

## LIBROS INTERACTIVOS CON PLANTILLAS TRANSPARENTES

Los libros digitales diseñados de acuerdo a lo explicado en el manual (<http://proyectodescartes.org/plantillas/PDF/ManualLDI-JS.pdf>) o en los vídeos tutoriales, tienen un impacto positivo en los usuarios del libro, en tanto que presentan objetos interactivos de aprendizaje que no se encuentran en otros libros también llamados “interactivos”. Los contenidos del libro están sujetos a la imaginación y creatividad del diseñador, sin embargo, es importante que se elabore un guion didáctico para que el producto final sea útil y, en consecuencia, sea usado.

The image shows a digital interface for an interactive evaluation. It is divided into two main sections: 'Evaluación interactiva' on the left and 'Sopa de letras 4x4' on the right.

**Evaluación interactiva:** This section contains instructions for a word search activity. The title is 'ENCUENTRA UNA CAPITAL DE EUROPA'. The instructions state: 'En la siguiente sopa de letras debes encontrar las palabras escondidas. Haz clic sobre las letras de la cuadrícula hasta formar la palabra buscada. Pista adicional, rebaja la nota.' The word 'LONDRES' is highlighted in green. Below this, there are three hints: 'Pista 1. La palabra se puede formar con letras contiguas, horizontal o verticalmente.', 'Pista 2', and 'Pista 3'. A green message says '¡Muy bien!' and a button says 'Siguiente palabra'. The current score is 'Nota parcial: 0,0'. At the bottom left, there is a small 'RedesCartas' logo.

**Sopa de letras 4x4:** This section explains the word search game. It states: 'Actividad para hallar palabras en la sopa de letras. Incluye, además, tres pistas, dos de ellas castigan la nota al igual que la opción de borrado.' The 4x4 grid of letters is shown: L O N D, Ñ S E R, C P W C, U H A I. Below the grid, it explains: 'La sopa de letras es un juego que consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba. En el juego vienen algunas instrucciones o pistas de como encontrar las palabras en todo caso puede venir un listado de palabras las cuales tienes que encontrar. Las palabras a encontrar se pueden englobar dentro de una temática concreta. El juego trata de entre más leer más encontramos lo que buscamos, no importa lo que sea lo encontramos, tiene filas y columnas entrelazadas de máximo 4 filas y 4 columnas, donde en cada celda se encuentra una letra que al unirla con una o más celdas forman una palabra de un tema en común o no.' At the bottom, it notes: 'Esta es una plantilla configurada para asignar una nota, que al ser embebida en la plantilla de evaluación la nota es enviada al LMS.'

En este apartado presentamos una propuesta de mejora que no se debe entender como “mejorar lo que está malo” pues, como ya lo hemos dicho, los libros diseñados con la metodología propuesta, generan un excelente resultado, tal como lo muestra la imagen. En una analogía, no podemos afirmar que el iPhone 6 sea malo porque aparezca el iPhone 7, ambos son muy buenos... demasiado buenos, lo que diferencia el segundo del primero son las mejoras. Esta propuesta, entonces, presenta dos mejoras que, si se desea, se pueden implementar en otros libros a diseñar o en los libros ya diseñados. Lo que si se debe dejar claro es que sólo es aplicable a las plantillas que hemos diseñado con Descartes, no obstante, para un desarrollador o conocedor de otras herramientas de autor, le resultará fácil hacer las modificaciones necesarias para implementar una o las dos mejoras.

Para entender las mejoras, haremos referencia a la imagen que se presenta en esta página, la cual muestra dos páginas cuyo contenido es texto y un objeto interactivo que corresponde a la sopa de letras 4x4.

**Primera mejora: objetos interactivos transparentes.** El diseño de las páginas mostradas en la imagen de referencia es llamativo, especialmente por el objeto incrustado que, para un lector desprevenido, se confunde con una imagen. Sólo cuando lee el contenido llega a comprender que puede interactuar con la supuesta imagen, lo que lo sorprende y... lo atrapa. Nuestra primera mejora es eliminar la errada percepción de la imagen superpuesta en el libro que, insistimos, no es malo, pues genera un impacto positivo. Lo que pretendemos es hacer creer que el objeto interactivo hace parte del contenido textual del libro, tal como se observa en la siguiente imagen:

