

Libros Interactivos Multimedia



Curso práctico visual

Víctor M. Martín de Dios
2008



ÍNDICE

1. ¿Qué es LIM?	3
2. ¿Cómo lo instalo?	3
3. ¿Cómo comienzo un proyecto?.....	4
4. Ante todo organización	12
5. Tipos de páginas EDILIM.....	13
5.1 Imagen y texto	13
5.2 Puzle	19
5.3 Sopa de letras	22
5.4 Parejas	26
5.5 Preguntas.....	28
5.6 Respuesta múltiple	30
5.7 Frases.....	32
5.8 Escoger	34
5.9 Panel	36
5.10 Galería de imágenes	38
5.11 Galería de sonidos	40
5.12 Identificar imágenes.....	42
5.13 Identificar sonidos	44
5.14 Arrastrar textos	46
5.15 Arrastrar imágenes	48
5.16 Clasificar textos.....	50
5.17 Reloj.....	52
5.18 Etiquetas.....	53
5.21 Etiquetas 2	58
5.22 Clasificar imágenes	59
5.23 Menú	60
5.24 Enlaces.....	61
5.25 Enlaces 2.....	62
5.26 Palabra secreta	63
5.27 Completar	64
5.28 Mover imágenes.....	65
5.29 Medidas	68
5.30 Texto	69
5.31 Ordenar imágenes	70
5.32 Pirámides	71
5.33 Operaciones.....	72
5.34 Operaciones 2.....	73
5.35 Ordenar	74
5.36 Actividad externa.....	75
6. ¿Cómo subo mis actividades LIM a Internet?	76
6.1. ¿Cómo contrato un espacio gratuito?.....	76
6.2. ¿Cómo subo las actividades con Filezilla?	79

1.- ¿QUÉ ES LIM?

Seguro que has oído hablar de programas de autor para profesores: son esos que, sin ser un experto en la informática, hacen actividades multimedia para los alumnos. ¿Ejemplos? JClick, Hot Potatoes, Neobook...

LIM (Libros Interactivos Multimedia) es uno de ellos, avalado por la consejería de educación de Galicia y cuyo autor es Fran Macías. <http://www.educalim.com/cinico.htm>

En este curso práctico vamos a ver cómo crear un proyecto que contenga todos los diferentes tipos de actividades que permite Edilim y cómo subirlas a internet. Verás cómo es sencillísimo crear ejercicios para que tus alumnos los resuelvan a través de la red. No hace falta ser un experto informático, sólo tener ganas de aprender.

Ventajas de LIM:

- No es necesario instalar nada en el ordenador.
- Accesibilidad inmediata desde internet.
- Tecnología Flash que funciona en todo tipo de ordenador.

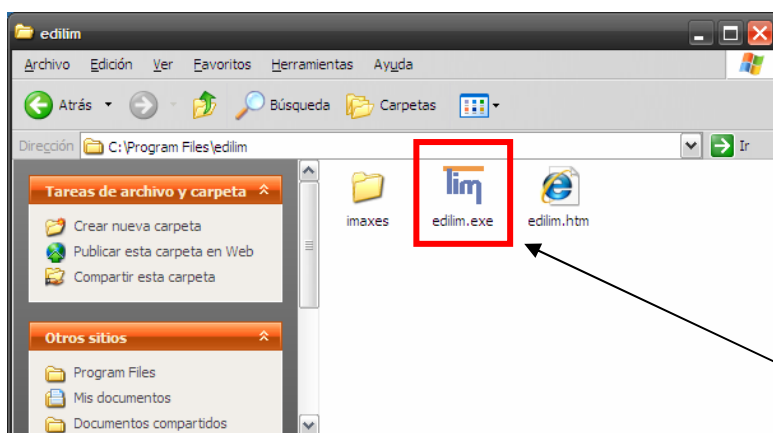
Desde el punto de vista educativo:

- Entorno agradable.
- facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.
- Actividades atractivas.
- Posibilidad de control de progresos.
- Evaluación de los ejercicios.
- No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar.
- Posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales Interactivas.
- Creación de actividades de forma sencilla.

Para que te hagas una idea de las actividades que vas a crear y de lo que es capaz de hacer el programa, te aconsejo que eches un vistazo a los ejercicios que van a formar el proyecto. Si sigues el curso a través de internet pulsa **aquí** para ver las actividades ya terminadas.

Si por el contrario lo está haciendo con CD-ROM, el proyecto terminado de muestra lo tienes dentro de la carpeta **proyecto**. Una vez dentro de la carpeta, haz doble clic sobre el archivo **cursorlim.html**

2.- ¿CÓMO LO INSTALO?

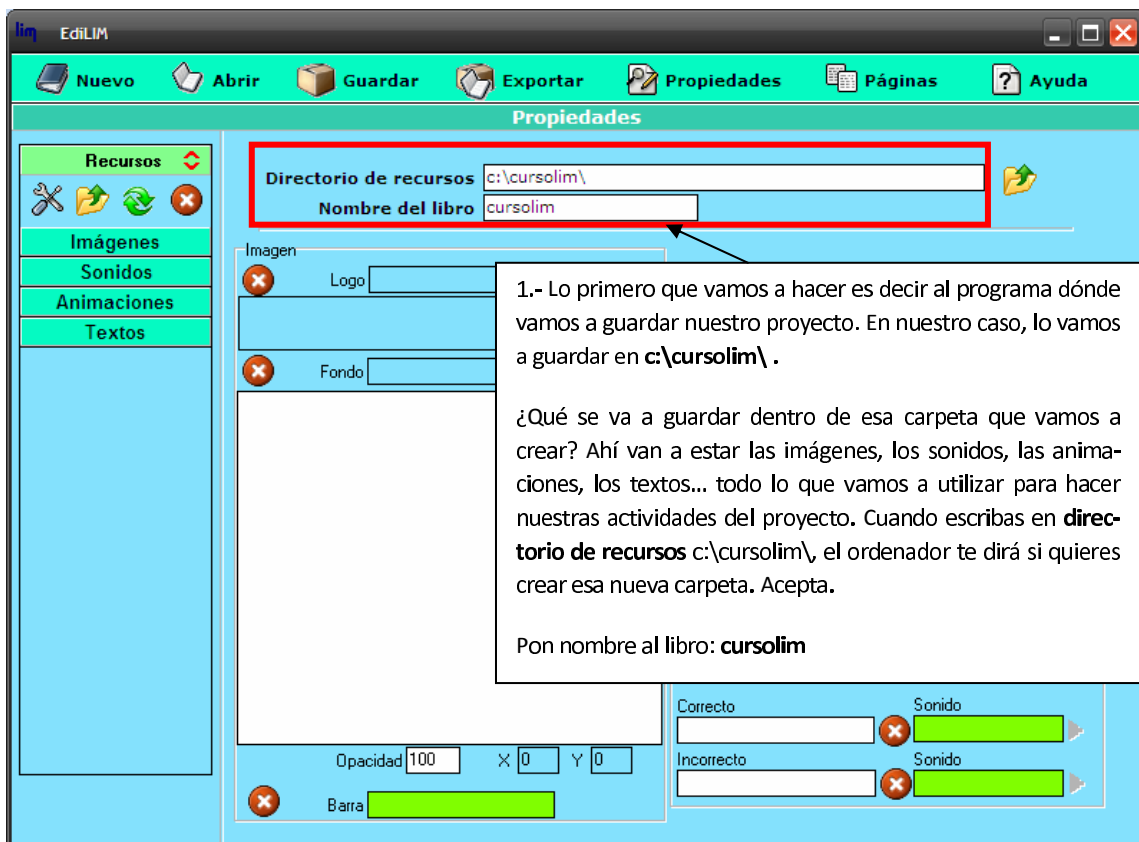


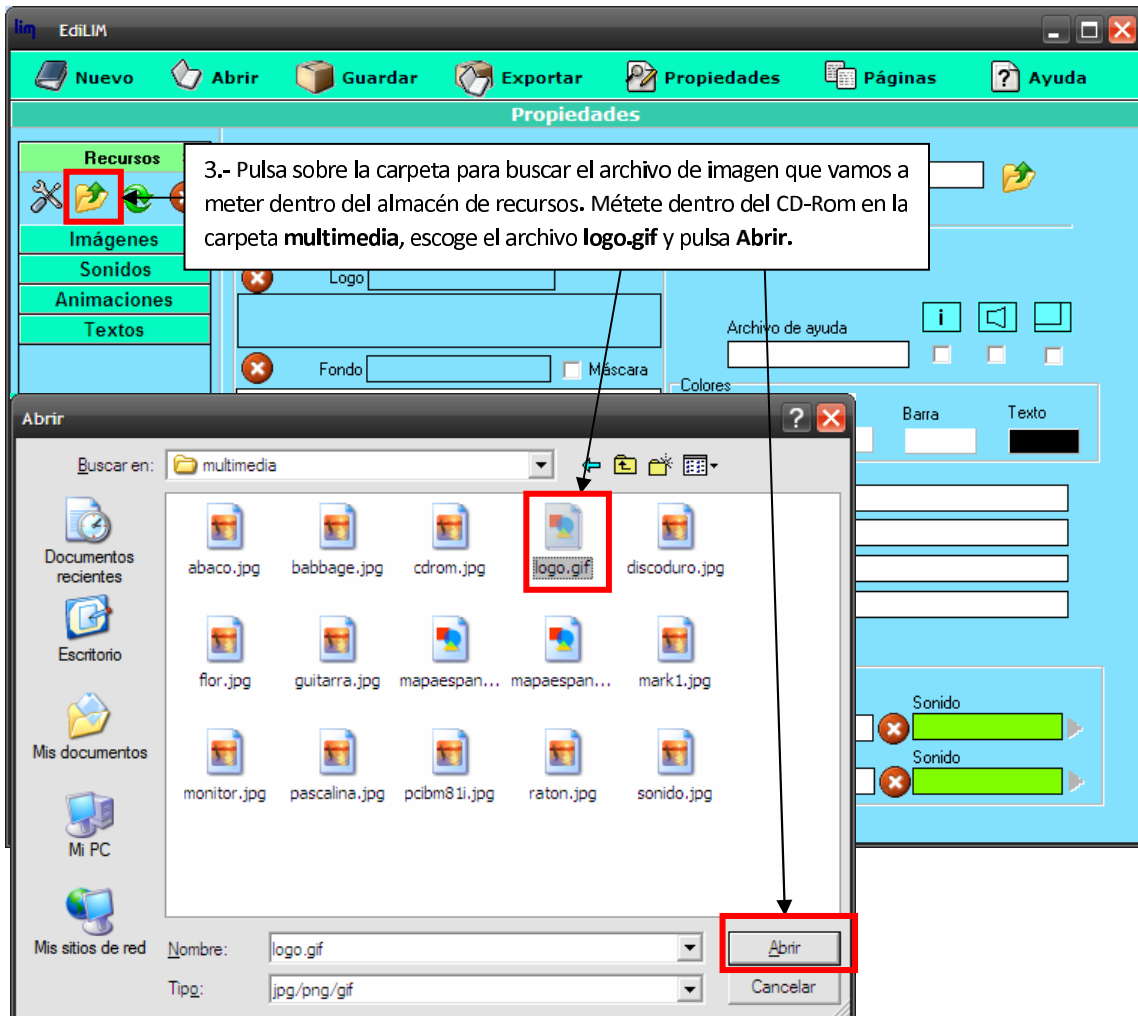
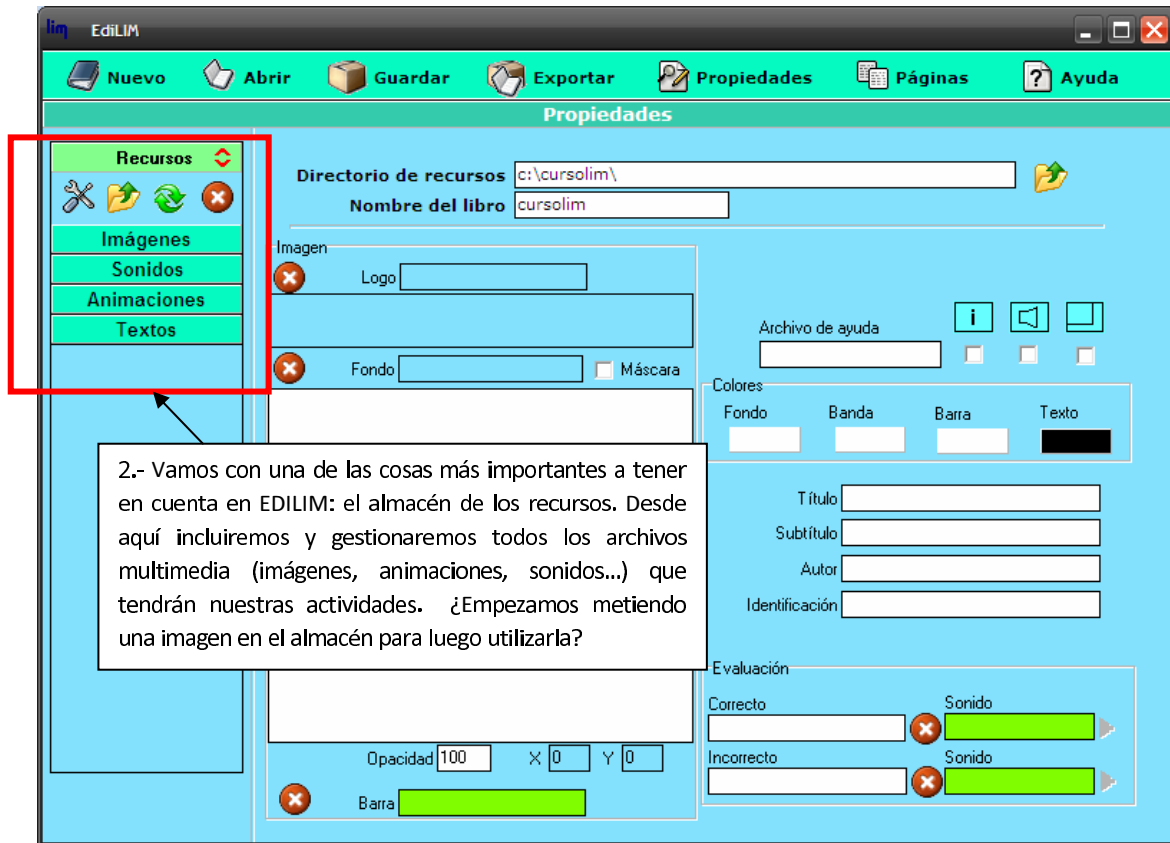
Para utilizar Edilim no hay ningún archivo de instalación: simplemente copia la carpeta **edilim** que hay en el CD y pégala en el disco duro del ordenador. Una vez que la tienes en tu ordenador, métete en la carpeta **edilim** y haz doble clic sobre el archivo **edilim.exe**

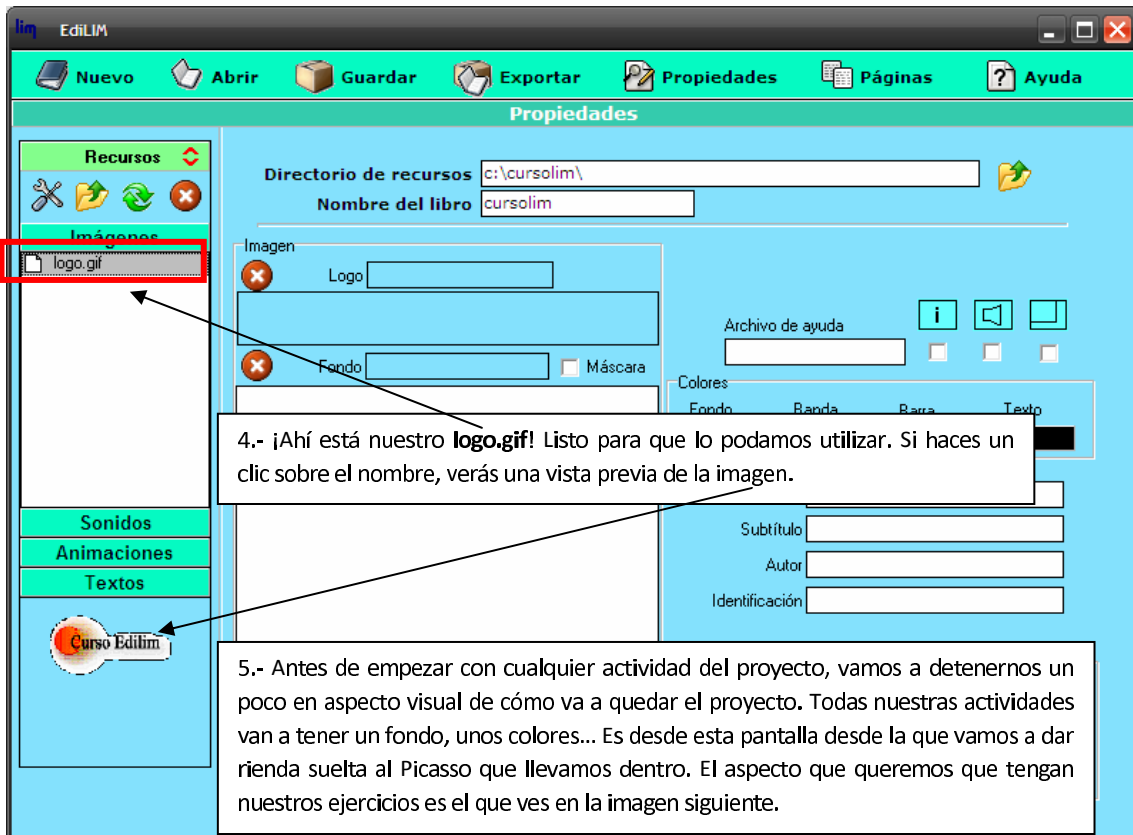
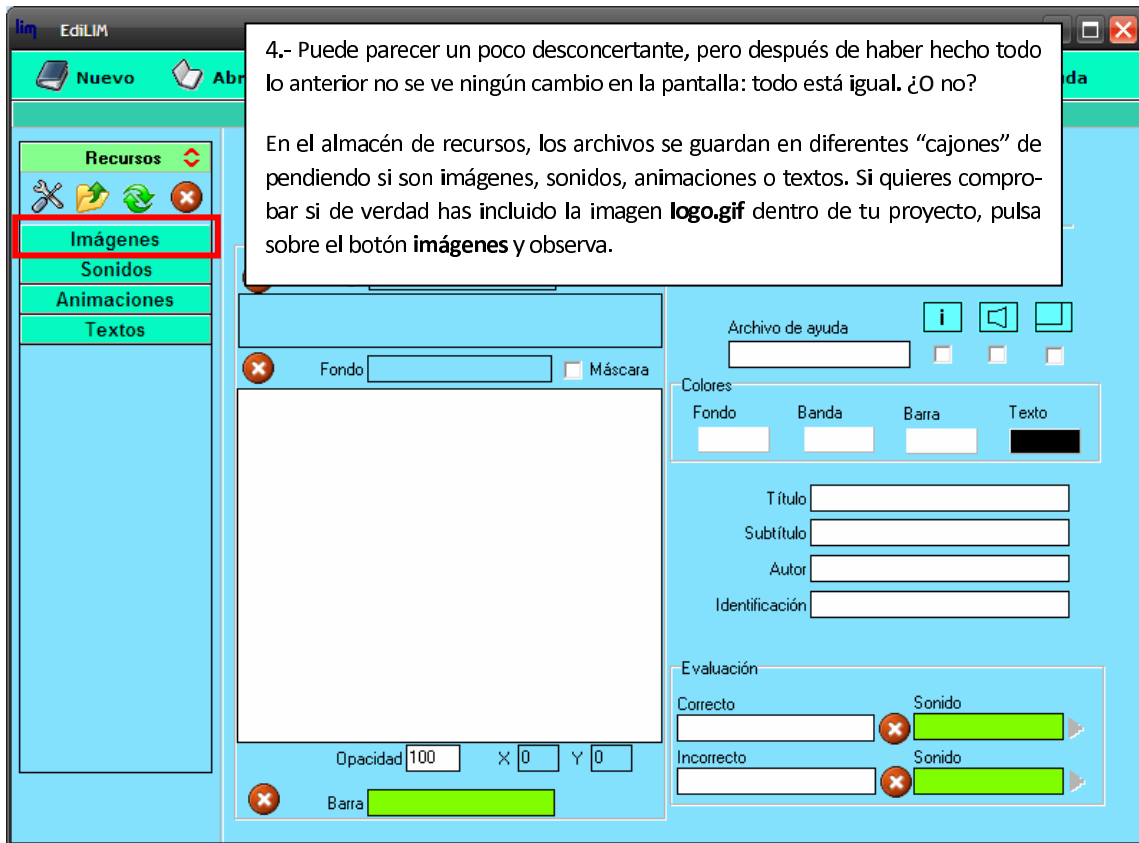
Te aparecerá una ventana como ésta:

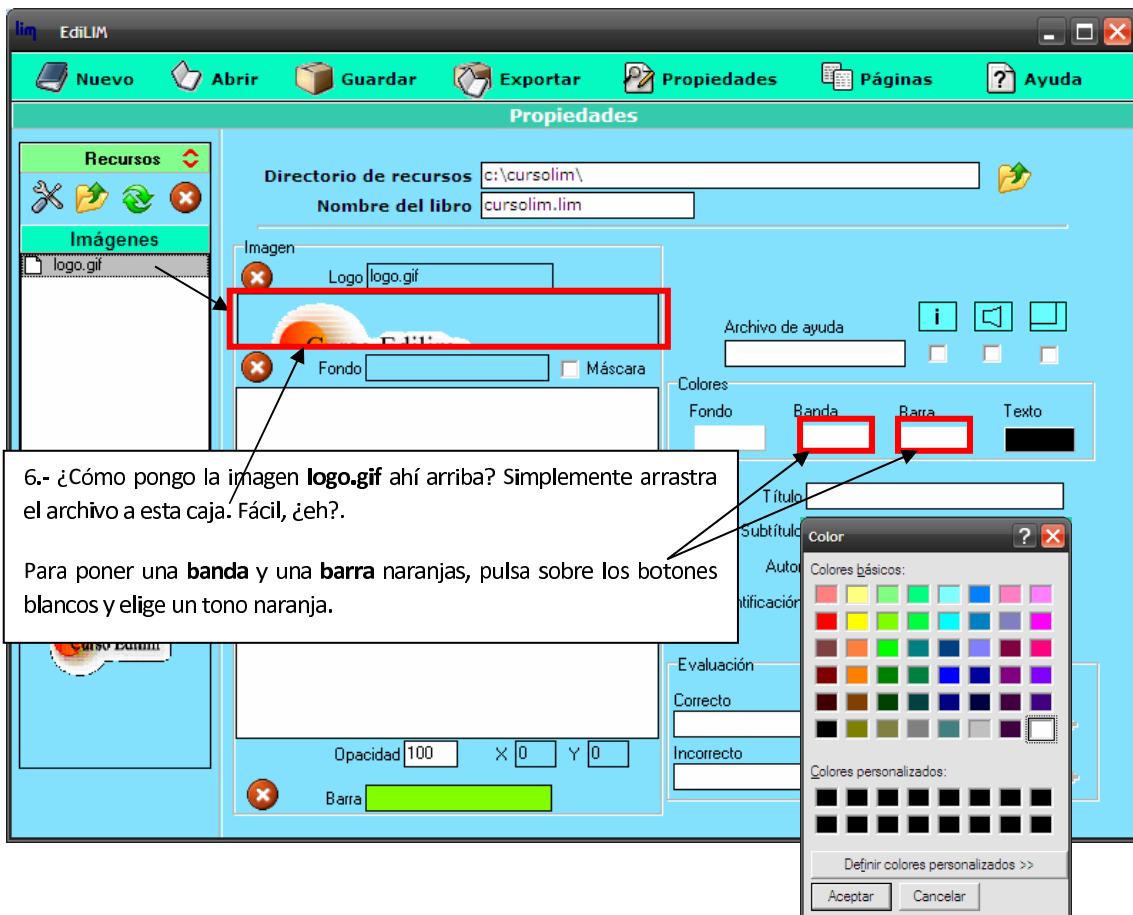
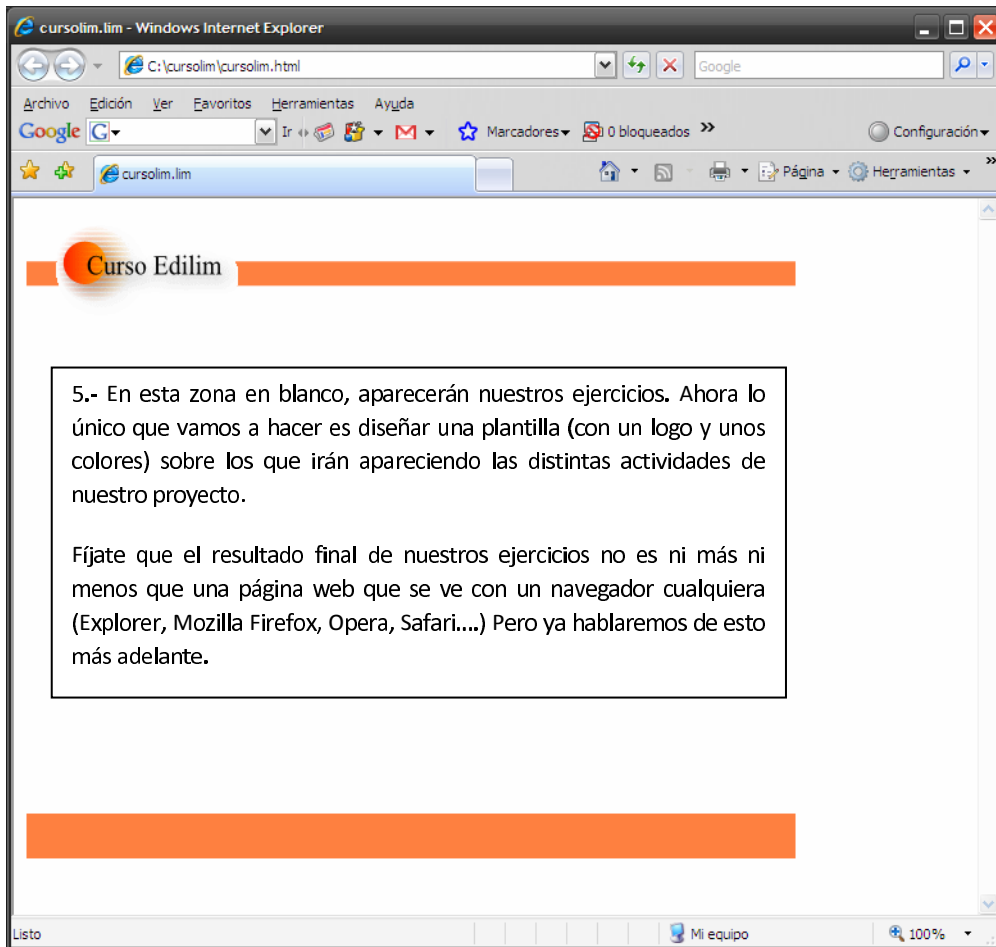


3.- ¿CÓMO EMPIEZO UN PROYECTO?









7.- Este es el resultado que obtienes después de haber hecho lo anterior. ¿Dónde está la imagen? Tranquilidad. Lo que estás viendo son “las tripas” del proyecto. Dentro de poco verás el resultado. Vamos poco a poco.

Vamos a seguir configurando nuestro trabajo.

8.- Si escribimos un título y un subtítulo el resultado final será el que ves en la imagen siguiente. Muy estético no parece que quede, ¿no? El título se monta con la imagen que hemos puesto. Quizás el subtítulo sí quede bien. Pero... también lo quitamos. O sea que sólo rellenamos la casilla de **autor** y si queréis la de identificación (es simplemente una etiqueta para saber de qué van las actividades)

TÍTULO - Windows Internet Explorer

C:\cursolim\cursolim.html

Google

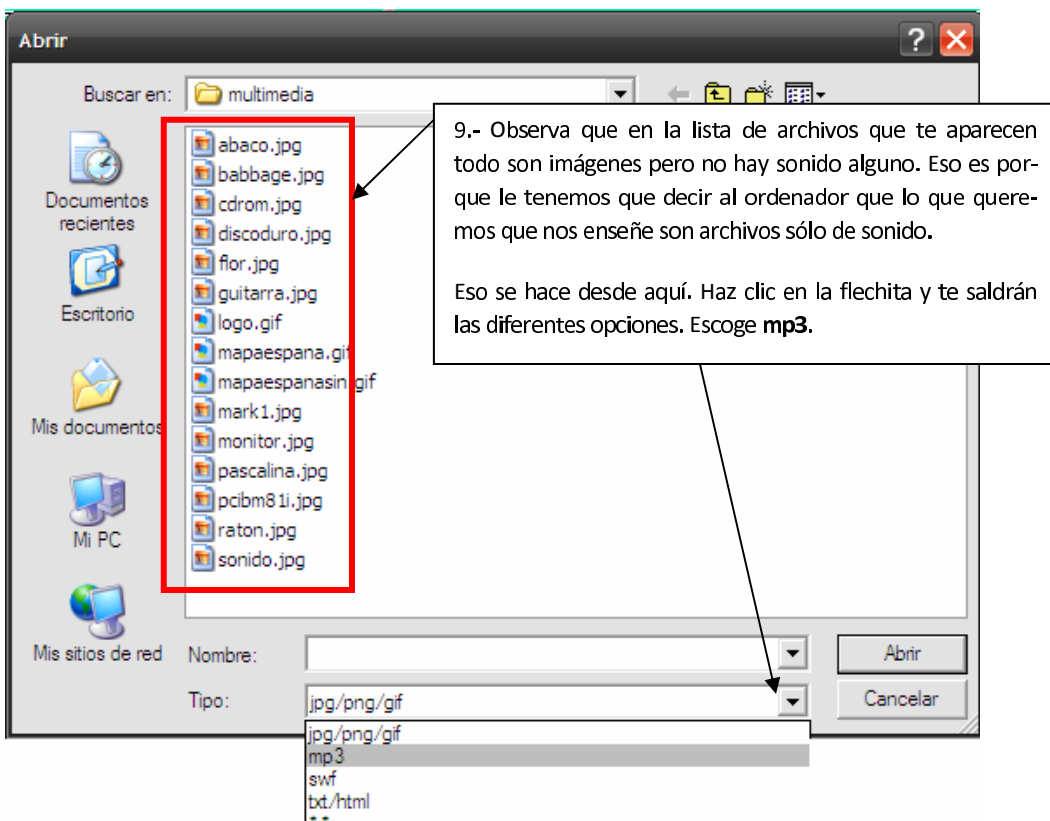
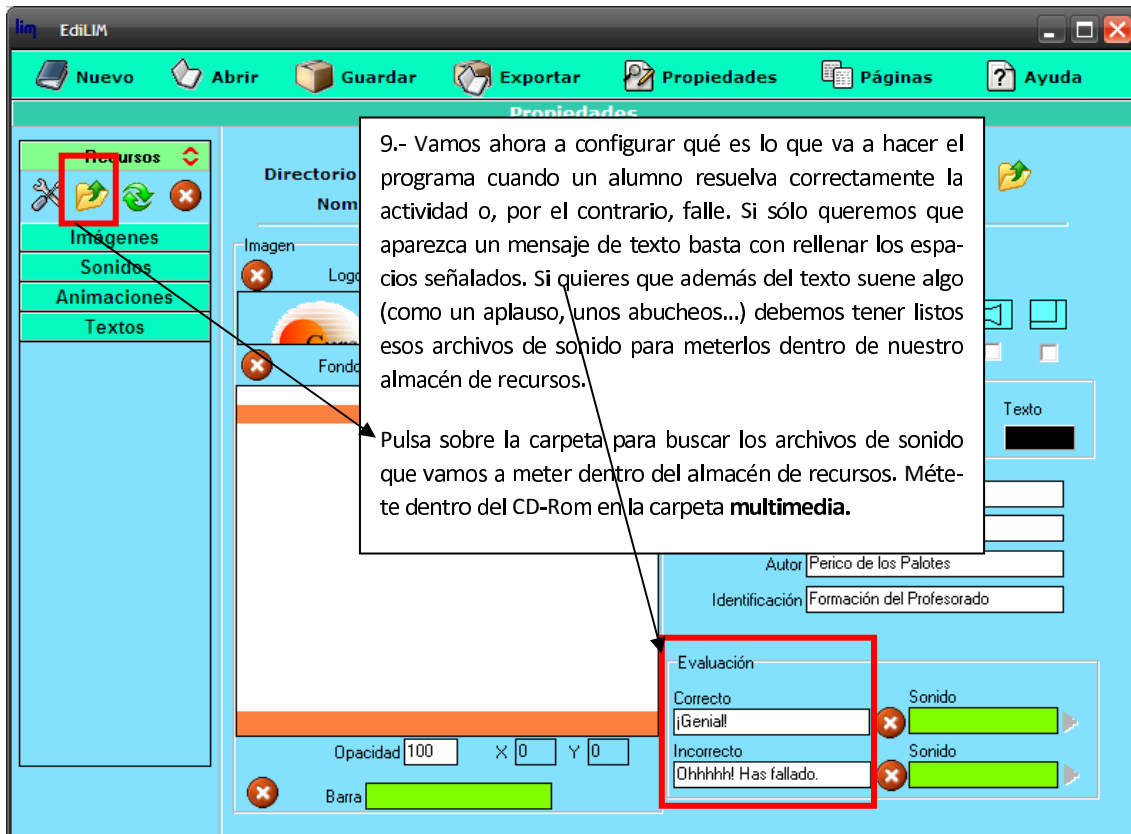
Google

