

TALLER DE EDILIM

CREACIÓN DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA



¿QUÉ ES LIM?

LIM ES UNA HERRAMIENTA DE AUTOR

ES UN SISTEMA DE
LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA



¿CÓMO SE USA?

ES MUY FÁCIL CREAR LIBROS LIM CON EL
EDITOR EDILIM

¿QUE USOS PUEDO DAR A LOS LIBROS LIM EN EL AULA?

LOS LIBROS LIM PUEDEN SER USADOS
EN CUALQUIER ÁREA Y EN CUALQUIER
ASIGNATURA YA QUE NOS PERMITEN
CREAR INFINIDAD DE ACTIVIDADES

¿QUÉ VENTAJAS ME OFRECE RESPECTO A OTROS EDITORES?

MUY FÁCIL MANEJO

ATRACTIVO

EVALUACIÓN

COMPATIBLE CON LA PIZARRA DIGITAL

ES GRATUITO

NO NECESITA INSTALACIÓN

¿QUÉ PUEDO CREAR CON EDILIM?

UN LIBRO INTERACTIVO CON VARIAS PÁGINAS

CRUCIGRAMAS

ROMPECABEZAS

RESPUESTAS
MÚLTIPLES

SOPAS DE LETRAS

TEST

EMPAREJAR

EJERCICIOS DE
TRADUCCIÓN

OPERACIONES

Y MUCHO MÁS...

¿QUIÉN PUEDE VERLO?

CUANDO TERMINAMOS EL LIBRO LO
EXPORTAMOS EN FORMATO HTML DE MANERA
QUE SE PODRÁ ABRIR DESDE CUALQUIER
EXPLORADOR

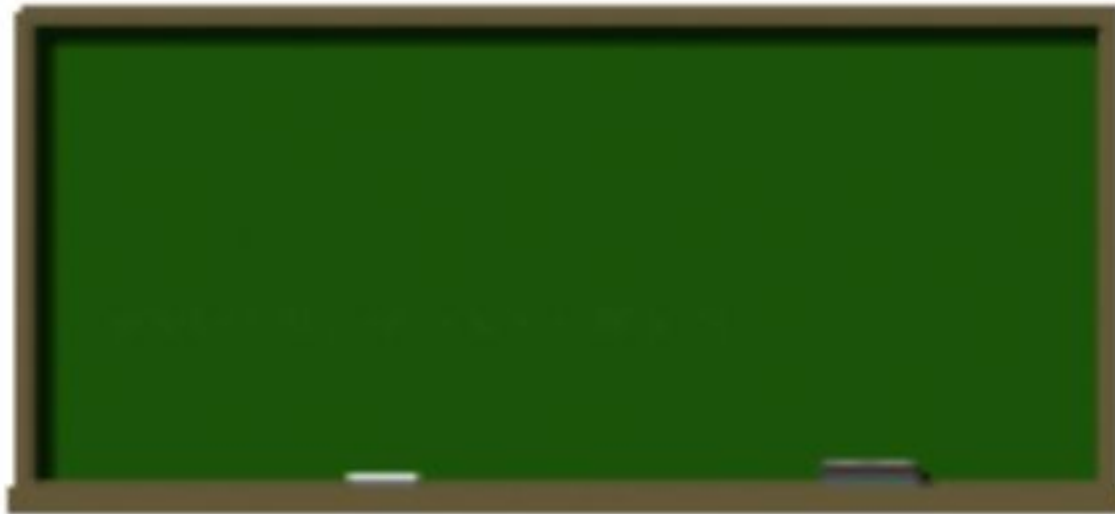
VEAMOS ALGUNOS EJEMPLOS

http://www.educalim.com/demos_es/demo250.html

http://www.educalim.com/demos_es/demo240.html

http://www.educalim.com/demos_es/demo.html

¿CÓMO SE MANEJA EDILIM?



DESDE LA PÁGINA WEB DE EDILIM
OBTENEMOS EL EJECUTABLE QUE
NO PRECISA INSTALACIÓN

www.educalim.com

GUARDAMOS LA CARPETA QUE ESTÁ FORMADA POR:



imagenes



edlim.exe



edlim.htm



lim.swf

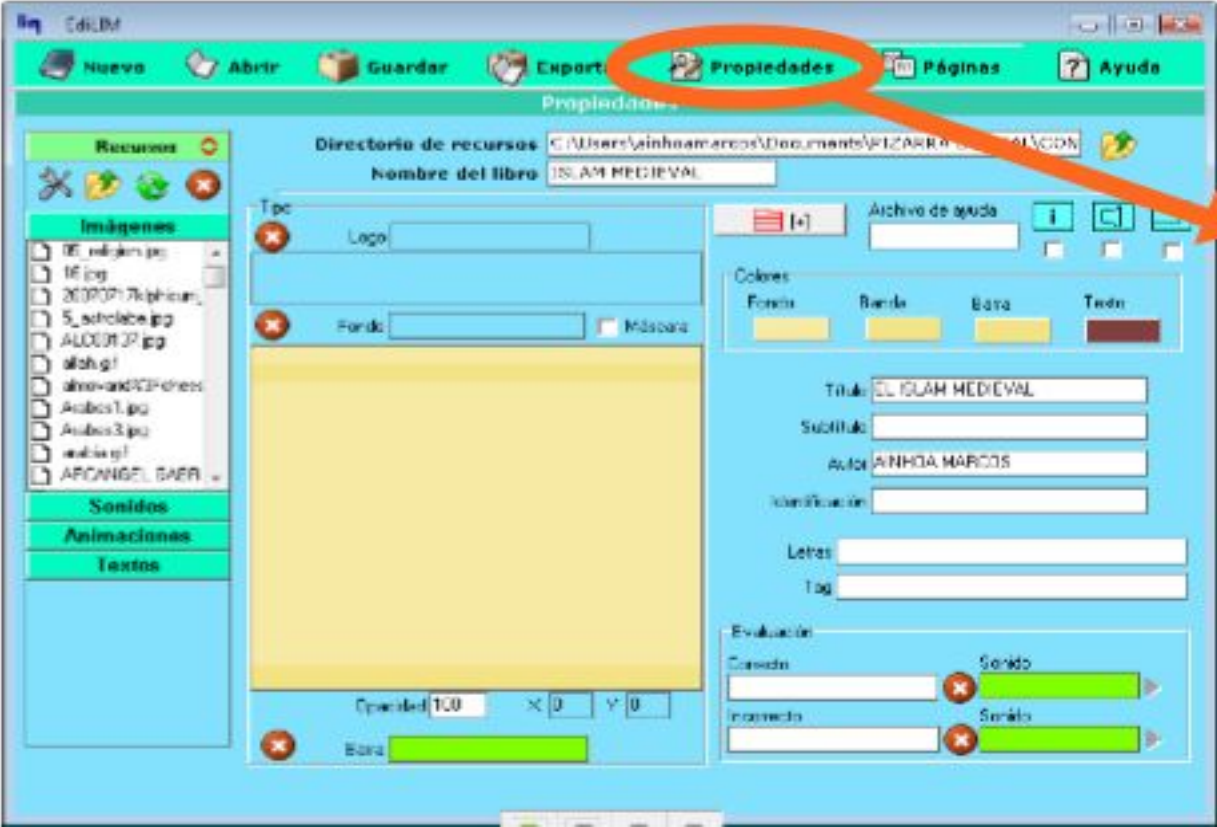
PINCHAMOS EL
EJECUTABLE DE LIM
EDILIM.EXE



SE NOS ABRE EL
EDITOR EN EL QUE
SOLO ESTAN
ACTIVOS LOS
BOTONES DE
NUEVO (PARA
INICIAR UN NUEVO
LIBRO), ABRIR (UN
LIBRO YA
GUARDADO) Y
AYUDA



EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

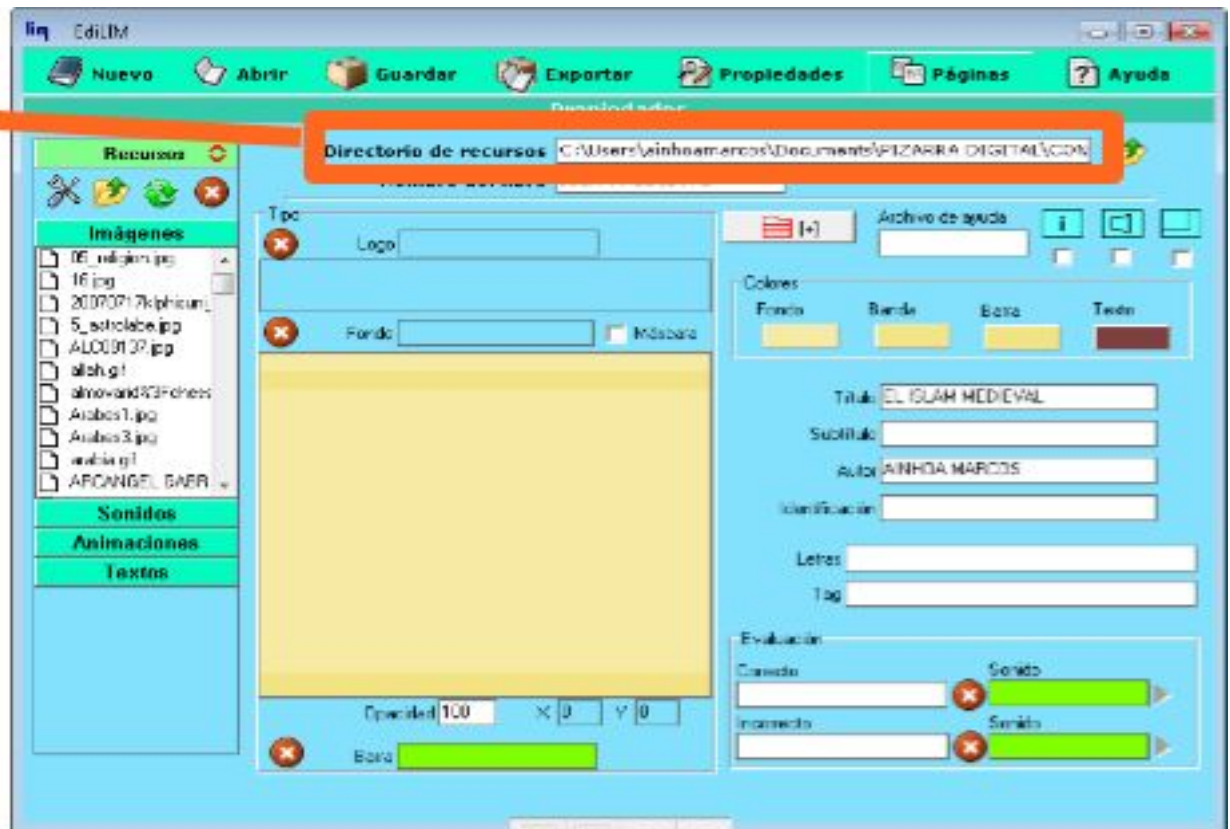


Página de propiedades

Desde esta página estableceremos las propiedades del libro

EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Carpeta en la que iremos guardando todos los recursos para nuestro libro, ya sean imágenes (jpg, gif), sonidos (mp3), animaciones (swf) o textos (html, txt).



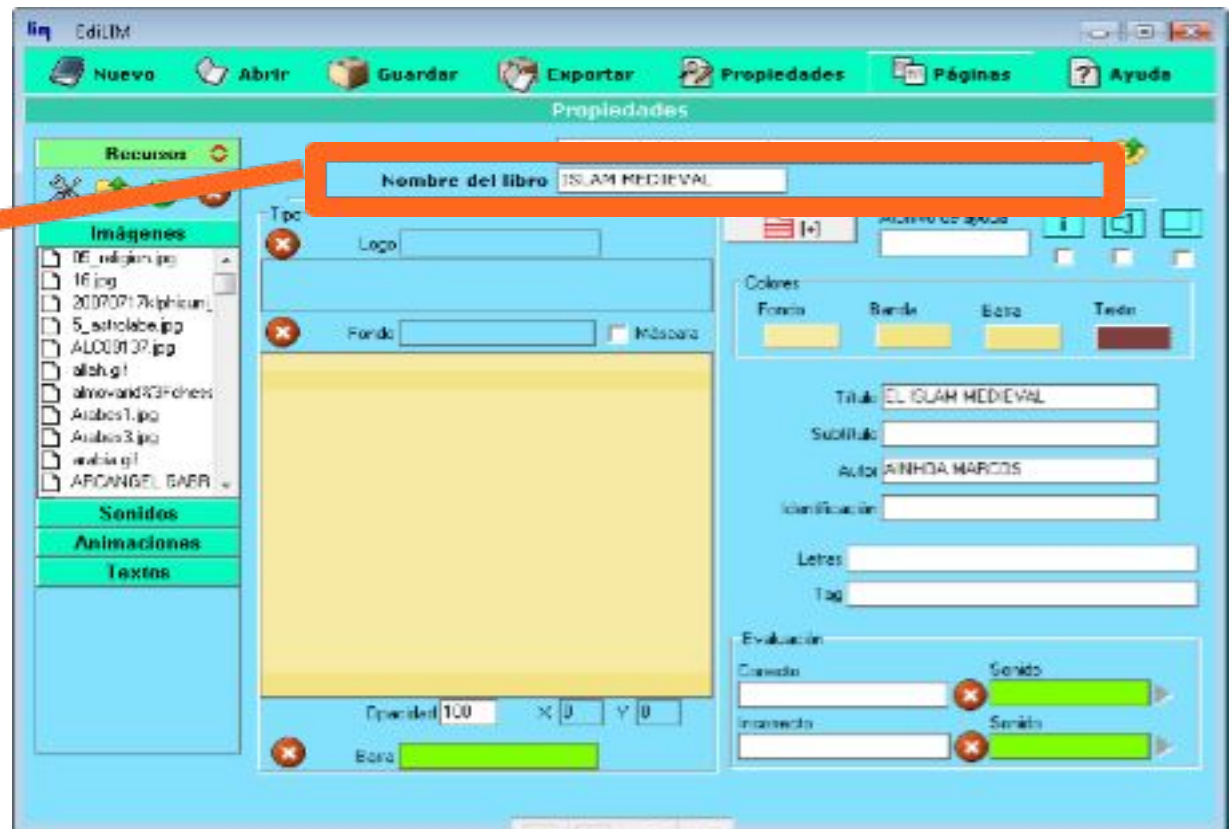
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES



DEBEMOS CREAR LA CARPETA
DE RECURSOS QUE UNA VEZ
CARGADOS APARECERÁN EN EL
ALMACÉN EN LA BARRA DE LA
IZQUIERDA
DESDE AHÍ PODEMOS EDITAR LAS
IMAGENES, ELIMINARLAS O SUBIR
NUEVAS

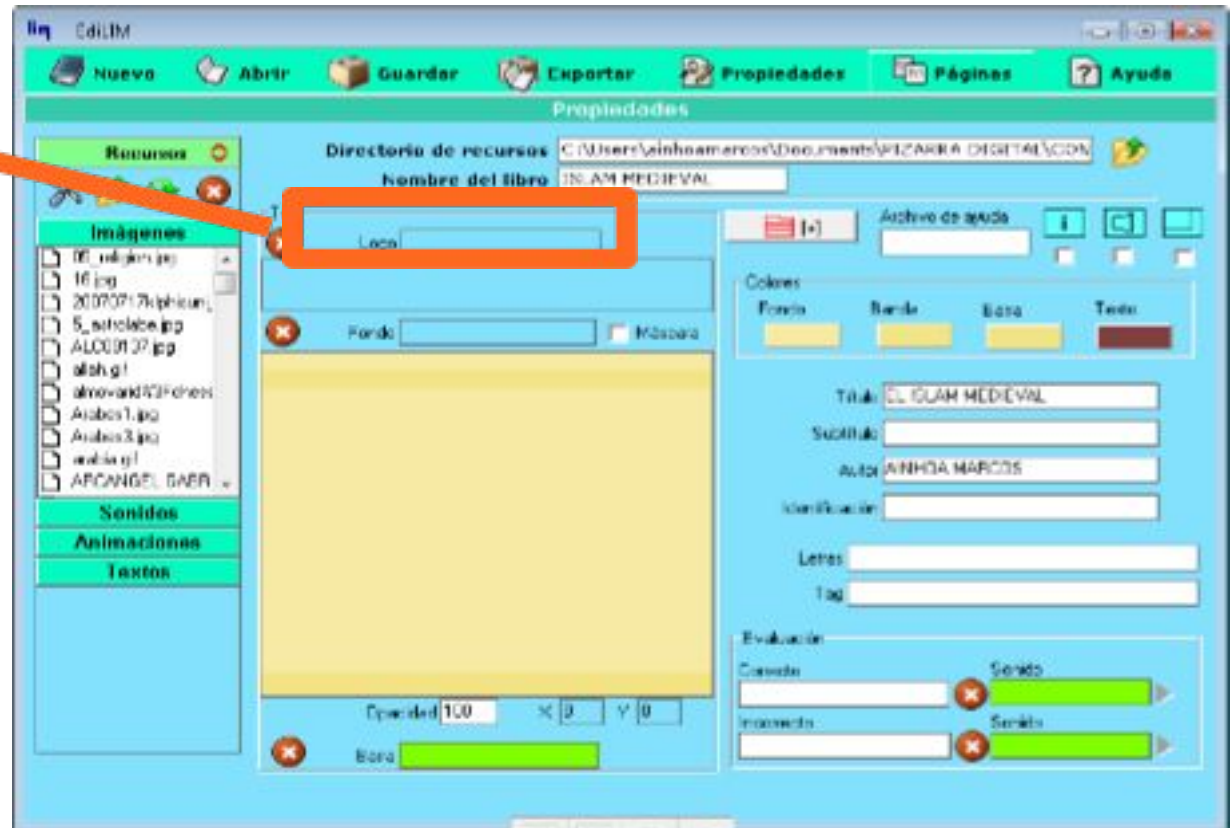
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Nombre que le damos al libro



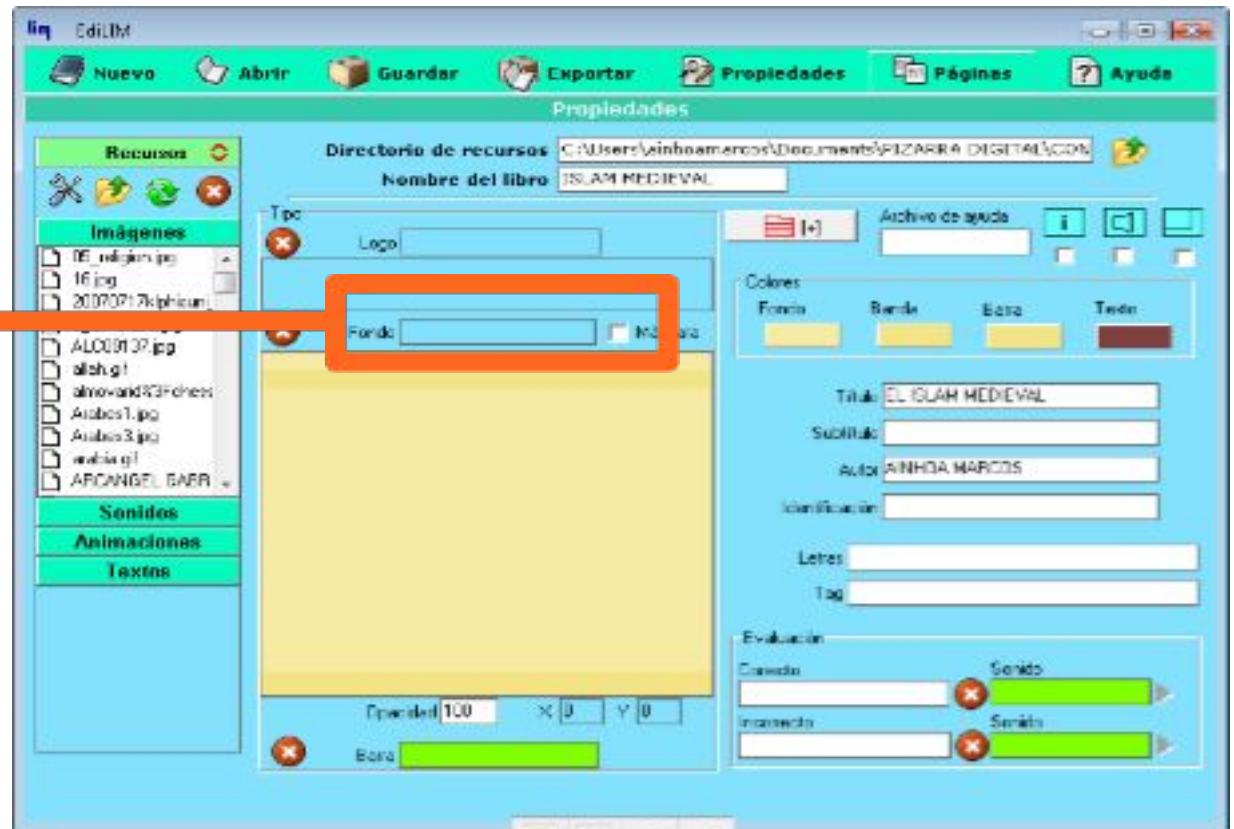
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Aquí arrastraremos
alguna imagen,
desde el almacén,
que queramos
mostrar como logo



