



Xogamos?



Imaxes Interactivas

Obradoiro Elaboración de Contidos Dixitais



As ferramentas de autor, permítennos crear contidos multimedia cunhas aplicacións sinxelas de manexar, co engadido de estaren en galego e seren gratuítas.

Xogamos?

A gran vantaxe é a creación de contidos adaptados exactamente ás nosas necesidades nun entorno de colaboración dentro no mundo docente.





www.educalim.com

Autor: Fran Macías

O sistema Lim é unha contorna para a creación de materiais educativos, composto por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) e un arquivo en formato XML (libro) que define as propiedades do libro e as distintas páxinas que o compoñen.

Coma **vantaxes** podemos destacar:

- Os arquivos están na web, non se instala nada no ordenador.
- Accesibilidade inmediata en internet.
- Independente do sistema operativo, hardware e navegador web.
- Tecnoloxía Macromedia Flash.
- Contorna aberta. Utilización de arquivos XML.

Windows, Linux e MAC



Por ejemplo permite:

- Crear aplicaciones educativas.
- Elaborar presentaciones.
- Exponer galerías de imágenes o sonidos.
- Elaborar páginas web 45 tipos
- Producir CD-ROMs interactivos.
- Crear catálogos.
- Editar periódicos en internet.
- Presentar información.



Desde o punto de vista educativo:

- Contorna agradable.
- Facilitade de uso para os alumnos e alumnas.
- Actividades atractivas.
- Posibilidade de control de progresos.
- Avaliación de exercicios.
- Recurso fácil para o docente. Non hai que preparar os ordenadores.
- Posibilidade de utilización en ordenadores, pda e Encerados Dixitais Interactivos.
- Creación de actividades de forma sinxela.

LIM precisa para o seu correcto funcionamento o plug-in Flash.

Necesidade de materiais adaptados e inquietude pola creacion de contidos.

A maior limitacion é a falta de imaxinacion.

EducaLIM

 Matemáticas [12]	 Lengua española [20]	 Literatura en español [5]
 Inglés [4]	 Conocimiento del medio [12]	 Educación Física [1]
 Lingua galega [4]	 Música [2]	 Coñecemento do medio [10]
 Arte, xeografía e historia [2]	 Arte, xeografía e historia [0]	 Literatura galega [0]
 Portugués [4]	 Física y química [8]	 Tecnología [2]
 Tecnoloxía [1]	 Xogos [3]	 Xogos [2]
 Recursos multimedia [7]		

[animais catalán](#)
[compositores](#) [dibujos](#) [física](#)
[galego](#) [galicia](#) [historia](#)
[imágenes](#) [infantil](#)
[inglés](#) [juegos](#)
[lectoescritura](#) [lenqua](#)
[literatura](#)
[matemáticas](#) [materia](#)
[medio](#) [memoria](#) [música](#)
[operaciones](#) [portugués](#)
[primaria](#) [química](#)
[secundaria](#)



