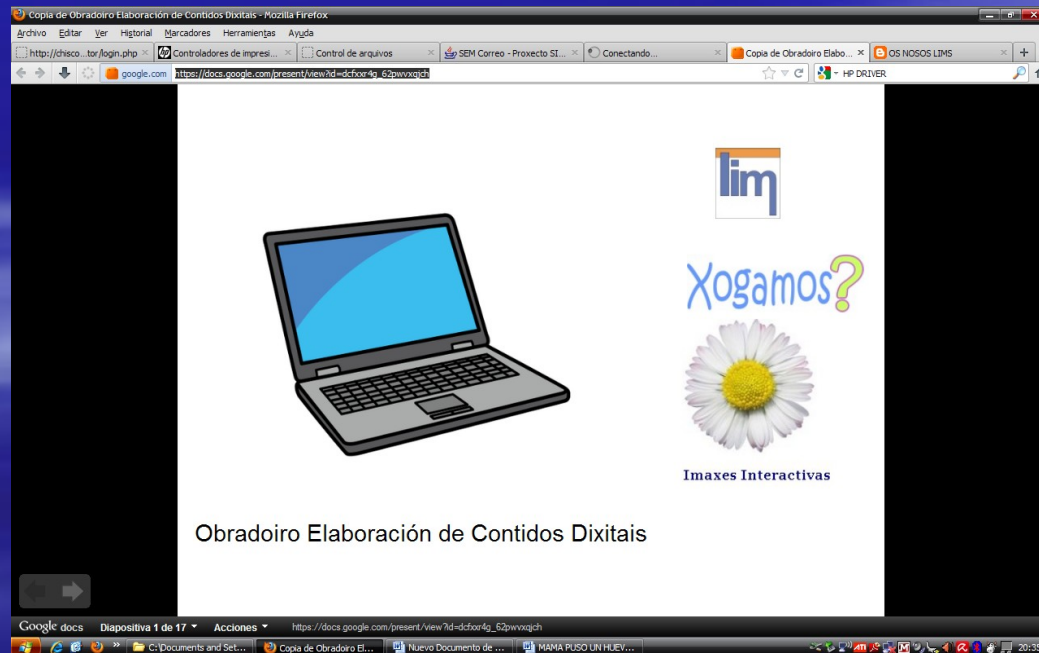


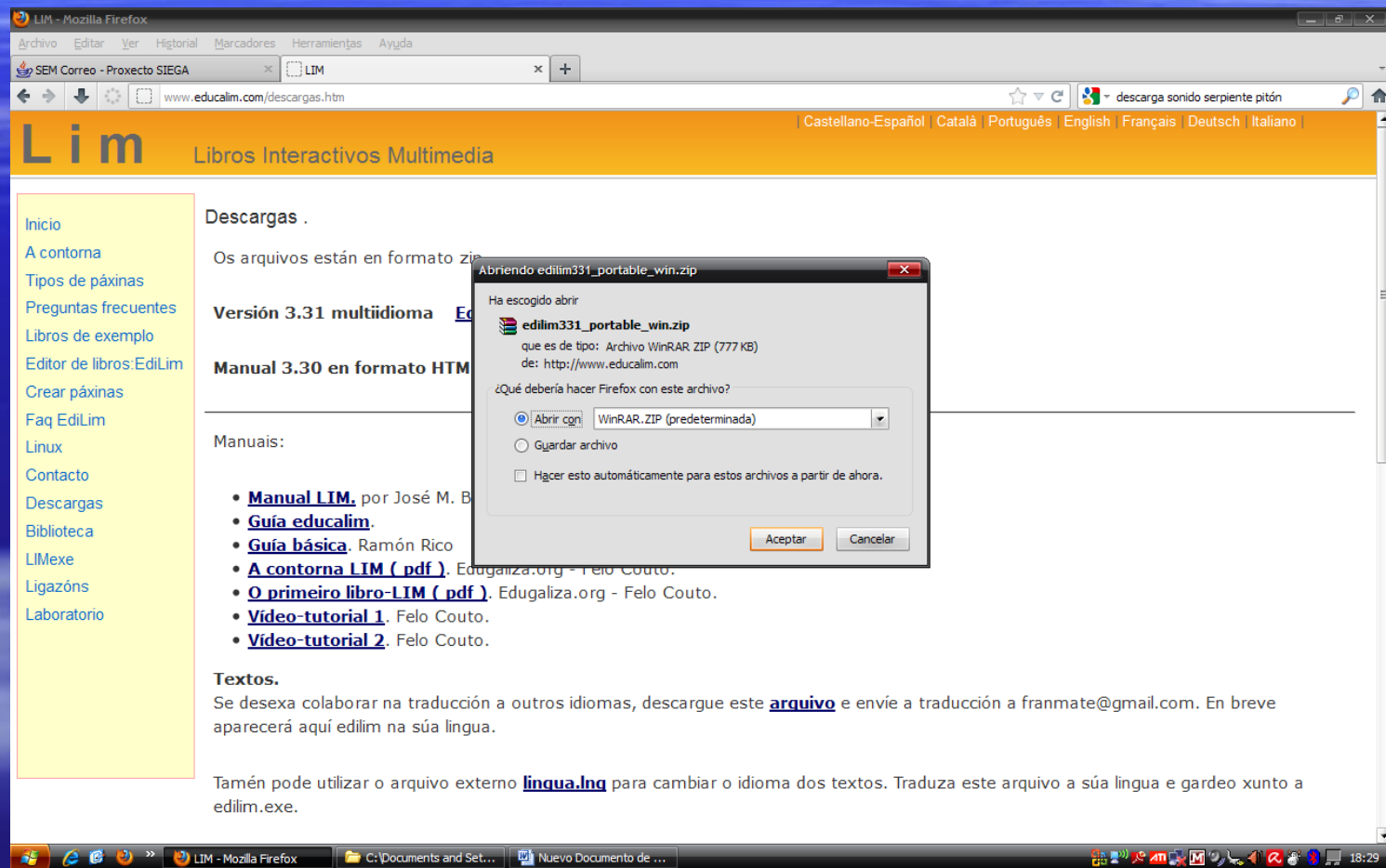
SEGUIMOS O MANUAL DE ELABORACIÓN DE CONTIDOS DIXITAIS QUE PODEDES ATOPAR NA WEB <http://www.ensinodixital.net/ferramentas-creacion-de-contidos>



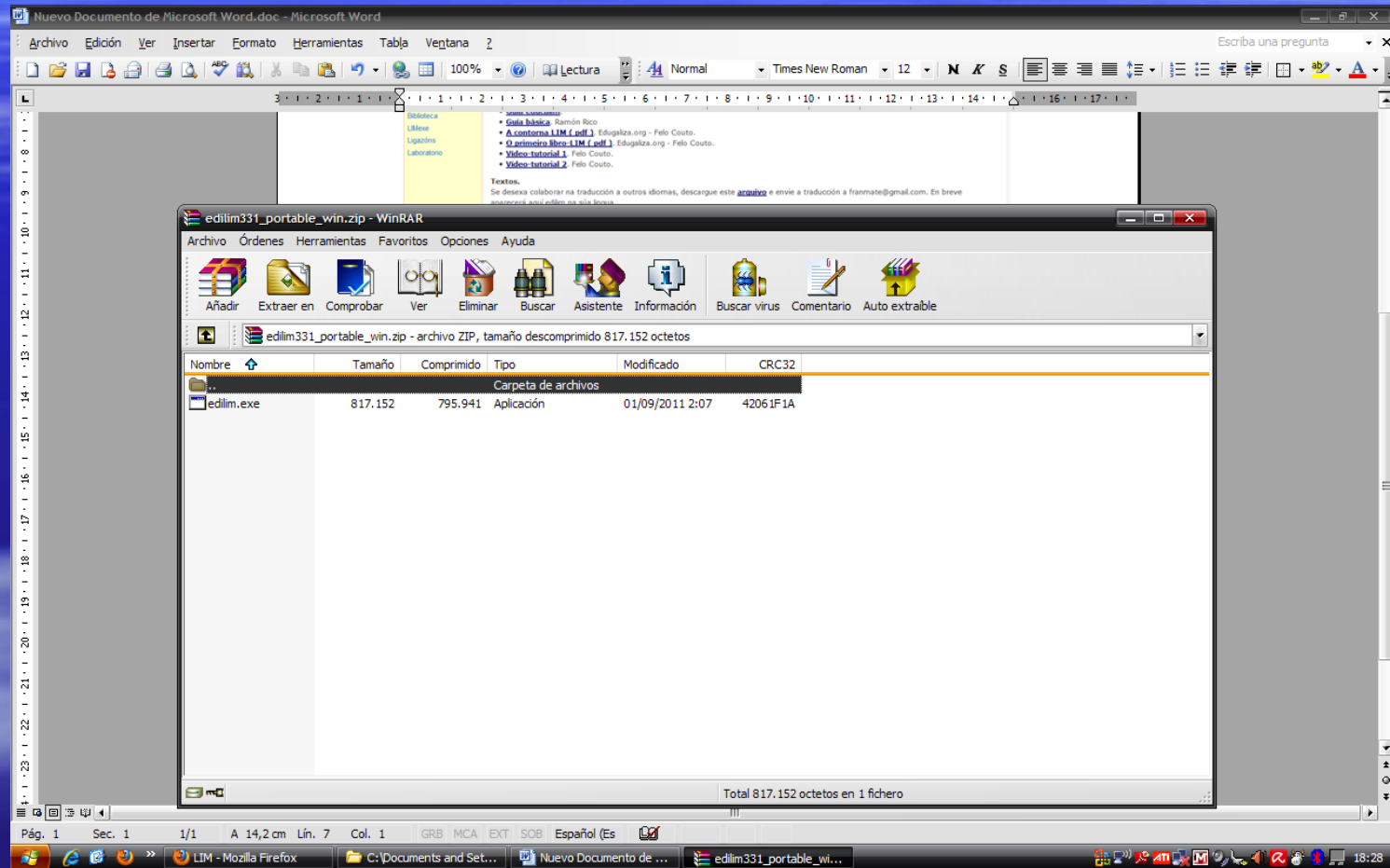
1º DESCARGAMOS O PROGRAMA DA
WEB <http://www.ensinodixital.net/>
<http://www.educalim.com/descargas.htm>



