

Plan Integral de Educación Digital
Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías (DOInTec)

COLECCIÓN DE APLICACIONES GRATUITAS PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS

Tutorial ZooBurst

► Herramienta online para crear libros en 3D



buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

Prólogo

Este tutorial se enmarca dentro de los lineamientos del [Plan Integral de Educación Digital \(PIED\)](#) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.



















Uno de los objetivos del PIED es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la comunidad educativa y en la sociedad en general”.

Cada una de las aplicaciones que forman parte de este banco de recursos son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales. El juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden descargarse gratuitamente de Internet e instalarse en cualquier computadora. De esta manera, se promueve la igualdad de oportunidades y posibilidades para que todos puedan acceder a herramientas que desarrollen la creatividad.

En cada uno de los tutoriales se presentan “consideraciones pedagógicas” que funcionan como disparadores pero que no deben limitar a los usuarios a explorar y desarrollar sus propios usos educativos.

La aplicación de este tutorial no constituye por sí misma una propuesta pedagógica. Su funcionalidad cobra sentido cuando se integra a una actividad. Cada docente o persona que quiera utilizar estos recursos podrá construir su propio recorrido.

Índice

¿Qué es?	 p.4
Requerimientos técnicos	 p.4
Consideraciones pedagógicas	 p.5
Actividad propuesta	 p.5
Nociones básicas	
• Acceso.....	 p.6
• Registro	 p.6
• Ingreso	 p.9
• Cambiar la contraseña	 p.10
Paso a paso	
• Crear un libro.....	 p.11
• Abrir un libro	 p.13
• Ingresar texto	 p.13
• Agregar una imagen.....	 p.14
• Ubicar las imágenes en la hoja	 p.18
• Cambiar la apariencia de los elementos	 p.19
• Trabajar con páginas	 p.22
• Guardar el trabajo.....	 p.22
• Compartir o publicar el libro	 p.23
Enlaces de interés	 p.25



¿Qué es?

Es una herramienta en línea que permite crear libros en 3D. Está enfocado principalmente al público infantil. Cuenta con la posibilidad de utilizar realidad aumentada usando una webcam. Las historias pueden incluirse en cualquier página web.

En los libros creados con esta herramienta se pueden incluir imágenes, texto y enlaces.

El editor de ZooBurst es bastante sencillo, lo cual hace que su uso en el aula sea accesible y divertido.

URL para descargar el programa:

- En español: <http://www.zooburst.com/>

Requerimientos técnicos

- Requiere conexión a internet.
- Para utilizarlo es necesario registrarse.



Consideraciones pedagógicas

Nivel: Primario

Área: Prácticas del Lenguaje.

- Elaboración de materiales originales y atrayentes para presentar contenidos de clase.
- Creación de pequeñas historias, cuentos, diarios interactivos, álbumes fotográficos, presentaciones, biografías, etc.

Actividad propuesta

Idea

Armado de un libro con rimas de animales característicos de Argentina.

Materiales

Netbooks, conexión a internet, ZooBurst, procesador de textos.

Desarrollo de la actividad

- Los alumnos buscarán información sobre animales de Argentina, asociados a leyendas abordadas anteriormente en clase.
- Por grupos, buscarán información en internet. Realizarán escritura y reescritura de rimas grupales.
- La docente distribuirá un listado con un animal a cada grupo de alumnos.
- Confeccionarán un listado de palabras que puedan rimar con el animal indicado.
- Con la docente crearán rimas en las que se incluyan los animales ubicados en la geografía argentina.
- Realizarán dibujos relacionados a las rimas creadas que podrán ser escaneadas e incorporarlas en el libro final, o fotografiadas con la webcam de las netbooks.
- Armarán un libro con las rimas y las imágenes escaneadas de cada animal.
- El resultado final se compartirá en el blog escolar y redes sociales.



Nociones básicas Acceso

Ingresar a la página <http://www.zooburst.com/>.



Nociones básicas Registro

Para utilizarlo es necesario registrarse. Elegir el botón **Register**.



En la nueva ventana completar los campos correspondientes:

Sign up

Welcome to ZooBurst! Simply fill out the short form below get started building your own 3D Pop-up Books. When you're finished, click the 'Sign Up' and we will send you an e-mail that contains information on how to activate your account.

First name 1


Last name 2

Nickname (16 Maximum Characters) 3

E-mail 4

Birth Date (for age verification purposes)
January 01 2010 5

Are you a teacher?
Yes 6



I agree to the [Terms of Service](#)

I would like to periodically receive e-mail updates about ZooBurst

1. Ingresar nombre.
2. Ingresar apellido.
3. Indicar un nombre de usuario. Máximo 16 caracteres.
4. Ingresar dirección de correo electrónico.
5. Seleccionar fecha de nacimiento.
6. Indicar si quien crea la cuenta es docente (Teacher).

Finalizar presionando el botón **Sign up**.

Registration Complete!