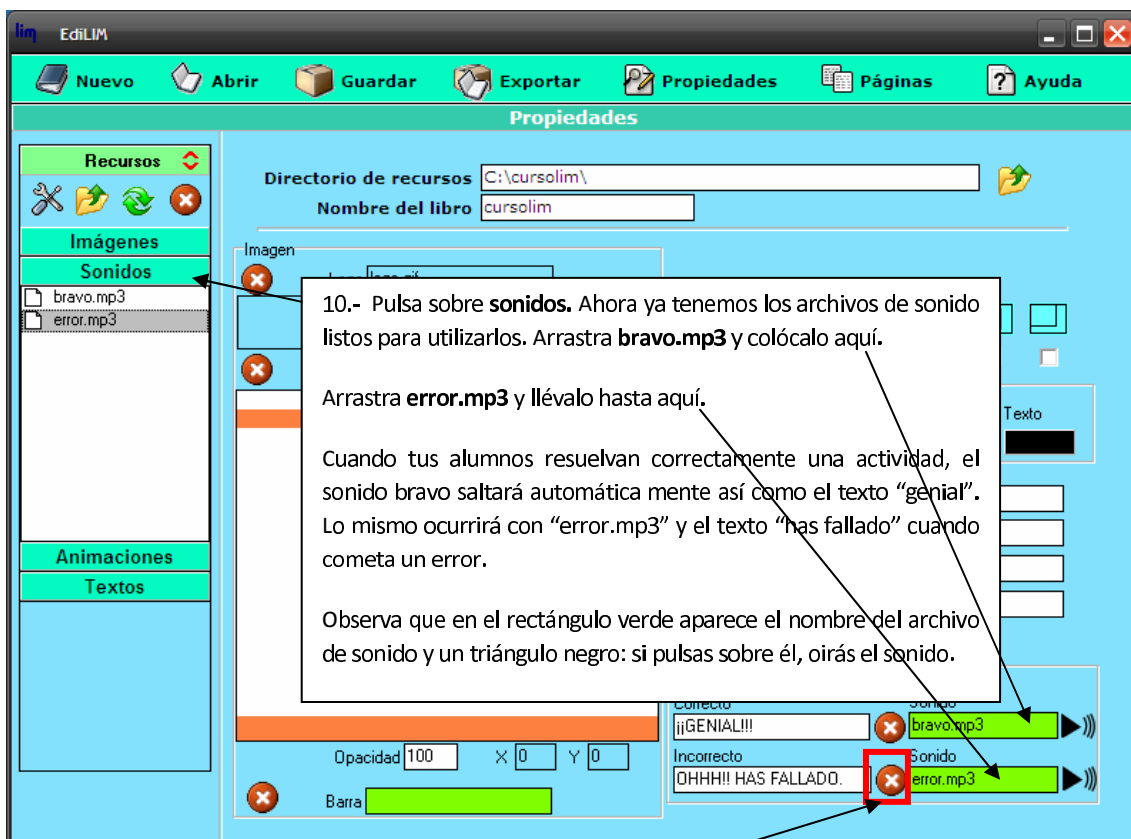
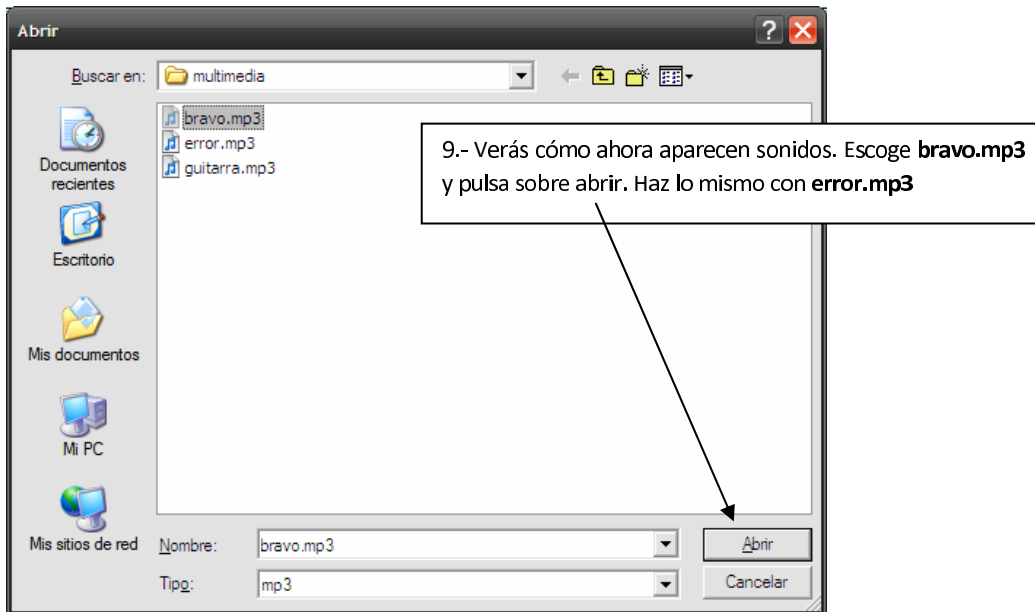
TÍTULO

TÍTULO
Curso Edilim

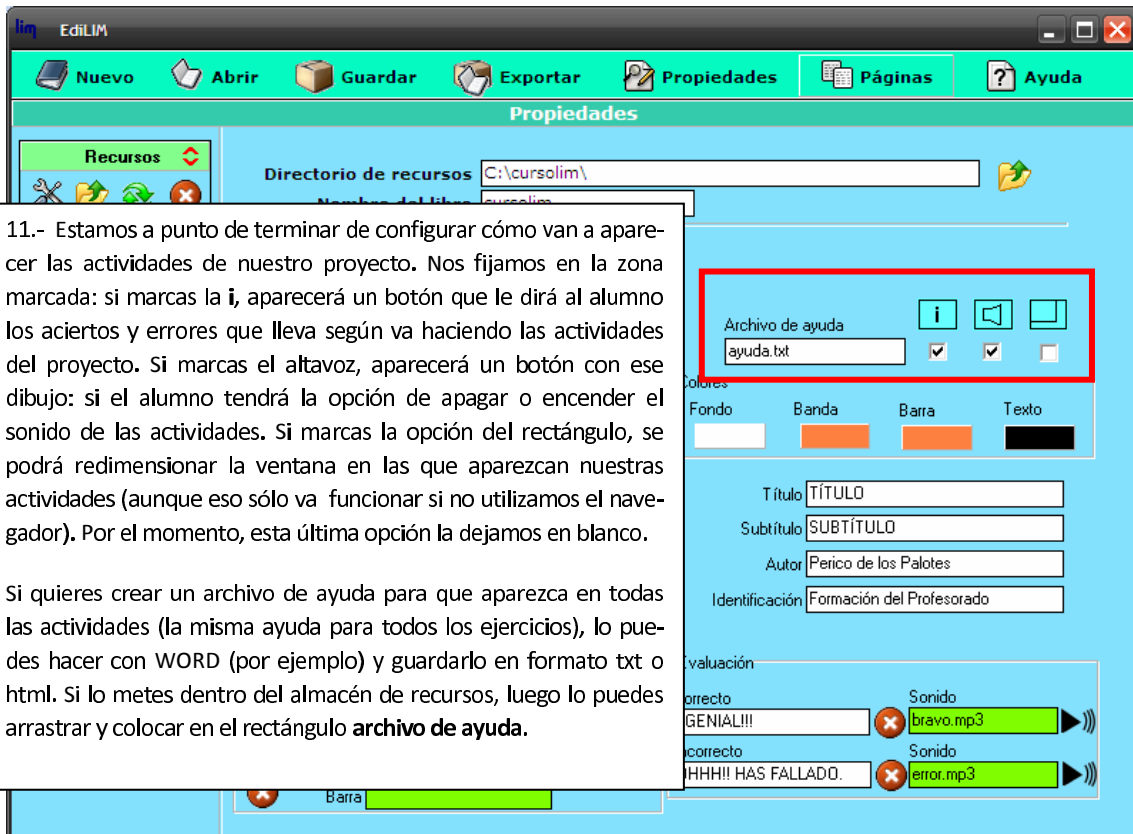
SUBTÍTULO

Lista Mi equipo 100%



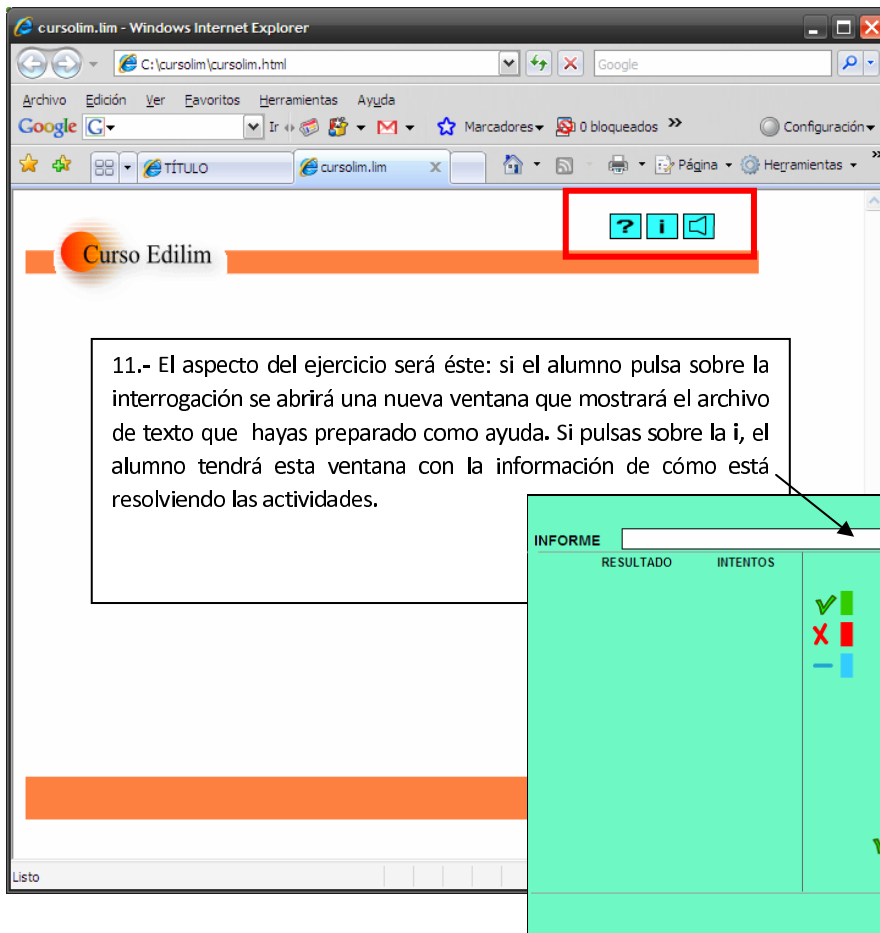


Por cierto, todos los botones con redondos rojos con la x son para quitar los archivos: si pulsáramos sobre este botón, el sonido **error.mp3** desaparecería del rectángulo verde y no sonaría nada cuando el alumno fallara.



11.- Estamos a punto de terminar de configurar cómo van a aparecer las actividades de nuestro proyecto. Nos fijamos en la zona marcada: si marcas la **i**, aparecerá un botón que le dirá al alumno los aciertos y errores que lleva según va haciendo las actividades del proyecto. Si marcas el altavoz, aparecerá un botón con ese dibujo: si el alumno tendrá la opción de apagar o encender el sonido de las actividades. Si marcas la opción del rectángulo, se podrá redimensionar la ventana en las que aparezcan nuestras actividades (aunque eso sólo va funcionar si no utilizamos el navegador). Por el momento, esta última opción la dejamos en blanco.

Si quieres crear un archivo de ayuda para que aparezca en todas las actividades (la misma ayuda para todos los ejercicios), lo puedes hacer con WORD (por ejemplo) y guardarlo en formato txt o html. Si lo metes dentro del almacén de recursos, luego lo puedes arrastrar y colocar en el rectángulo **archivo de ayuda**.



11.- El aspecto del ejercicio será éste: si el alumno pulsa sobre la interrogación se abrirá una nueva ventana que mostrará el archivo de texto que hayas preparado como ayuda. Si pulsas sobre la **i**, el alumno tendrá esta ventana con la información de cómo está resolviendo las actividades.



4.- ANTE TODO... ORGANIZACIÓN

Antes de empezar con las actividades en sí, debes tener claras unas cuantas pautas y reglas que debes seguir para luego no tener ningún tipo de problemilla.

Cuando quieras trabajar con EDILIM, lo primero que hay tener bien claro es dónde está la carpeta del proyecto porque ahí estarán absolutamente todos los “ingredientes” que vayas a utilizar para hacer los ejercicios: los archivos de imágenes, los archivos de sonido, los archivos de vídeo, las gambas, los calamares, etc...

Como has podido ver en el apartado anterior, los archivos multimedia los hemos metido a través del almacén de recursos. Pero tienes otra forma de poder utilizar archivos multimedia en el proyecto: simplemente copia esos archivos dentro de la carpeta **c:\cursolim** y los tendrás disponibles para usarlos en las actividades. Así es más fácil, ¿verdad?

Vamos a hacer una cosa: métete dentro del CD del curso, dentro de la carpeta **multimedia** y copia todos los archivos que hay dentro y pégalos dentro de la carpeta de nuestro proyecto **c:\cursolim**. De esta manera tienes todos los archivos de imagen, sonido, etc... del curso listos para usarlos.

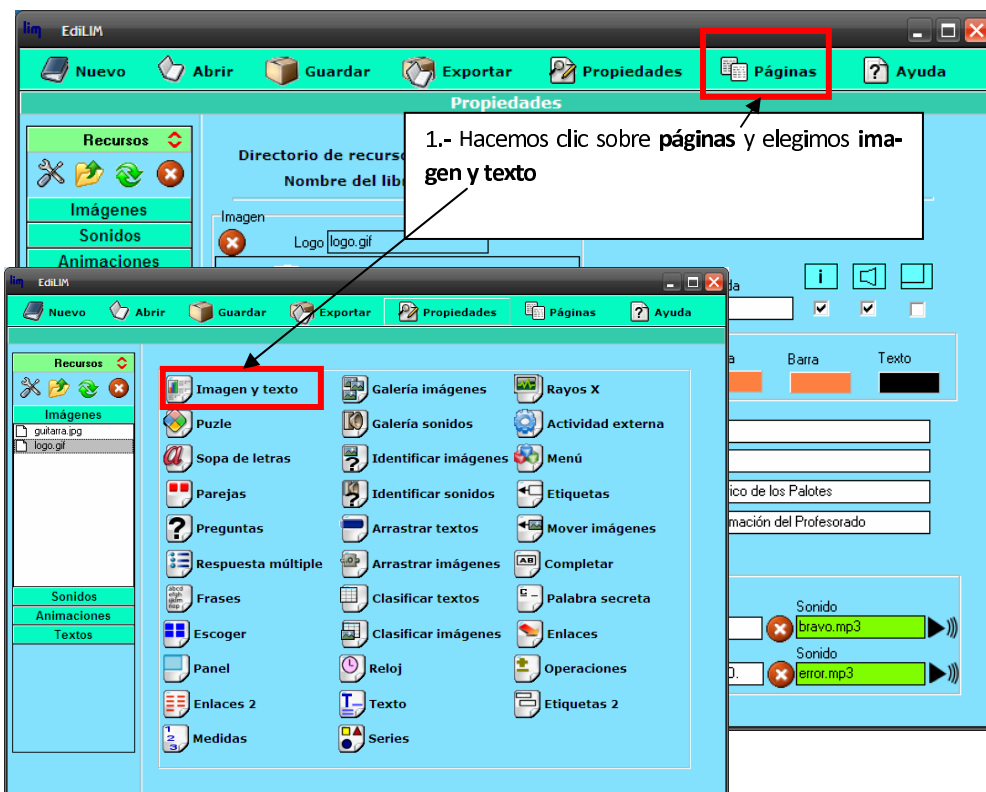
¿Empezamos? Vamos allá.

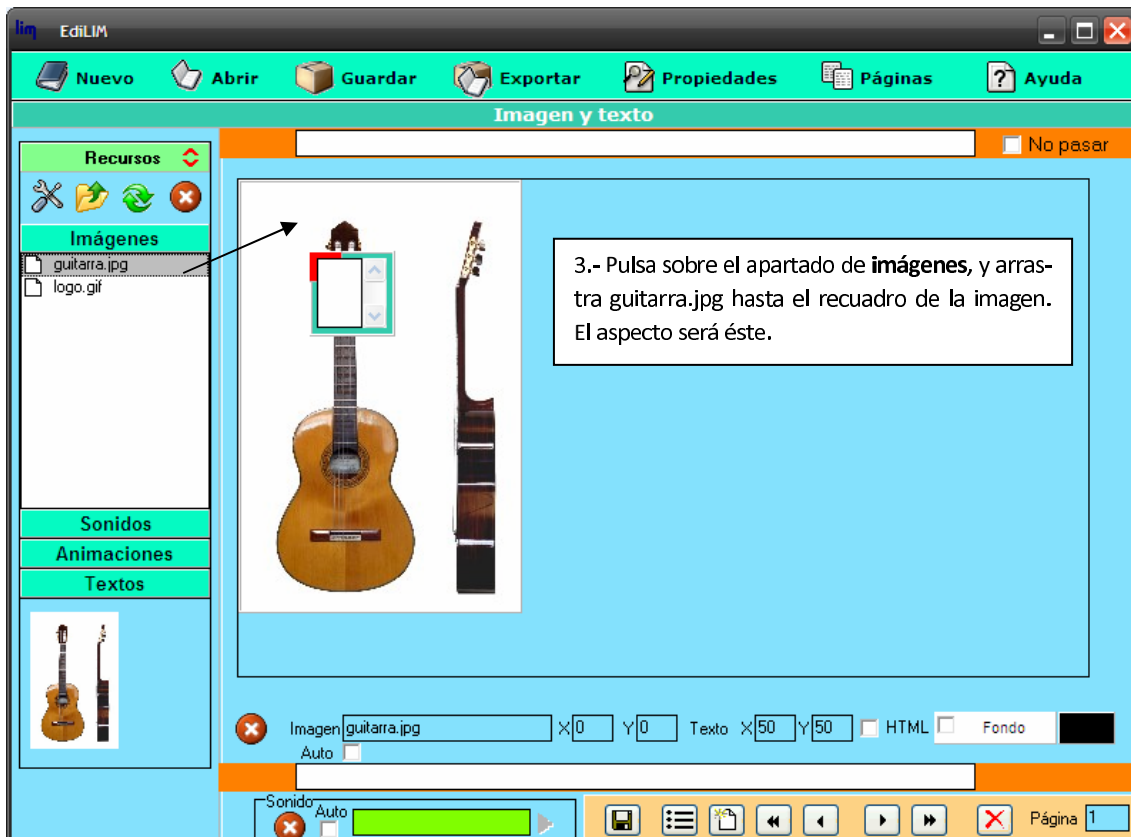
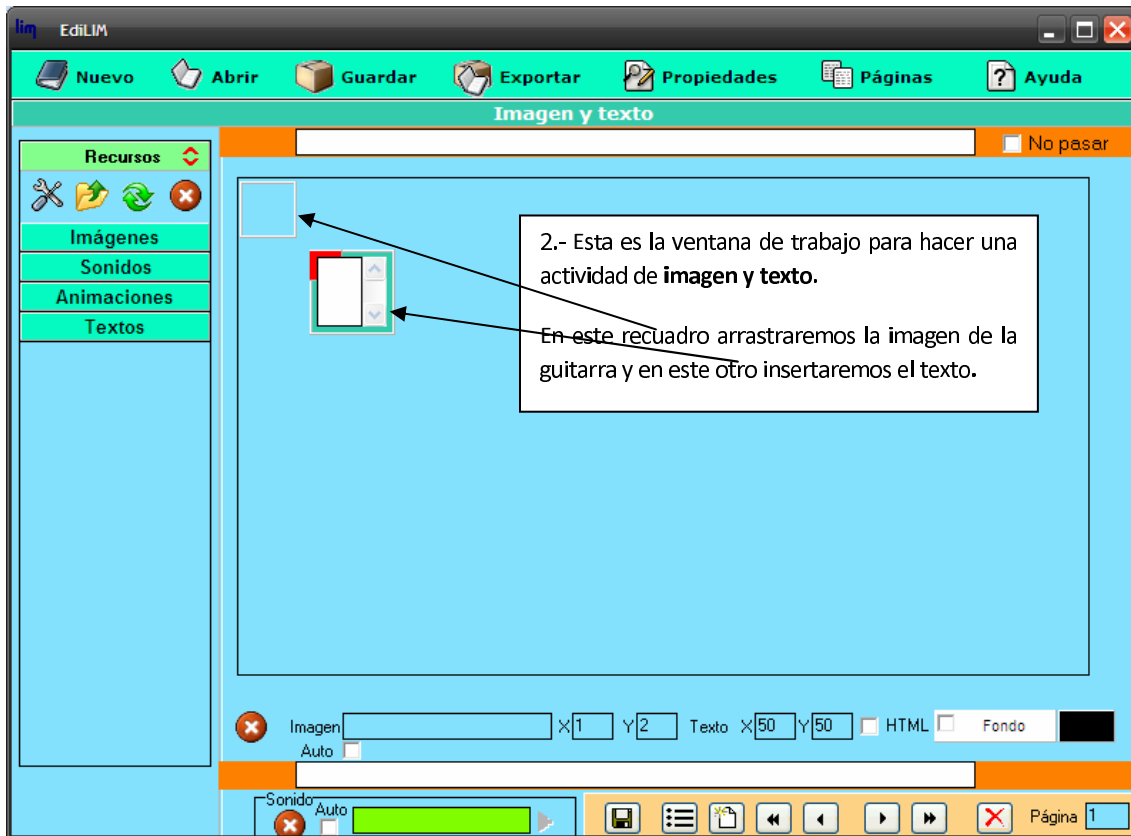
5.- TIPOS DE PÁGINAS DE EDILIM (ACTIVIDADES)

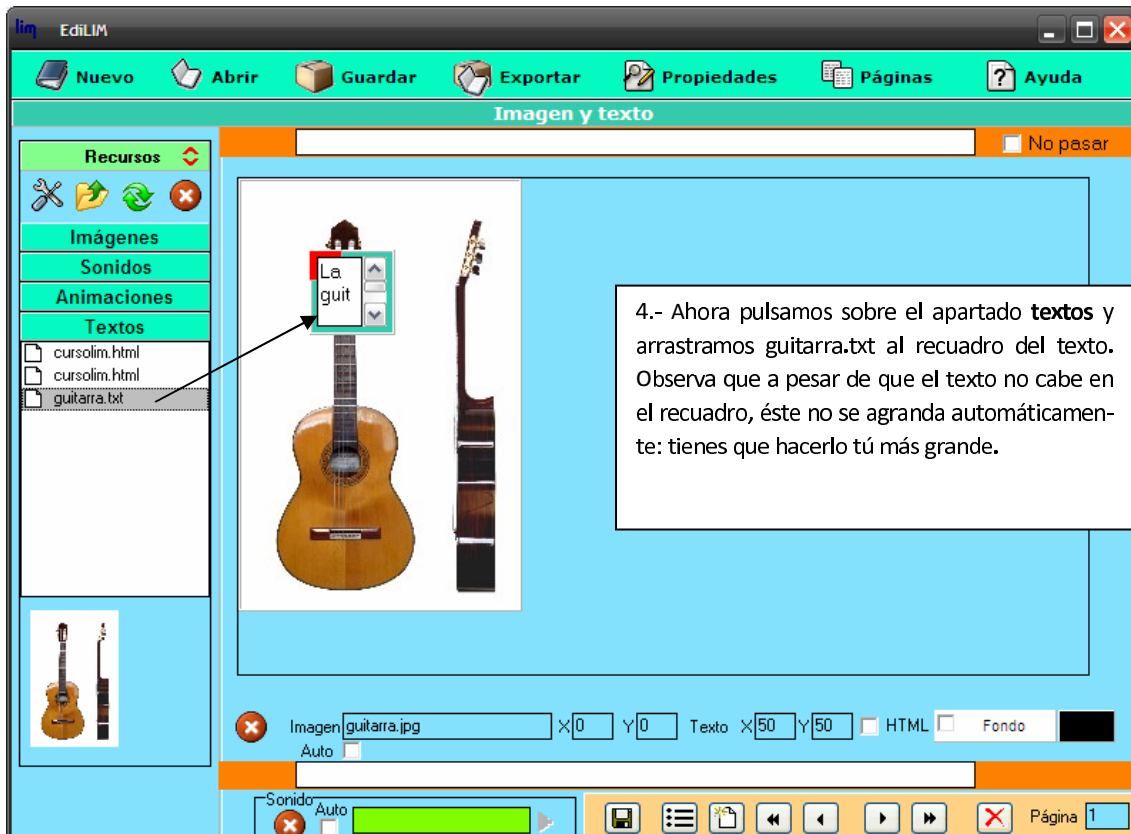
5.1 IMAGEN Y TEXTO

Archivos necesarios: - guitarra.jpg / guitarra.mp3 / guitarra.txt

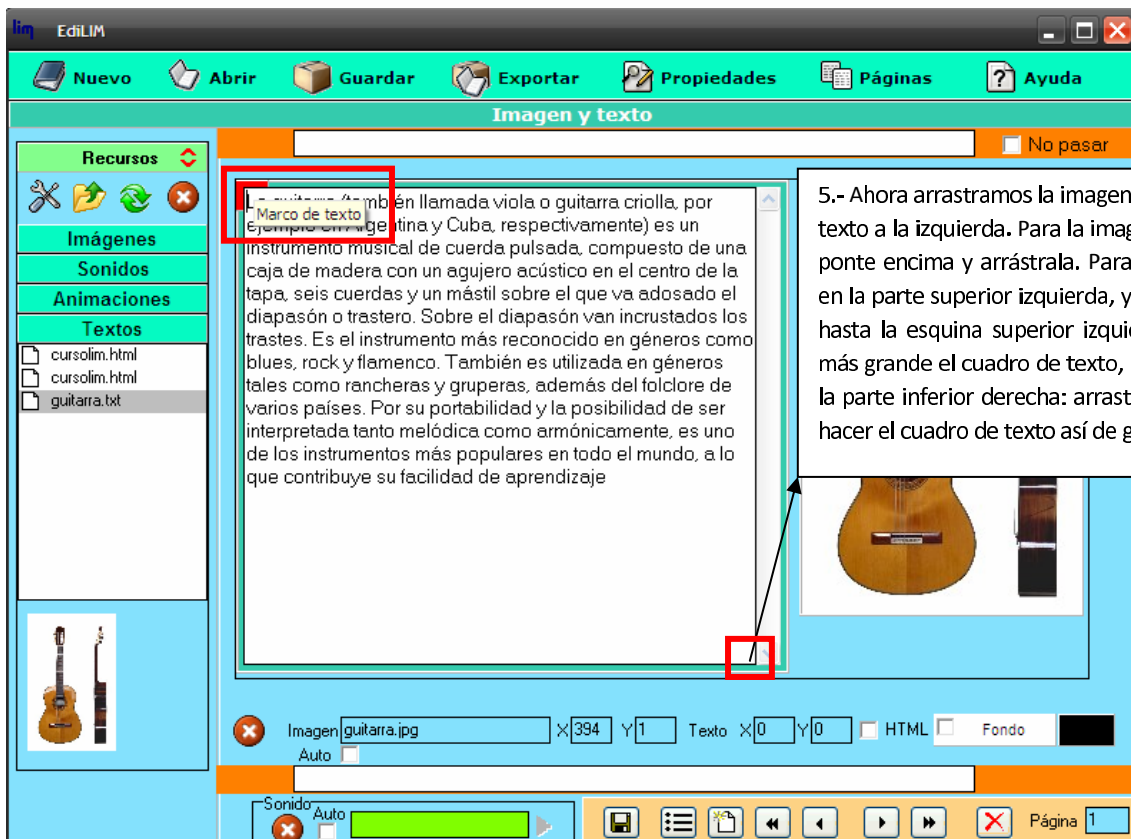
Esta página es para mostrar información. Admite un marco de texto y una imagen. Los dos elementos pueden posicionarse libremente.







4.- Ahora pulsamos sobre el apartado **textos** y arrastramos guitarra.txt al recuadro del texto. Observa que a pesar de que el texto no cabe en el recuadro, éste no se agranda automáticamente: tienes que hacerlo tú más grande.



5.- Ahora arrastramos la imagen a la derecha y el texto a la izquierda. Para la imagen simplemente ponte encima y arrástrala. Para el texto sitúate, en la parte superior izquierda, y arrastra el texto hasta la esquina superior izquierda. Para hacer más grande el cuadro de texto, pon el cursor en la parte inferior derecha: arrastra el ratón hasta hacer el cuadro de texto así de grande.

The screenshot shows the EdILIM software interface with several callouts explaining its features:

- 6.-** Escribe el título de la actividad (Title of the activity).
- 7.-** Si lo marcas, hasta que el alumno no resuelva correctamente la actividad, no podrá pasar al ejercicio siguiente. En este caso, no hay nada que responder: esta actividad es de mera información por lo que se puede pasar al siguiente ejercicio sin problemas. (If you mark it, until the student does not solve the activity correctly, they cannot move to the next exercise. In this case, there is nothing to answer: this activity is for information only, so you can move to the next exercise without problems.)
- Desde aquí puedes eliminar la imagen y ver en qué posiciones están el cuadro del texto y la imagen. (From here you can delete the image and see in which positions the text box and the image are.)
- Si dejas marcada la casilla **HTM**, puedes utilizar códigos html para cambiar el aspecto del texto, hacer hipervínculos... Si esto te suena a chino, déjalo en blanco. (If you leave the **HTM** checkbox marked, you can use html codes to change the appearance of the text, make hyperlinks... If this sounds like Chinese to you, leave it blank.)
- Si quieres cambiar el fondo del ejercicio (If you want to change the background of the exercise)
- 8.-** Hemos puesto un sonido de fondo en el ejercicio. Arrastra el archivo **guitarra.mp3** y ponlo aquí. (We have put a background sound in the exercise. Drag the file **guitarra.mp3** and put it here.)
- 9.-** Guarda el proyecto y la actividad. Lo hace automáticamente: no tienes que escribir nada. (Save the project and the activity. It does it automatically: you don't have to write anything.)

