



LIM (libros interactivos multimedia)

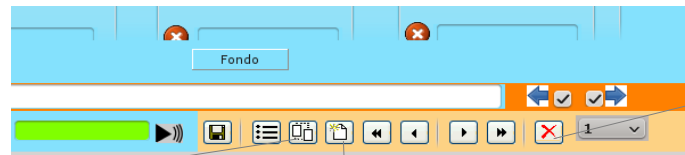
2 – Traballando con diferentes tipos de actividades

Este manual é a continuación de LIM 1 – creando no noso libro LIM

OBXECTIVO: Neste manual veremos como incluír, nas diferentes páxinas do noso libro, os diferentes tipos de actividades dispoñibles.

A) Crear unha nova páxina:

Cando se crea un novo libro automaticamente aparecerá a opción de crear a primeira páxina, pero a partir desá para engadir outra páxina adicional deberemos empregar o menú inferior

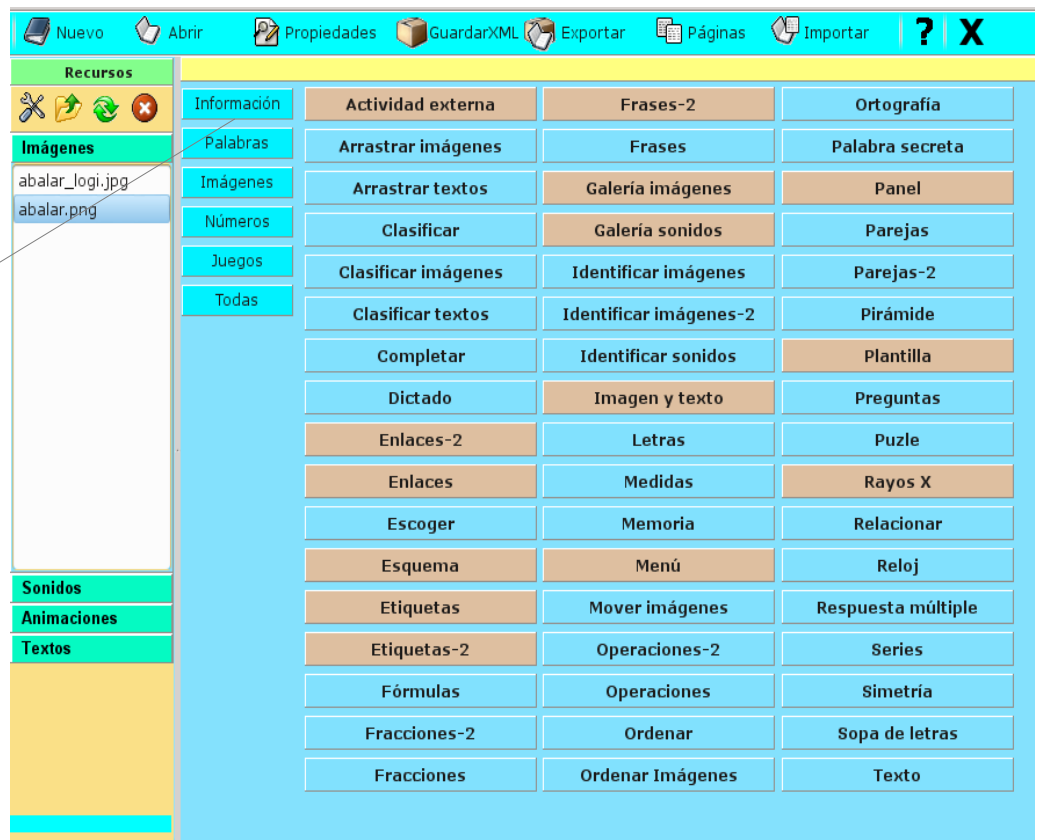


Facer unha copia da páxina anterior

Crear unha páxina

Borrar a páxina actual:
 Se nos equivocamos de actividade nunha páxina, deberemos borrarla enteira e voltar a creala

Cando engadimos unha nova páxina ó noso libro, teremos que escoller que tipo de actividade queremos empregar na mesma. Existen múltiples tipos de actividades que podemos empregar. **Cada páxina ten unha única actividade.**



Aquí podemos escoller a categoría de actividades, premendo en cada botón “aparecerán resaltadas” as actividades desa categoría.

Neste caso premeuse información. Este menú lateral é meramente informativo e non ten outra función.



B) TIPOS DE ACTIVIDADES:

Explicaremos aquí como facer algunhas das actividades máis habituais, para o resto, ou as que poidan aparecer en sucesivas versións do programa, podedes consultar a seguinte ligazón: <http://www.educalim.com/ccrear1.htm>

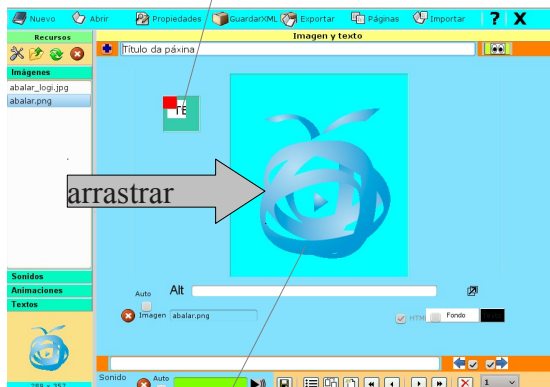
En cada páxina poderemos engadir un arquivo de son de son que soará de fondo na parte inferior.

IMAXE E TEXTO:

Características: Únicamente amosa información con texto e imaxes, soe usarse para crear a páxina de presentación.

Similare é a actividade "plantilla".