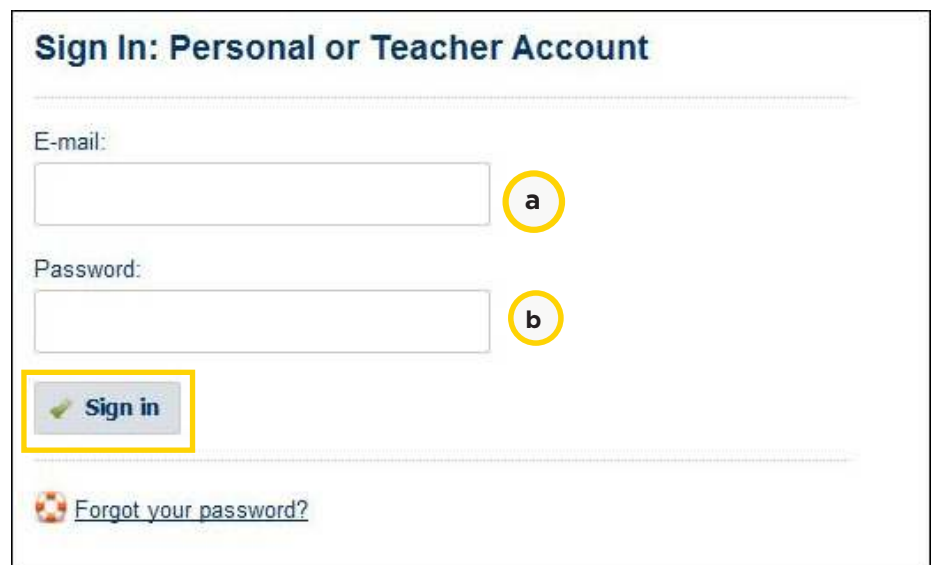
Your account has been successfully created! We just sent you an e-mail with instructions on how to activate your account and log into ZooBurst.



Será enviado un mensaje a la cuenta de correo indicada en el formulario de registro.

Abrir el mensaje recibido de **Zookeeper**. En él se indicará una contraseña a utilizar por primera vez. Luego podrá ser modificada.


Volver a la web de ZooBurst y pulsar **Sign in**.



Sign In: Personal or Teacher Account

E-mail: a

Password: b

 [Forgot your password?](#)

a. Ingresar la cuenta de correo indicada en el formulario.

b. Ingresar la contraseña enviada al correo por Zookeeper.

Presionar el botón **Sign in** para ingresar.



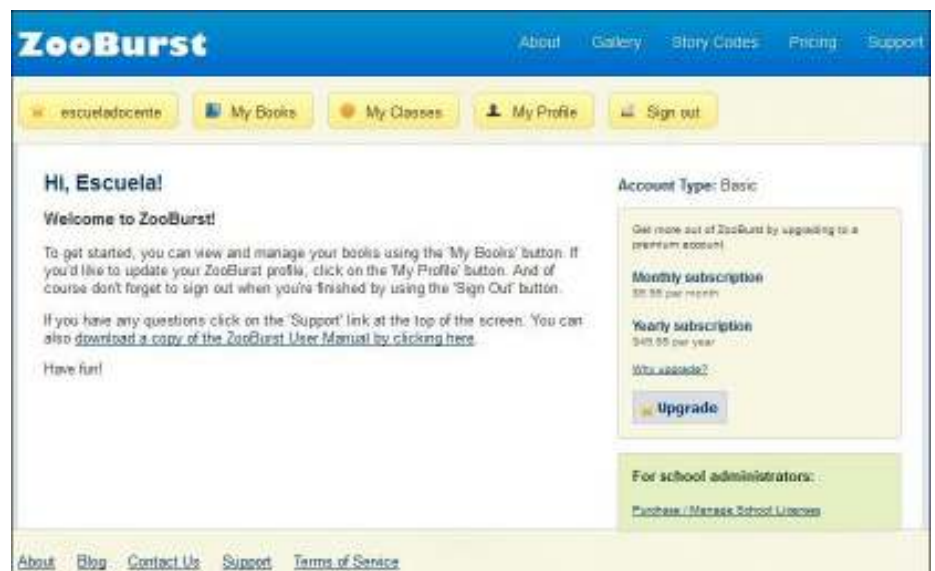
Nociones básicas
Ingreso

Para ingresar teniendo ya creado el usuario, presionar el botón **Sign In**.



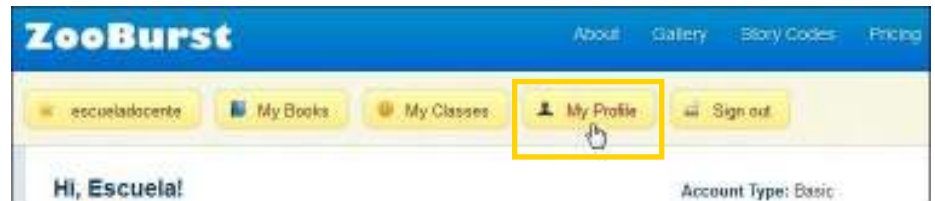
Seleccionar la opción **Personal or Teacher account** si se creó el usuario utilizando la cuenta de correo electrónico.

Ingresar la dirección de correo y la contraseña.



Nociones básicas
Cambiar
la contraseña

Para cambiar la contraseña elegir **My Profile**.



Seleccionar luego **Edit Profile**.



En la parte inferior de la nueva ventana se encuentra la sección para cambiar la clave (**Change Password**).

1. Current password:

Escribir la contraseña actual.

2. New password:

Ingresar la nueva contraseña.