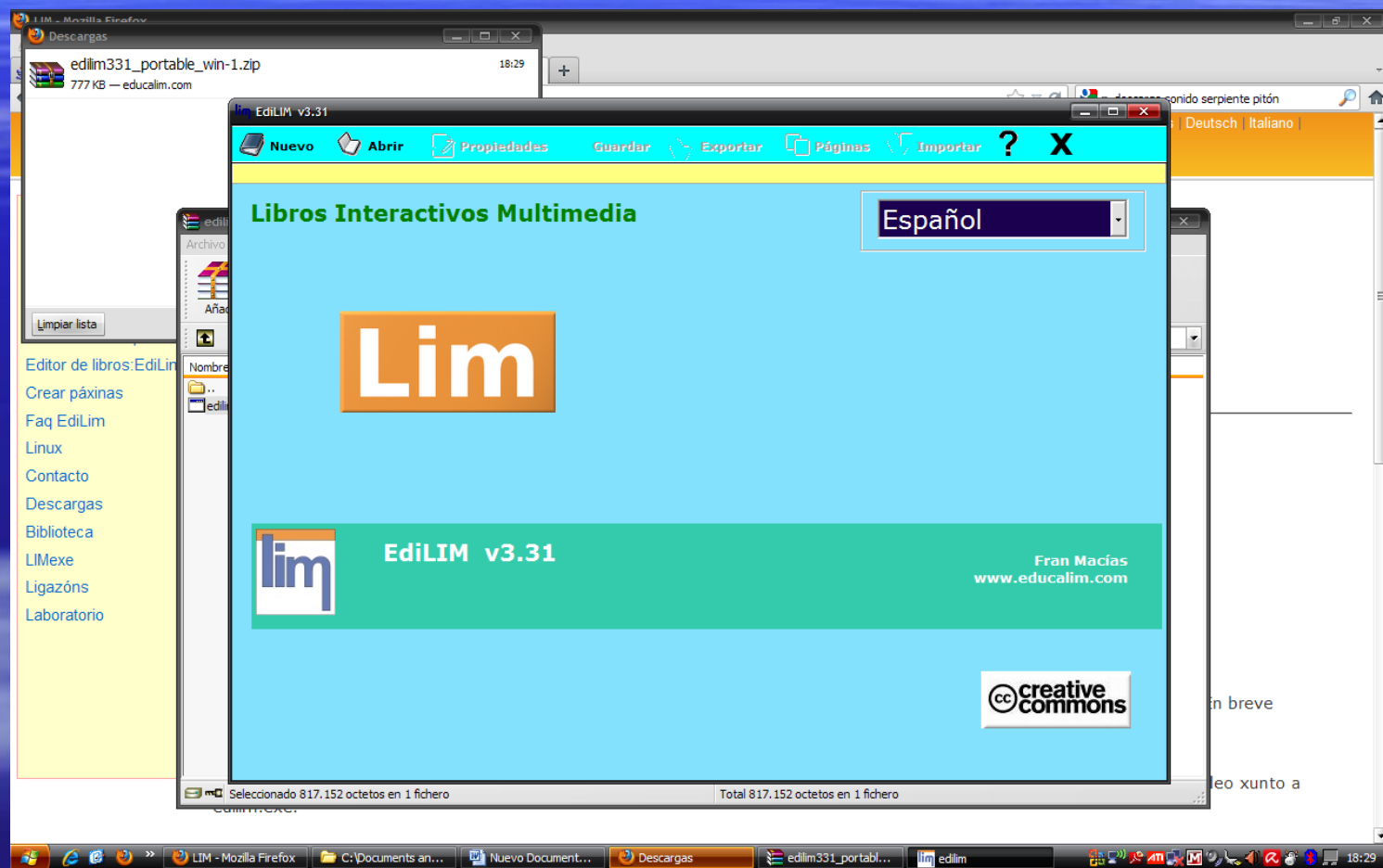
ABRIMOS O ARQUIVO



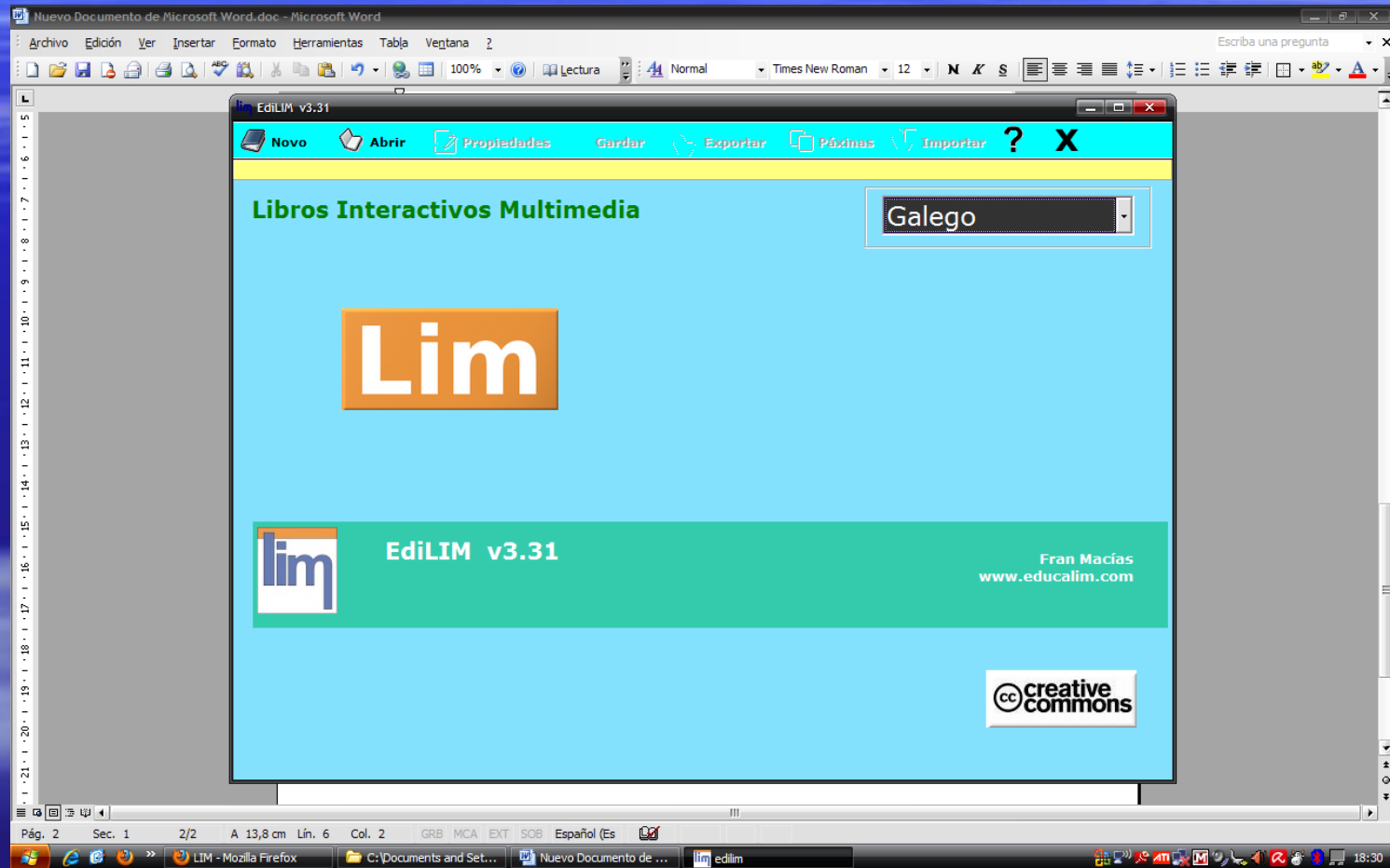
FACEMOS DOBRE CLIC NO ARCHIVO EXECUTABLE EDILIM.EXE



XA TEMOS O PROGRAMA INSTALADO

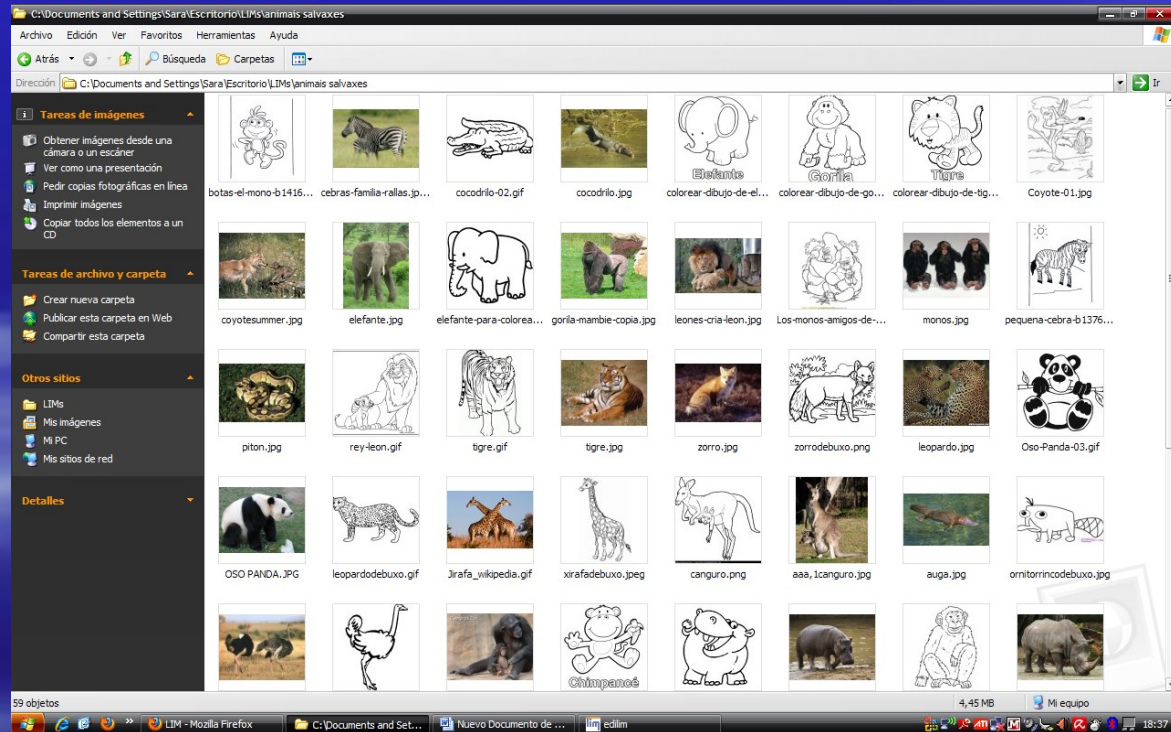


ELIXIMOS A LINGUA NA QUE QUEREMOS TRABALLAR



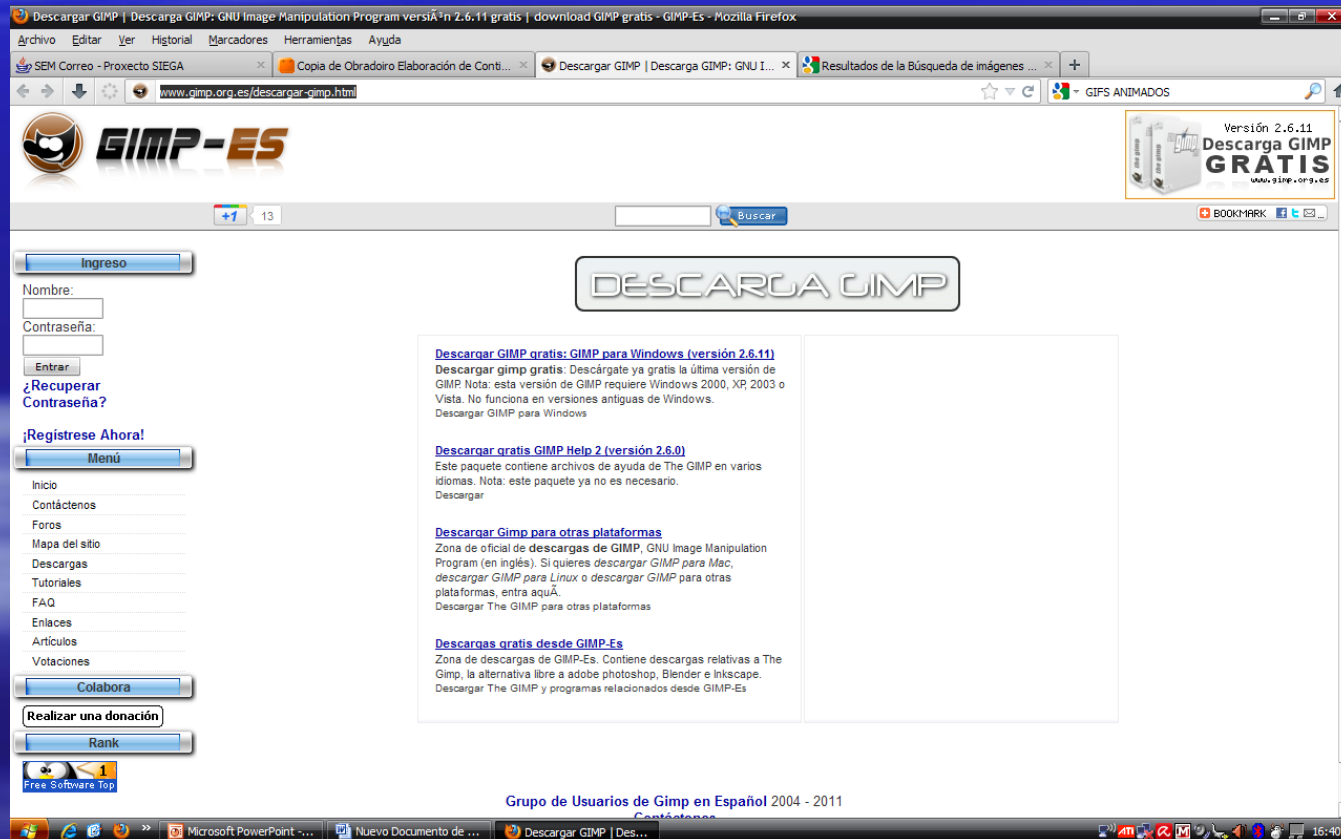
CREAMOS UN CARTAFOL DE RECURSOS CON IMAXES, SONS, ANIMACIONÉS OU TEXTOS

IMAXES EN FORMATO JPEG, PNG OU GIF

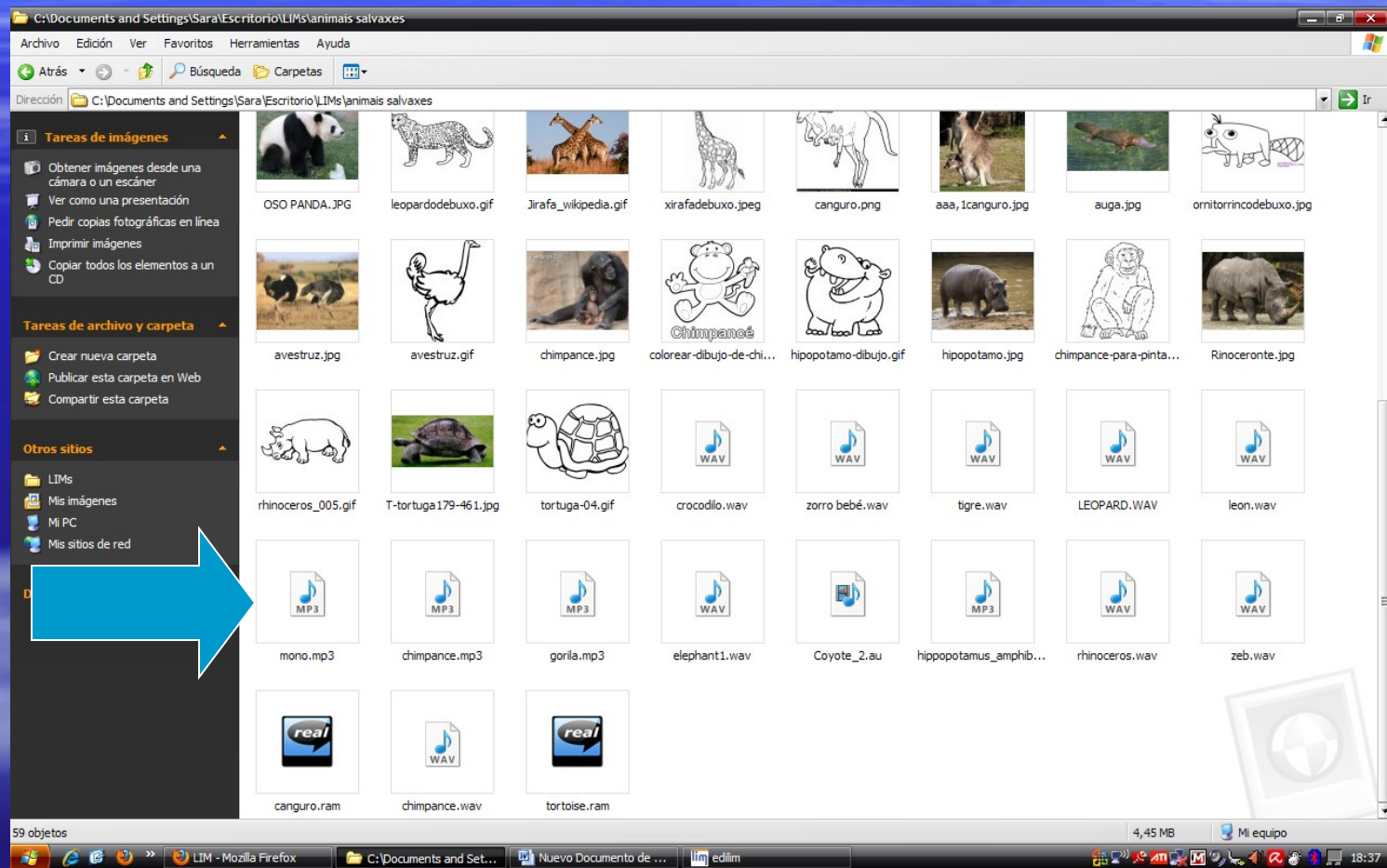


PARA AS IMAXES FORMAT FACTORY OU EMPREGANDO O GIMP

<http://www.gimp.org.es/descargar-gimp.html>

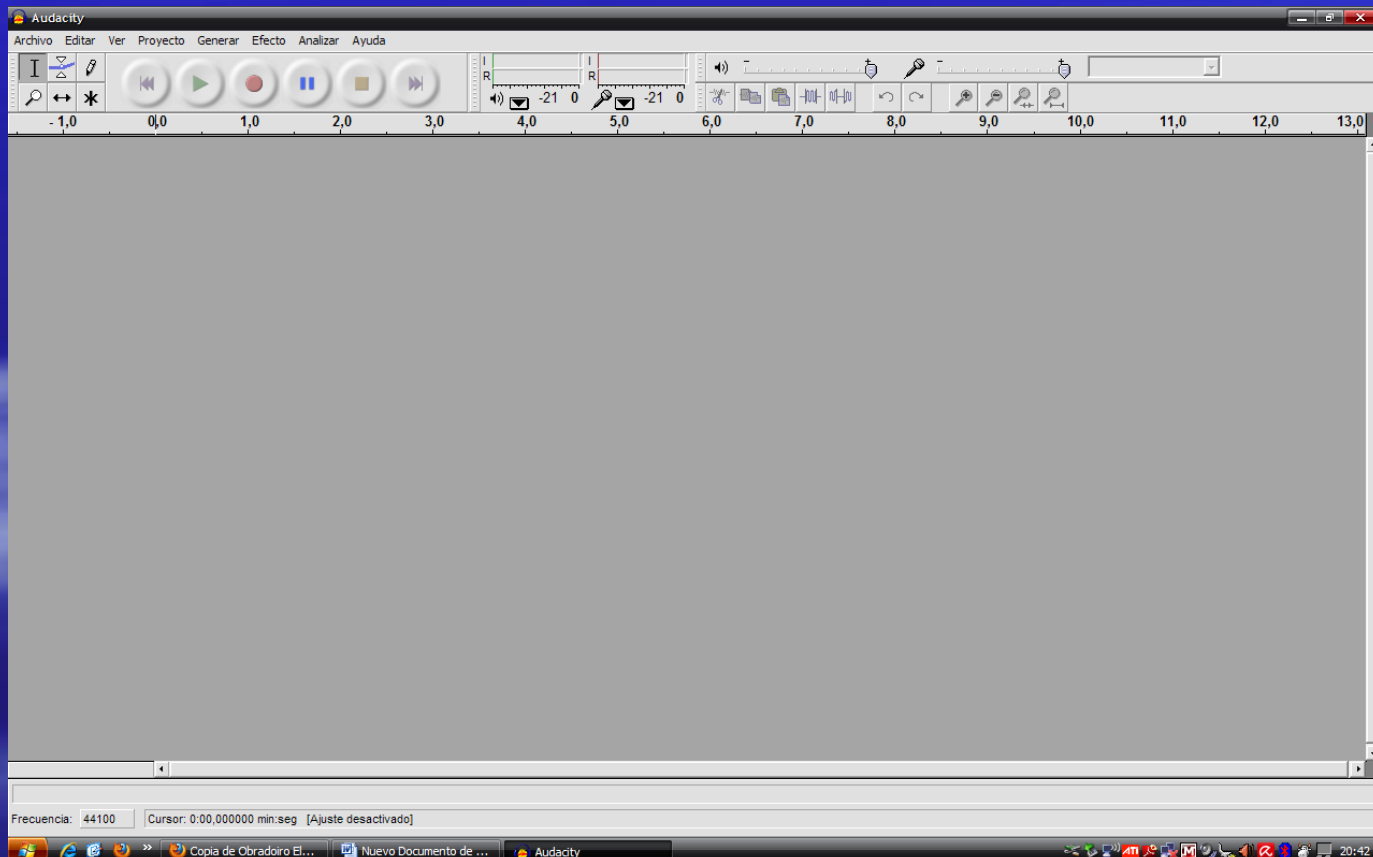


SONS EN MP3

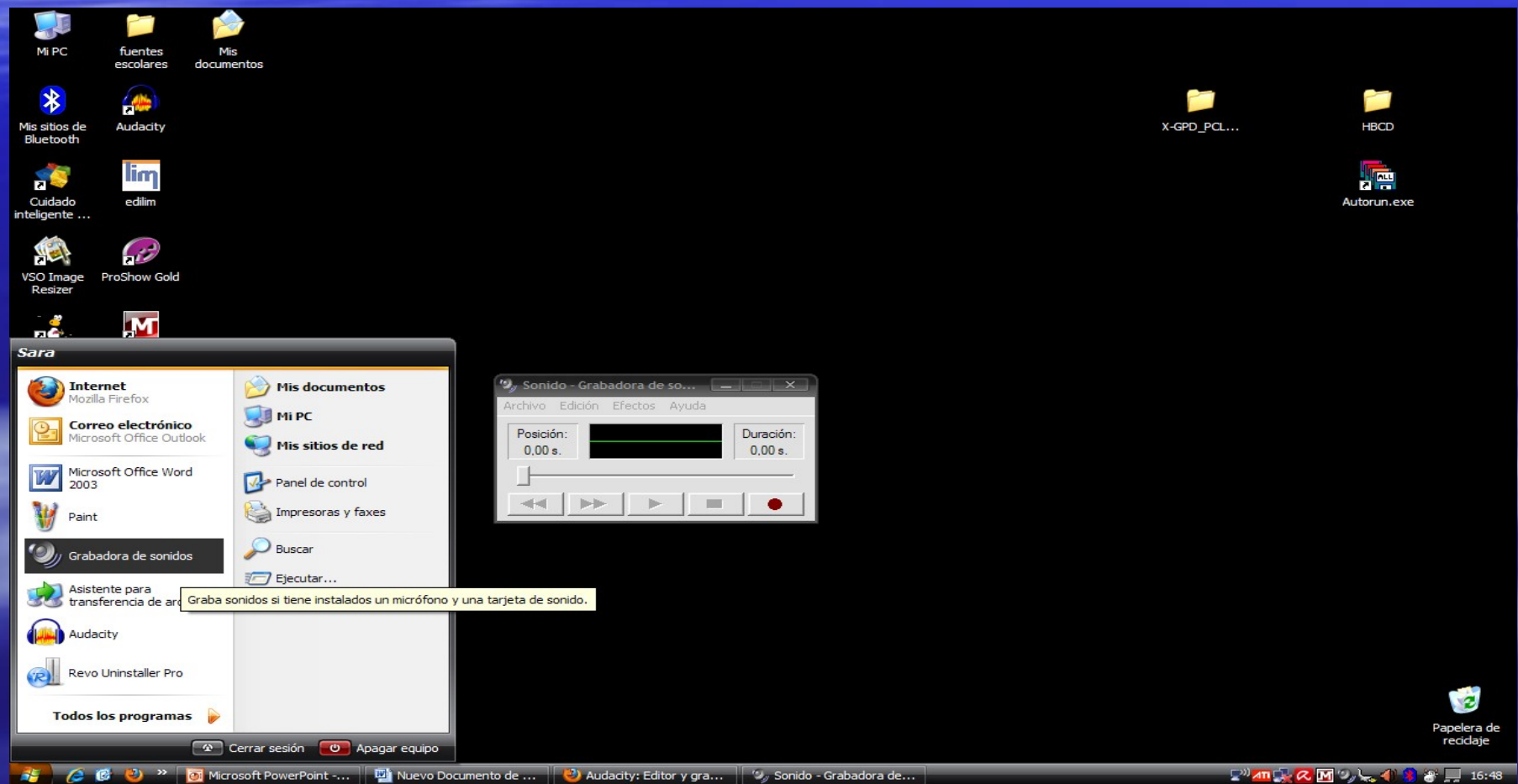


PODEMOS EMPREGAR O PROGRAMA AUDACITY PARA MODIFICAR O FORMATO DE AUDIO A MP3

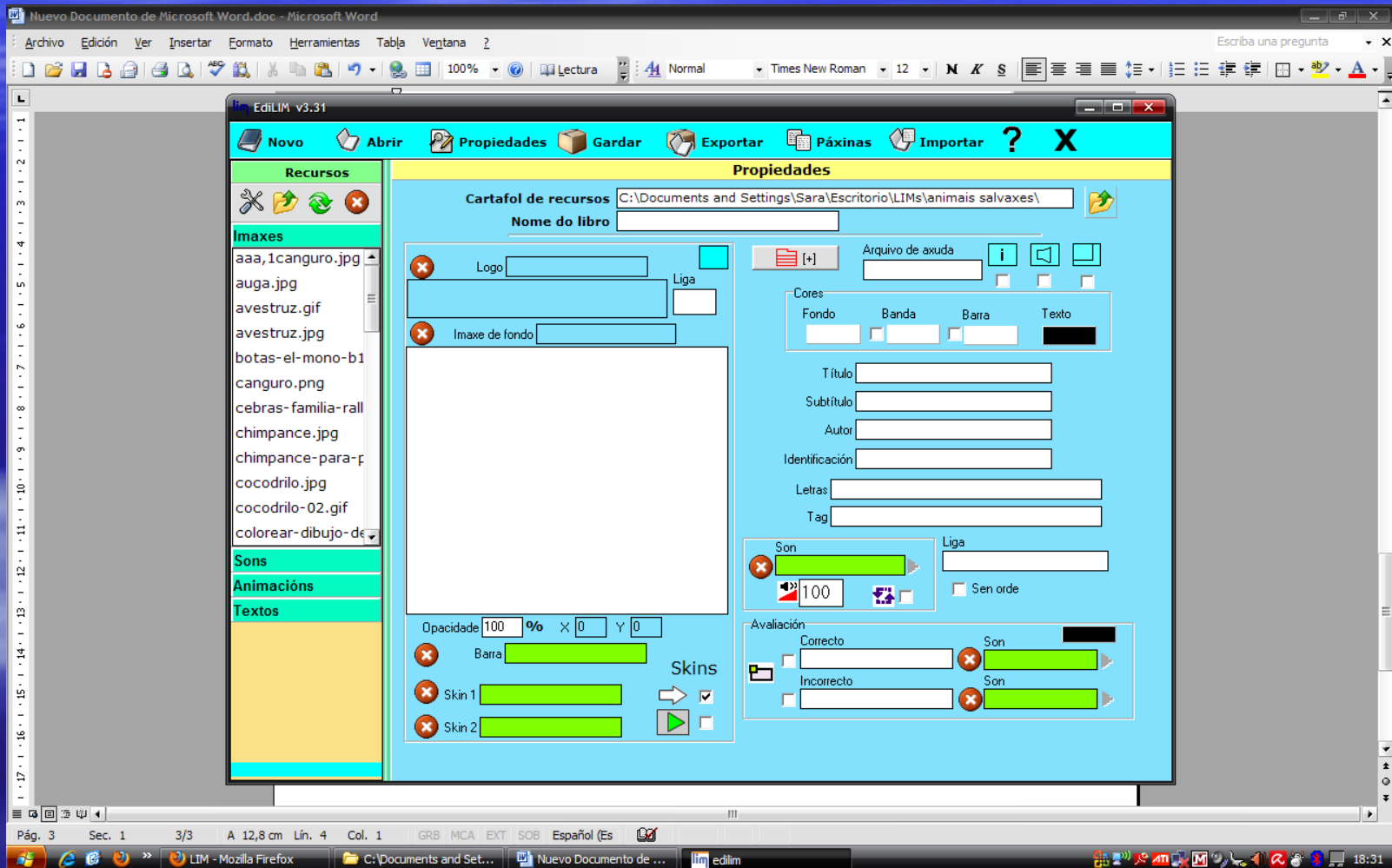
<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>



