

Mi primer libro interactivo con EdiLIM

EdiLIM es un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia. Cada página de este libro puede ser una interacción. El resultado final es un archivo HTML y un archivo Flash SWF relacionado que pueden publicarse en Internet.

En este documento se ejemplifica el diseño de un libro interactivo formado por 4 páginas o tipo de ejercicios: Puzzle, Parejas, Identificar audios y Etiquetas.

Paso 1. Nuevo libro

1. Descarga y descomprime el archivo **mascotas.zip** para obtener en el disco duro de tu equipo una carpeta con el nombre **mascotas** que contenga todos los archivos con imágenes y audios que utilizaremos en el diseño del libro interactivo.
2. Abre **ediLIM**
3. Clic en el botón **Nuevo**

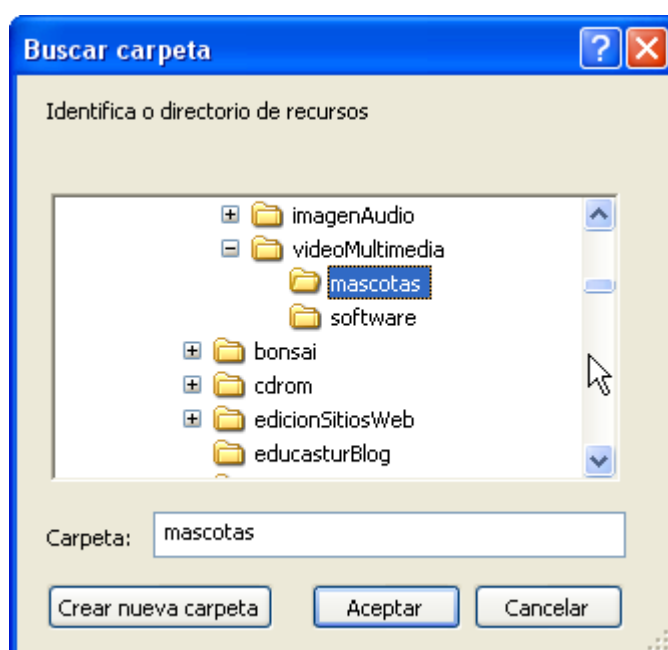


Paso 2. Propiedades del libro

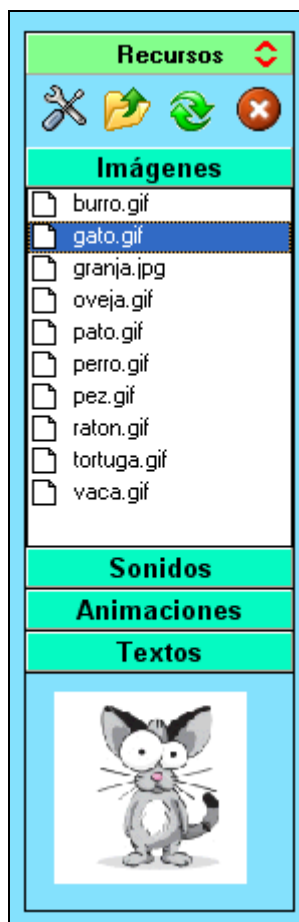
4. Se muestra el panel de **Propiedades** del nuevo libro. En el **Directorio de recursos** pulsa en el botón **Abrir carpeta**.



5. En el cuadro de diálogo **Buscar carpeta** localiza y elige la carpeta **mascotas** donde se encuentran los activos que utilizaremos. Clic en **Aceptar**.



- Una vez que has definido la carpeta de recursos observa que en el **Almacén de recursos multimedia** que se muestra en la columna izquierda aparecen los distintos archivos que contiene clasificados en **imágenes, audios, animaciones, etc.**



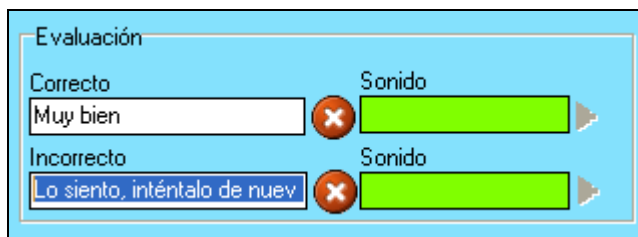
- En el cuadro de texto **Nombre del libro** teclea "Mascotas".