3. New password (again):

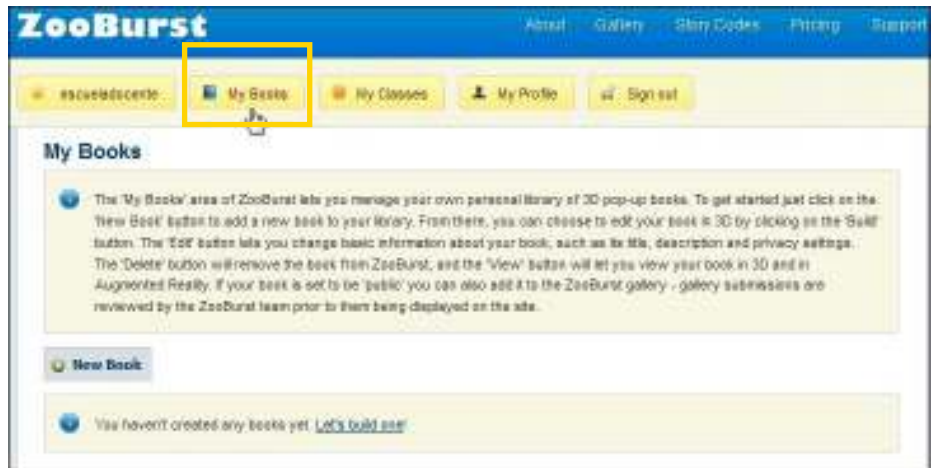
Re-ingresar la contraseña.

Una vez que se completaron los tres campos anteriores, presionar el botón **Change Password**.



Paso a paso Crear un libro

En primer lugar presionar el botón **My Books**.



Para comenzar a crear un libro en 3D seleccionar el botón **New Book**.

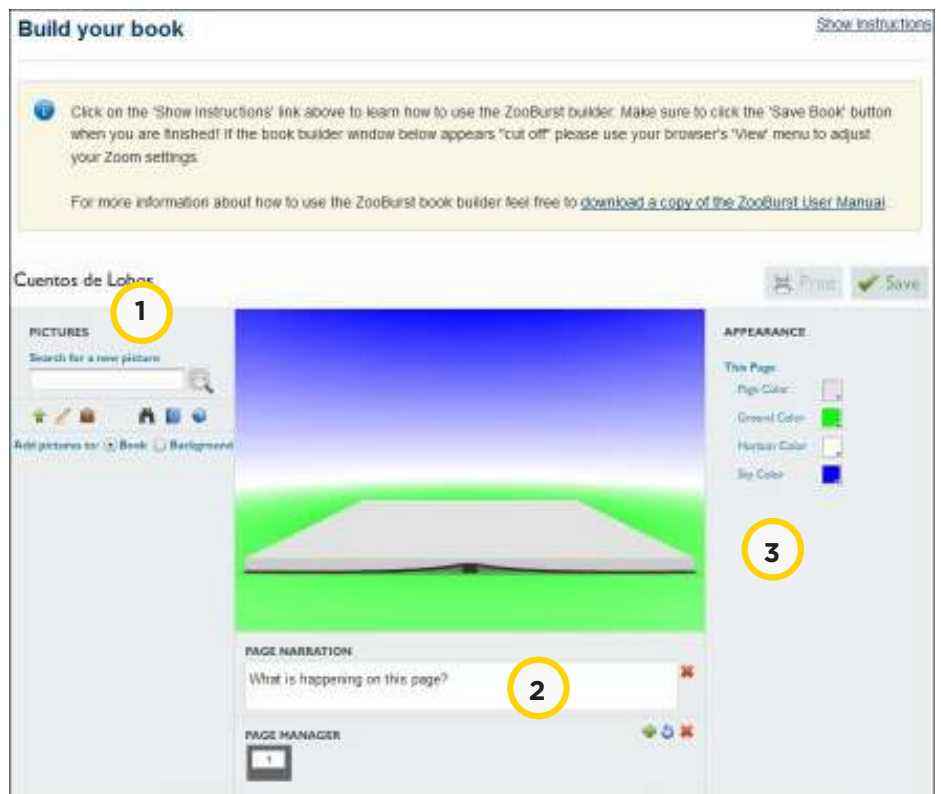
A screenshot of the 'Create a New Book' form. The form has a title 'Create a New Book' and a back arrow. It contains four main sections: 1. 'What would you like to name your book?' with a text input field and a yellow circle 'a' next to it. 2. 'What is this book about?' with a larger text area and a yellow circle 'b' next to it. 3. 'Who can see this book?' with a dropdown menu showing 'Everyone' and a yellow circle 'c' next to it. 4. 'Can other users comment on this book?' with a dropdown menu showing 'Yes' and a yellow circle 'd' next to it. At the bottom left, there is a 'Save' button with a checkmark icon, highlighted with a yellow box.

- a. Colocar nombre del libro.
- b. Describir de qué se trata el libro.
- c. Indicar quién puede ver el libro: Todos, Todos los que tengan contraseña, Sólo yo.
- d. Permitir que se realicen comentarios.

Para finalizar, presionar el botón **Save**.



Se ingresa al editor que está en inglés. Es un editor sencillo que consta de tres partes:



1. Imágenes: Permite seleccionar las imágenes a insertar en el libro o como fondo.
2. Editor de texto, tanto de las páginas como de las imágenes que se incluyan.
3. Apariencia: de las páginas del libro y de las imágenes.



Paso a paso
Abrir un libro

Elegir el botón **My Books**.



Puede verse en la parte inferior de la ventana, el listado de libros ya generados. Elegir el cuento deseado.