Escribimos o texto premendo na esquina superior esquerda (cadro vermello)

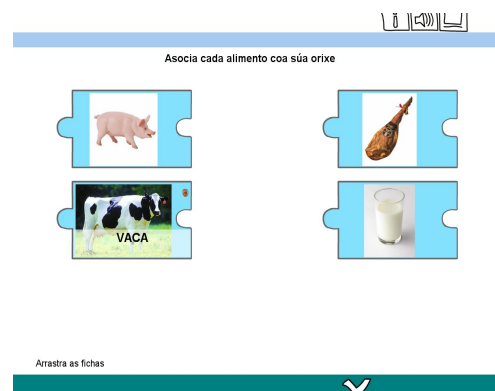
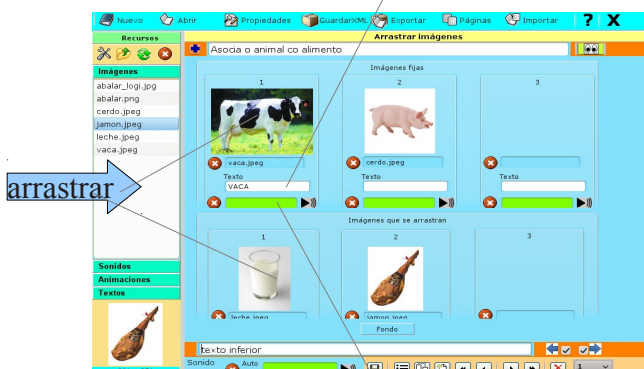


Engadimos a imaxe arrastrandoa desde a caixa de recursos ata o cadro

ARRASTRAR IMAXES:

Características: Permite que o alumno/a teña que unir dúas imaxes ou unha imaxe cun texto arrastrándoas. Permite ata tres asociacións que amosará aleatoriamente.

Podemos poñer un texto se o desexamos, ou só o texto ou só a imaxe incluso con sons



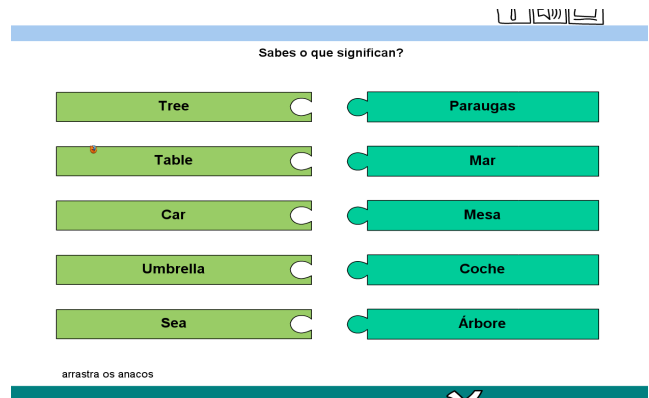
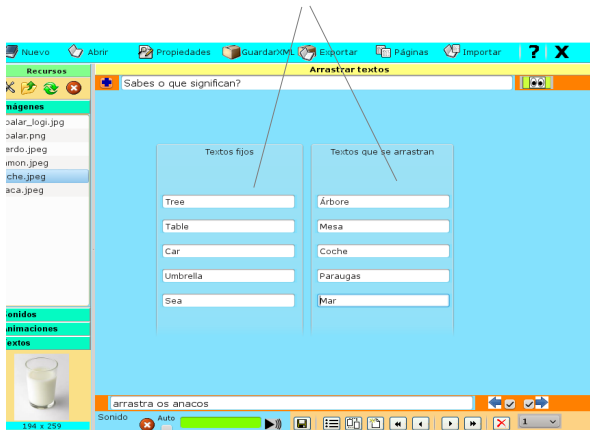
Podemos engadir un audio que sonará cando faga click sobre a imaxe ou palabra



ARRASTRAR TEXTOS:

Características: O alumno/a ten que arrastrar para “asociar” dúas palabras ou textos, permite ata 5 asociacións aleatorias.

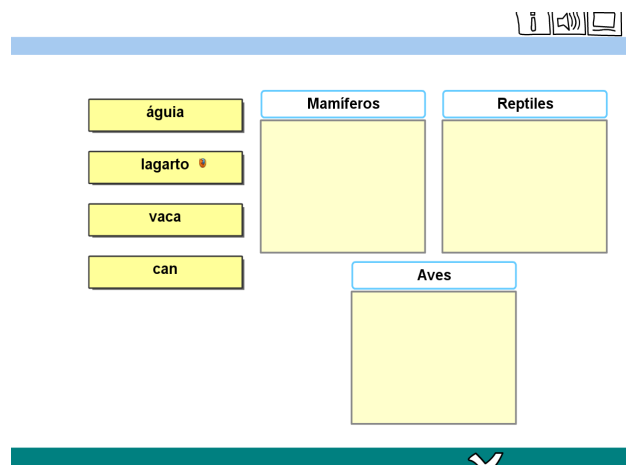
Escribimos as asociacións de texto



CLASIFICAR

Características: O alumno/a terá que arrastrar diferentes palabras a “ata catro caixas” clasificándooas

Escribimos os grupos



Escribimos as palabras a “clasificar”

Indicamos o número do grupo o que lle corresponde

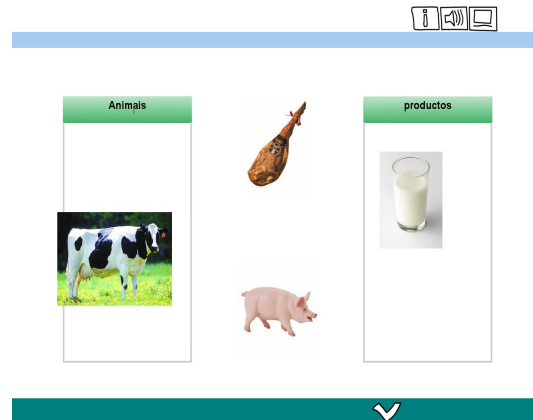
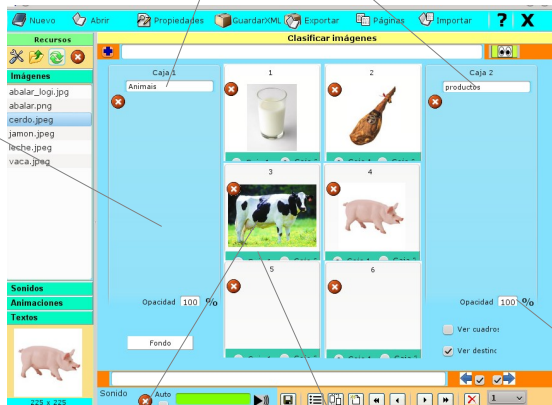