Directorio de recursos	D:\Curso_Coordinadores_TIC_2008\apliEducaSoftLibre\wide	
Nombre del libro	Mascotas	

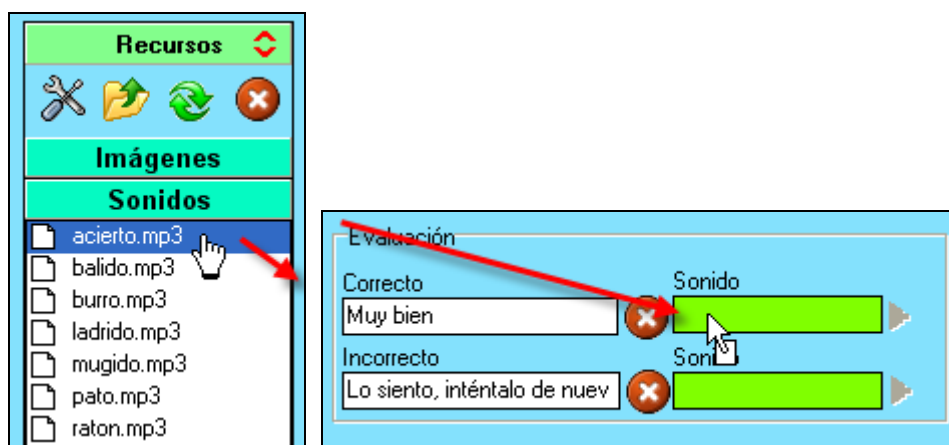
- En la sección **Textos** introduce el **Título** que aparecerá en el libro: **Los animales domésticos** y el **Autor**.

Título	Los animales domésticos
Subtítulo	
Autor	Fernando Posada
Identificación	
Letras	
Tag	

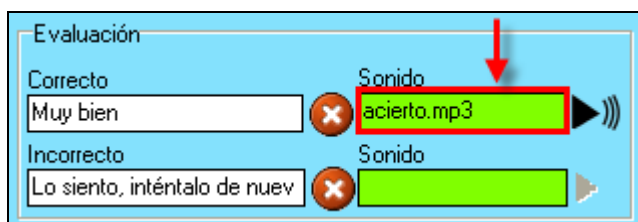
9. En el apartado **Evaluación**, introduce el texto **"Muy bien"** en el cuadro de texto **Correcto**. Se le mostrará al alumno cuando resuelva con éxito la página. Teclea el texto **"Lo siento, inténtalo de nuevo"** en el cuadro de texto **Incorrecto**. Es el mensaje que verá si no resuelve la página satisfactoriamente.



10. Para asociar un sonido al evento **Correcto** desde el **Almacén de recursos** pulsa sobre la pestaña **Sonidos** y luego sobre el audio **acierto.mp3** y sin soltar arrástralo hasta la casilla **Sonido** de fondo verde que aparece a la derecha del texto **Correcto**.



11. Observa que en el cuadro **Sonido** se ha añadido el nombre del archivo de audio: **acierto.mp3**. Para escuchar el audio pulsa en el botón **play** que aparece a la derecha de este cuadro. Para eliminarlo pulsa en el botón **eliminar** que aparece a la izquierda.



12. Para guardar el proyecto pulsa en el botón **Guardar**.



13. En el cuadro de diálogo **Guardar** como elige la carpeta destino e introduce el nombre del archivo **mascotas.lim** que contiene toda la información editable del libro. Es posible cerrar **ediLIM** y luego retomar la edición del libro abriendo este archivo ***.LIM** que hemos guardado. Por este motivo conviene pulsar en el botón **Guardar** cada cierto tiempo para salvar los cambios.

