



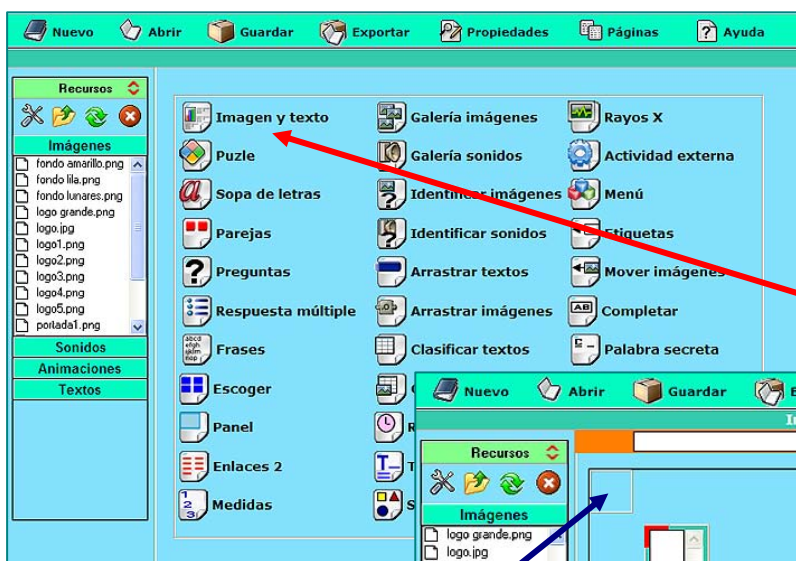
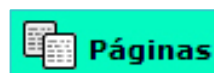
Creando páginas para mi libro

En el artículo anterior "[Mi primer libro](#)" aprendiste a crear y configurar un **libro LIM**. En este documento veremos como se crean las actividades, es decir, las **páginas** del libro, utilizando la terminología del programa. Recuerda que hay dos tipos de páginas: las que se utilizan para transmitir información o desarrollar contenidos, denominadas **páginas descriptivas**, y las que se usan para hacer actividades, **páginas interactivas**. Al igual que el documento anterior, éste está diseñado para que vayas haciendo las actividades al tiempo que lees la información. Así que abre Edilim, pulsa en el botón **Abrir** de la barra de herramientas y abre el libro que has creado. Recuerda que se llama **pimerlibro.lim** y que se encuentra en la carpeta **Mi primer libro** que a su vez está dentro de la carpeta **Mis libros LIM**:

Mis libros LIM / Mi primer libro / primerlibro.lim

1. Añadir una página

Para añadir una página al libro, debes pulsar el botón **Páginas** de la barra de herramientas.

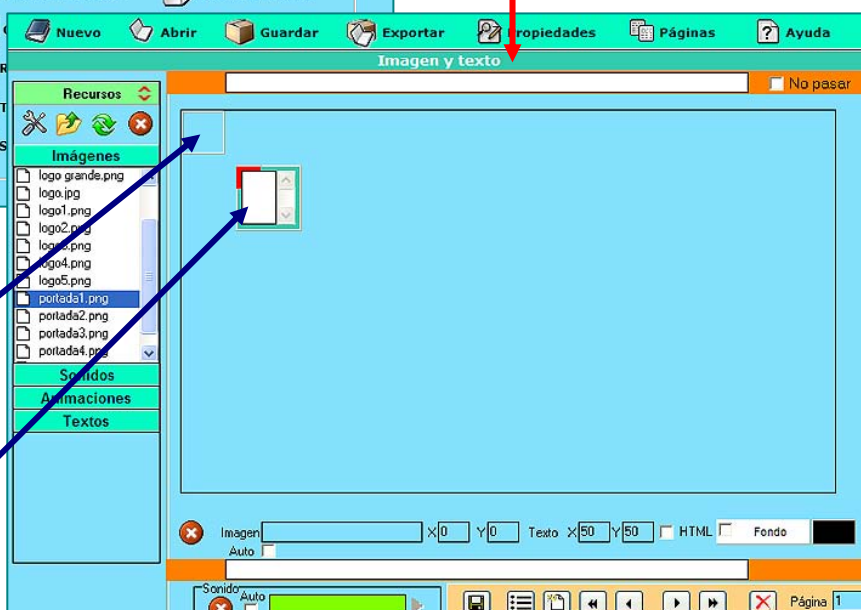


La primera vez que añadimos una página aparece un listado con todos los tipos que se pueden diseñar con el programa.

Vamos a comenzar diseñando la portada del libro. Para ello elegimos el tipo de página "**Imagen y texto**"

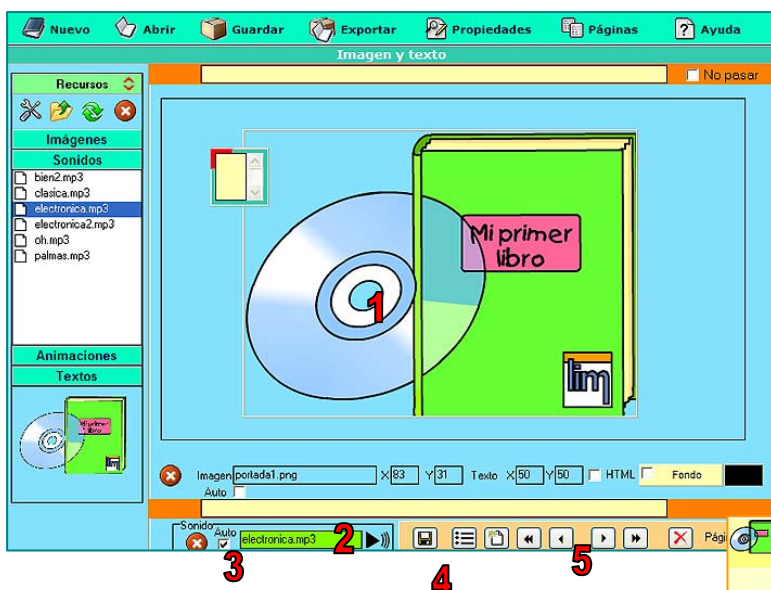
Marco para la **imagen**. Se puede mover.

Marco para el **texto**. Se puede mover y cambiar el tamaño.





Como es la portada del libro sólo vamos a colocar una imagen. Arrastramos el archivo *portada1.png* desde el **almacén de recursos**, hasta el **marco de la imagen (1)** y arrastramos el marco hasta centrarlo en la ventana.



Vamos a añadirle música. Recuerda que podemos añadir audio a todas la páginas de un libro LIM. Pincha un archivo de sonido (*electronica.mp3*, por ejemplo) y arrástralo hasta el marco del sonido (2). Puedes pulsar el botón para escucharlo.



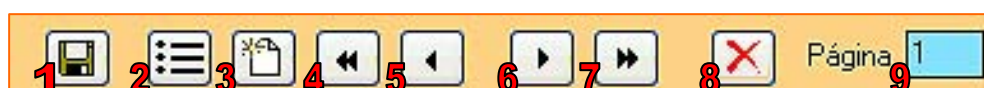
Selecciona la casilla **Auto** (3) para que el sonido se reproduzca automáticamente al entrar en la página.

Publica la página para ver como queda y si no te gusta haz los cambios oportunos.

Cuando termines la página puedes guardar los cambios pulsando el botón **Guardar** (4) que hay en la barra inferior.