CLASIFICAR IMAXES:

Características: O alumno/a ten que arrastrar imaxes a dúas categorías

categorías

Imaxe de fondo da caixa (opcional)



Arrastramos a imaxe

Indicamos se vai na caixa 1 ou 2

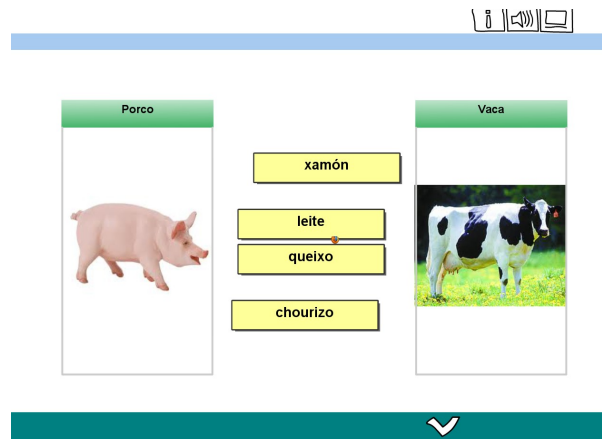
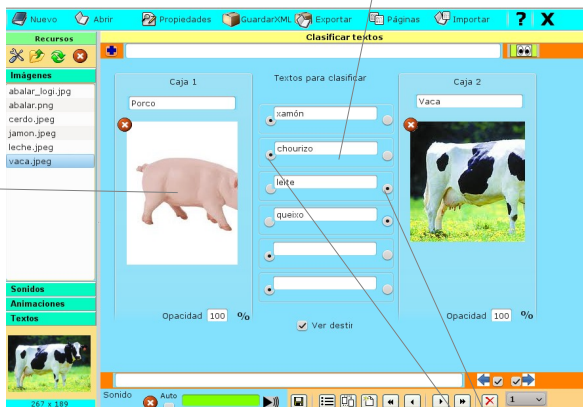
Indica a opacidade da imaxe de fondo da caixa

CLASIFICAR TEXTOS:

Características: O alumno/a ten que arrastrar diferentes palabras ou textos a unha das dúas categorías indicadas:

Textos a clasificar

Imaxe de fondo da caixa (opcional)



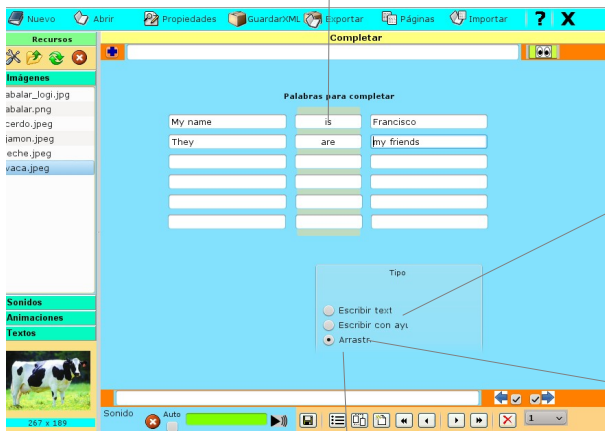
Indicamos a que caixa se corresponde, a da esquerda ou a da dereita



COMPLETAR:

Características: O alumno/a terá que completar ata 6 frases: escribindo palabras (con ou sen axuda) ou arrastrándoas.

Palabra ou texto a completar



My name Francisco

They my friends

Escollemos se deben arrastrarse as palabras ou escribirse

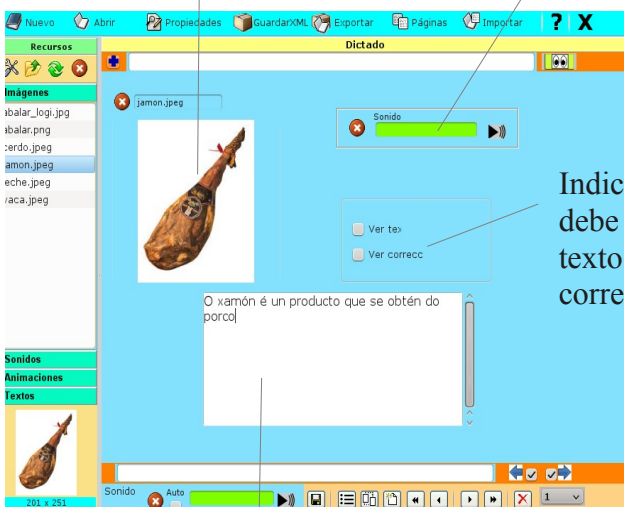
is are

DICTADO:

Características: O alumno/a ten que escribir exactamente igual ó indicado un texto. Pode ser amosado, dictado cun arquivo de audio, ou directamente dictado polo mestre/a. Permite indicar se queremos que se indiquen as correccións dos erros que se cometan.

