente; de lo contrario, debes buscarlo donde lo tengas guardado. Seleccionas el archivo kompozer-0.8b3.es-ES.Xpi con clic dos veces.



Te aparecerá una ventana de instalación. Esperas a que aparezca el botón *Install Now* y haces clic.



Finalmente, reinicias el editor Kompozer.

3. PREPARACIÓN DEL LIBRO. Una primera acción a realizar es la preparación del libro. Es el único evento en el que tendrás que editar un archivo HTML desde un editor de textos, como Notepad++ (<https://notepad-plus-plus.org/>). Pero es algo simple, pues sólo se trata de cambiar los títulos de las páginas, quitar o agregar páginas.

En nuestro libro modelo hay diez páginas, la primera y la última no se cambian.

```
<div id="mybook">

  <div title="Portada">
    <iframe src="paginas/titulo.html" width="800" height=
    "660" frameborder=0 seamless scrolling="no"></iframe>
  </div>

  <div title="1. Los animales mamíferos">
    <iframe src="paginas/pagina1.html" width="800" height=
    "660" frameborder=0 seamless scrolling="no"></iframe>
  </div>

  <div title="2. Actividad interactiva 1">
    <iframe src="paginas/pagina2.html" width="800" height=
    "660" frameborder=0 seamless scrolling="no"></iframe>
  </div>
```

Abre con el editor de texto el archivo indexb.html del libro modelo, cambia títulos, suprime páginas o, si es el caso, agrega páginas copiando el bloque <div> de la última página antes de créditos (página 6). Por ejemplo, si deseas agregar una página 7 al libro, copias el bloque:

```
<div title="6. Vídeo">
  <iframe src="paginas/pagina6.html" width="800" height=
  "660" frameborder=0 seamless scrolling="no"></iframe>
</div>
```

Lo pegas a continuación, cambias el título y el número de página, así:

```
<div title="7. Otra página">
  <iframe src="paginas/pagina7.html" width="800" height=
  "660" frameborder=0 seamless scrolling="no"></iframe>
</div>
```

Repites el proceso hasta completar el número de páginas de tu libro. Obviamente, no te debes exagar, un promedio de 30 páginas es suficiente.

4. EDICIÓN DE PÁGINAS DEL LIBRO INTERACTIVO

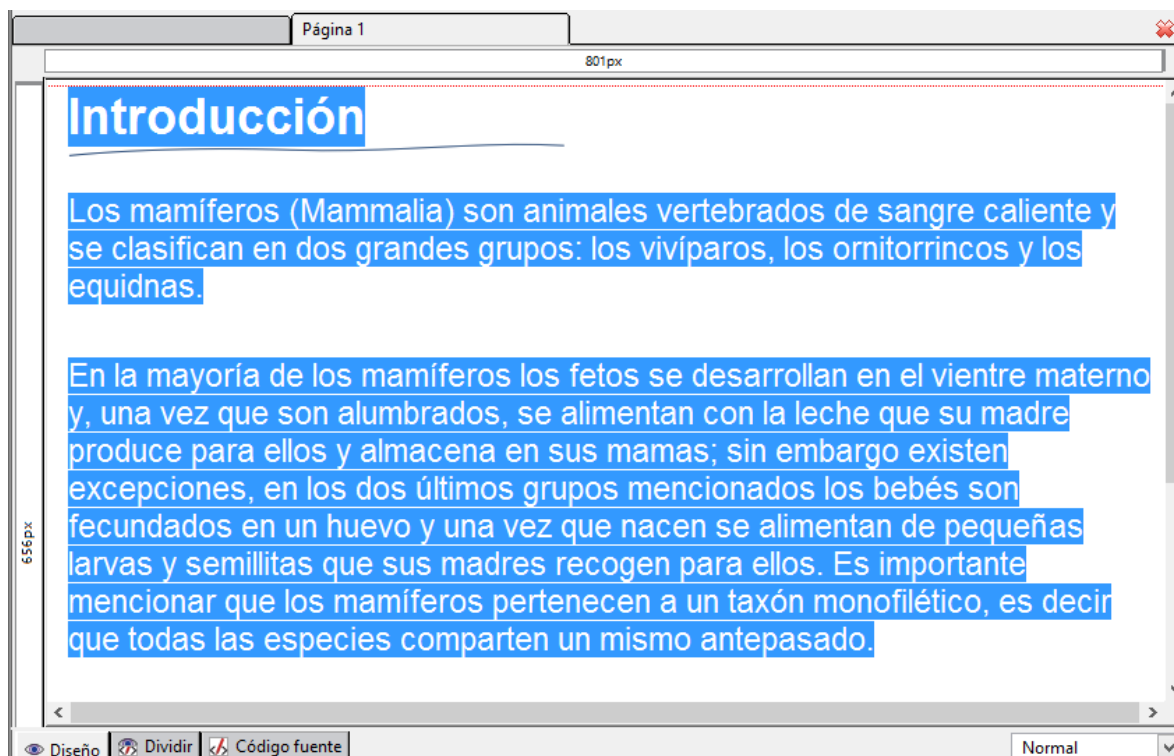
Nuestro libro digital interactivo se creó a partir de la propuesta diseñada por Manoela Ilic (Mary Lou, <http://tympanus.net/codrops/2010/12/14/moleskine-notebook/>)³.