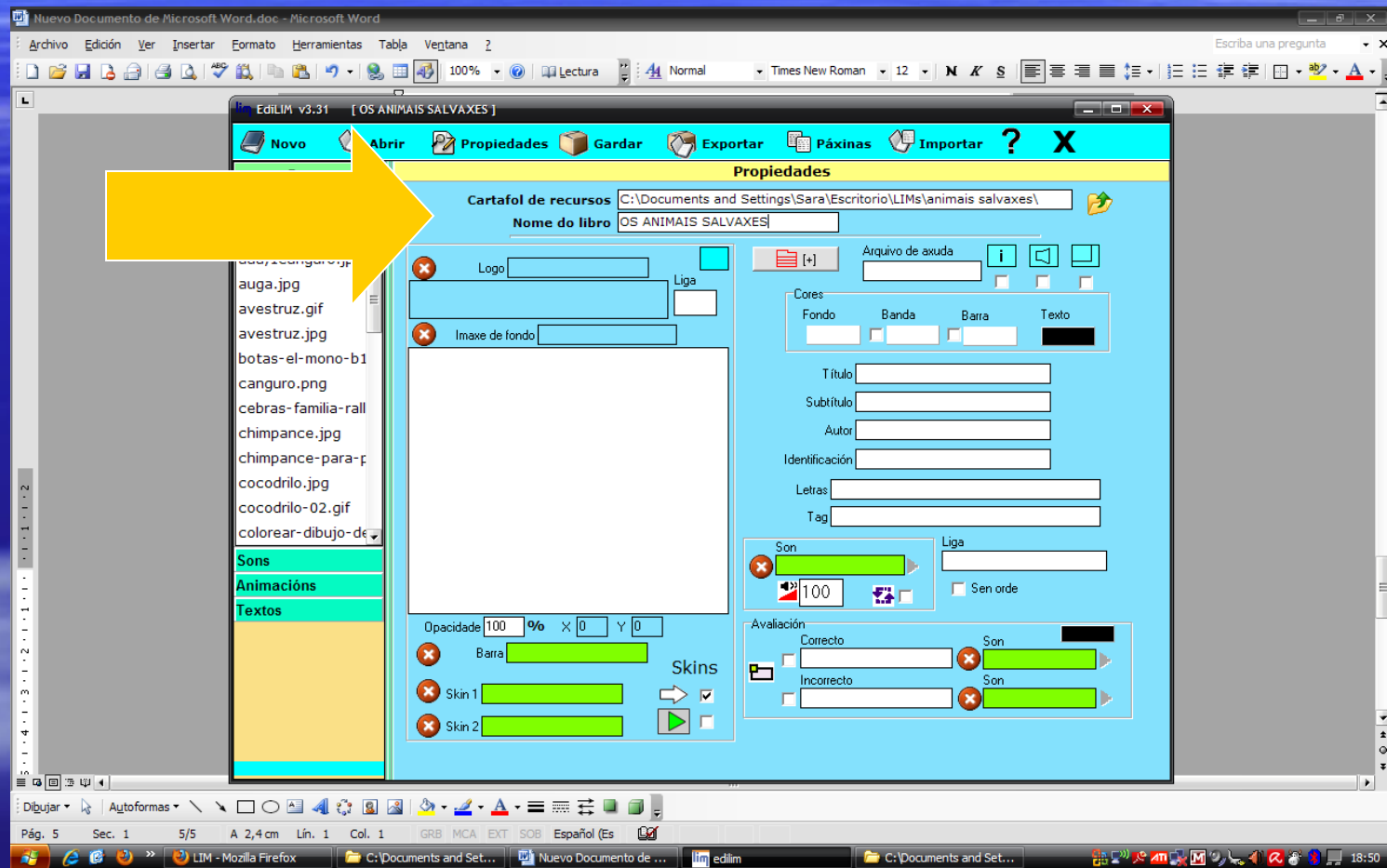
OU EMPREGANDO A GRAVADORA DE SONS (WAV) E DESCARGANDO UN CONVERSOR DE AUDIO COMO FREE MP3 WMA CONVERTER



CREAMOS UN PROXECTO NOVO E SITUAMOS O CARTAFOL DE RECURSOS



ELIXIMOS O NOME DO LIBRO



INTRODUCIMOS AS PROPIEDADES

Propiedades

Cartafol de recursos: C:\Documents and Settings\Sara\Escritorio\LIMs\animais salvaxes\
Nome do libro: OS ANIMAIS SALVAXES

Logo: Liga:

Imaxe de fondo:

Cores:

Fondo	Banda	Barra	Texto
☒	☒	☒	☒

Título: OS ANIMAIS SALVAXES
Subtítulo: AULA DE ENTENZA- CRA RAÍÑA A
Autor: SARA FERNANDEZ ALFAYA
Identificación:
Letras: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Tag:

Son: Liga:
Sen orde: ☐

Avaliación:

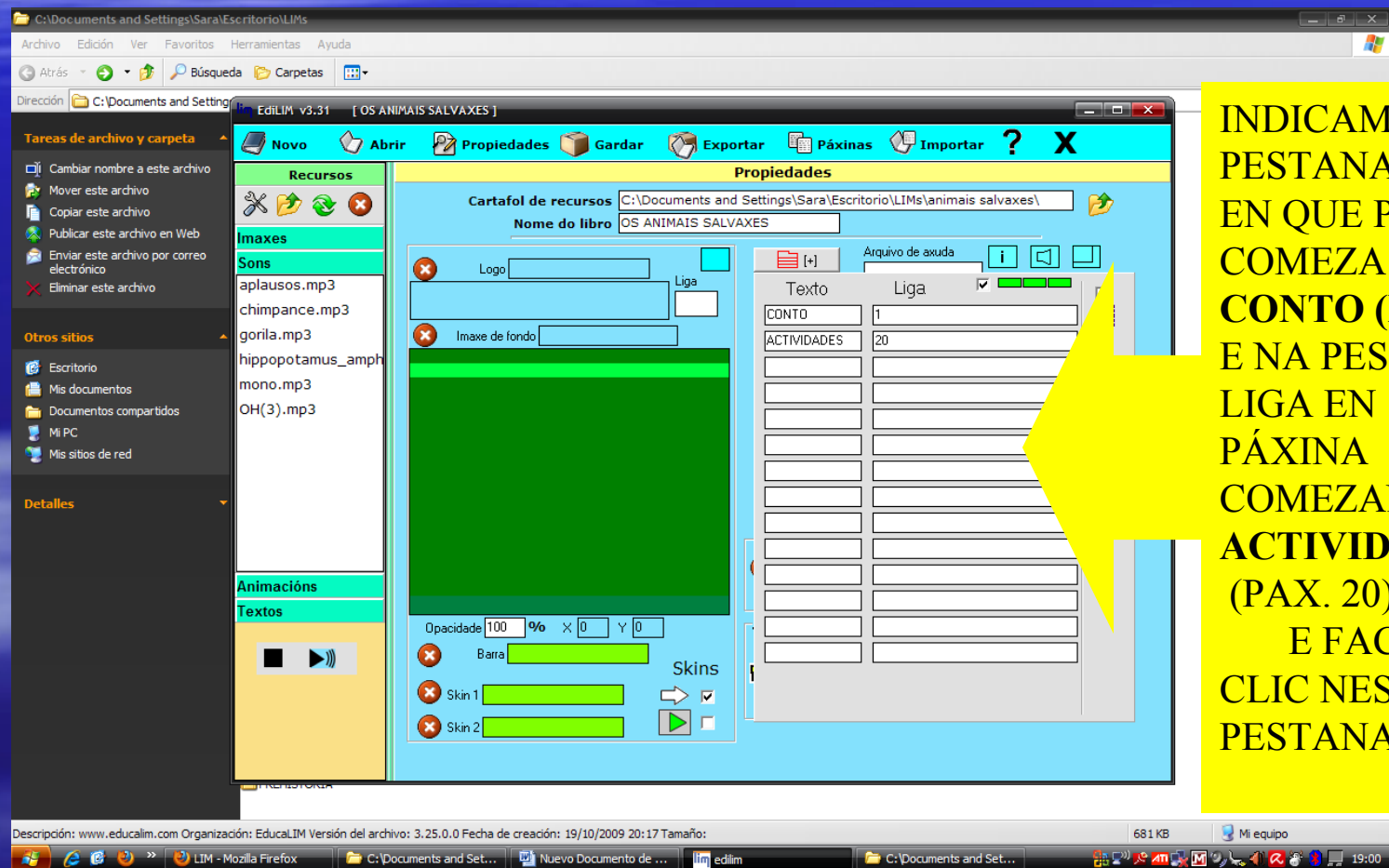
Correcto	Son
☒ MOI BEN	☒ aplausos.mp3
Incorrecto	Son
☒ OOOOH	☒ OH(3).mp3

MARCAMOS ESTAS OPCIÓNS CAMBIAMOS CORES DO FONDO, DA BANDA, DA BARRA E DO TEXTO

ESCRIBIMOS TÍTULO, SUBTÍTULO, AUTOR E LETRAS DO ABECEDARIO

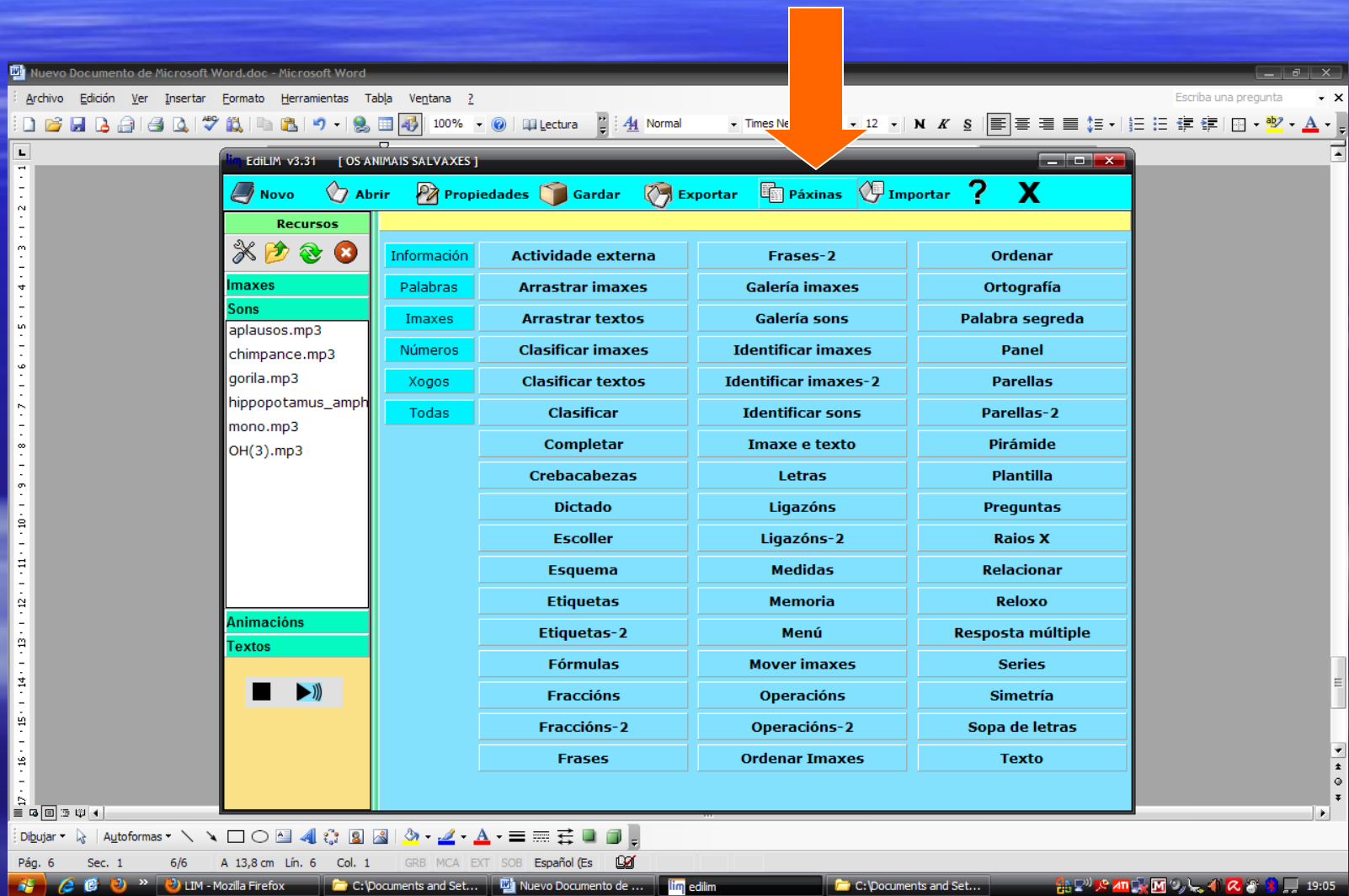
ARRASTRAMOS OS SONS DOS ACERTOS (APLAUSOS) E DOS ERROS (OHH) E ESCRIBIMOS O TEXTO CORRESPONDIENTE

SE QUEREMOS ESCANEAR UN CONTO E INCLUIR ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN SOBRE O CONTO, TEMOS QUE INDICALO DA SEGUINTE MANEIRA



INDICAMOS NA
PESTANA TEXTO
EN QUE PÁXINA
COMEZA O
CONTO (PAX. 1)
E NA PESTANA
LIGA EN QUE
PÁXINA
COMEZAN AS
ACTIVIDADES
(PAX. 20)
E FACEMOS
CLIC NESTA
PESTANA

COMEZAMOS A CONFECCIONAR AS PÁXINAS DE ACTIVIDADES



51 TIPOS DE ACTIVIDADES

Copia de Obradoiro Elaboración de Contidos Dixitais - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

SEM Correo - Proxecto SIEGA Copia de Obradoiro Elaboración de Conti... x +

google.com https://docs.google.com/presentation/view?id=dcfoxr4g_62pwvxqjch ANIMACIONES FLASH

[Editor Online](#) [EDILIM 3.26](#) [EDILIM 3.30 beta para linux](#)



[51 actividades](#)

http://chiscos.net/almacen/lim/vista4/vista4.html Acciones https://docs.google.com/presentation/view?id=dcfoxr4g_62pwvxqjch

Microsoft PowerPoint - ... Nuevo Documento de ... Copia de Obradoiro El...

17:07

<http://chiscos.net/almacen/lim/vista4/vista4.html>

BARRA DE NAVEGACIÓN PARA CONFECCIONAR AS DIVERSAS PÁXINAS



- 1.- GARDAR O LIBRO.
- 2.- CREAM UNHA NOVA PÁXINA.
- 3.- AVANZAR OU RETROCEDER POLAS PÁXINAS.
- 4.- BORRAR A PÁXINA.
- 5.- NÚMERO DE PÁXINA.
- 6.-CAMBIAR A ORDE DAS PÁXINAS.
- 7.- PERMITE AVANZAR ATA A PÁXINA SELECCIONADA.
- 8.- BOTÓN PARA CLONAR A PÁXINA ACTUAL.

COMEZAMOS



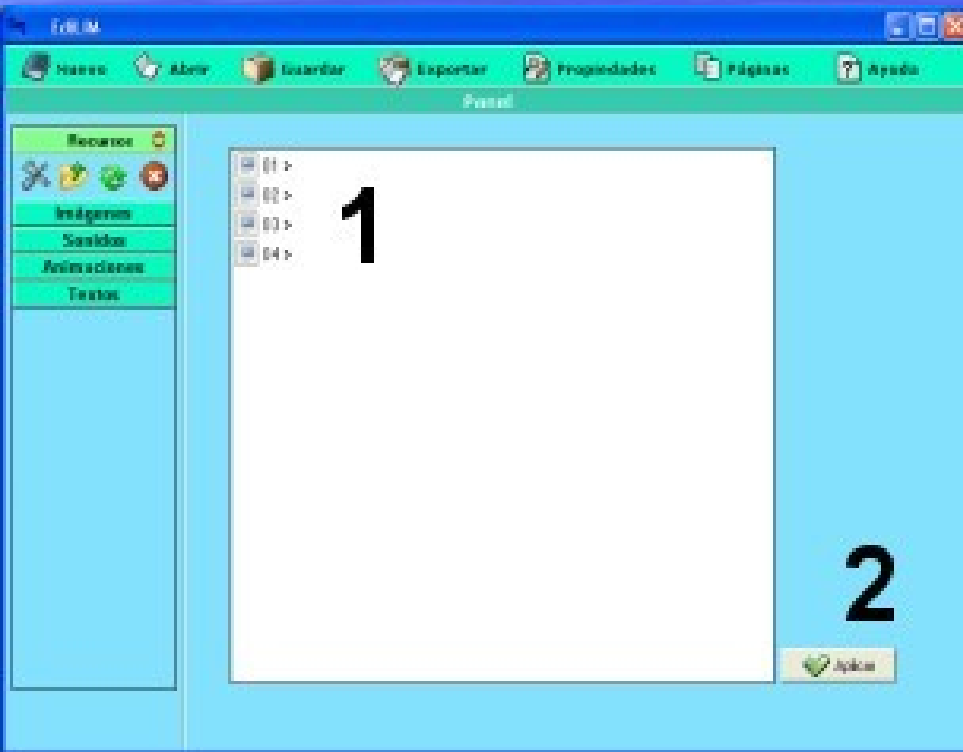
- 1.- DEFINA UN DIRECTORIO PARA EXPORTAR O LIBRO.
- 2.- NOME DUN DIRECTORIO PARA GARDAR OS ELEMENTOS MULTIMEDIA.
- 3.- NOME DO LIBRO.
- 4.- ACTIVE SE DESEXA CREAR UNHA PÁXINA HTML.PODE ESCOLLER UN EQUIPO HTML, EDILIM CAMBIARÁ AS VARIABLES " [[TITULO]] " E " [[NOME]] " POLO TITULO E NOME DO LIBRO, RESPECTIVAMENTE.
- 5.- ACTIVE SE DESEXA EMPAQUETAR O LIBRO EN FORMATO ZIP.
- 6.- NOME DO DIRECTORIO DE IMAXES DA AYUDA.EN O CASO DE QUE CREASE UNHA AYXUDA PARA O LIBRO.
- 7.- BOTÓN PUBLICAR. PARA FINALIZAR A EXPORTACIÓN.
- 8.- VISTA PREVIA. PULSE PARA VER O RESULTADO FINAL NO NAVEGADOR WEB

GARDAR: GARDA O LIBRO EN FORMATO LOCAL.