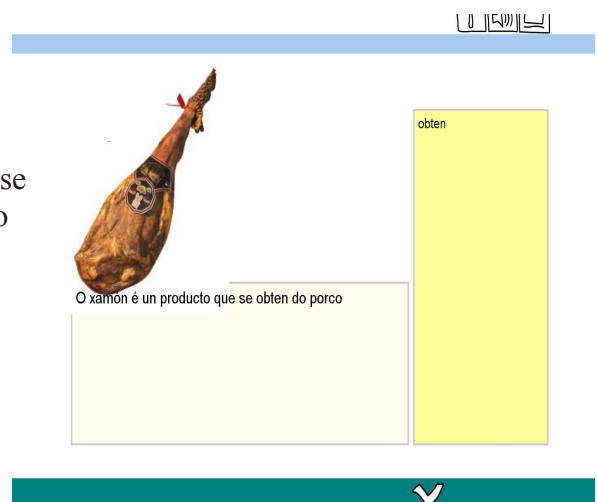
Podemos engadir unha imaxe

Podemos facer que o dictado sexa un arquivo de audio



Indicamos se se debe amosar o texto e as correccións

Texto que o alumno/a deberá escribir, exactamente igual

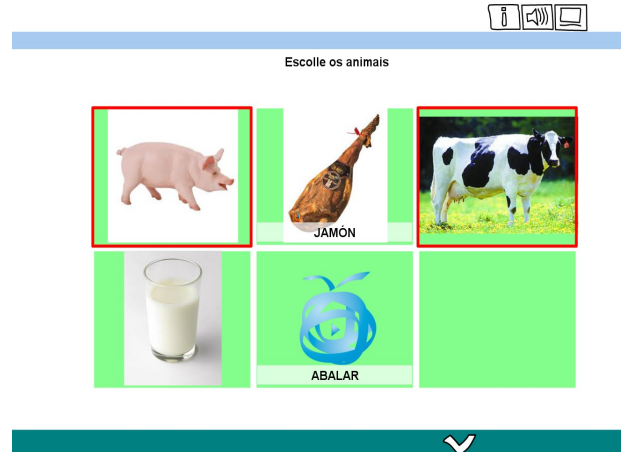
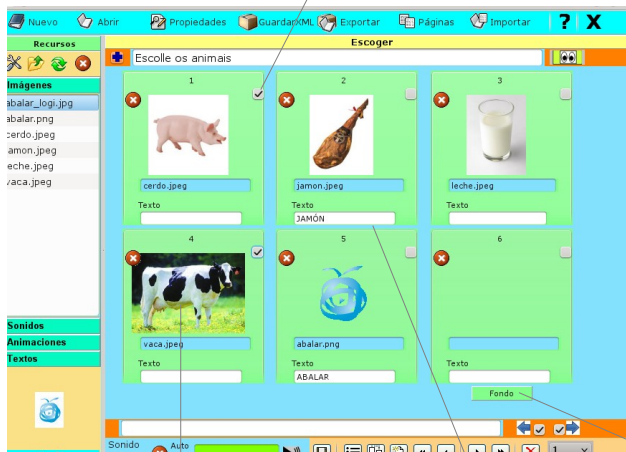




ESCOLLER:

Características: O alumno/a ten que escoller entre unha serie de imaxes, palabras ou ambos, aquelas que cumpren unha condición.

Marcamos aqueles que cumpren a condición



Arrastramos as imaxes

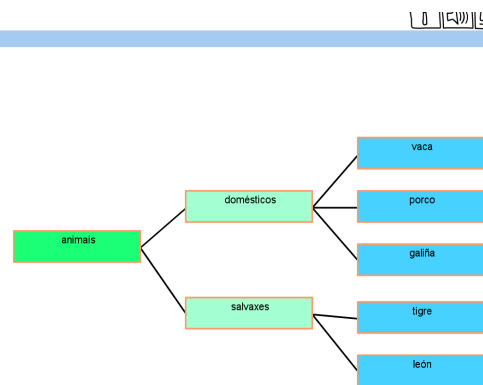
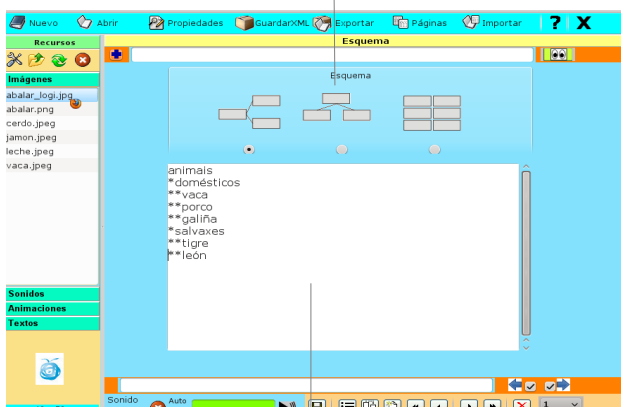
Escribimos un texto

Podemos escoller un fondo

ESQUEMA:

Características: Amosa un esquema sen posibilidade de interacción por parte do alumno/a.

Tipo de esquema



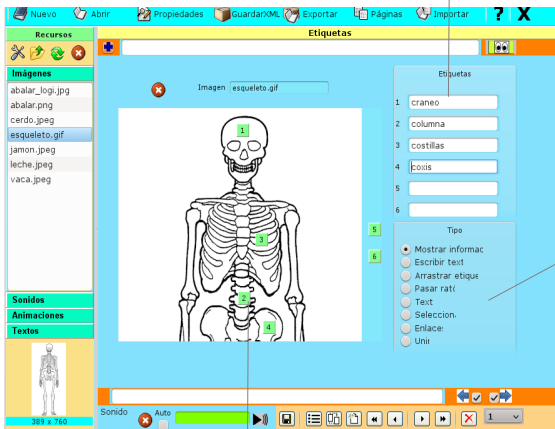
Escribimos os elementos do esquema seguindo, indicando os * para marcar a estrutura (os diferentes niveis), como no exemplo



ETIQUETAS:

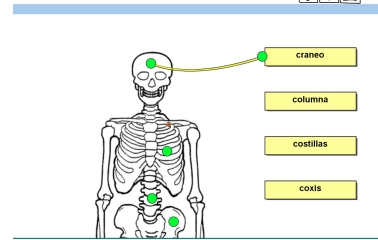
Características: O alumno/a ten que arrastrar diferentes palabras (etiquetas) ó seu lugar nunha imaxe.