Para la creación de tu libro, debes descargar el “LibroModelo-JS” que acompaña a este manual. Siempre mantén una copia del modelo, por los errores que puedas cometer.

4.1 Edición de páginas de sólo texto. Abre el editor Kompozer. Desde la opción Archivo del menú, selecciona Abrir Archivo. En la carpeta **modelos** del libro modelo, selecciona y abre el archivo solo_texto.html.

Cada página del libro tiene unas dimensiones máximas de 800x660 pixeles (800px de ancho por 660px de alto), nuestro control se centrará en el alto de la página.

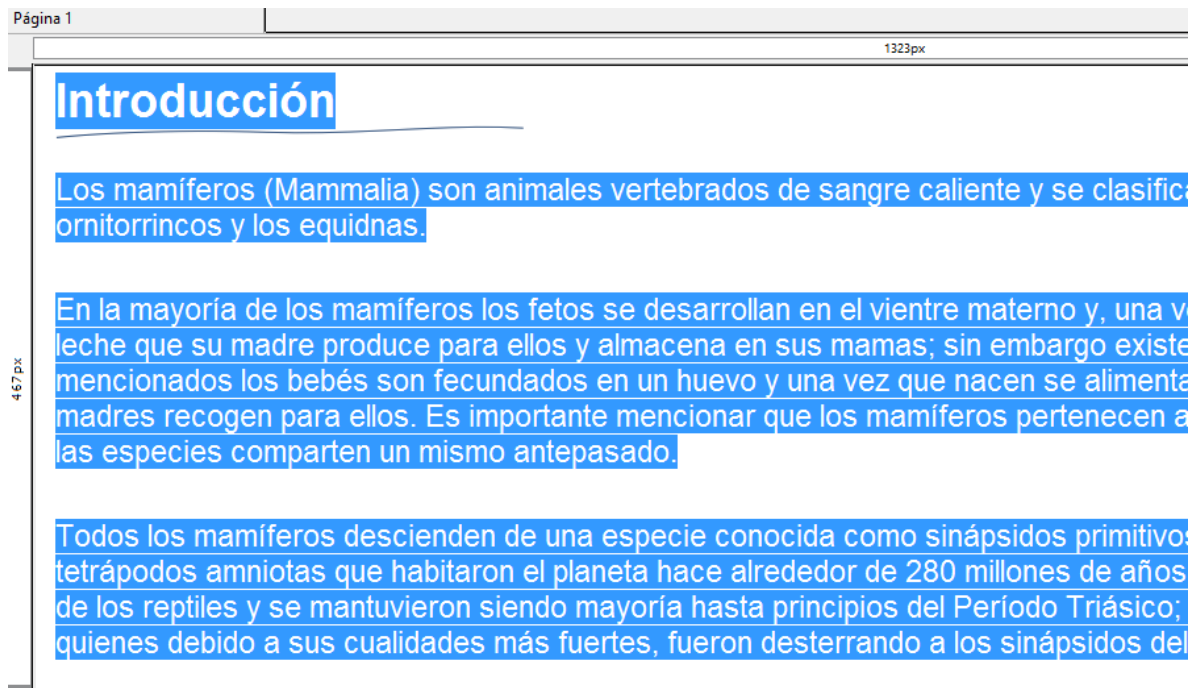
Este control lo puedes hacer ajustando la ventana del editor Kompozer a 800px de ancho, luego haces clic derecho sobre el contenido y clic en “seleccionar todo”, en la barra vertical izquierda podrás observar el alto de que tiene el contenido (en la imagen es de 656 px).