En la sección **Actions** (Acciones) se pueden elegir:



Build: modificar y continuar el libro.

View: mirar el libro.

Edit: cambiar la configuración del libro.

Delete: borrar el libro.

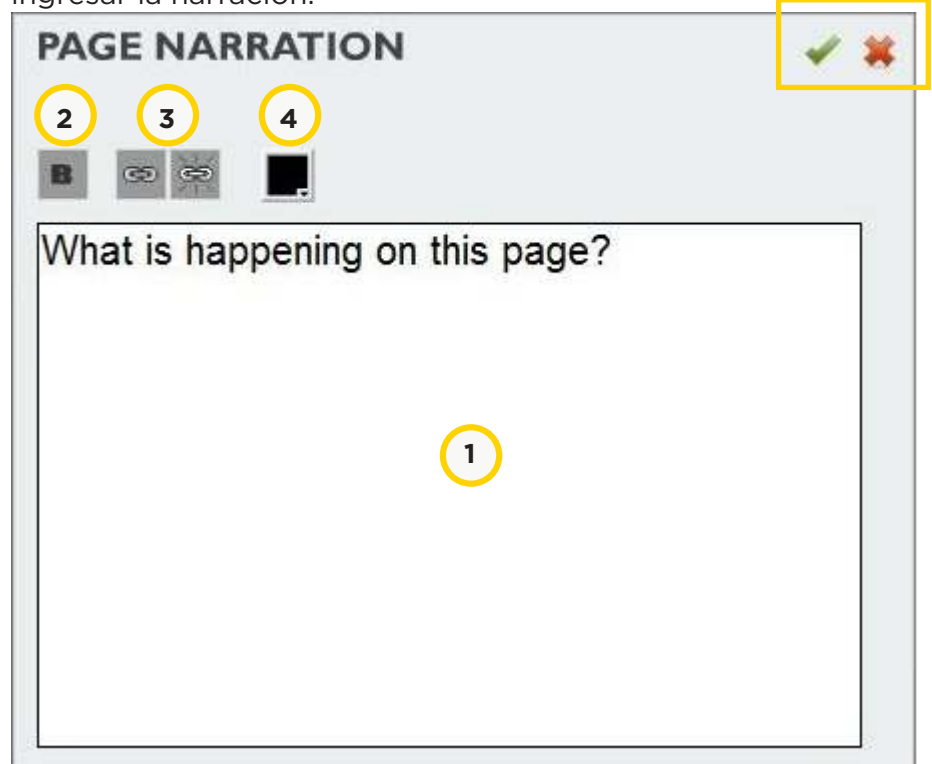
Add to Gallery: agregar a la Galería pública de ZooBurst.

Paso a paso
Ingresar texto

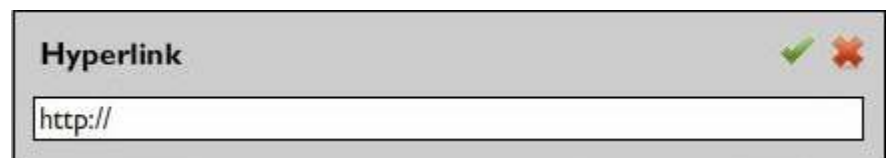
El cuadro para ingresar el texto de la página se encuentra en la parte inferior de la página: **Page Narration**.



Al seleccionar el cuadro, se abrirá la siguiente ventana donde ingresar la narración:



1. Ingresar el texto. Borrar la frase que aparece por defecto.
2. Establece texto en negritas.
3. Agrega/elimina hipervínculos.



4. Modifica color de fuente.

Paso a paso

Agregar una imagen

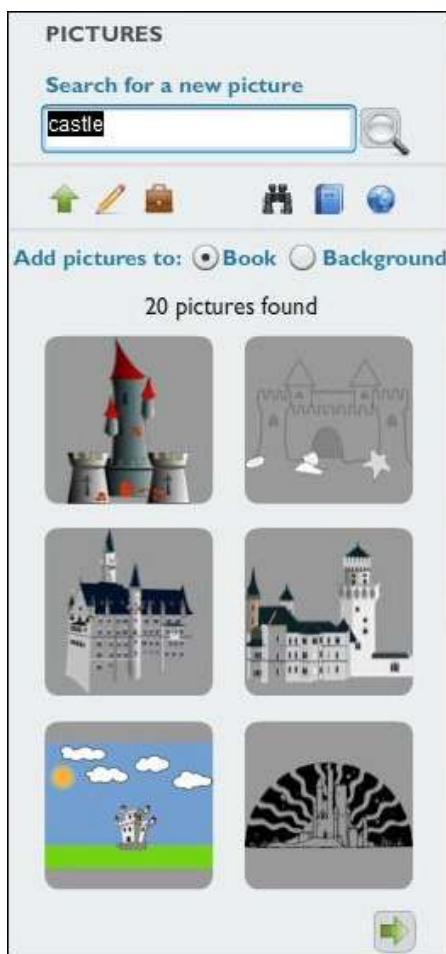
El panel de la izquierda cuenta con las opciones de trabajo con imágenes.

- a. Buscar imágenes de la Galería introduciendo la palabra que interesa (en inglés) en el cuadro y presionar el botón **Search**.