Escribimos as palabras

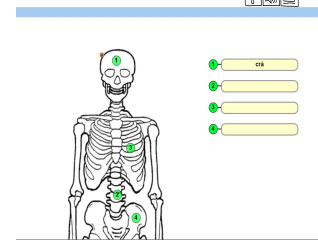


Arrastramos os números á imaxe no lugar correspondente

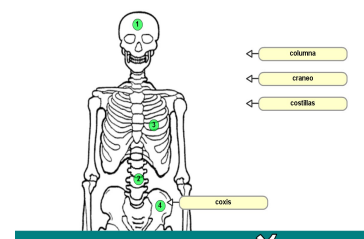
unir



escribir



arrastrar



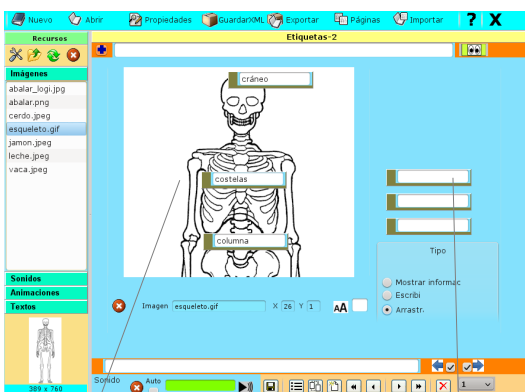
- Amosar información: amosa o nome asociado a un número na imaxe.

- Pasar rato: amosa a información ó pasar o rato.

- texto: amosa o nome sobre cada parte

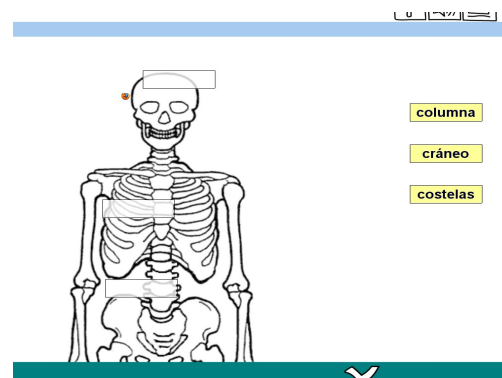
ETIQUETAS-2:

Características: Idéntico en funcionamento a “Etiquetas” pero amosando caixas, e permite mover a imaxe de fondo



Arrastramos a imaxe de fondo

Escribimos o texto e movémolo o seu lugar

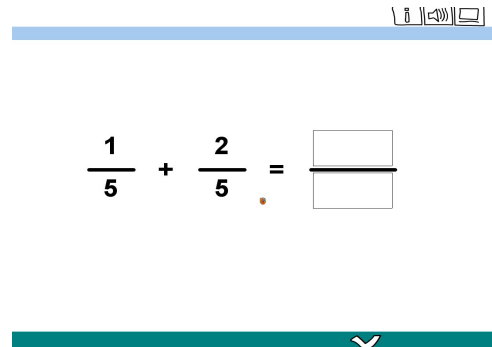
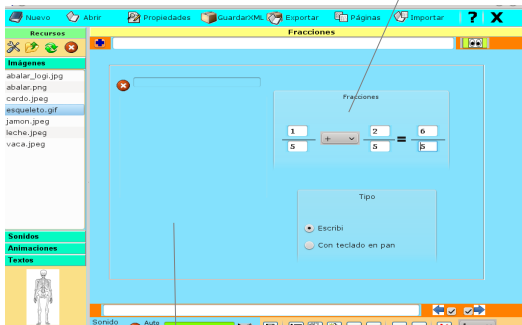




FRACCIÓN:

Características: O alumno/a ten que buscar a solución á operación con fraccións coas cantidades específicas indicadas. Para fraccións aleatorias ver "fraccións-2"

Indicamos a operación

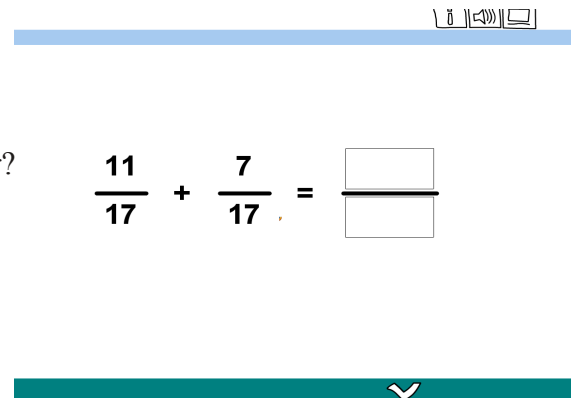
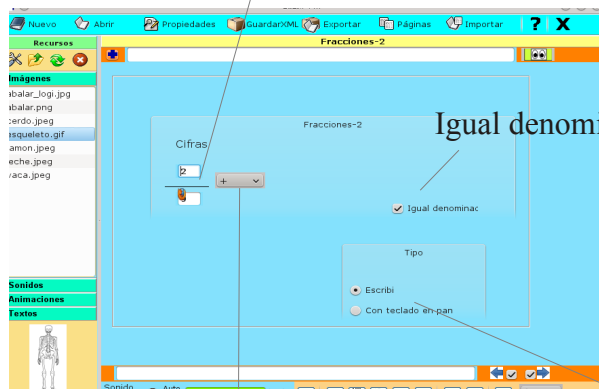


Podemos arrastrar unha imaxe informativa

FRACCIÓN-2:

Características: O alumno/a ten que buscar a solución á operación con fraccións xeradas aleatoriamente cos datos indicados.