Adaptación de Contidos Curriculares

A Saúde



PICTOS

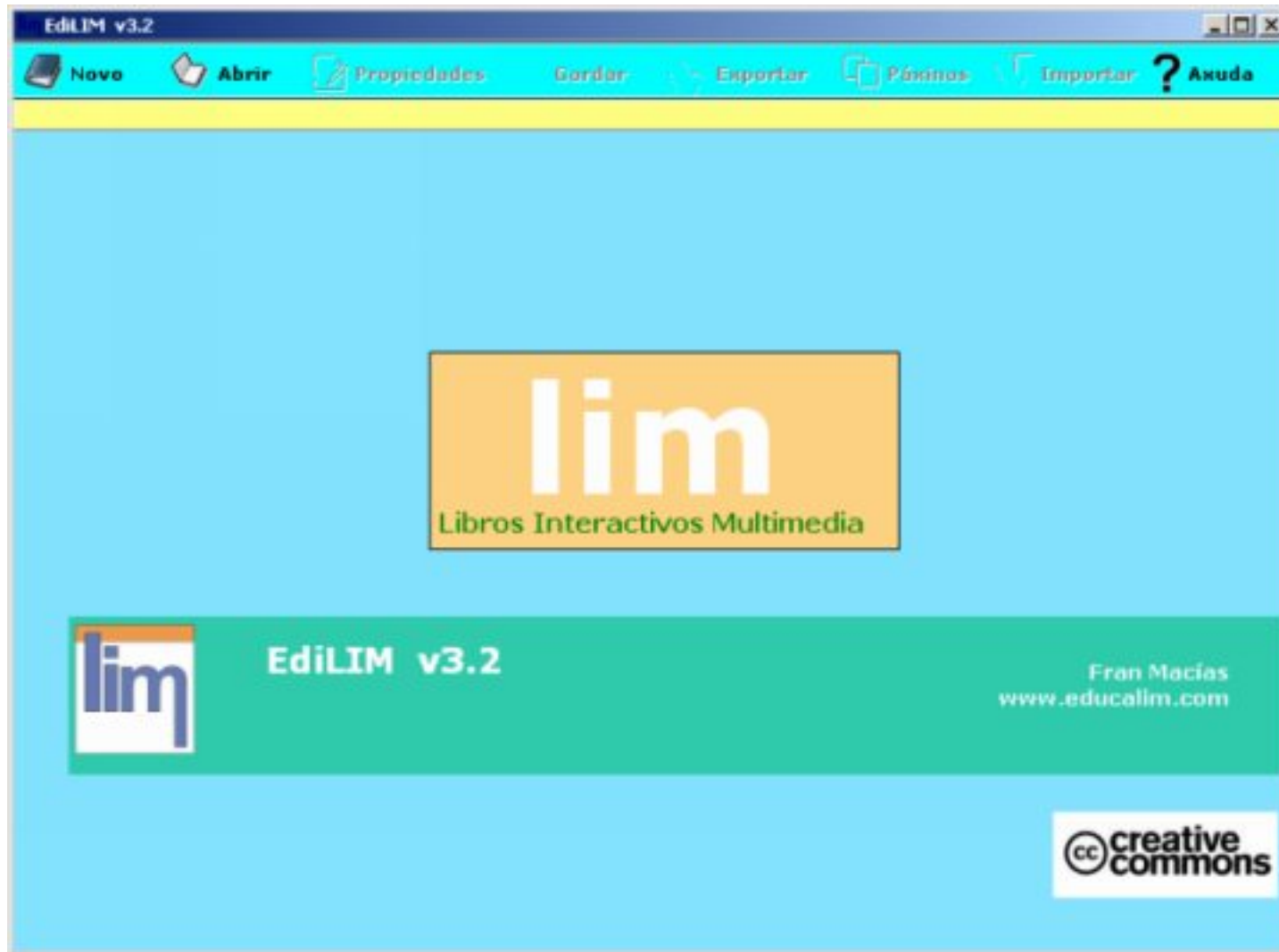
INFANTIL

LIM Colaborativo

Con qué se cura...



51 Tipos de Actividades



[Descarga EDILIM](#)
(Windows y Linux)

[Descarga Beta EDILIM para MAC](#)

Como é o proceso para comezar?

Vin as actividades de exemplo dos [51 Tipos de Actividades](#), podo ver como se fixeron?.

Sí, os pasos son:

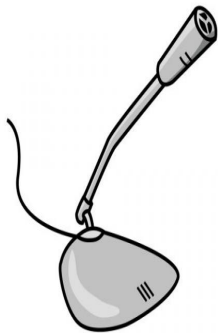
1. Teño que descargalo libro LIM ao meu ordenador, [Ligazón á descarga](#)
2. É un arquivo comprimido .zip, teño que descomprimilo. Se non teño un programa para manexar estes arquivos recoméndoche o 7-zip <http://7-zip.softonic.com/>
3. Descargo e abro o editor LIM. <http://www.educalim.org/descargas.htm>
4. Unha vez aberto o arquivo edilim.exe (ou o seu equivalente para linux ou mac) doulle a "abrir" e localizo o arquivo **vista4.lim** que está na carpeta que descomprimín. Xa podo ver as páxinas Problemas?. En qué paso quedaches? [Envía unha mensaxe](#)



Recursos antes de comezar

Imos crear materiais multimedia, polo que precisaremos:

- Imaxes e editor de imaxes; jpg, png, gif ([GIMP](#))
- Sons e editor de sons: mp3 ([Audacity version portable](#))
- Textos e editor: txt, html. (Bloc de notas e [Notepad ++](#))
- Vídeos, conversor e visor: flv, mp4. ([Format Factory](#) [VLC](#))
 - Para capturar videos de youtube: www.keepvid.com (Hai que ter [JAVA](#) no ordenador)
- Animacións Flash: Buscar arquivos .swf na rede



O que ven... creación actividades online

Recursos Interactivos

animais

tenta isto

miau
guau
muuuuu

b q n v x ñ ñ l p g n p
n d b n c v r g r m b v
r c a n n c ñ i t z r n
p b e g g o b f e q x p
g m j g x a e m h q
b m d z f s t v a c
z b x a s q a o v r
p y x r p p o m z m
ñ j l p x m z n o c
l l o c i i m i t t
u q o t g i a d e d
d c e e x p g j z a

a granxa

OPERACIONES ON-LINE

Tipo de operación:
Suma

Modo: Escribir

Páginas: 10

Número de cifras: 4 2

[Crear]

1. - Seleccione o tipo de operación e o modo de resolución.