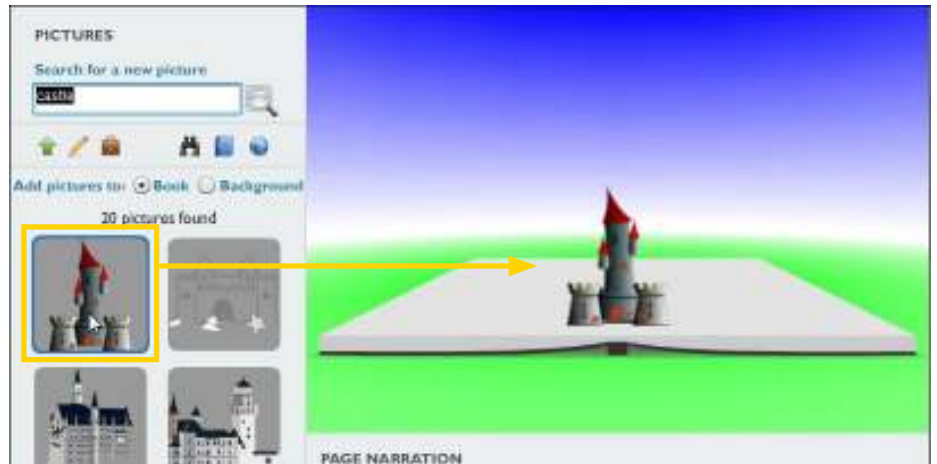


Se verá debajo el listado de imágenes asociadas a la palabra ingresada.



Al presionar sobre una de ellas, se incorpora al libro. La imagen siempre se ubica en el centro de la página





b. **Upload a picture.** Permite subir imágenes propias ubicadas en el equipo (por ejemplo, escanear los dibujos de los alumnos y luego subirlos o guardarlos).



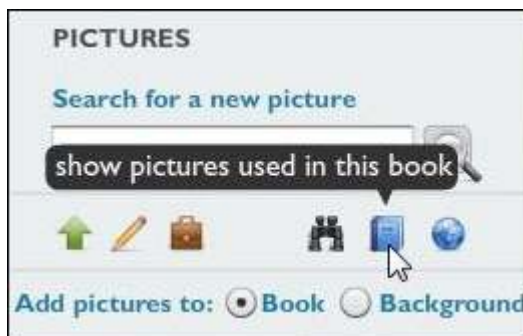
Se abrirá el cuadro de diálogo para la búsqueda de la imagen. Al seleccionarla, la misma se incorporará al panel.



c. **Show my uploaded pictures:** Muestra las imágenes que se subieron del equipo.



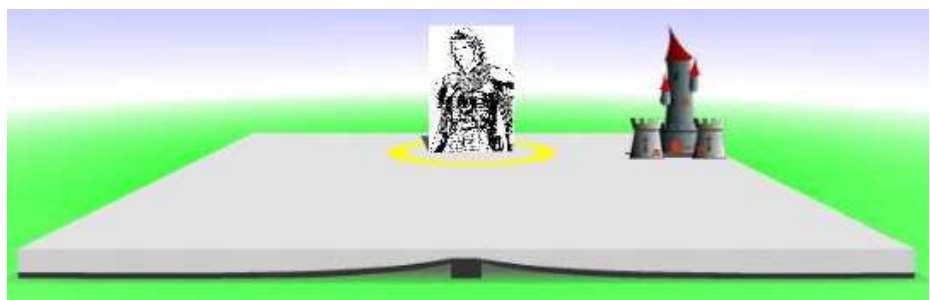
d. **Show pictures used in this book:** Muestra las imágenes que han sido utilizadas en el libro.



Paso a paso
Ubicar las imágenes en la hoja

Seleccionar la imagen que se desplazará por la página. La imagen seleccionada mostrará un círculo amarillo en su base.

Arrastrarla hasta el lugar donde se la desea ubicar. A medida que se aleja, el tamaño se va reduciendo.



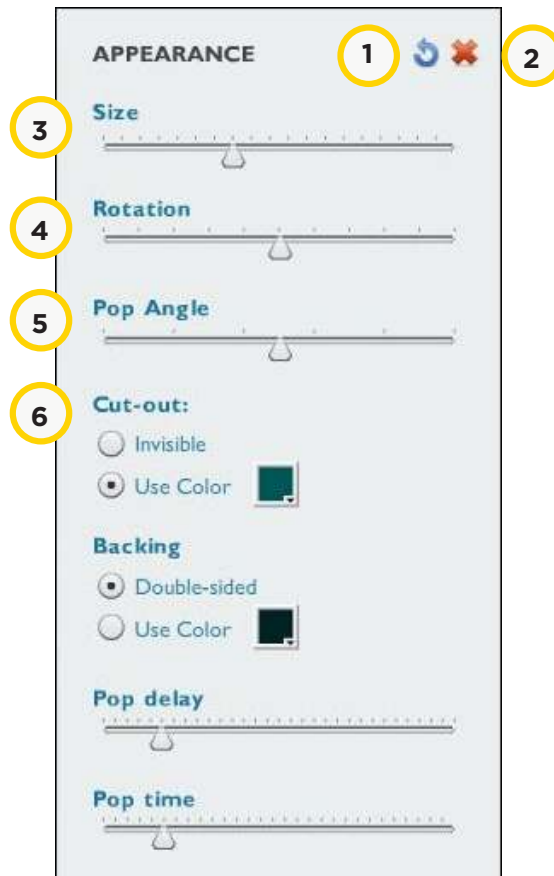
Si al arrastrar la imagen se intenta salir de la página, puede verse una señal roja indicando que se llegó al borde.