A partir de ahora utilizaremos esta **barra de herramientas** (5) para gestionar nuestras páginas:



- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1. Guardar el libro. | 6. Ir a la página siguiente. |
| 2. Cambiar el orden de las páginas. | 7. Ir a la última página. |
| 3. Crear una nueva página. | 8. Borrar la página actual. |
| 4. Ir a la primera página. | 9. Número de la página en la que nos encontramos. |
| 5. Ir a la página anterior. | |

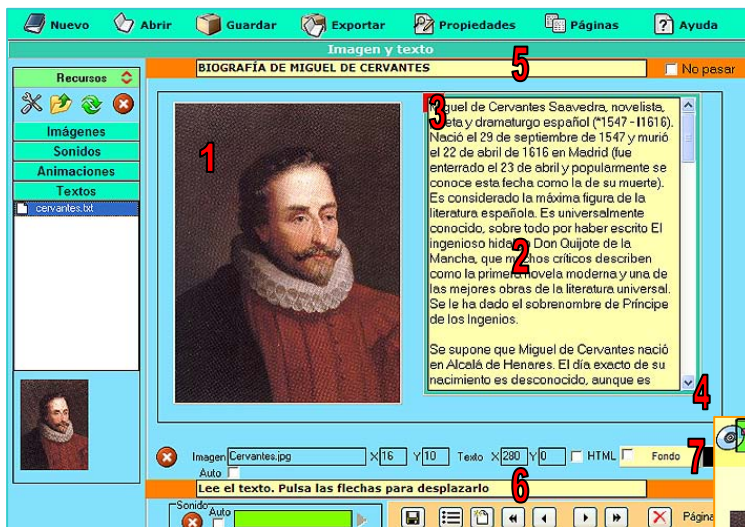
2. Crear una página “Imagen y texto”

Recuerda que este tipo de página está compuesta por un texto y una imagen y que la imagen puede ser un dibujo, una foto, un vídeo o una animación hecha con otro programa o buscada en Internet.

→ Imagen fija y texto

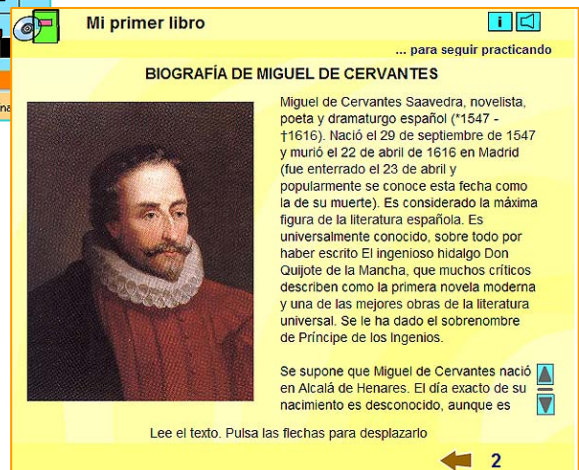
Empezamos elaborando una página tradicional con una imagen fija y un texto extenso (tranquil@ que no hay que escribir). Pulsa el botón **Nuevo** (3) para añadir una nueva página al libro y selecciona la opción “**Imagen y texto**” de la lista que aparece.





Arrastra la imagen *cevantes.jpg* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de la imagen** (1). Pincha el marco y colócalo en el lugar que te guste. Pincha el archivo *cervantes.txt* y arrástralo hasta el **marco del texto** (2). El texto se incorpora a la página.

Puedes mover el texto pinchando en la **esquina roja** (3) y cambiar el tamaño del marco pinchando y arrastrando la **esquina opuesta** (4). Escribe el **título** de la página (5) y el **pie página** (6). También puedes cambiar el **color del texto y del fondo del texto** (7). Hay que marcar la casilla correspondiente.



→ Vídeo y texto

Crea una nueva página del tipo "Imagen y texto"



Selecciona la casilla **Auto** (3) para que el vídeo comience a reproducirse automáticamente cuando se abra la página.

Desde el **almacén de recursos**, arrastra el archivo *almeria.flv* que está en la carpeta de **Animaciones** hasta el **marco de la imagen** (1). Mueve el marco hasta el lugar que prefieras.

Arrastra el archivo de texto *almeria.txt* hasta el **marco del texto** (2) y cambia su posición y tamaño.





Escribe el **título (4)** y el **pie de página (5)**. Publica la actividad para ver su aspecto y guardarla antes de seguir.

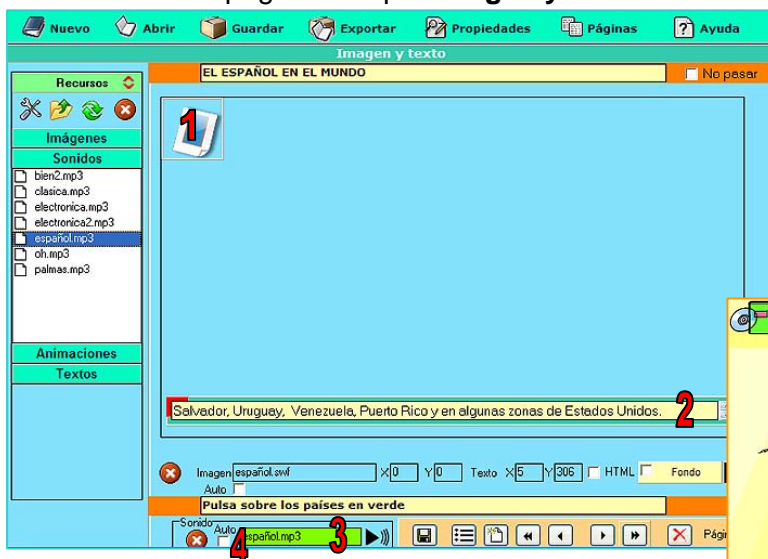


Podemos ver el vídeo a **tamaño completo (7)**. Cuando se muestra un vídeo aparece un panel con los controles: **play (1)**, **pause (2)** y **stop (3)**, ver a **pantalla completa (7)**, una **barra de progreso (4)** y los contadores de **duración total (5)** y **tiempo de reproducción (6)**.



→ Animación y texto

Crea una nueva página del tipo "Imagen y texto".



Pincha y arrastra el archivo **español.swf** hasta el **marco de la imagen (1)**, es una animación. Arrastra el archivo **español.txt** hasta el **marco de texto (2)**.



En esta página también vamos a incluir sonido. Pincha el archivo **español.mp3** y arrástralo hasta el **marco del sonido (3)**. Esta vez no seleccionaremos la reproducción **automática (4)** así que si queremos escuchar el audio tendremos que pulsar el **botón (5)**.