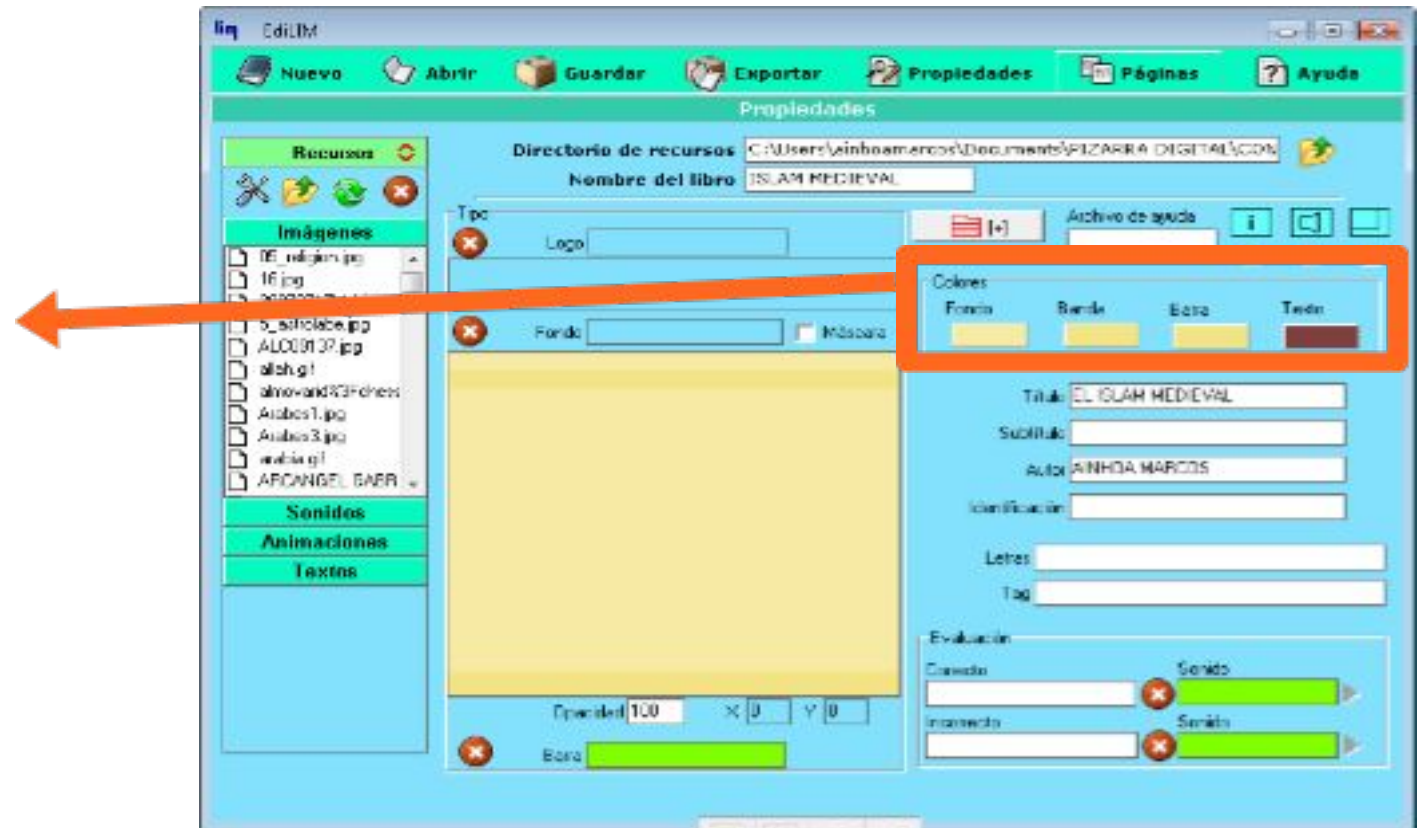
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Podemos
seleccionar otra
imagen para el
fondo



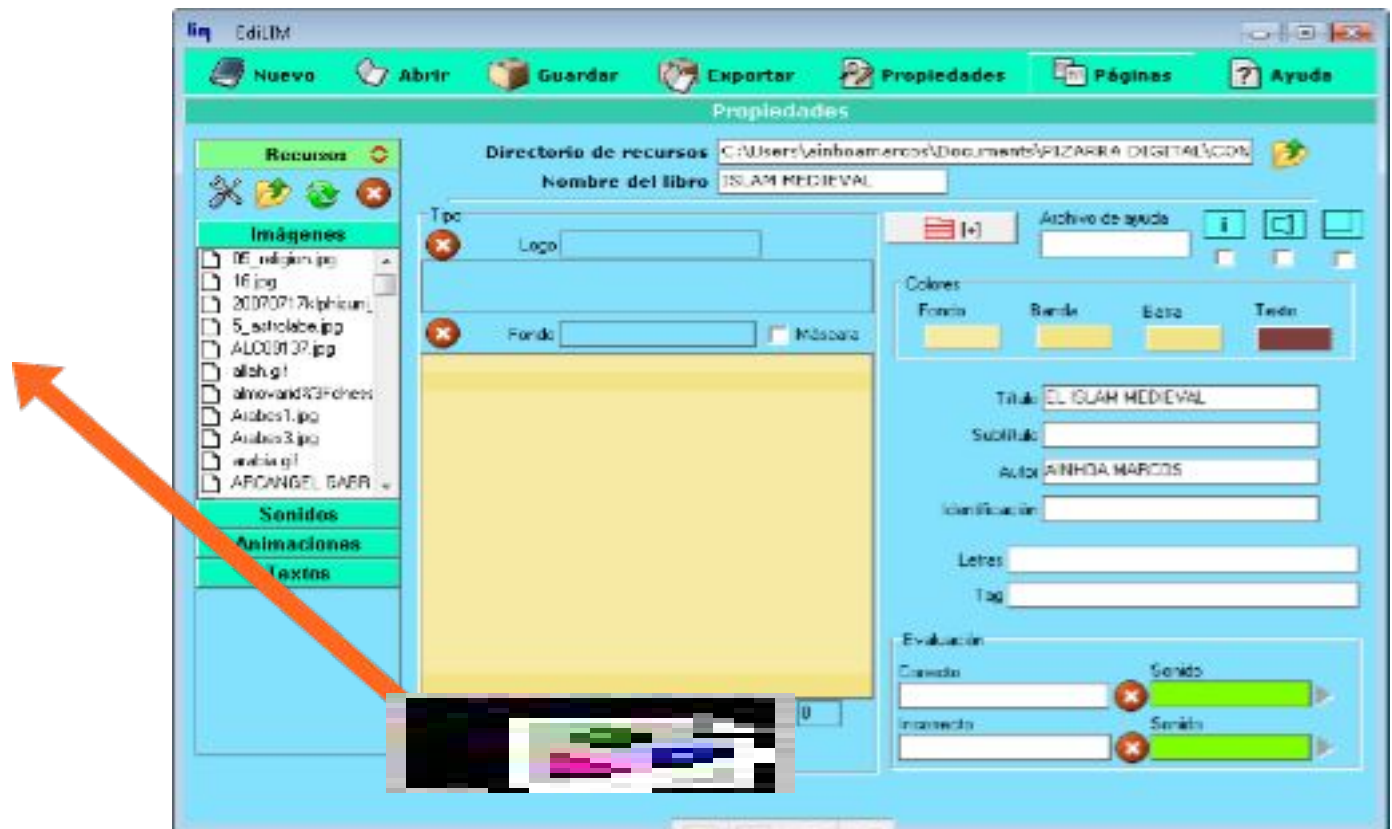
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Color de las
páginas: fondo,
banda, barra y
color de texto



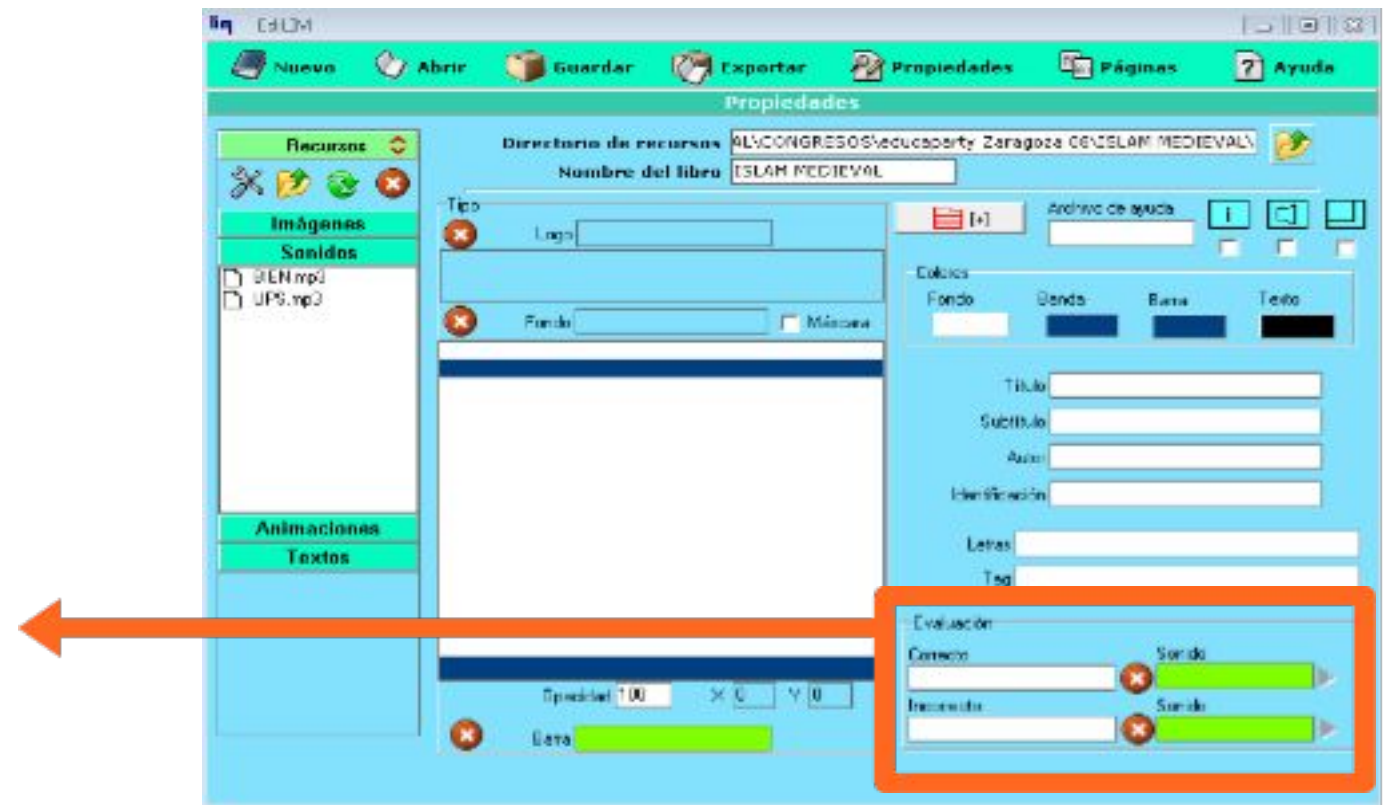
EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

Podemos
arrastrar otra
imagen en la
barra inferior



EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

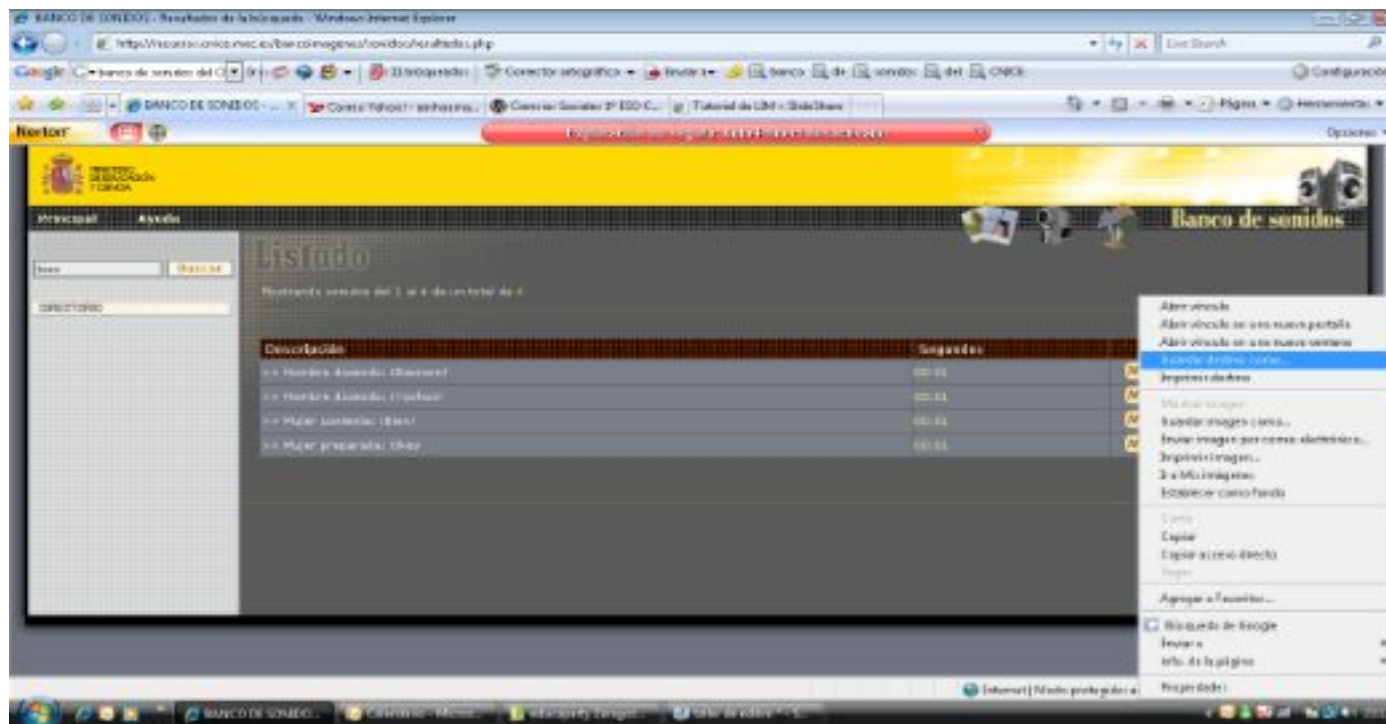
Es interesante
incluir alguna
imagen o sonido
que se mostrará
si el ejercicio
esta bien o si el
alumno se ha
confundido



PARA ESTOS SONIDOS PODEMOS
RECURRIR AL BANCO DE SONIDOS DEL
CNICE

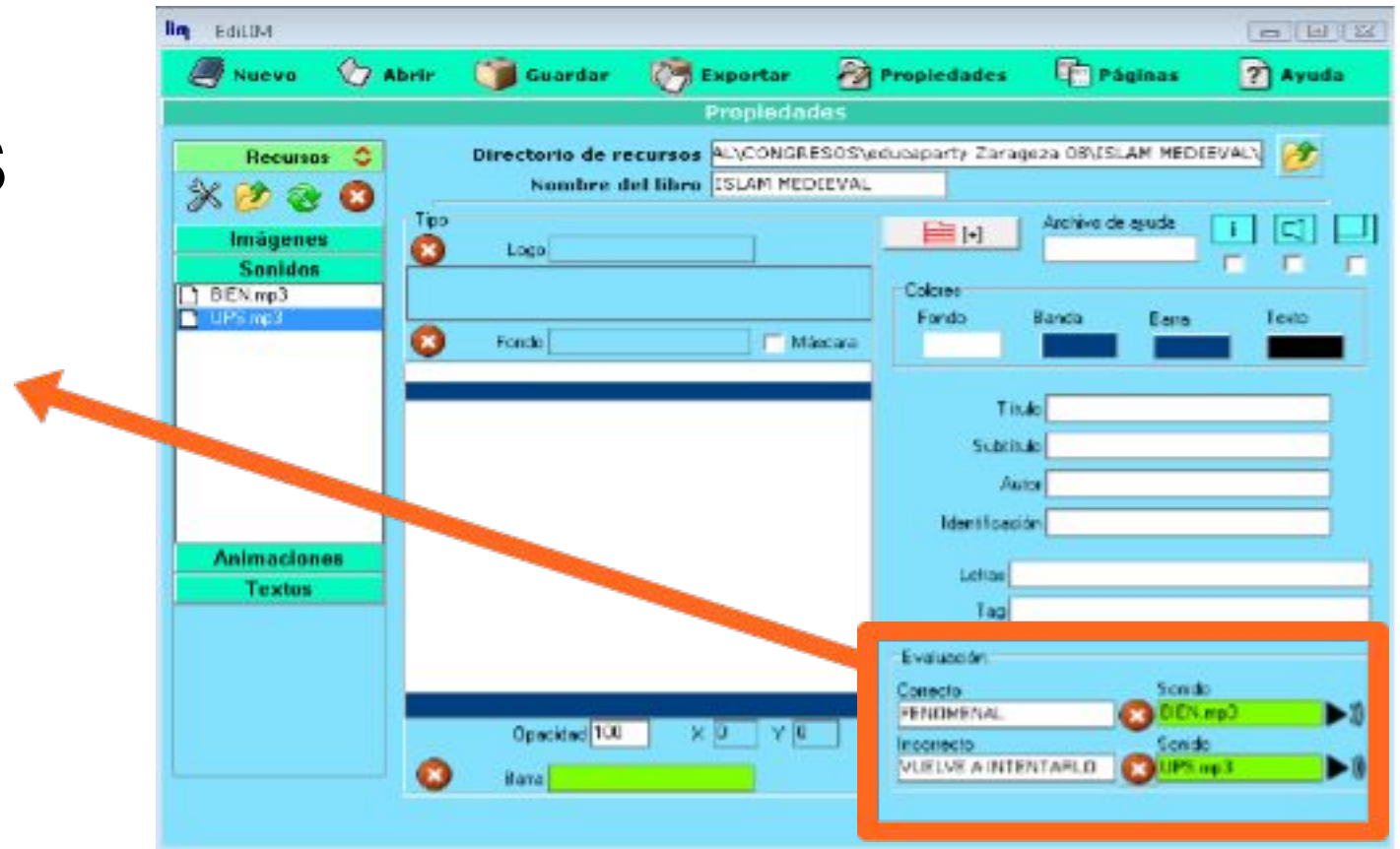
[http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos/index.
php](http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos/index.php)

DESCARGAMOS EL ARCHIVO DE
SONIDO QUE NOS INTERESA,
GUARDAR DESTINO COMO, Y LO
GUARDAMOS EN LA CARPETA DE
RECURSOS



EL INTERFAZ DE EDILIM: PROPIEDADES

ARRASTRAMOS
DESDE EL
ALMACÉN E
INCLUIMOS EL
TEXTO PARA
MOSTRAR

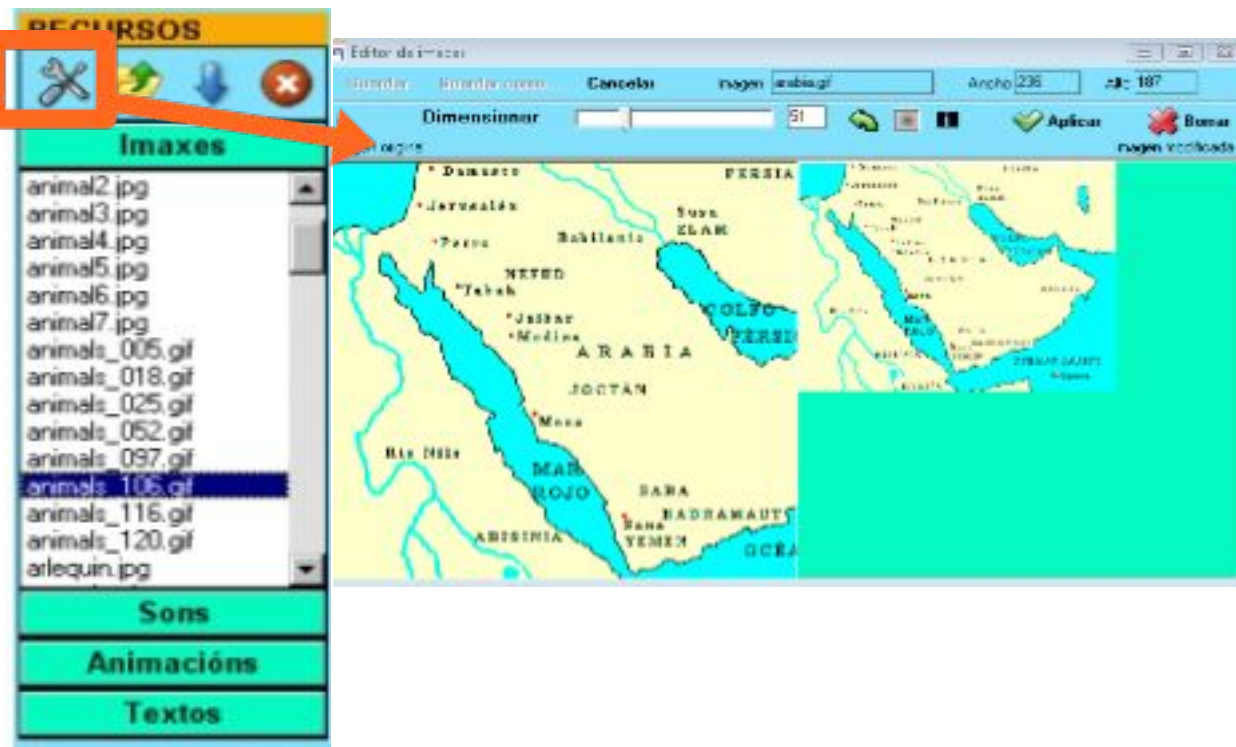


EL INTERFAZ DE EDILIM: BARRA DE HERRAMIENTAS DE LAS PÁGINAS



UNA VEZ QUE SELECCIONAMOS UNA PÁGINA APARECE LA BARRA DE NAVEGACIÓN QUE NOS PERMITE GUARDAR EL LIBRO, ORDENAR LAS PÁGINAS, CREAR UNA NUEVA, AVANZAR O RETROCEDER

