

Elaboración de Contidos Dixitalis con LIM

LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA



Felo Couto

www.ensinodixital.net

51 Tipos de Actividades



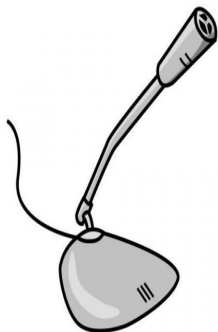
[Descarga EDILIM](#)

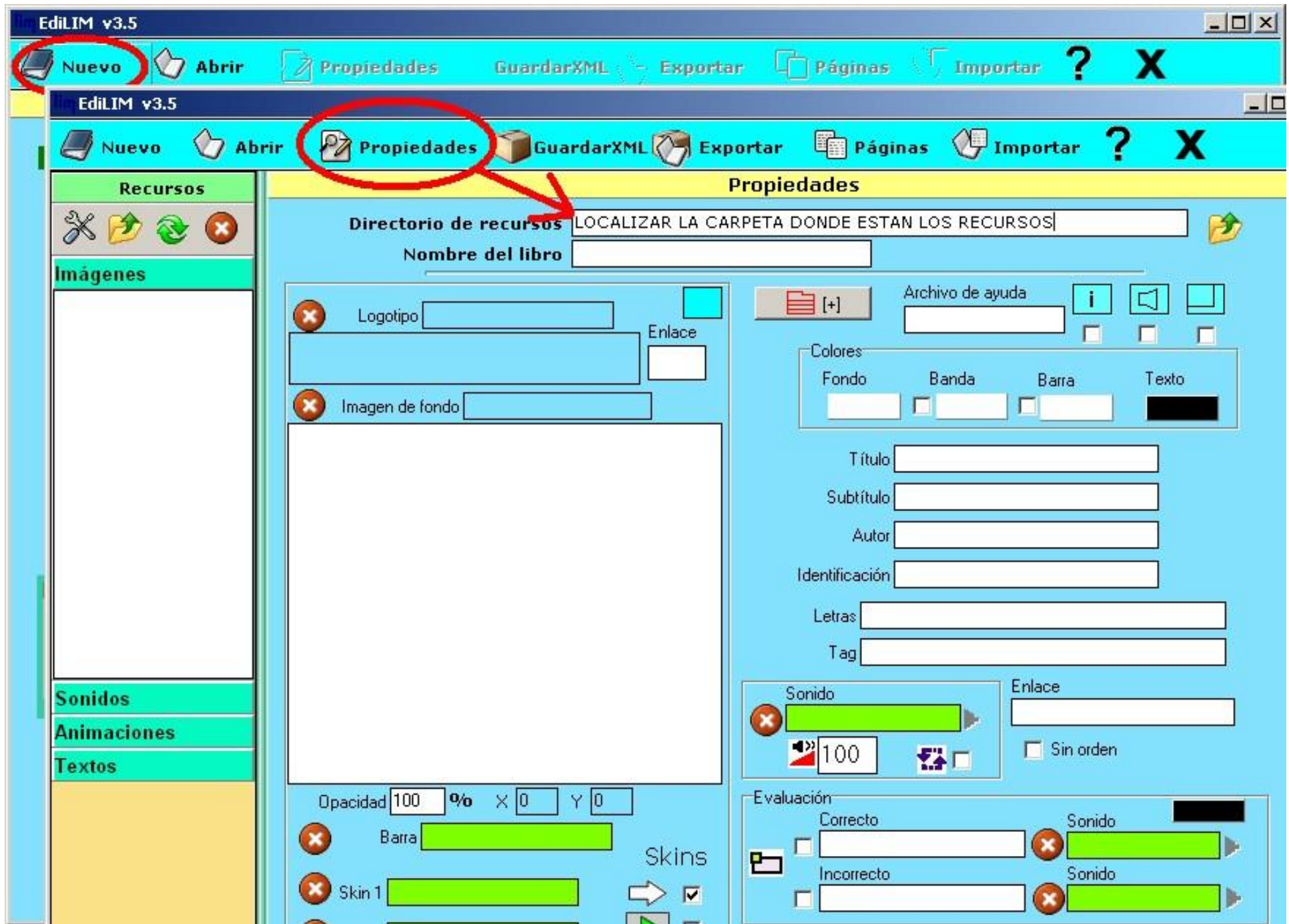
(Windows, Linux y OsX)

Recursos antes de comezar

Imos crear materiais multimedia, polo que precisaremos:

- Imaxes e editor de imaxes; jpg, png, gif ([GIMP](#))
- Sons e editor de sons: mp3 ([Audacity version portable](#))
- Textos e editor: txt, html. (Bloc de notas e [Notepad ++](#))
- Vídeos, conversor e visor: flv, mp4. ([Format Factory](#) [VLC](#))
 - Para capturar videos de youtube: www.keepvid.com (Hai que ter [JAVA](#) no ordenador)



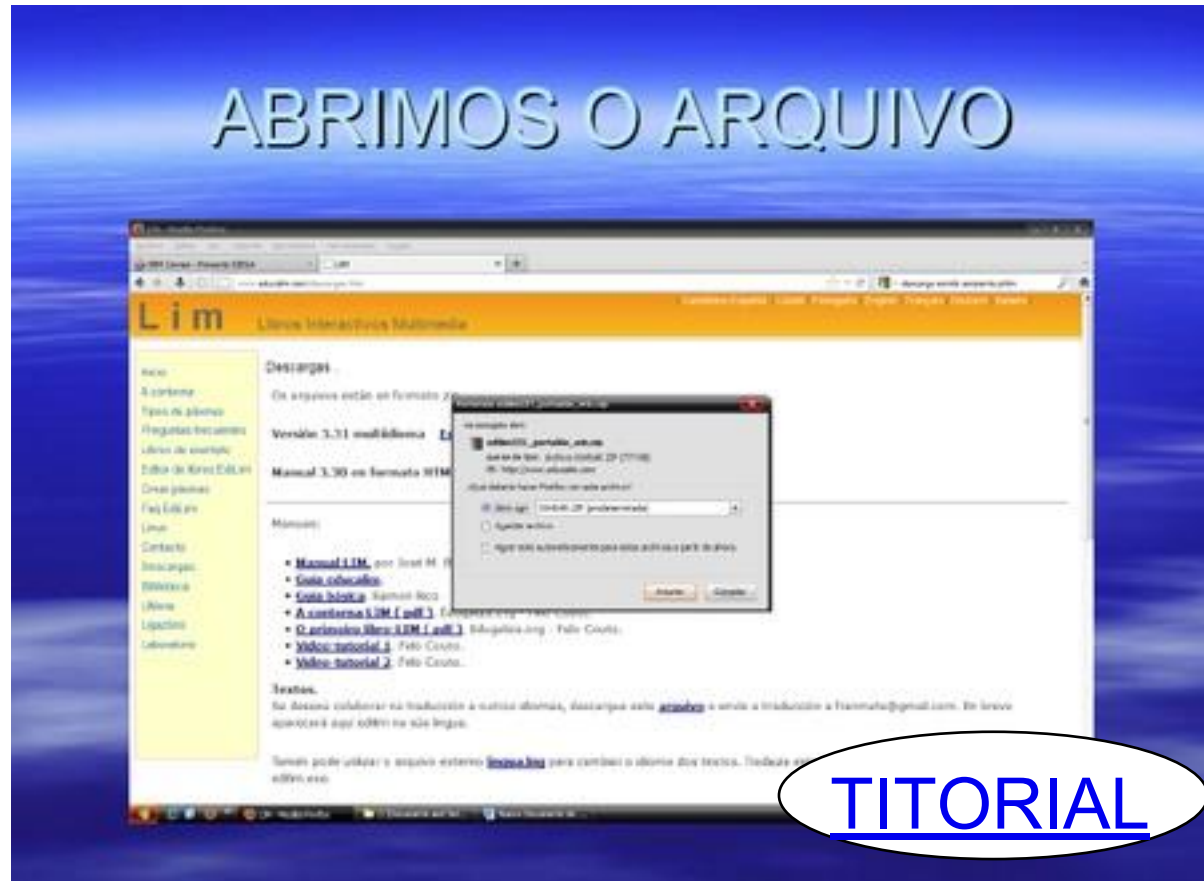


1:PROPIEDADES

2:PÁGINAS

3:EXPORTAR

PASO A PASO CON LIM



[Descargar tutorial en pdf](#)

Tutorial de **Sara Fernandez Alfaya** para o Obradoiro LIM de TADEGa

<http://espiraldecores.blogspot.com.es/>



Enviar arquivo ZIP

Arquivo:

Arquivos soportados: empaquetados ZIP de LIM . Máximo 10 MB

A súa ligazón:
<http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.html>

Código blog con object:

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim" width="600" height="500"> <param name="movie" value="http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim" />
<param name="quality" value="high" /><param name="allowFullScreen" value="true">
<param name="allowsScriptAccess" value="always"></object>
```

Código con iframe:

```
<div align="center"><iframe src="http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.html"
frameborder="0" width="600" height="500" scrolling="auto"></iframe></div>
```

Código para drupal:

```
http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim
```

ZIP: <http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.zip>

XESTOR DE LIM

[ALMACÉN PERSOAL](#)

[DWLIM, para descargar libros LIM](#)

Outros Recursos



Imaxes Interactivas

Unha Imaxe Interactiva é unha simple imaxe á que engadimos interacción mediante puntos, que son áreas quentes que responden a dúas accións do usuario: pasar o rato ou premer sobre elas.



PROXECTO



Baixo o nome de **Xogamos?** agrúpanse unha serie de recursos informáticos adicados á elaboración e utilización de xogos de pregunta-resposta.

As ferramentas que inclúe para a creación de xogos son:

- [EdiPre](#): editor de preguntas. Programa informático para contornas windows e linux.
- [DEX](#): DEseño de Xogos. Aplicación para a construción das interfaces gráficas dos xogos. Válida para contornas windows, linux , mac e Internet.
- E por último [Xoga](#) é un script en flash que permite a utilización dos xogos en diversos sistemas operativos ademáis de Internet.

O traballo mereceu o 1º Premio no apartado de *Ferramentas de autor* nos *Premios a Recursos Educativos para a Sociedade da Información 2007* da Xunta de Galicia.

Autores: Fran Macías, Felo Couto e Xosé Antón Vicente.

[Exemplos](#)

Imos crear un xogo de preguntas para dous xogadores sobre o vocabulario dos alimentos en galego pensando en alumnos e alumnas procedentes doutras comunidades ou Países. O escenario do xogo é unha lagoa na que dúas rás compiten para ver quen salta antes todas as rochas da súa fila para chegar á auga.



Podedes baixar todos os arquivos precisos para facelo desde [aquí](#)

O primeiro paso é descomprimir a carpeta arquivos_xogamos.zip (se non téis un programa para descomprimilo, o 7Zip: <http://www.7-zip.org> é unha boa opción, software libre e en galego)

- Co Edipre teredes que facer un mínimo de vinte preguntas coas fotos que che proporcionamos en formato .png con fondo transparente e os sons que precisades, que están contidos na carpeta preg .
- Co DEX crearedes o aspecto gráfico do xogo. Todos os arquivos precisos coas imaxes dos elementos do xogo están contidos na carpeta pel .

(Imaxes a utilizar: FONDO= fondo.png; CRONO=crono.png; MARCO=libretaftpq.png; MARCADOR=marcador2.png; TABOLEIRO=pedras.jpg; BOTON=pregunta.png; SON=son.png; LOGO=logoxogamos.png; PEZAS_A=ra1ft.png (menos a última posición rafin1.png); PEZAS_B=ra2ft.png (menos a última posición rafin2.png). Para configurar os Modos de Xogo: Tipo de xogo=2; Invertir=Non; Mostrar 1ª=Si; Dous xogadores=Si; Efecto=A elixir; Crono=0).

- O arquivo xoga.swf deberá quedar na carpeta sen modificación algunha. É o núcleo do programa e a súa misión é interpretar os arquivos xml creados no EdiPre e no DEX e convertilos no xogo.

Se non queredes modificar o código fonte do arquivo xogo.html, ao arquivo .xml creado co EdiPre deberás chamarlle preguntas.xml e gardalo na carpeta preg xunto coas imaxes dos alimentos e sons que alí hai; por outra banda, ao arquivo creado co DEX chamáraslle escenario.xml e gardaralo na carpeta pel.

Se temos gardado todo no seu sitio, tan só lle daremos un dobre clic ao arquivo xogo.html para empezar a xogar.

Lémbroche que podes crear o teu propio arquivo .html(onde podemos visualizar o xogo) desde a páxina web:

<http://www.engalego.es/crearxogo/crearxogo.htm> Neste caso os arquivos de configuración .xml creados co EdiPre e DEX poden chamarse como desexes ao igual que os cartafois ou directorios onde estén contidos. Tan só tes que poñerlle a ruta exacta (directorio/arquivo.xml) nos pasos 3 (arquivo de configuración .xml creado co Edipre) e 4 (arquivo de configuración .xml creado co DEX) da web anterior. Logo gardas o arquivo xogo.html creado, xunto cos cartafois anteriores e o intérprete flash xoga.swf e xa podes visualizar o xogo.



Grazas, escribeme para dúbidas

en:

[fcouto@gmail.c](mailto:fcouto@gmail.com)

om