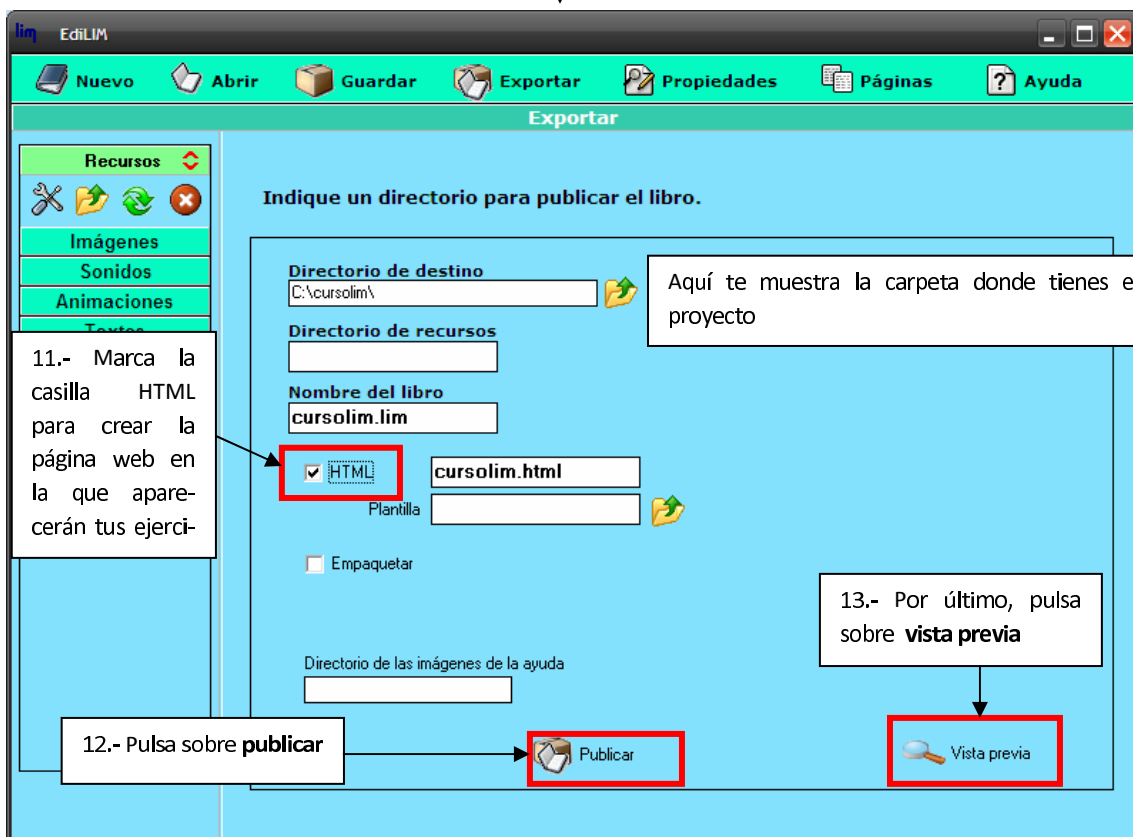
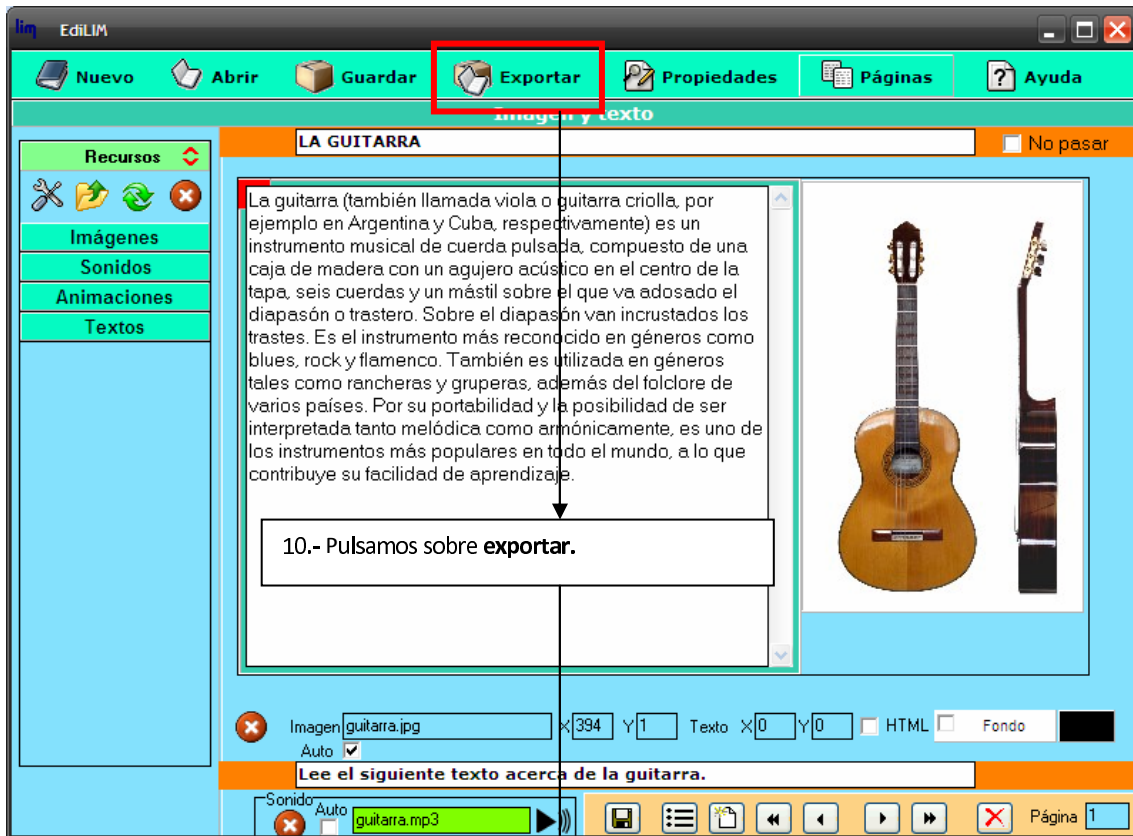
At the bottom, a navigation bar is shown with 8 numbered buttons:

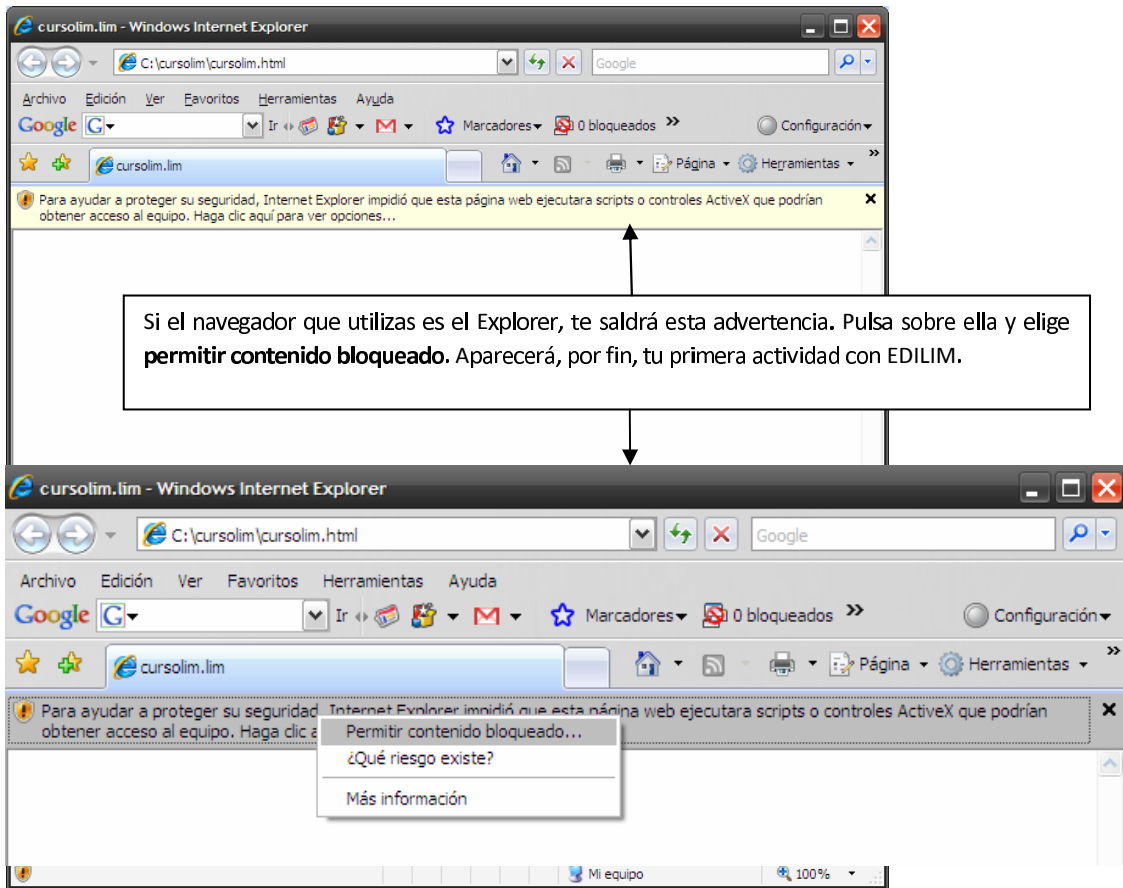
1. Listado de actividades (Activity list)
2. Nueva actividad (New activity)
3. Primera página (First page)
4. Anterior página (Previous page)
5. Siguiente página (Next page)
6. Última página (Last page)
7. Elimina página (Delete page)
8. Muestra página (Show page)

Vamos a explicar qué hacen los botones que ves en la imagen: éstos van a ser iguales en todas las actividades de EDILIM:

1. Aparece un listado de todas las actividades que tiene el proyecto.
2. Crea una nueva actividad (o página).
3. Va a la primera página del proyecto.
4. Va a la anterior página del proyecto.
5. Va a la siguiente página del proyecto.
6. Va a la última página del proyecto.
7. Elimina la página (actividad) actual.
8. Muestra en qué página se está trabajando.

Llegados a este punto, te estarás preguntando: “¿Pero, cómo veo este ejercicio de imagen y texto que acabo de terminar? Vamos allá.





Archivos necesarios: - mapaespana.gif

Eso mismo: un puzzle. Admite la posibilidad de mostrar una imagen de fondo con diferentes niveles de opacidad, para facilitar la resolución del juego.



4.- Escribe el título

5.- Fíjate en que esté seleccionada la etiqueta **imagen**

6.- Selecciona la imagen **mapaespana.gif** y arrástrala hasta esta zona

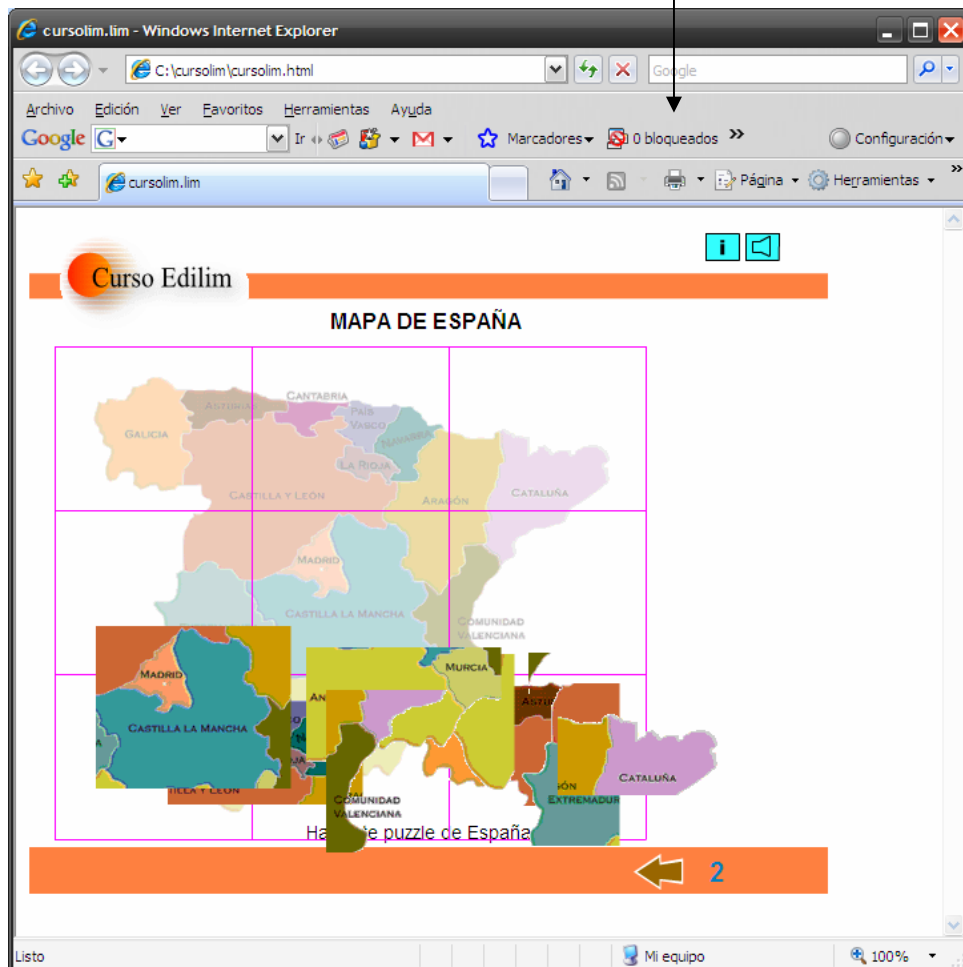
7.- Elige cuántas piezas va a tener el puzle.

8.- Pulsa sobre **exportar**.

9.- Marca la casilla **HTML** para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

12.- Pulsa sobre **publicar**

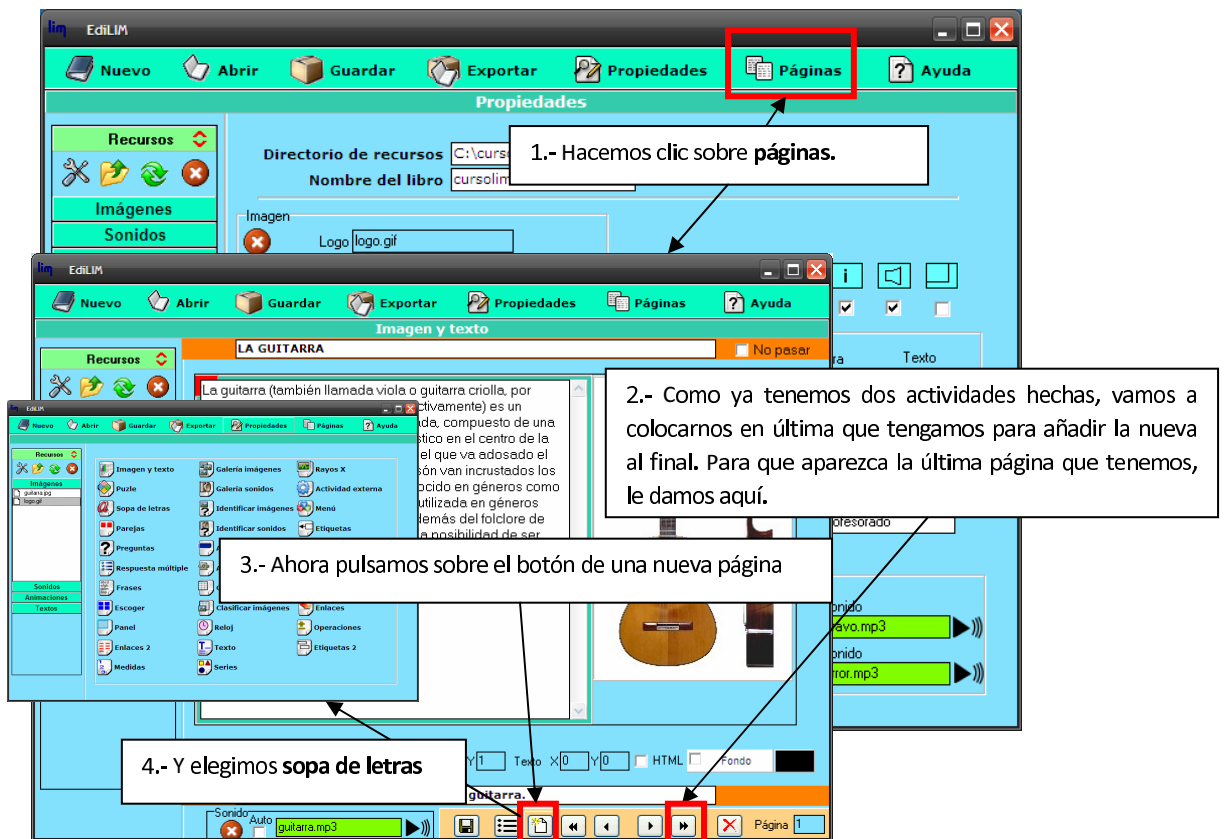
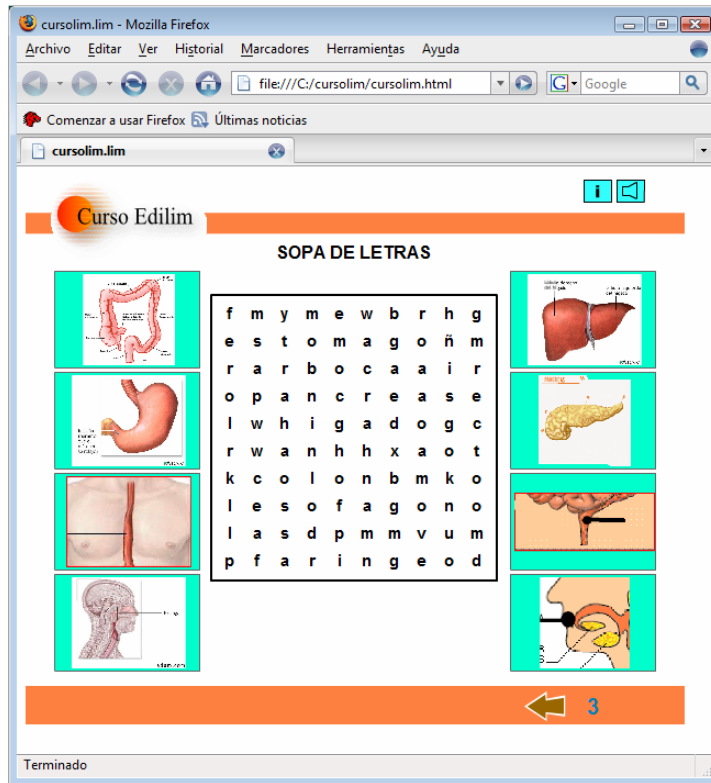
13.- Por último, pulsa sobre **vista previa**



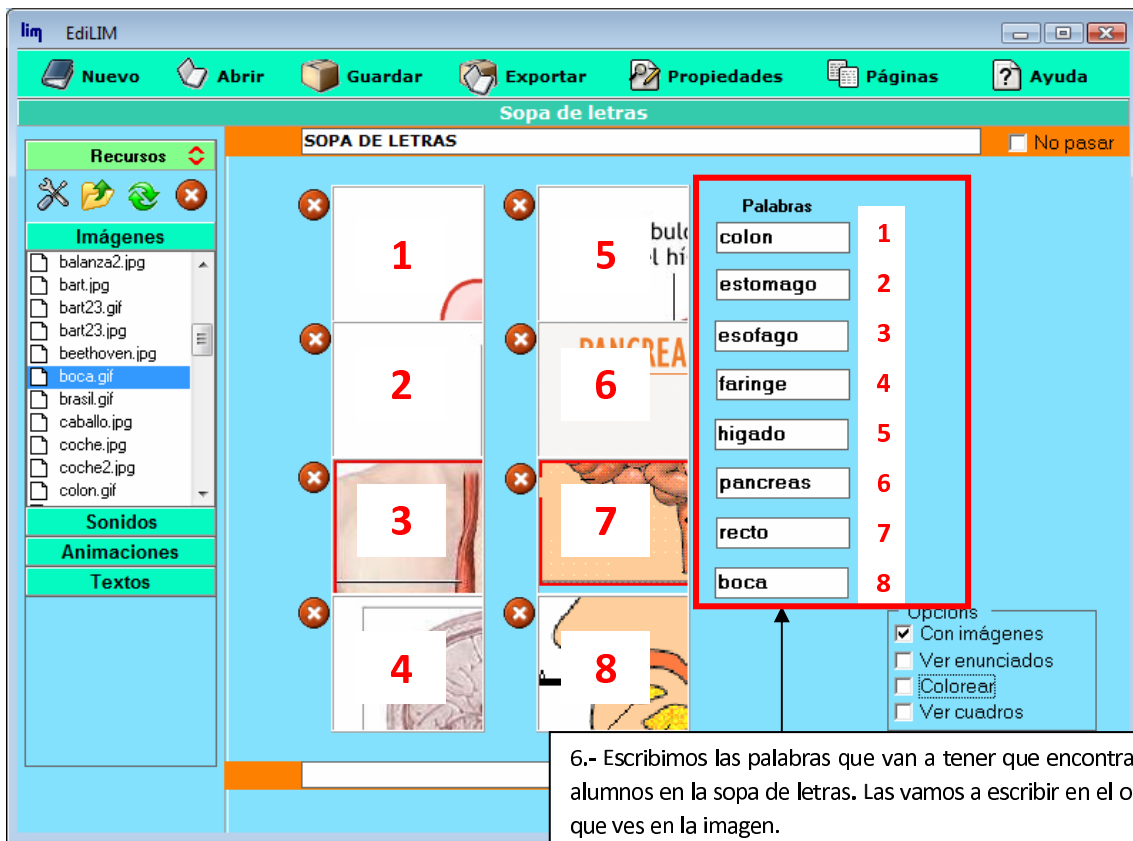
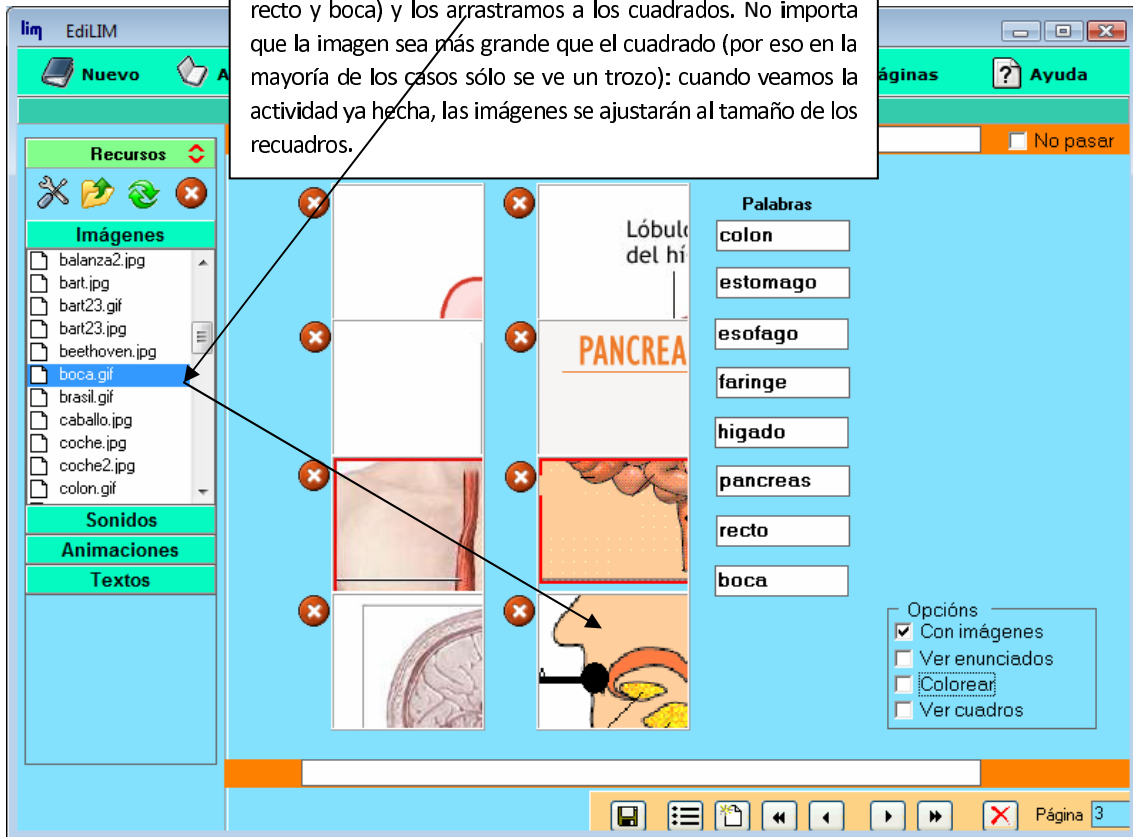
5.3- SOPA DE LETRAS

Archivos necesarios: colon.gif / esofago.jpg / estomago.jpg / faringe.jpg / hígado.jpg / páncreas.gif.

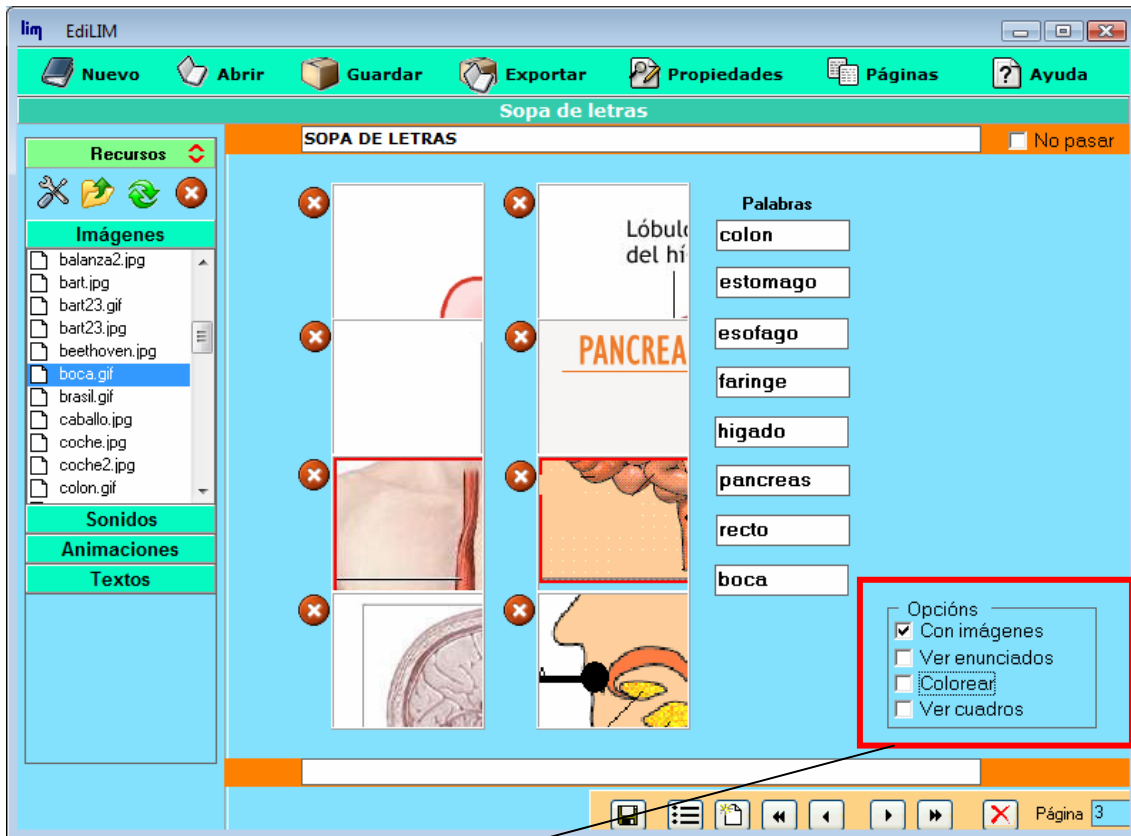
La típica sopa de letras, acompañada con imágenes.



5.- Escogemos dentro del apartado de imágenes los archivos necesarios (colon, estómago, esófago, faringe, páncreas, recto y boca) y los arrastramos a los cuadrados. No importa que la imagen sea más grande que el cuadrado (por eso en la mayoría de los casos sólo se ve un trozo): cuando veamos la actividad ya hecha, las imágenes se ajustarán al tamaño de los recuadros.

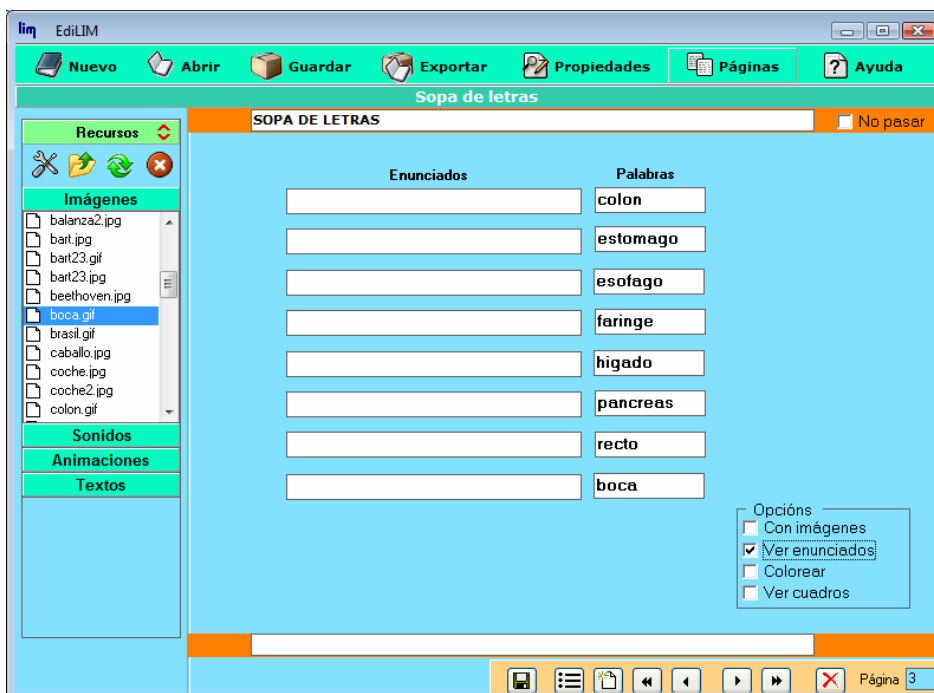


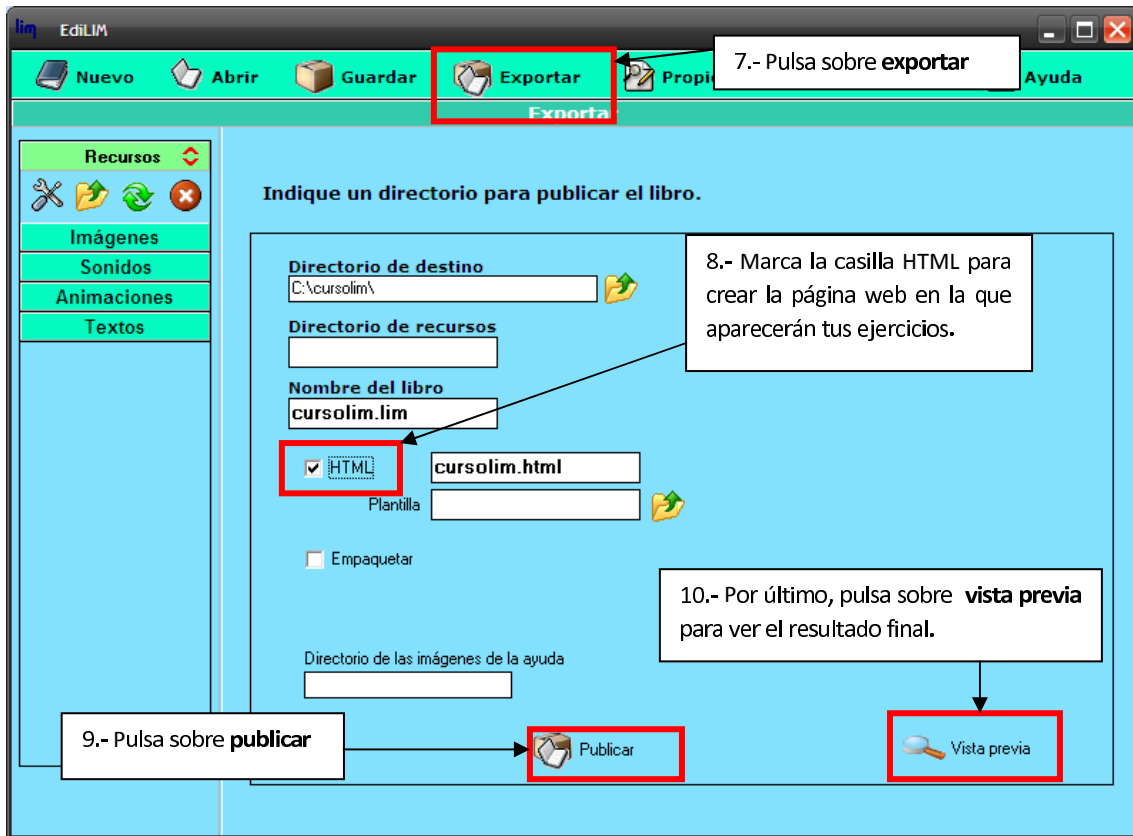
6.- Escribimos las palabras que van a tener que encontrar los alumnos en la sopa de letras. Las vamos a escribir en el orden que ves en la imagen.



Hay varias alternativas en este ejercicio de sopa de letras:

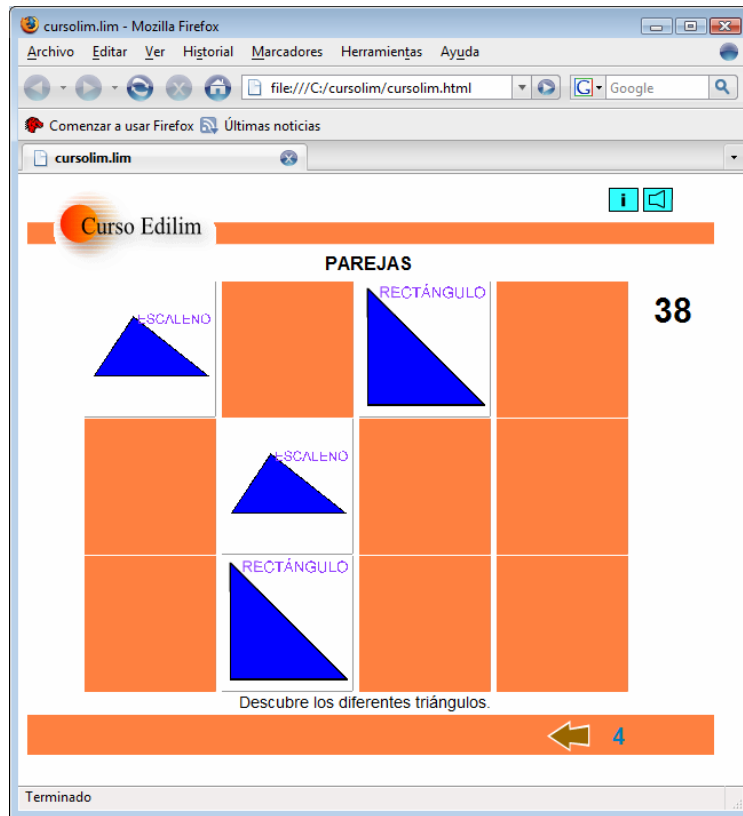
- **Con imágenes:** es la opción que hemos elegido para esta práctica.
- **Ver enunciados:** si no ponemos imágenes, podemos escribir enunciados para que los alumnos puedan encontrar las palabras. Si no escribes enunciados pero seleccionas la opción **ver enunciados**, entonces el programa muestra como enunciados las palabras escondidas de la sopa de letras.
- **Colorear:** El fondo se colorea con el color establecido.
- **Ver cuadros:** Se muestran las letras de la sopa de letras





Archivos necesarios: equilátero.gif / escaleno.gif / isosceles.gif / acutangulo.gif / rectangulo.gif / obstusangulo.gif

Actividad que consiste en descubrir imágenes iguales.



5.- Escogemos dentro del apartado de imágenes los archivos necesarios y los arrastramos a los cuadrados. No importa que la imagen sea más grande que el cuadrado (por eso en la mayoría de los casos sólo se ve un trozo): cuando veamos la actividad ya hecha, las imágenes se ajustarán al tamaño de los recuadros.