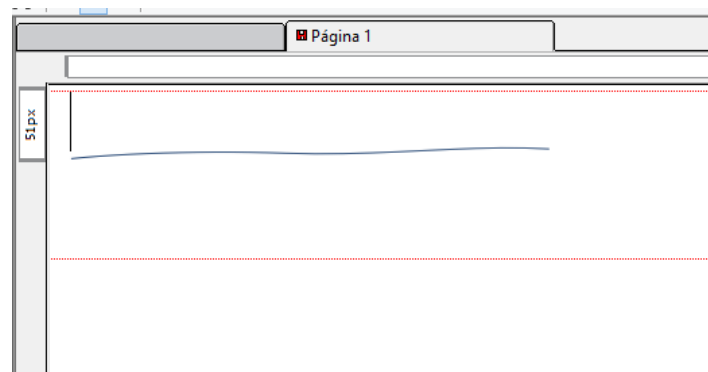
Puede ser incomodo trabajar con el editor ajustado a este ancho, sin embargo, puedes trabajar con el editor con el ancho de tu pantalla y determinar, para este ancho, cuál es el máximo de la altura de la página. Para ello, la página modelo “solo_texto.html” está

³ Mary Lou, a su vez, hace su diseño a partir del *booklet jQuery Plugin* de Will Grauvogel, para contenidos tipo *flipbook* (<http://builtbywill.com/code/booklet/>). Nuestra propuesta, toma la idea de Mary Lou, pero reconstruye toda la propuesta a partir del booklet de Will Grauvogel.

diseñada con la altura máxima permitida, sigue el procedimiento anterior y observa el alto en tu pantalla; por ejemplo, para nuestra pantalla, el alto máximo es de 467px (observa la siguiente imagen).



Borra todo el texto de esta página para que empieces a escribir tu primera página del libro.



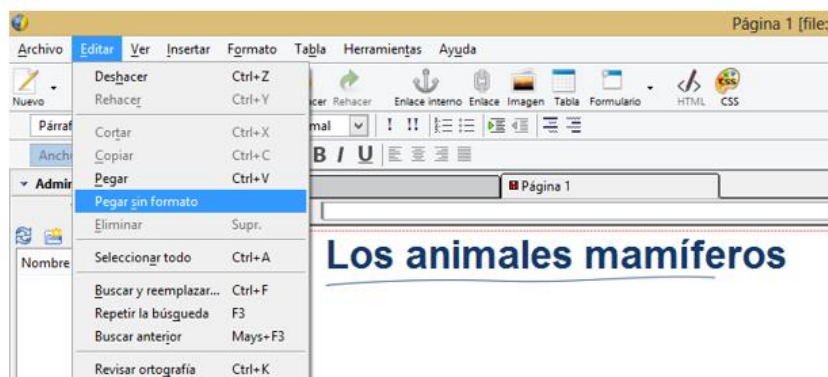
Empezamos por el título. Es común que usemos el tradicional “copiar y pegar” pero, para el caso del título, es recomendable **escribirlo**, para evitar que éste pierda el formato.