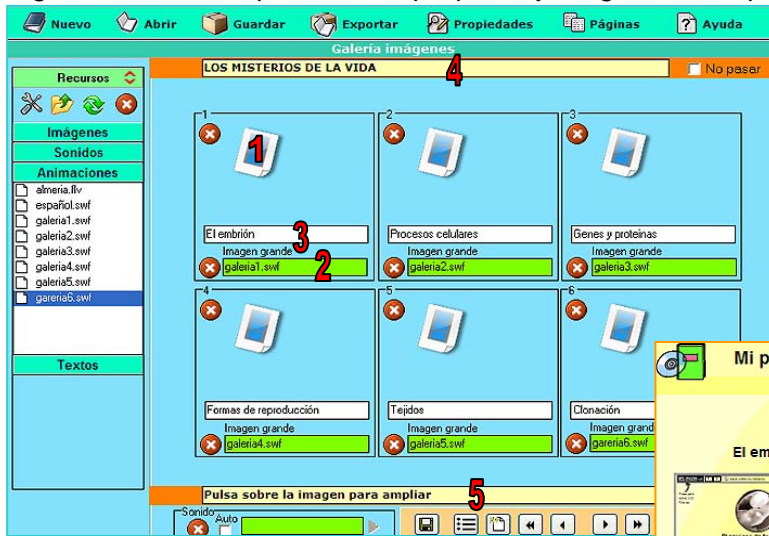
→ Galería de imágenes

Recuerda que se trata de un tipo de página que presenta una serie de imágenes (6 como máximo). Cuando pulsamos sobre cada una de ellas se amplían. En la nueva versión de EdiLim podemos utilizar también vídeos y animaciones. Vamos a utilizarlas en nuestra página.

Crea una nueva página del tipo "Galería de imágenes". Busca en el **almacén de recursos** las animaciones que llevan por nombre *galeria1.swf*, *galeria2.swf*, *galeria3.swf*, *galeria4.swf*, *galeria5.swf* y *galeria6.swf*. Son los gráficos que vamos a utilizar. Cada archivo lo vamos a colocar en dos lugares diferentes. Arrastramos *galeria1.swf* al **marco 1** (será la imagen que se ve



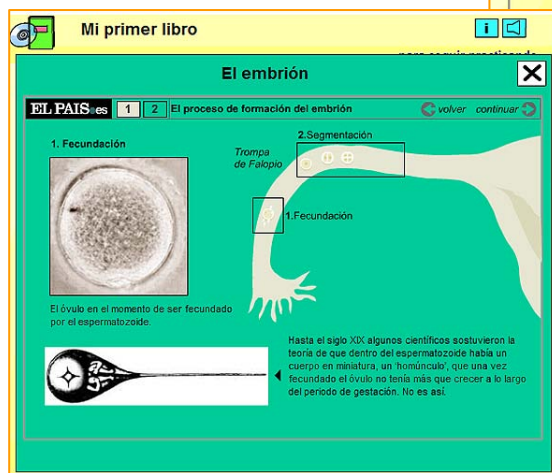
en pequeño) y al **marco 2** (la imagen que se ve en grande). Como ves es posible utilizar dos imágenes diferentes para ver en pequeño y en grande, respectivamente.



Escribe el nombre de la animación en el **cuadro de texto** (3).

Repite la misma operación con las otras animaciones.

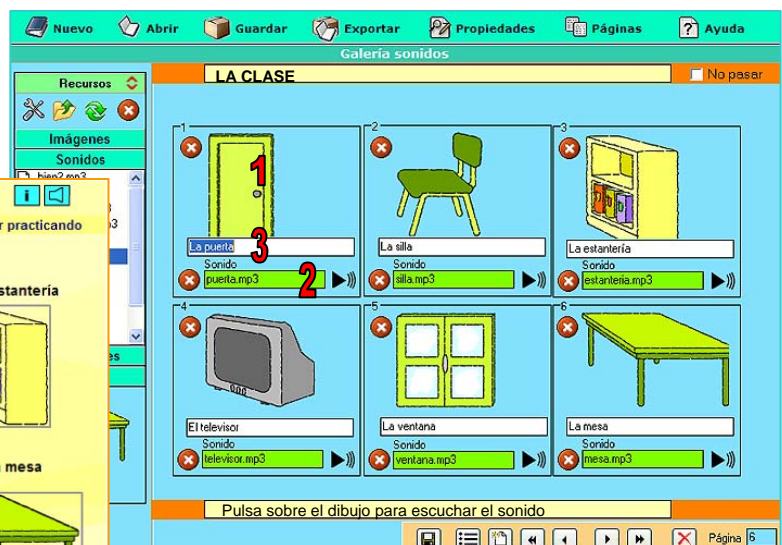
Por último escribe el **título** (4) y el **pie de página** (5).



Al pulsar sobre cada una de las animaciones, éstas se amplían y podemos interactuar con ellas.

→ Galería de sonidos

Recuerda que esta página presenta un conjunto de imágenes (6 cómo máximo). Al pulsar sobre cada una de ellas podemos escuchar un sonido. Crea una nueva página del tipo "**Galería de sonidos**". Pulsa el archivo *puerta.png* y arrástralo hasta el **marco de la imagen** (1). Pulsa el archivo *puerta.mp3* y arrástralo hasta el **marco de sonido** (2).

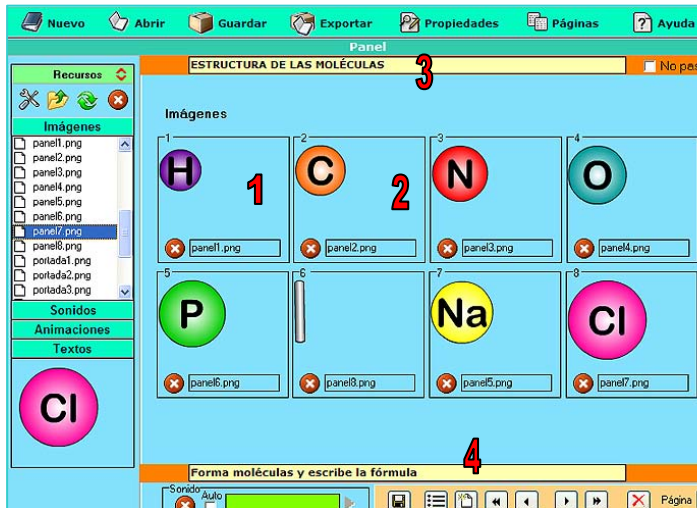




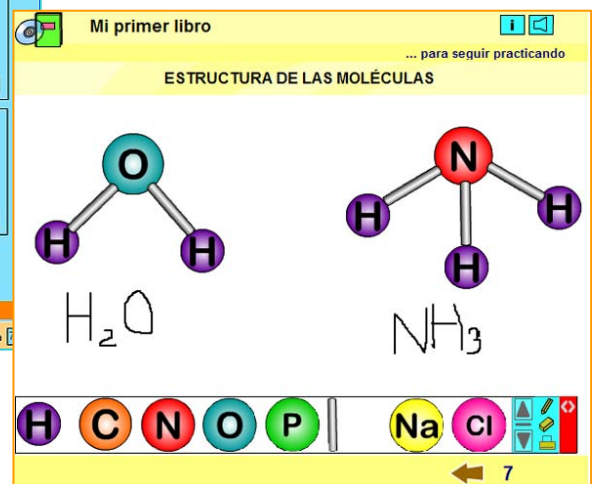
Escribe el nombre en el **marco del texto (3)**. Repite la misma operación con el resto de los dibujos.