6.- Podemos establecer un tiempo para que el alumno descubra todas las parejas de imágenes. En este caso hemos puesto un tiempo tope de 60 segundos.

7.- Desde aquí puedes cambiar los colores del fondo y de las tapas que cubren las imágenes.

Descubre los diferentes triángulos.

Tiempo 60 seg.

Fondo Tapa

8.- Pulsa sobre **exportar**

Indique un directorio para publicar el libro.

Directorio de destino
C:\cursolim\

Directorio de recursos

Nombre del libro
cursolim.lim

HTML cursolim.html

Plantilla

Empaquetar

Directorio de las imágenes de la ayuda

9.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

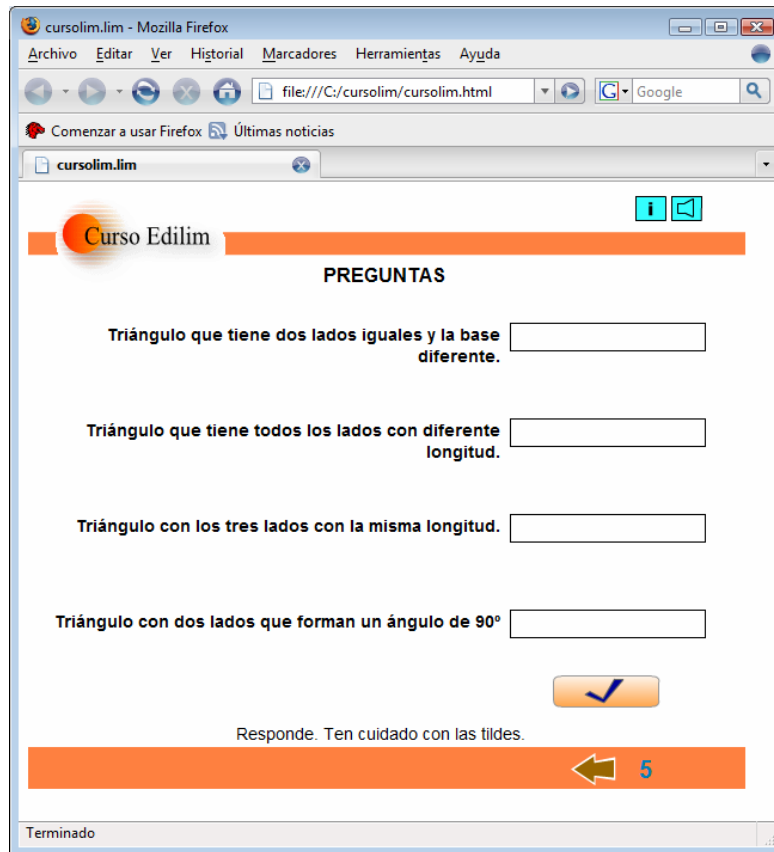
10.- Pulsa sobre **publicar**

11.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

Publicar Vista previa

Archivos necesarios: ninguno

Actividad que consiste en una pregunta con respuesta escrita por parte del alumno.



5.- Escribimos el texto de las preguntas

Preguntas	Respuesta
Triángulo con los tres lados con la misma longitud.	equilátero
Triángulo que tiene todos los lados con diferente longitud.	escaleno
Triángulo con dos lados que forman un ángulo de 90°	rectángulo
Triángulo que tiene dos lados iguales y la base diferente.	isósceles

6.- Escribimos las respuestas. Lo que escriba el alumno tiene que ser exactamente lo mismo que escribamos nosotros en estos recuadros (incluidas las tildes). Sí admite como respuesta correcta escribir con mayúsculas.

7.- Marcamos o no dependiendo si queremos que siempre aparezcan siempre en el mismo orden las preguntas

Sin orden

Responde. Ten cuidado con las tildes. Página 5

8.- Pulsa sobre **exportar**

Indique un directorio para publicar el libro.

Directorio de destino
C:\cursolim\

Directorio de recursos

Nombre del libro
cursolim.lim

HTML cursolim.html

Plantilla

Empaquetar

Directorio de las imágenes de la ayuda

9.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

10.- Pulsa sobre **publicar**

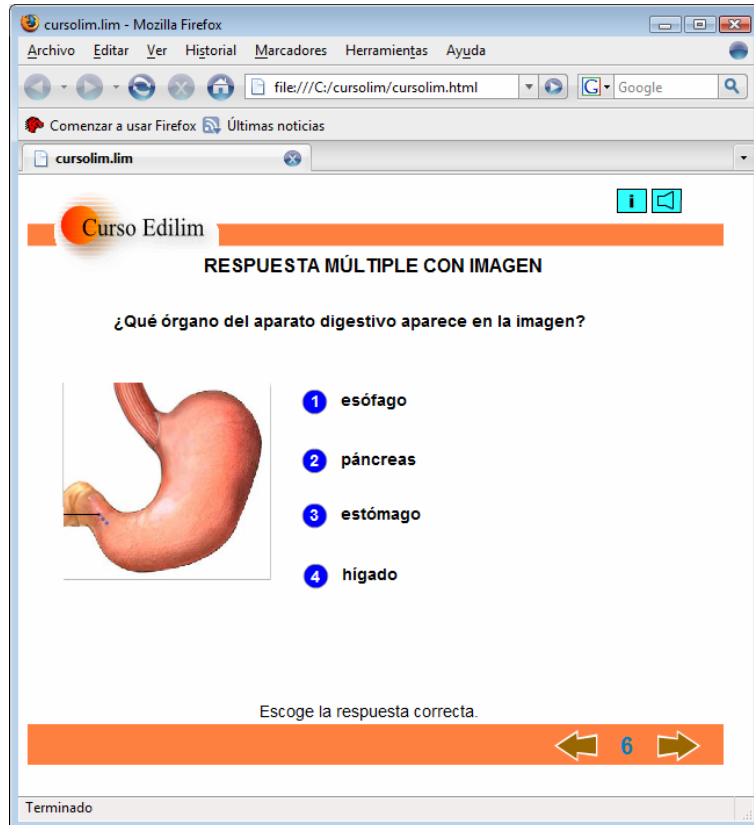
11.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

Publicar Vista previa

5.6- RESPUESTA MÚLTIPLE (CON TEXTO, IMAGEN, SONIDO O VÍDEO)

Archivos necesarios: estomago.jpg / apar_digestiv.swf / beethoven.jpg /

Actividad que consiste en una pregunta con respuesta escrita por parte del alumno.



5.- Aquí escribimos la pregunta

6.- En estos recuadros ponemos la respuesta correcta y las demás alternativas que aparecerán en el ejercicio.

7.- Escogemos la imagen del almacén y la arrastramos hasta este recuadro. En el caso de ser una animación (vídeo), arrastramos el archivo apar_digestiv.swf. Si quieres incluir sonido en la pregunta, elige el archivo en el almacén y arrástralo aquí.

8.- En estos recuadros vamos a escribir el texto que aparecerá si el alumno escoge esa opción.

9.- Pulsa sobre **exportar**

10.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

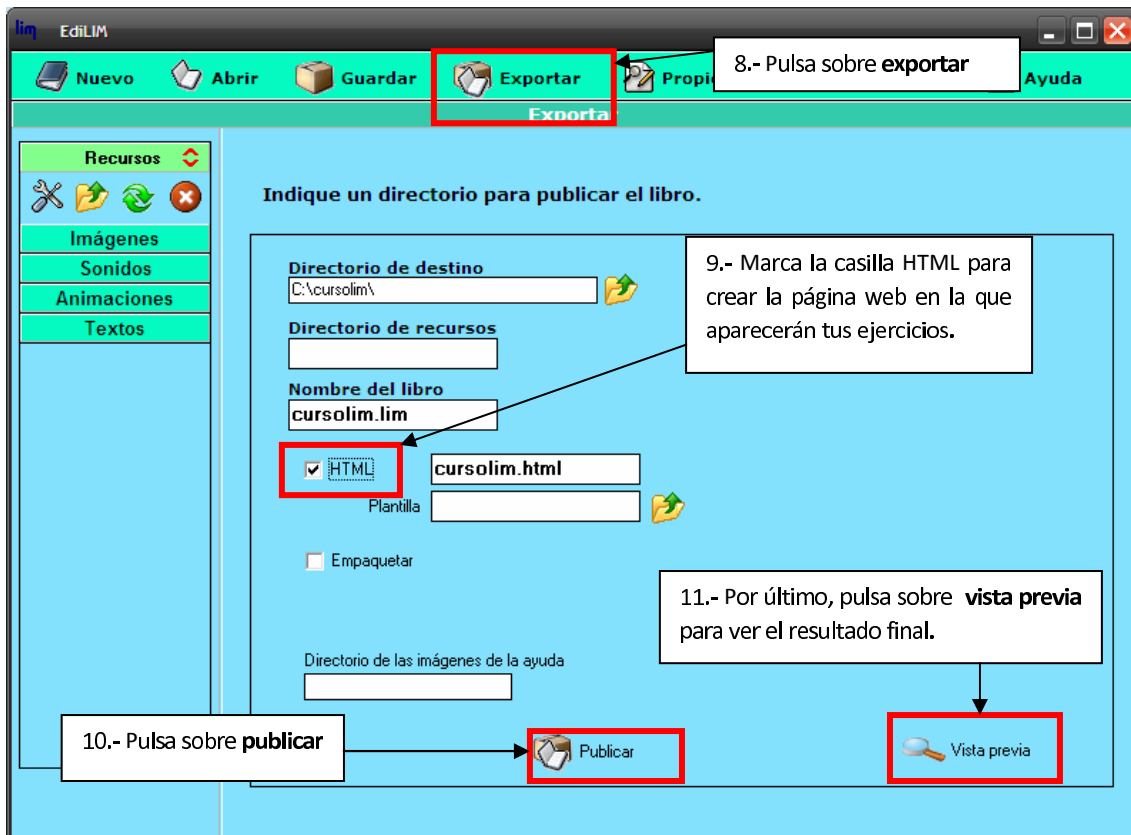
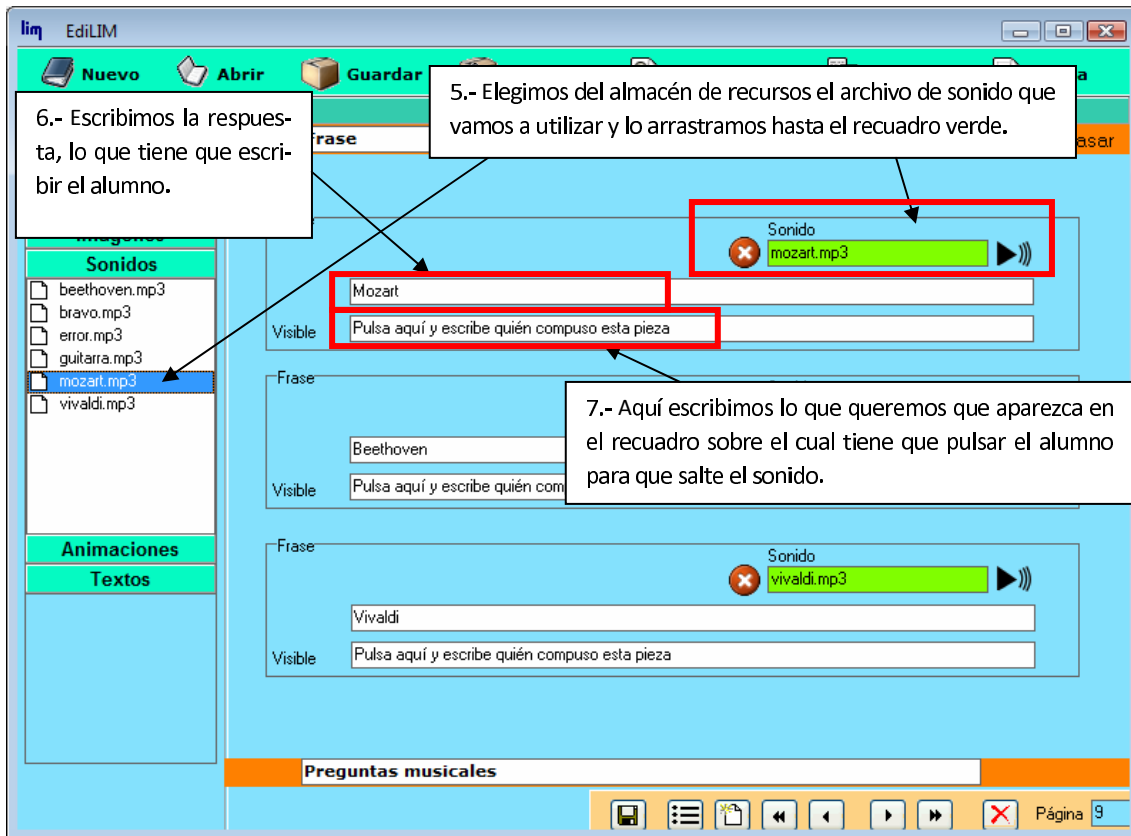
11.- Pulsa sobre **publicar**

12.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

Archivos necesarios: vivaldi.mp3 / mozart.mp3 / beethoven.mp3

Actividad que consiste en trabajar con un sonido y dar una respuesta escrita: por ejemplo un dictado, un ejercicio de traducción, reconocer sonidos...





Archivos necesarios: espana.gif / brasil.gif / suiza.gif / italia.gif / francia.gif / noruega.gif

Actividad en la que el alumno tendrá que escoger la o las respuestas correctas entre varias imágenes o textos.



5.- Elegimos del almacén de recursos los archivos de las imágenes que vamos a utilizar y los arrastramos hasta los recuadros.

7.- Marcamos las que serán las respuestas válidas

6.- Escribimos el texto que queremos que aparezca debajo de cada imagen.

7.- Pulsa sobre **exportar**

8.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

10.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

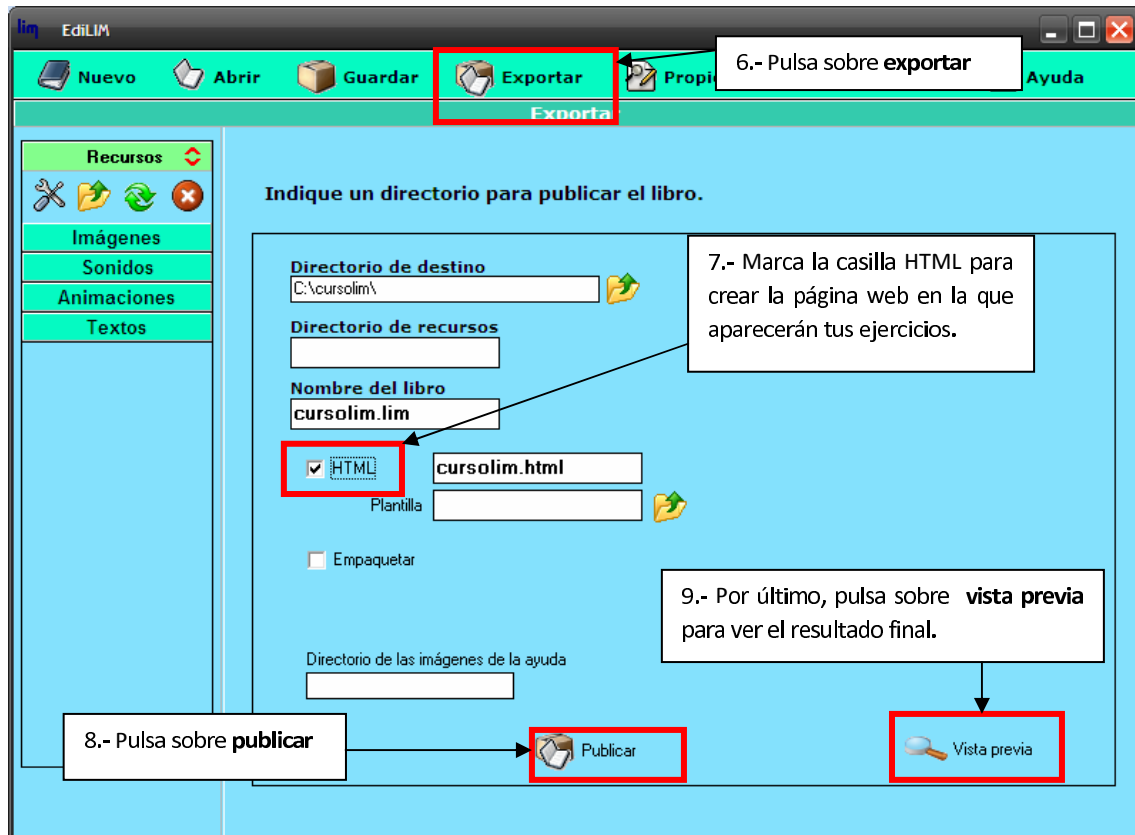
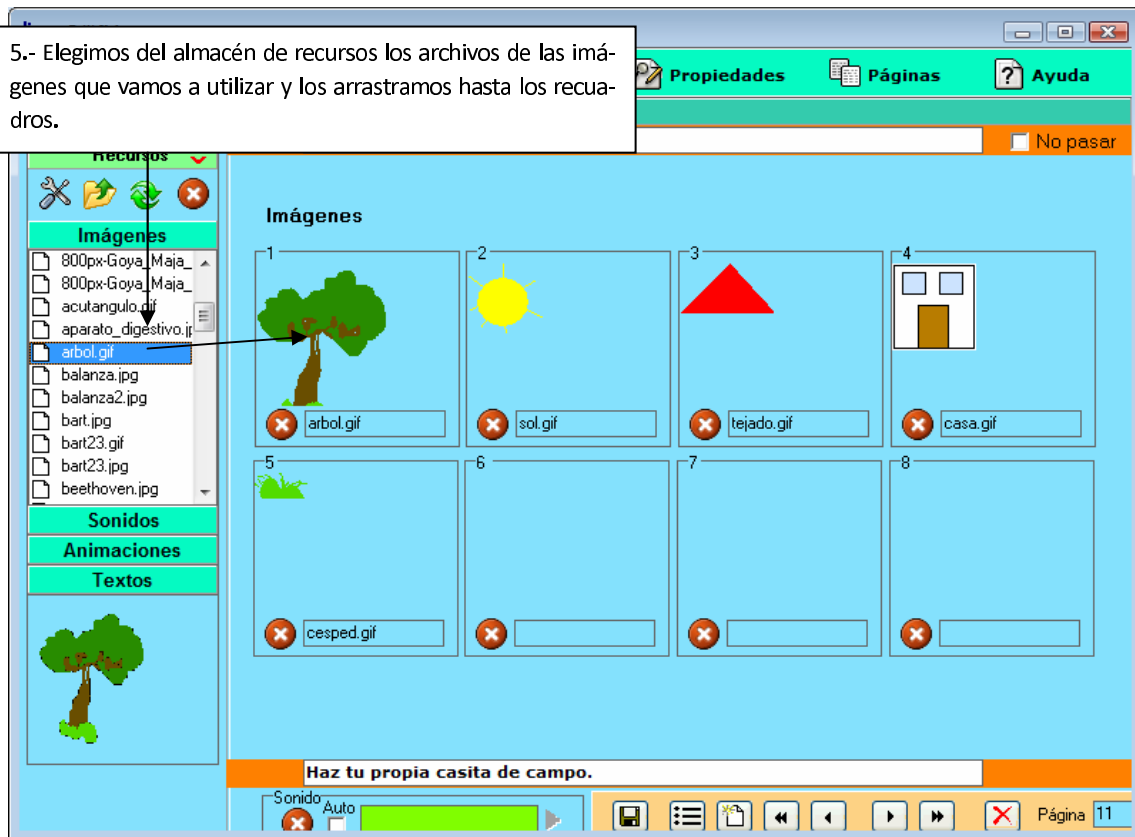
9.- Pulsa sobre **publicar**

Archivos necesarios: arbol.gif / sol.gif / tejado.gif / casa.gif / cespded.gif

Esta actividad es de mera exploración y expositiva: el alumno tiene una serie de elementos en la parte inferior de la pantalla y los arrastra hacia la parte central para formar sus propias composiciones. Puede incluso dibujar nuevas formas.



5.- Elegimos del almacén de recursos los archivos de las imágenes que vamos a utilizar y los arrastramos hasta los recuadros.



5.10- Galería de imágenes

Archivos necesarios: goyacoloso.jpg /goyadesnuda.jpg /goyafusilamiento.jpg /goyanevada.jpg /goyapaseo.jpg /goyavestida.jpg

Otra actividad exploración y expositiva: el alumno tiene una serie de imágenes en la pantalla acompañadas de un título y pulsando sobre ellas se abre una ampliación.



5.- Elegimos del almacén de recursos los archivos de las imágenes que vamos a utilizar y los arrastramos hasta los recuadros.

6.- Hacemos lo mismo otra vez con cada imagen, pero ahora arrastramos a las cajas verdes. Esta será la imagen ampliada que aparecerá cuando se pulse sobre la imagen en miniatura.

7.- Por último, escribimos el título que llevará la imagen.

Pulsa sobre los cuadros para verlos más grande.

8.- Pulsa sobre **exportar**

9.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

10.- Pulsa sobre **publicar**

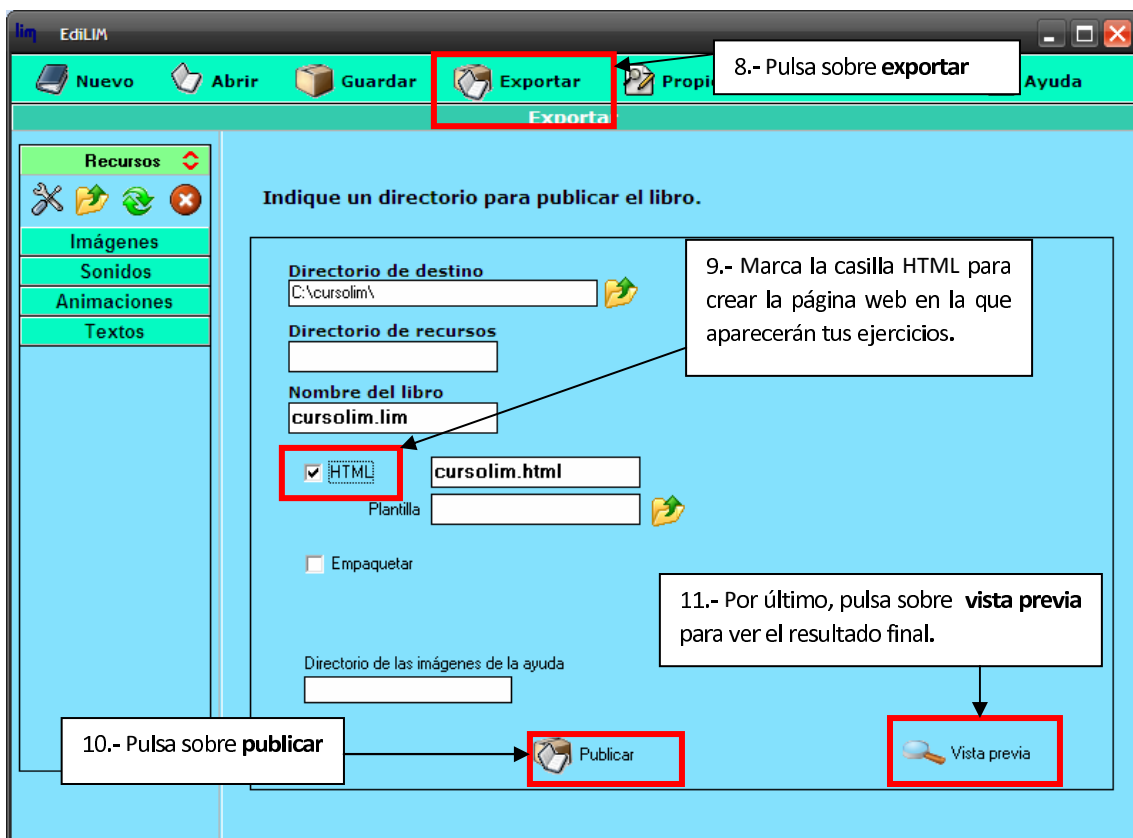
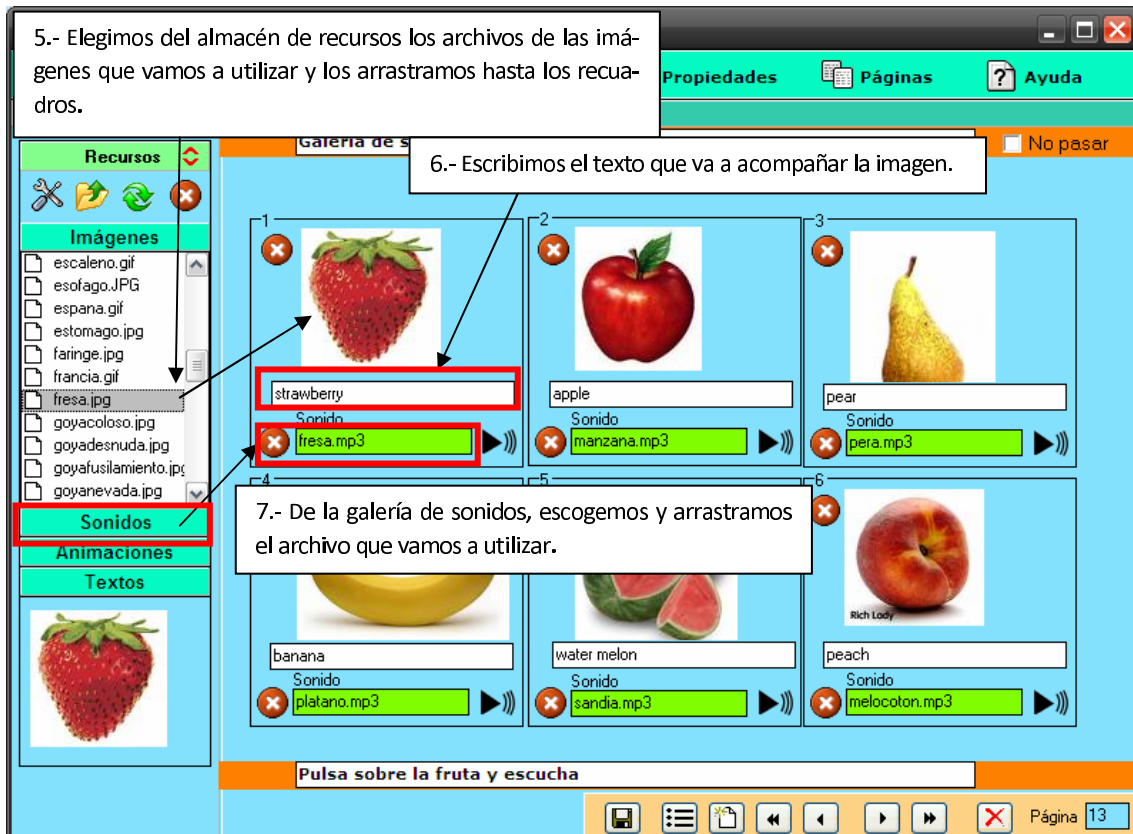
11.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

5.11- Galería de sonidos

Archivos necesarios: fresa.jpg /manzana.jpg /pera.jpg /platano.jpg /sandia.jpg /melocoton.jpg /fresa.mp3/manzana.mp3/pera.mp3/platano.mp3/sandia.mp3/melocoton.mp3/

Una actividad más de exploración y expositiva: el alumno tiene una serie de imágenes y pulsando sobre ellas salta un sonido.

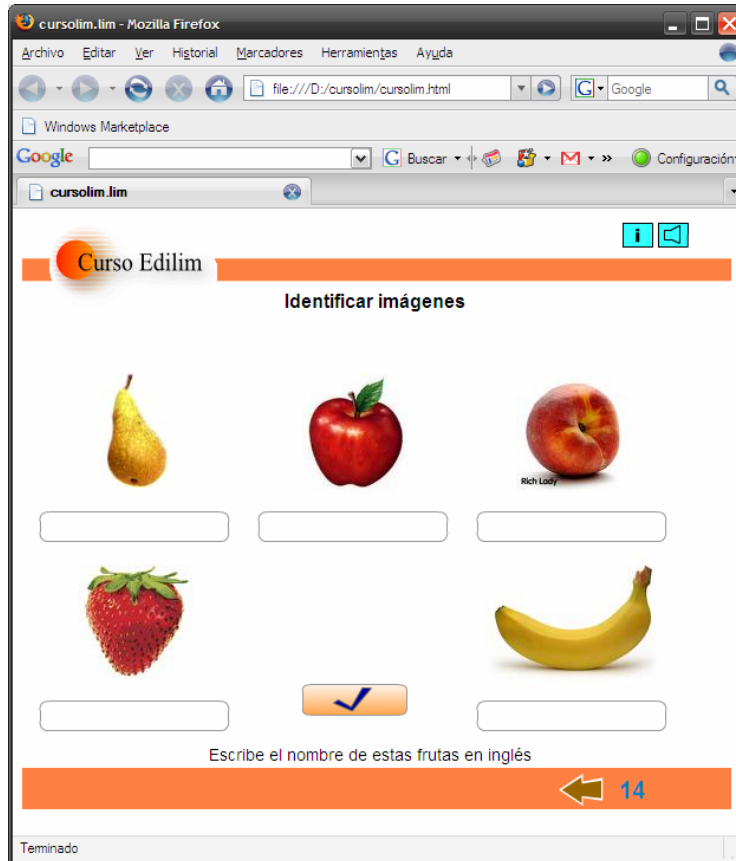


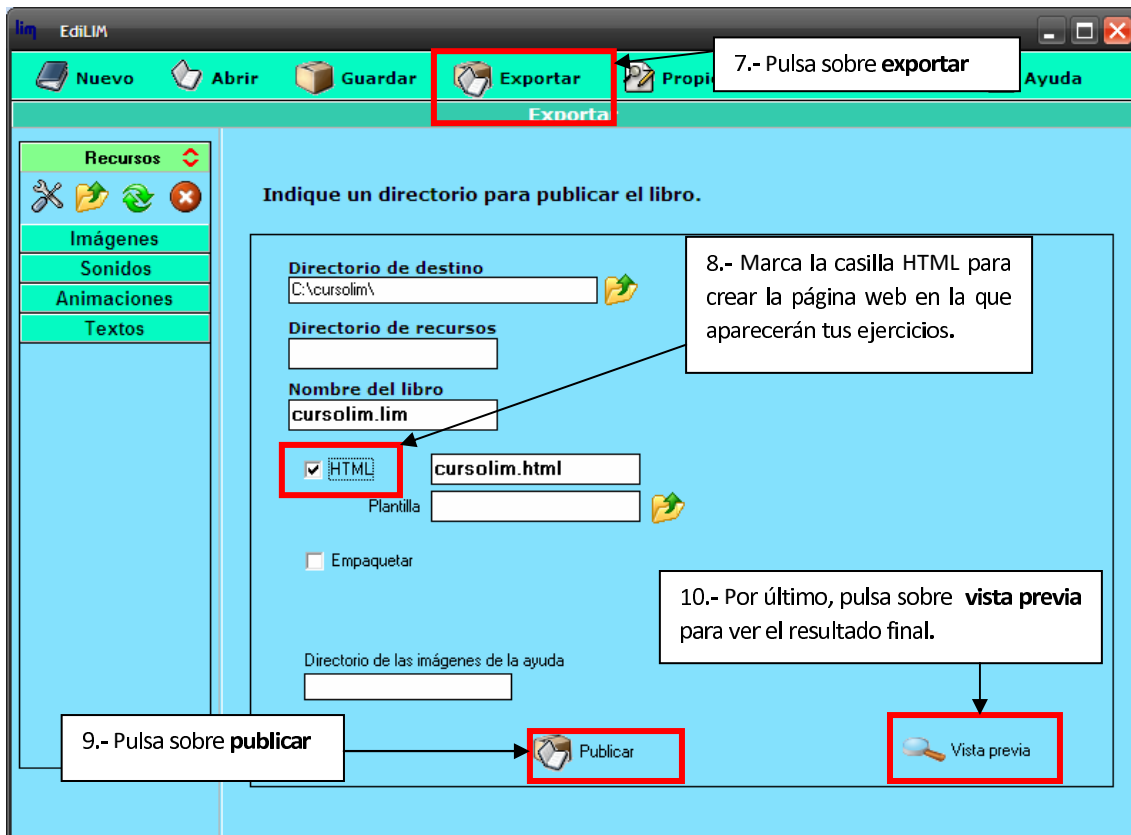
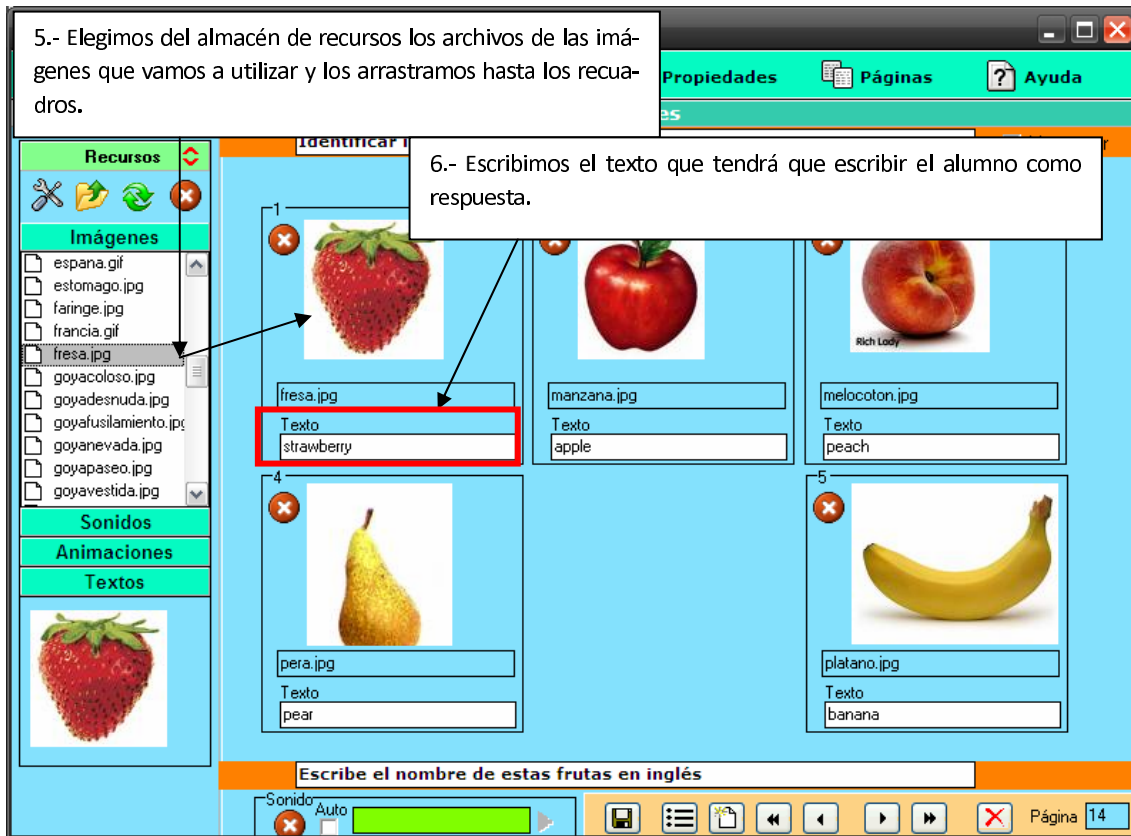


5.12- Identificar imágenes

Archivos necesarios: fresa.jpg /manzana.jpg /pera.jpg /platano.jpg /sandia.jpg /melocoton.jpg

El alumno tiene que escribir una respuesta a la imagen que se le muestra.