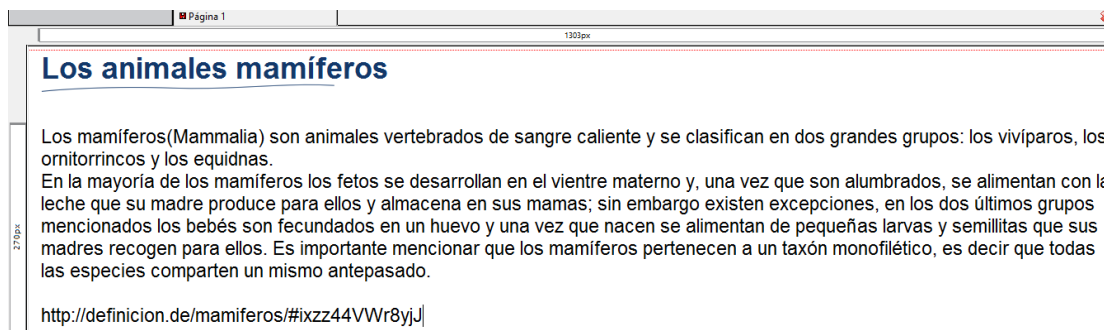
Para el contenido de la página, no se debe recurrir directamente a “copiar y pegar” de procesadores de texto o páginas de Internet, pues éstos incorporan sus propios formatos, que desconfigurarían el diseño de la página, tal como se observa en la siguiente imagen⁴.



Para evitar este problema, haz el copiado usando la opción “copiar sin formato” o, eventualmente, pegar en el bloc de notas y de éste al Kompozer.

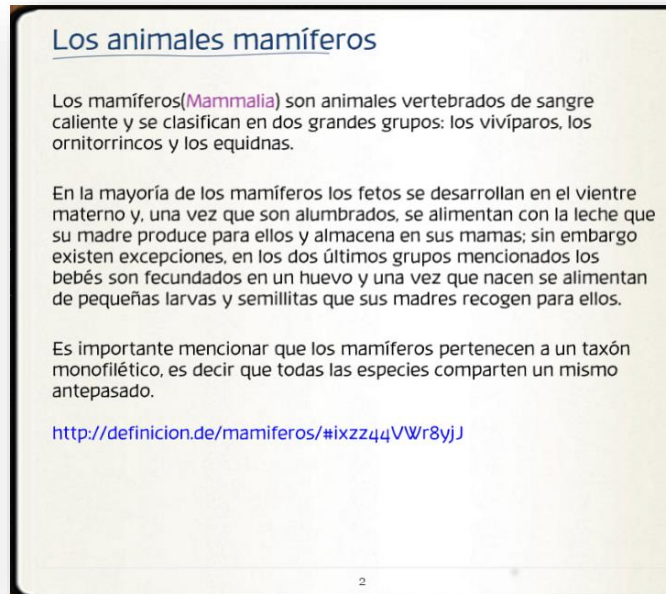


Para el ejemplo, hemos hecho un copie y pegue de una página de Internet (obviamente, incluyendo créditos), con el siguiente resultado:



La ventaja del editor Kompozer es que podemos modificar colores de fuente, insertar vínculos, etcétera, sin recurrir a conocimientos de HTML. Finalmente, con algunos cambios, nuestra primera página ha quedado así:

⁴ En la página 8 del libro modelo, puedes observar un vídeo de edición de página con sólo texto. El problema de los formatos se presenta porque en el diseño del libro incluimos una fuente especial (Banksia).



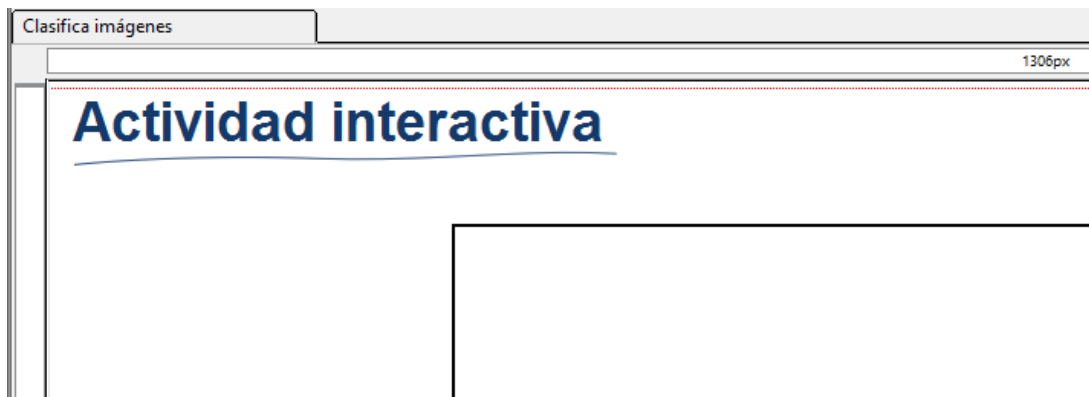
Una vez estés satisfecho con tu diseño, en la opción archivo haces clic en **Guardar como** y guardas tu página en la carpeta **paginas** con el número correspondiente a la página de tu libro: pagina1, pagina2,...