→ Panel

Recuerda que es una página para componer libremente a partir de una serie de imágenes. Al pulsar sobre ellas, se colocan en el escenario y allí las podemos arrastrar y girar. También podemos escribir, borrar e imprimir. Creamos una nueva página de tipo “Panel”



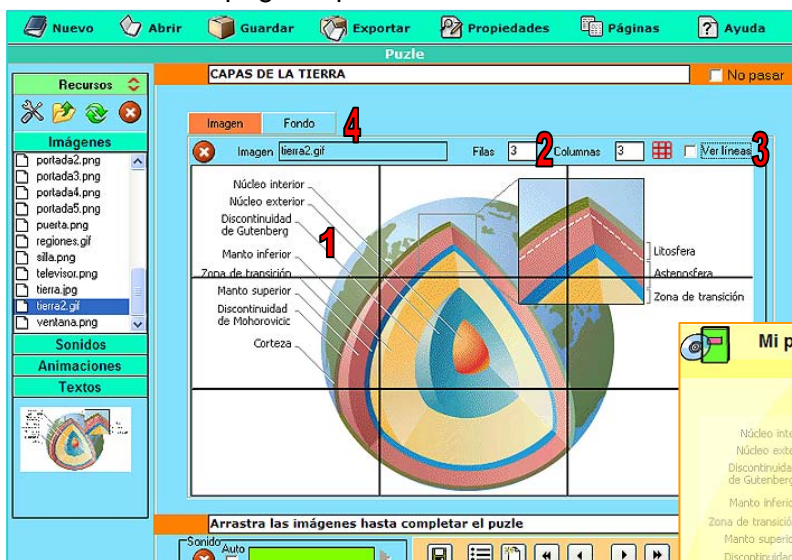
Arrastramos hasta el **marco 1** la imagen *panel.png*, hasta el **marco 2** llevamos la imagen *panel2.png* ... y así sucesivamente.



No olvides escribir el **título (3)** de la actividad y las instrucciones en el **pie de página (4)**.

→ Puzzle

Crea una nueva página tipo “Puzzle”



Arrastra la imagen *tierra2.gif* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco 1**. Indica el número de **filas y columnas** que tendrá en puzzle (2). Puedes seleccionar la **casilla 3** para que se vean las **líneas divisorias**.



Para facilitar la tarea puedes colocar la misma imagen como fondo transparente. Pulsa en la solapa **Fondo (4)** y arrastra el mismo archivo (*tierra2.gif*) hasta el **marco de la imagen**. Escribe 15 en la casilla **Opacidad**.

Importante: en este tipo de página la imagen no

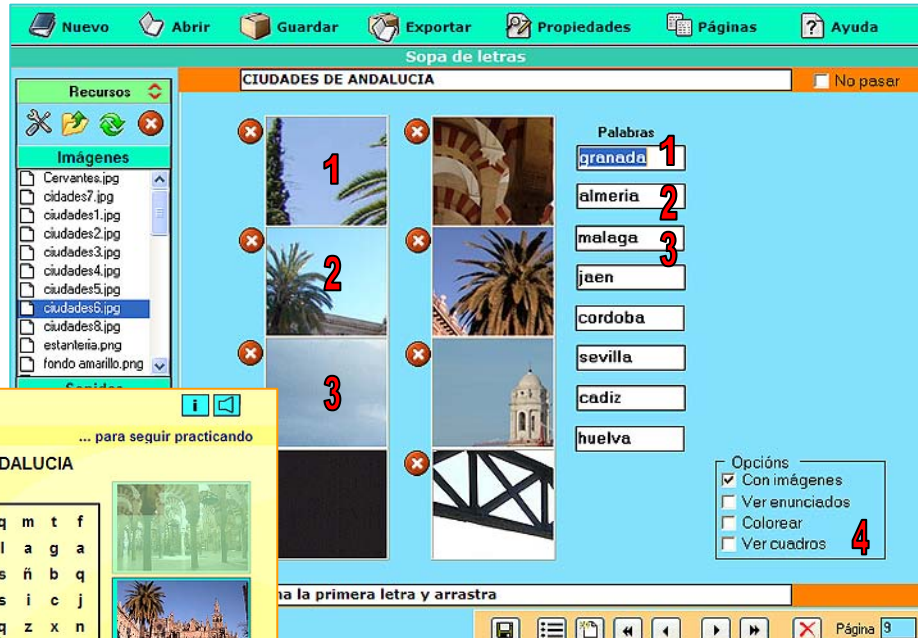


se encaja en el marco, así que sus dimensiones no pueden ser mayores de 550 píxeles de ancho por 350 de alto (debe verse completa en el **marco 1**)

→ Sopa de letras

Crea una nueva página tipo “**Sopa**” y selecciona la opción **Con imágenes** (4). Arrastra las imágenes *ciudad1.jpg*, *ciudad2.jpg*, *ciudad3.jpg* ... desde el **almacén de recursos** hasta los **marcos de las imágenes 1, 2, 3...** respectivamente.

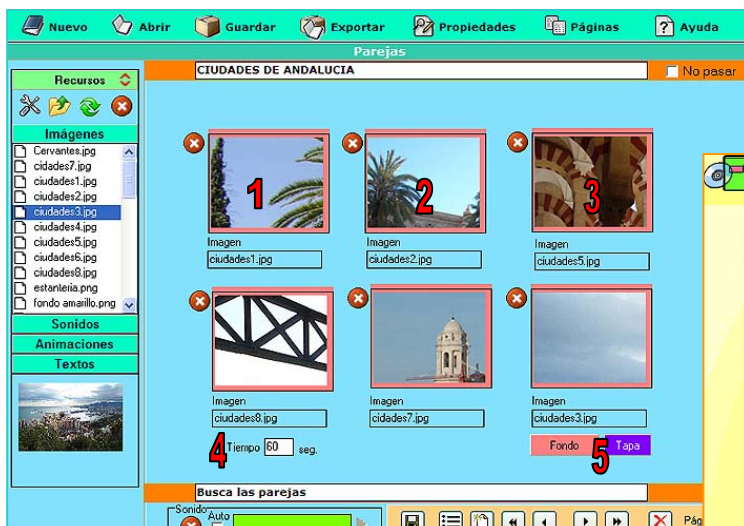
Escribe los nombres de las ciudades (en minúscula) donde están los monumentos en los **marcos del texto 1, 2, 3, ...** fíjate bien en el orden que



hay que seguir. Publica la página y comprueba que funciona correctamente. Cambia las **Opciones** (4) y comprueba los cambios que se producen. Si eliges Ver enunciados puedes utilizar definiciones o palabras en lugar de imágenes.

→ Parejas

Crea una nueva página tipo “**Parejas**”. Utilizaremos los mismos archivos que en el ejercicio anterior. Arrastra las imágenes *ciudad1.jpg*, *ciudad2.jpg*, *ciudad3.jpg* ... desde el **almacén de recursos** hasta los **marcos de las imágenes 1, 2, 3...** respectivamente.



Escribe el **Tiempo** (4) máximo para hacer el ejercicio en segundos.



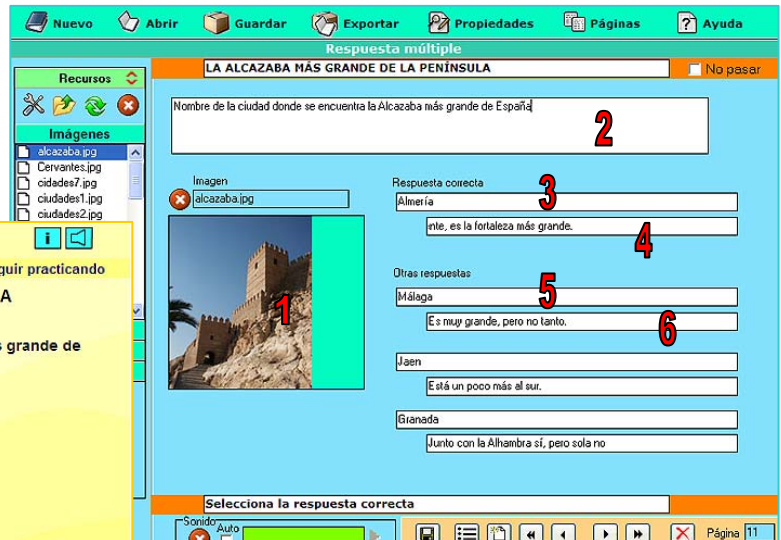


Elige los colores del **fondo** y de la **tapa** (5).