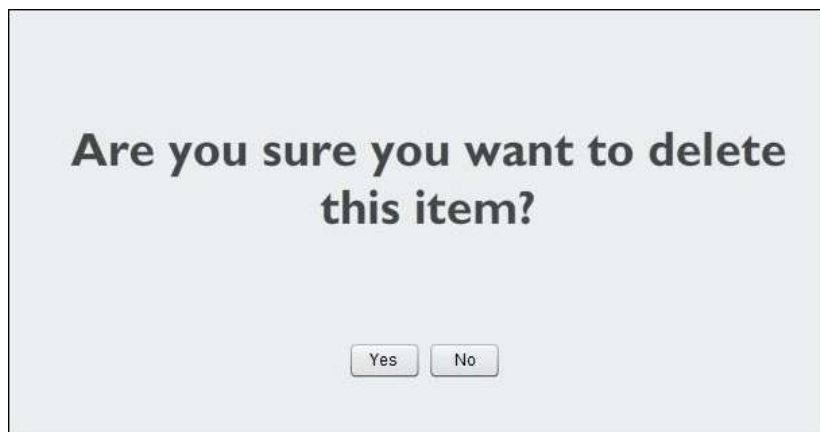
Paso a paso

Cambiar la apariencia de los elementos

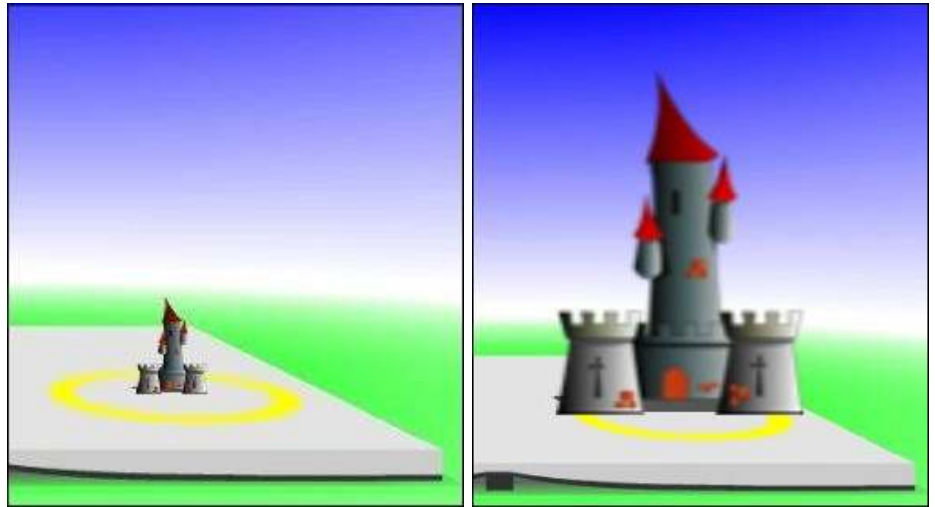
Siempre que se selecciona un objeto, se habilita el menú de apariencia (**Appearance**) en el panel de la derecha.



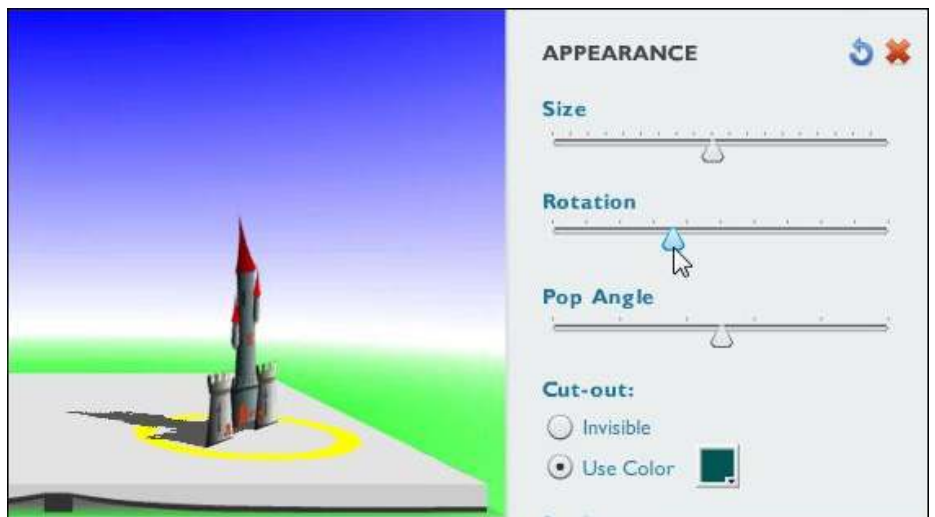
1. **Duplicate character:** Realiza un duplicado del elemento.
2. **Delete character:** Elimina el elemento de la página. Antes de hacerlo pide confirmación.