¡Haz lo mismo en el resto de las páginas siguientes!

Adicionalmente, ejecutas el index.html del libro, para observar cómo va tu diseño y poder corregir oportunamente algún problema de formato o de desborde de la página.

4.2 Edición de páginas interactivas. Las dimensiones del libro tuvieron en cuenta los tamaños de las plantillas Descartes, las cuales están publicadas en <http://proyectodescartes.org/plantillas/>, cuyos tamaños son de 790x500 pixeles.

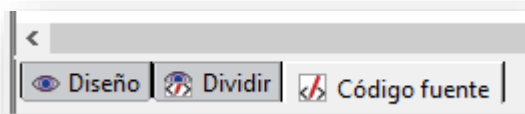
Desde el editor Kompozer abre el archivo actividad_interactiva.html de la carpeta modelos. En el editor te aparecerá lo siguiente:



No aparece la escena interactiva como tal, por lo que su edición es diferente a la realizada con una página de texto.

Las escenas o plantillas que usarás como actividades interactivas las debes guardar en la carpeta **interactivos**. Para nuestro ejemplo, la plantilla que usamos para esta segunda página es “**Clasifica1_imágenes**”. Para cambiar de actividad interactiva, debes realizar lo siguiente:

- En la parte inferior del editor, activa el botón **Código fuente**:



- En la parte final del código, observarás dos líneas donde aparece el nombre de la plantilla que hemos usado.

```
<h1>Actividad interactiva</h1>
<p> <br>
</p>
<p align="center"><iframe
src="../interactivos/Clasifica1_imagenes/index.html" seamless=""
frameborder="0" height="300" scrolling="no" width="790"></iframe><a
href="..interactivos/Clasifica1_imagenes/index.html" target="_blank"
class="demo"
onclick="window.open(this.href,this.target,'scrollbars=yes,resizable=yes,1
</div>
</body>
</html>
```

Basta con que cambies ese nombre, en ambas líneas, por el nombre del interactivo que vas a usar. Es importante aclarar que puedes usar otros recursos interactivos diferentes a Descartes (GeoGebra, JClíc, Ardora, etcétera). Nosotros, sólo hemos cambiado el título de la página:

Los animales mamíferos

Los mamíferos (**Mammalia**) son animales vertebrados de sangre caliente y se clasifican en dos grandes grupos: los vivíparos, los ornitorrincos y los equidnas.


En la mayoría de los mamíferos los fetos se desarrollan en el vientre materno y, una vez que son alumbrados, se alimentan con la leche que su madre produce para ellos y almacena en sus mamas; sin embargo existen excepciones, en los dos últimos grupos mencionados los bebés son fecundados en un huevo y una vez que nacen se alimentan de pequeñas larvas y semillitas que sus madres recogen para ellos.

Es importante mencionar que los mamíferos pertenecen a un taxón monofilético, es decir que todas las especies comparten un mismo antepasado.