→ Respuesta múltiple

Crea una nueva página tipo “**Respuesta múltiple**”. Arrastra la imagen *alcazaba.jpg* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de la imagen 1**. Escribe el enunciado de la pregunta en el **marco de texto 2**.

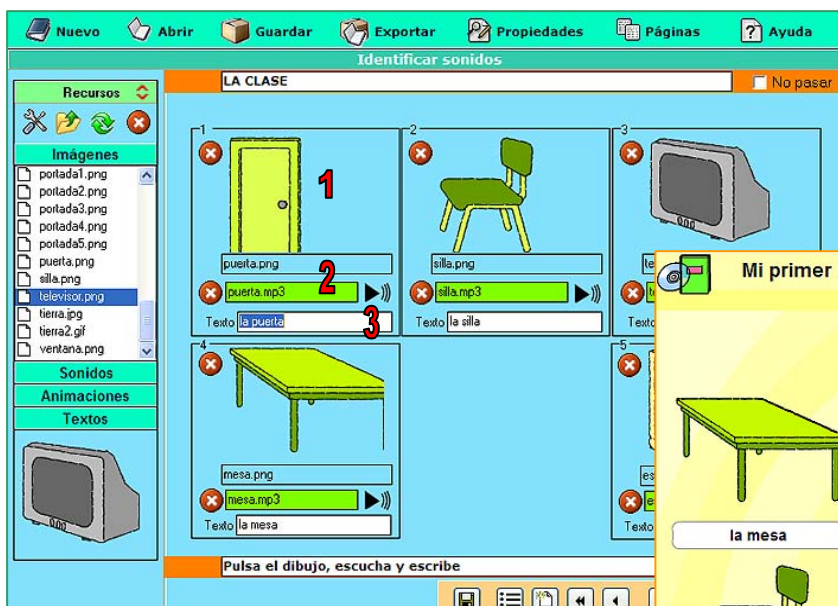
Escribe la respuesta correcta en el **marco de texto 2** y en el **marco 3** escribe una pequeña información que recibirá el alumno escoge la opción correcta.



Realiza el mismo proceso con las respuestas incorrectas (**marcos 5 y 6**) tal y como se ve en el gráfico. Publica la página para comprobar su funcionamiento.

→ Identificar imágenes e identificar sonidos

Son dos tipos de página similares. Realizaremos la segunda puesto que tiene más elementos. Crea una nueva página tipo “**Identificar sonidos**”.



Arrastra la imagen *puerta.jpg* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de la imagen 1**

Arrastra el audio *puerta.mp3* hasta el **marco del sonido 2**



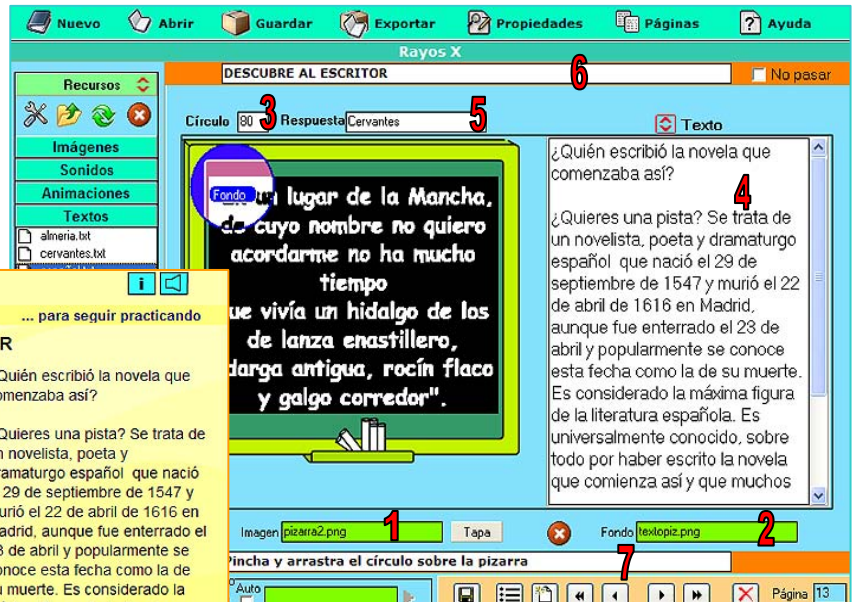
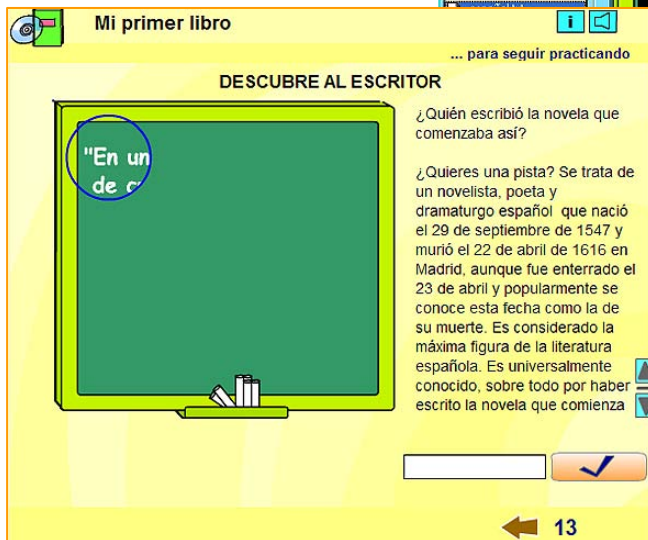


Por último, escribe la respuesta que debe introducir el alumno en el **marco del texto 3**.

→ Rayos X

Crea una nueva actividad del tipo **"Rayos X"**. Recuerda que en este tipo de página se utilizan dos imágenes superpuestas y que la inferior sólo es visible en el espacio definido por un círculo que se puede desplazar.