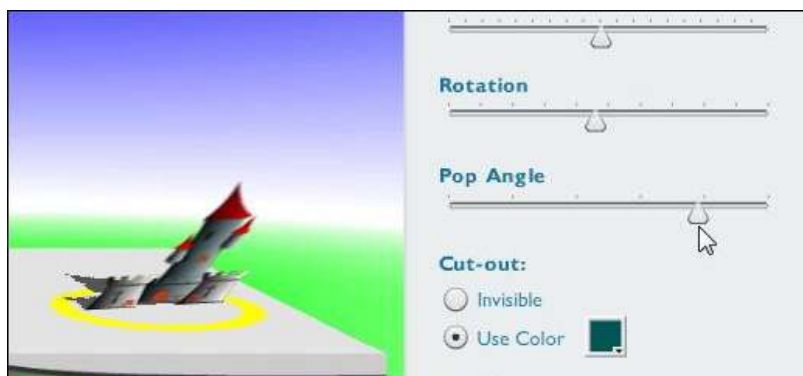
3. **Size:** Modifica el tamaño del objeto.



4. **Rotation:** Permite girar la imagen seleccionada.

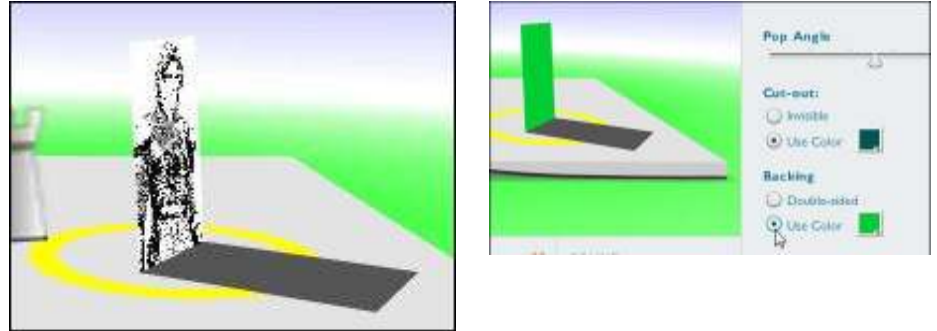


5. **Pop Angle:** Inclina la imagen modificando el ángulo de elevación.

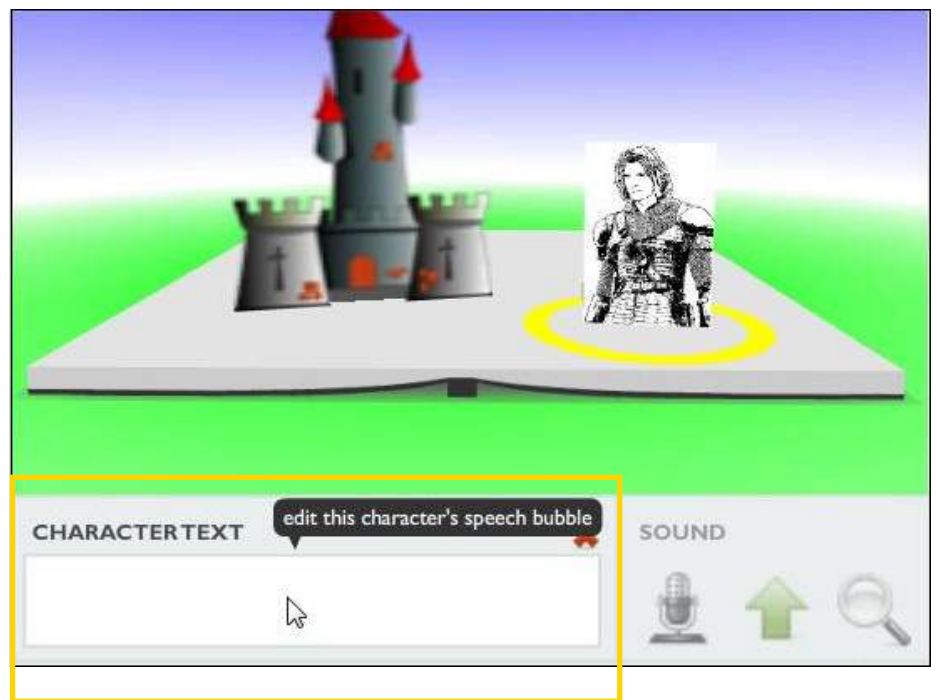


6. **Cut-out:** Activa/desactiva la sombra. Puede modificarse el color de la misma.

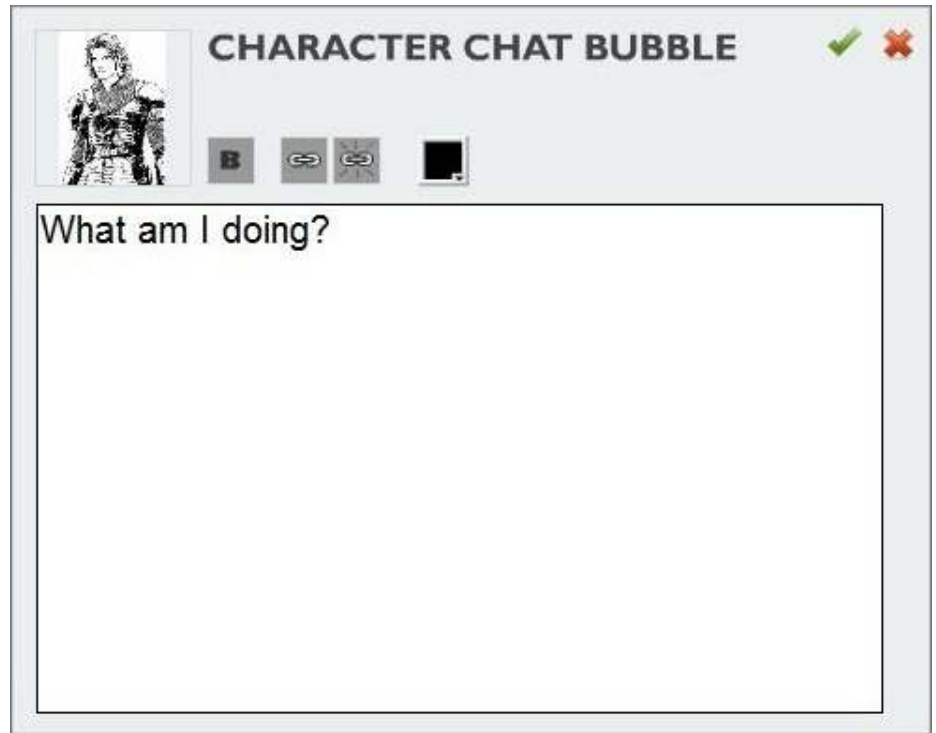
7. **Backing:** Modifica el color de la contracara de la imagen.