<http://definicion.de/mamiferos/#ixzz4qVWr8yJ>

Primera actividad interactiva

Clasifica los siguientes elementos en Animales mamíferos y Animales no mamíferos



Animales mamíferos



Animales no mamíferos

1 / 2

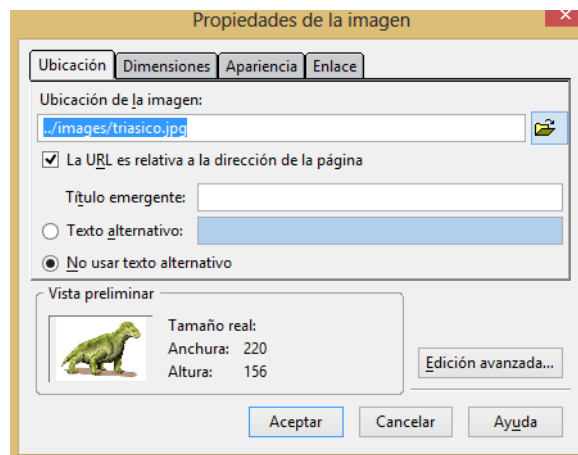
Ampliar

4.3 Páginas con imágenes. La inserción de imágenes siempre hará atractivo un libro y, mejor aún, si ésta es animada que permita ampliar la información. El procedimiento para incluir imágenes es muy similar al que realizamos con cualquier herramienta ofimática. Para el caso del Kompozer, basta hacer clic en el icono de imagen, teniendo el puntero del ratón en el sitio donde vamos a insertar la imagen.



Hay dos formas que solemos usar para insertar imágenes, las cuales explicamos a continuación.

4.3.1 Incorporación de imágenes entre párrafos. Desde el editor Kompozer, abre el archivo imagen_tipo1.html de la carpeta modelos, sólo para ver el ejemplo, pues te darás cuenta que basta con escribir los textos e insertar una imagen haciendo clic en el botón correspondiente. Para nuestro ejemplo:



1303px

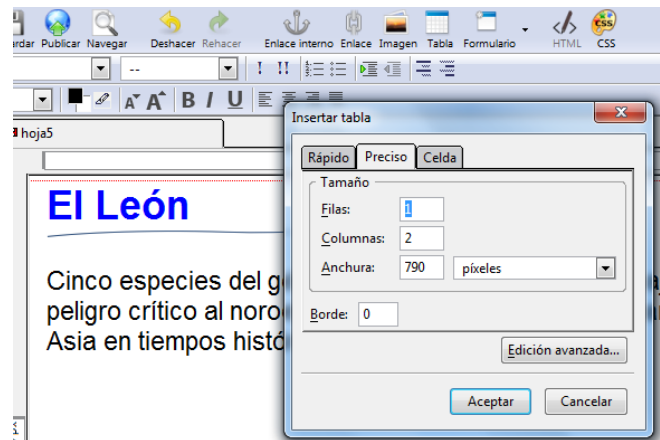
Adaptación de la vida a la tierra

La diversidad de los mamíferos es fruto de los rápidos procesos evolutivos a los que se han visto sometidos estos animales en su camino hacia la conquista del planeta, habiendo demostrado una extraordinaria capacidad de adaptación que les ha permitido distribirse por la gran mayoría de los ambientes.



Los mecanismos desarrollados por cada especie para conseguir adaptarse al medio evolucionaron de forma independiente. Así, mientras que algunas especies como el oso polar (*Ursus maritimus*) se protegieron del frío con una densa capa de pelo que con el reflejo de luz se ve blanco, otros como los pinnípedos o los cetáceos lo hicieron produciendo una densa capa de tejido graso bajo la piel.

4.3.2 Incorporación de imágenes al lado del texto. Esta es una opción muy utilizada en los procesadores de texto. Para nuestro caso, recurriremos al uso de tablas. Abre el archivo `imagen_tipo2.html`, cambia los textos, luego posicionar el puntero del ratón donde quieres incrustar la tabla, haces clic en el botón tabla y cambias a la opción **preciso**, donde pondrás los valores que indica la siguiente imagen:



En este caso, no escapamos a la pérdida del formato en el texto copiado en la celda.