Indicamos cantas cifras queremos no numerador e no denominador



Operación que queremos empregar

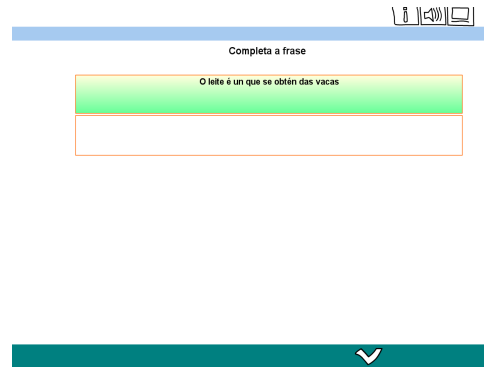
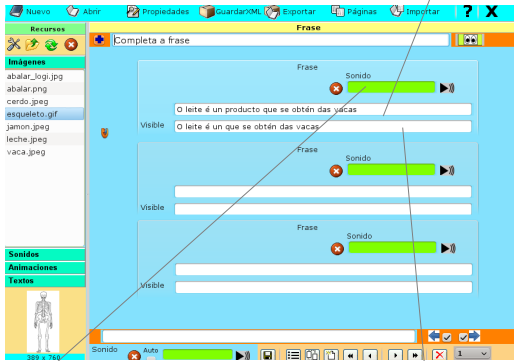
Escribir co teclado, ou teclado en pantalla



FRASES:

Características: O alumno/a ten que completar a frase indicada á que lle faltan palabras (existe unha versión mellorada chamada "frase-2"), podemos engadir tamén un audio.

Escribimos a frase completa



Escribimos a mesma frase pero sen varias palabras.

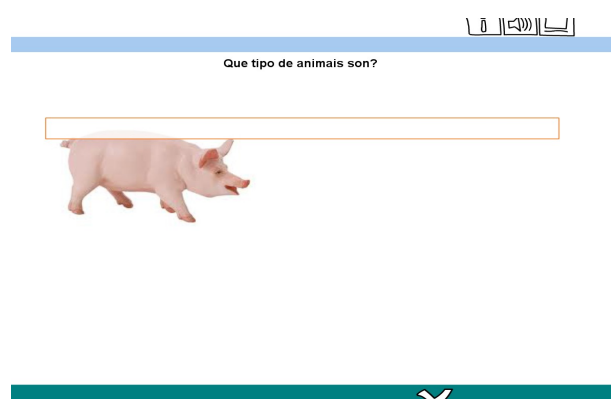
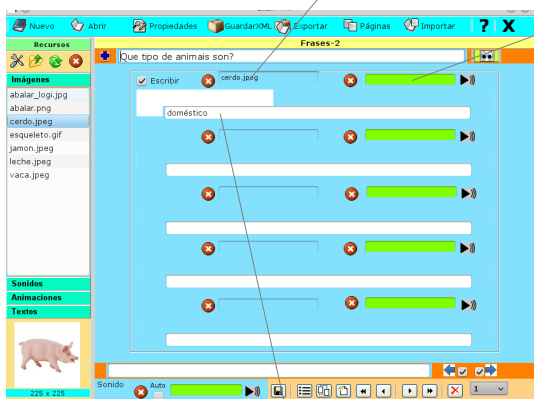
Podemos engadir un audio coa frase

FRASES-2:

Características: O alumno/a ten escribir o mesmo texto indicado, poden incluíse imaxes e sons.

Engadimos imaxes

Podemos engadir audio



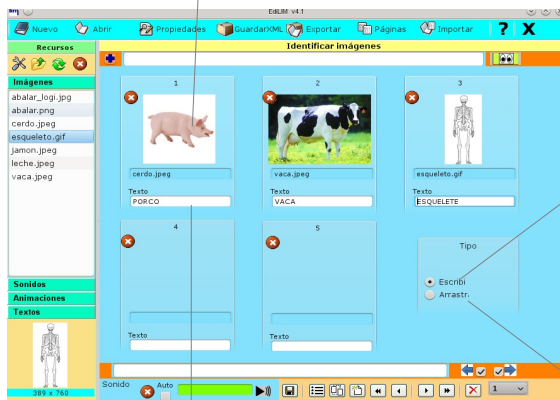
Texto que ten que escribir



IDENTIFICAR IMAXES:

Características: O alumno/a ten que arrastrar ou escribir cada palabra coa súa imaxe. Para facelo con textos usaremos "identificar imaxes-2"

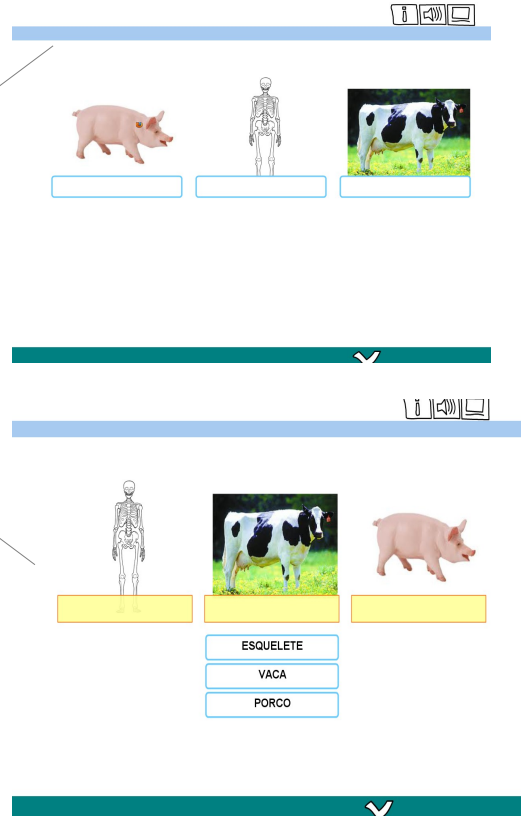
Arrastramos a imaxe



escribir

arrastrar

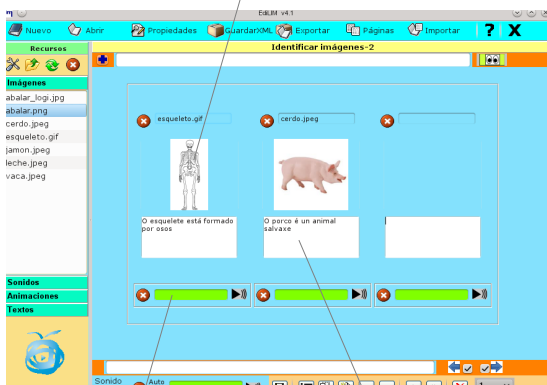
Indicamos o nome a escribir ou arrastrar