Arrastramos el gráfico *pizarra2.png* hasta el **marco de la imagen 1**, es la imagen superior (*tapa*) y el gráfico *textopiz.png* hasta el **marco de la imagen 2**, es la imagen de fondo. Establecemos el



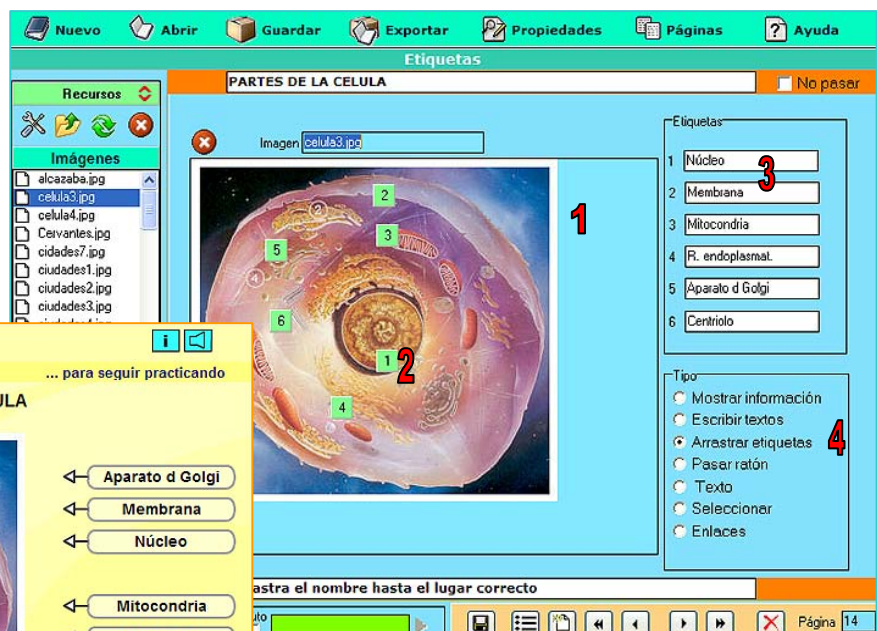
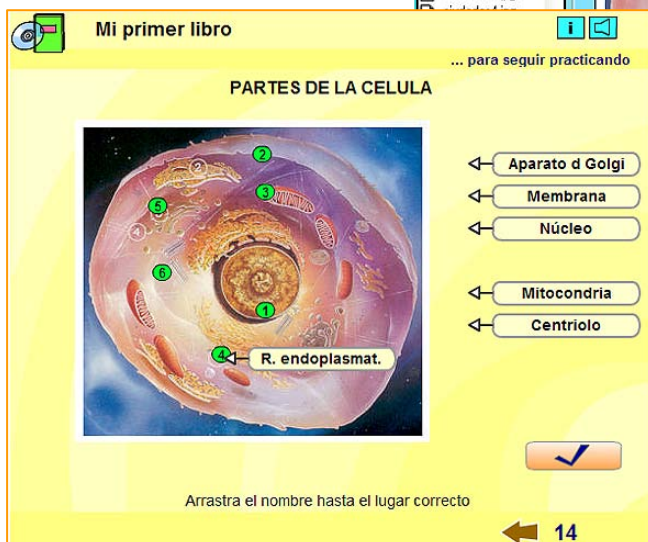
tamaño del círculo la **casilla 3**.

Escribimos la pregunta en el **marco del texto 4** y la respuesta en el **5**. Y, como siempre el **título (6)** y el **pie de página (7)** con las instrucciones.

→ Etiquetas

Crea una nueva página del tipo **"Etiquetas"**. Arrastra el archivo *celula3.jpg* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de imagen 1**.

Coloca los números en la zona del dibujo que se quiere identificar (2).



Escribe los nombres que se corresponden con las **etiquetas** que has colocado (3). En el **marco Tipo (4)** elige la opción **Arrastrar etiquetas**. Publica la página para ver el



resultado.

Recuerda que esta actividad admite muchas variantes. Cambia el Tipo (4) y comprueba el resultado:



En la opción **Escribir textos** el alumno tiene que escribir el nombre de la zona indicada.



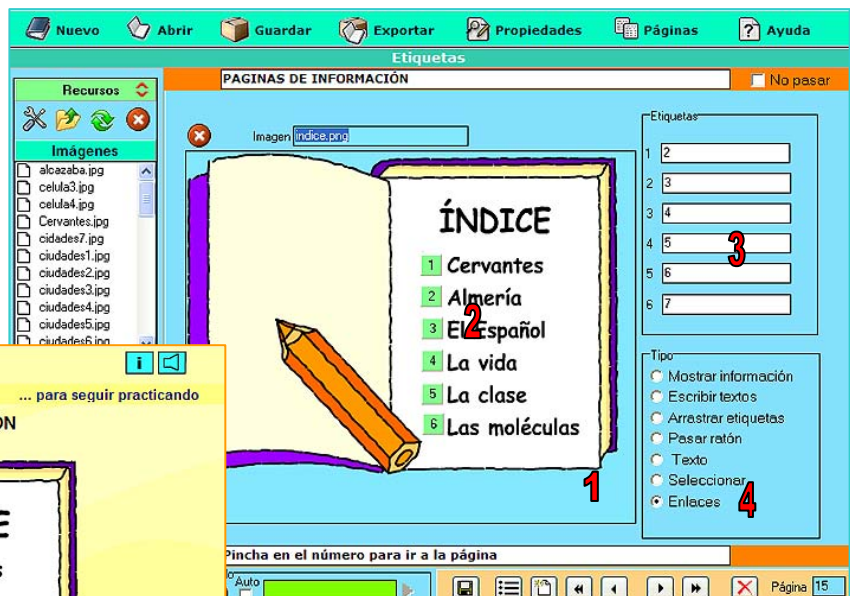
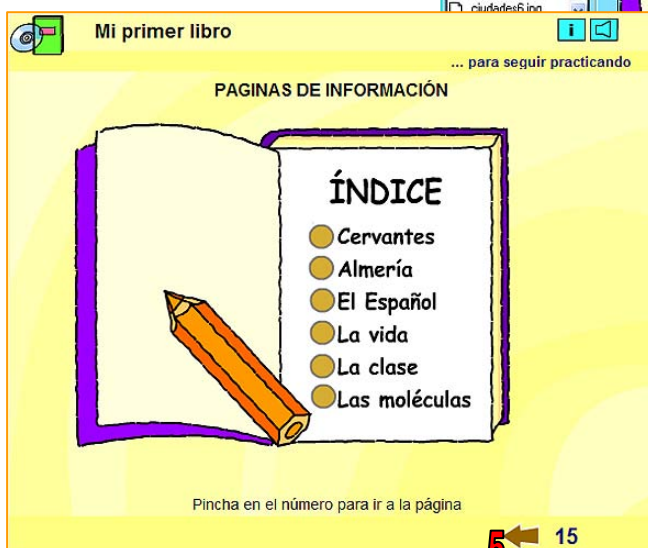
En la opción **Pasar el ratón** el nombre aparece en el cuadro al pasar el ratón sobre el número.

En la nueva versión de EdiLim este tipo de página admite dos variantes más:

- ➔ **Seleccionar:** el alumno debe seleccionar 1 o más opciones como respuesta a una pregunta.
- ➔ **Enlaces:** se presenta una página de navegación para saltar a otras páginas del libro, tal y como se hace con los tipos “Enlaces” y “Enlaces 2”, pero mediante un gráfico. Vamos a ver un ejemplo.

Crea una nueva página del tipo “Etiquetas”. Arrastra el archivo *indice.png* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de imagen 1**.

Coloca los números en los nombres de las páginas (2). En el marco **Etiquetas** (3) escribe los números de las páginas hacia las que quieres navegar. Por último, elige la opción **Enlaces** (4).



