

# Agenda sesión 3

## Plenaria - saludos



# Segunda sesión

## 1.1 Los tres cerditos

Había una vez tres hermanos cerditos que vivían en el bosque. Sus nombres era:

- Flautista
- Violinista
- Práctico



## 1.2 Un golpe al enemigo

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

# Tercera sesión

## 1.2 Los tres cerditos

Había una vez tres hermanos cerditos que vivían en el bosque. Sus nombres era:

- ▶ Flautista
- ▶ Violinista
- ▶ Práctico



## 1.3 Un golpe al enemigo

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

Actualmente se libra una batalla por el mercado de las consolas, entre PlayStation y Xbox; sin embargo, la guerra más recordada es la que enfrentaron Nintendo y SEGA.

# Diseño CSS

## 3. Hoja de estilos en un archivo externo

### 3.1 Práctica con el aplicativo de Lea Verou

([https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/materiales\\_didacticos/Curso\\_Libros\\_Interactivos/editores/editor\\_HTML5/descartes.html](https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/materiales_didacticos/Curso_Libros_Interactivos/editores/editor_HTML5/descartes.html))

3.2 Crear el archivo mis\_estilos.css con el tamaño de fuente para párrafo (guardado en la carpeta extra) e incluir el <link>

3.3 Diseño de un contenedor (content), por ejemplo página 36

3.3.1 Estilo width

3.3.2 Estilo margin

3.3.3 Estilo padding

3.3.4 Estilo box-shadow

3.3.5 Estilo text-shadow

3.3.6 Estilo border-radius



# Diseño CSS

## Uso de viñetas <ul> con imágenes

<https://www.youtube.com/watch?v=yZ1bRu7wMF0>

## Contenedores especiales

### La inteligencia

Gardner define la inteligencia como “La Capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”. (Richard J. Gerrig, Philip G. Zimbardo - 2005 - Psychology, La importancia de la definición de Gardner es doble: Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo, en el momento de desarrollarnos en esta



# Elementos multimedia

## 1. TEXTO

### 1.1 Citas textuales

### 1.2 Hipervínculo

### 1.3 Nota al pie de página

([http://proyectodescartes.org/escenas-  
aux/CursoLibrosInteractivos2Edicion/bookNotaPiePagina/book.zip](http://proyectodescartes.org/escenas-<br/>aux/CursoLibrosInteractivos2Edicion/bookNotaPiePagina/book.zip))

### 1.4 Código

### 1.5 Tarea

## Introducción

Para nadie es un secreto que nuestros estudiantes prefieren jugar a estudiar, en tanto que este "homo ludens"<sup>11</sup> en sus edades tempranas están en una búsqueda permanente de la diversión y el disfrute... quieren gozarse el mundo que los rodea.

Disfrutar la vida o, para nuestro caso, disfrutar lo que hago está asociado a un estado de "Bien Estar" cercano a un estado de "Felicidad"; es decir, estoy feliz con lo que hago. Lograr que nuestros estudiantes estén felices estudiando es un reto, no fácil de conseguir, pues si comparamos los ranking de Felicidad<sup>12</sup> y Pruebas Pisa, podríamos afirmar que sólo Finlandia lo está logrando<sup>13</sup>

Dado el reto podemos, al menos, buscar algunos momentos de felicidad en nuestros procesos de aprendizaje usando la herramienta llamada "aprender jugando", estrategia que busca a través del juego el logro de resultados de aprendizaje y, en consecuencia, así sea por algunos momentos, lograr que el estudiante sea "feliz estudiando", mejorando su productividad y creatividad.

<sup>11</sup> En 1938 al acuñar el término 'homo ludens', el autor Holandés Huizinga posicionó la faceta del hombre que se refiere al juego en el mismo nivel que el 'homo sapiens' y el 'homo faber' relacionados a las facetas de intelecto y creación del ser humano (<https://ineverycrea.mx/c>).

La tesis principal de Johan Huizinga destaca que el acto de jugar es consustancial a la cultura humana; es decir, el "elemento de juego en la cultura" y "no el elemento de juego de la cultura" ([https://es.wikipedia.org/wiki/Homo\\_ludens](https://es.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens)).

<sup>12</sup> El Informe de Felicidad Mundial de 2019, publicado por la Red de Soluciones de Desarrollo Sostenible para las Naciones Unidas, muestra que los cinco países más felices del mundo fueron Finlandia, Dinamarca, Noruega, Islandia y Países Bajos (véase <https://worldhappiness.report/>).

<sup>13</sup> Los resultados Pisa de 2018, muestran a Finlandia en el séptimo lugar. Sorprende China y dos de sus provincias ocupando los primeros lugares... pero, ¿son felices estudiando?

# Plenaria - preguntas

<b>SUMARIO</b>	
03	Introducción
04	Libros tipo flipbook
06	Libros tipo iCartesiLibri
08	Herramientas de edición
12	Etiquetas HTML
21	Diseño CSS
41	Elementos multimedia