2. - Indique o número de páginas do libro-LBM e as cifras máximas para xerar as operacións.

3. - Pulse crear.

[Descargar ZIP co script]

OPERACIONES MATEMATICAS

$$\begin{array}{r} 5705 \\ + \quad 43 \\ \hline \square\square\square\square \end{array}$$

[✓] 1 [→]

Puzles

Operacións online



Enviar archivo ZIP

Archivo:

Archivos soportados: empaquetados ZIP de LIM . Máximo 10 MB

A sua ligazón:

<http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.html>

Código blog con object:

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim" width="600" height="500"> <param name="movie" value="http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim" /> <param name="quality" value="high" /><param name="allowFullScreen" value="true"> <param name="allowsriptaccess" value="always"></object>
```

Código con iframe:

```
<div align="center"><iframe src="http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.html" frameborder="0" width="600" height="500" scrolling="auto"></iframe></div>
```

Código para drupal:

```
http://engalego.es/curso/lim/libro2/lim.swf?libro=libro2.lim
```

ZIP: <http://engalego.es/curso/lim/libro2/libro2.zip>

[ALMACÉN DE PROBAS](#)

[DWLIM, para descargar libros LIM](#)

Usuario: cursolim
Pass: cursolim09

PROXECTO

Xogamos?

Baixo o nome de **Xogamos?** agrúpanse unha serie de recursos informáticos adicados á elaboración e utilización de xogos de pregunta-resposta.

As ferramentas que inclúe para a creación de xogos son:

- [EdiPre](#): editor de preguntas. Programa informático para contornas windows e linux.
- [DEX](#): DEseño de Xogos. Aplicación para a construción das interfaces gráficas dos xogos. Válida para contornas windows, linux , mac e Internet.
- E por último [Xoga](#) é un script en flash que permite a utilización dos xogos en diversos sistemas operativos ademáis de Internet.

O traballo mereceu o 1º Premio no apartado de *Ferramentas de autor* nos *Premios a Recursos Educativos para a Sociedade da Información 2007* da Xunta de Galicia.

Autores: Fran Macías, Felo Couto e Xosé Antón Vicente.

[Exemplos](#)

Imos crear un xogo de preguntas para dous xogadores sobre o vocabulario dos alimentos en galego pensando en alumnos e alumnas procedentes doutras comunidades ou Países. O escenario do xogo é unha lagoa na que dúas rás compiten para ver quen salta antes todas as rochas da súa fila para chegar á auga.

Podedes baixar todos os arquivos precisos para facelo desde [aquí](#)