EL INTERFAZ DE EDILIM: EDITOR DE IMÁGENES



SELECCIONANDO
UNA IMAGEN DEL
ALMACEN Y
PULSANDO EN
HERRAMIENTAS

PODEMOS EDITARLA HACIÉNDOLA MÁS
PEQUEÑA, PASÁNDOLA A ESCALA DE
GRISES O INVIRTIENDO SU POSICIÓN

YA ESTAMOS LISTOS PARA
EMPEZAR A INCLUIR PÁGINAS DE
ACTIVIDADES EN NUESTRO LIBRO

PÁGINAS DE EDILIM



SOLO
TENEMOS
QUE PUSAR
SOBRE EL
TIPO DE
PÁGINA
PARA
EMPEZAR A
CREARLA

IMAGEN Y TEXTO



Imagen y texto

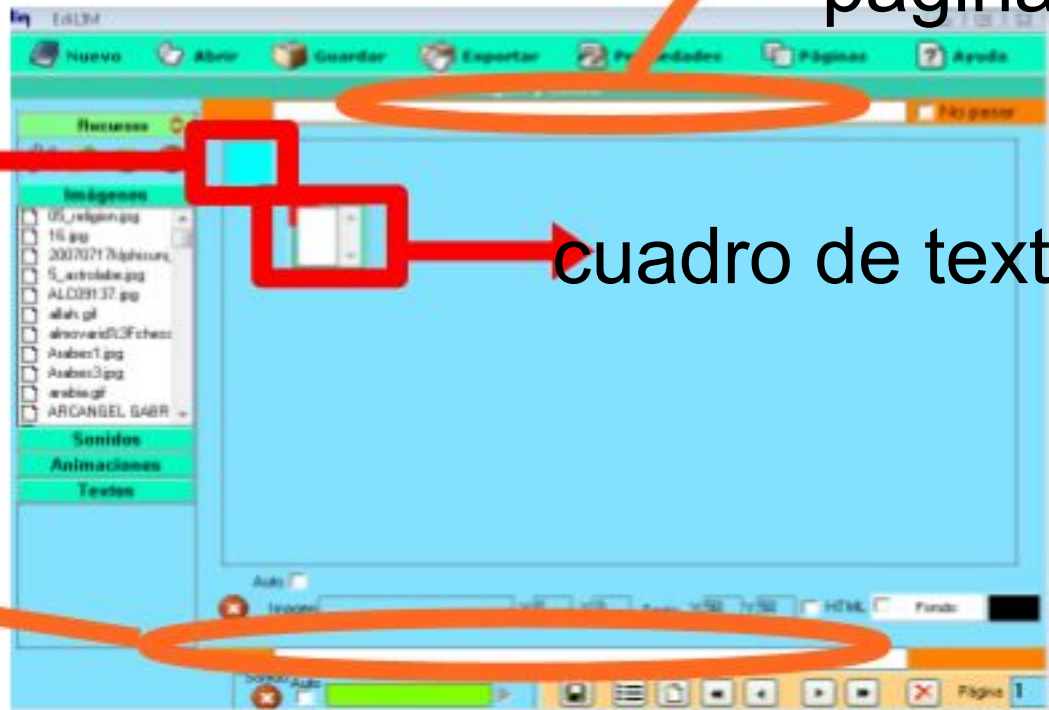
Página para mostrar información

título de la
página

cuadro de imagen

cuadro de texto

explicación

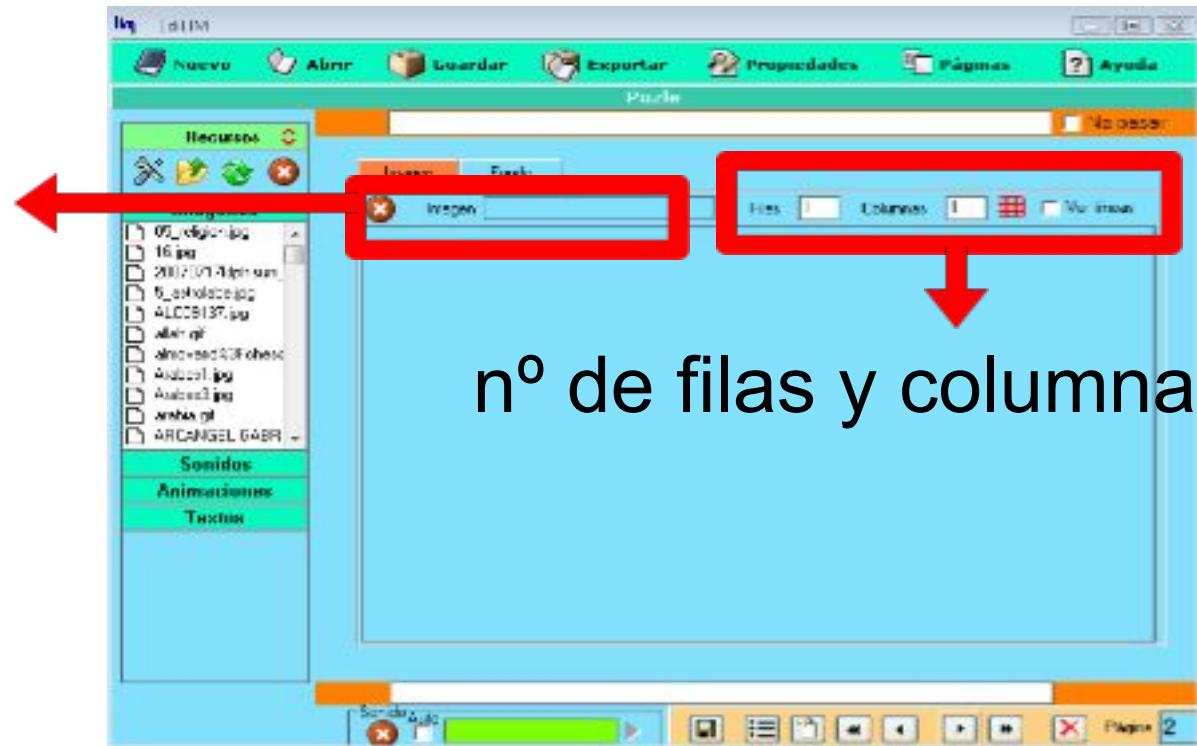


PUZLE



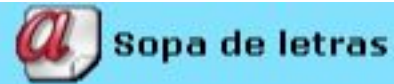
Puzle en el que el alumno tendrá que recomponer una imagen