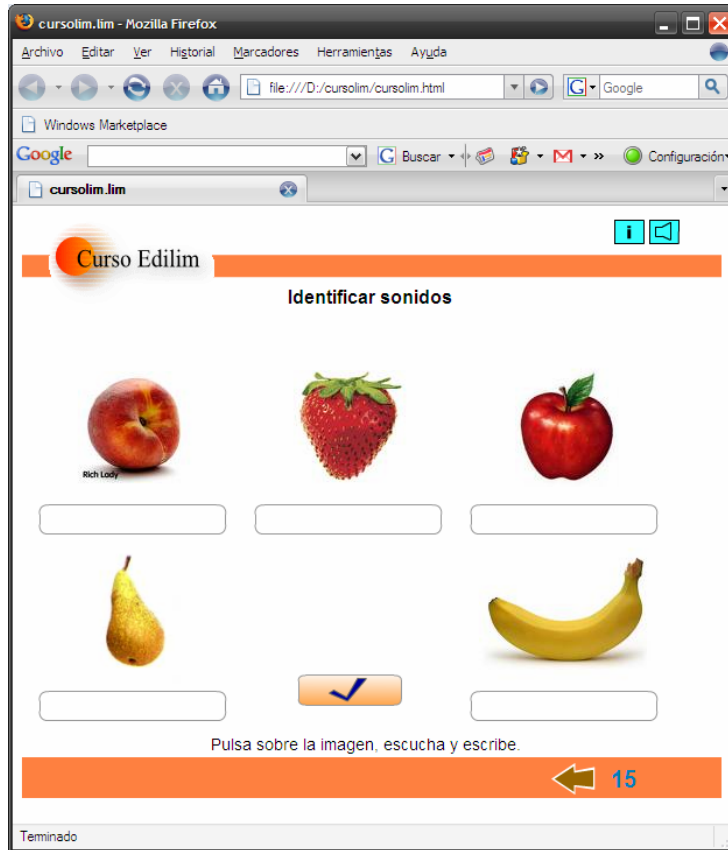




5.13- Identificar sonidos

Archivos necesarios: fresa.jpg /manzana.jpg /pera.jpg /platano.jpg / melocoton.jpg/ fresa.mp3 /manzana.mp3/pera.mp3/platano.mp3/ melocoton.mp3

El alumno tiene que escribir una respuesta a la imagen y al sonido que acompaña a ésta.



5.- Elegimos del almacén de recursos los archivos de las imágenes que vamos a utilizar y los arrastramos hasta los recuadros.

6.- Arrastramos el archivo de sonido que queremos utilizar.

7.- Escribimos el texto que tendrá que escribir el alumno como respuesta.

8.- Pulsa sobre **exportar**

9.- Marca la casilla HTML para crear la página web en la que aparecerán tus ejercicios.

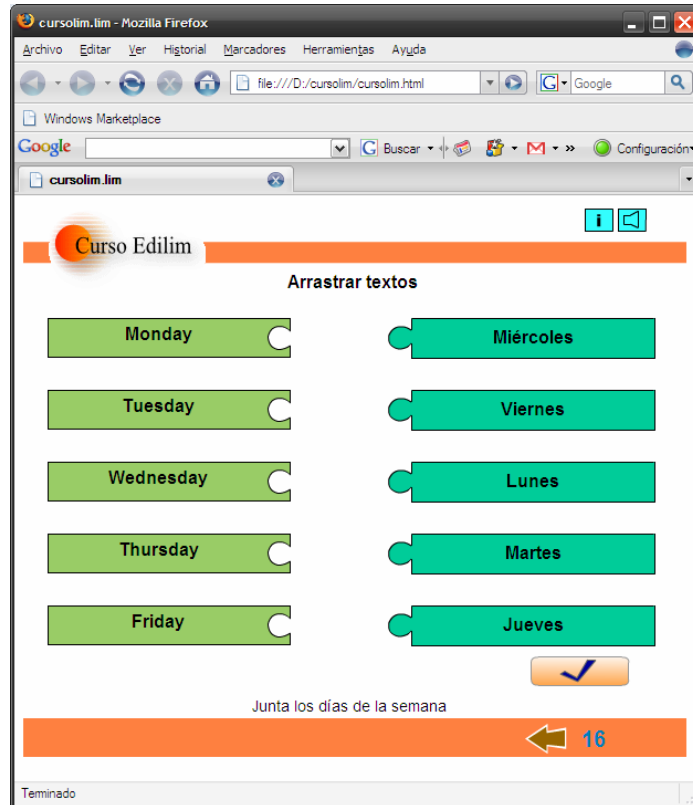
10.- Pulsa sobre **publicar**

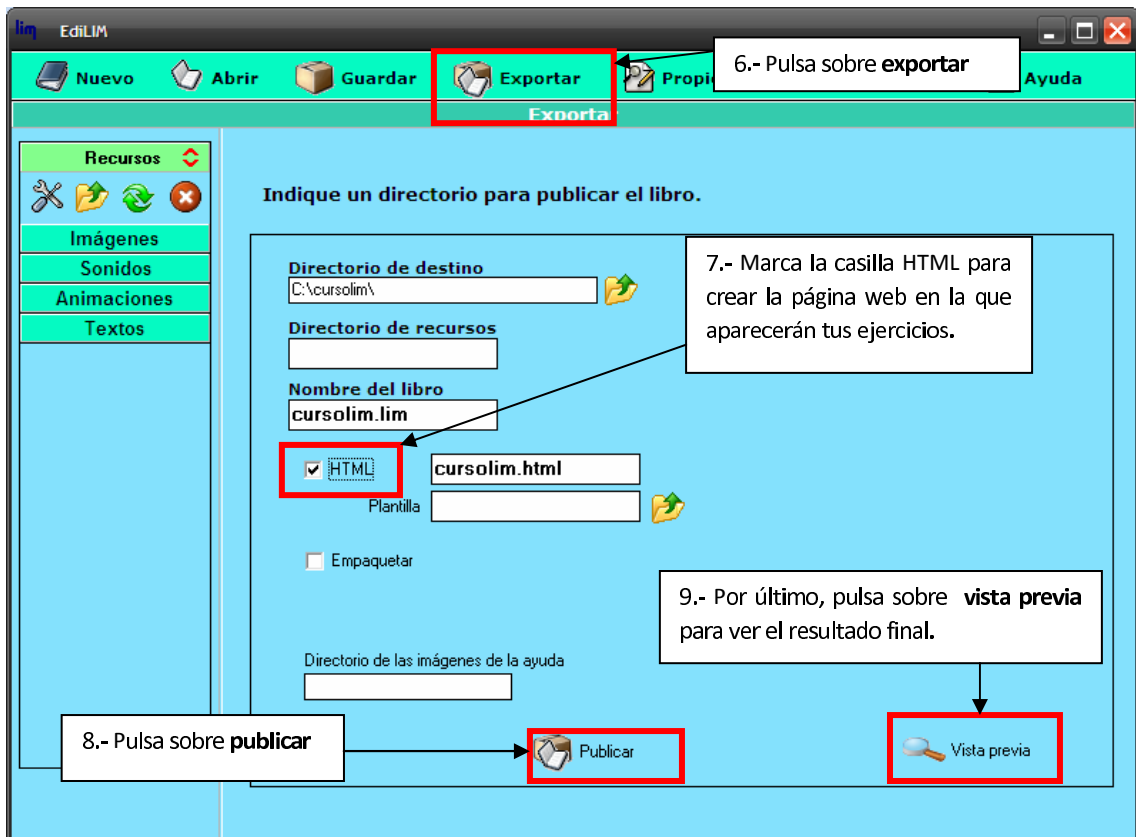
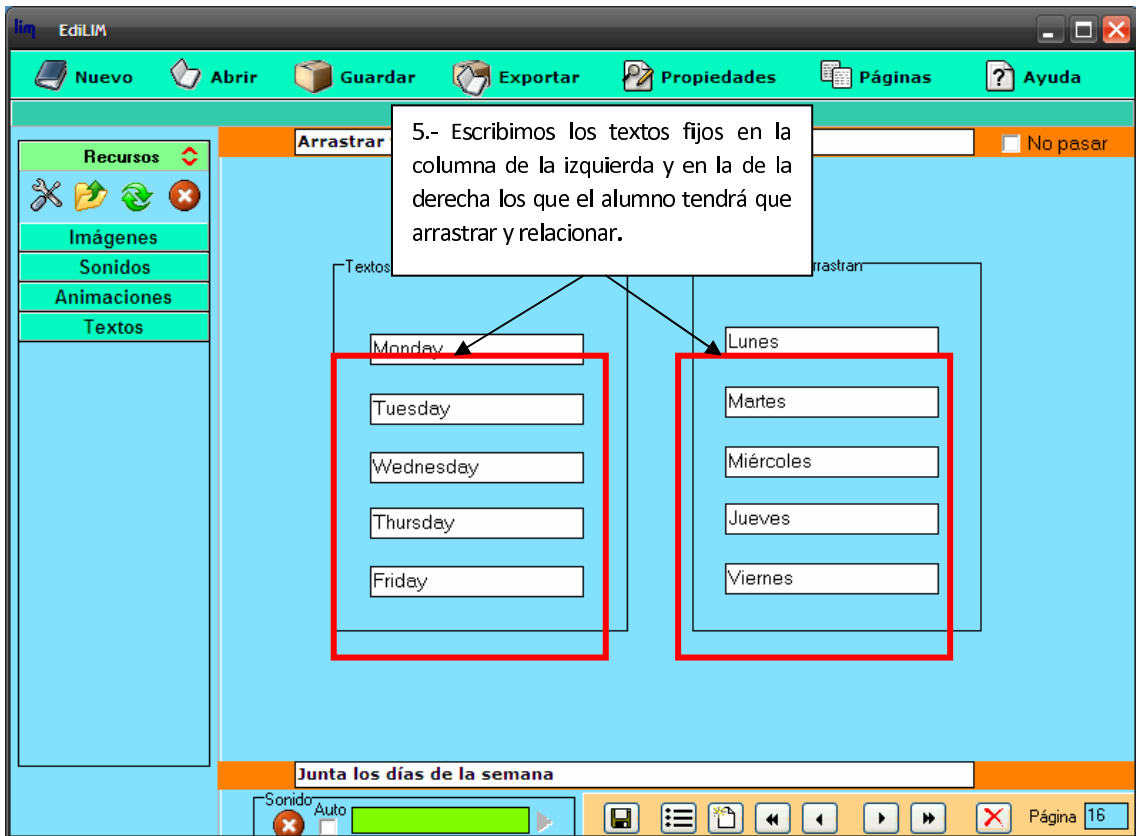
11.- Por último, pulsa sobre **vista previa** para ver el resultado final.

5.14- Arrastrar textos

Archivos necesarios: ninguno.

El alumno tiene que arrastrar los textos de la derecha para relacionarlos con los de la izquierda.

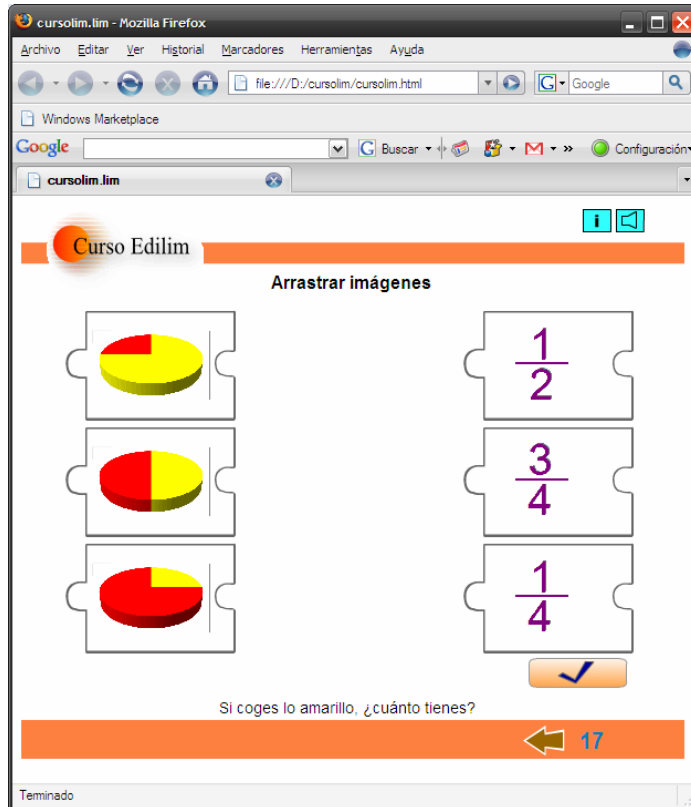


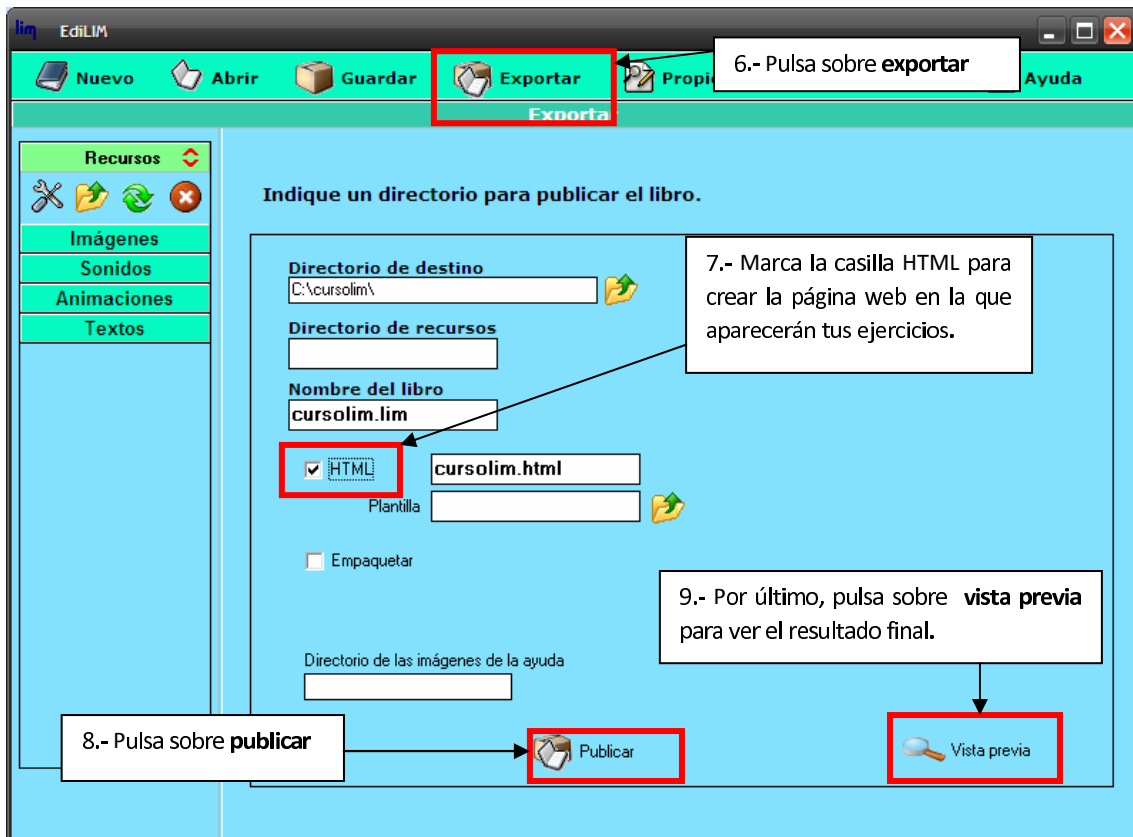
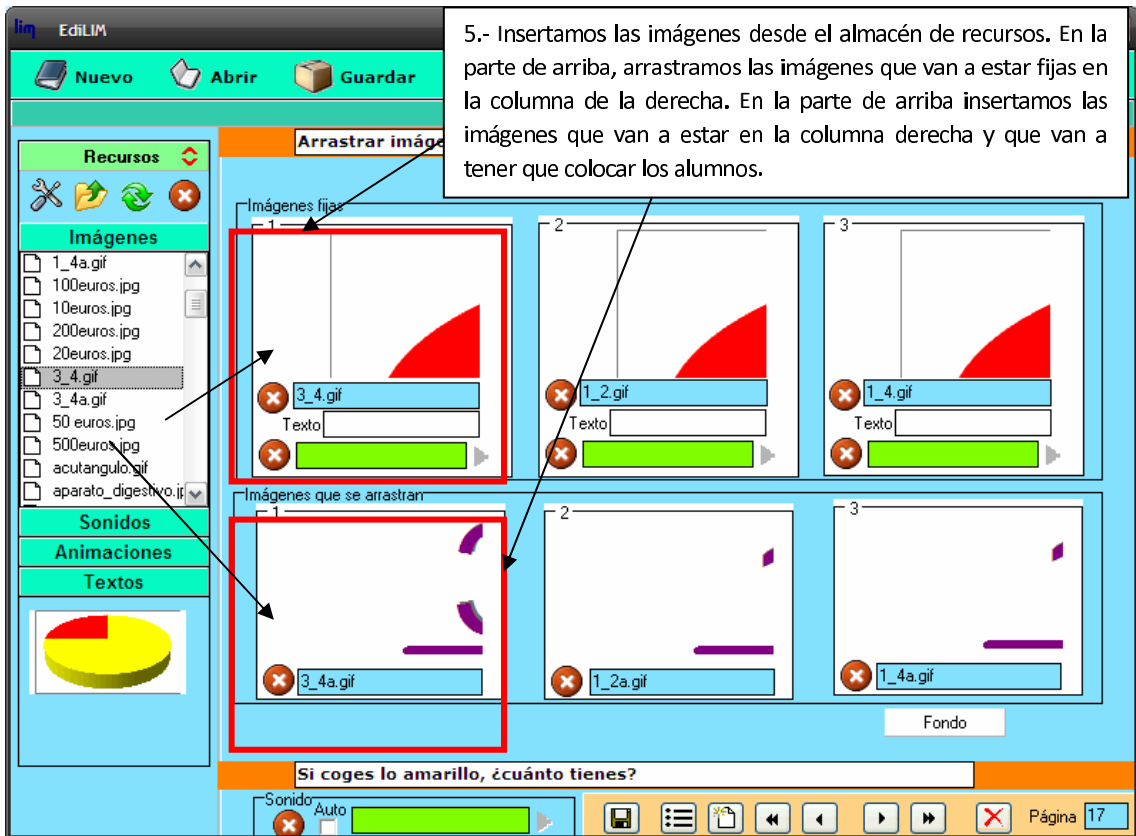


5.15- Arrastrar imágenes

Archivos necesarios: 3_4.gif/1_2.gif/1_4.gif/ 3_4a.gif/1_2a.gif/1_4a.gif

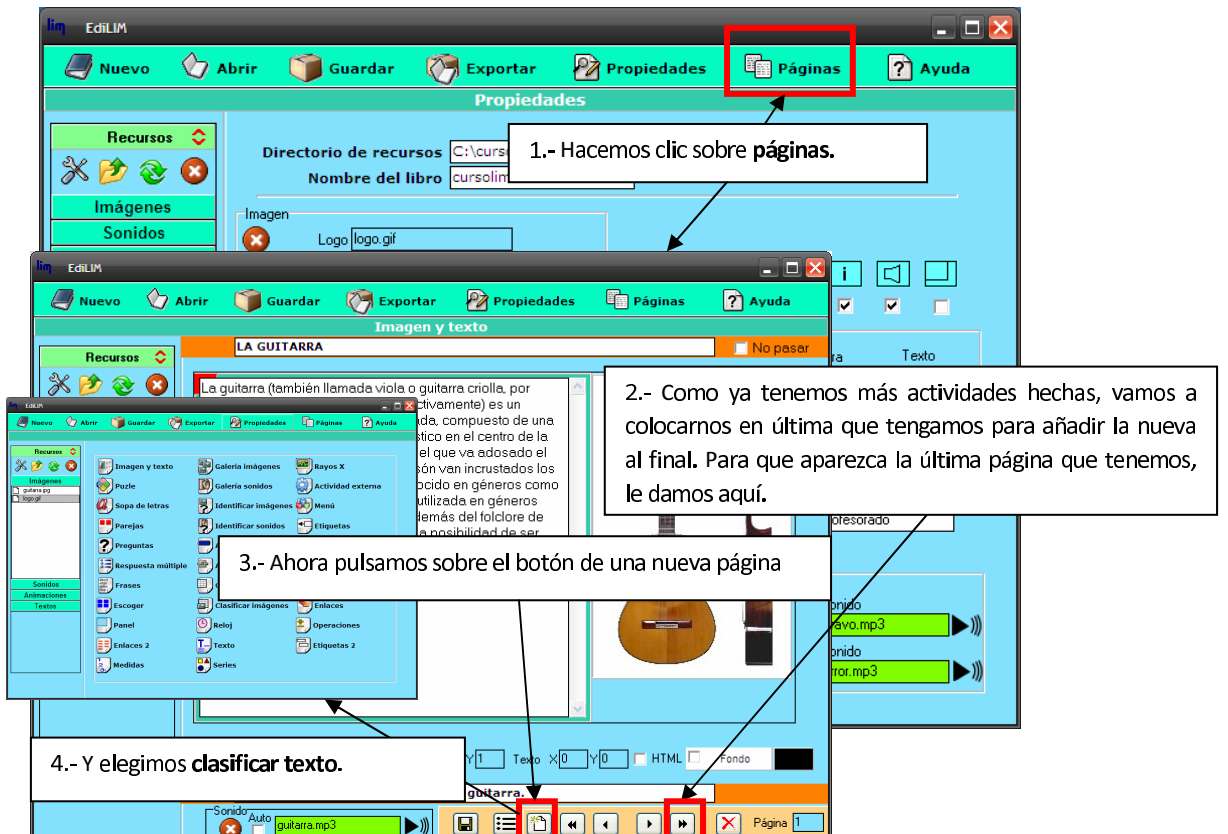
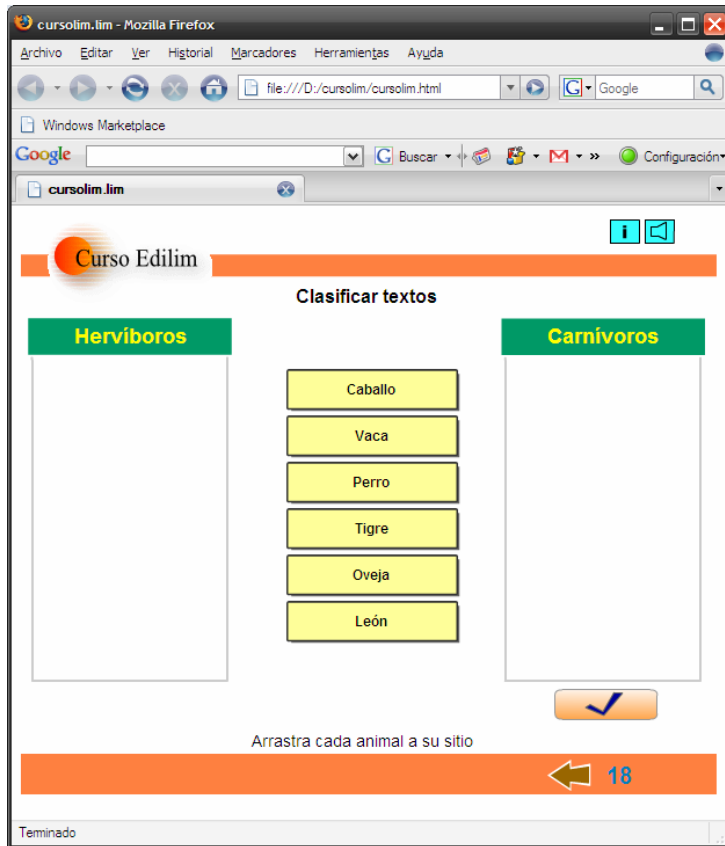
El alumno tiene que arrastrar imágenes de la derecha para relacionarlos con las de la izquierda.

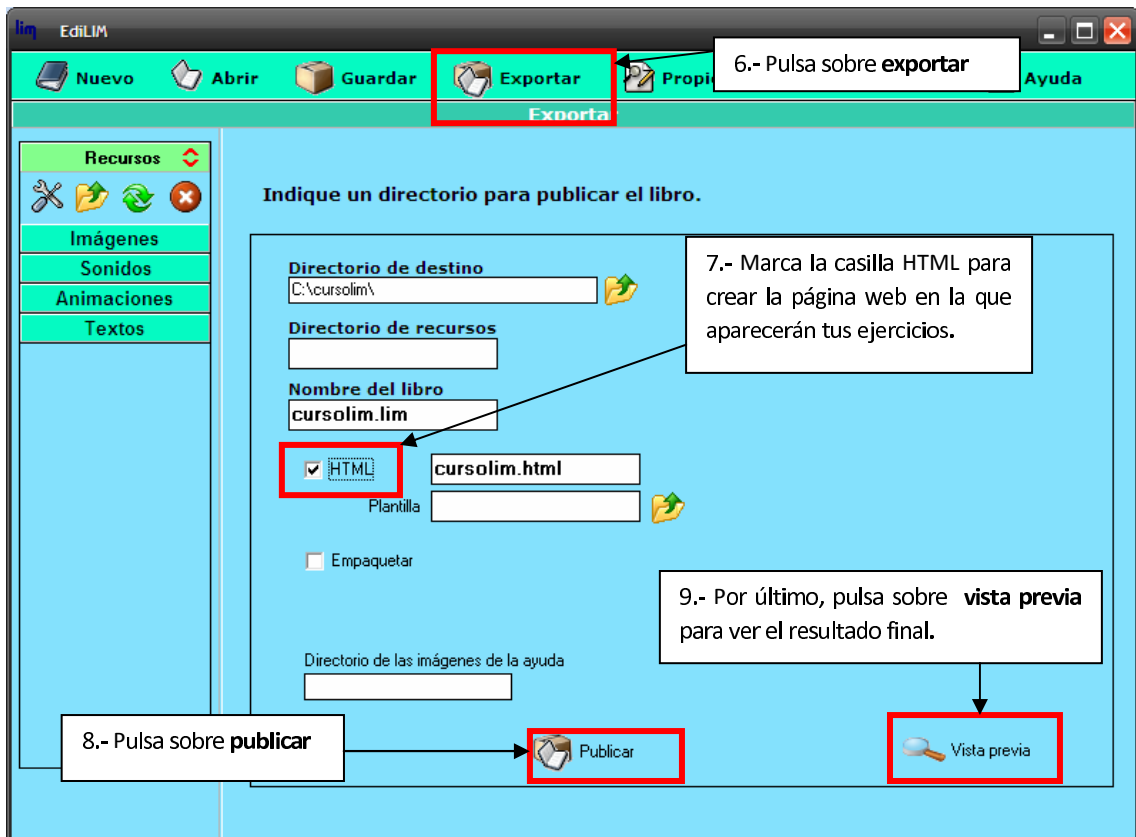
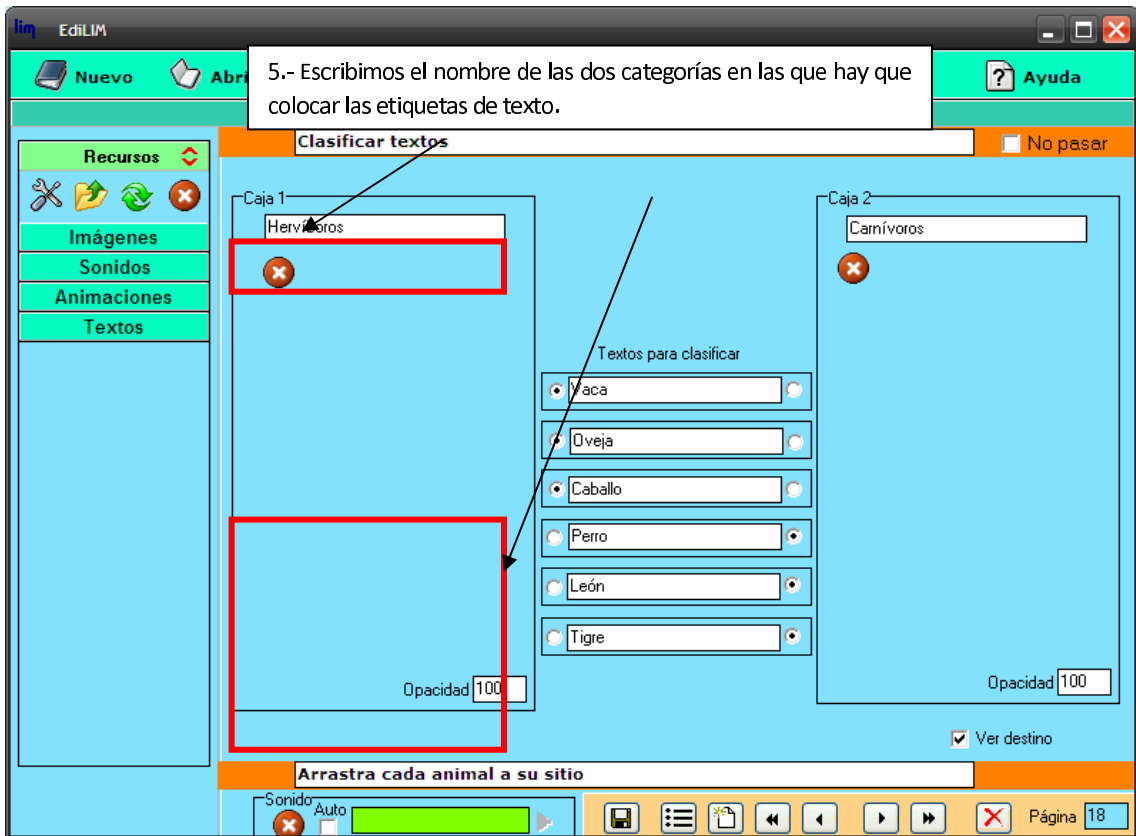


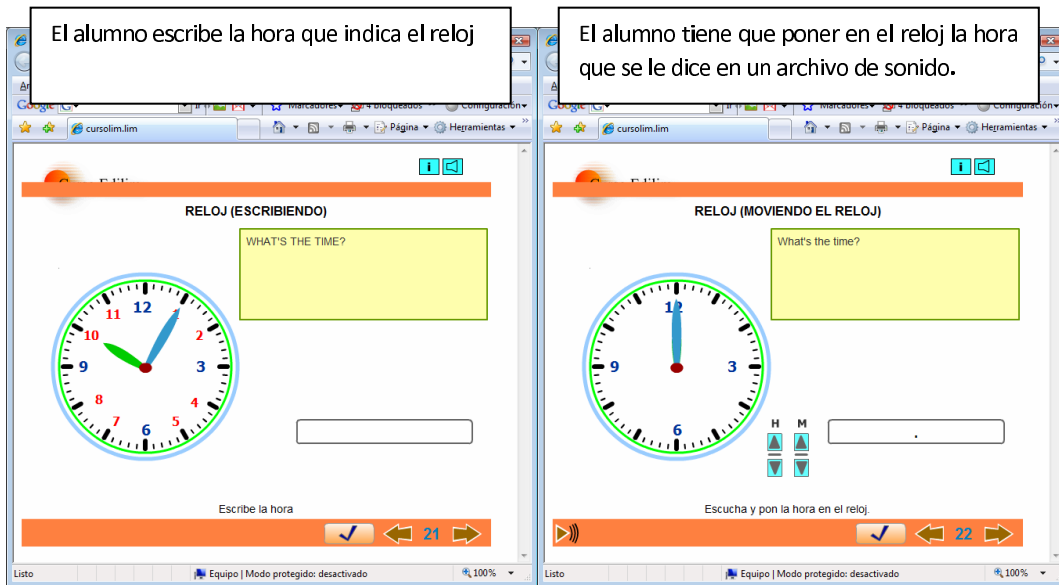


5.16- Clasificar textos

El alumno tiene que arrastrar las etiquetas de texto a su columna correspondiente.