EXPORTAR: PREPARA O LIBRO PARA PUBLICALO EN INTERNET.

PODE ABRIR UN LIBRO GARDADO EN CALQUIER FORMATO, PERO SÓ PODE MOSTRAR EN INTERNET UN LIBRO EXPORTADO

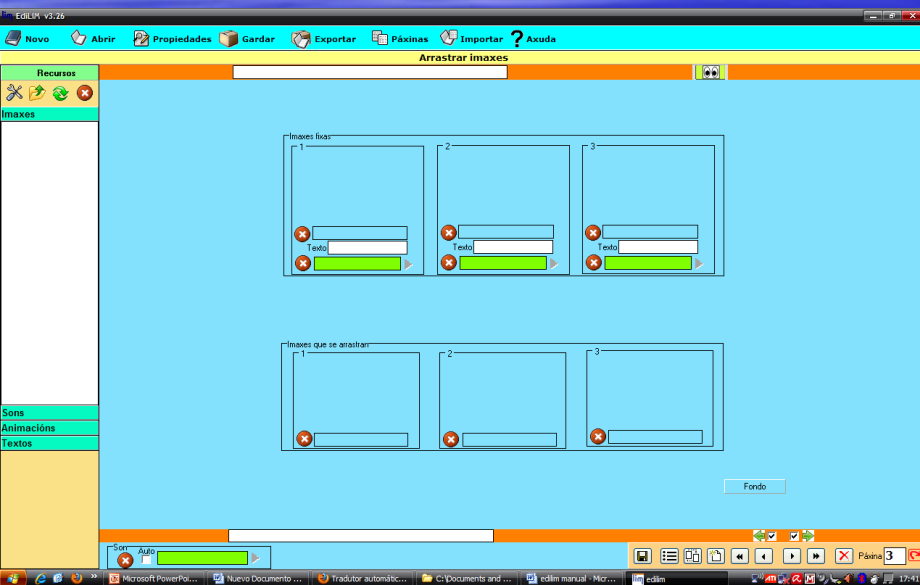
CAMBIAR ORDE DAS PÁXINAS



- PARA CAMBIAR A ORDE DAS PÁXINAS
ARRASTRE A PÁXINA QUE DESEXA MOVER E SÓLTEA NA NOVA SITUACIÓN.
1.- PÁXINAS. ARRASTRE E SOLTE.
2.- APLICAR OS CAMBIOS. SE NON PULSA ESTE BOTÓN SE REALIZARÁN OS CAMBIOS.

ARRASTRAR IMAXES

- ACTIVIDADE QUE CONSISTE EN UNIR IMAXES CON IMAXES OU TEXTOS.
1.- IMAXES FIXAS.
- 2.- TEXTOS.
- 3.- IMAXES QUE SE PODEN ARRASTRAR.
- 4.- COR DE FONDO.



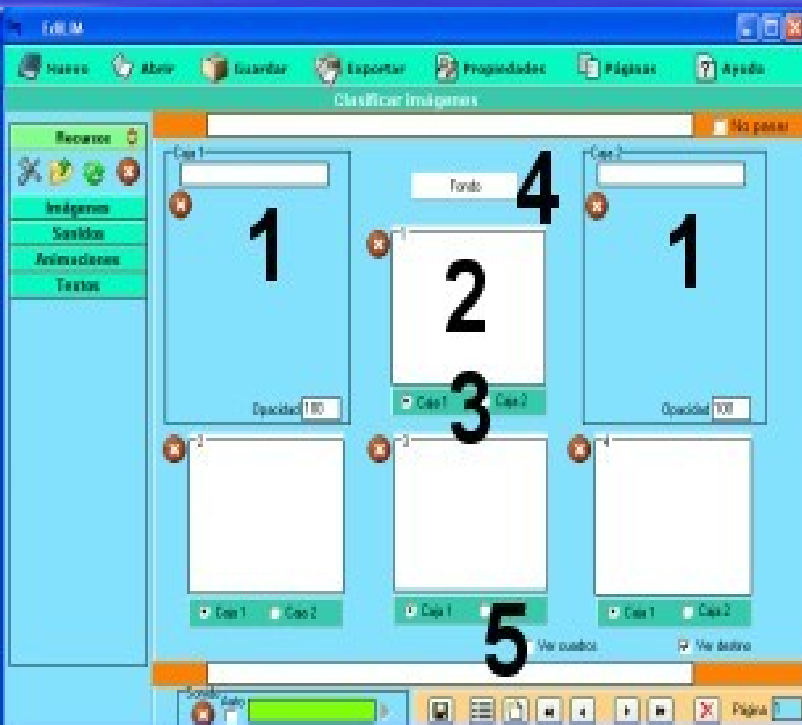
ARRASTRAR TEXTOS

- 1. TEXTOS FIXOS
- 2. TEXTOS QUE SE PODEN ARRASTRAR

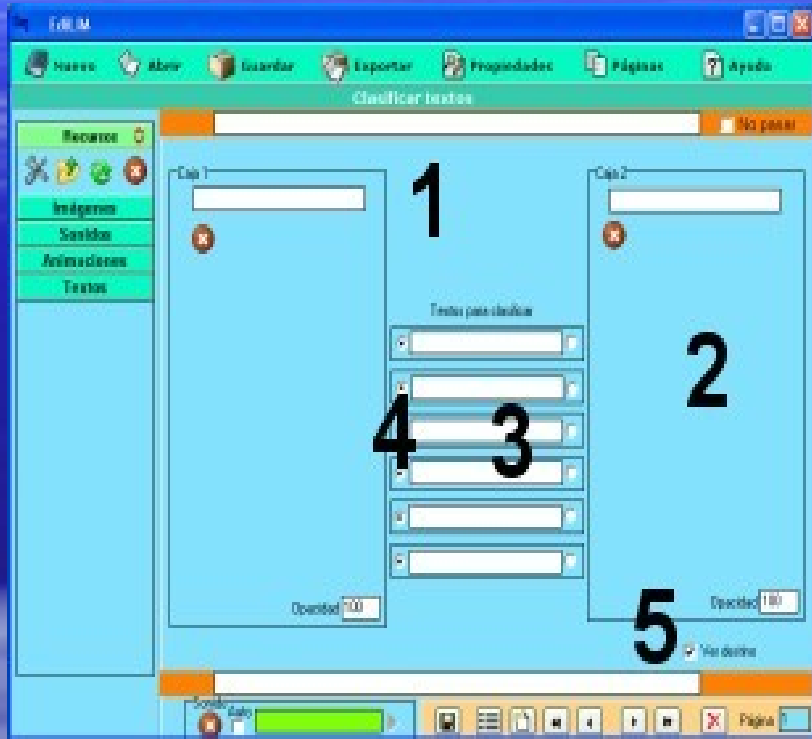


CLASIFICAR IMAXES

- 1.- CAIXAS. PODE ARRASTRAR UNHA IMAXE PARA IDENTIFICAR AS CAIXAS DE DESTINO E DEFINIR UN NIVEL DE OPACIDADE (0: TRANSPARENTE 100: SEN TRANSPARENCIA). NA PARTE SUPERIOR PODE ESCRIBIR UN NOME PARA AS CAIXAS.
- 2.- IMAXES PARA CLASIFICAR.
- 3.- DECLARACIÓN DA CAIXA Á QUE PERTENCE CADA IMAXE.
- 4.- COR DE FONDO DAS IMAXES QUE SE CLASIFICAN.
- 5.- OPCIONS: SELECCIONE SE DESEXA QUE APAREZA UN CADRO DE FONDO DE IMÁGEN OU SE QUERE FACER VISIBLES AS CAIXAS DE DESTINO.



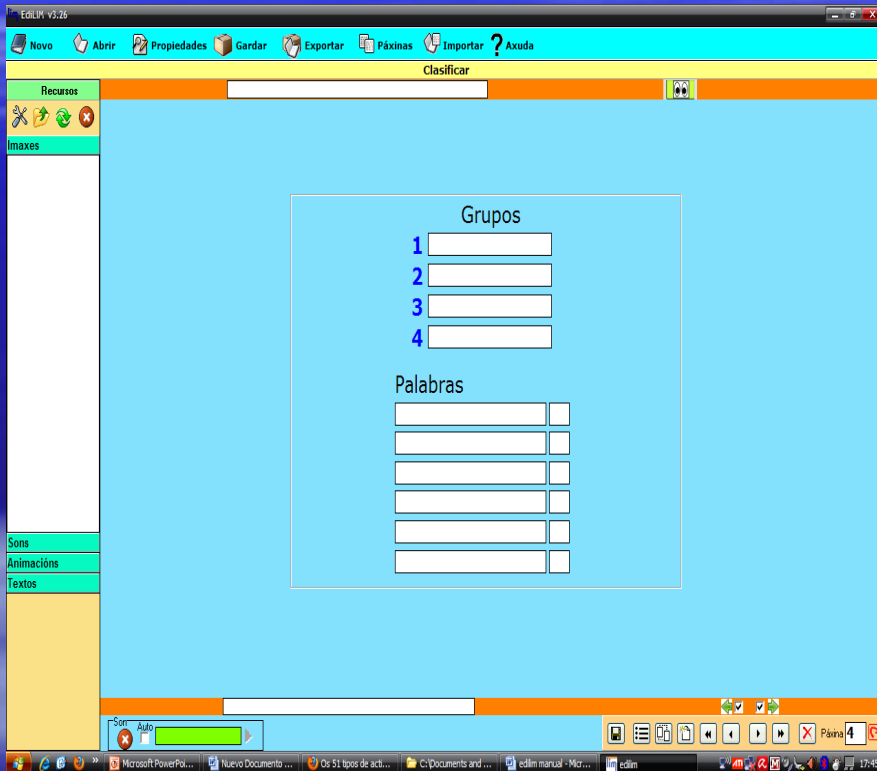
CLASIFICAR TEXTOS



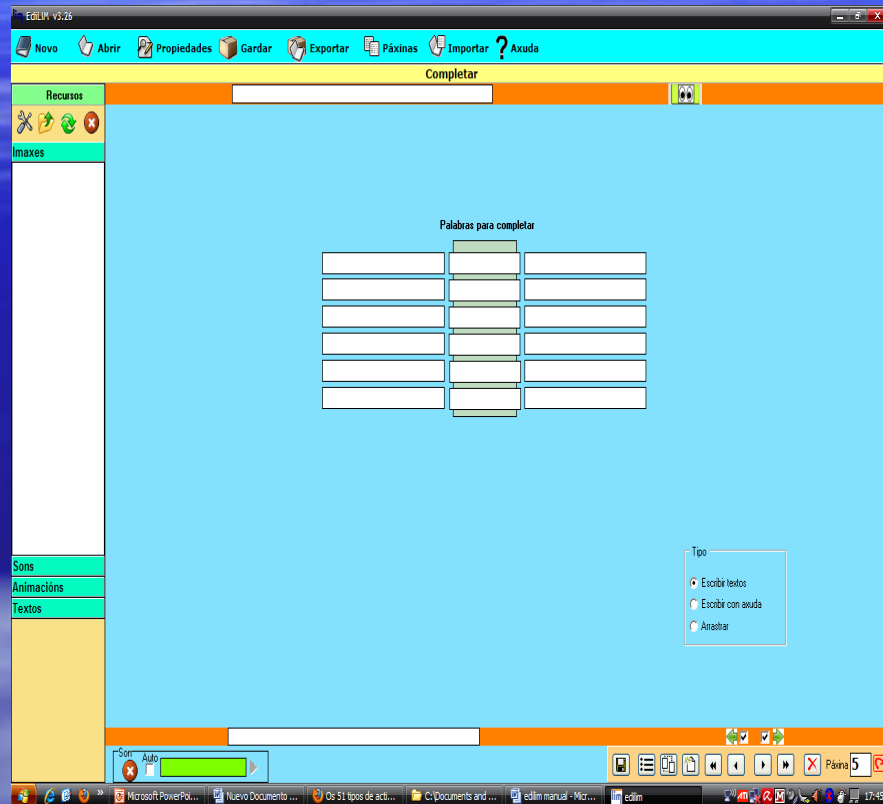
- 2.- CAIXAS. PODE ARRASTRAR UNHA IMAXE PARA IDENTIFICAR AS CAIXAS DE DESTINO E DEFINIR UN NIVEL DE OPACIDADE (0: TRANSPARENTE 100: SEN TRANSPARENCIA). NA PARTE SUPERIOR (1) PODE ESCRIBIR UN NOME PARA AS CAIXAS.
- 3.- TEXTOS PARA CLASIFICAR.
- 4.- DECLARACIÓN DA CAIXA Á QUE PERTENCE CADA TEXTO.
- 5.- SELECCIONE SE QUERE QUE APAREZAN VISIBLES AS CAIXAS DE DESTINO.

CLASIFICAR

- ESCRIBIMOS OS GRUPOS E AS PALABRAS
- Ó CARÓN DAS PALABRAS Ó NÚMERO CORRESPONDENTE Ó GRUPO Á QUE PERTENCE

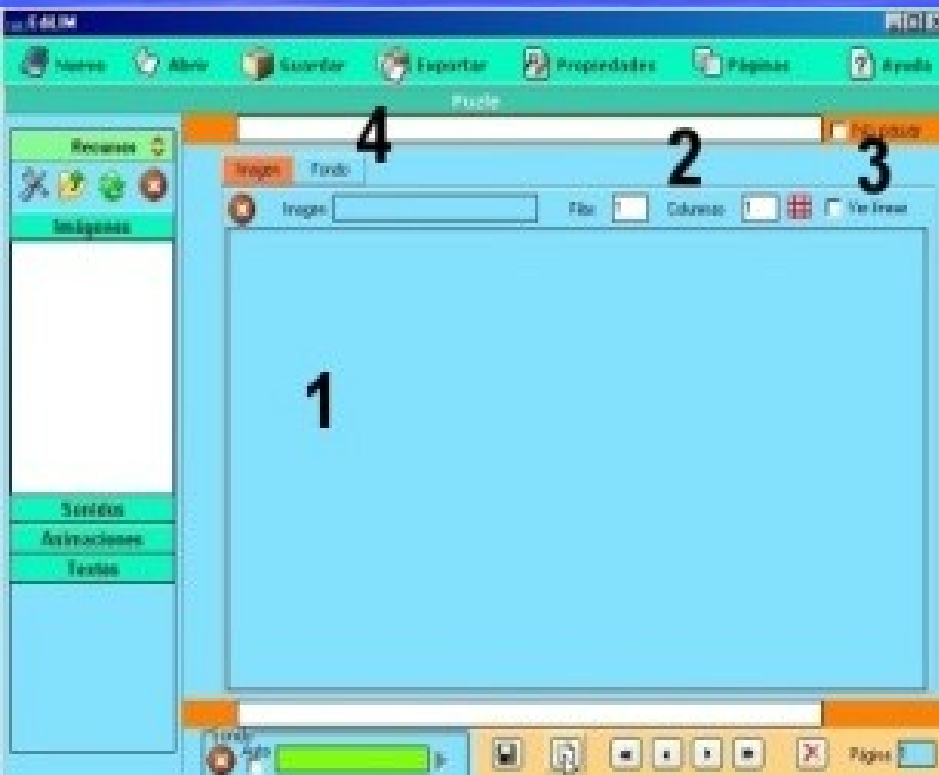


COMPLETAR



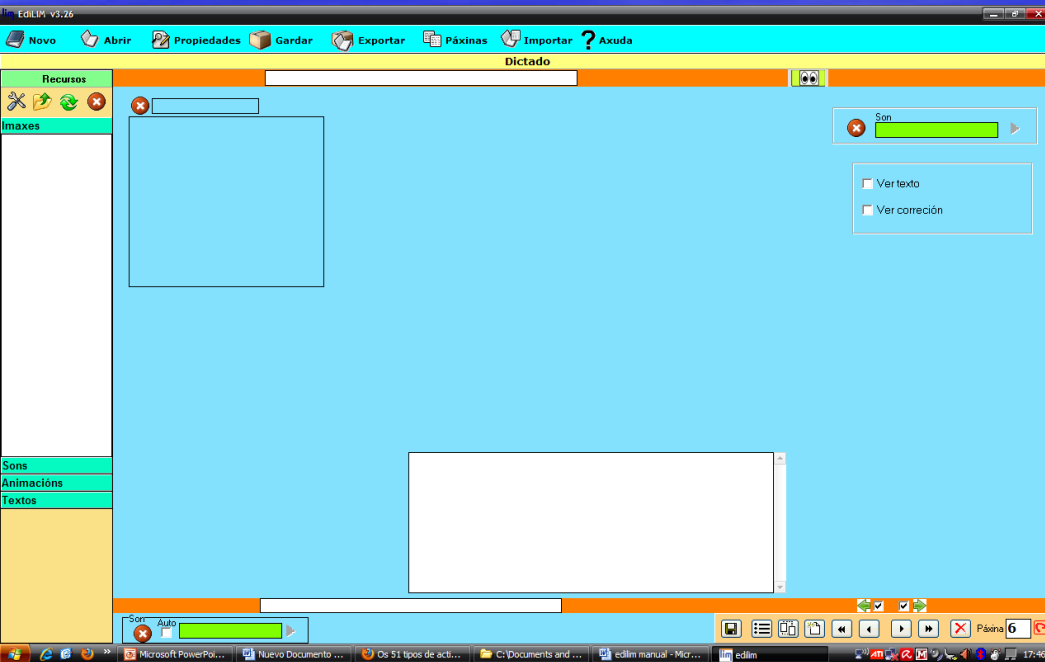
- COMPLETAMOS AS PALABRAS QUE FALTAN NUNHA FRASE NA COLUMNA DO CENTRO
- ELIXIMOS SE QUEREMOS QUE ESCRIBAN OU ARRASTREN AS PALABRAS