Página 3 | TÍTULO | hoja5 | 1303px

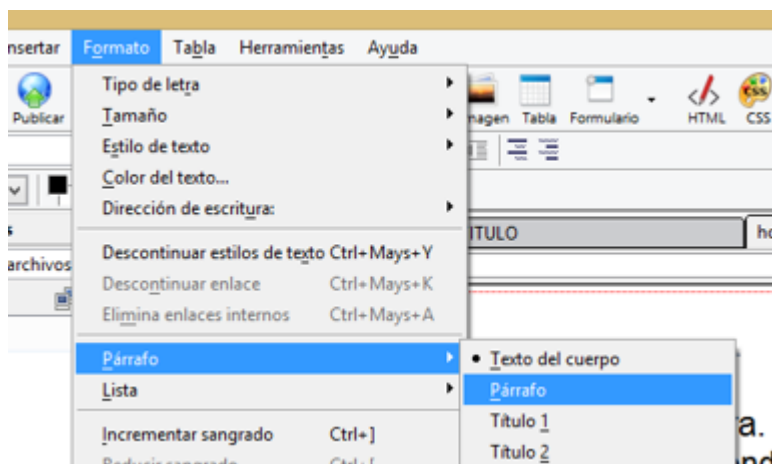
El león

Cinco especies del género *Panthera*. Los leones salvajes viven en África subsahariana y Asia, crítico al noroeste de la India, habiendo desaparecido del norte de África, de Oriente Próximo y de Asia en tiempos históricos.



Hacia finales del Pleistoceno, hace aproximadamente 10000 años, de los grandes mamíferos leonistas, el león era el más extendido tras los humanos. Su distribución cubría la mayor parte de África, gran parte de Eurasia, desde el oeste de Europa hasta la India, y en América, desde el río Yukón hasta el sur de México. Si sobreviven a las dificultades de la infancia, las leonas que viven en un hábitat seguro, como por ejemplo el Parque Nacional Kruger, a menudo pueden llegar a la edad de 12-14 años, mientras que los leones raramente viven más de ocho años.

Una solución sencilla, es darle formato de párrafo a este texto⁵:



Finalmente, obtenemos:

El león

Cinco especies del género Panthera. Los leones salvajes viven en África subsahariana y Asia, con una población en peligro crítico al noroeste de la India, habiendo desaparecido del norte de África, de Oriente Próximo y del oeste de Asia en tiempos históricos.



Hasta finales del Pleistoceno, hace aproximadamente 10000 años, de los grandes mamíferos terrestres, el león era el más extendido tras los humanos. Su distribución cubría la mayor parte de África, gran parte de Eurasia, desde el oeste de Europa hasta la India, y en América, desde el río Yukón hasta el sur de México. Si sobreviven a las dificultades de la infancia, las leonas que viven en un hábitat seguro, como por ejemplo el Parque Nacional Kruger, a menudo pueden llegar a la edad de 12-14 años, mientras que los leones raramente viven más de ocho años.

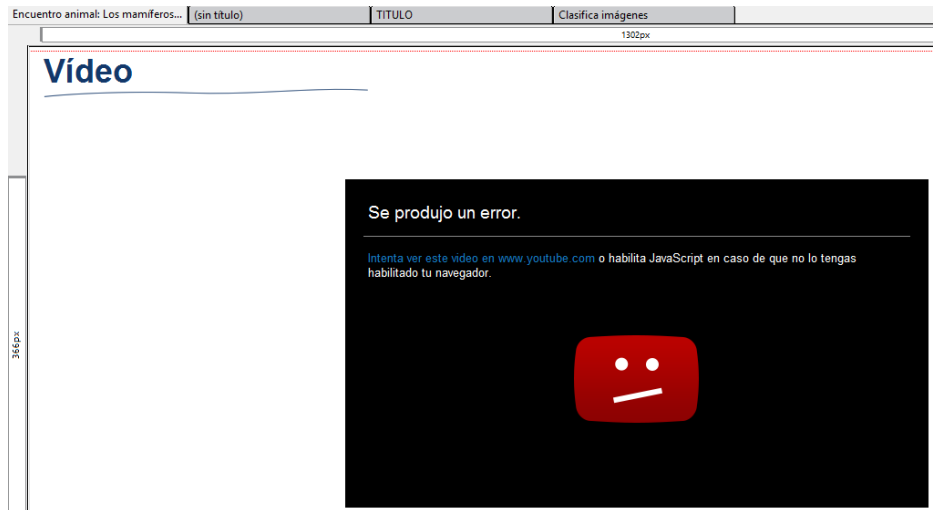
6

4.4 Páginas con vídeos. En el libro modelo, la segunda actividad interactiva es un vídeo interactivo, el cual hace parte del repositorio de plantillas de Descartes. Pero, nuestro propósito es embeber un vídeo cualquiera en una de las páginas de nuestro libro⁶.