IDENTIFICAR IMAXES-2:

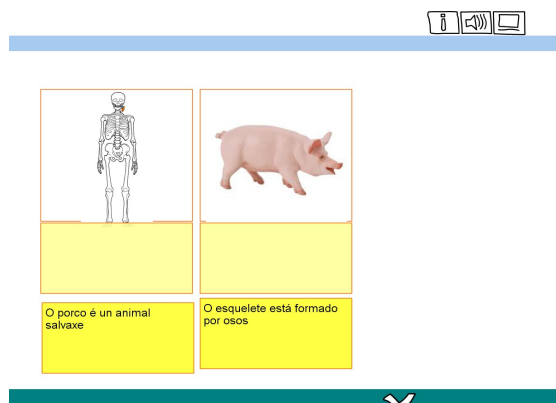
Características: O alumno/a ten que arrastrar ou escribir cada texto coa súa imaxe, permite tamén empregar sons.

Arrastramos a imaxe



Podemos engadir un audio que sonará cando faga click na imaxe

Escribimos o texto asociado

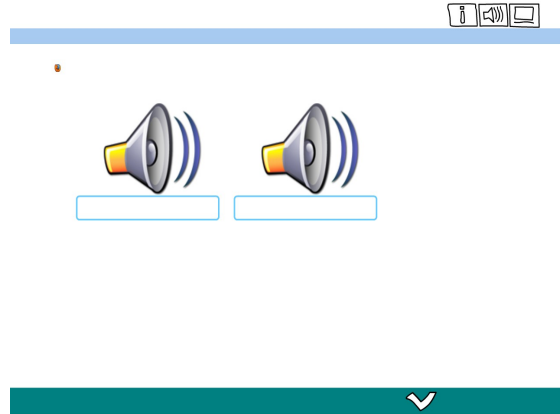
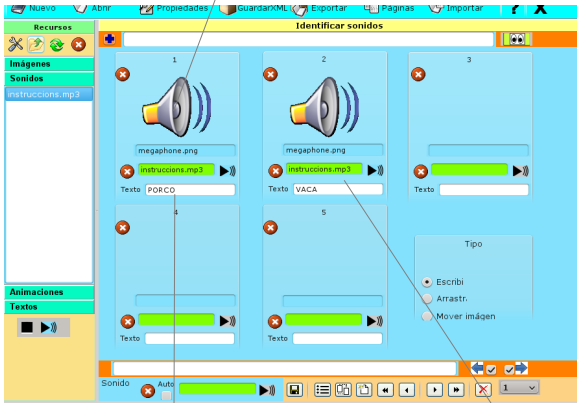




IDENTIFICAR-SONS:

Características: O alumno/a ten que arrastrar ou escribir un texto asociado a un sonido que poderá escoitar cando faga click na imaxe

Arrastramos a imaxe dun altafalante ou outra



Palabra a escribir ou arrastrar

Audio que soará ó facer click na imaxe

MEDIDAS:

Características: O alumno/a ten que arrastrar diferentes medidas, o número de veces que sexa necesario, ata "xuntar" a cantidade indicada (moedas e billetes, litros, metros, kg...)

Imaxe de fondo (opcional) Texto a amosar Cantidade a xuntar



Arrastramos a imaxe do elemento (moeda, metro, kg, litro...)

Texto: texto que se amosa no elemento

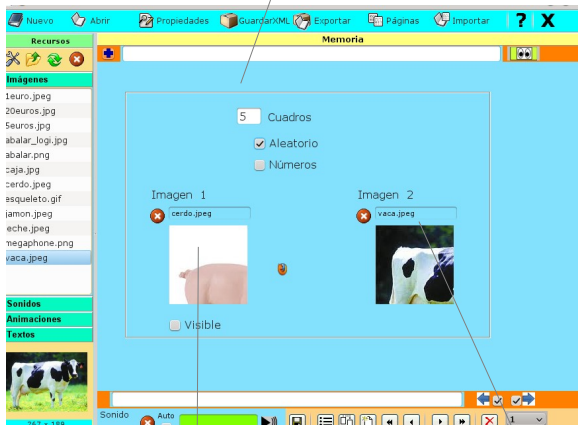
Valor: valor do elemento que se usará para sumalo e xuntar a cantidade total



MEMORIA:

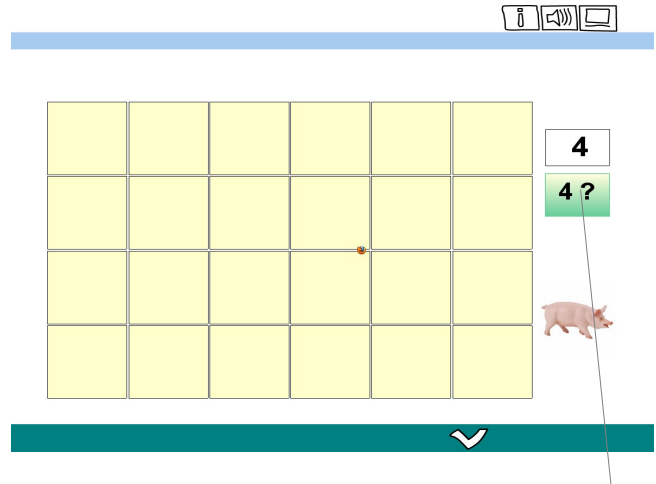
Características: O alumno/a ten buscar entre as tarxetas "dadas a volta" tantos obxectos como indique a imaxe de referencia. Para actividades "memory" usar as actividades "parellas"