CREBACABEZAS



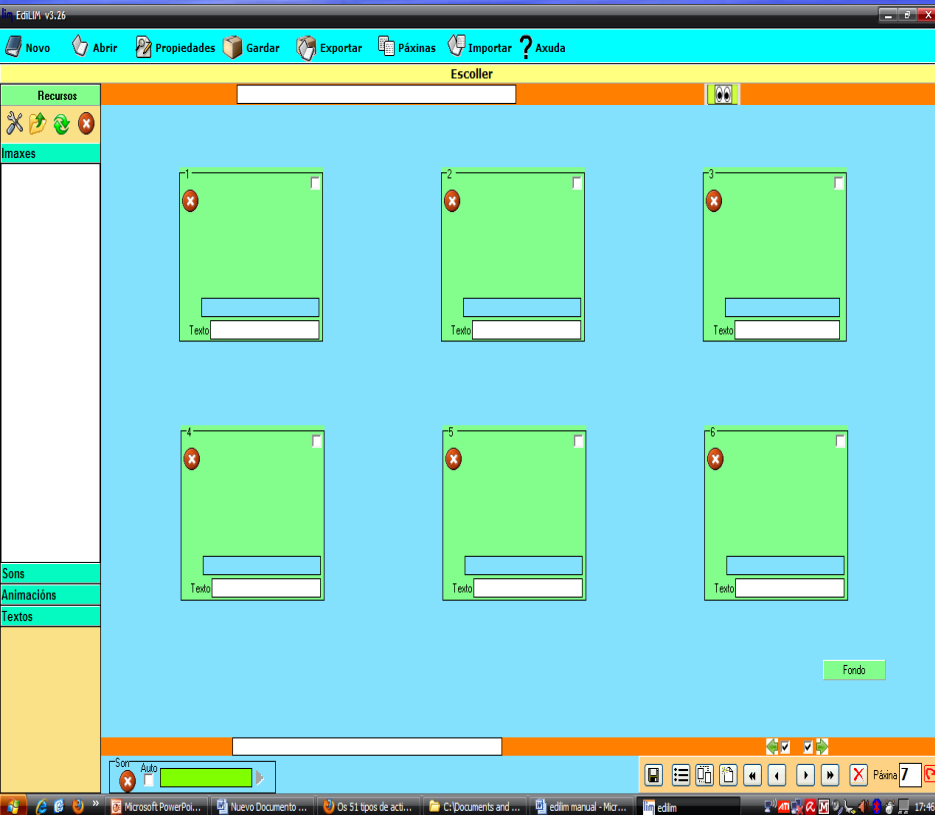
- ADMITE A POSIBILIDADE DE MOSTRAR UNHA IMÁGEN DE FONDO CON DIFERENTES NIVEIS DE OPACIDADE, PARA FACILITAR A RESOLUCIÓN DO XOGO.
- 1.- IMAXE PARA CREAR O PUZLE.
- 2.- ESPECIFICAR OEL NÚMERO DE FILAS E COLUMNAS. SE PULSA NO BOTÓN PODERÁ VER A REIXA..
- 3.- SELECCIONE SE QUERE QUE LIM MOSTRE O DESTINO DAS PEZAS.
- 4.- BOTÓN PARA DEFINIR A IMAXE DE FONDO.

DICTADO



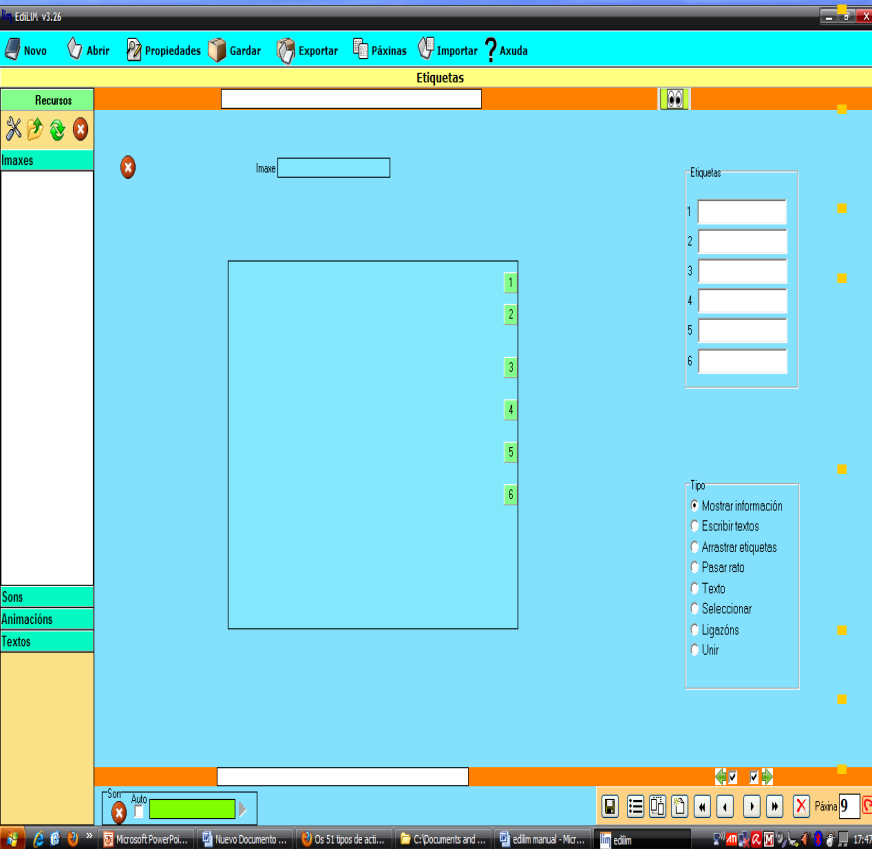
- INSERTAMOS O DICTADO GRABADO
- ESCRIBIMOS O TEXTO
- NOS PERMITE VER O TEXTO E A CORRECCIÓN

ESCOLLER



- ARRASTRAMOS 6 IMAXES
- AÑADIMOS O TEXTO
- SELECCIONAMOS AS OPCIÓN QUE QUEREMOS QUE ESCOLLAN MARCÁNDOAS NO CADRADO DA DEREITA EN CADA CADRO

ETIQUETAS



1.- MARCO DE IMAXE DE FONDO. ARRASTRE UNHA IMAXE DENDE O ALMACÉN DE RECURSOS.

2.- ÁREAS ACTIVAS. DESPRÁCEAS CO RATO (BOTÓN ESQUERDO PULSADO) ATA O DESTINO QUE DESEXE.

3.- TEXTOS DAS ETIQUETAS.

4.- FORMATO DO EXERCICIO:

. MOSTRAR INFORMACIÓN, ESCRIBIR NAS ETIQUETAS, ARRASTRAR, REPRODUCIR SON, MOSTRAR O TEXTO CUALDO PÁSESE O RATO POLA ÁREA ACTIVA. NOVIDADE VERSIÓN 2.40: ENGÁDENSE DÚAS VARIANTES.

- SELECCIONAR: O USUARIO/A DEBE ESCOLLER VARIOS PUNTOS.

- ENLACE: OS PUNTOS SERVEN PARA NAVEGAR ENTRE PÁXINAS.

5.- TEXTOS DE CABECEIRA.

6.- PIEI DE PÁXINA.

7.- SON. SE ACTIVA A CASA "AUTO", O SON SE REPRODUCA AUTOMATICAMENTE AO ENTRAR NA PÁXINA.

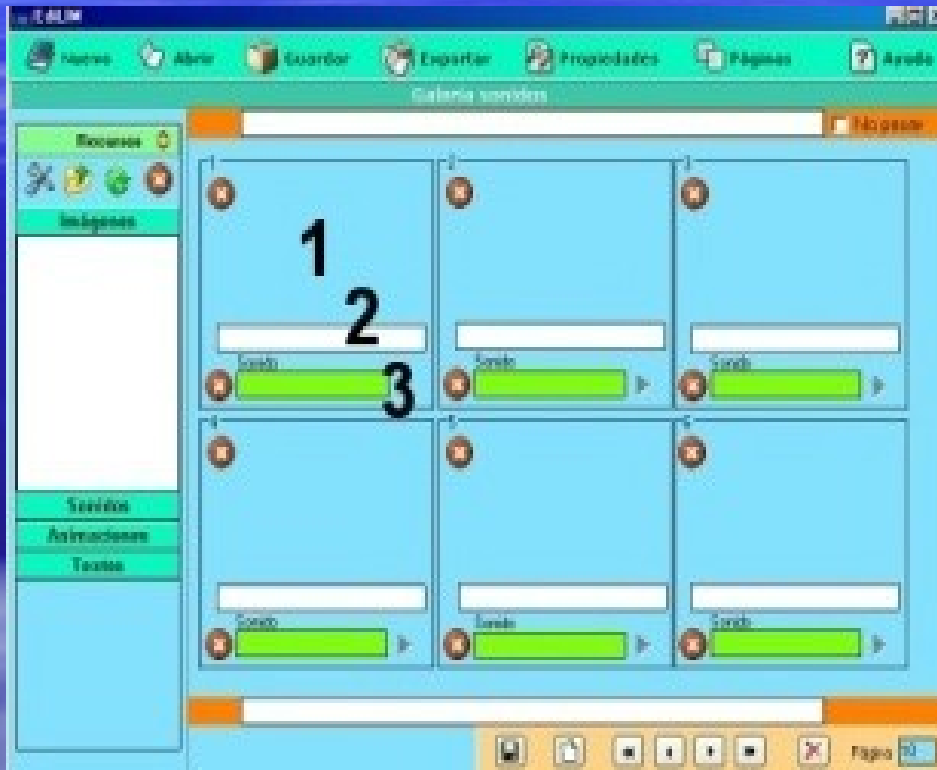
8.- ALMACÉN DE RECURSOS.

GALERÍA DE IMÁXES



- PERMITE
ARRASTRAR IMÁXES
- POÑERLE UN NOME
- E AÑADIRLE UN
SON

GALERÍA DE SONS



- PERMITE ASOCIAR SONS, IMAXES A TEXTOS

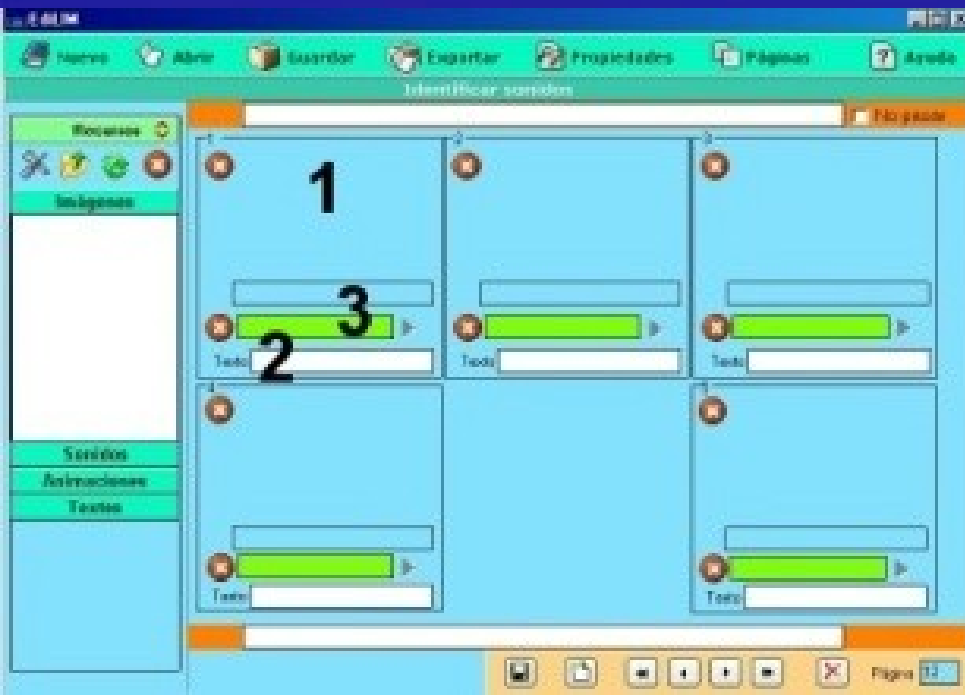
IDENTIFICAR IMAXES

- 1.- IMAXE.
- 2.- TEXTO QUE O USUARIO DEBERÁ ESCRIBIR.

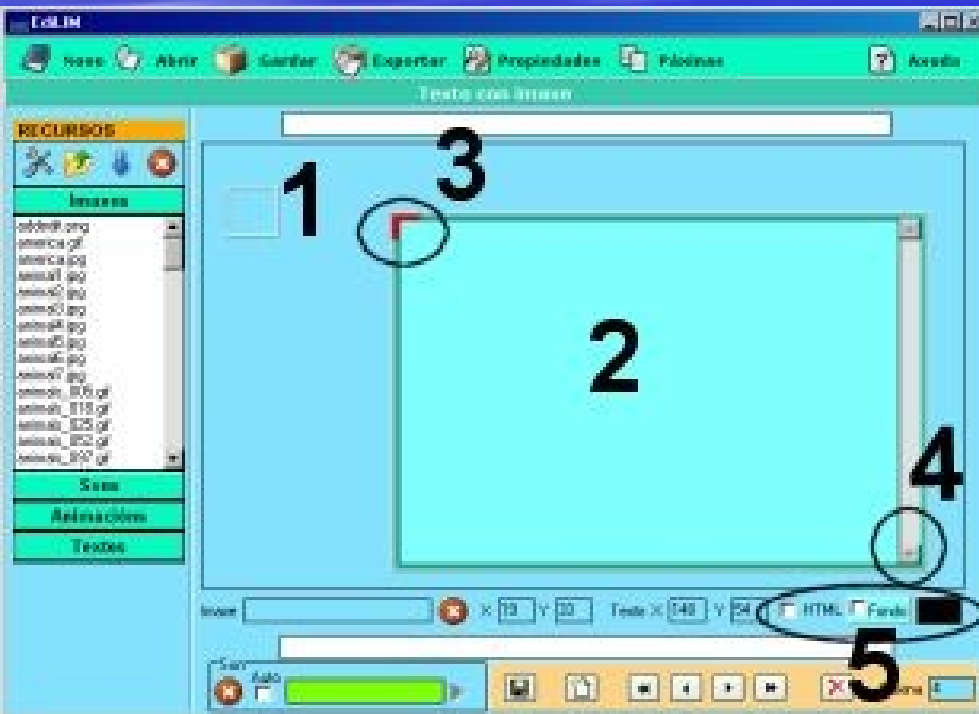


IDENTIFICAR SONS

- 1.- IMAXE.
- 2.- TEXTO QUE O USUARIO DEBERÁ ESCRIBIR.
- 3.- SON QUE SE REPRODUCE Ó PULSAR NA IMAXE.



IMAXE E TEXTO

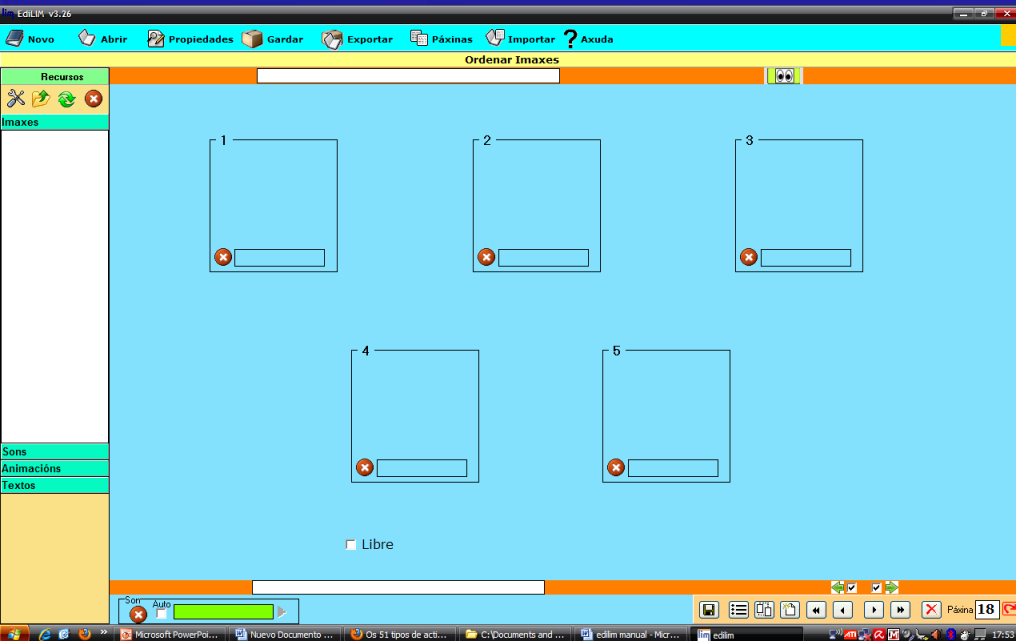


- PÁGINA PARA MOSTRAR INFORMACIÓN. ADMITE UN MARCO DE TEXTO E UNHA IMAXE. OS DOUS ELEMENTOS PODEN POSICIONARSE LIBREMENTE.
 - 1.- MARCO DE IMÁGEN. ARRASTRE AQUÍ UNHA IMAXE OU ANIMACIÓN. SE PULSA E MOVE O RATO, O MARCO DE IMÁGEN DESPRÁZASE.
 - 2.- MARCO DE TEXTO. ESCRIBA NESTE MARCO.
 - 3.- PULSE NA ESQUINA SUPERIOR ESQUERDA PARA MOVER O MARCO DE TEXTO.
 - 4.- PULSE NA ESQUINA INFERIOR DEREITA PARA REDIMENSIONAR O MARCO.
 - 5.- PARÁMETROS:
 - . HTML: LIM INTERPRETARÁ AS ETIQUETAS HTML (CORES, FORMATO, ETC).
 - . COR DE FONDO.
 - . COR DE TEXTO.