cuadro de
imagen



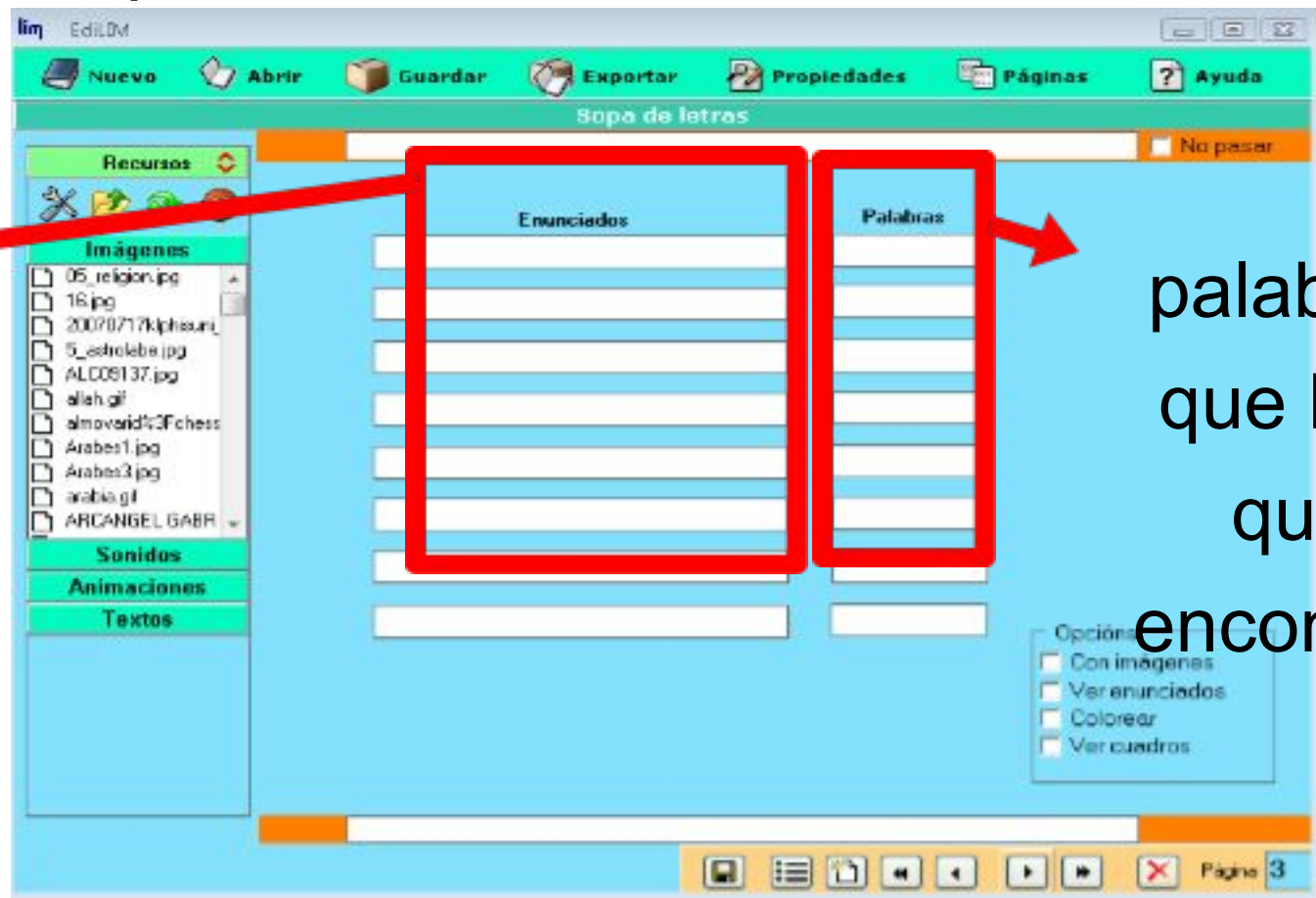
nº de filas y columnas

SOPA DE LETRAS



Para encontrar palabras

enunciados
que definen
las palabras



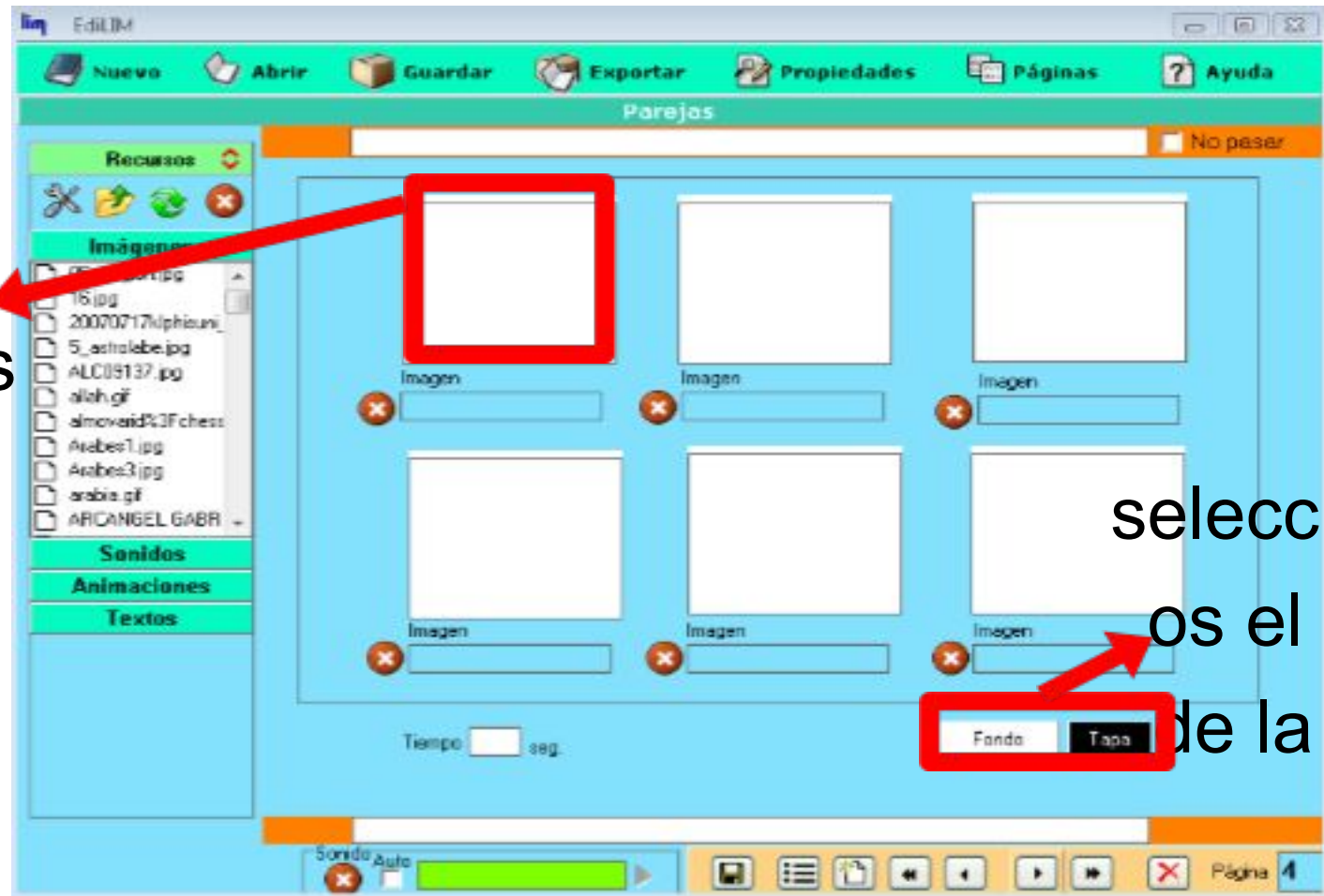
palabras
que hay
que
encontrar

PAREJAS



Para encontrar las imágenes iguales

arrastramos las imágenes



seleccionamos el color de la tapa

PREGUNTAS



Para ejercicios de preguntas y respuestas

escribimos la
pregunta



escribimos la
respuesta

RESPUESTA MÚLTIPLE



Respuesta múltiple

Para ejercicios de respuesta múltiple

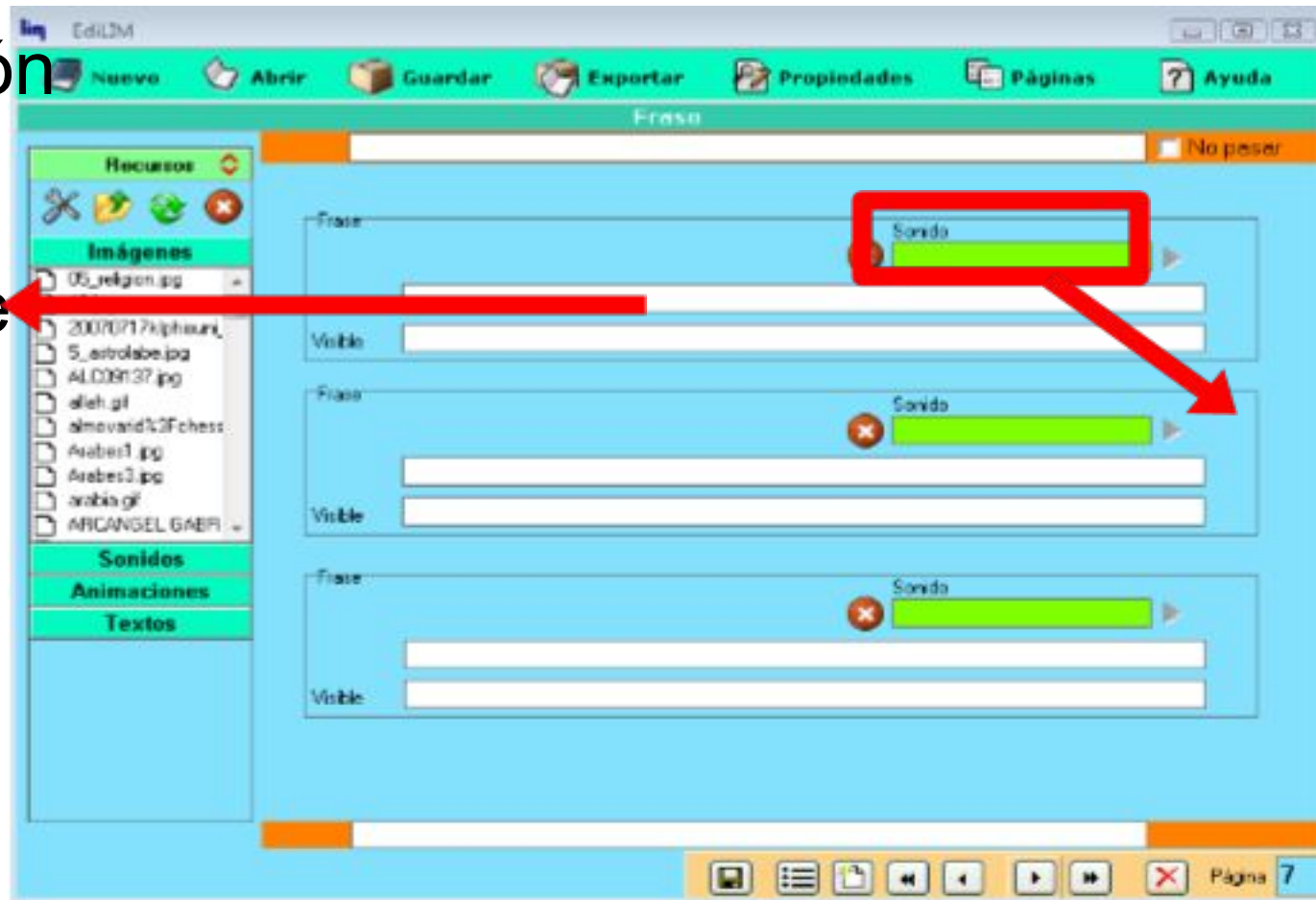
escribimos la
pregunta

FRASES



Permite crear actividades de dictado o de traducción

frase que
tendrá que
escribir



sonido
que el
alumno
tendrá
que
copiar

ESCOGER

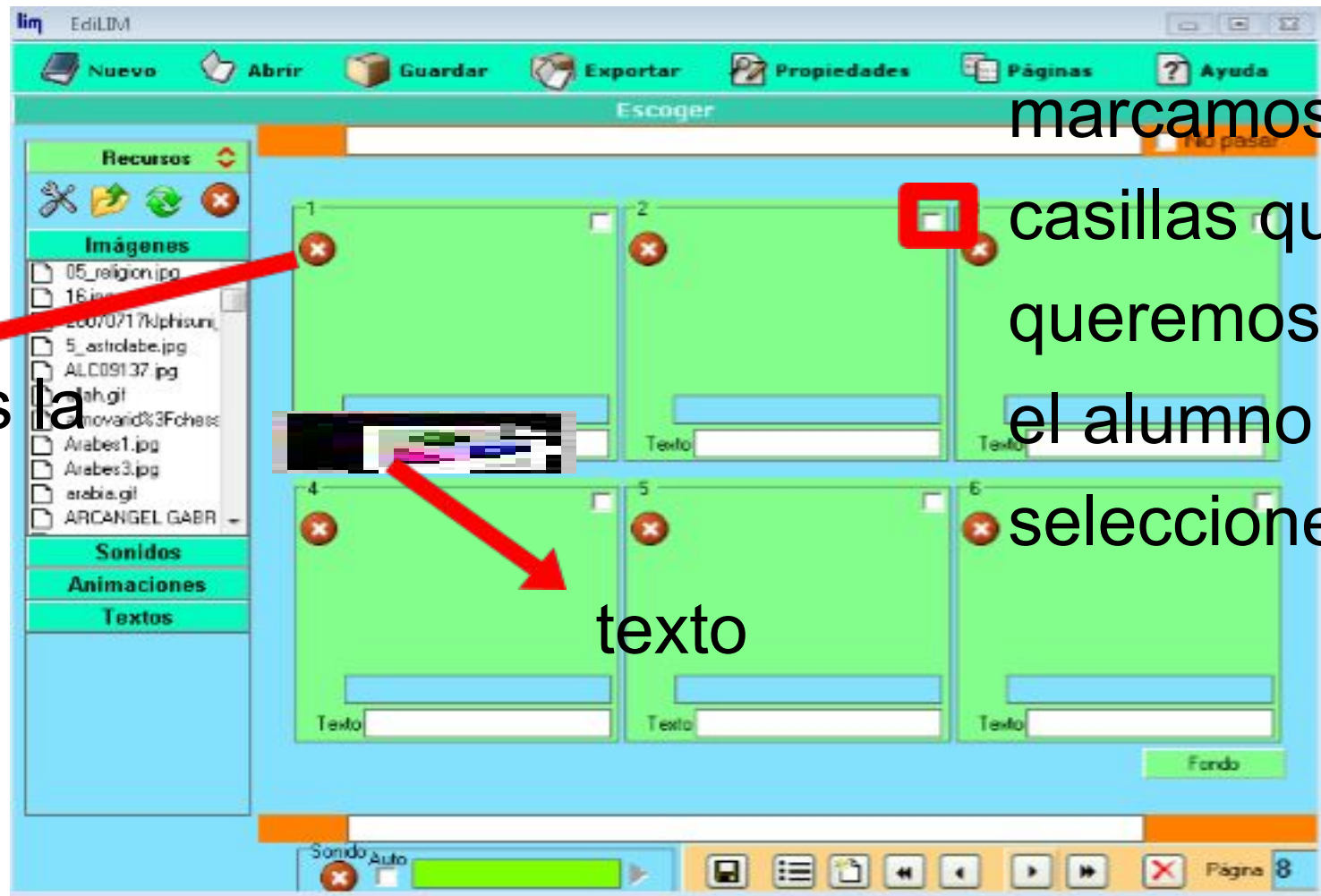


Para que el alumno seleccione entre varias imágenes o textos

marcamos las casillas que queremos que el alumno seleccione

arrastramos la imagen

texto

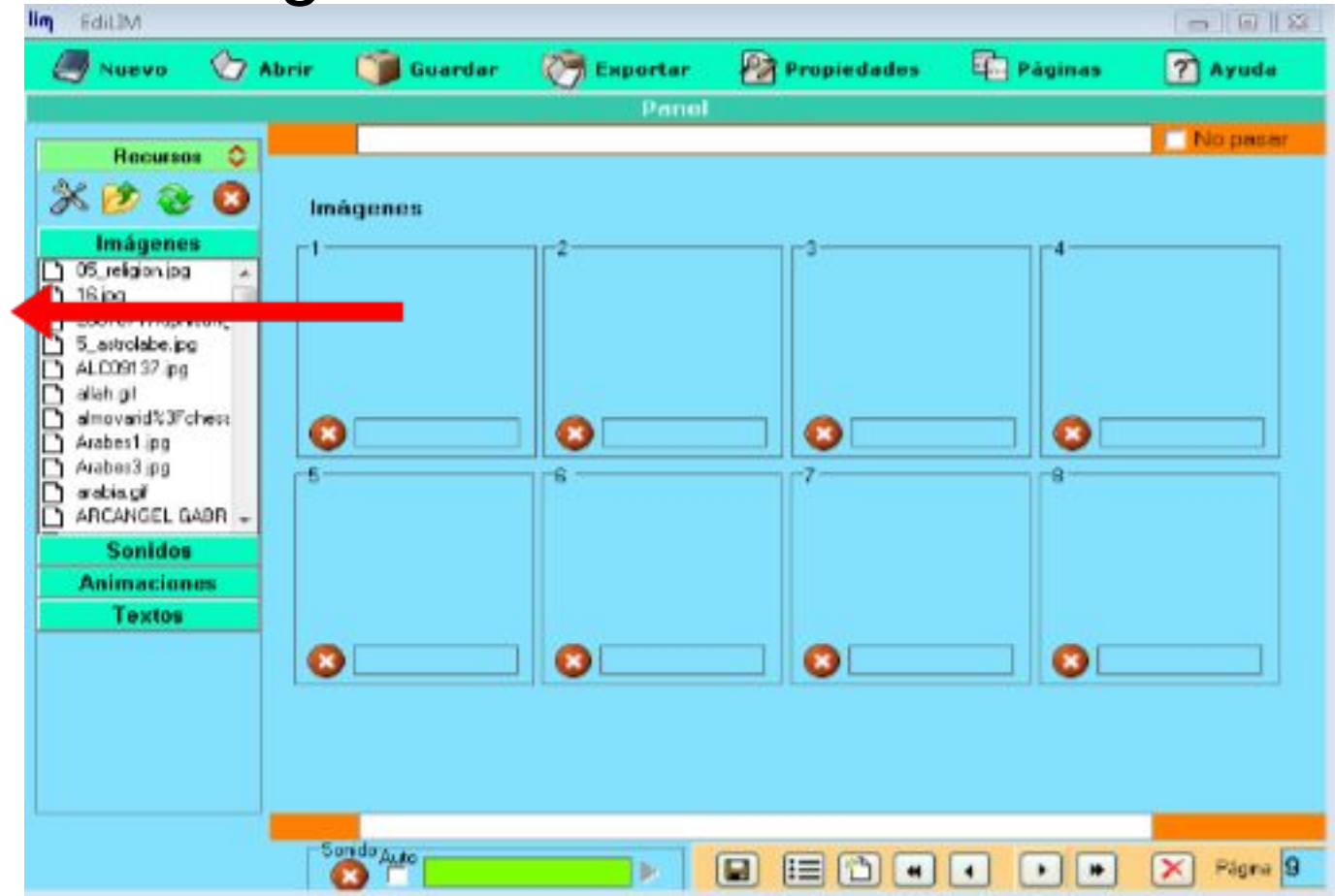


PANEL



Para exponer imágenes

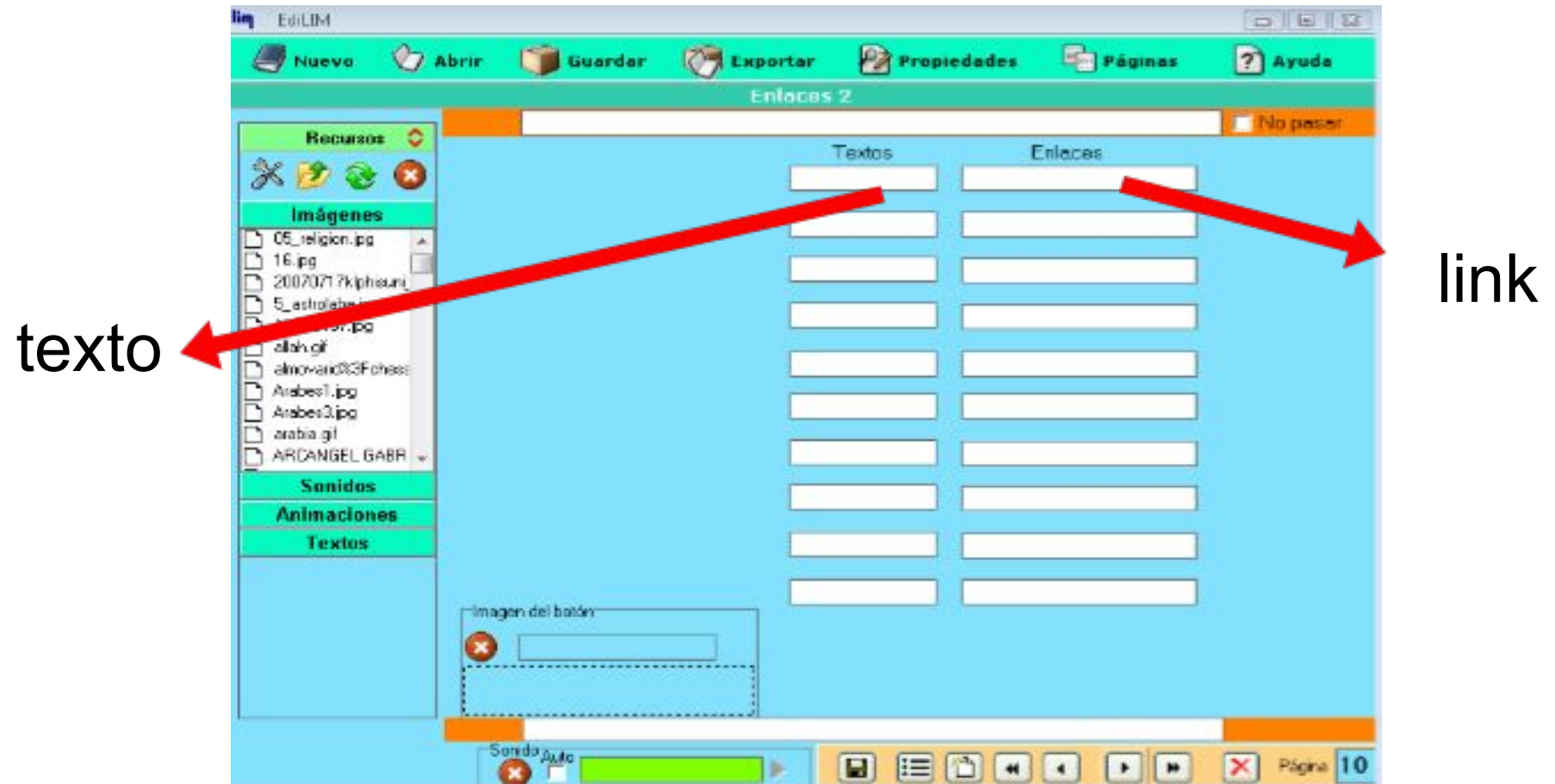
arrastramos
la imagen



ENLACES 2



Para elaborar índices o listas de enlaces



ORDENAR



Para ordenar palabras a partir de frases o frases a partir de palabras

texto

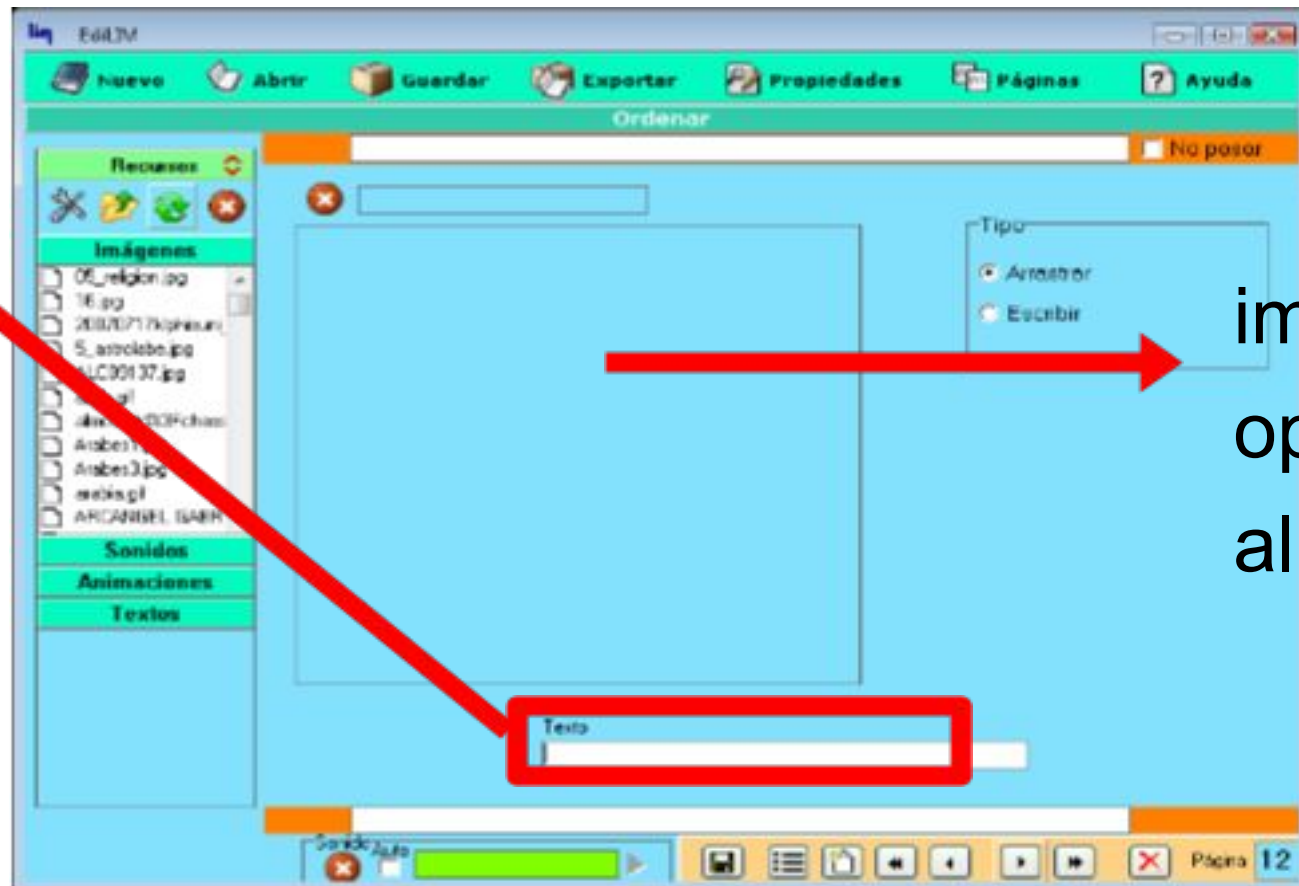


imagen
opcion
al

MEDIDAS



Permite contar objetos

texto
explicativo

resultado

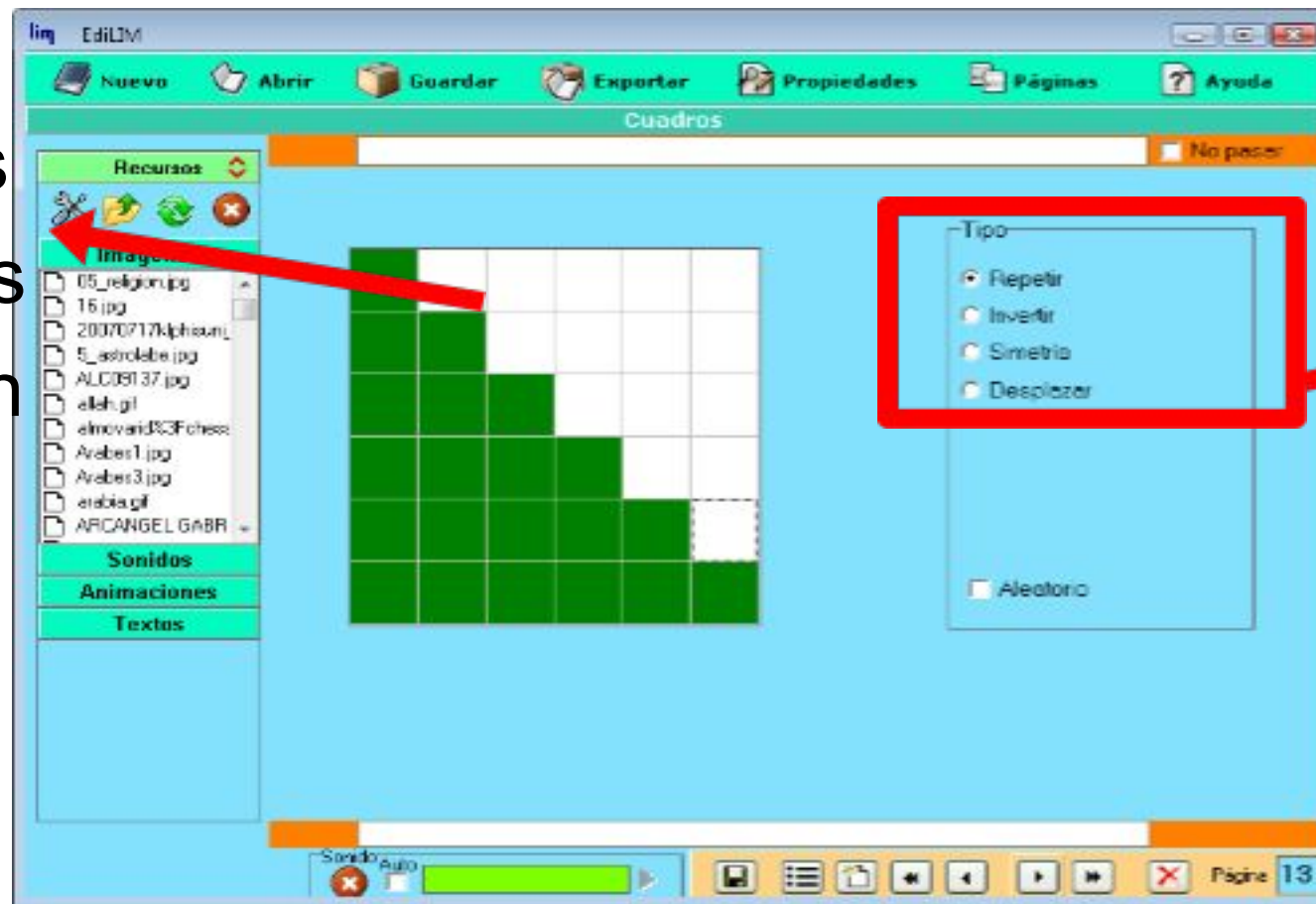
texto y valor
cada objeto

CUADROS



Para repetir el mismo dibujo, invertirlo, desplazarlo o mostrar la imagen simétrica