Creamos una nueva actividad llamada reloj.

1.- Elegimos el diseño de reloj que queremos.

2.- Escribimos el texto que acompaña la actividad.

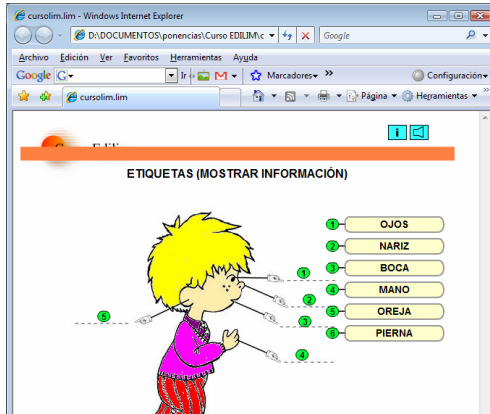
3.- Elegimos la opción de tipo de actividad de reloj.

4.- Escribimos la hora del reloj. Y en hora texto pon un simple punto.

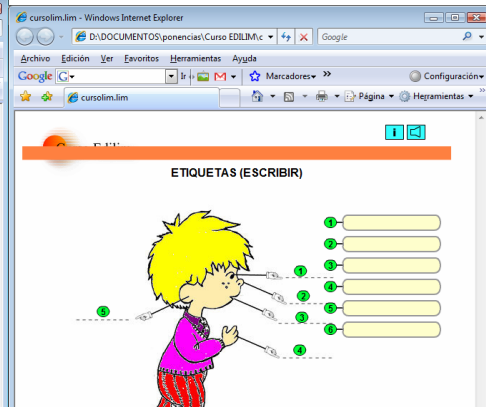
5.- Inserta el sonido hora.mp3 y activa la casilla auto.

Archivos necesarios: cuerpo.jpg

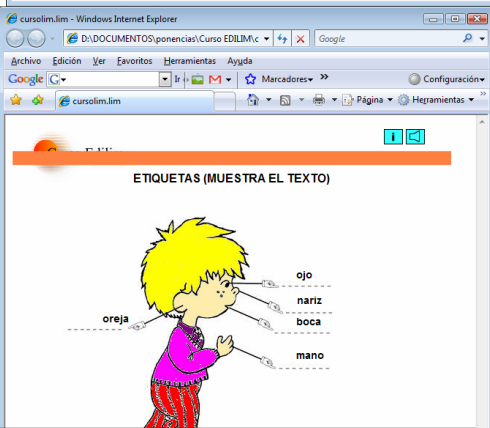
En la actividad **etiquetas** tenemos varias modalidades: estas son algunas de ellas.



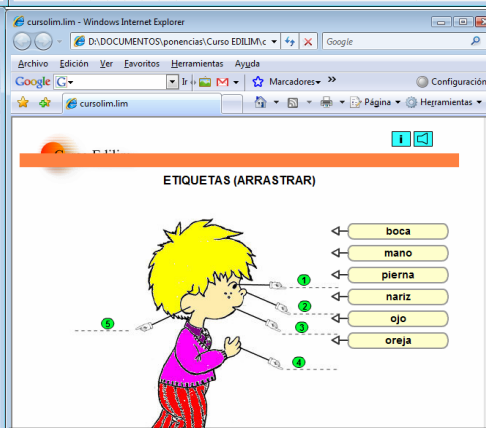
Se muestra la información de las etiquetas.



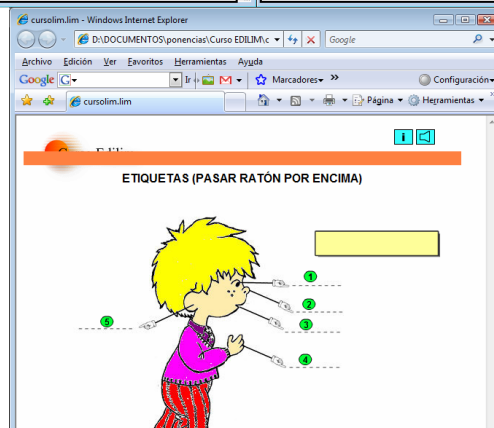
El alumno tiene que escribir en las etiquetas el texto que corresponda.



Se muestra la información de las etiquetas, pero esta vez en el sitio que corresponde.



El alumno tiene que arrastrar la etiqueta hasta el lugar que le corresponde.



Se muestra la información de las etiquetas, ahora pasando el ratón por encima de los puntos verdes.

Creamos una nueva actividad llamada **etiquetas**.

1.- Arrastramos la imagen

2.- Escribimos las etiquetas

3.- Arrastramos los números verdes en los sitios en donde quieres que estén las etiquetas.

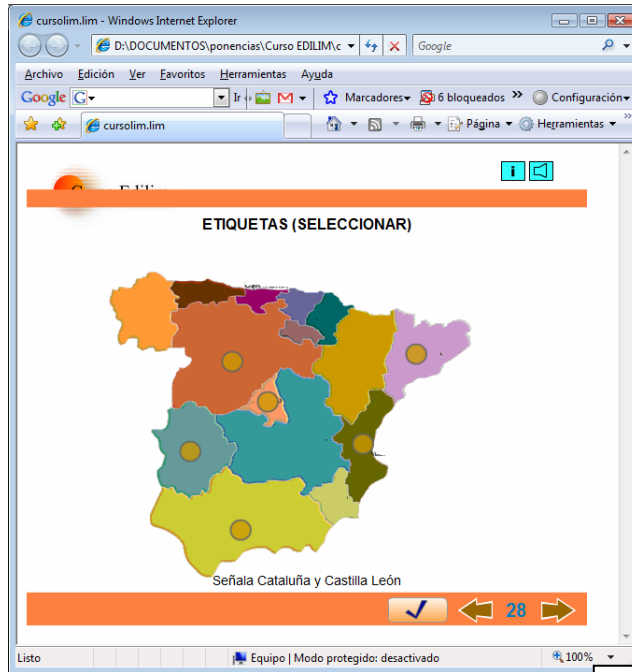
4.- Escogemos el modelo de actividad de etiquetas

La mecánica para hacer las cinco primeras variantes de esta actividad de **etiquetas**, es exactamente igual.

5.19- Etiquetas (Seleccionar)

Archivo necesario: mapaespanasin.gif

El alumno tiene que marcar algunos puntos de los que aparecen en la pantalla.



1.- Arrastramos la imagen

2.- Marcamos con un 1 aquellos puntos que tienen que ser marcados por el alumno.

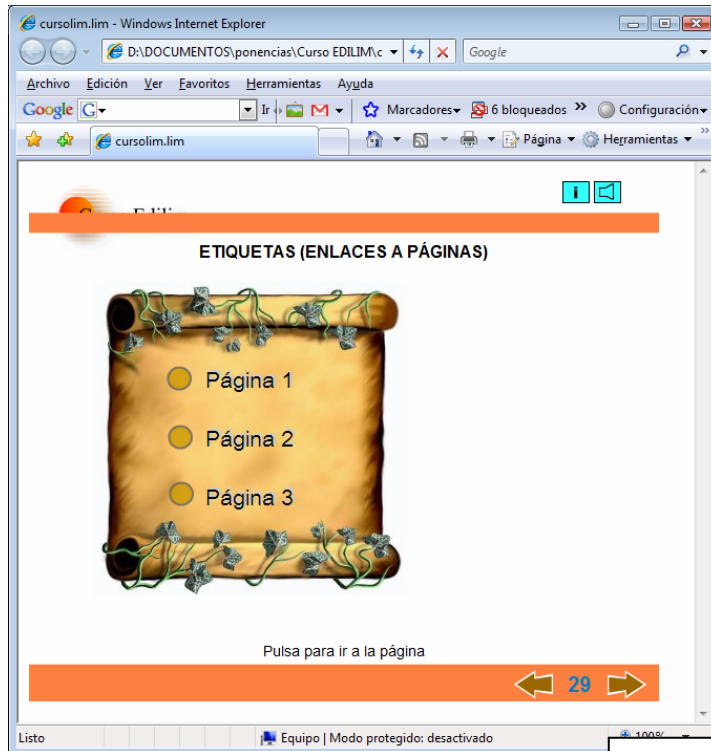
3.- Arrastramos los números verdes en los sitios en donde quieres que estén las etiquetas.

4.- Escogemos el modelo seleccionar

5.20- Etiquetas (enlaces)

Archivo necesario: mapaespanasin.gif

El alumno tiene que marcar algunos puntos de los que aparecen en la pantalla.



1.- Arrastramos la imagen

2.- Escribimos el número de la página a la que iremos cuando alguien pulse sobre los botones.

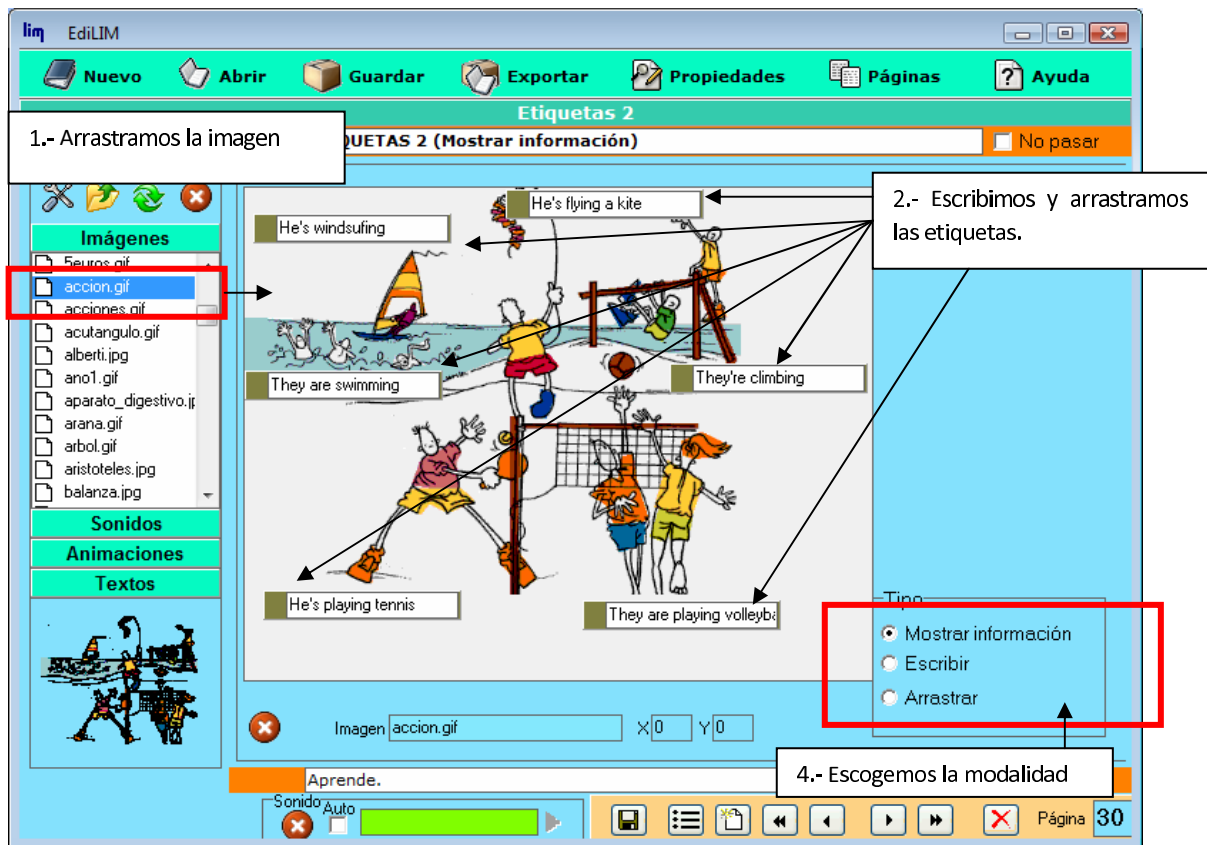
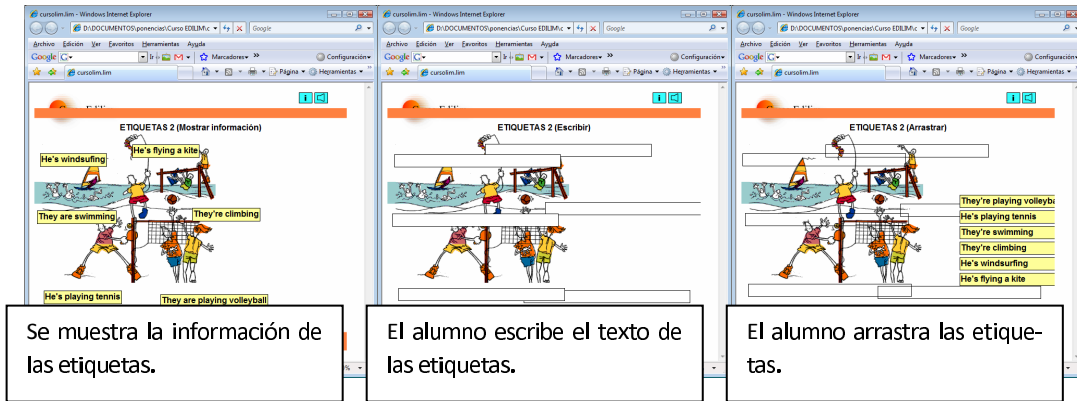
3.- Arrastramos los números verdes en los sitios en donde quieres que estén las etiquetas.

4.- Escogemos el modelo enlaces

5.21- Etiquetas 2

Archivo necesario: mapaespanasin.gif

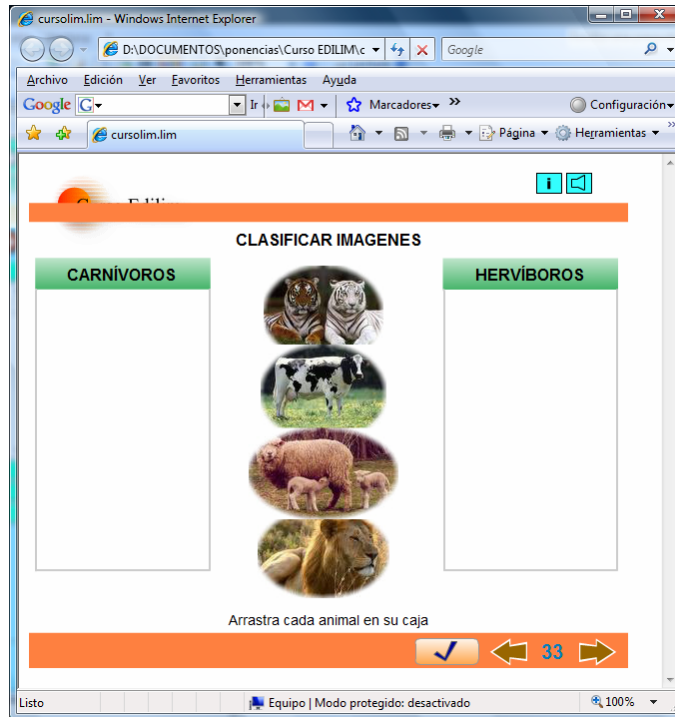
El alumno tiene que marcar algunos puntos de los que aparecen en la pantalla.



5.22- Clasificar imágenes

Archivos necesario: leon.jpg / oveja.jpg / tigre.jpg / vaca.jpg

El alumno tiene arrastrar las imágenes a la columna que corresponda.



1.- Escribimos los títulos de las dos columnas.

2.- Arrastramos las imágenes a las casillas.

3.- Marcamos a qué columna (caja) pertenece la imagen.

4.- Si se marca se ven los bordes de las imágenes.

5.- Si se marca se ven las columnas o cajas donde hay que arrastrar las imágenes.

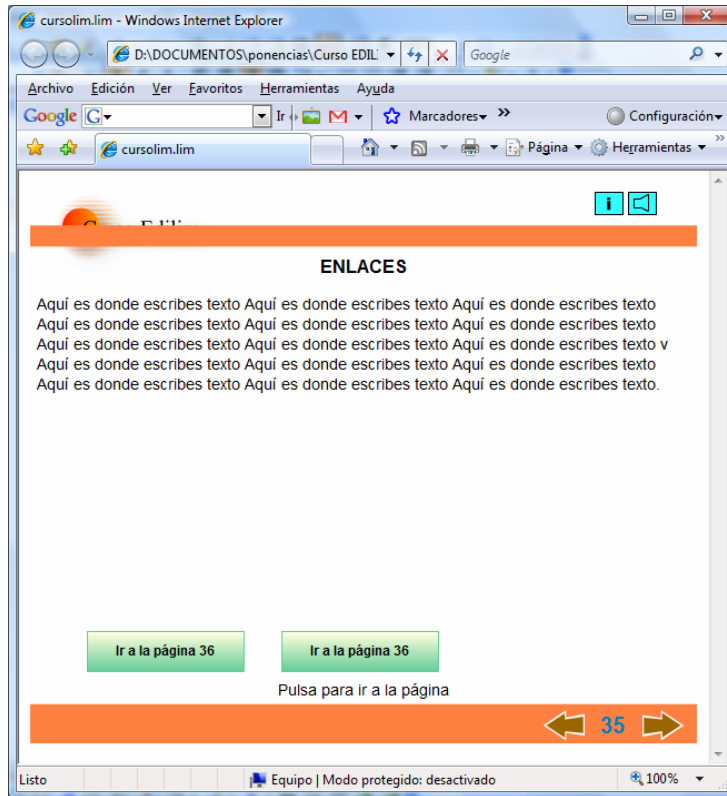
El alumno pulsa sobre los botones de la derecha y aparece un texto.



1.- Escribimos el texto del botón y pulsamos aquí para poder escribir o pegar el texto que aparecerá.

2.- En esta zona escribimos o pegamos el texto que queremos aparezca cuando alguien pulse sobre el botón que hemos configurado en el apartado 1.

Actividad que muestra un texto fijo con tres botones que enlazan a tres actividades.



1.- Podemos escribir un texto que acompañe a los botones que nos llevan a (como máximo) tres actividades dentro del mismo proyecto.

2.- Aquí escribimos el texto que tendrán los botones.

3.- Escribimos el número de la página a la que irá si se pulsa el botón.

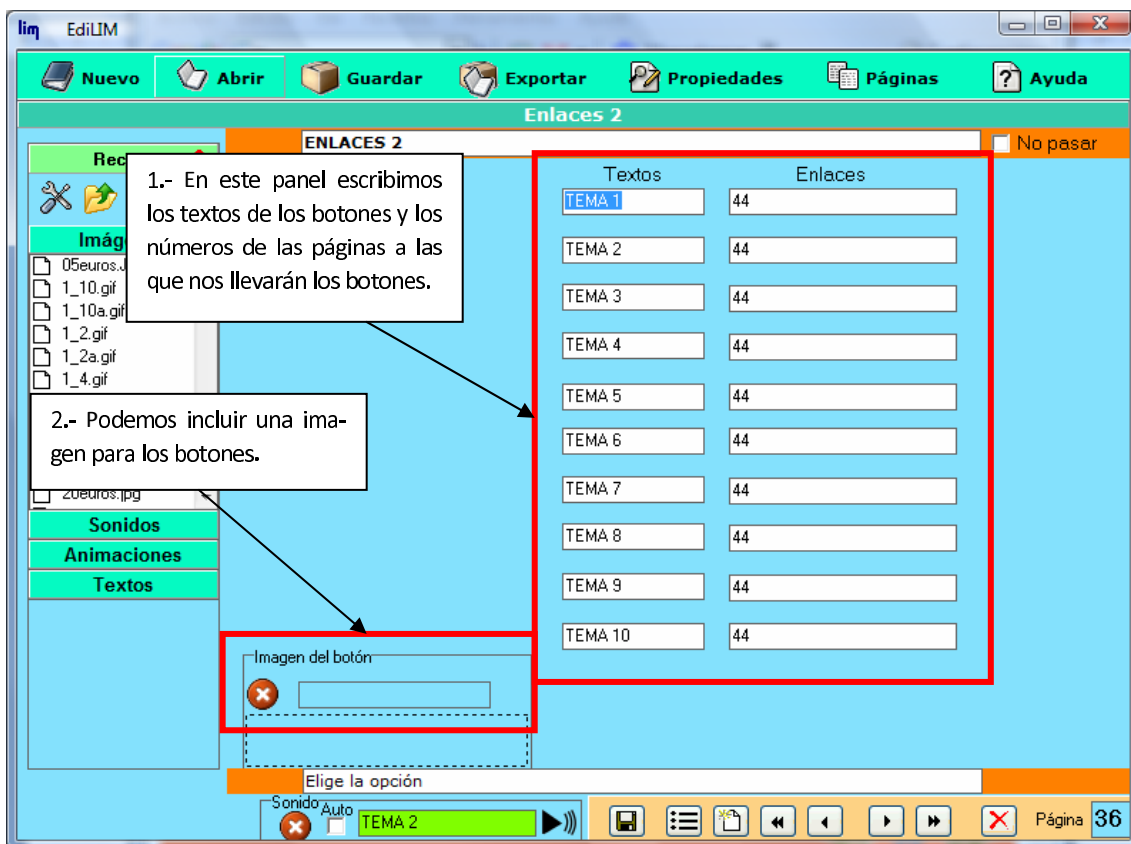
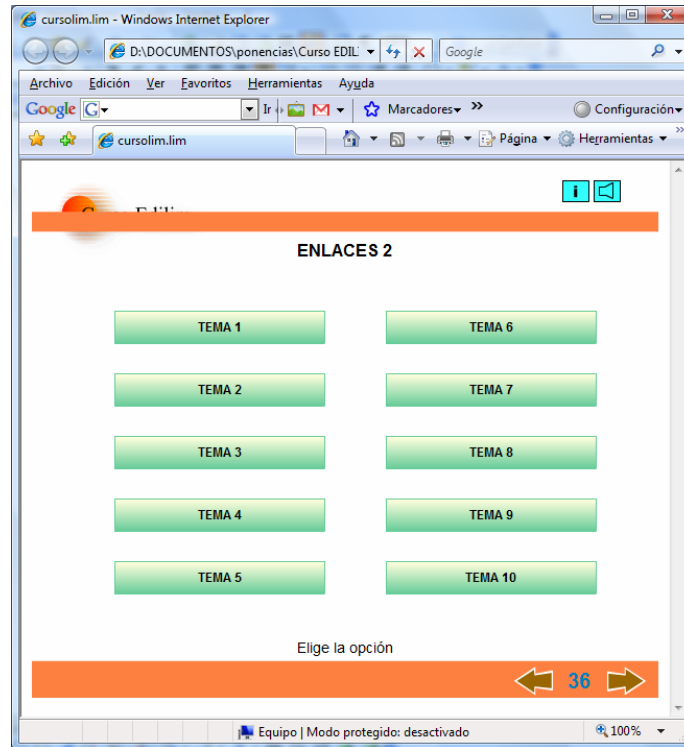
4.- Se puede incluir una imagen para los botones.

The screenshot shows the LIM software interface for configuring the 'ENLACES' activity. The interface includes a 'Recursos' panel on the left with icons for text, images, and sounds. The main workspace contains a text area with the same placeholder text as the browser screenshot. Below the text are three buttons labeled '1 Ir a la página 36', '2 Ir a la página 36', and '3 Ir a la página 36'. At the bottom, there is a table for linking the buttons to page numbers:

Enlaces	1	2	3
	36	36	36

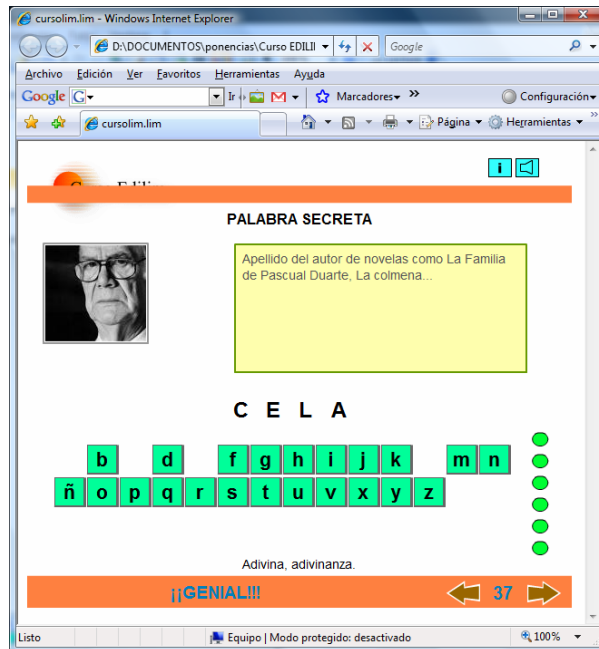
Annotations with arrows point to the text area (1), the buttons (2), the linking table (3), and the image icon in the resources panel (4).

Actividad que muestra un máximo de 10 botones que enlazan con 10 actividades del proyecto.



Archivo necesario: cela.jpg

Variedad del juego del ahorcado.



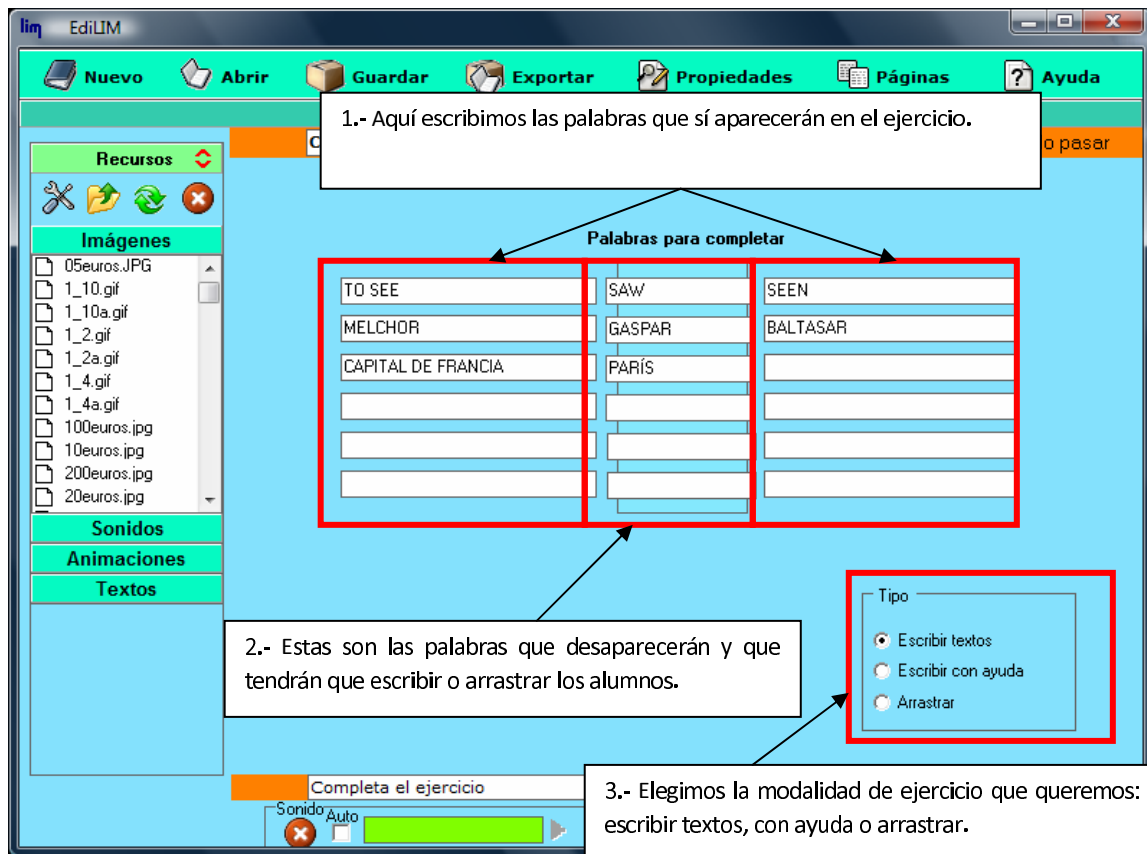
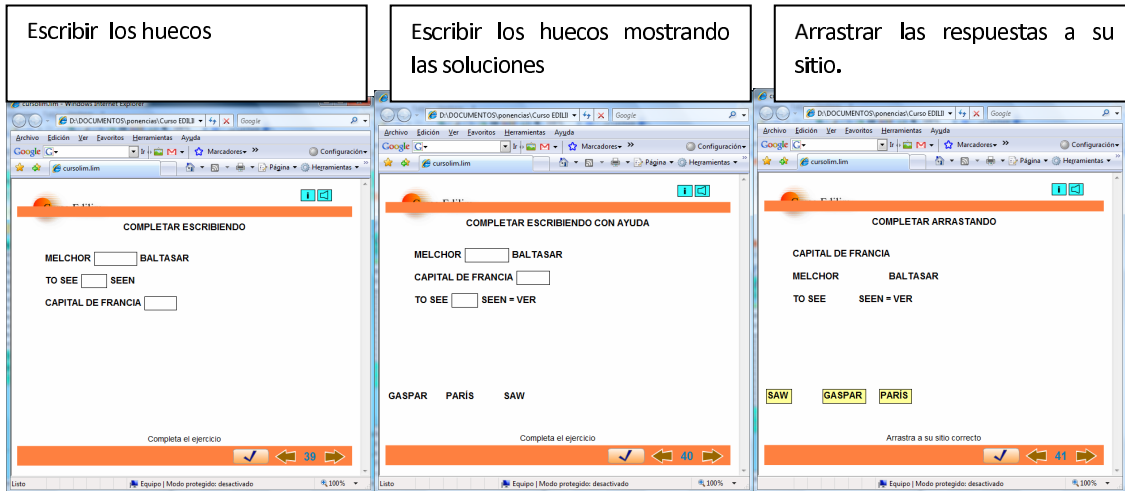
The screenshot shows the EdiLIM software interface with several annotations:

- 1.- Podemos escribir un texto que de algún tipo de pista para resolver el ejercicio.** (Points to the text input field containing the hint text.)
- 2.- Podemos incluir una imagen que aparezca antes o después de resolver el ejercicio.** (Points to the image of the man in the 'Imagen' window.)
- 3.- Escribimos la palabra secreta** (Points to the 'Palabra secreta' input field containing 'CELA').
- 4.- Decidimos si queremos mostrar o no la imagen como pista. La opción **exacta** se refiere a que la palabra debe coincidir en todas sus letras, se utiliza cuando se diferencian vocales con tilde o sin ella. En este caso debe definir en las propiedades del libro, campo "letras" los caracteres que se utilizarán en este tipo de página.** (Points to the 'Opciones' section where 'exacta' is checked.)

The interface also shows a file list on the left, a 'Nuevo' button, and a 'No pasar' checkbox.

5.27- Completar

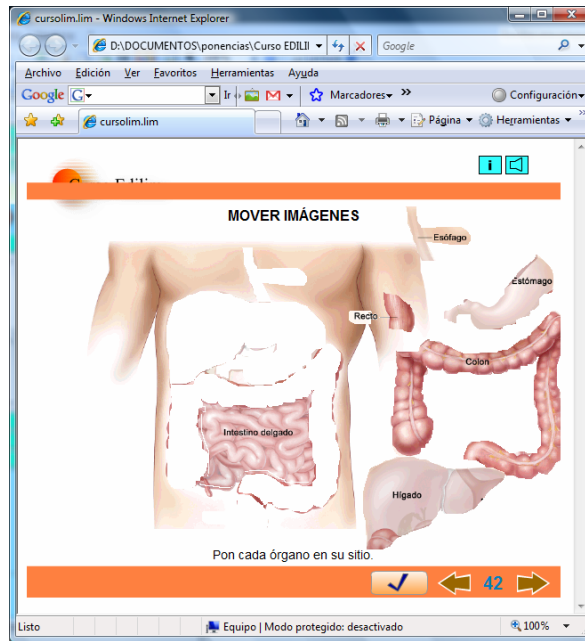
De un texto se quita información y el alumno tiene que completar los huecos.