ORDEAR IMAXES

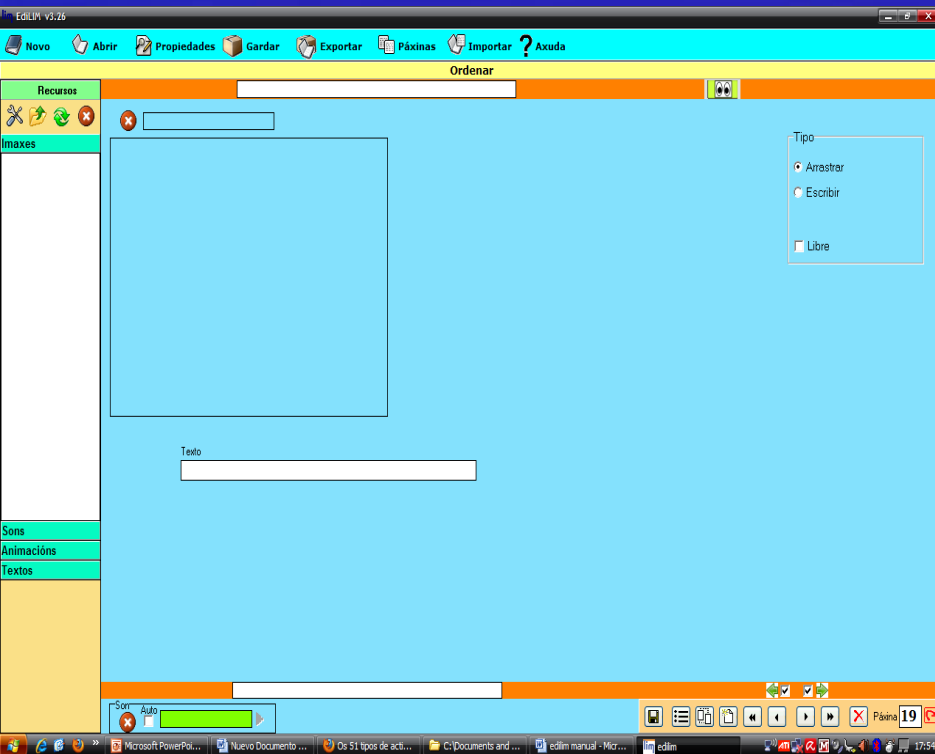
- PERMÍTENOS ORDEAR UNHA SECUENCIA DE 5 IMAXES

COLOCAMOS AS IMAXES NA ORDE CORRESPONDENTE



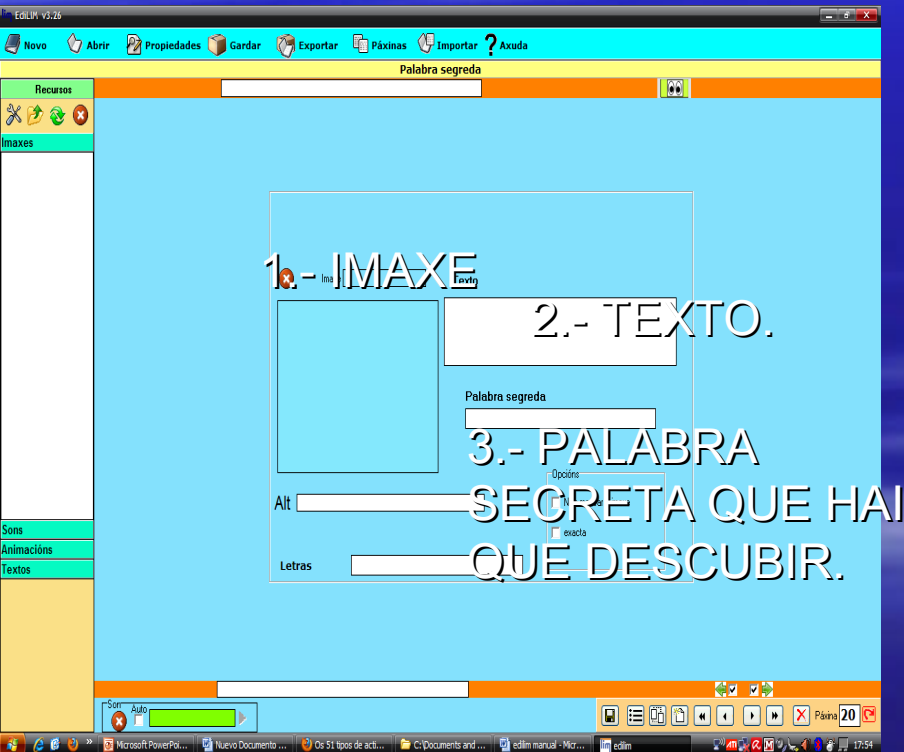
ORDEAR

- PERMITE CONSTRUÍR PALABRAS A PARTIR DAS LETRAS OU ORDEAR FRASES.
1.- IMAXE COMPLEMENTARIA.
- 2.- TIPO DE INTERACCIÓN: ARRASTRAR A ETIQUETA OU ESCRIBIR.
- 3.- TEXTO, AQUÍ PODE ESCRIBIR UNHA PALABRA OU UNHA FRASE. SE ESCRIBE VARIAS SEPARADAS POR COMAS, LIM ESCOLLE UNHA DE MODO ALEATORIO.



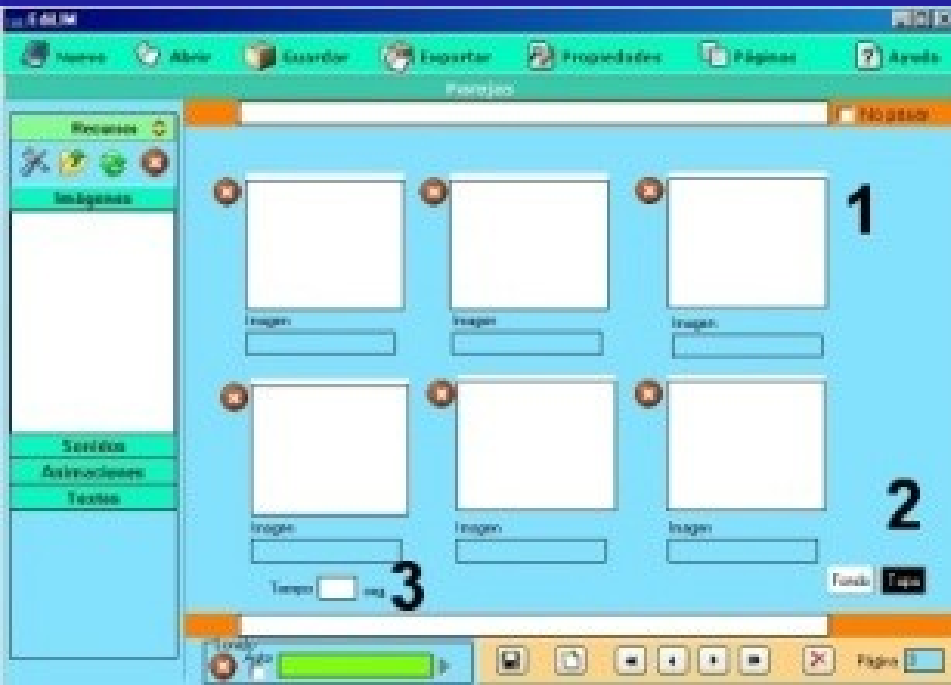
PALABRA SEGREDA

- XOGO QUE CONSISTE EN DESCUBRIR UNHA PALABRA POR MEDIO DAS LETRAS QUE A FORMAN.
- 4. -OPCIÓN:
NON MOSTRAR A IMAXE: A IMAXE APARECE CANDO O USUARIO DESCOBRE A PALABRA SECRETA.
EXACTA: A PALABRA DEBE COINCIDIR EN TODAS AS SÚAS LETRAS, UTILÍZASE CANDO SE DIFERENCIAN VOGAIS CON TIL OU SEN ELA.
NESTE CASO DEBE DEFINIR NAS PROPIEDADES DO LIBRO, CAMPO "LETRAS" OS CARÁCTERES QUE SE UTILIZARÁN NESTE TIPO DE PÁXINA.



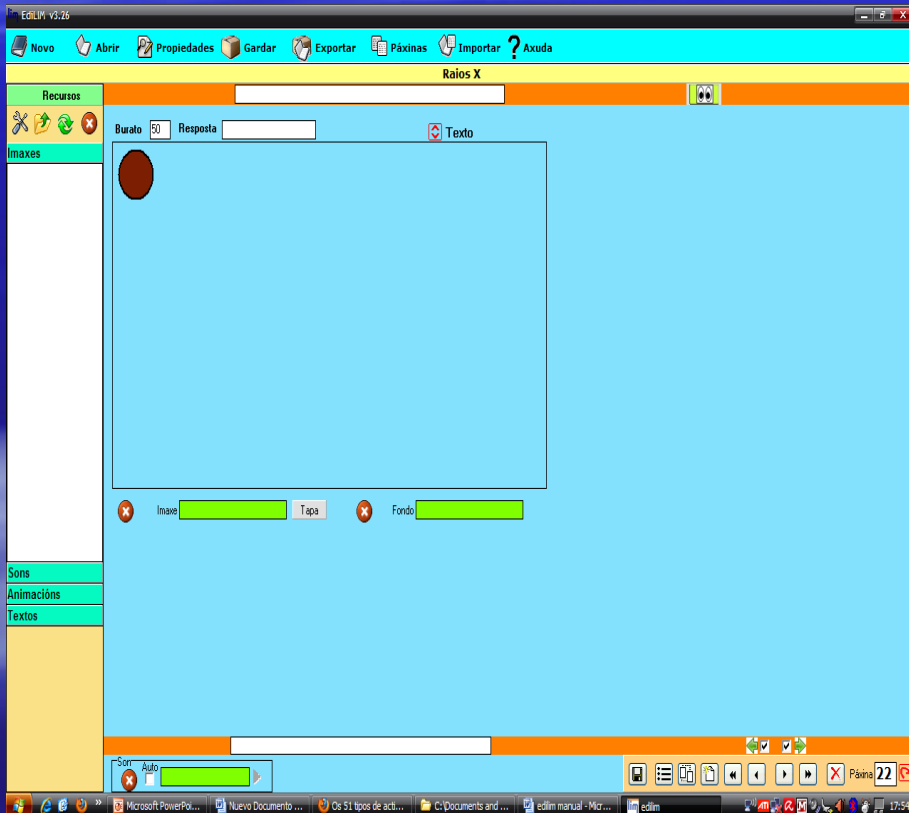
PARELLAS

- XOGO DE MEMORIA QUE PERMITE FORMAR CON 6 IMAXES 6 PARELLAS DE IGUAIS
- ARRASTRAMOS AS 6 IMAXES



RAIOS X

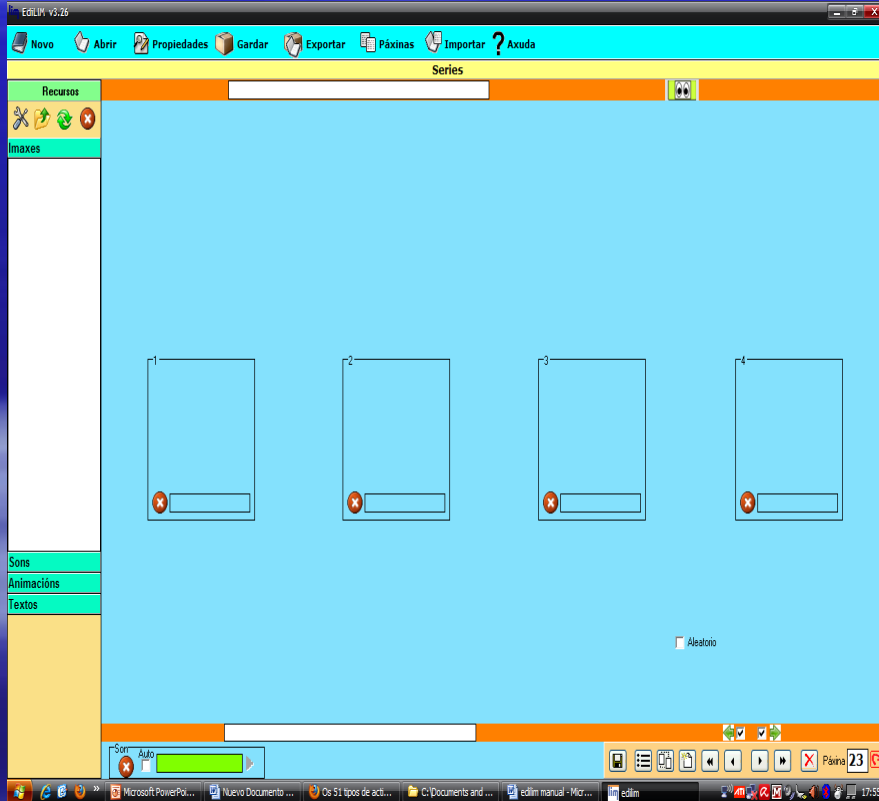
- ESTA PÁXINA CONTÉN DÚAS IMAXES SUPERPOSTAS:
- 1. -IMÁXE SUPERIOR.
 2. -ARRASTRE AQUÍ A IMÁXE INFERIOR.
 - 3.- DEFINA UN TAMAÑO PARA O OCO.
 - 4.- SE O DESEXA PODE ESCRIBIR UNHA RESPOSTA.
 - 5.- MARCO DE TEXTO.SE DESPREGA PULSANDO NA ICONA.
 - 6.- COR SUPERIOR, NO CASO DE QUE NON DEFINA UNHA IMÁGEN.A IMAXE INFERIOR APARECE AQUÍ POR ENRIBA, ISO PERMITE POSICIONALA LIBREMENTE (PULSE O BOTÓN ESQUERDO E MOVA O RATO).



SERIES

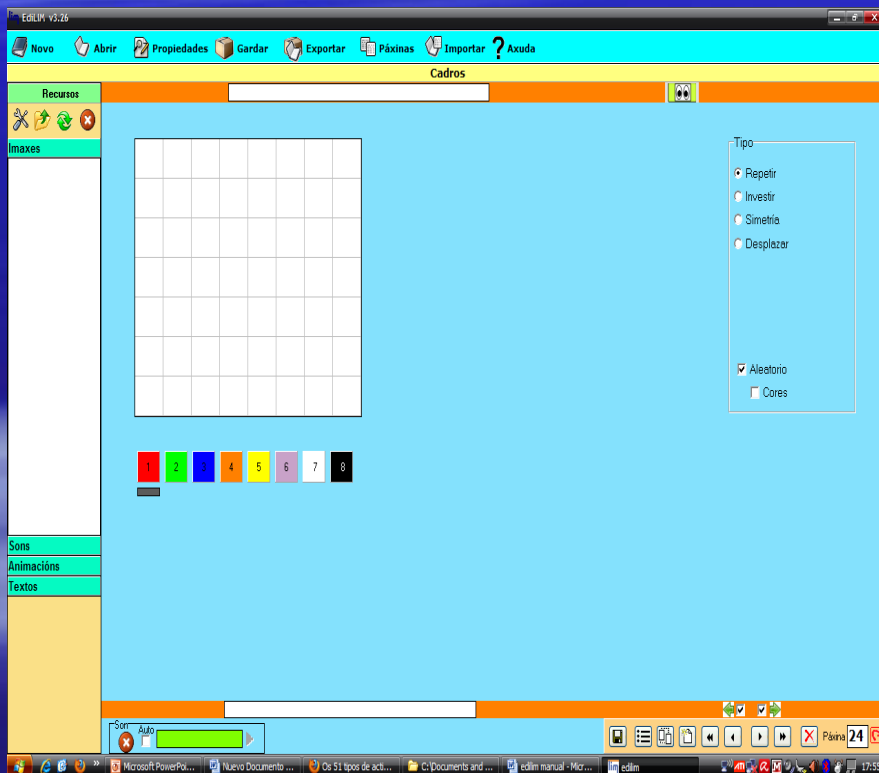
- PARA ELABORAR SERIES CON ATA CATRO IMAXES DIFERENTES.
- 1.- IMAXE DO OBXECTO.
- 2.- SELECCIONE SE DESEXA QUE LIM XERE AS SERIES DE FORMA ALEATORIA.

EN LIM, O USUARIO, DEBE ARRASTRAR OS OBXECTOS ATA COMPLETAR A SERIE.

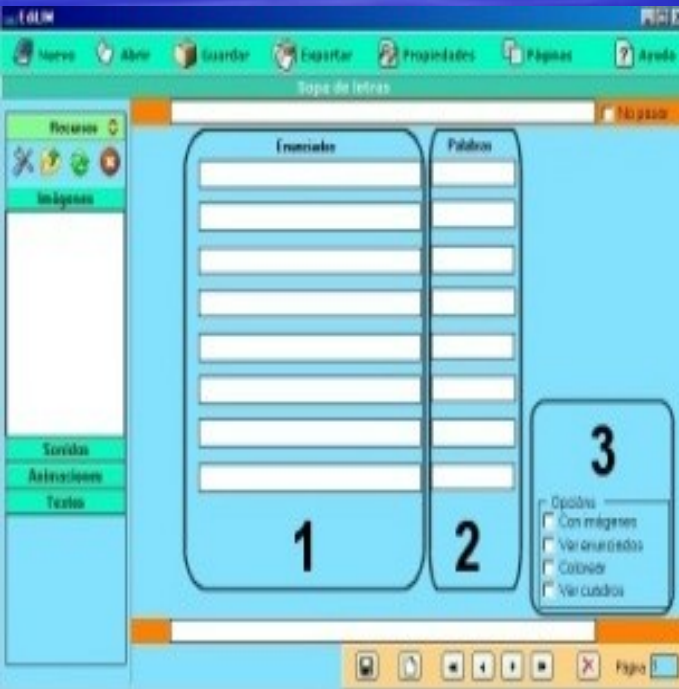


SIMETRÍAS

- PERMÍTENOS CONSTRUIR UNHA FIGURA, FORMA, NÚMERO, LETRA...
- ELEXIMOS AS CORES E CONSTRUIMOS
- DANOS OPCIÓN DE QUE @S NEN@S A REPITAN OU A FAGAN SIMÉTRICA

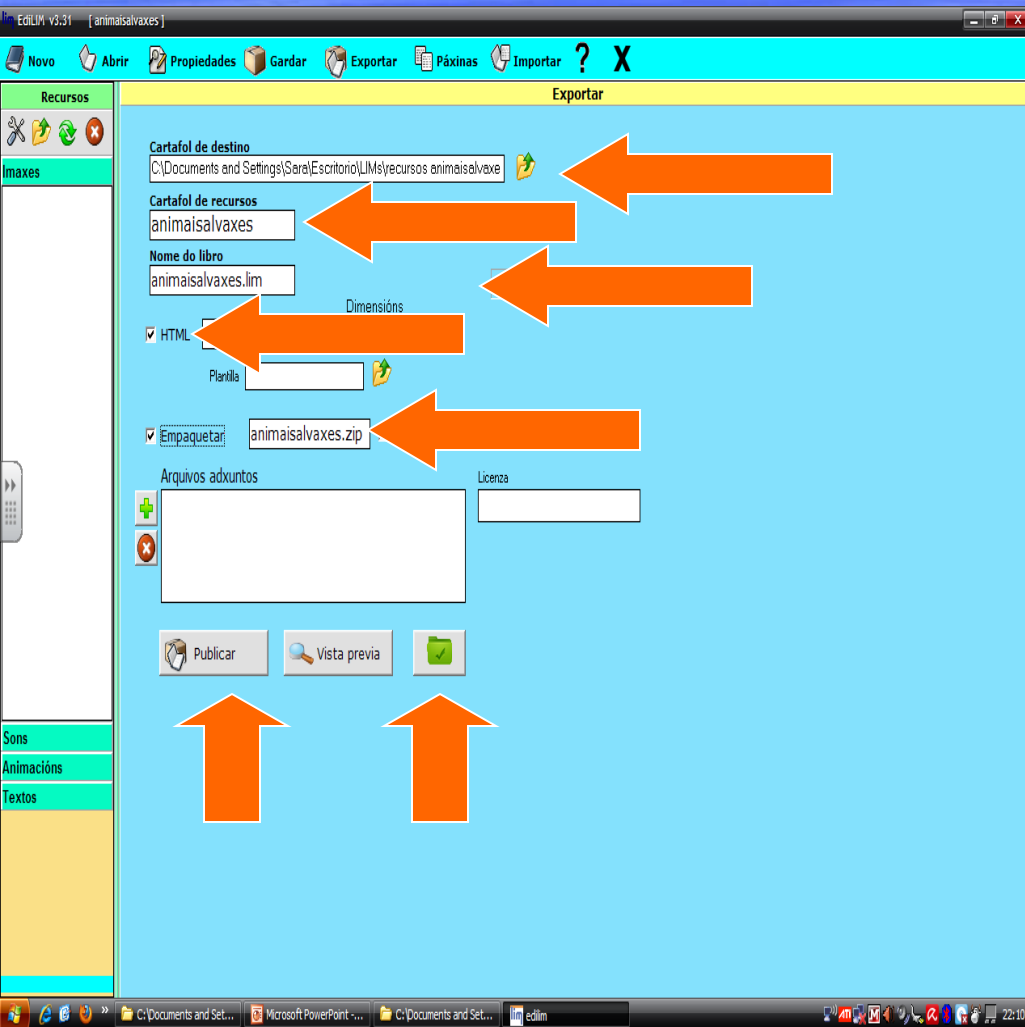


SOPA DE LETRAS



- XOGO QUE CONSISTE EN BUSCAR ATA 8 PALABRAS NUN CADRO DE 10 X 10 LETRAS. AS PALABRAS NON PODEN SUPERAR OS 11 CARÁCTERES (PARA UNHA GRELLA DE 12 X 12).
- - 1.- ENUNCIADOS QUE DEFINEN AS PALABRAS QUE DEBEN BUSCARSE.
 - 2.- PALABRAS A BUSCAR.
 - 3.- PARÁMETROS:
 - . MOSTRAR IMÁGENES.LA VISTA CAMBIA PARA ARRASTRAR IMAXES.
 - . VER ENUNCIADOS.
 - . COLOREAR FONDO.
 - . VER OS CADROS DAS LETRAS.SE NON ESCRIBE ENUNCIADOS PERO SELECCIONA A OPCIÓN "VER ENUNCIADOS", ENTÓN LIM MOSTRA COMO ENUNCIADOS AS PALABRAS ESCONDIDAS NA SOPA DE LETRAS.