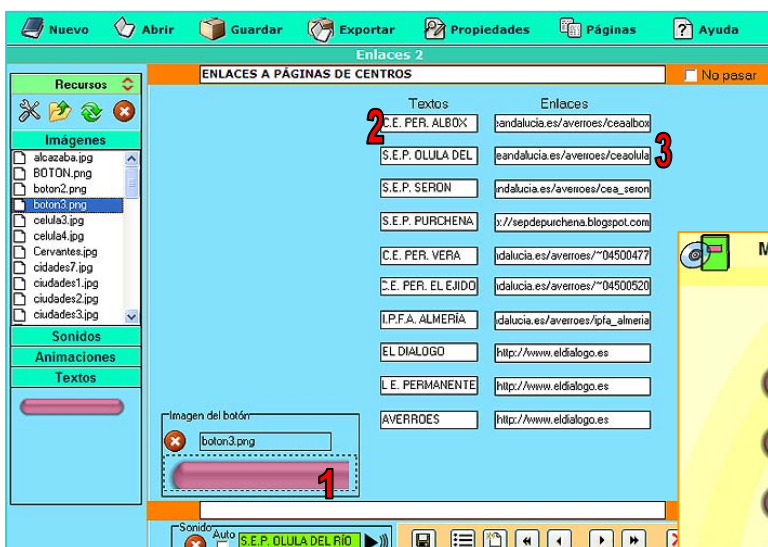
Publica la página para ver si funciona correctamente. Observa que cuando vamos a una de las páginas indicadas podemos volver al índice si pulsamos el botón **Ir a la página anterior** (5).





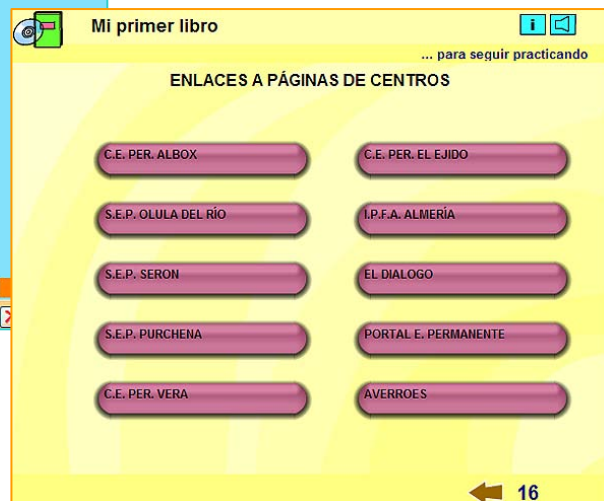
→ Enlaces y Enlaces 2

Recuerda que son dos tipos de páginas con botones que incluyen enlaces que, al pulsarlos, pueden dirigir hacia páginas externas (páginas web) o hacia diferentes secciones del libro.



Crea una página tipo “Enlaces 2”. Arrastra el archivo *boton3.png* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco del botón 1**.

Escribe el nombre que aparecerá

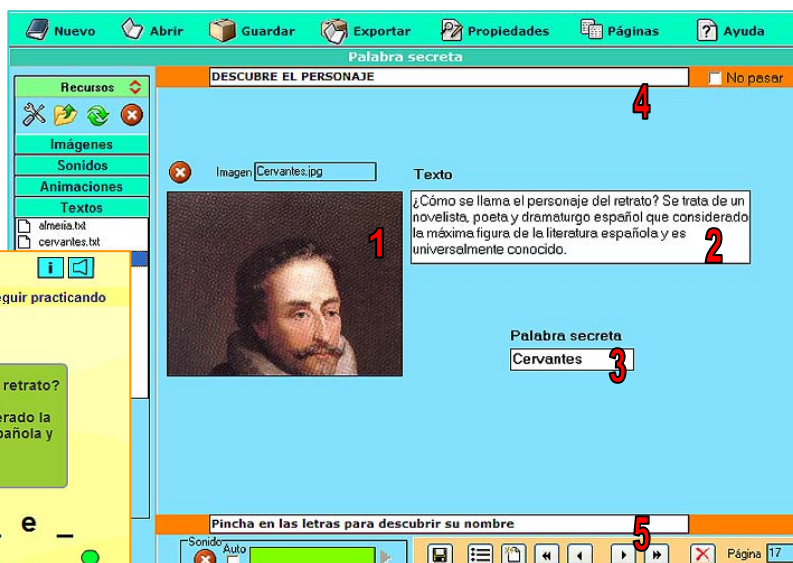
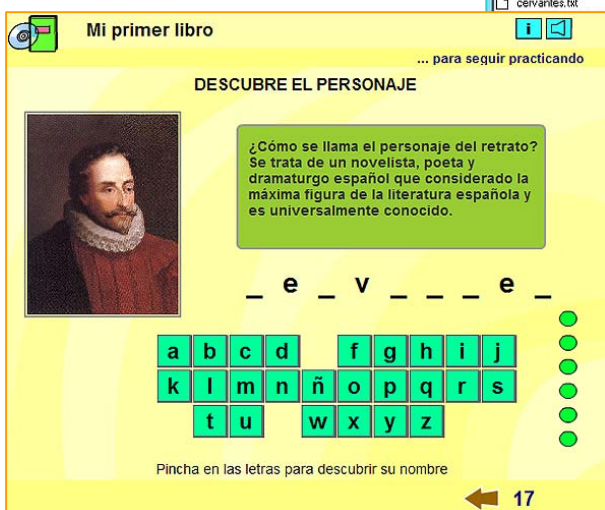


sobre el botón en el **marco de texto 2**. Escribe el nombre completo del enlace (<http://www....>), si es una página web, o el número de la página, si es un enlace interno, en el **marco 3**.

→ La palabra secreta

Crea una nueva página del tipo “Etiquetas”. Arrastra el archivo *cervantes.png* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de imagen 1**.

Escribe la pregunta en el **marco de texto 2** y la respuesta (una sola palabra) en el **marco de texto 3**.



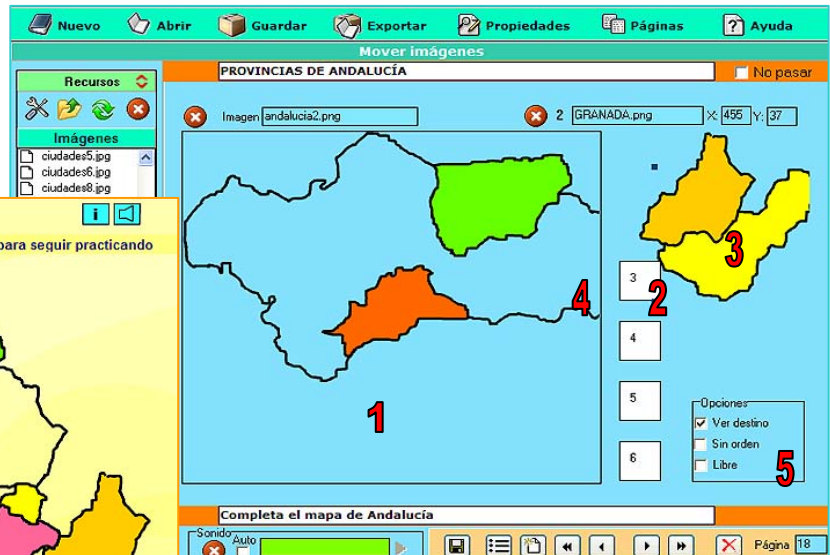
No te olvides del **título (4)** y las **instrucciones (5)** y publica la página para comprobar cómo funciona.



→ Mover imágenes

Crea una nueva página del tipo “**Mover imágenes**”. Arrastra el archivo *andalucia2.png* desde el **almacén de recursos** hasta el **marco de imagen 1**.