The screenshot shows a digital interface for an interactive evaluation. On the left, the title "Evaluación interactiva" is followed by instructions: "En la siguiente sopa de letras debes encontrar las palabras escondidas." Below this, a task is presented: "ENCUENTRA UNA CAPITAL DE EUROPA". A hint says "Haz clic sobre las letras de la cuadrícula hasta formar la palabra buscada. Pista adicional, rebaja la nota." The word "LONDRES" is displayed in green. A first hint reads: "Pista 1. La palabra se puede formar con letras contiguas, horizontal o verticalmente." There are buttons for "Pista 2" and "Pista 3". A green message says "¡Muy bien!". Below it is a "Siguiente palabra" button and a "Nota parcial: 0,0" indicator. A "Reservado" watermark is visible at the bottom left. On the right, the title "Sopa de letras 4x4" is followed by a description of the activity: "Actividad para hallar palabras en la sopa de letras. Incluye, además, tres pistas, dos de ellas castigan la nota al igual que la opción de borrado." Below this is a detailed explanation of the word search game: "La sopa de letras es un juego que consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba. En el juego vienen algunas instrucciones o pistas de como encontrar las palabras en todo caso puede venir un listado de palabras las cuales tienes que encontrar. Las palabras a encontrar se pueden englobar dentro de una temática concreta. El juego trata de entre más leer más encontramos lo que buscamos, no importa lo que sea lo encontramos, tiene filas y columnas entrelazadas de máximo 4 filas y 4 columnas, donde en cada celda se encuentra una letra que al unirla con una o más celdas forman una palabra de un tema en común o no." At the bottom right, there is a note: "Esta es una plantilla configurada para asignar una nota, que al ser embebida en la plantilla de evaluación la nota es enviada al LMS." The page number "3" is at the bottom right.

Lo que hemos hecho es simple, eliminamos la imagen de fondo y al espacio que contiene el objeto le asignamos un color transparente, tarea que seguramente se podrá hacer con otros objetos diseñados con GeoGebra, Ardora, JClic, etcétera.

**Segunda acción de mejora: textos homogéneos.** Como ya se ha explicado en el manual, la fuente que estamos utilizando es **banksia**, que le da un diseño informal y atractivo al texto, sin embargo, nuestras plantillas están diseñadas con otras fuentes (Monospace, Serif o SansSerif) y, excepcionalmente, algunas con fuentes especiales como las que se basan en los diseños del proyecto @prende México. Obviamente, se nota la diferencia del texto de la página con la del objeto, más aún al usar la transparencia. En esta propuesta, entonces, hemos incluido la fuente Banksia en las plantillas que hacen parte de cada uno de los libros interactivos que estamos ofreciendo a nuestros usuarios y seguidores del Proyecto Descartes. Su uso e intervención lo explicamos al final de este documento.

En las siguientes imágenes, se pueden observar las dos mejoras implementadas.

### Evaluación interactiva

En la siguiente sopa de letras debes encontrar las palabras escondidas.

**ENCUENTRA UNA CAPITAL DE EUROPA**

Haz clic sobre las letras de la cuadrícula hasta formar la palabra buscada.  
Pista adicional, rebaja la nota.

**LONDRES**

Pista 1. La palabra se puede formar con letras contiguas, horizontal o verticalmente.

Pista 2

Pista 3

**¡Muy bien!**

Siguiente palabra

Nota parcial: 0.0

GeoGebra/Map

Q	V	U	Q
Ñ	S	E	K
L	D	R	M
O	N	F	P

Actividad para hallar palabras en la sopa de letras. Incluye, además, tres pistas, dos de ellas castigan la nota al igual que la opción de borrado.

La sopa de letras es un juego que consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba. En el juego vienen algunas instrucciones o pistas de como encontrar las palabras en todo caso puede venir un listado de palabras las cuales tienes que encontrar. Las palabras a encontrar se pueden englobar dentro de una temática concreta. El juego trata de entre más leer más encontramos lo que buscamos, no importa lo que sea lo encontramos, tiene filas y columnas entrelazadas de máximo 4 filas y 4 columnas, donde en cada celda se encuentra una letra que al unirla con una o más celdas forman una palabra de un tema en común o no.

Esta es una plantilla configurada para asignar una nota, que al ser embebida en la plantilla de evaluación la nota es enviada al LMS.

### Evaluación interactiva

Lee el enunciado y usa los pulsadores para elegir el término asociado

Entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. No es portable.

GeoGebra

Verificar

Ampliar

### Asociación enunciado término (evaluación tipo Jinich)

Actividad en la que se debe asociar un enunciado dado con el término correspondiente.

El diseño de la plantilla se hizo adaptando una actividad de evaluación común en los objetos del proyecto Telesecundaria, publicado en la Red Educativa Digital Descartes (<http://proyectodescartes.org/Telesecundaria/index.htm>). Lo interesante de la plantilla es la barra que aparece en la parte inferior, que se ha denominado Barra Jinich. Esta barra aparece inicialmente en un avance del 50%, que irá creciendo hasta el extremo verde o decreciendo (más rápido) hasta el extremo rojo, según el resultado de nuestras respuestas. Dicho funcionamiento es el siguiente: Si tenemos 10 preguntas, por cada respuesta correcta la barra avanza en un 5%; si es incorrecta, retrocede el doble, es decir un 10%. Si la barra llega al extremo rojo, aparece un botón para reiniciar la prueba.