marcamos
los cuadros
que forman
el dibujo

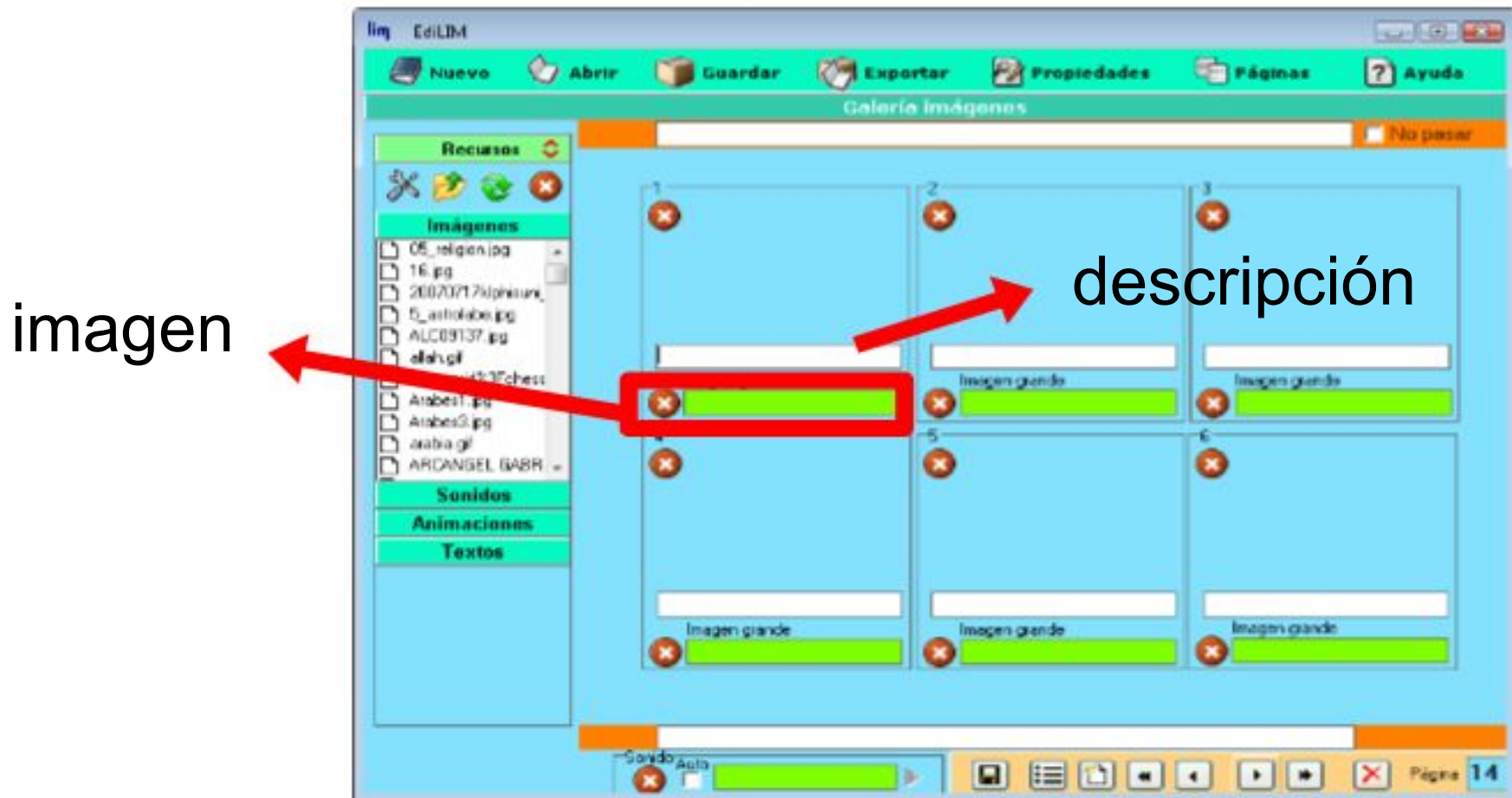


tipo de
ejercicio
o

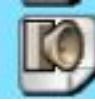
GALERÍA DE IMÁGENES



Para mostrar una galería de imágenes

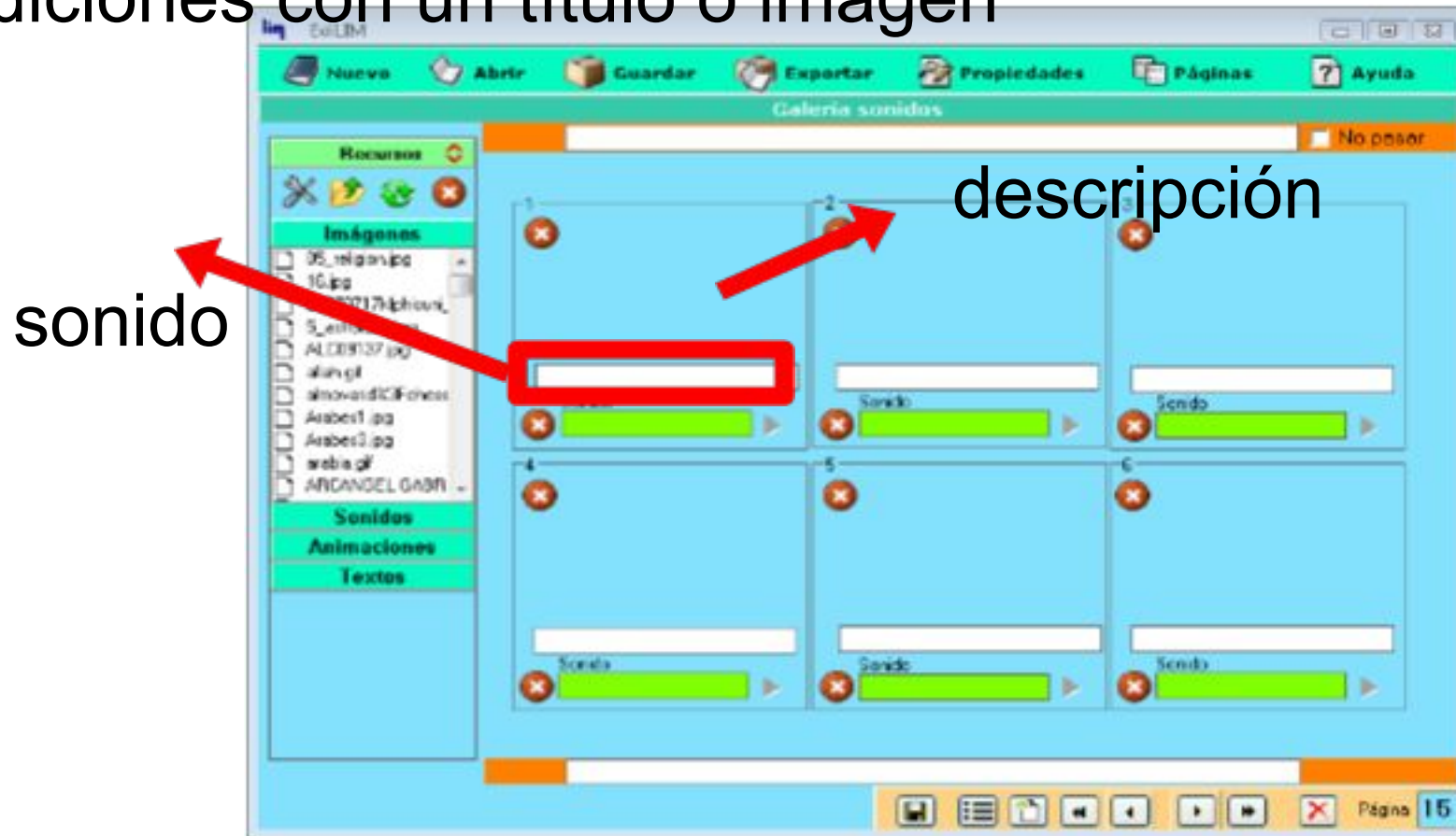


GALERÍA DE SONIDOS



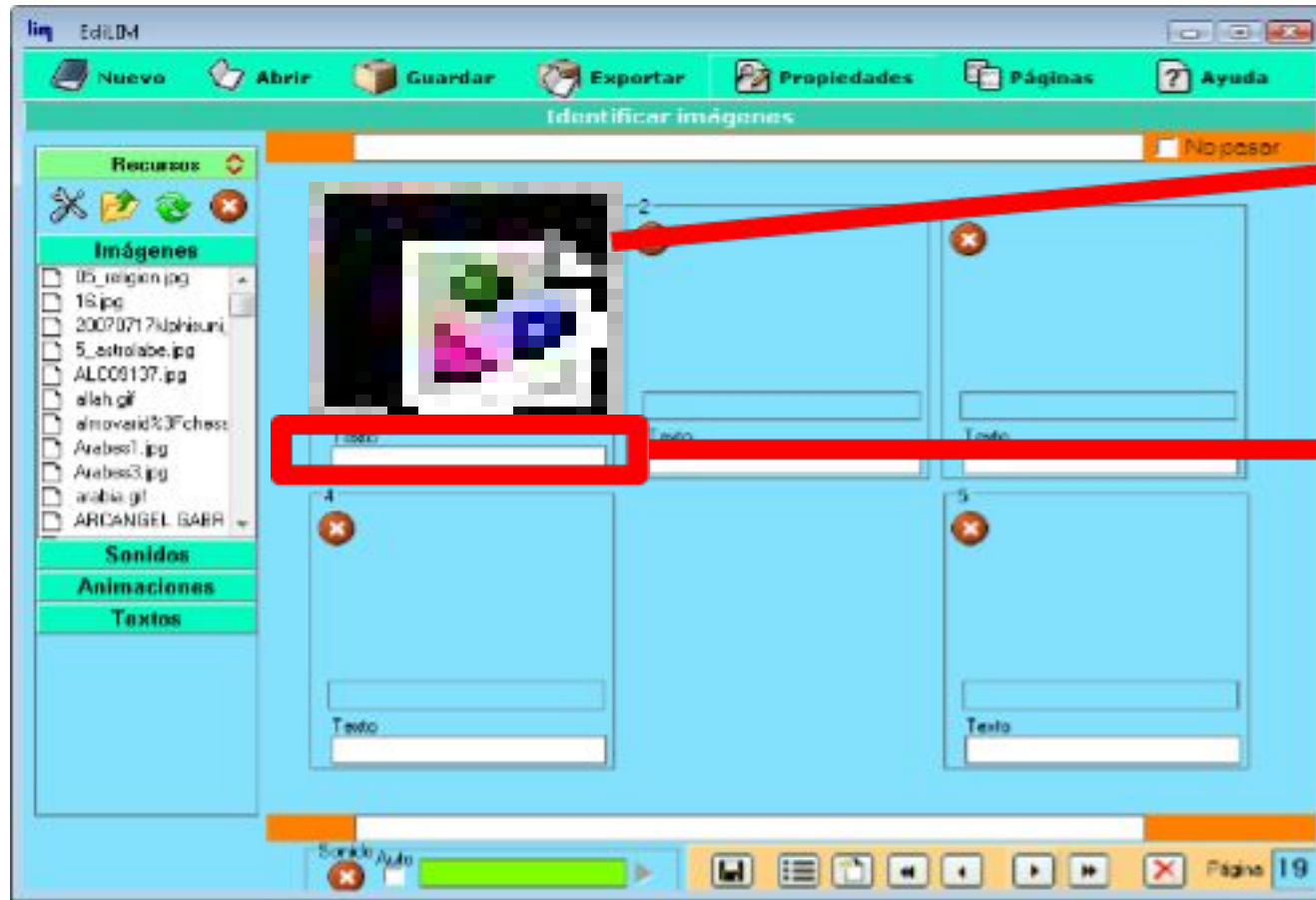
Galería sonidos

Para mostrar una galería de sonidos e identificar las audiciones con un título o imagen



IDENTIFICAR IMÁGENES

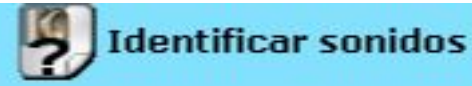
Para identificar imágenes



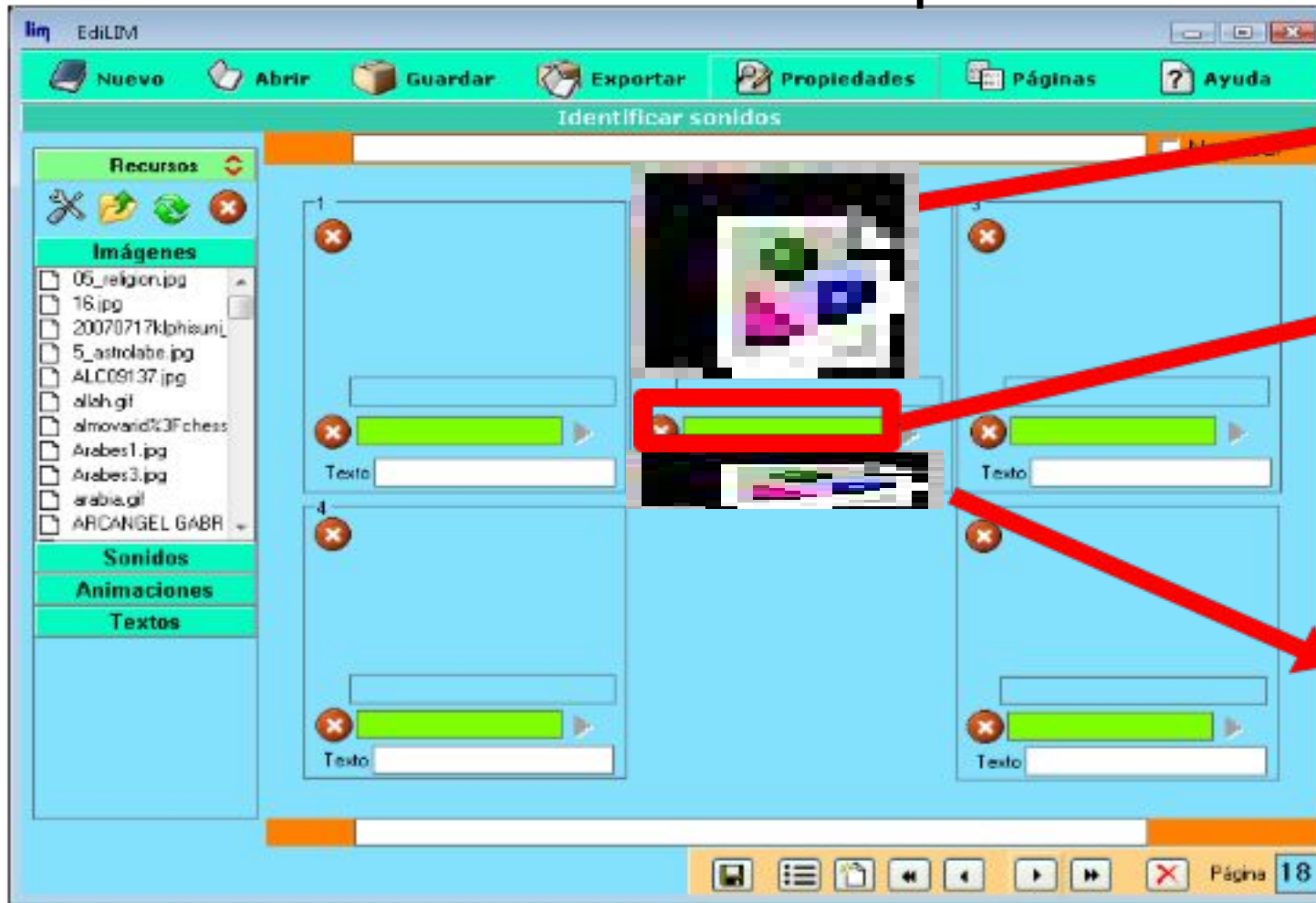
imagen

texto que
el alumno
tiene que
escribir

IDENTIFICAR SONIDOS



Para identificar sonidos al pulsar una imagen



imagen

sonido que
suena la pulsando
la imagen

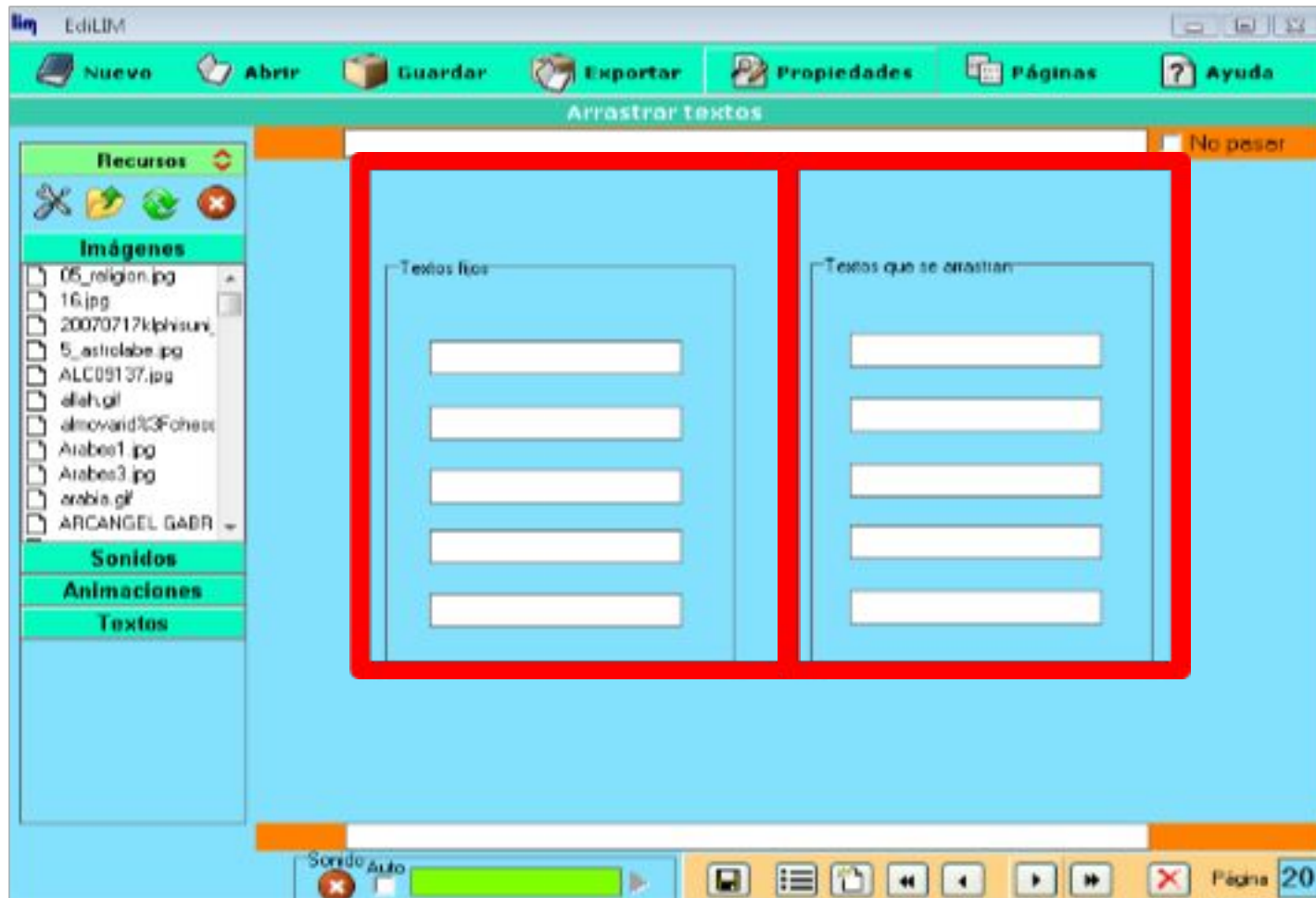
texto que el
alumno tiene
que escribir

ARRASTRAR TEXTOS



Arrastrar textos

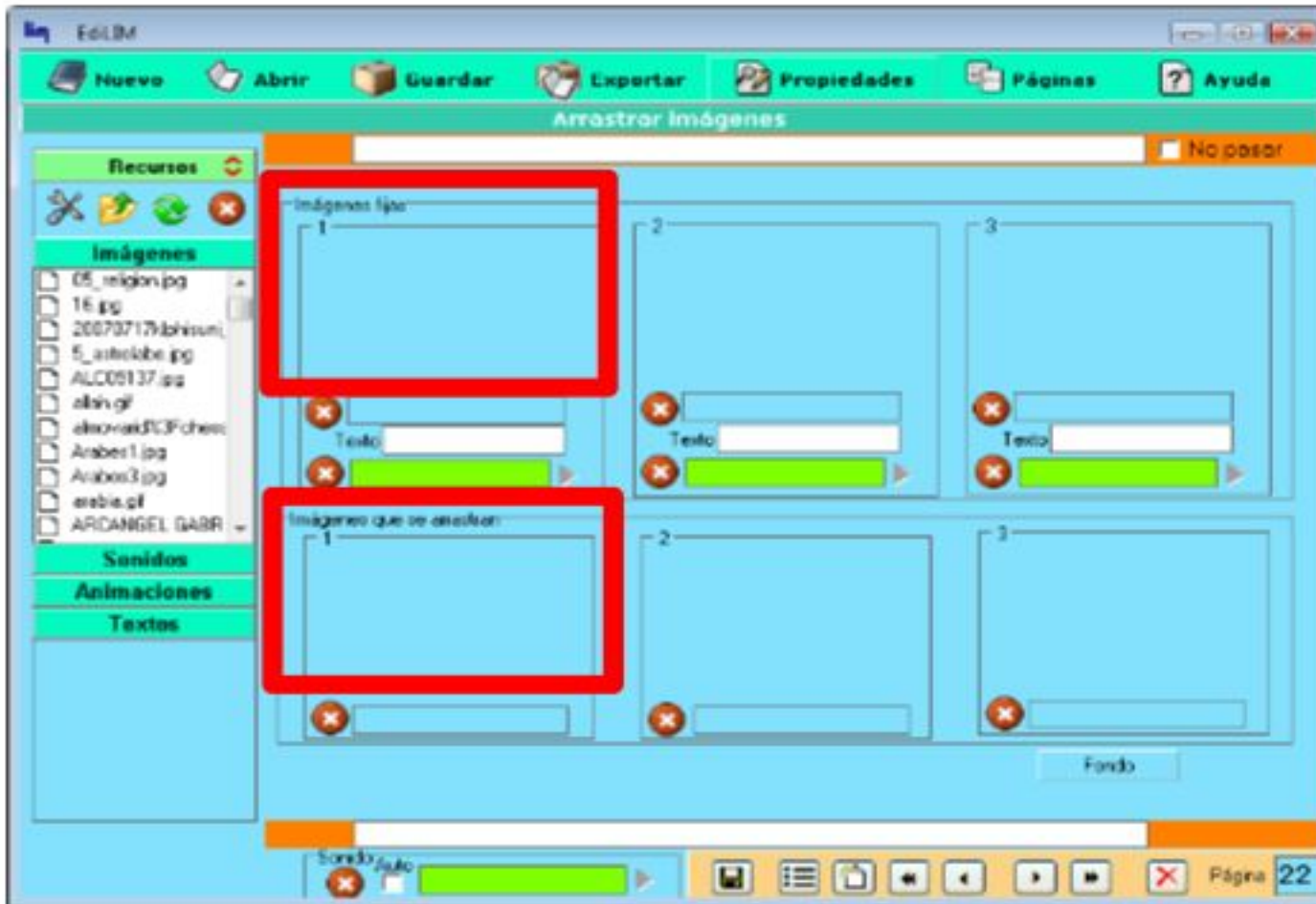
Permite arrastrar un texto hasta unirlo con otro