Arrastra el archivo *almeria.png*, hasta el **marco de imagen 2**, verás que aparece el dibujo (3).

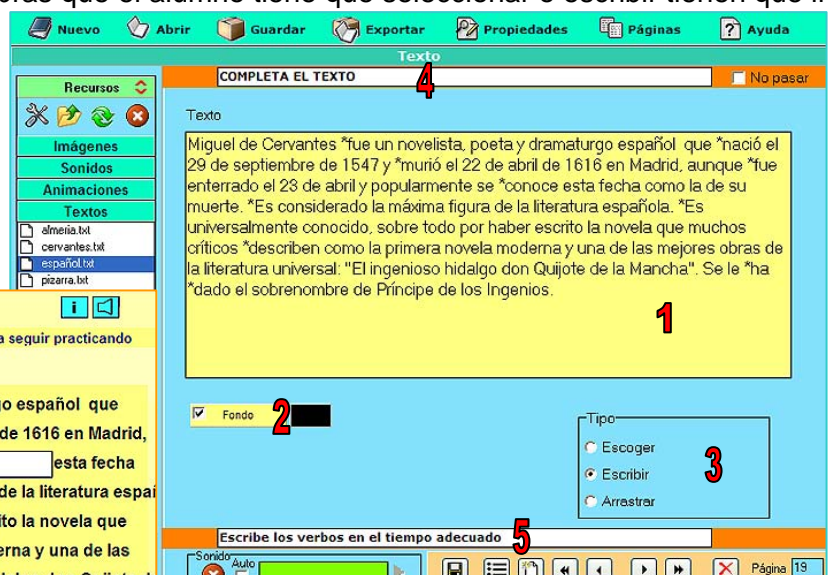
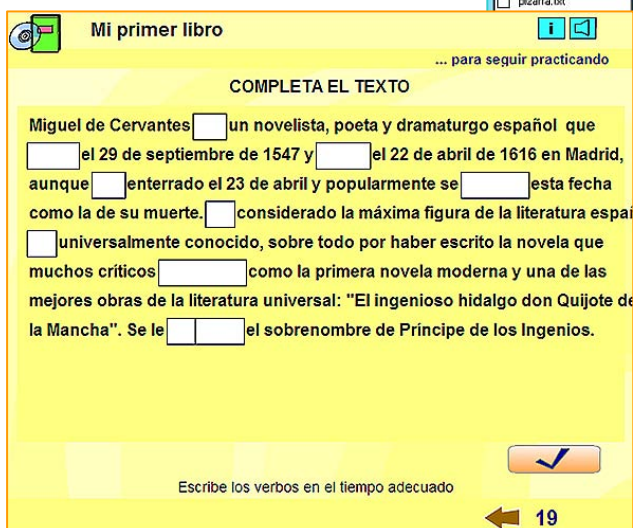


Después encájala en el lugar correspondiente del mapa (4). Repite la misma operación con todas las provincias que faltan. Por último elige la opción **Sin orden** (5)

→ Textos

Crea una nueva página del tipo “**Texto**”. Escribe el texto con el que el alumno tiene que trabajar en el **marco del texto 1**. Las palabras que el alumno tiene que seleccionar o escribir tienen que ir precedidas por un asterisco. Puedes cambiar el color del fondo y del texto (2).

Puedes elegir entre diferentes **opciones** (3): **Escoger** (el alumno tiene que seleccionar las

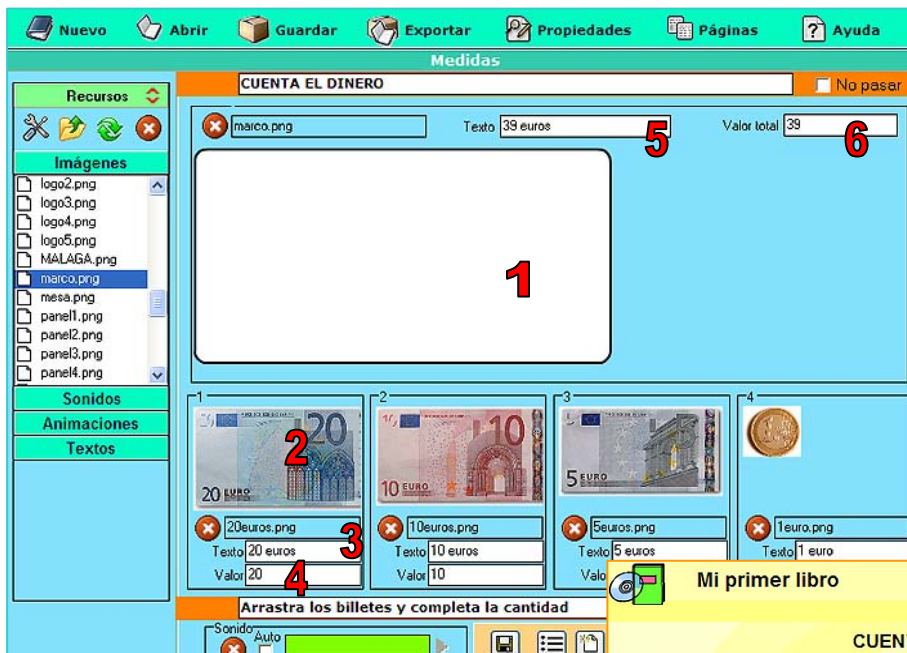


palabras que se le indican), **Escribir** (tiene que poner las palabras que faltan) o **Arrastrar** (colocar etiquetas con las palabras en el lugar adecuado).



No te olvides del **título (4)** y las **instrucciones (5)**.

→ Medidas



Es una de las novedades que incluye la nueva versión de EdiLim.

Se trata de una actividad para trabajar con pesos, medidas, monedas ...

Crea una nueva página del tipo **"Medidas"**.

Arrastra hasta el **marco de imagen 1** el archivo *marco.png*. Arrastra hasta el **marco 2** el archivo *20euros.png*.

Escribe el nombre que aparecerá en la página (20 euros) en el **marco 3** y el valor que va a contabilizar (20) en el **marco 4**. Realiza la misma operación para el resto de billetes y monedas.

Por último escribe la cantidad que el alumno tiene que formar en el **marco 5** y el valor en el **marco 6**.

No te olvides del título y las instrucciones. Publica el libro para comprobar que funciona.



Hay más páginas que no veremos porque ya tienes los elementos suficientes para elaborarlas por ti mism@. Si no las recuerdas puedes consultar el documento [El entorno Lim](#), los [Ejemplos de páginas descriptivas](#) y los [Ejemplos de páginas interactivas](#) del tema 4.

Ahora ya puedes hacer la tarea obligatoria que consiste en elaborar un libro con al menos 5 páginas de las que has ido haciendo al leer este documento (una debe ser del tipo **Imagen y texto**). Sigue las instrucciones que se indican en la página de la [tarea 4: "Mi primer libro"](#)

IMPORTANTE: Es posible que cuando abras un libro Lim que tienes guardado compruebes que el almacén de recursos está vacío. Probablemente tendrás que indicarle la carpeta de donde debe coger los recursos (**Directorio de recursos** en la ventana **Propiedades** del libro) y la carpeta donde debe publicarlos (**Directorio de destino** en la ventana **Exportar**). Repasa el documento [Mi primer libro](#) si no recuerdas la forma de hacerlo.