5.28- Mover imágenes

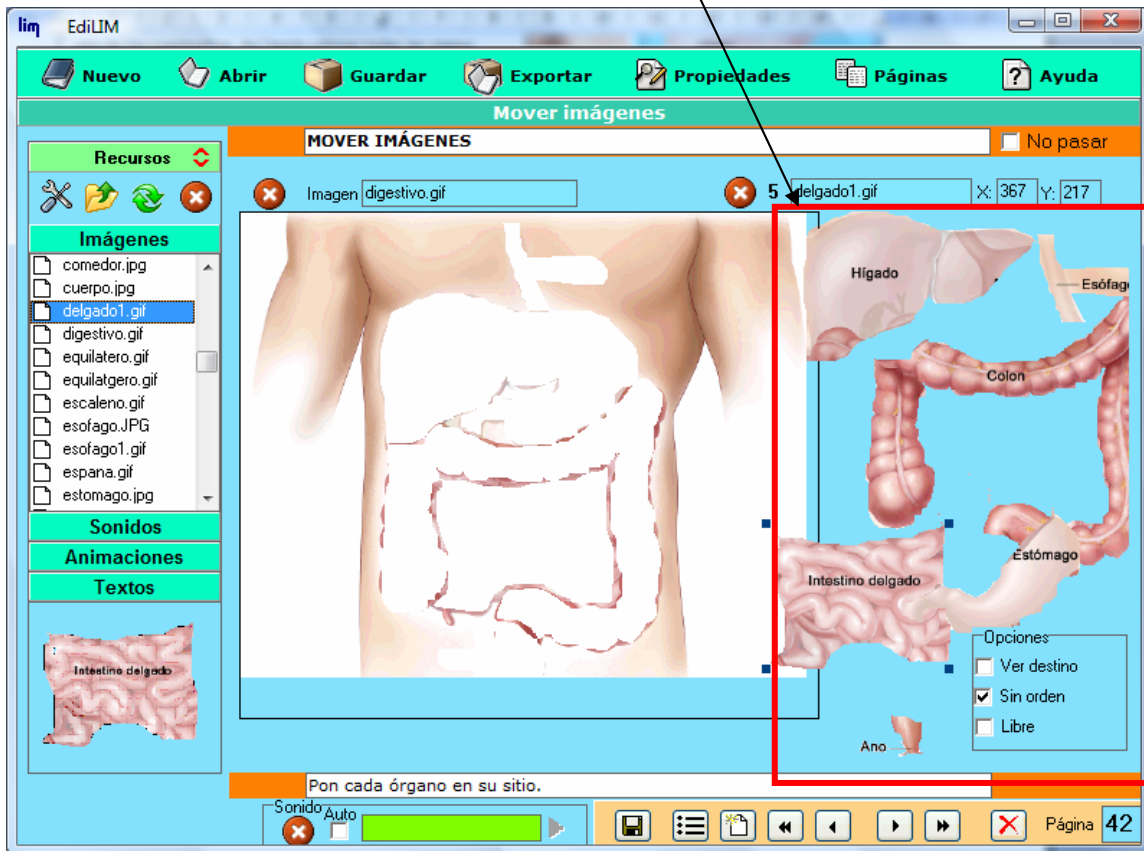
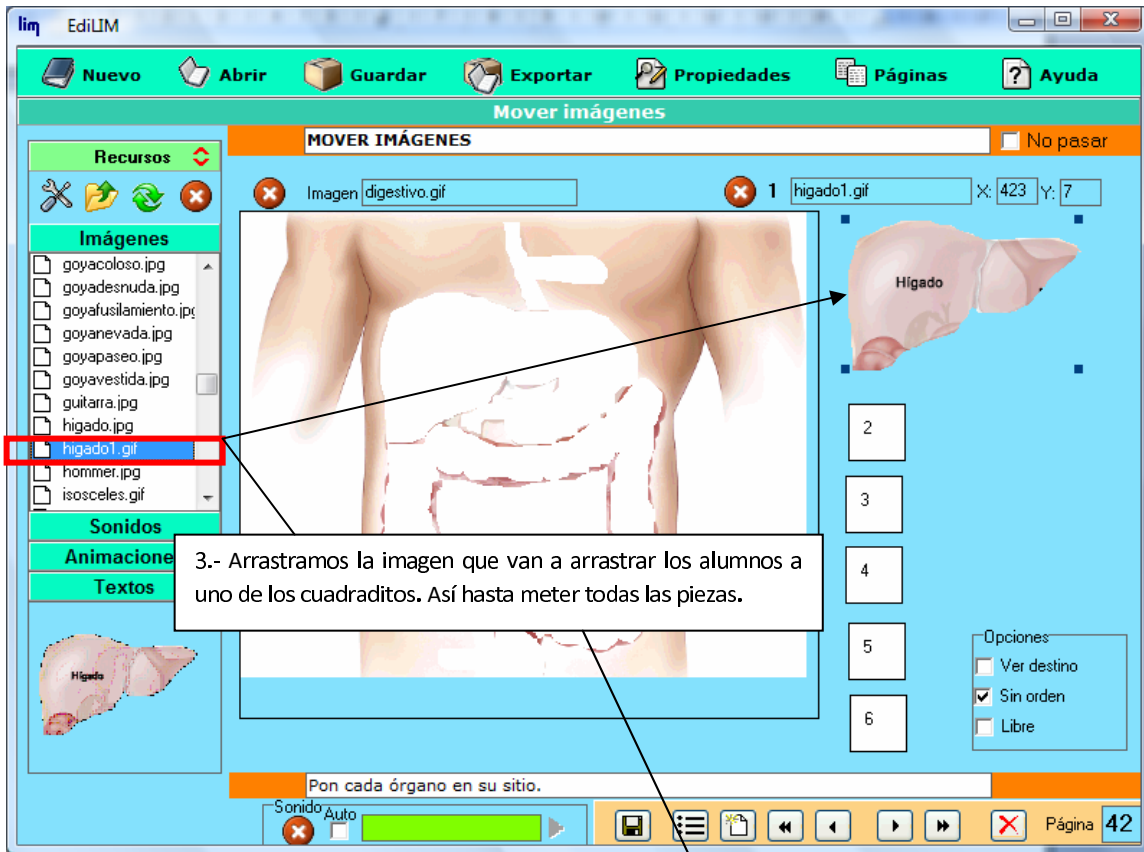
Archivos necesarios: esofago1.gif / hígado1.gif / estomago1.gif / colon1.gif / recto1.gif / delgado1.gif / digestivo.gif

El alumno tiene que arrastrar unas imágenes a unas zonas determinadas de la pantalla.



1.- Metemos la imagen que vamos a poner de fondo.

2.- Elegimos **sin orden** para poder para solucionar el ejercicio sin tener en cuenta el orden en que colocaremos las piezas. La opción **ver destino**, se muestra el marco donde hay que poner la imagen. La opción **libre** no evalúa, simplemente permite hacer composiciones con las imágenes que se arrastran.



The screenshot shows the EdiLIM software interface. At the top, there is a menu bar with options: Nuevo, Abrir, Guardar, Exportar, Propiedades, Páginas, and Ayuda. Below the menu bar is a toolbar with icons for various actions. The main workspace is light blue and contains a large anatomical diagram of the human digestive system. The diagram is labeled with the following organs: Esófago (Esophagus), Hígado (Liver), Estómago (Stomach), Colon (Colon), Intestino delgado (Small Intestine), and Recto (Rectum). A text box at the top of the workspace contains the instruction: "4.- Sólo queda colocar cada imagen en su sitio". To the left of the workspace is a sidebar with a list of resources under the heading "Imágenes". The list includes files like "05euros.JPG", "1_10.gif", "1_10a.gif", "1_2.gif", "1_2a.gif", "1_4.gif", "1_4a.gif", "100euros.jpg", "10euros.jpg", "200euros.jpg", and "20euros.jpg". Below the list are sections for "Sonidos", "Animaciones", and "Textos". In the bottom right corner of the workspace, there is a small "Opciones" (Options) box with three checkboxes: "Ver destino" (unchecked), "Sin orden" (checked), and "Libre" (unchecked). At the bottom of the interface, there is a status bar with a "Sonido" (Sound) section set to "Auto", a volume slider, and navigation buttons. The page number "Página 42" is displayed in the bottom right corner.

5.29- Medidas

Archivos necesarios: tienda.gif/5euros.gif/10euros.jpg/20euros.jpg/50euros.gif

El alumno tiene que arrastrar unas imágenes (en este caso billetes) hasta llegar a la cantidad que se le dice.



1.- Metemos la imagen que vamos a poner de fondo.

2.- Escribimos el texto donde decimos la cantidad a la que tiene que llegar el alumno.

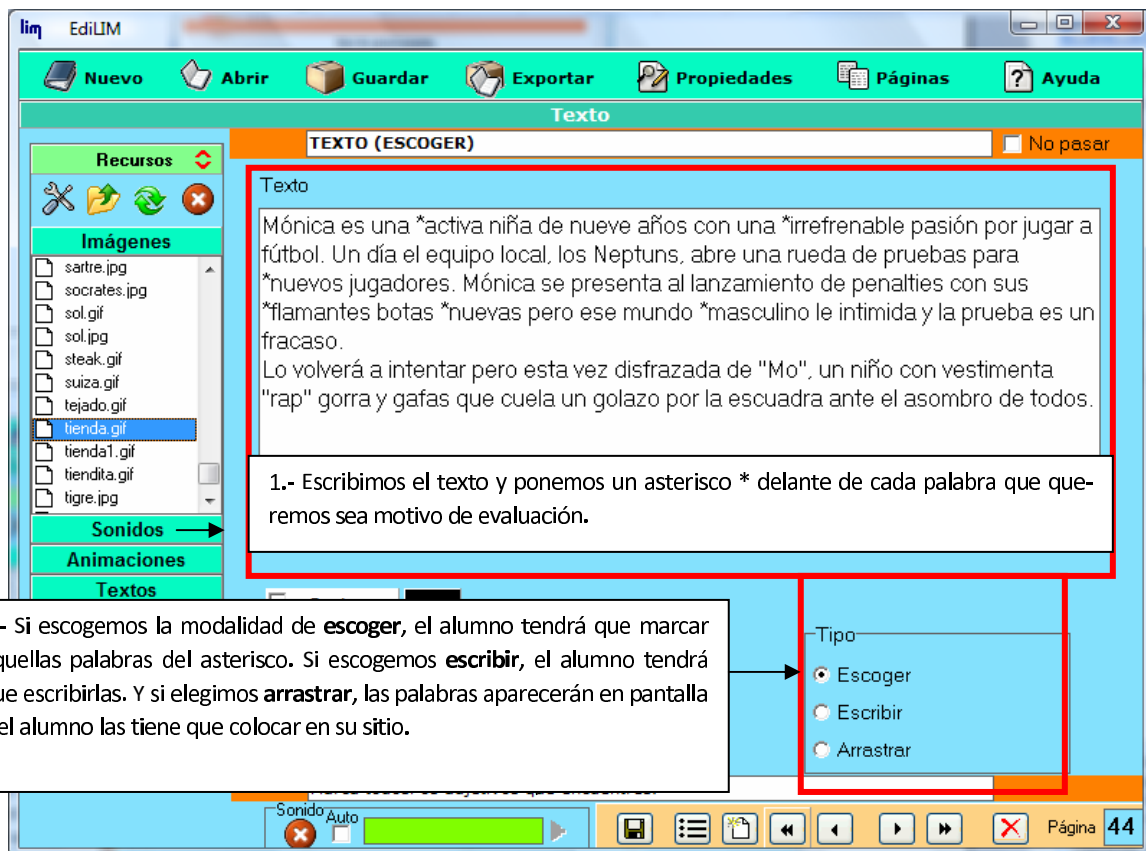
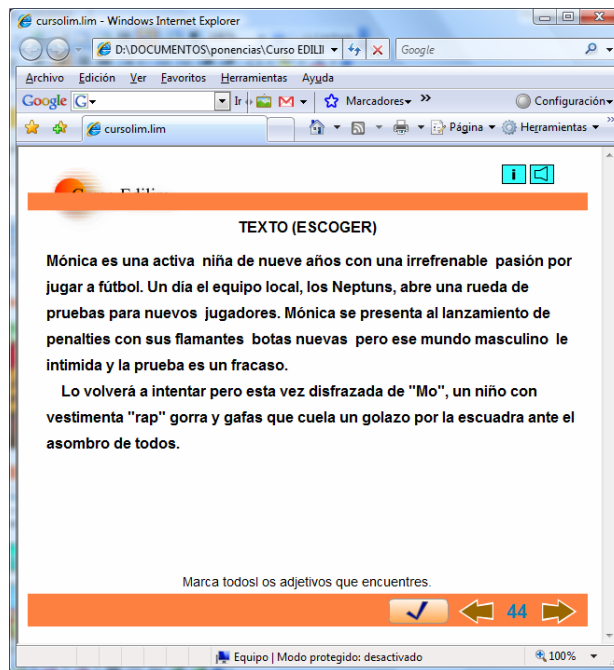


3.- En número ponemos el valor al que tiene que llegar el alumno.

4.- Metemos las imágenes que las unidades que va a tener que usar el alumno. En este caso son billetes.

5.- Aquí escribimos el texto (si es que queremos que haya texto) y el valor de cada una de las medidas.

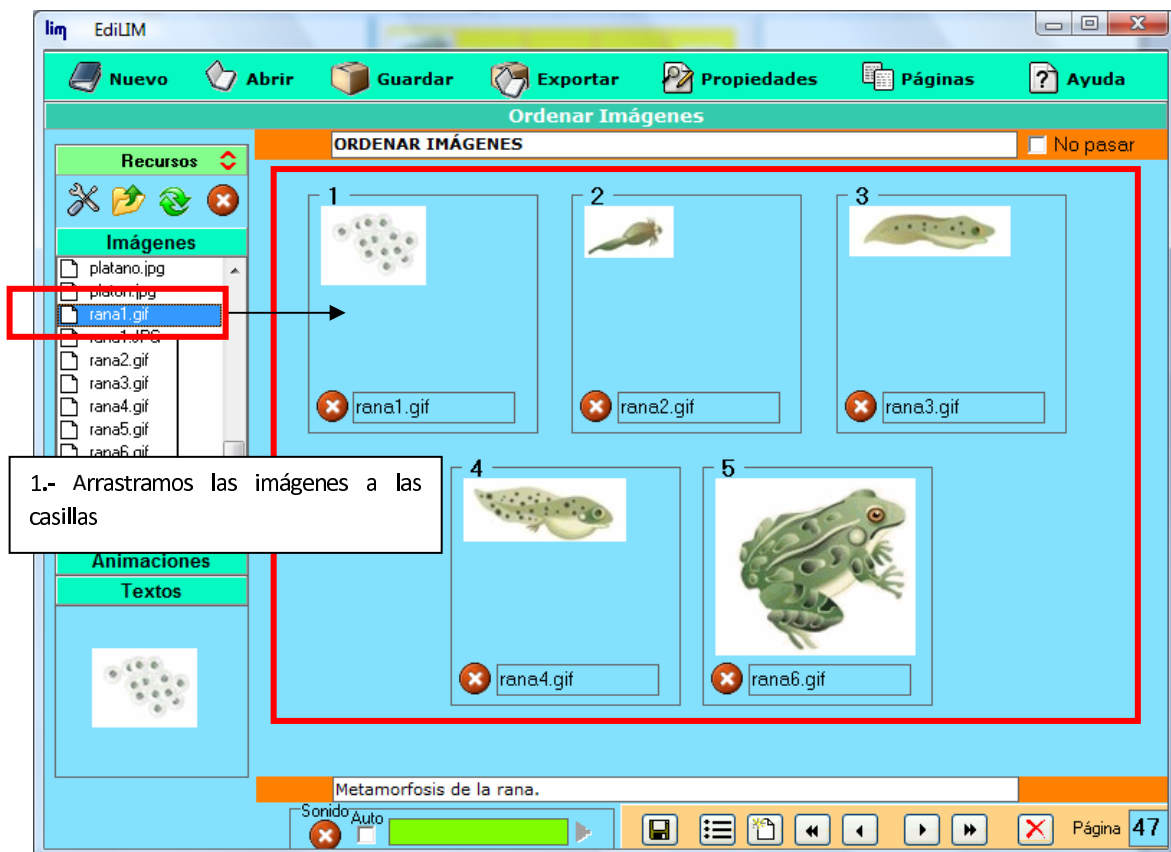
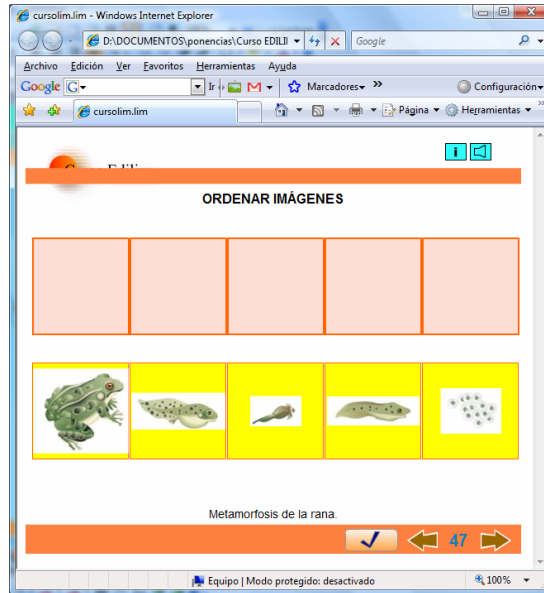
El alumno tiene que arrastrar unas imágenes (en este caso billetes) hasta llegar a la cantidad que se le dice.



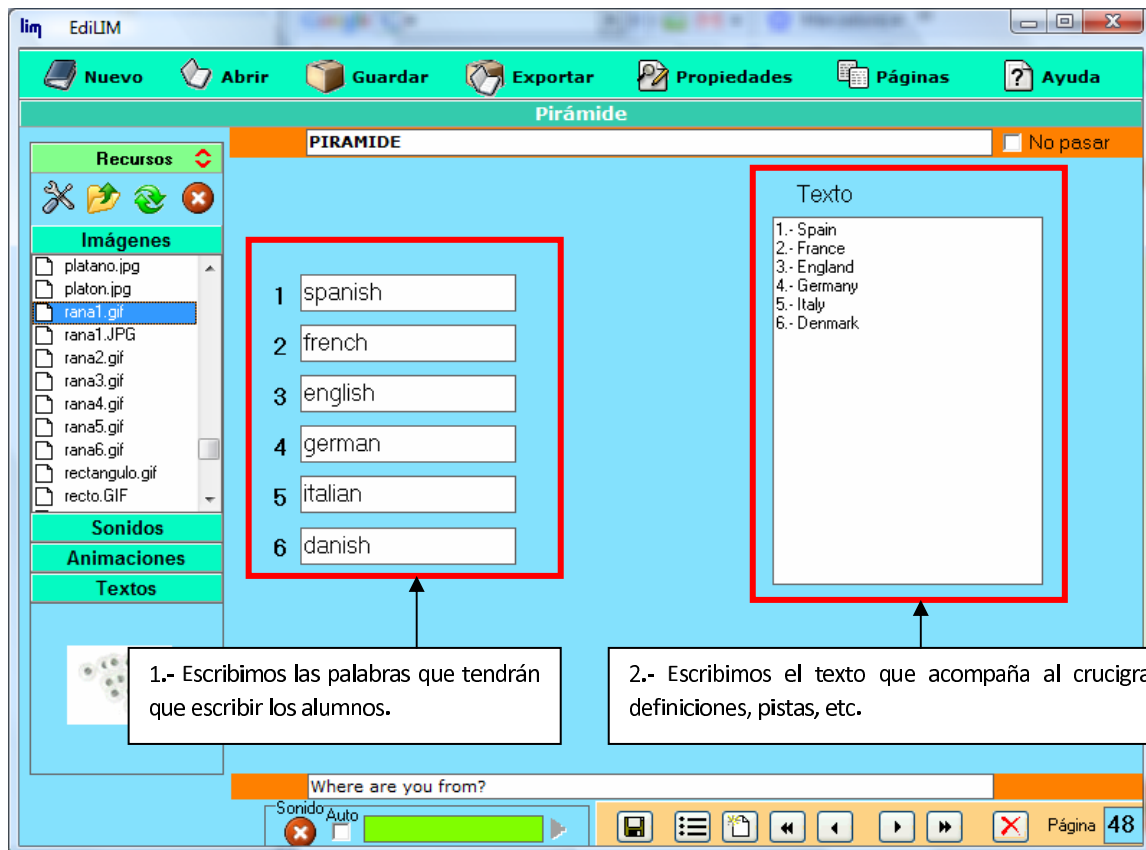
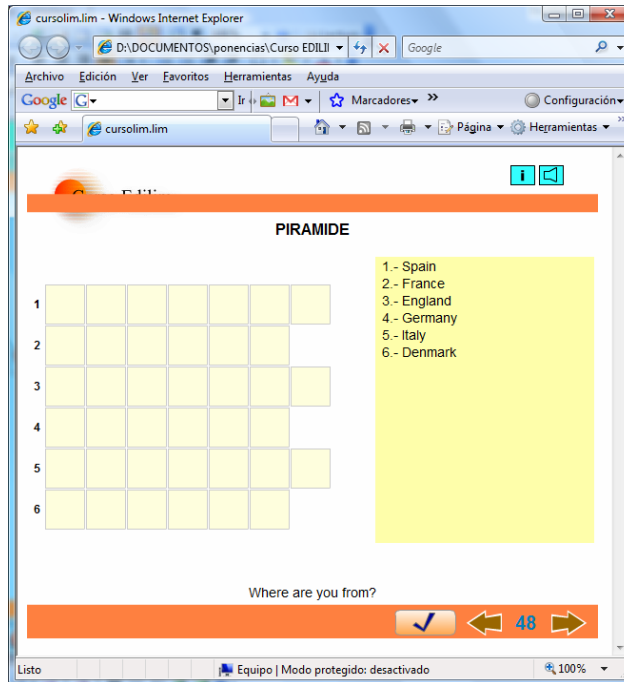
5.31- Ordenar imágenes

Archivos necesarios: rana1.gif/rana2.gif/rana3.gif/rana4.gif/rana6.gif

El alumno tiene que arrastrar unas imágenes y ordenarlas.

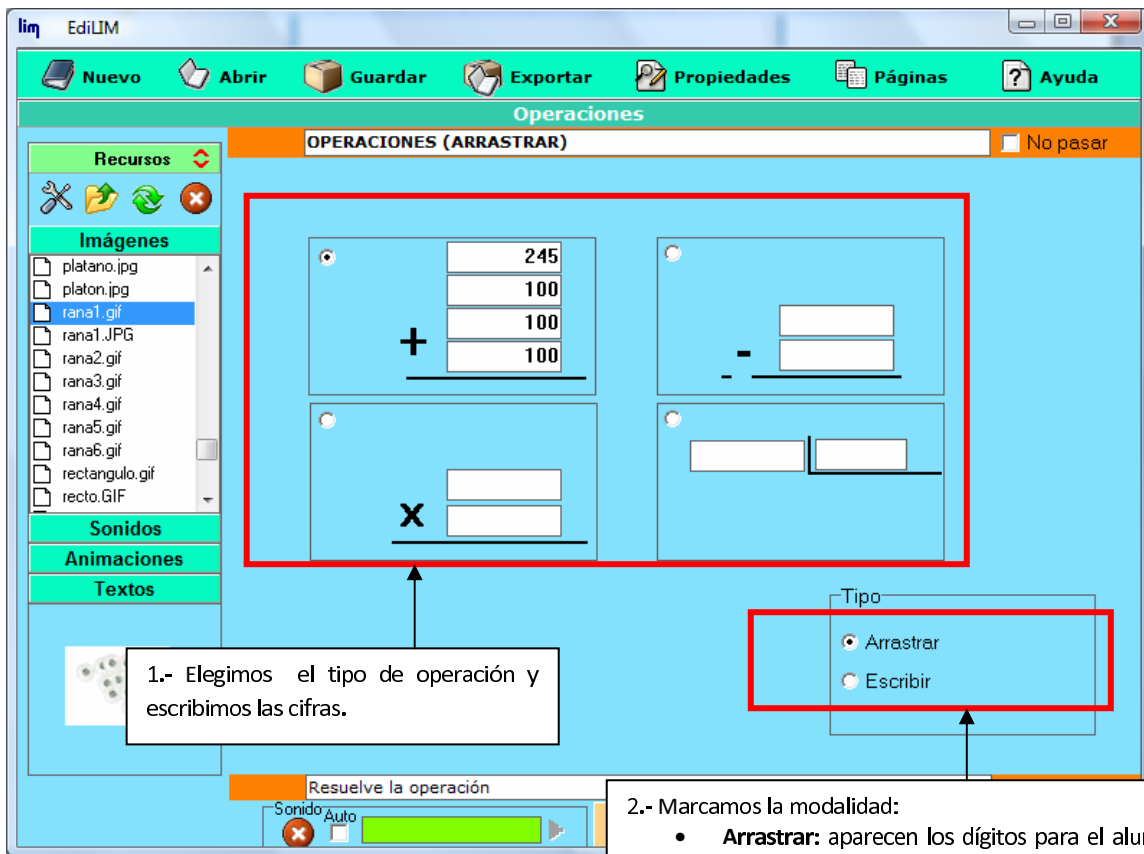
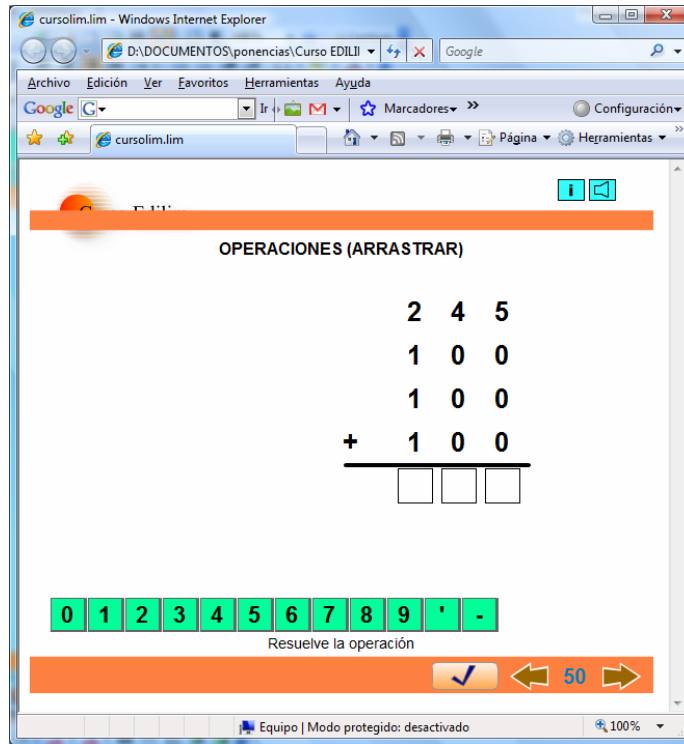


Especie de crucigrama sólo de palabras horizontales.



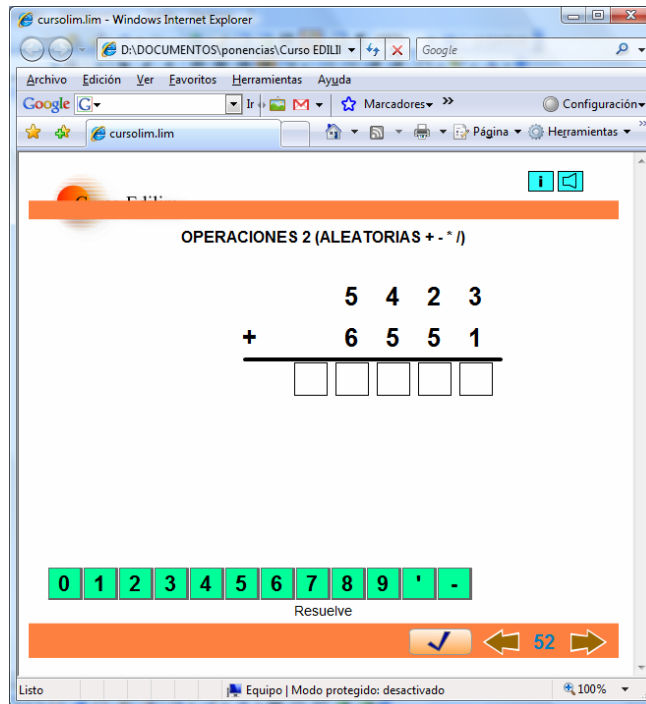
5.33- Operaciones

El alumno tiene que resolver las operaciones.



- 2.- Marcamos la modalidad:
- **Arrastrar:** aparecen los dígitos para el alumno arrastre los números y resuelvan la operación.
 - **Escribir:** el alumno escribe directamente el resultado de la operación.

El alumno tiene que resolver las operaciones.



1.- Elegimos el número de dígitos que tendrán las cifras.

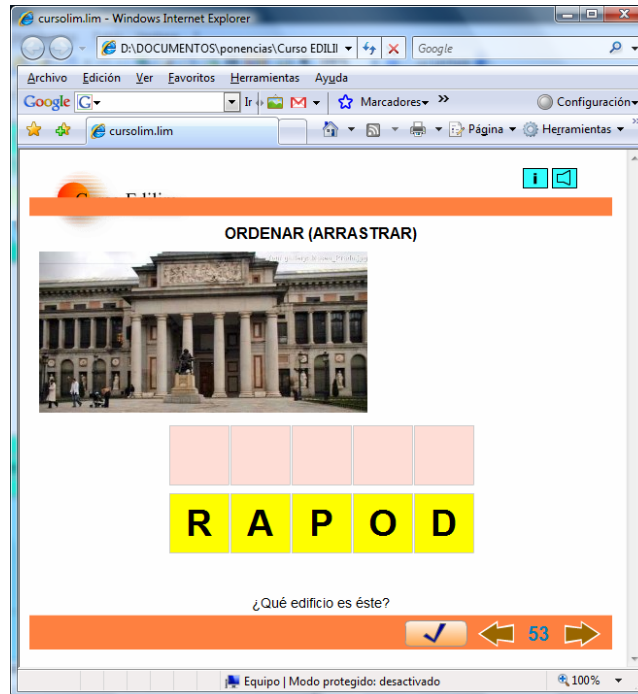
2.- Marcamos la modalidad:

- **Arrastrar:** aparecen los dígitos para el alumno arrastre los números y resuelvan la operación.
- **Escribir:** el alumno escribe directamente el resultado de la operación.

3.- Elegimos el tipo de operación

Archivo necesario: Museo_Prado.jpg

El alumno tiene que ordenar las letras de una palabra o las palabras de una frase.



1.- Insertamos la imagen que queremos acompañe el ejercicio.

2.- Marcamos la modalidad:

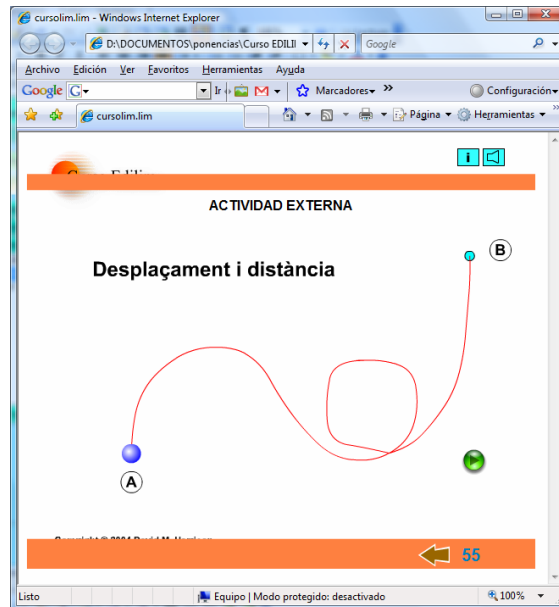
- **Arrastrar:** aparecen las letras o las palabras en etiquetas que hay que ordenar arrastrándolas.
- **Escribir:** el alumno escribe en un recuadro la palabra o la frase.

3.- Aquí escribimos la palabra (en este caso) o la frase. Si se escriben varias palabras separadas por comas, e, programa toma aleatoriamente una de ellas.

5.36- Actividad externa

Archivo necesario: distancia.swf

Proporciona la posibilidad de mostrar una actividad externa del proyecto que está en internet, cargar archivos de animación flash...



1.- Insertamos la animación flash que queremos que aparezca en esta página. En el caso de que quisiéramos ver una actividad que está en Internet tendríamos que escribir la dirección en la que se encuentra.

The screenshot shows the 'EdiLIM' editor interface. On the left is a sidebar with categories: Recursos, Imágenes, Sonidos, Animaciones, and Textos. Under 'Animaciones', three files are listed: 'aparc_digital.swf', 'distancia.swf', and 'lim.swf'. The 'distancia.swf' file is highlighted with a red box. An arrow points from this box to a configuration window for an 'Actividad externa'. This window has a 'Nombre' field containing 'distancia.swf' and a 'Variables' section with 'Correcto' and 'Intentos' input fields. A second red box highlights the 'Variables' section. A text box at the bottom explains the purpose of these variables.

2.- Cabe la posibilidad de definir las variables para que LIM pueda evaluar los resultados. (Uso avanzado)

6.- ¿CÓMO SUBO MIS ACTIVIDADES LIM A INTERNET?