⁵ En la página 9 del libro modelo, podrás observar un vídeo sobre la edición de una página con imagen.

⁶ Las páginas 8 y 9 del libro modelo, incorporan vídeos en local. Te queda como tarea explorar el cómo editar estas páginas.

Desde el editor Kompozer, abre el archivo video.html de la carpeta modelos. Te aparecerá una imagen como esta:



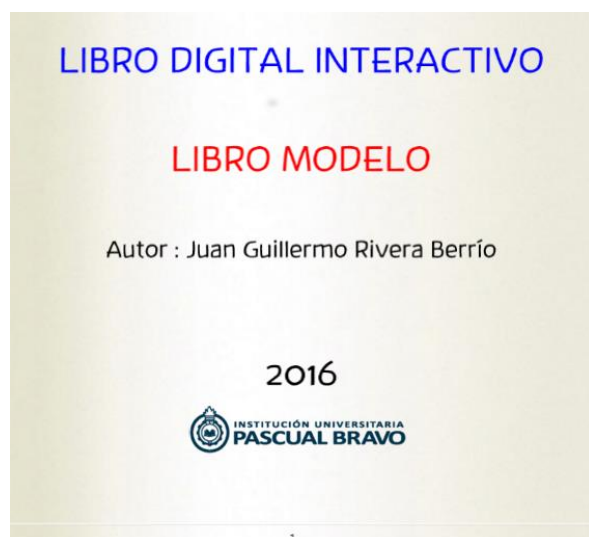
Este vídeo es tomado de YouTube, no te preocupes por el mensaje, igual va a funcionar en el libro, con excepción de los vídeos que tengan algunas restricciones.

Activa el botón **Código fuente**. Al final del código observarás dos líneas que direccionan al vídeo, basta con cambiar el código **8CUda-VITTY** por el código de tu vídeo.

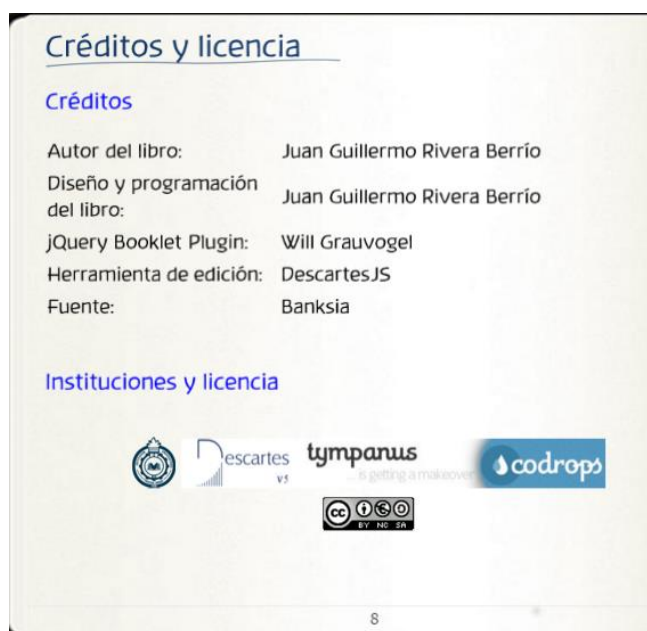
```
--  
<p align="center"><iframe  
src="https://www.youtube.com/embed/8CUda-VITTY" allowfullscreen=""  
frameborder="0" height="360" width="640"></iframe><a  
href="https://www.youtube.com/embed/8CUda-VITTY" target="_blank"  
class="demo"  
onclick="window.open(this.href,this.target,'scrollbars=yes,resizabl  
...
```



4.5 Portada y créditos. Finalmente, puedes editar las páginas correspondientes a la portada y los créditos; para ello, abres los archivos titulo.html y créditos.html de la carpeta páginas y haces los cambios pertinentes.



Para el caso de los créditos, te pedimos respetar aquellos que corresponden a los que hicieron posible este recurso, es decir, sólo cambiar el autor y agregar el logo de tu organización.



¡Eso es todo!

Juan Guillermo Rivera Berrío