Al seleccionar una imagen se habilita en la parte inferior de la ventana el cuadro que permite introducir diálogos propios de cada imagen.

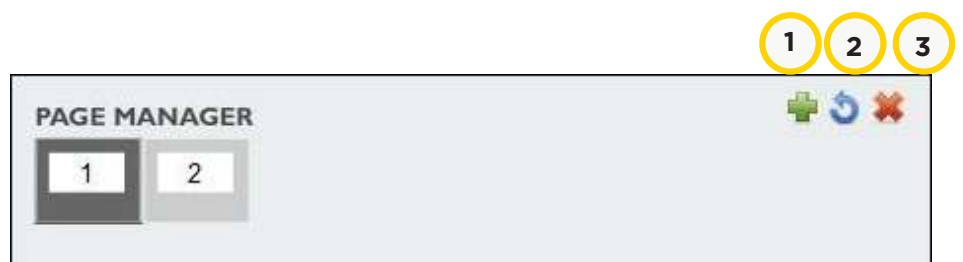


Se abre un cuadro en el que se incorpora el texto.



Paso a paso
Trabajar con páginas

La sección **Page Manager** permite trabajar con las páginas del libro:



1. **Create new page:** Agregar páginas al libro.
2. **Duplicate page:** Duplica la página existente.
3. **Delete page:** Borra la página actual.



Paso a paso
Guardar el trabajo

Una vez terminado el libro elegir la opción **Save (Guardar)**.



Paso a paso
Compartir o publicar el libro

El libro puede ser visualizado en internet o insertado en una página web o blog.

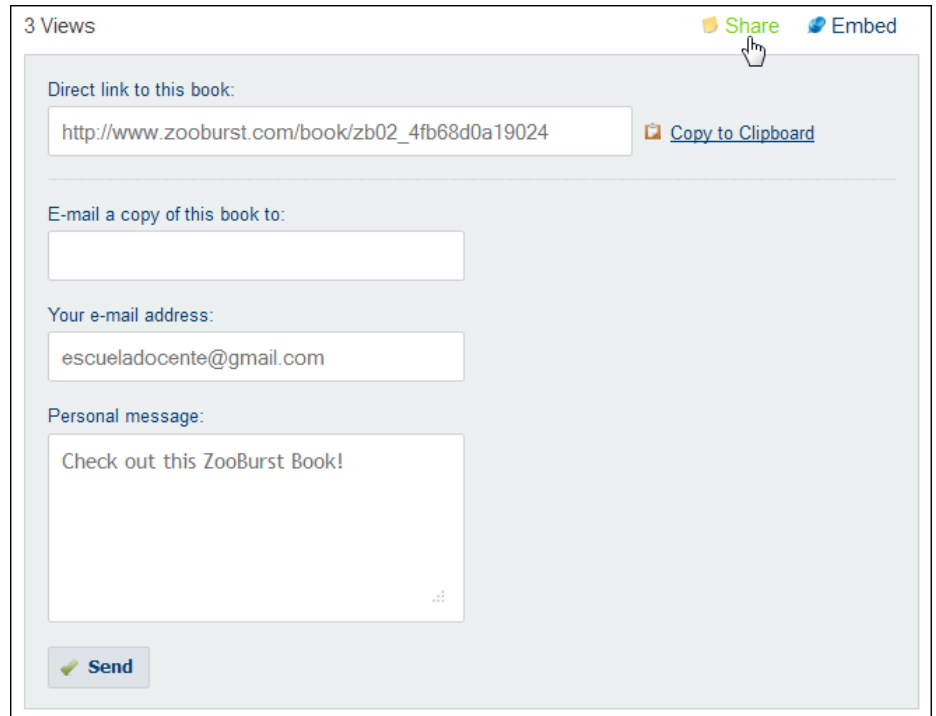
Seleccionar la opción **View**.



Pueden observarse dos opciones en la parte inferior del cuento:



1- **Share:** permite compartir el cuento enviándolo por correo electrónico o copiando simplemente su URL.



2- **Embed:** se obtiene el código para insertar en una página web o blog. Es posible elegir su tamaño.



Enlaces de interés

- Sitio oficial:
<http://www.zooburst.com/>



Contacto:

asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>