ARRASTRAR IMÁGENES



Permite arrastrar una imagen hasta unirla con otra



CLASIFICAR TEXTOS

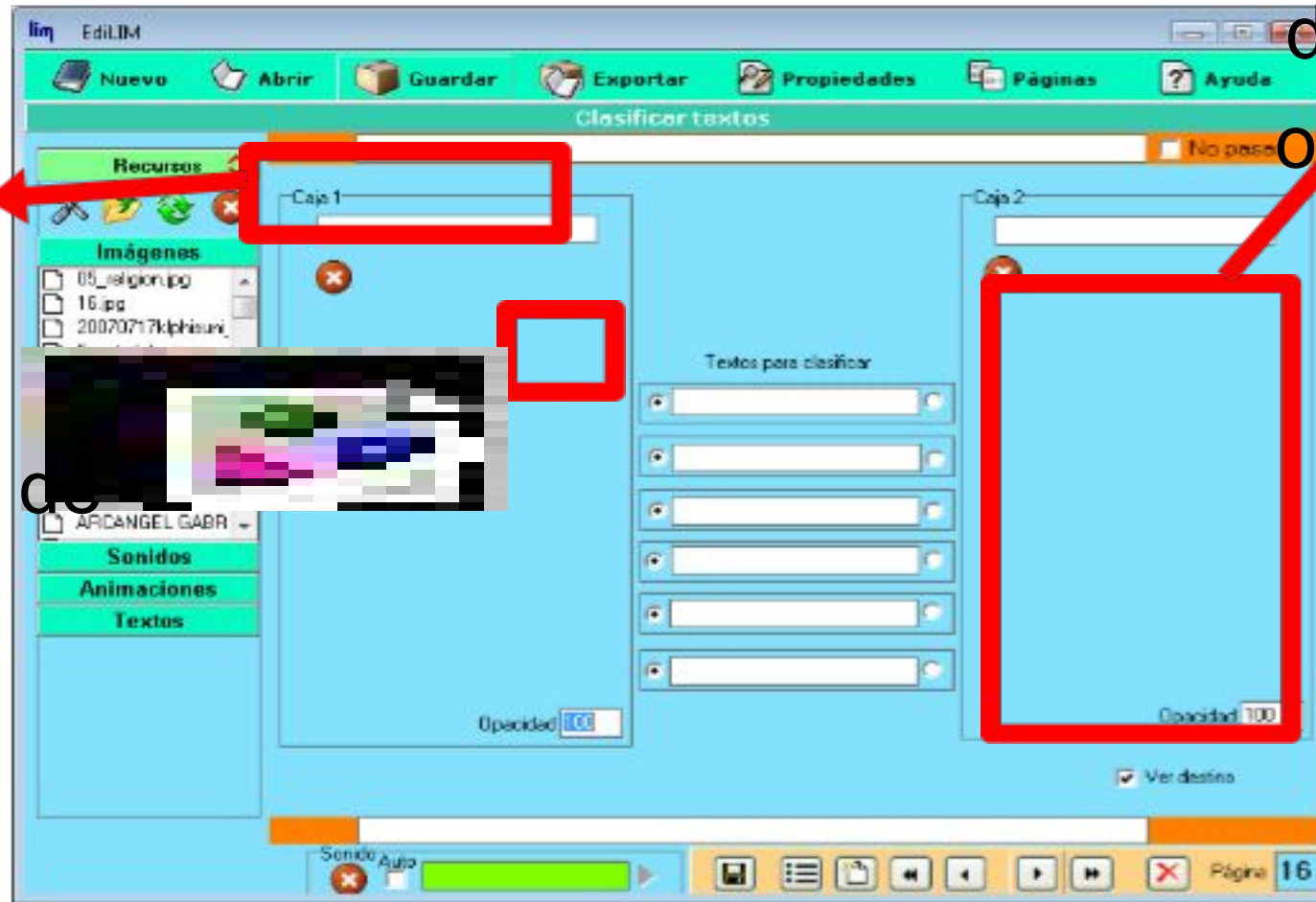


Clasificar textos

podemos
colocar una
imagen y
definir la
opacidad

Para arrastrar textos a cajas

nombre
de la
caja
selección de
la caja

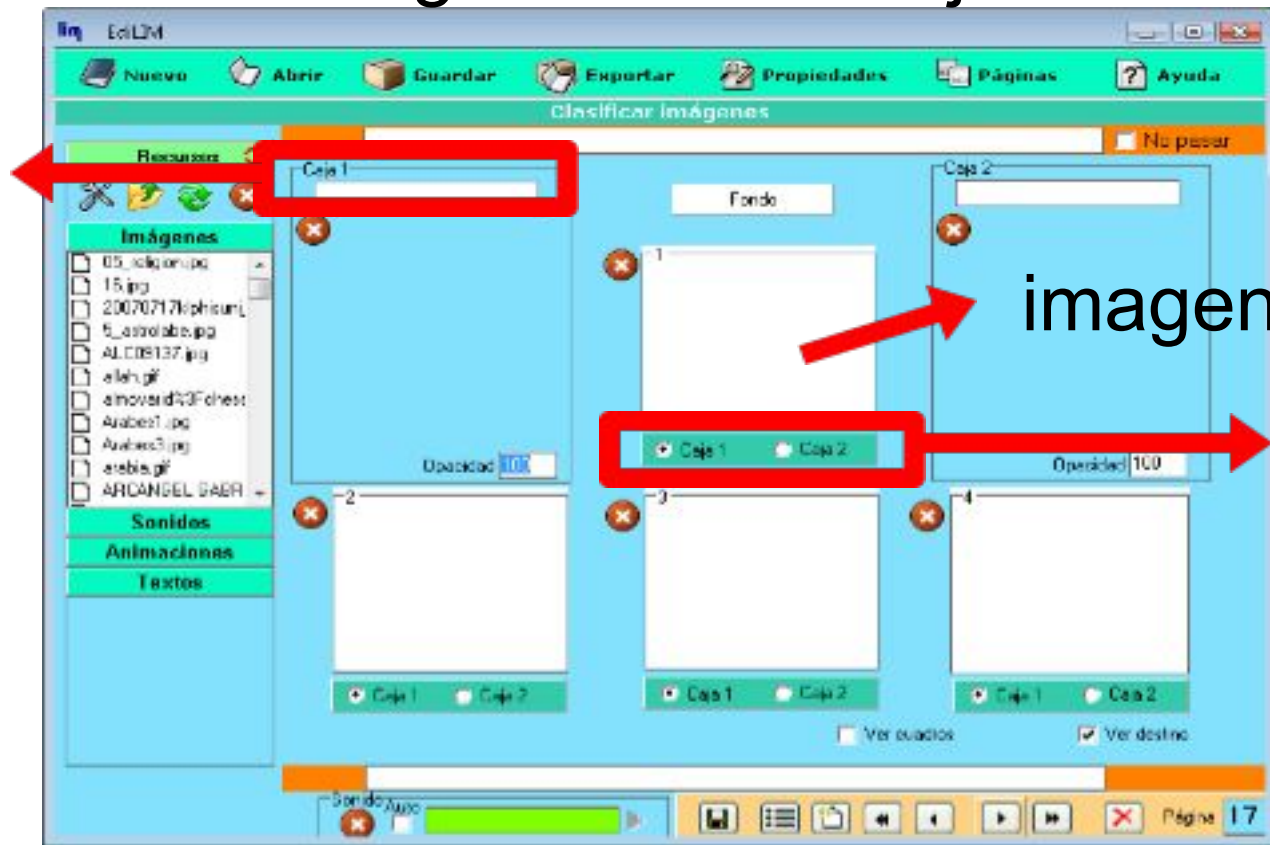


CLASIFICAR IMÁGENES



Para arrastrar imágenes a una caja

nombre
de caja



imagen

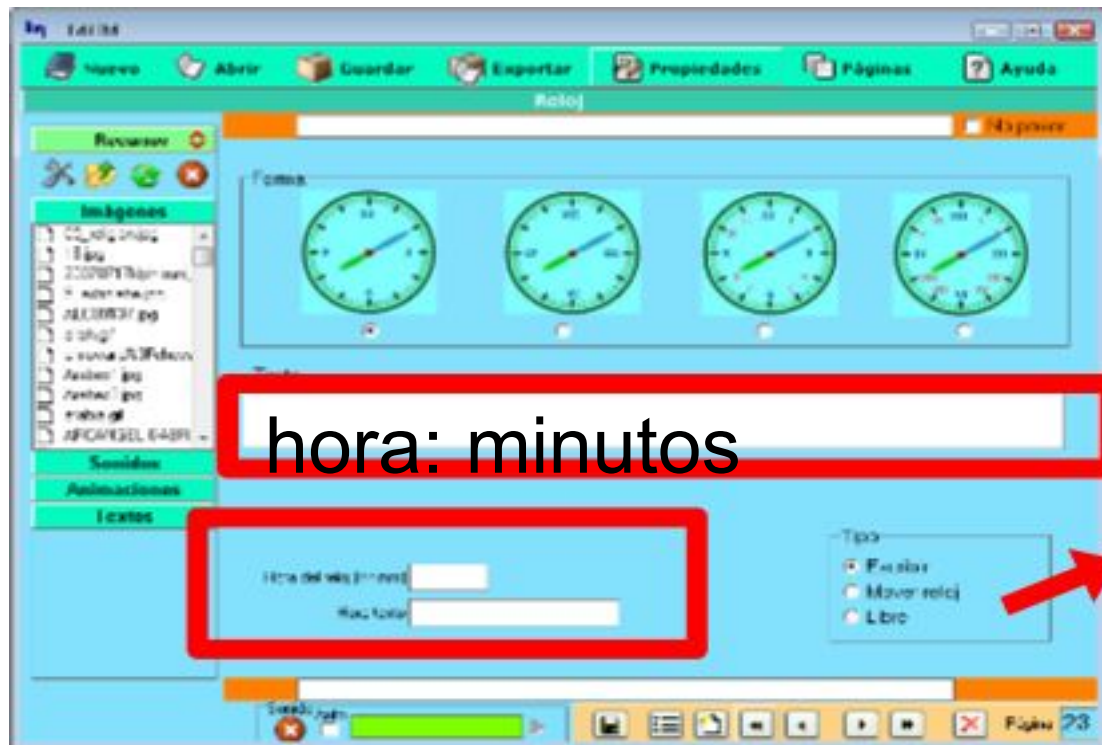
caja a la
que
pertenece

RELOJ



Reloj

Para practicar las horas en español o en otro idioma



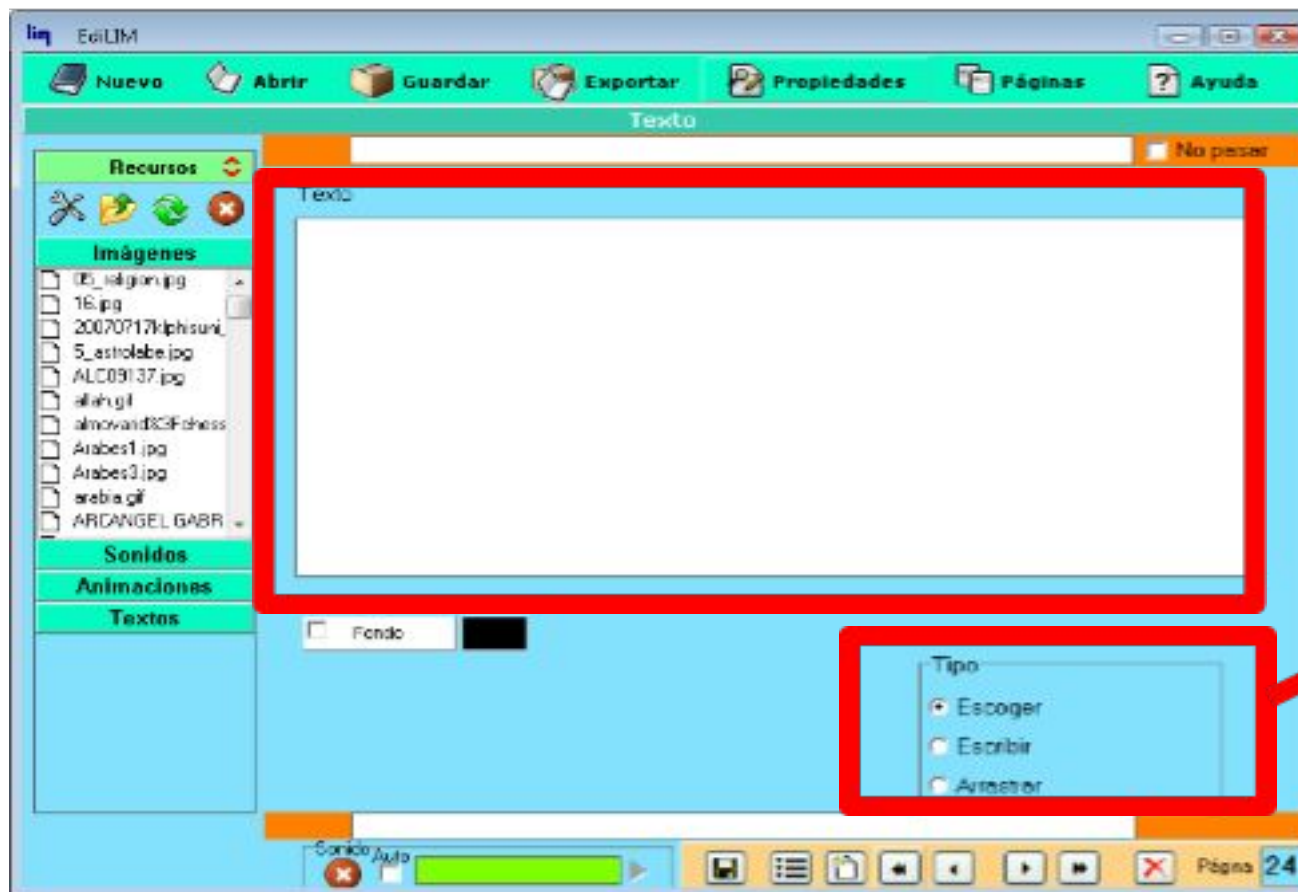
Escribir: el alumno escribe una respuesta que ha de ser igual a la que definas en el campo de "hora texto"

Mover reloj: el alumno deberá mover las agujas del reloj.

TEXTO



Página para trabajar con textos, se puede seleccionar palabras, ordenar frases, arrastrar fragmentos, etc.

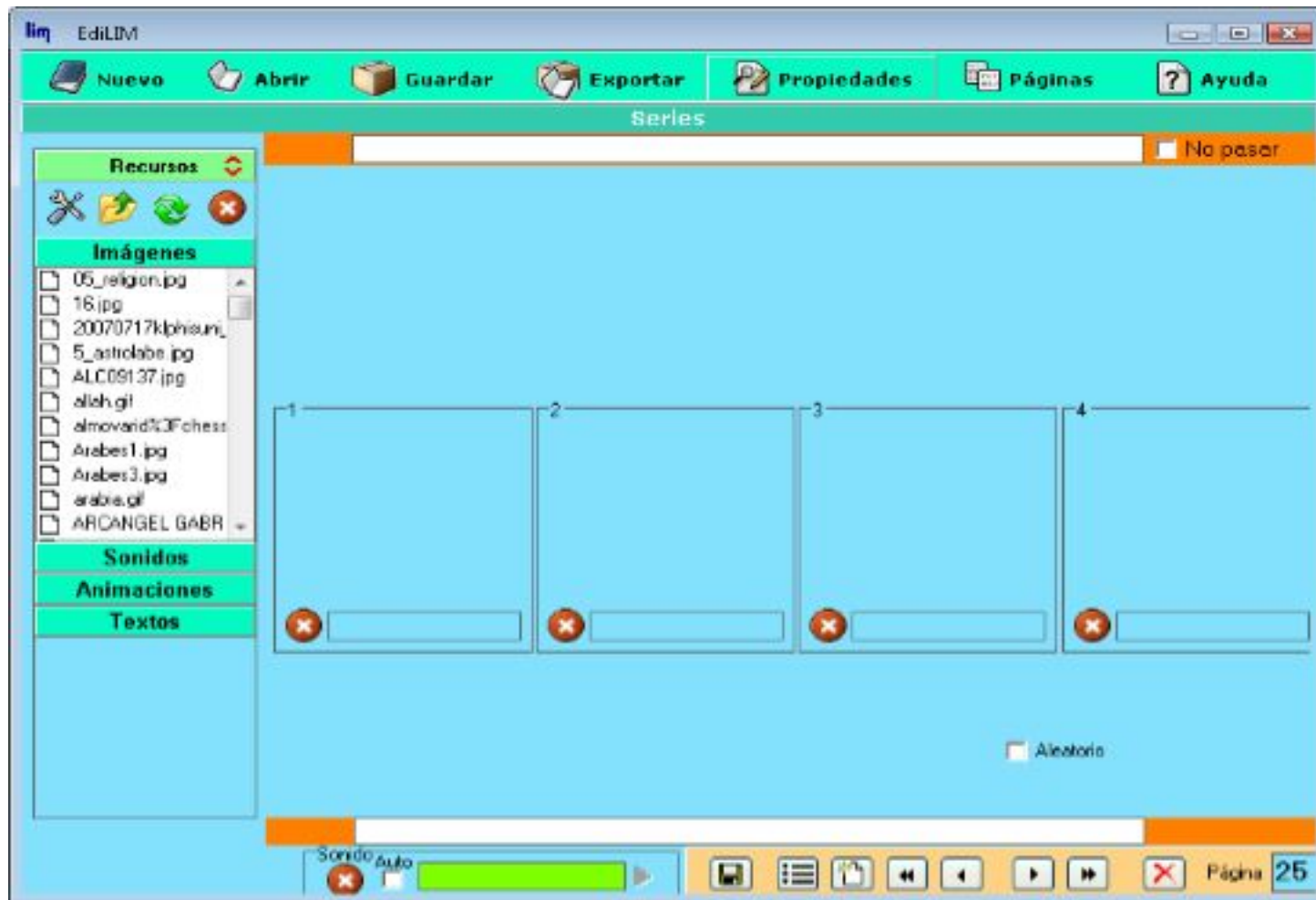


opciones

SERIES



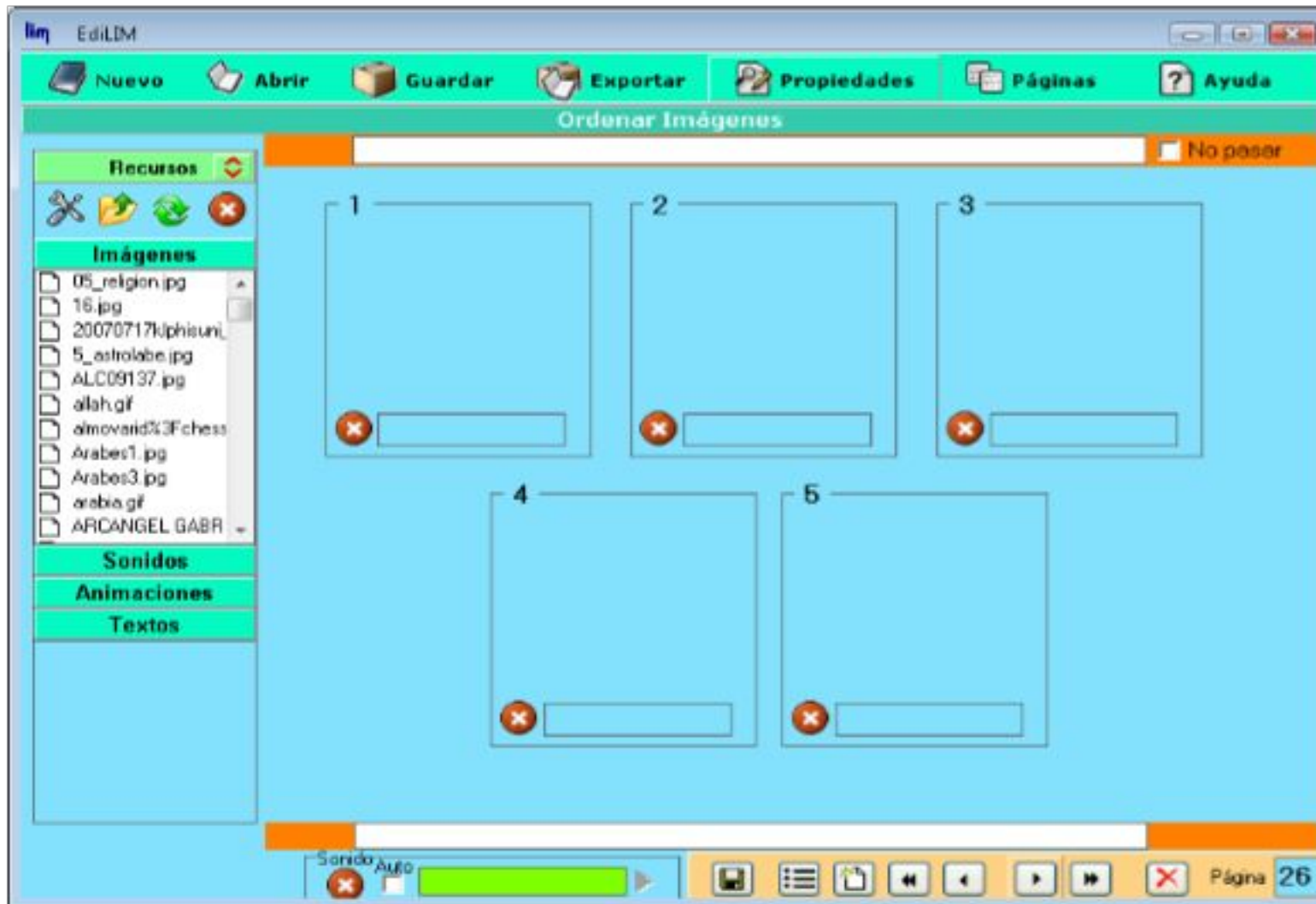
Para arrastrar objetos hasta completar la serie



ORDENAR IMÁGENES



Para ordenar series de imágenes

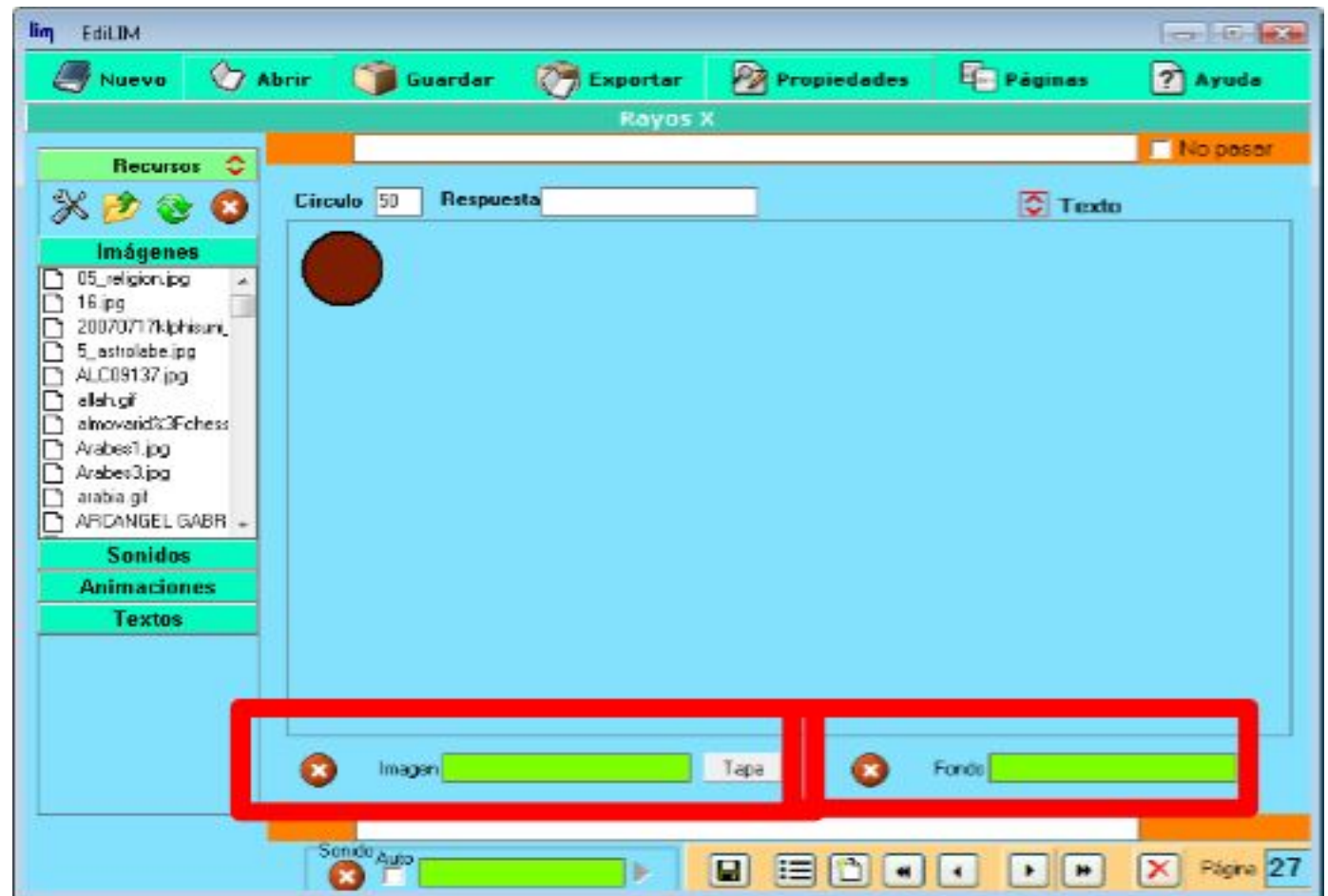


RAYOS X



Muestra dos imágenes superpuestas, la inferior sólo es visible en el espacio definido por un círculo.