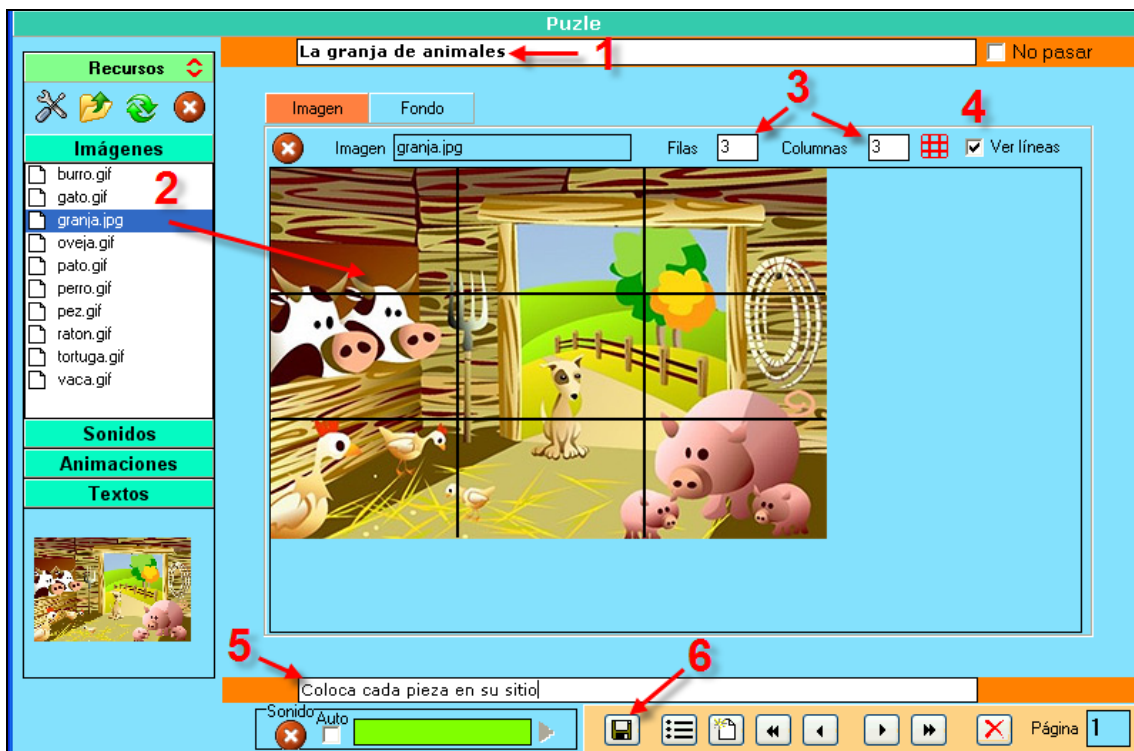
Paso 3. Añadir una página de Puzzle

14. Clic en el botón Páginas y en el catálogo de ejercicios disponibles pulsa en Puzzle.



15. A continuación configuramos los distintos parámetros de la página Puzzle:

1. Introduce el título del puzzle: La granja de animales.
2. Clic en el pestaña Imágenes del Almacén de recursos para arrastrar la imagen granja.jpg hasta el cuadro de la imagen.
3. Define las Filas y Columnas en que se dividirá la imagen.
4. Pulsa en el botón Cuadrícula y activa la opción Ver líneas.
5. Teclea el mensaje que leerá el alumno/a: Coloca cada pieza en su sitio.
6. Clic en el botón con el icono de un diskete para Guardar la página en el archivo *.LIM actual.