Esta es una plantilla configurada para asignar una nota, que al ser embebida en la plantilla de evaluación la nota es enviada al LMS.

### El ahorcado

Tradicional juego en el que hay que encontrar una palabra escondida digitando letras hasta completar la palabra.

Los orígenes de El Ahorcado son oscuros, pero al parecer surgió en la época victoriana, dice Tony Augarde, autor de "La Guía de Oxford de Juegos de palabras" (Oxford University Press). El juego es mencionado en 1894 en "Juegos tradicionales" de Alice Bertha Gomme bajo el nombre "Aves, Bestias y Peces". Las reglas eran simples: un jugador anota la primera y última letra de una palabra de un animal, y el otro jugador adivina las letras en el medio. En otras fuentes el juego se llama "Horca", "El Juego de Hangin", o "Suspensión". El Ahorcado ha aparecido en el sistema de videojuegos Speak & Spell de 1978 bajo el nombre de "Palabra Misterio" y en la actualidad (2014), a veces, se juega en los foros de Internet.

Esta es una plantilla configurada para asignar una nota, que al ser embebida en la plantilla de evaluación la nota es enviada al LMS.

### Evaluación interactiva

**EL AHORCADO**

Capitales de América

**M A N A G U A**

Q W E R T Y U I O P  
A S D F G H J K L Ñ  
Z X C V B N M

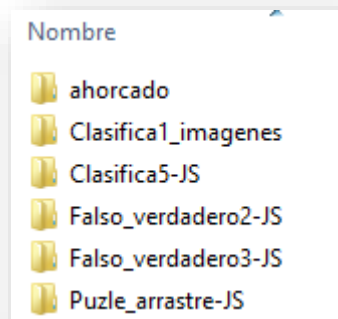
LETRAS ELEGIDAS = 10  
FALLOS = 6

Otra palabra

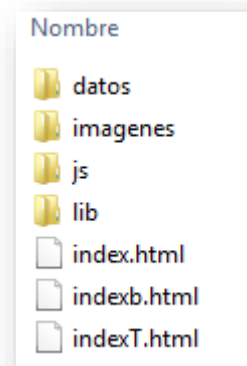
Ampliar

¿**Cómo usar las mejoras?** El procedimiento es simple. En cada uno de los libros interactivos de este apartado encontrarás la misma estructura de carpetas y archivos que hemos usado en el libro ejemplo. Sólo hay dos diferencias a tener en cuenta:

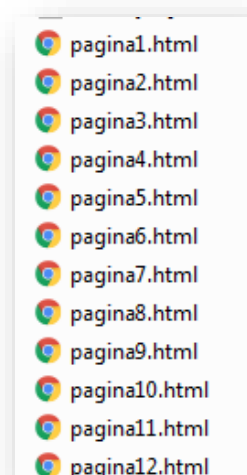
- **Carpeta de interactivos.** En ella se encuentran las plantillas a usar en el libro. Para cada uno de los libros que hemos denominado “libros de plantillas”, habrán seis carpetas de plantillas, algunas tipo evaluación, otras simplemente como actividad interactiva que, como hemos advertido, podría ser cualquier actividad diseñada con DescartesJS u otra herramienta de autor.



En cada plantilla hemos agregado un archivo indexT.html, el cual es el mismo indexb.html en el que se ha eliminado el fondo y asignado un color transparente, además de incluir la fuente banksia. La edición de estos archivos es simple, basta modificar los <script> de uno de ellos, tal como se ha explicado en el manual de plantillas, y luego copiar los <script> modificados en el segundo archivo.



**Páginas del libro.** El único cambio en las páginas se observa en la primera línea de la imagen de la siguiente página, que consiste en incluir el nombre del archivo indexT.html que llamará la plantilla con transparencia. Los demás elementos permanecen igual.



```
<p align="center"><iframe src="../interactivos/sopa_4x4-JS/indexT.html" seamless  
frameborder="0" height="500" scrolling="no" width="790"></iframe><a href=  
"../interactivos/sopa_4x4-JS/index.html" target="_blank" class="demo" onclick=  
"window.open(this.href,this.target, 'scrollbars=yes,resizable=yes,location=no,menubar=  
no,status=no,toolbar=no,left='+ (screen.availWidth/2-474) +' ,top='+ (screen.availHeight/  
2-330) +' ,width=948,height=660');return false;">Ampliar</a></p>
```

En el siguiente vídeo se resume lo explicado en este instructivo:

<https://www.youtube.com/watch?v=pvQpQJbJ62o&feature=youtu.be>

¡Eso es todo!