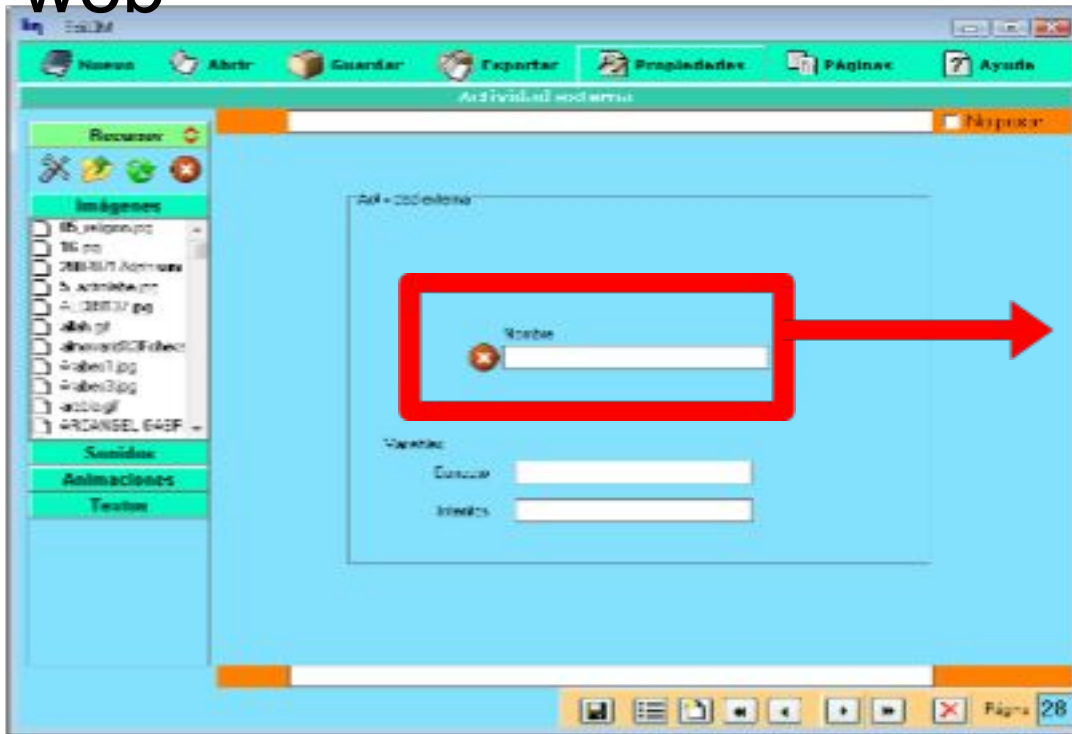
El alumno
ha de
averiguar de
qué se trata



ACTIVIDAD EXTERNA



Permite incluir archivos de flash del almacén o de la web

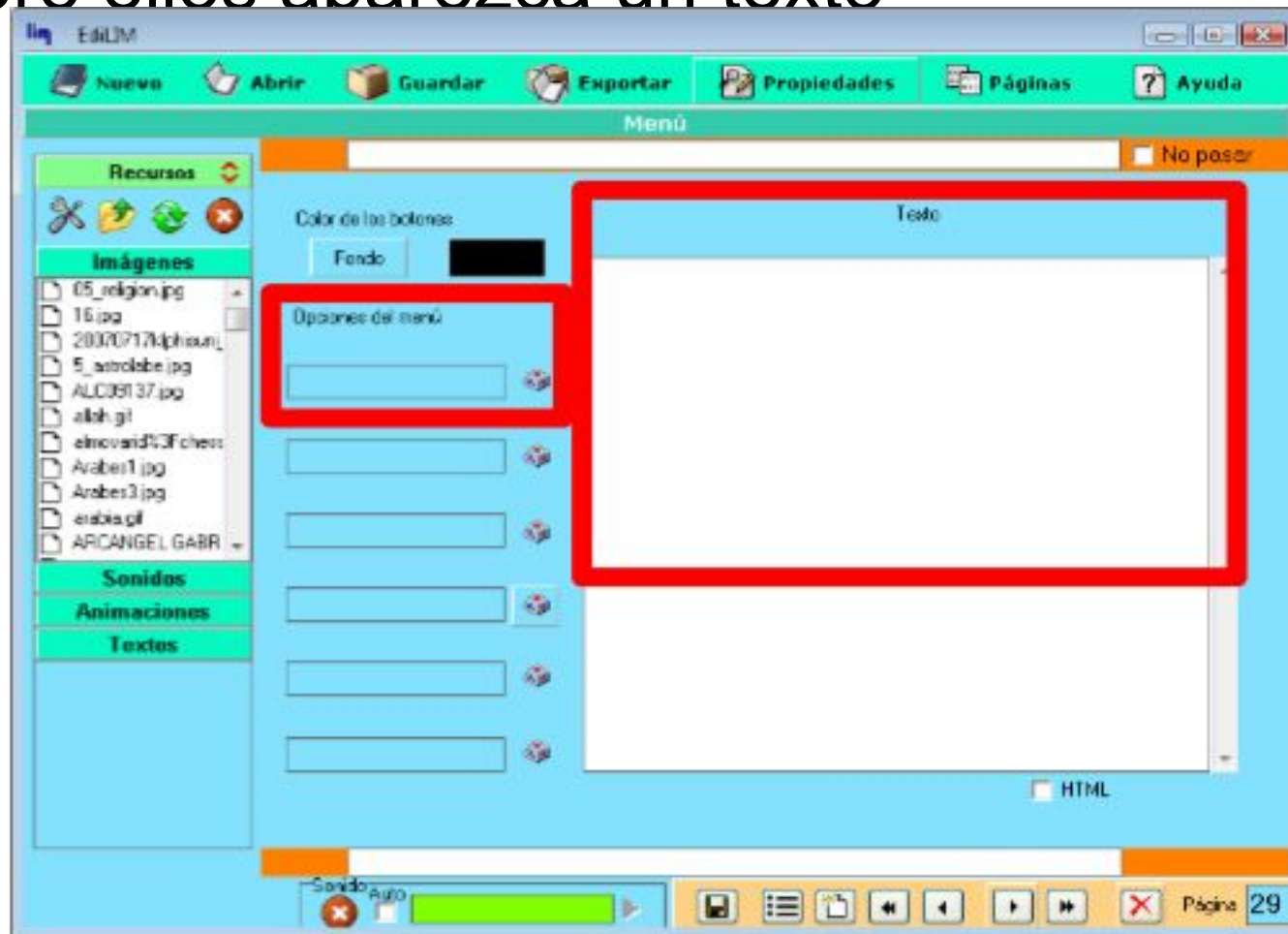


arrastramos desde el
almacén o escribimos
la dirección de
internet <http://>

MENÚ



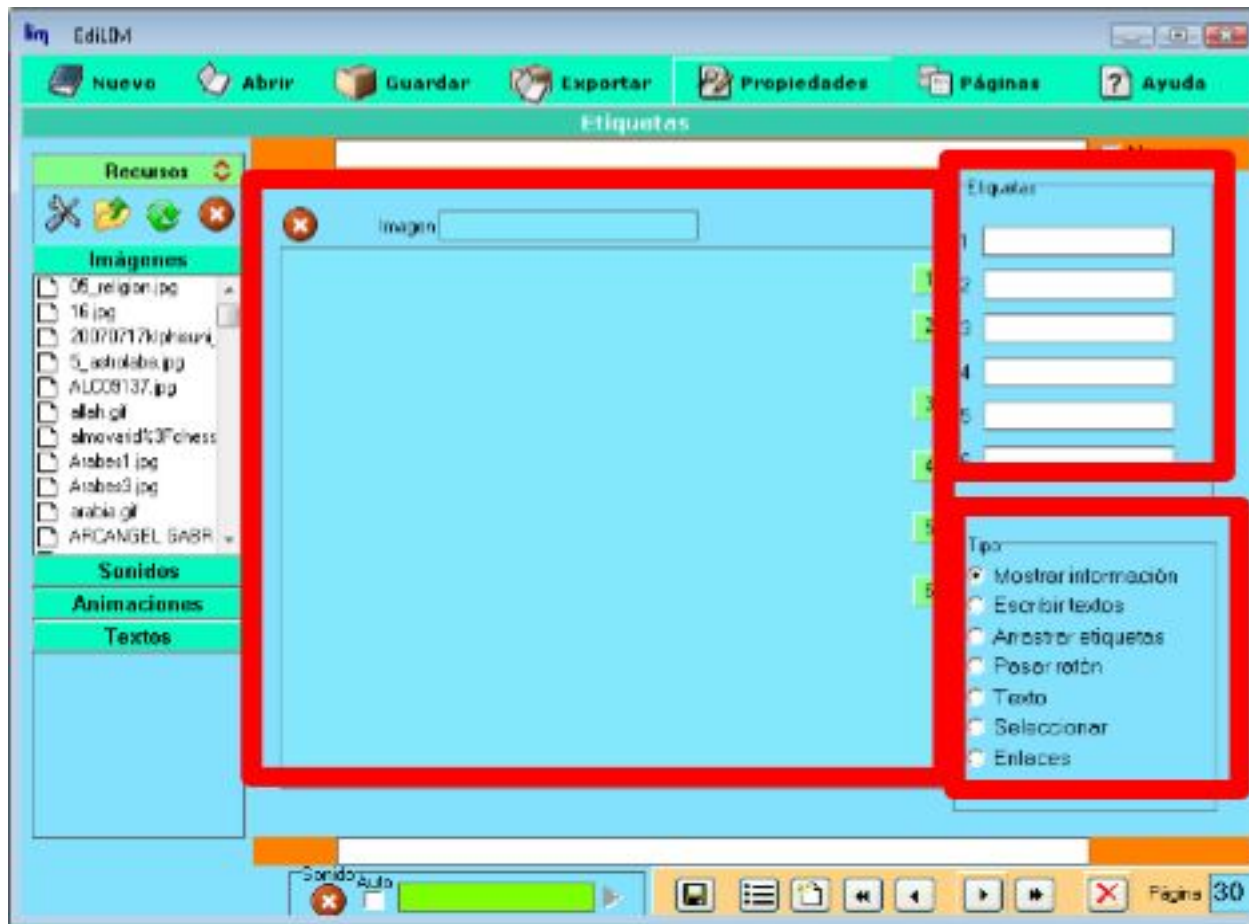
Aparece un menú a la izquierda con botones para que al pulsar sobre ellos aparezca un texto



ETIQUETAS



Permite mover las etiquetas hasta el lugar correcto de una imagen



variantes:
arrastrar,
escribir,
texto...

MOVER IMÁGENES



Mover imágenes

El alumno podrá arrastrar hasta seis imágenes. Permite encajar figuras, completar imágenes, establecer secuencias

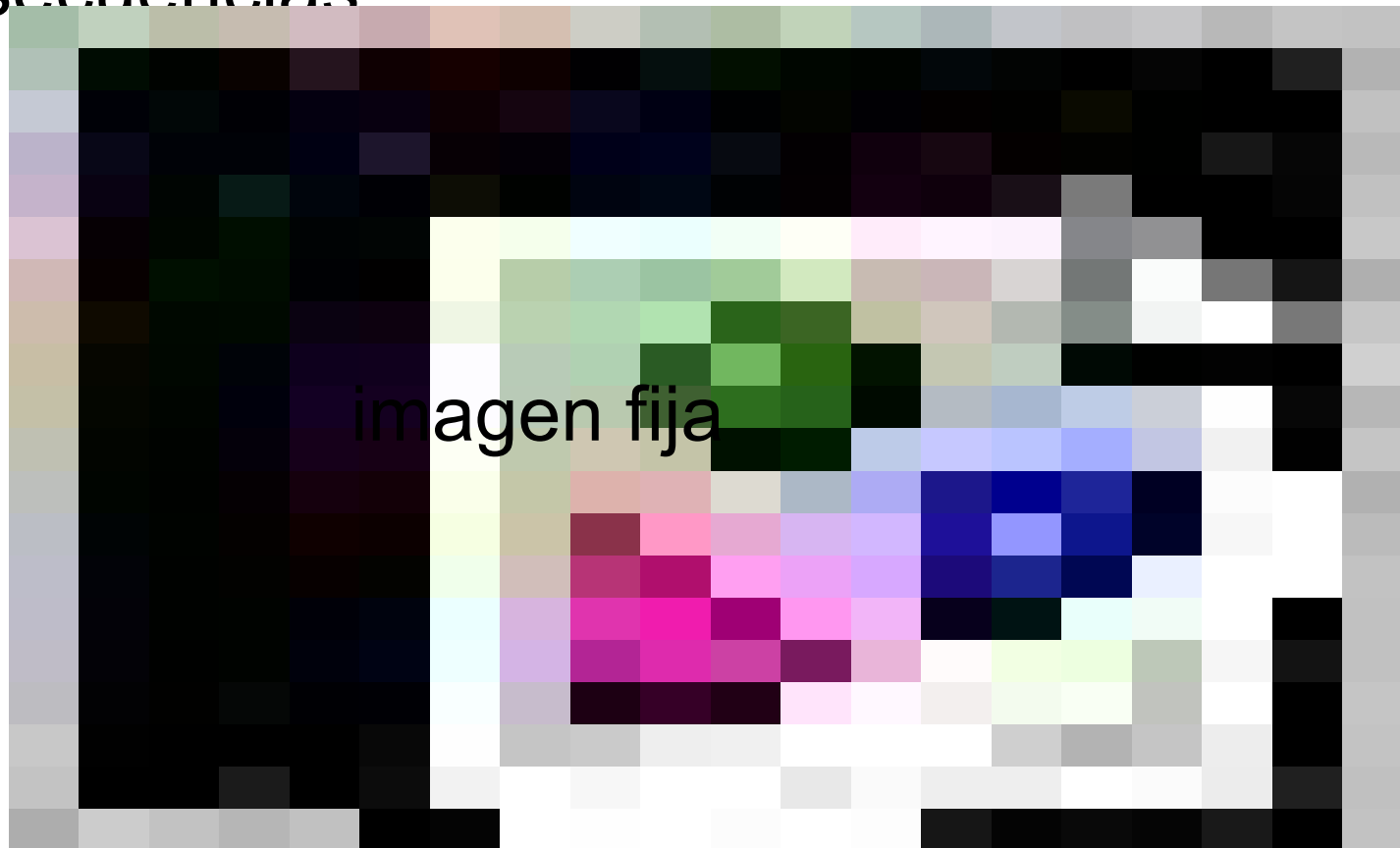


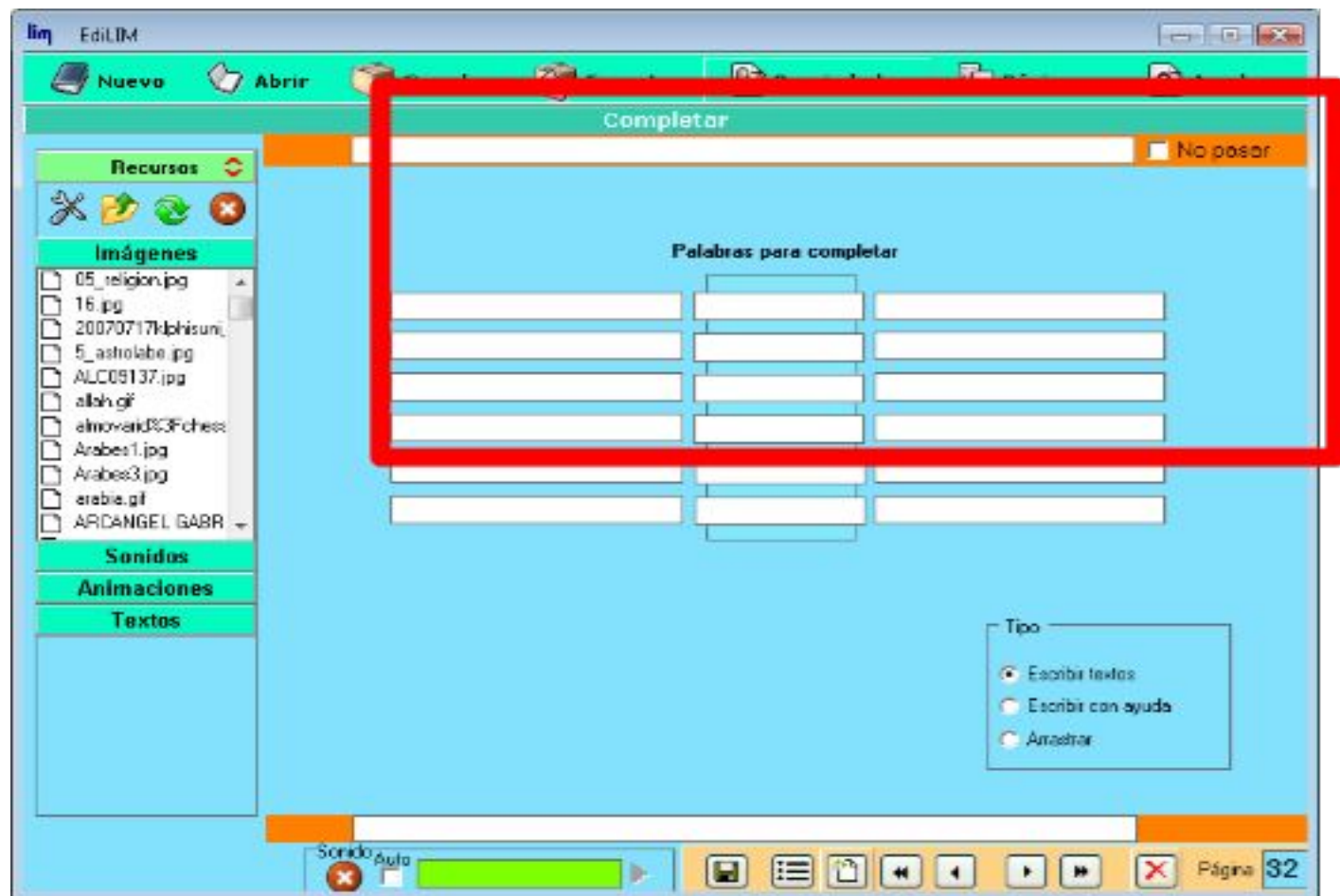
imagen fija

imágenes para mover

COMPLETAR



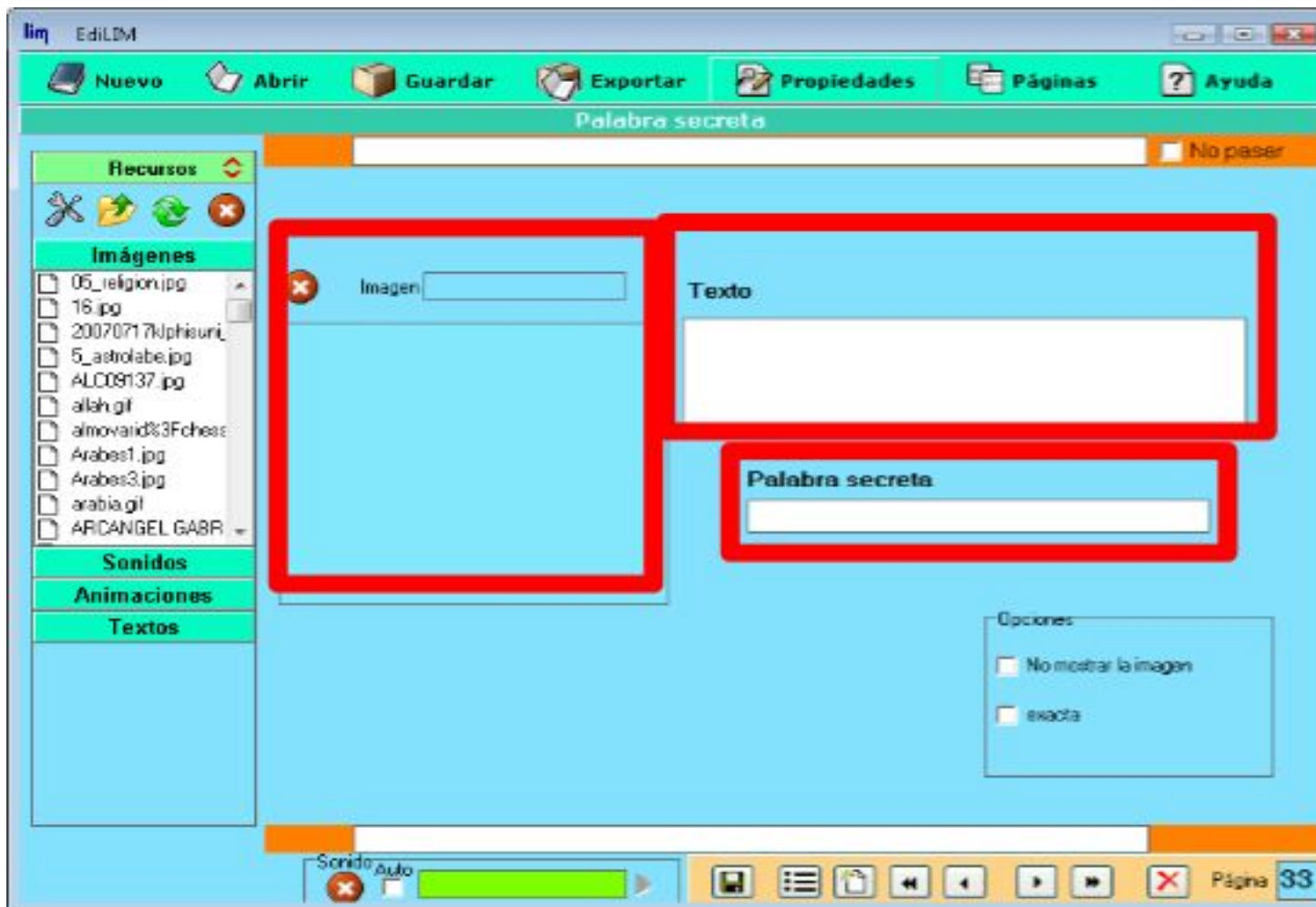
Ejercicio de rellenar huecos escribiendo la respuesta o eligiéndola de un cuadro de texto