Nota: Si deseas eliminar esta página pulsa en el botón Eliminar página actual

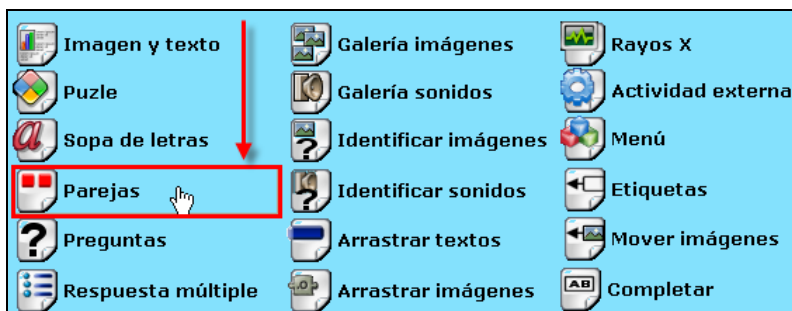


Paso 4. Añadir una página de Parejas

16. Desde la página del puzzle pulsa en el botón Nueva Página



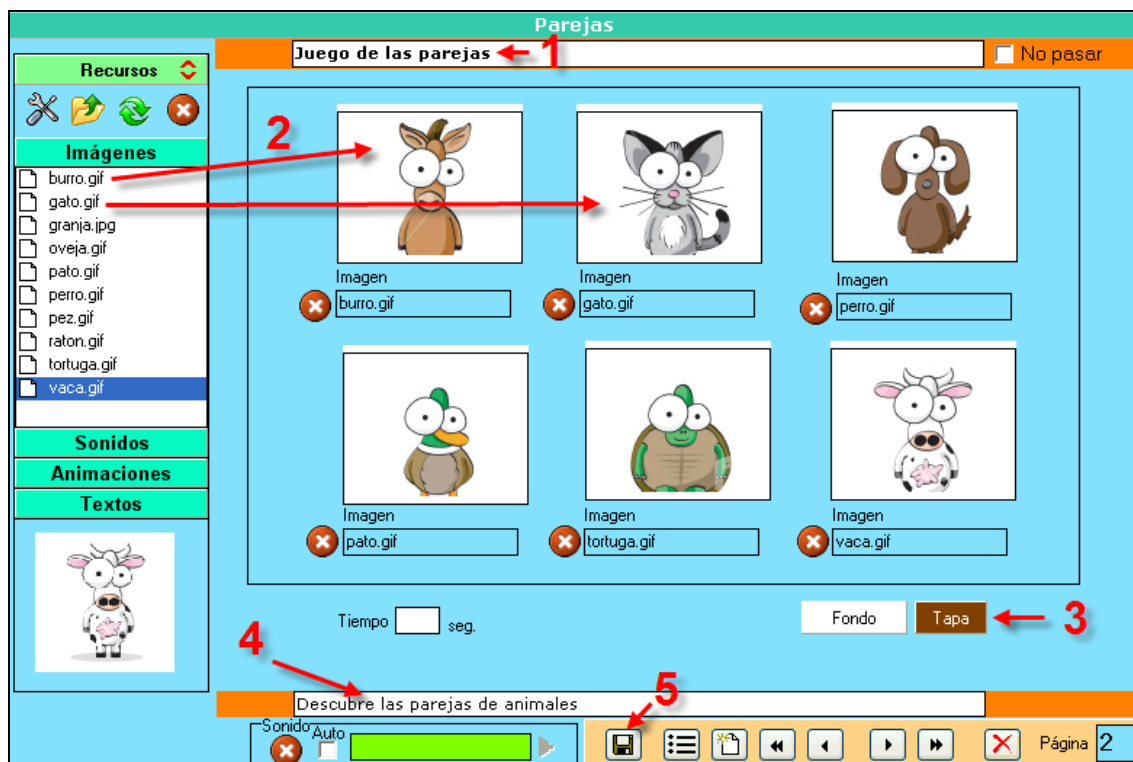
17. En el catálogo de tipos de páginas o ejercicios pulsa sobre la opción Parejas.



18. A la pregunta "Insertar como primera página" responde **No**. De esta forma esta página se mostrará en la página 2.

19. Configura las distintas opciones de esta página de Parejas:

1. Introduce el título de la página: **Juego de las parejas**
2. Arrastra las distintas imágenes desde el Almacén de recursos hasta cada uno de los cuadros. Procura no repetir ninguna imagen.
3. Clic en el botón Tapa para elegir el color del dorso de cada carta en el juego de parejas.
4. Teclea las instrucciones: **Descubre las parejas de animales.**
5. Guarda la nueva página pulsando en el botón con el icono del diskette.



Paso 5. Añadir una página "Identificar sonidos"