PARA GARDAR O PROXECTO FACEMOS O SEGUINTE

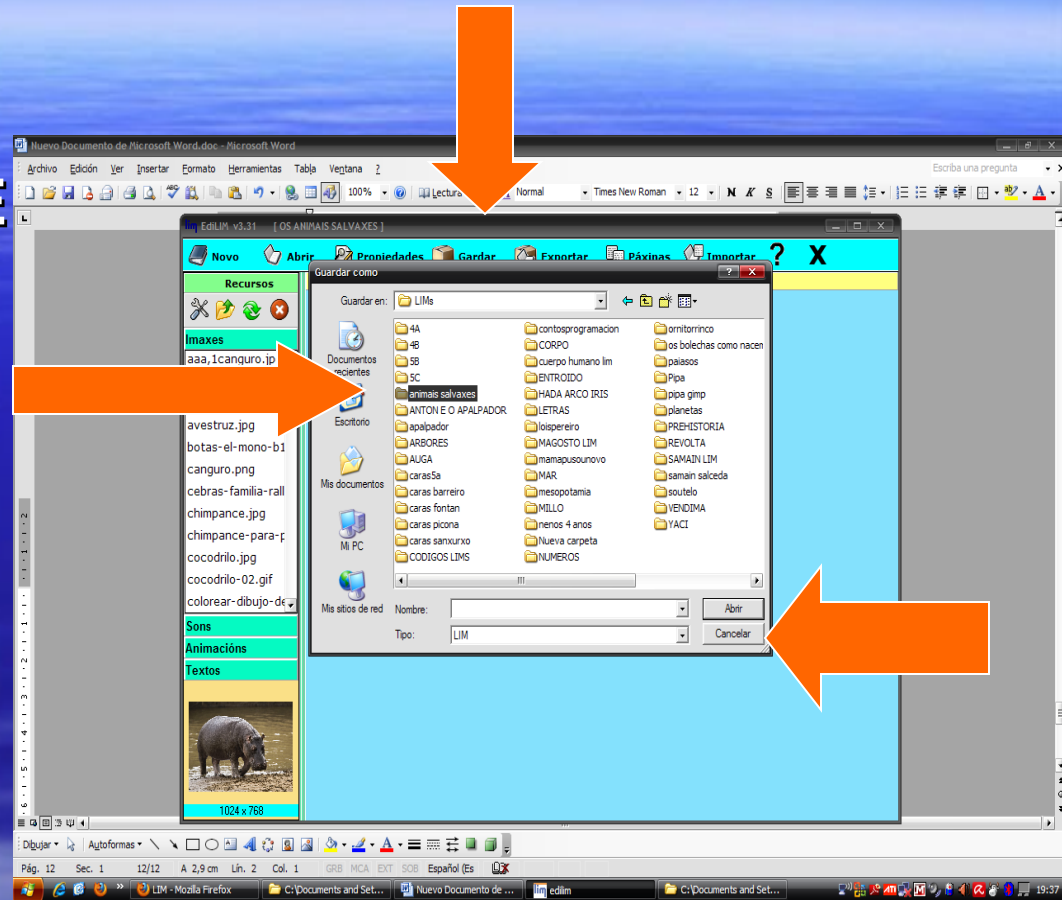


- SITUAMOS O CARTAFOL DE DESTINO QUE DEBE COINCIDIR CO CARTAFOL DE RECURSOS
- ESCRIBIMOS O NOME DO CARTAFOL DE RECURSOS E O NOME DO LIBRO
- MARCAMOS A PESTANA HTML
- MARCAMOS A OPCIÓN EMPAQUETAR
- E DÁMOSLLE A PUBLICAR
- E VEMOS COMO QUEDA ORGANIZADA A NOSA CARPETA NO ICONO DA CARPETA VERDE

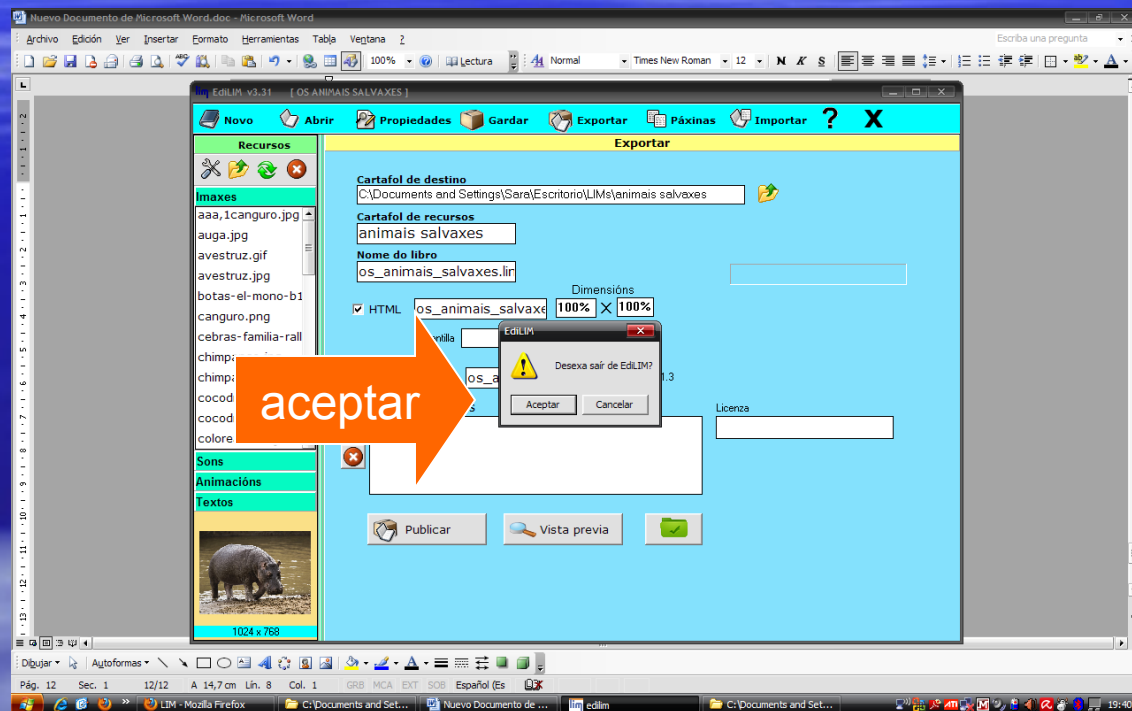
■ DÁMOSLLE A GARDAR E BUSCAMOS ONDE QUEREMOS GARDALO

■ NESTE CASO DENTRO DO ESCRITORIO, NA CARPETA LIMS E DENTRO DESTA NA CARPETA ANIMAIS SALVAXES.

■ SELECCIONAMOS DITA CARPETA, ABRIMOLA E GARDAMOS O PROXECTO

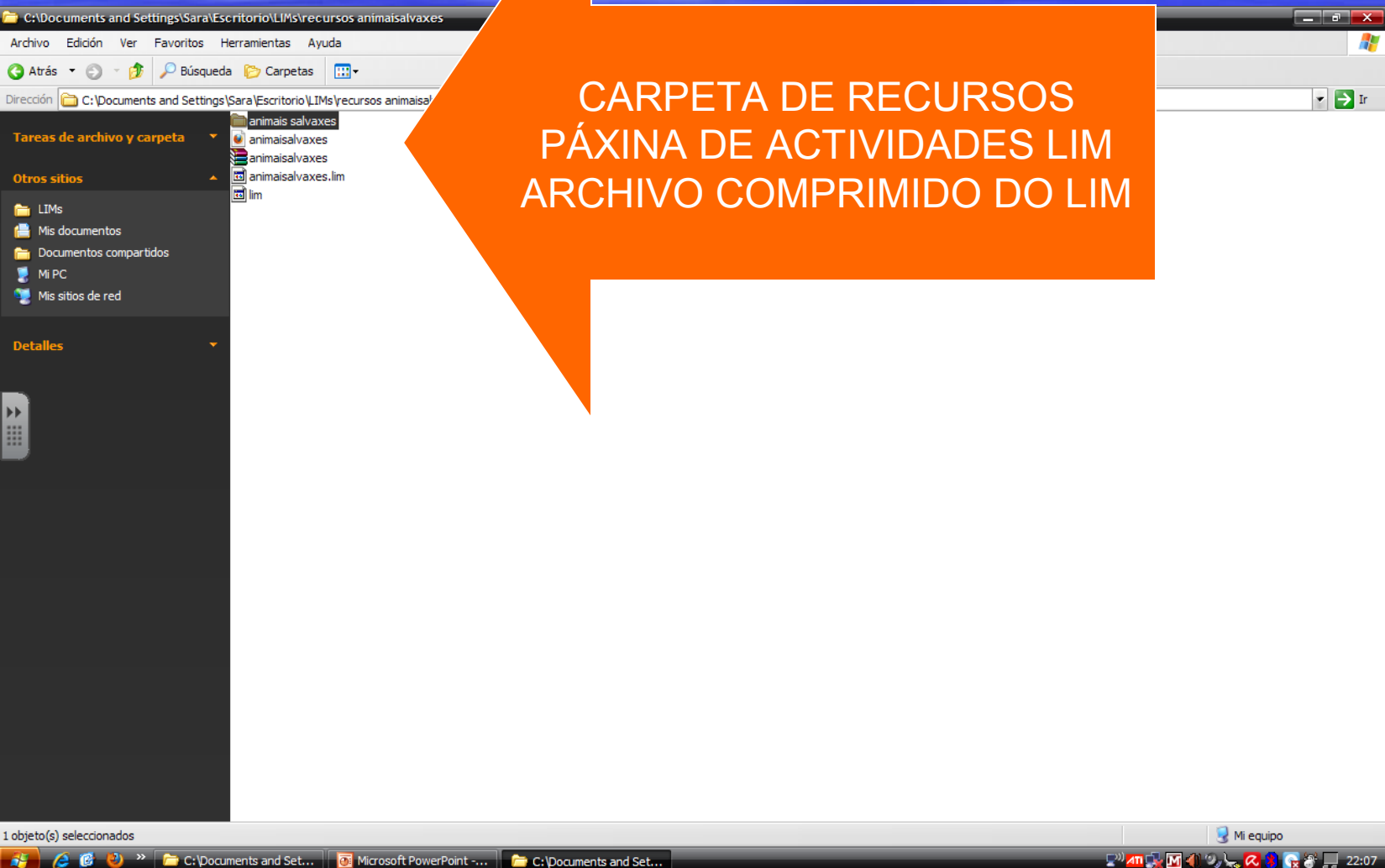


SAÍMOS DO PROGRAMA

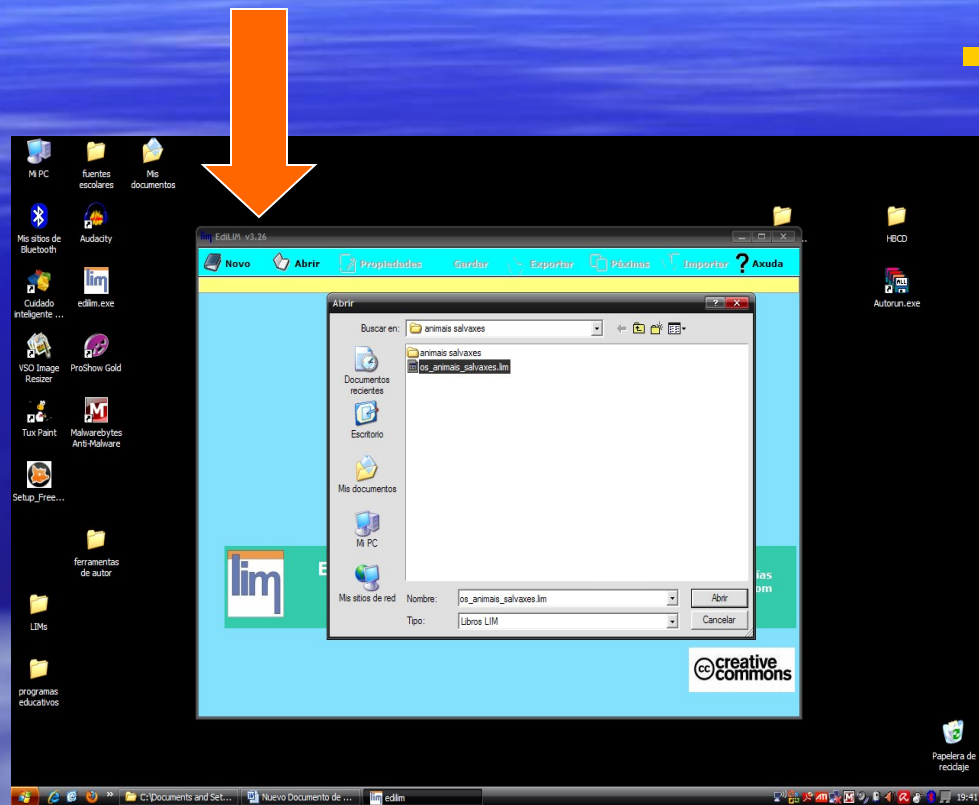


COMO QUEDA ORGANIZADO O LIM DENTRO DO CARTAFOL DE DESTINO

CARPETA DE RECURSOS
PÁXINA DE ACTIVIDADES LIM
ARCHIVO COMPRIMIDO DO LIM



COMO MODIFICAR ACTIVIDADES



- SE QUEREMOS MODIFICAR ALGUNHA ACTIVIDADE, ABRIMOS O PROGRAMA E CONTINUAMOS DÁNDOLLE A **ABRIR** E BUSCAMOS O LIBRO INTERACTIVO GARDADO SE QUEREMOS INICIAR UN NOVO LIBRO DÁMOSLLE Á PESTANA **NOVO**

COMO SUBIR UN LIM A UN ALMACÉN

- ABRIMOS A WEB DO ALMACÉN

- TEMOS QUE TER UN NOME DE USUARIO

- E UNHA CONTRASINAL

Control de archivos - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://chiscos.net/almacen/login.php Nueva pestaña Control de archivos

www.chiscos.net/almacen/index.php

Benvido Benvida cursolim Sair

lim

Enviar archivo ZIP

Archivo: Examinar... Enviar

☒ Actualizar á última versión

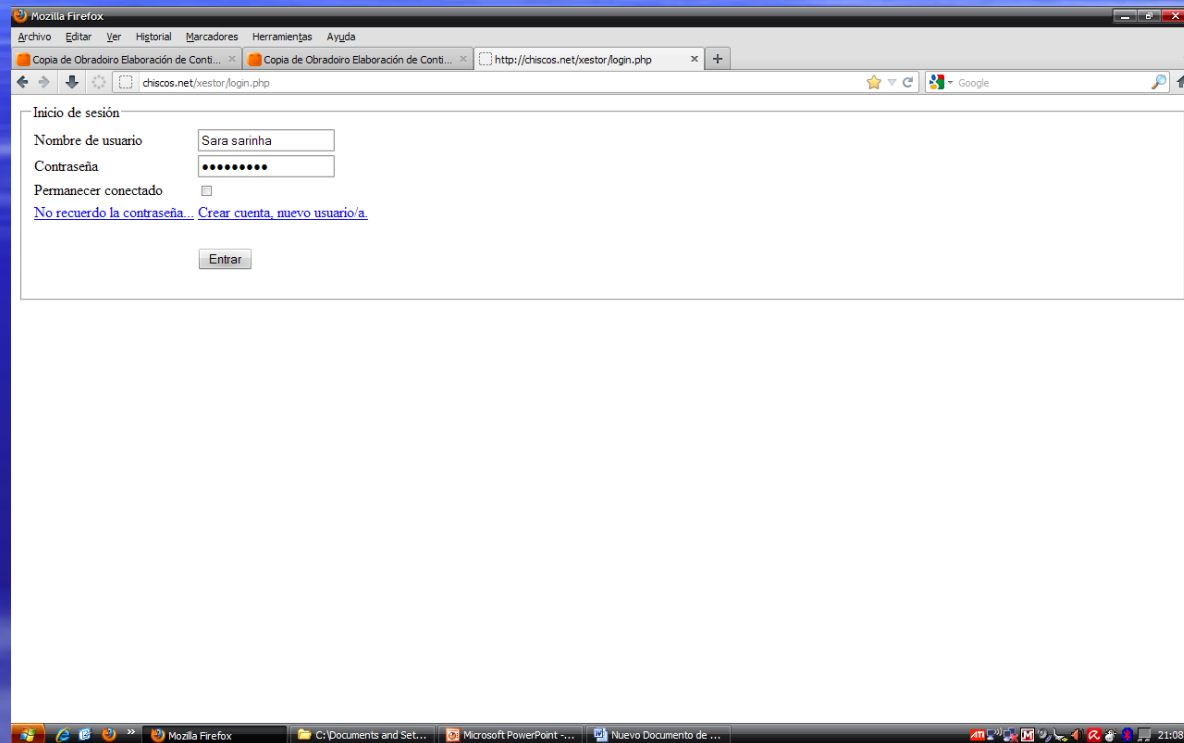
Archivos soportados: empaquetados ZIP de LIM . Máximo 30 MB