PALABRA SECRETA



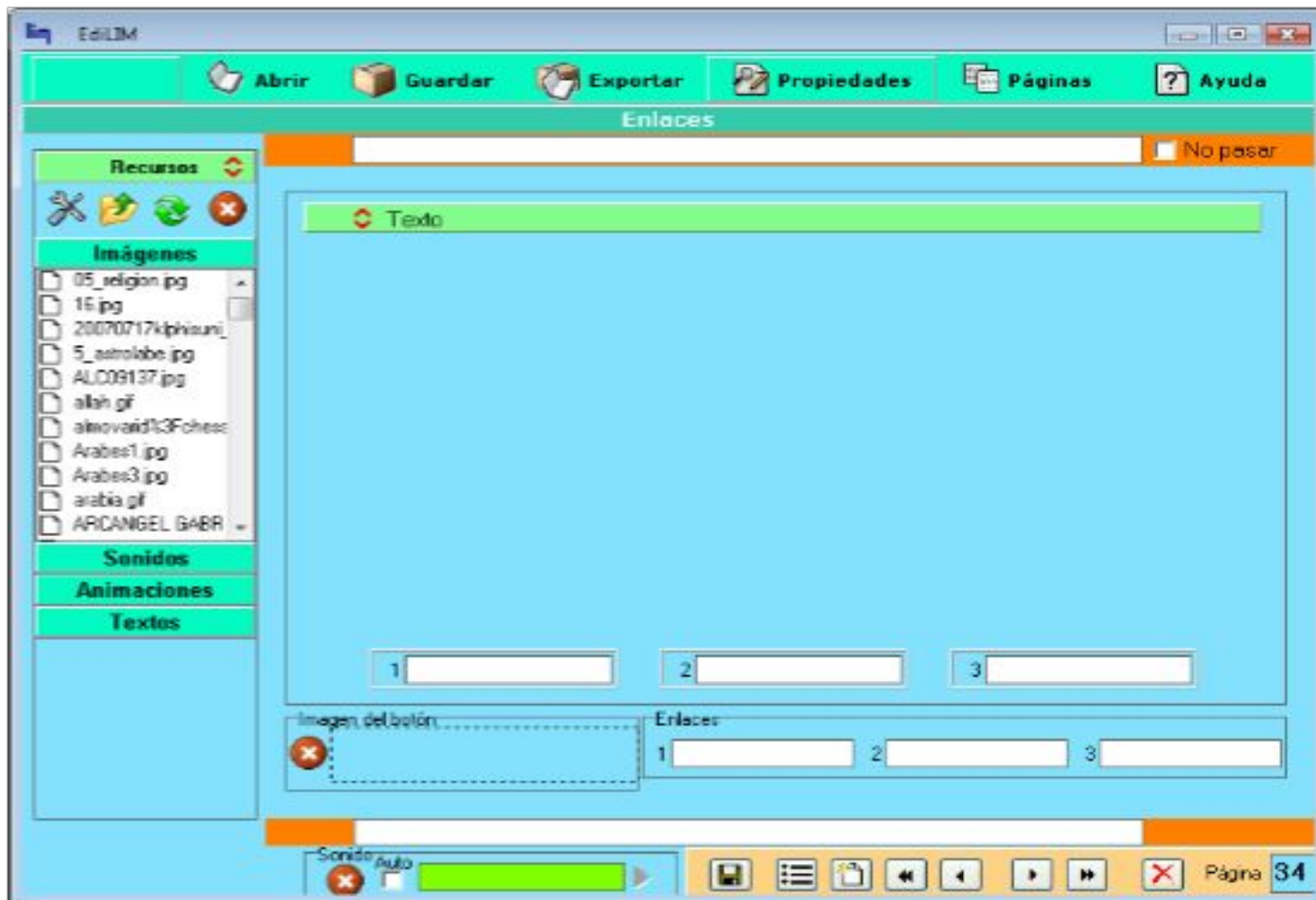
Para descubrir una palabra



ENLACES



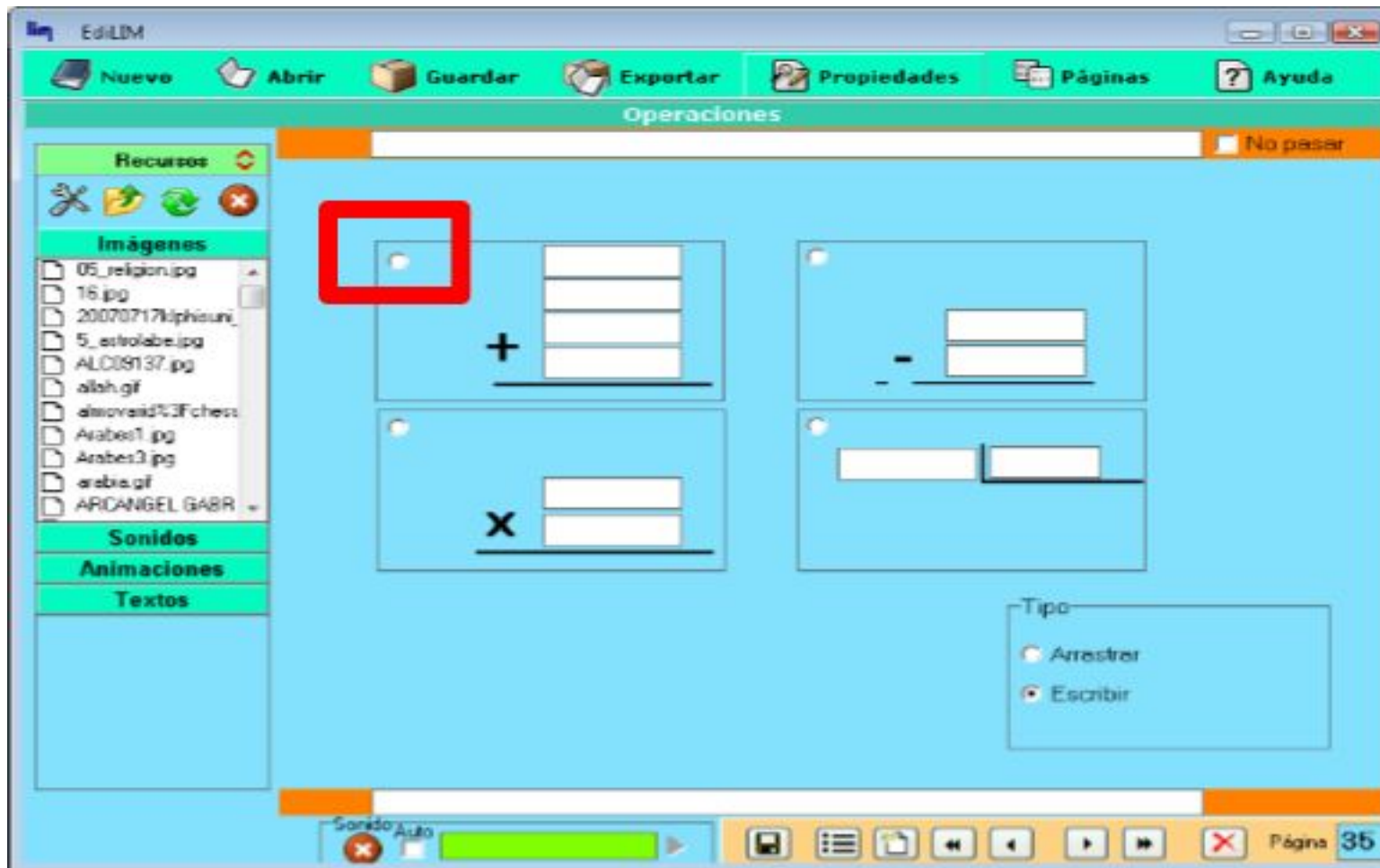
Permite crear enlaces entre páginas del libro



OPERACIONES



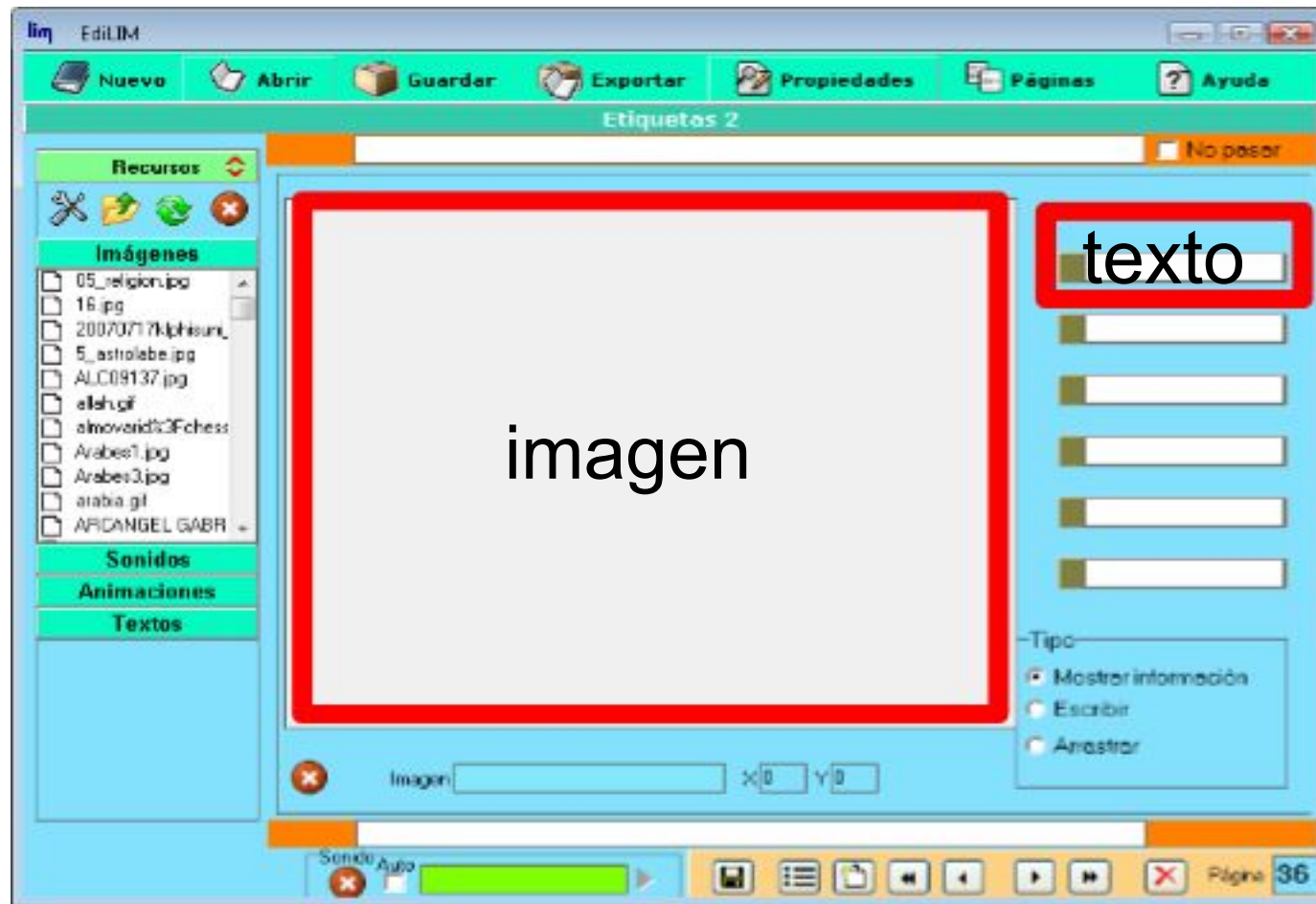
Para realizar operaciones sencillas, seleccionamos la operación y completamos con números



ETIQUETAS 2



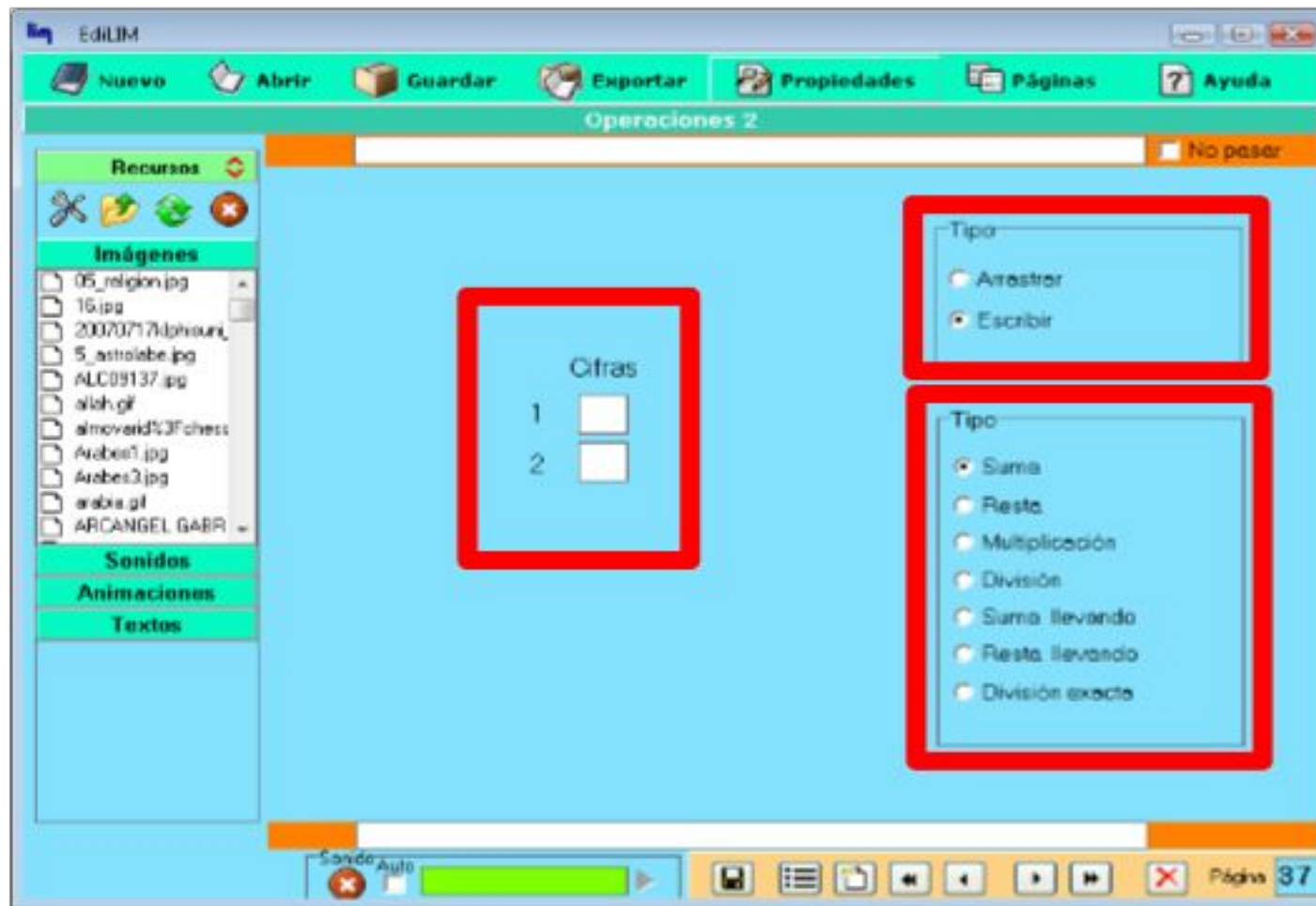
Permite situar textos sobre una imagen



OPERACIONES 2



Para crear operaciones matemáticas aleatorias



PIRÁMIDE



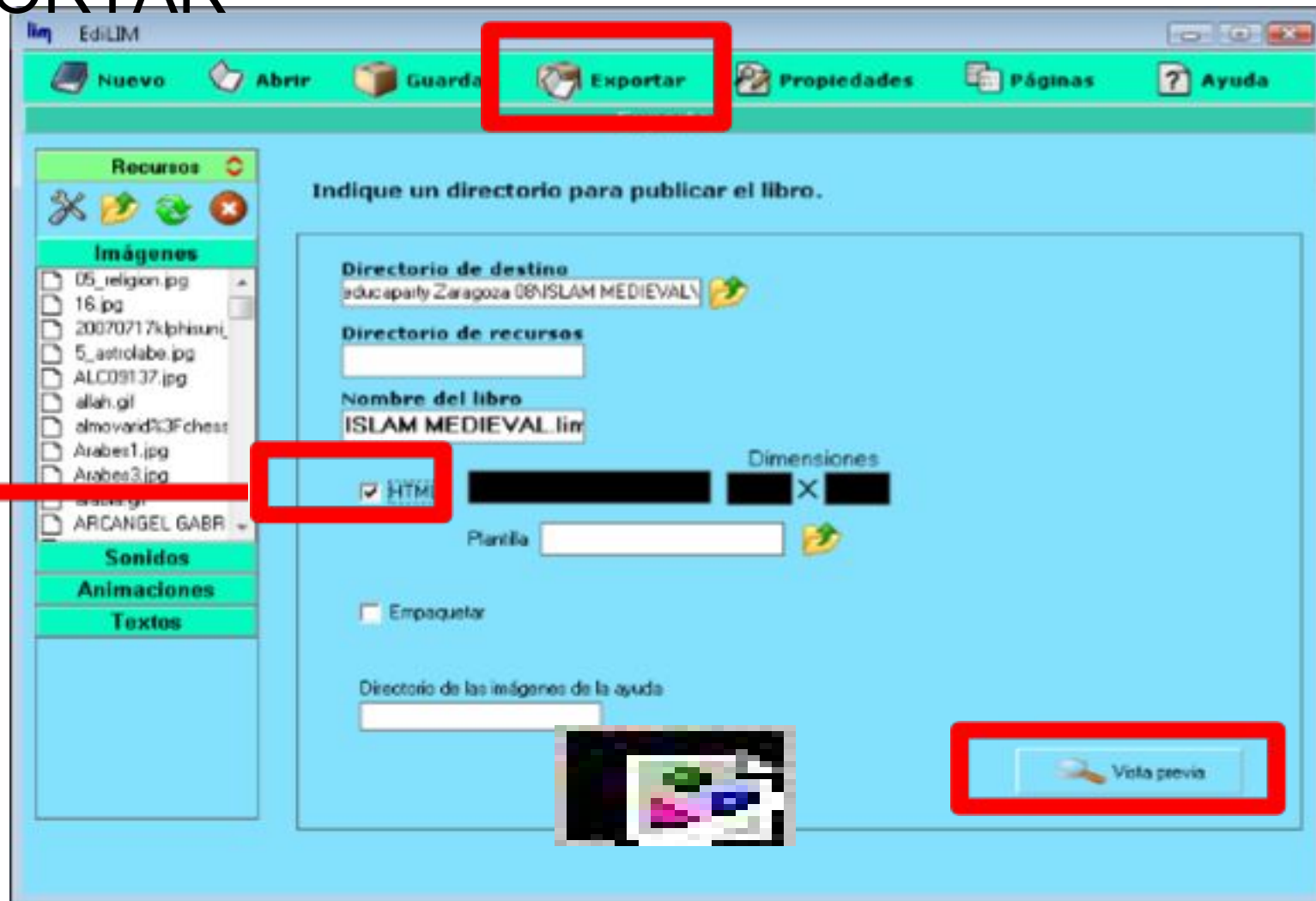
El alumno debe escribir la palabra según la información que se le da



EXPORTAR

Para exportar el libro y visualizarlo pincharemos en EXPORTAR

debemos
exportar en
formato html



AHORA YA SOLO QUEDA QUE TERMINÉIS DE
CREAR VUESTROS LIBROS

MUCHAS GRACIAS POR
VUESTRA ATENCIÓN

ainhoamarcos@yahoo.com