20. Desde la página de las parejas pulsa en el botón Nueva Página

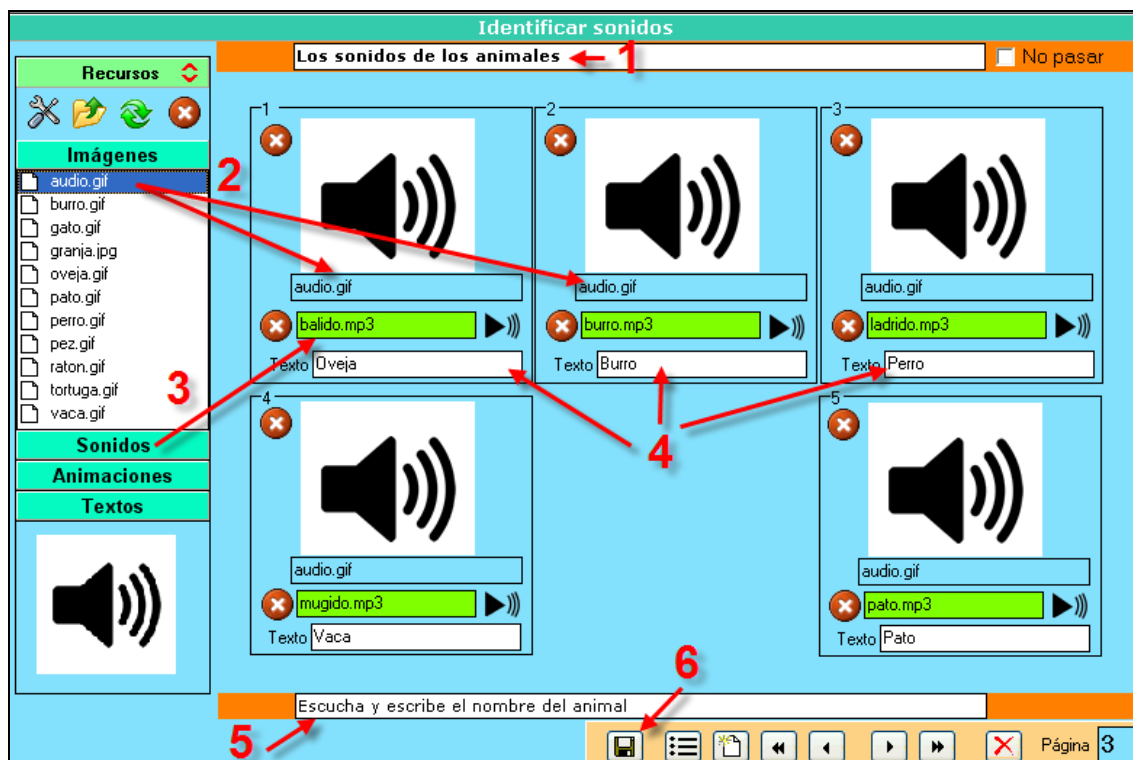


21. En el catálogo de tipos de páginas o ejercicios pulsa sobre la opción Identificar sonidos.



22. Configura las distintas opciones de esta página de Identificar sonidos:

1. Introduce el título de la página: Los sonidos de los animales
2. Arrastra la imagen audio.gif desde el Almacén de recursos hasta cada uno de los cuadros.
3. Pulsa en la pestaña Sonidos para acceder a los audios y arrastra cada sonido hasta cada uno de los recuadros verdes que soportan los sonidos.
3. Clic en el botón Tapa para elegir el color del dorso de cada carta en el juego de parejas.
4. Escribe en cada recuadro el texto que deberá introducir el alumno.
5. Introduce el mensaje con las instrucciones: Clic para escuchar y escribe su nombre
6. Clic en el botón Guardar.



Nota:

Otra posibilidad para que el ejercicio resulte más fácil es haber situado las imágenes de los distintos animales en lugar de la imagen audio.gif

Paso 6. Añadir una página "Etiquetas"

23. Desde la página de las parejas pulsa en el botón Nueva Página



24. En el catálogo de tipos de páginas o ejercicios pulsa sobre la opción Etiquetas.



25. Configura las distintas opciones de esta página de Etiquetas:

1. Introduce el título de la página: **Los animales de la granja**
2. Arrastra la imagen **granja.jpg** desde el **Almacén de recursos** hasta el escenario
3. Pulsa y arrastra el cuadrado verde de cada número para situarlo en la zona de la imagen donde el alumno deberá situar cada etiqueta. Puedes utilizar hasta 6 etiquetas.
4. Introduce el texto asociado a cada etiqueta. Es importante respetar el orden.
5. Elige el tipo de ejercicio. En este caso: **Arrastrar etiquetas**.
6. Teclea el texto explicativo para el alumno: **Pon nombre a cada animal**.
7. Clic en el botón **Guardar**.



Paso 7. Exportar

26. Clic en el botón **Exportar**



27. En **Directorio de destino** pulsa en el botón **Examinar** y localiza la carpeta destino donde se exportará el libro. Puede ser una carpeta distinta de la que contiene los activos originales porque en ese caso ediLIM copiará a esta nueva ubicación todo lo necesario para que funcione.

Una captura de pantalla de una ventana de software titulada "Exportar" con un fondo azul claro. El título "Exportar" está en una barra superior de color verde. El contenido principal comienza con el texto "Indique un directorio para publicar el libro." seguido de un recuadro que contiene los siguientes campos:

- Directorio de destino:** Un campo de texto con el valor "C:\Documents and Settings\fernando\Mis d" y un botón "Examinar" (icono de carpeta con flecha verde) a su derecha.
- Directorio de recursos:** Un campo de texto vacío.
- Nombre del libro:** Un campo de texto con el valor "Mascotas.lim".
- Dimensiones:** Una etiqueta "Dimensiones" sobre dos campos de texto que contienen "600" y "500", separados por un símbolo "X".
- HTML:** Una casilla de verificación marcada con "HTML" y un campo de texto con el valor "index.html".
- Plantilla:** Un campo de texto vacío con un botón "Examinar" a su derecha.
- Empaquetar:** Una casilla de verificación desmarcada con "Empaquetar".
- Directorio de las imágenes de la ayuda:** Un campo de texto vacío.

En la parte inferior del formulario hay dos botones: "Publicar" (icono de carpeta) a la izquierda y "Vista previa" (icono de lupa) a la derecha.

28. Marca la opción **HTML** e introduce el nombre del archivo HTML. Por ejemplo: **index.html**.
29. Clic en el botón **Publicar**.
30. Para ver el resultado final pulsa en el botón **Vista previa**.
31. Utiliza el explorador de archivos para situarte en la carpeta destino donde se exportó. Para publicar este libro es necesario subir el archivo HTML, el archivo **lim.swf**, el archivo **Mascotas.lim** y todos los archivos de las imágenes y los audios.