<http://www.chiscos.net/almacen/login.php>

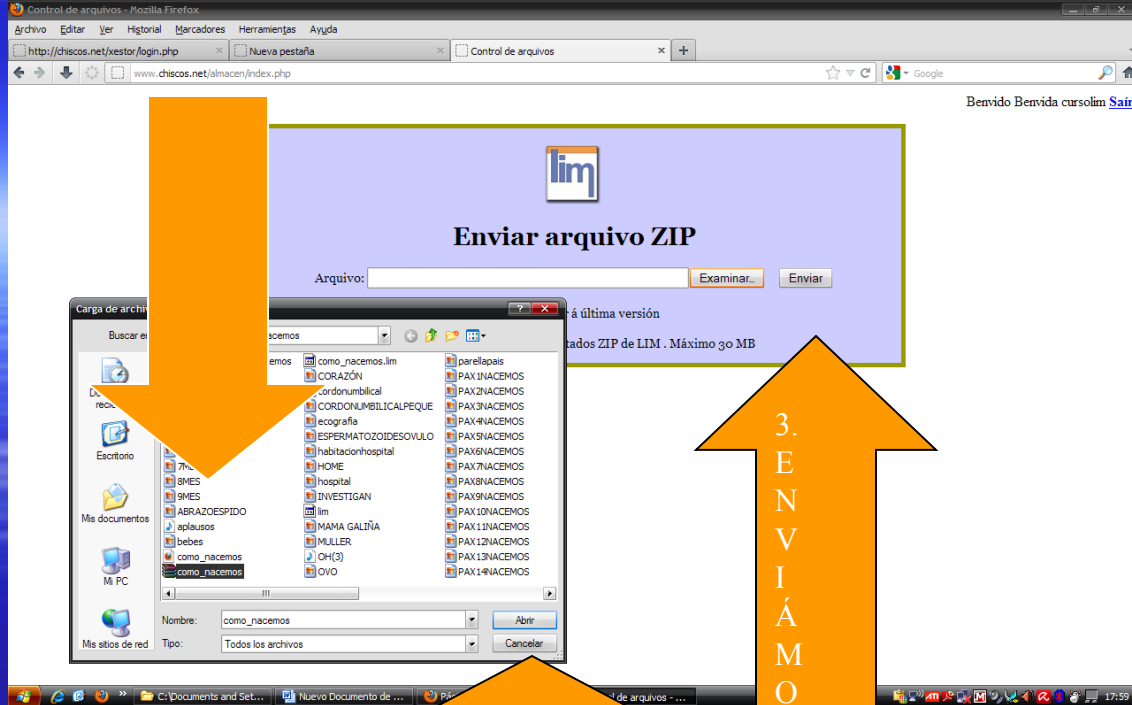
usuario: cursolim

contrasinal: cursolim09

COMO SUBIR UN LIM A UN ALMACÉN



<http://chiscos.net/xestor/login.php>



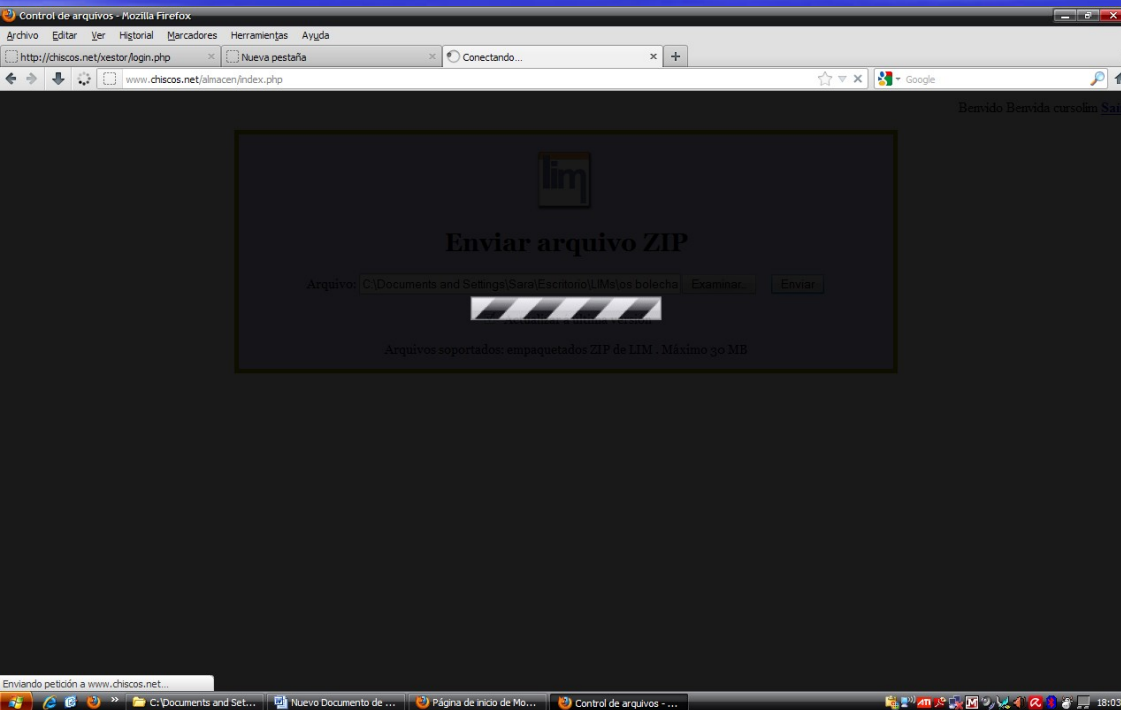
2. ABRÍMOLO

3. ENVIÁMOLO

EXAMINAMOS ONDE ESTÁ O
NOSO ARCHIVO ZIP DO LIM
SELECCIONÁMOLO
ABRÍMOLO
ENVIÁMOLO

COMO SUBIR UN LIM A UN ALMACÉN

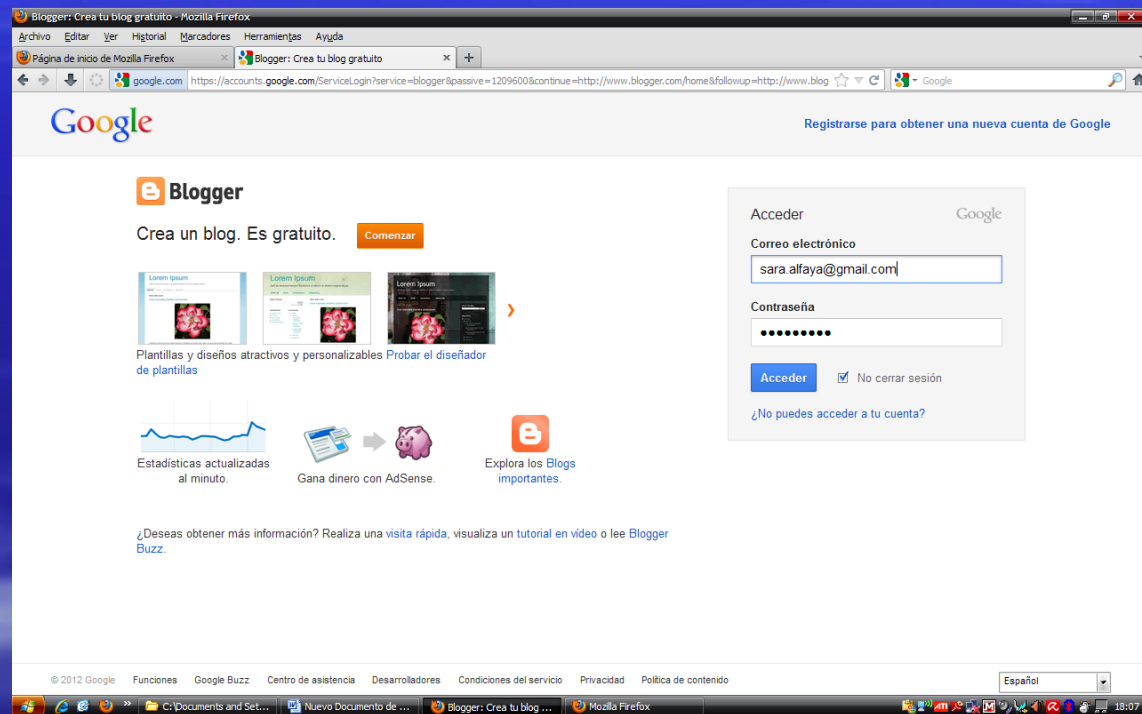
- O ARCHIVO COMEZA A CARGAR

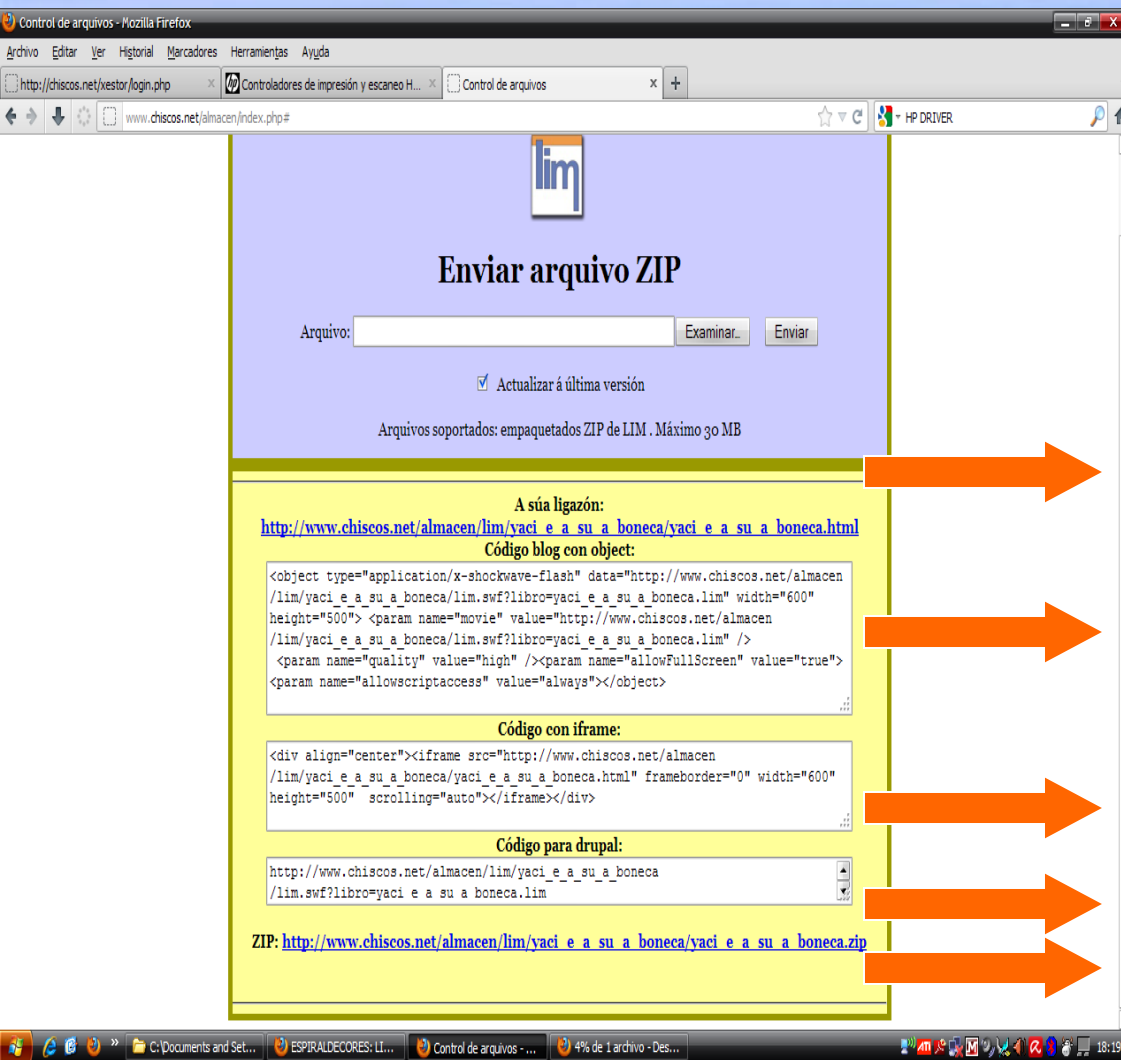


E OBTEMOS UNHA
SERIE DE CÓDIGOS
QUE TEMOS QUE
GARDAR

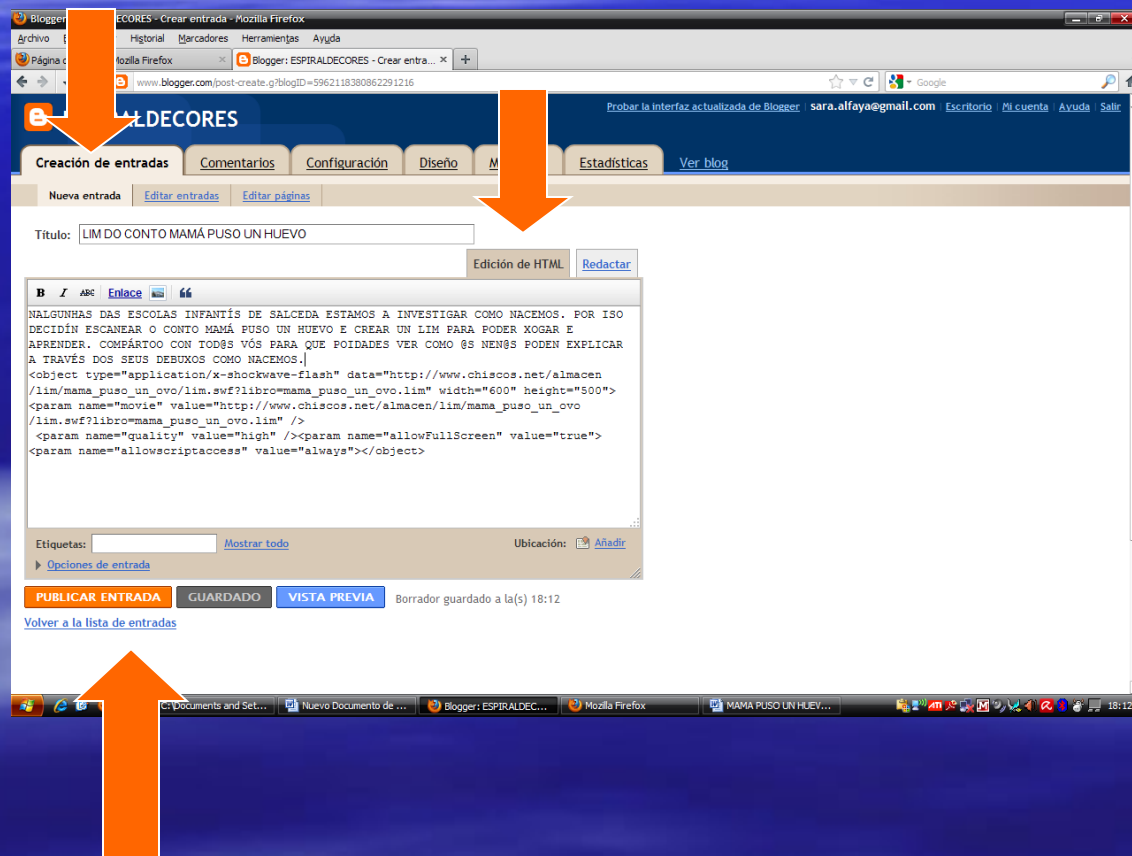
- COPIAMOS OS
CÓDIGOS NUN
DOCUMENTO DE
WORD

- ACCEDEMOS Ó
NOSO BLOGUE





- TEMOS 4 OPCIONES:
- LIGAZÓN (para añadirlo no blogue como unha etiqueta ou Gadget)
- CODIGO BLOG CON OBJECT (para añadirlo no blogue como unha entrada)
- CODIGO CON IFRAME
- CODIGO PARA DRUPAL
- ZIP



- AÑADIMOS UNHA NOVA ENTRADA, POÑÉMOSE LLE TÍTULO, FACEMOS CLIC NA OPCIÓN EDICIÓN HTML E PEGAMOS O CÓDIGO BLOG CON OBJECT E PUBLICAMOS A ENTRADA

RECURSOS LIM FEITOS POR OUTR@S MESTR@S

<http://educalim.org/biblioteca/>

Biblioteca - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Blogger: Escritorio Blogger :: Editar diseño ESPIRALDECORES Biblioteca

educalim.org/biblioteca/ Google

lim EducaLIM

Inicio Añadir Enlace Novedades Más visitados

Buscar

EducaLIM

 Matemáticas [59]	 Lengua española [57]	 Lingua galega [21]
 Literatura en español [16]	 Literatura galega [11]	 Conocimiento del medio [35]
 Coñecemento do medio [60]	 Arte,geografía e historia [7]	 Arte,xeografía e historia [6]
 Música [17]	 Educación Física [9]	 Física y química [3]
 Inglés [34]	 Català [27]	 Português [4]
 Francés [8]	 Tecnología [4]	 Tecnología [2]

[1º 1º primaria](#) [animais](#)
[animales](#) [català](#) [conto](#)
[coñecemento](#) [cuento](#) [english](#)
[eso](#) [francés](#) [galego](#) [historia](#)
[infantil](#) [inglés](#) [juegos](#) [lectura](#)
[lengua](#) [literatura](#)
[matemáticas](#) [medio](#)
[música](#) [primaria](#)
[secundaria](#) [vocabulario](#)

RECURSOS LIM FEITOS POR OUTR@S MESTR@S

<http://www.engalego.es/>

enGalego - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

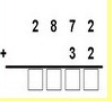
SEM Correo - Proxecto SIEGA Copia de Obradoiro Elaboración de Conti... enGalego

www.engalego.es

HP DRIVER

[Información legal](#)

enGalego

 Almacén Servizo automático para a publicación de libros-LIM	 LimDrop. Servizo para a publicación de libros-LIM co soporte de DropBox	 Códigos. Utilidade para extraer os códigos dun libro-LIM publicado en Internet.	 Crebacabezas Constrúe o teu propio crebacabezas a partir de imaxes en Internet.	 Sopa de letras. Elabora sopas de letras con enunciados e obtén códigos para publicala no teu blog.
 Sopa de letras con imaxes Elabora sopas de letras con imaxes de Internet.	 Operacións matemáticas Operacións matemáticas básicas.	 EducaLIM Acceso ao sitio web oficial de LIM	 Deseñador DeX Deseñador de taboleiros para xogos.	 Crear Xogo Para obter os códigos para construír xogos con -Xogamos?-

enGalego - Mozilla Fire... Nuevo Documento de ...

20:46

RECURSOS LIM FEITOS POR OUTR@S MESTR@S

<http://actividadeslim.blogspot.com/>