Una vez terminadas las actividades de un proyecto LIM, tenemos dos opciones para que el alumno pueda trabajar con ellas:

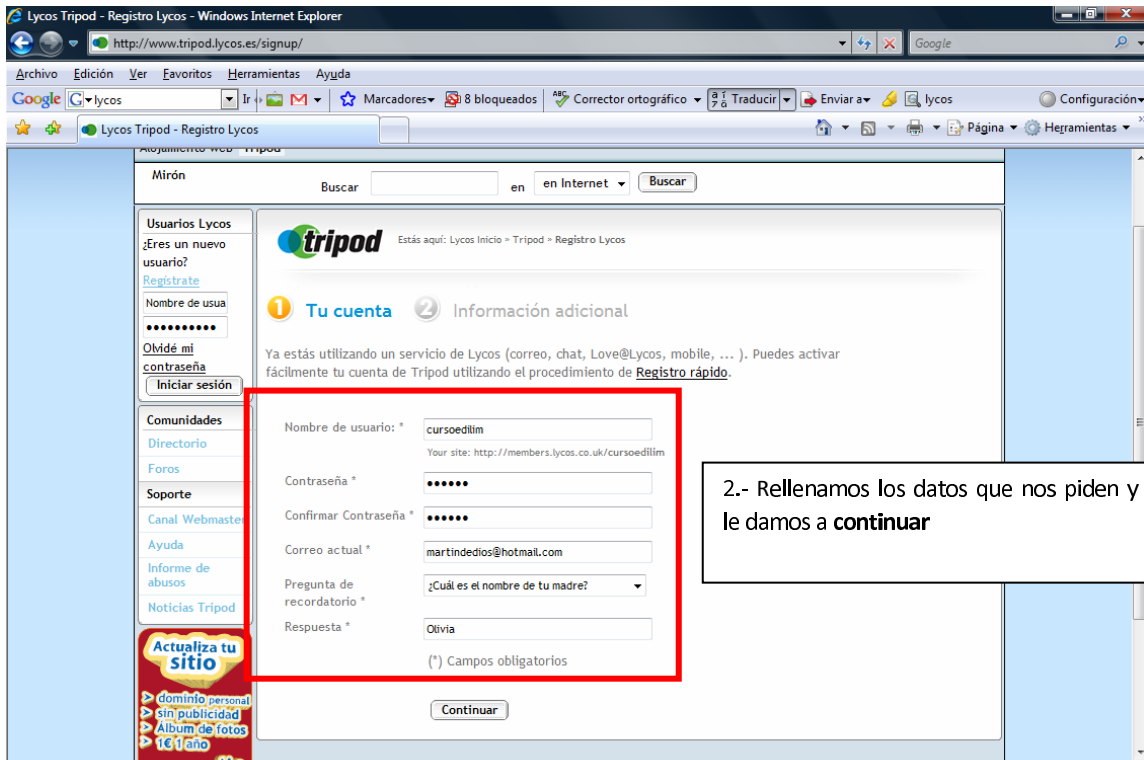
- Copiando la carpeta del proyecto en los ordenadores que van a usar los alumnos (bastante incómodo y engorroso)
- Subirlas a internet para que los alumnos trabajen a través de la red. De esta forma siempre tendremos disponibles nuestras actividades independientemente del aula o colegio en el que estemos trabajando.

6.1 ¿Cómo contrato un espacio gratuito?

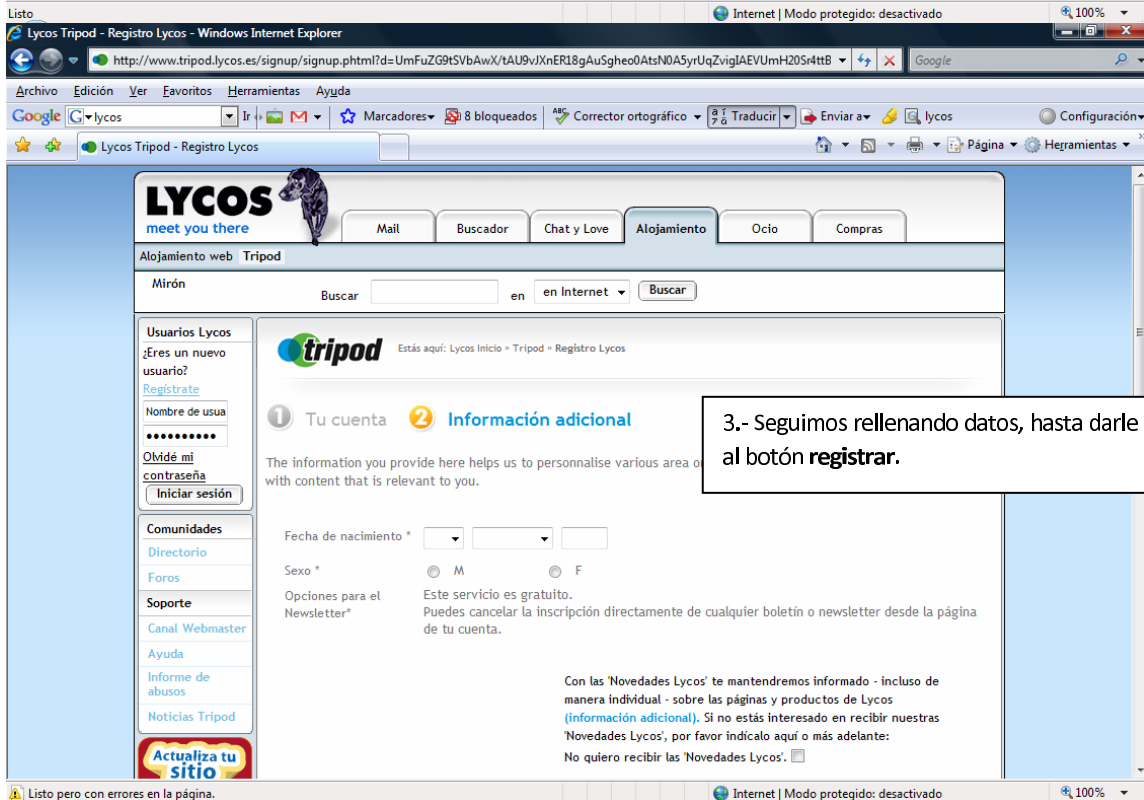
Existen multitud de sitios en los que poder contratar un espacio gratuito para poder tener una página web personal. Entre todas las opciones, hemos elegido Lycos para este cursillo por su rapidez de gestión.

La dirección desde la que nos daremos de alta es: <http://www.tripod.lycos.es/>

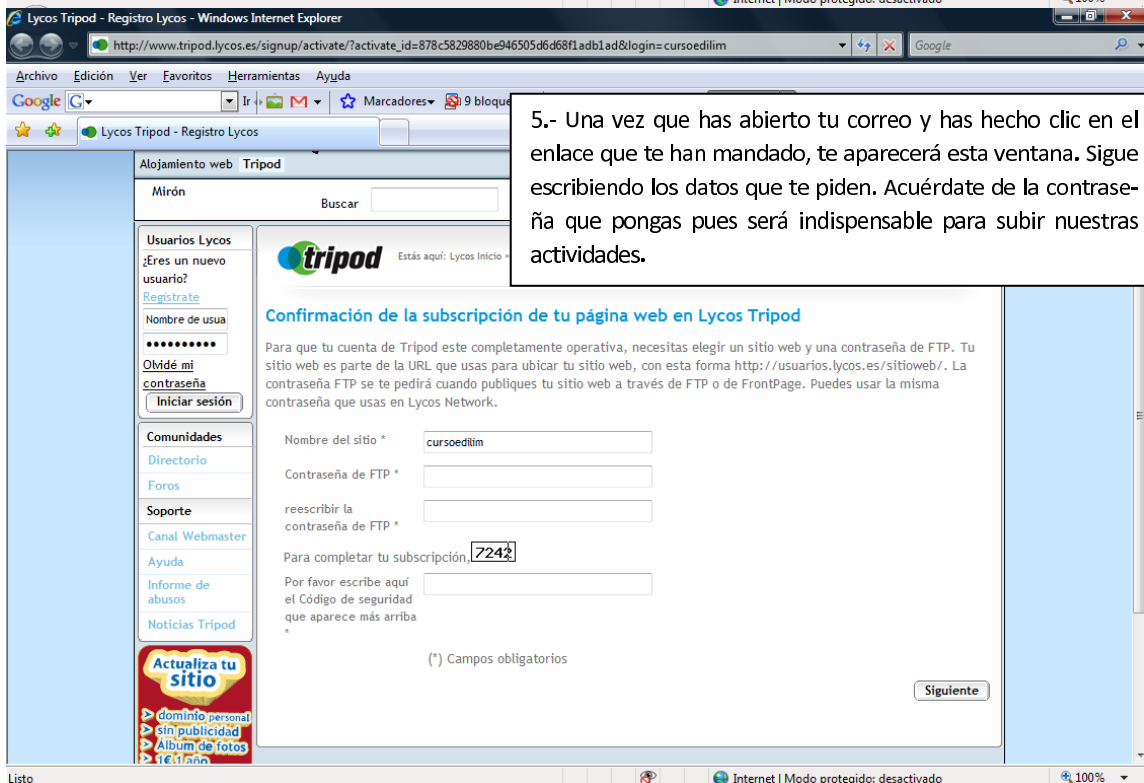
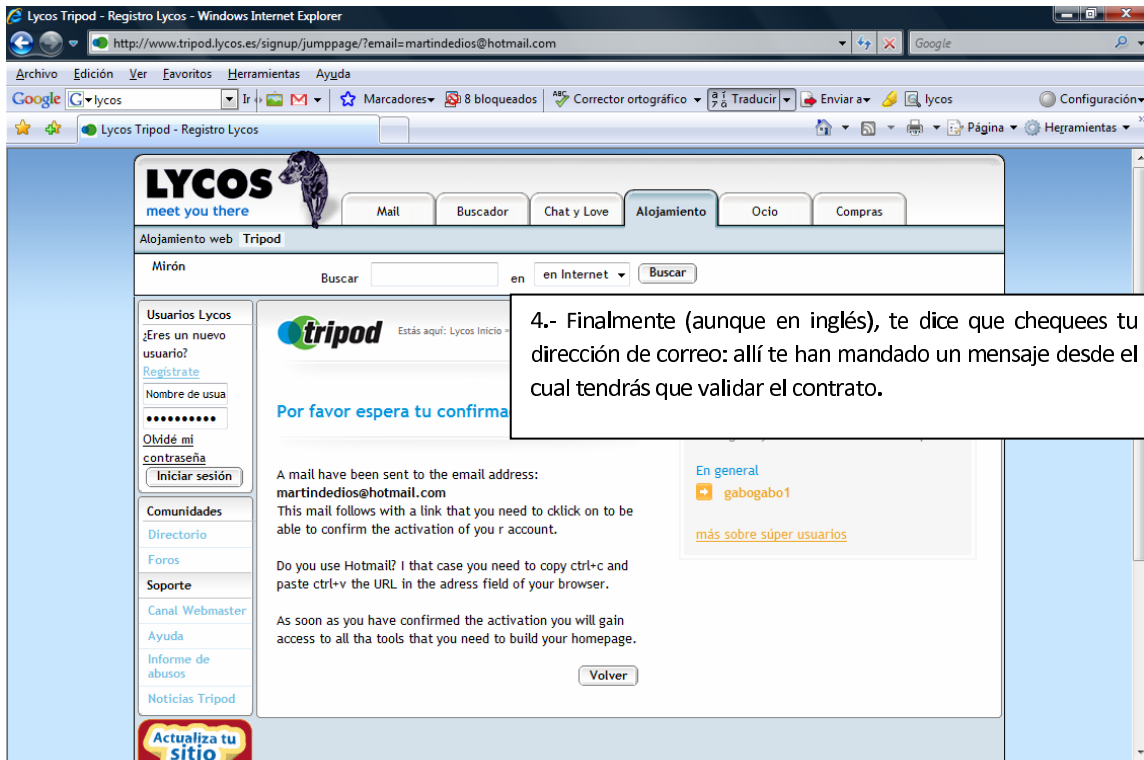
The screenshot shows the Lycos Tripod website interface. At the top, there's a navigation bar with links for Mail, Buscador, Chat y Love, Alojamiento, Ocio, and Compras. Below this is a search bar with the text 'Alojamiento web Tripod'. The main content area features a large banner for 'Unete a Tripod' with a red box around the '¡Únete a Tripod ahora!' button. To the right of the button, there's a list of features: PHP5 y MySQL, FTP y Web FTP, Tráfico ilimitado(en buen uso), and Applets gratis. A '1GB de alojamiento web' badge is also visible. Below the banner, there's a section for 'Noticias Tripod' dated 2007-09-27 13:31:11, mentioning '1 GB de alojamiento web'. At the bottom right, there's a large green graphic that says 'un seguro'. The browser's address bar shows 'http://www.tripod.lycos.es/'.



2.- Rellenamos los datos que nos piden y le damos a **continuar**



3.- Seguimos rellenando datos, hasta darle al botón **registrar**.



Una vez que has dado todos los datos, te volverán a mandar un mensaje a tu cuenta de correo con todos los datos necesarios para subir las actividades y luego verlas.

Los datos importantes que te mandarán serán estos (te copio parte del mensaje): te pongo en rojo datos ficticios que debes sustituir por los tuyos.

Estimado **cocoliso**:

¡Nos alegramos en darte la bienvenida como usuario de los Servicios de Construcción Web de Lycos Tripod!

Puedes conectarte directamente con el siguiente nombre de usuario y contraseña:

Nombre de usuario: **cocoliso**

Contraseña: **popeye**

Nombre del servidor (Conexión FTP): **cocoliso**

Contraseña de FTP: **popeye**

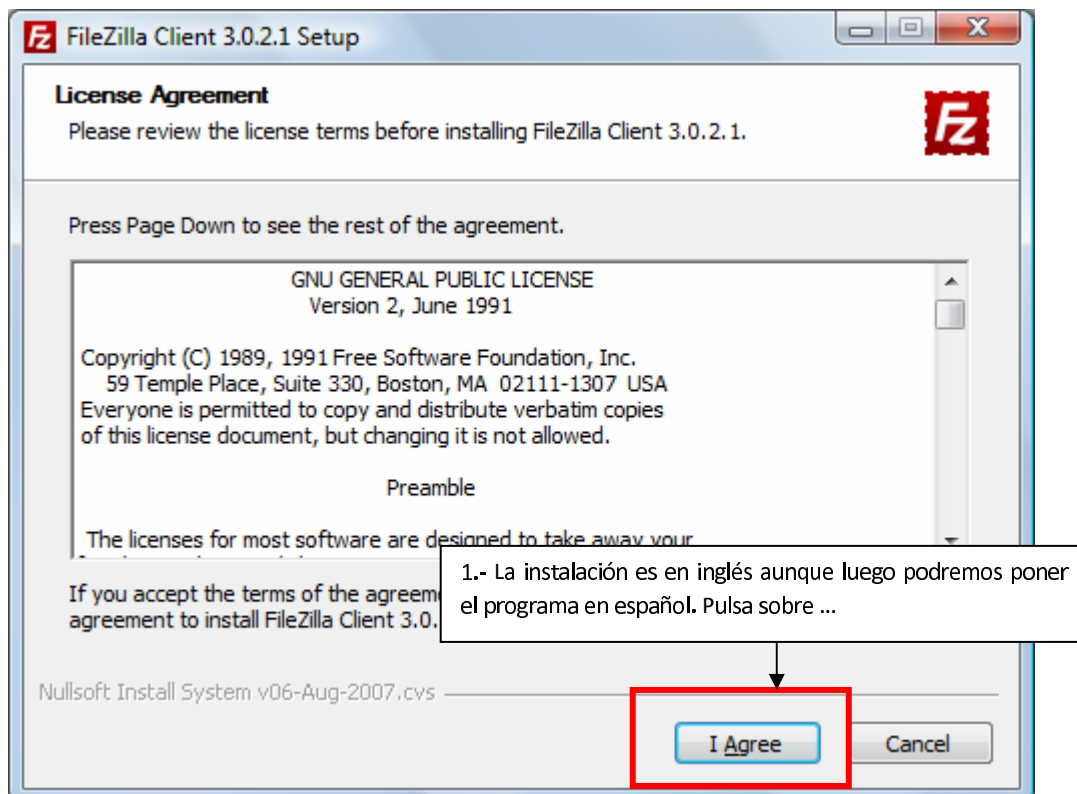
La dirección de tu página web es: **<http://usuarios.lycos.es/cocoliso/>**

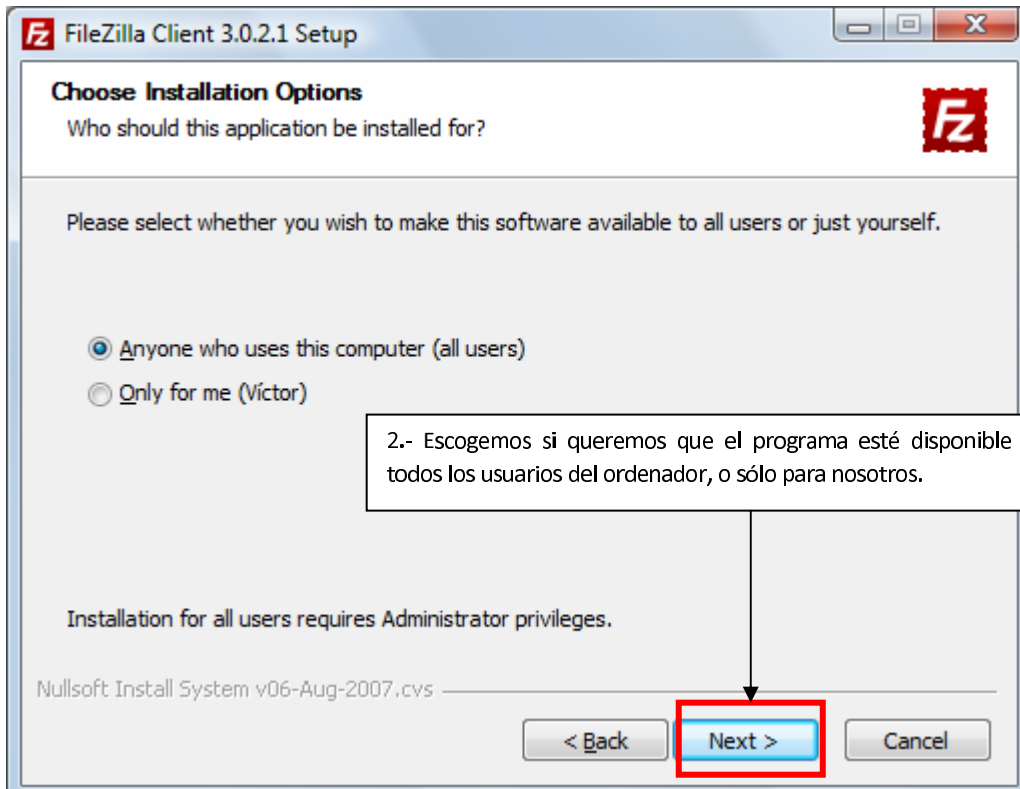
El servidor de FTP es: **<ftp.usuarios.lycos.es>**

IMPORTANTE : Pon a tu cliente de FTP en modo "pasivo" (PASV)

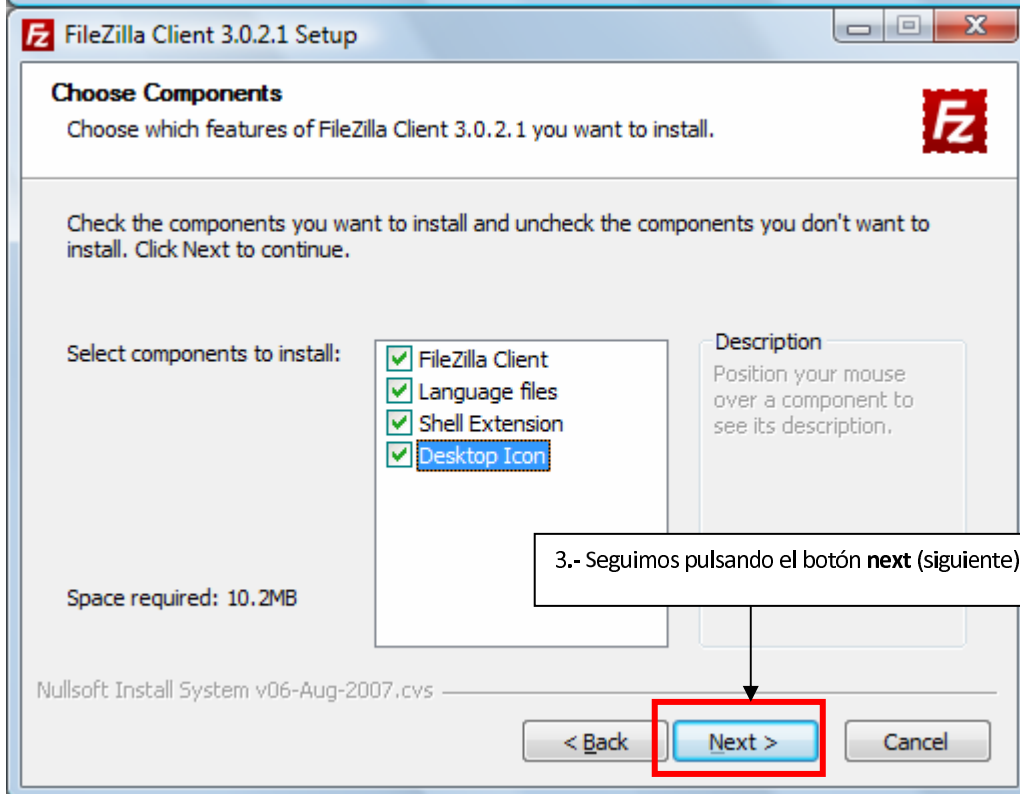
6.2 ¿Cómo subo mis actividades a internet?

Para subir nuestras actividades necesitaremos un programa que se llama FILEZILLA que tienes en el CD (en la carpeta Filezilla FTP). Si estás siguiendo este manual por Internet, es un programa gratuito y puedes bajarlo sin ningún problema. Vamos a ver cómo se instala y cómo lo configuramos para subir nuestras actividades.

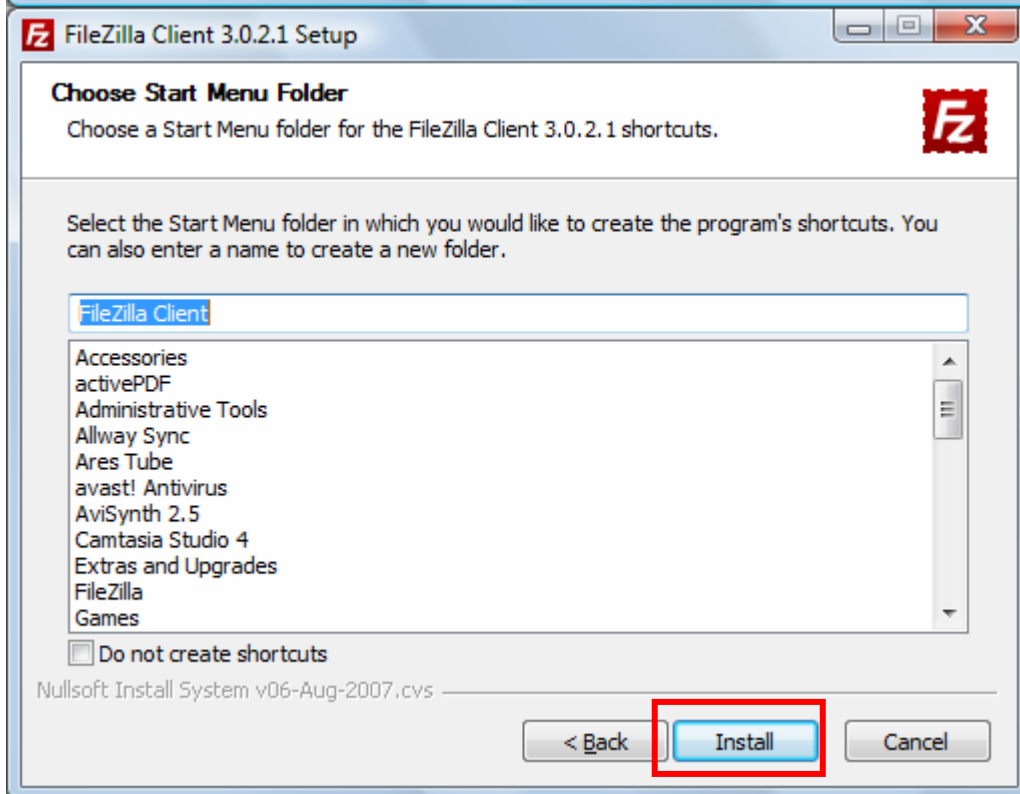
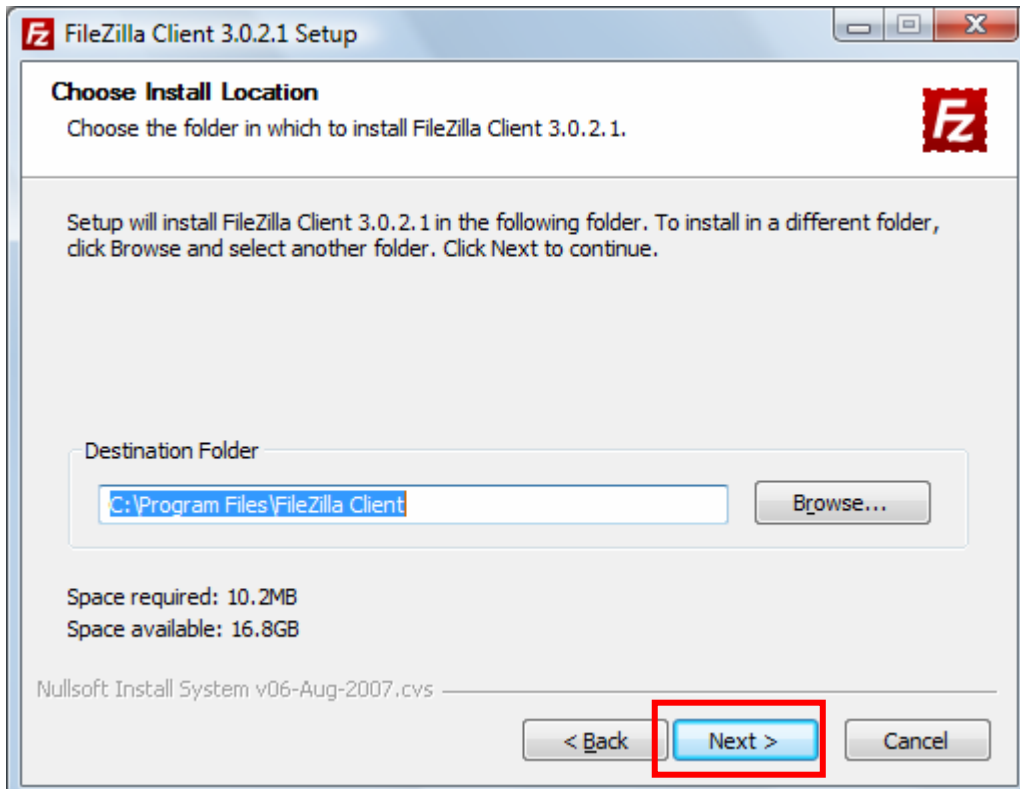


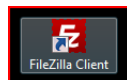
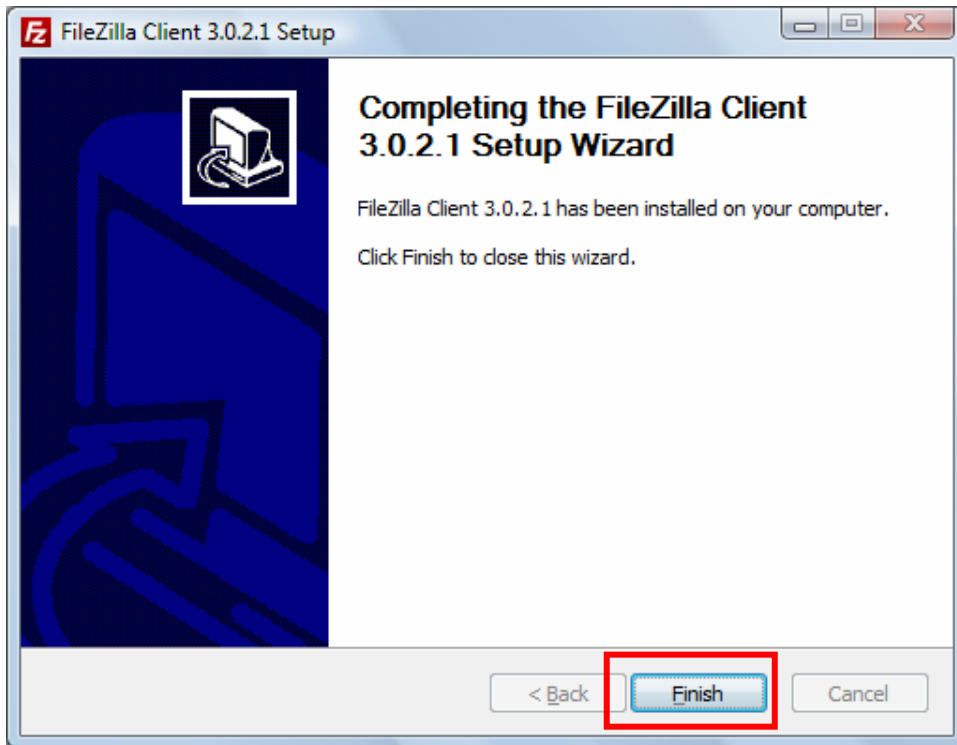


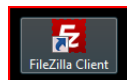
2.- Escogemos si queremos que el programa esté disponible para todos los usuarios del ordenador, o sólo para nosotros.

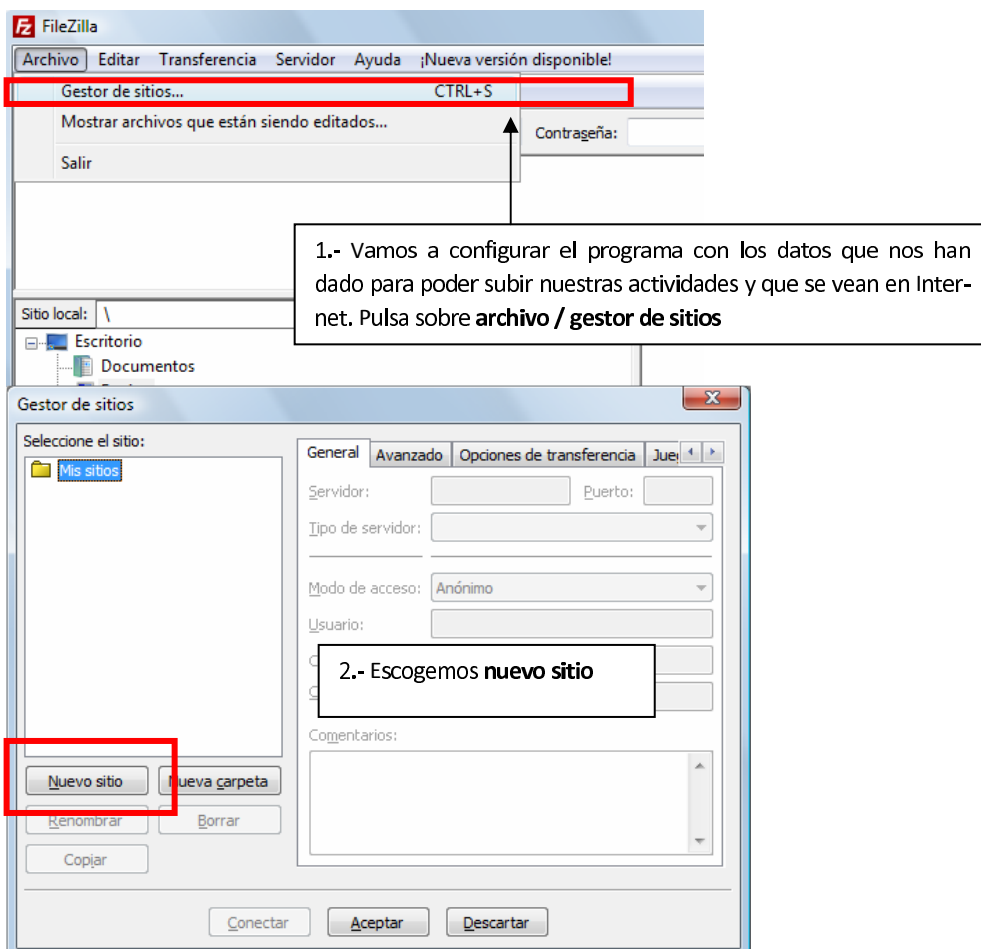


3.- Seguimos pulsando el botón next (siguiente)





Tendrás un nuevo programa y un nuevo icono:  Abre el programa y tendrás esto.



3.- Escribimos el nombre de la conexión. Por ejemplo, JCLIC

4.- Aquí escribimos el servidor FTP. En nuestro caso hay que escribir: ftp.usuarios.lycos.es

5.- Escogemos el modo de acceso **normal** y escribimos el usuario y la contraseña. Lo siguiente es conectarse

6.- Una vez conectado, se muestran dos paneles: en el de la izquierda tienes lo que hay en tu ordenador. En la de la izquierda, lo que hay en el ordenador de Internet de Lycos (nada)

7.- Lo último que tienes que hacer es arrastrar todos los archivos de tu proyecto LIM y meterlos en la parte de la izquierda. Una vez que todos los archivos se hayan copiado (subido) al ordenador de Lycos (el servidor), ya tienes disponible tus ejercicios en Internet en la dirección [http://usuarios.lycos.es/ tu usuario /cursolim.html](http://usuarios.lycos.es/tu_usuario/cursolim.html)

FileZilla interface showing local and remote directory views. The local view shows a directory structure with files like 'coche2.jpg', 'colon.gif', 'colon1.gif', 'comedor.jpg', 'cuerpo.jpg', 'cursolim.html', 'cursolim.lim', and 'delgado1.gif'. The remote view is empty, showing '<Listado del directorio vacío>'. The status bar at the bottom indicates 'Cola: 0 bytes'.

Nombre de archivo	Tamaño	Tipo de archivo	Última modificación
coche2.jpg	7.598	Imagen JPEG	22/07/2007 16:24:30
colon.gif	49.078	Imagen GIF	26/07/2007 9:50:24
colon1.gif	13.992	Imagen GIF	10/12/2007 9:10:06
comedor.jpg	26.718	Imagen JPEG	09/12/2007 12:09:30
cuerpo.jpg	31.526	Imagen JPEG	25/11/2007 12:16:44
cursolim.html	984	Documento H...	20/12/2007 13:03:43
cursolim.lim	38.346	Archivo LIM	20/12/2007 13:22:29
delgado1.gif	6.948	Imagen GIF	10/12/2007 9:09:44