O primeiro paso é descomprimir a carpeta arquivos_xogamos.zip (se non téis un programa para descomprimirlo, o 7Zip. <http://www.7-zip.org> é unha boa opción, software libre e en galego)

- Co Edipre teredes que facer un mínimo de vinte preguntas coas fotos que che proporcionamos en formato .png con fondo transparente e os sons que precisades, que están contidos na carpeta preg .
- Co DEX crearedes o aspecto gráfico do xogo. Todos os arquivos precisos coas imaxes dos elementos do xogo están contidos na carpeta pel .

(Imaxes a utilizar: FONDO= fondo.png; CRONO=crono.png; MARCO=libretaftpq.png; MARCADOR=marcador2.png; TABOLEIRO=pedras.jpg; BOTON=pregunta.png; SON=son.png; LOGO=logoxogamos.png; PEZAS_A=ra1ft.png (menos a última posición refin1.png); PEZAS_B=ra2ft.png (menos a última posición refin2.png). Para configurar os Modos de Xogo: Tipo de xogo=2; Invertir=Non; Mostrar 1ª=Si; Dous xogadores=Si; Efecto=A elixir; Crono=0).

- O arquivo xoga.swf deberá quedar na carpeta sen modificación algunha. É o núcleo do programa e a súa misión é interpretar os arquivos xml creados no EdiPre e no DEX e convertilos no xogo.

Se non queredes modificar o código fonte do arquivo xogo.html, ao arquivo .xml creado co EdiPre deberás chamarlle preguntas.xml e gardalo na carpeta preg xunto coas imaxes dos alimentos e sons que alí hai; por outra banda, ao arquivo creado co DEX chamaraslle escenario.xml e gardaralo na carpeta pel.

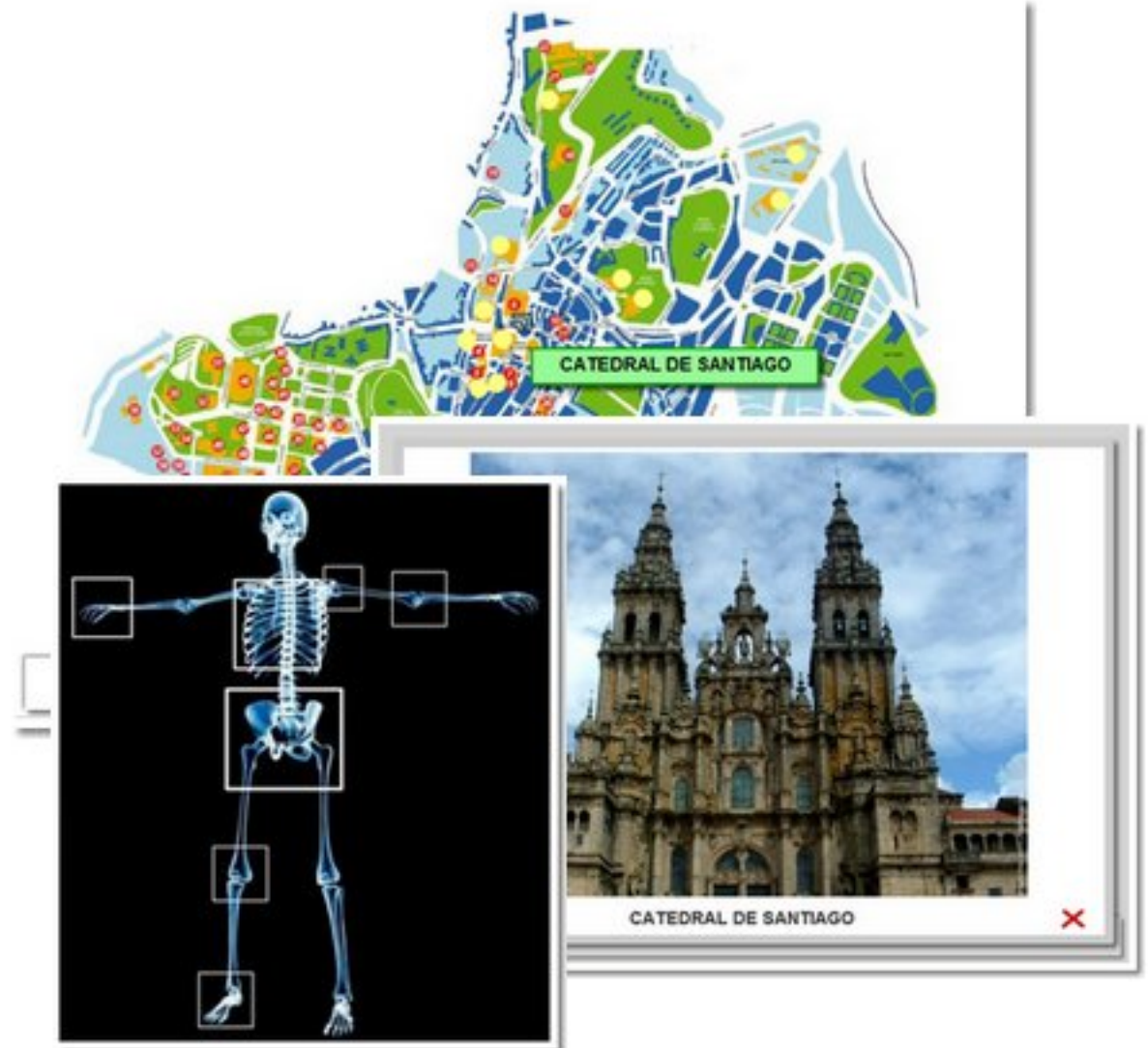
Se temos gardado todo no seu sitio, tan só lle daremos un dobre clic ao arquivo xogo.html para empezar a xogar.

Lémbroche que podes crear o teu propio arquivo .html(onde podemos visualizar o xogo) desde a páxina web: <http://www.engalego.es/crearxogo/crearxogo.htm> Neste caso os arquivos de configuración .xml creados co EdiPre e DEX poden chamarse como desexes ao igual que os cartafóis ou directorios onde estén contidos. Tan só tes que poñerlle a ruta exacta (directorio/arquivo.xml) nos pasos 3 (arquivo de configuración .xml creado co Edipre) e 4 (arquivo de configuración .xml creado co DEX) da web anterior. Logo gardas o arquivo xogo.html creado, xunto cos cartafóis anteriores e o intérprete flash xoga.swf e xa podes visualizar o xogo.



Unha Imaxe Interactiva é unha simple imaxe á que engadimos interacción mediante puntos, que son áreas quentes que responden a dúas accións do usuario: pasar o rato ou premer sobre elas.

Imaxes Interactivas





Grazas,
nsinodixital.net

contacto@e