Número máximo de veces que se repetirá a imaxe a buscar



Imaxe que haberá que buscar

Imaxe que repetirá no resros dos cuadros



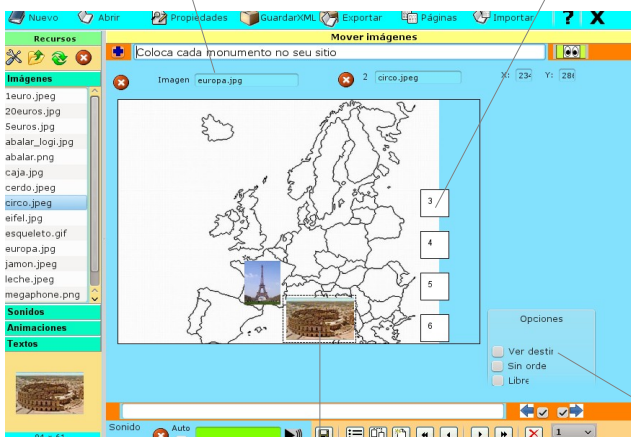
Facendo click amósanse as imaxes ocultas, deberá permer sobre todas eles "de memoria", o número indica cantas buscar

MOVER IMAXES:

Características: O alumno/a ten que arrastrar imaxes para colocalas no lugar axeitado sobre outra imaxe.

Arrastramos o fondo: 350px de alto

Arrastramos a cada número as imaxes a mover



Colocamos cada imaxe arrastrada no lugar correcto



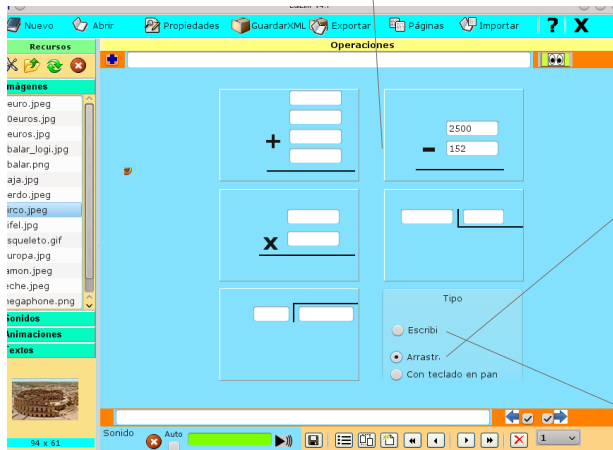
Ver destino, indicará no fondo con números onde colocar as imaxes.



OPERACIONES:

Características: O alumno/a ten facer a operación aritmética indicada (escribindo ou arrastrando), con valores fixos. Para crear operacións de xeito aleatorio empregar "operacións-2"

Completamos unha operación cos valores que queiramos



| | | | |

$$\begin{array}{r}
 2500 \\
 152 \\
 30 \\
 - 150 \\
 \hline
 \end{array}$$

arrastrar

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 -

| | | | |

$$\begin{array}{r}
 2500 \\
 152 \\
 30 \\
 - 150 \\
 \hline
 \end{array}$$

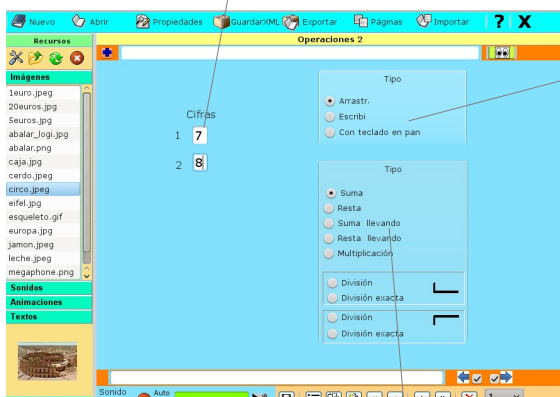
escribir

OPERACIONES-2:

Características: O alumno/a ten facer a operación aritmética indicada (escribindo ou arrastrando), creada de forma aleatoria.

Indicamos o número de cifras de cada liña

Eleximos arrastrar ou escribir



| | | | |

$$\begin{array}{r}
 8901463 \\
 + 70102 \\
 \hline
 \end{array}$$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 -

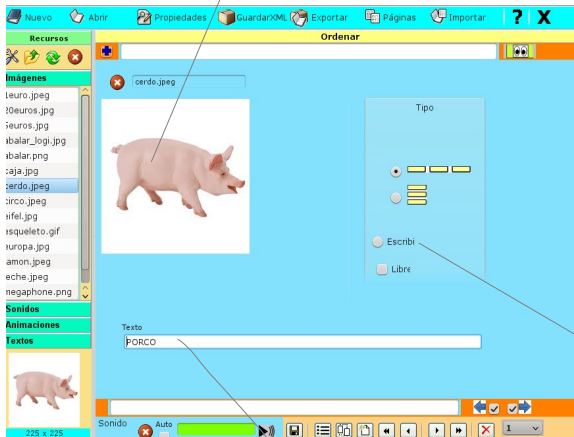
Indicamos o tipo de operación.



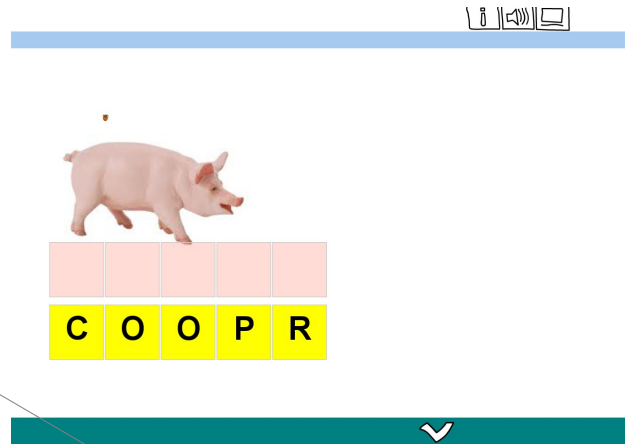
ORDEAR:

Características: O alumno/a ten ordear as letras para formar a palabra, pode ser arrastrando ou escribíndoas.

Engadimos a imaxe



Escribimos a palabra a formar

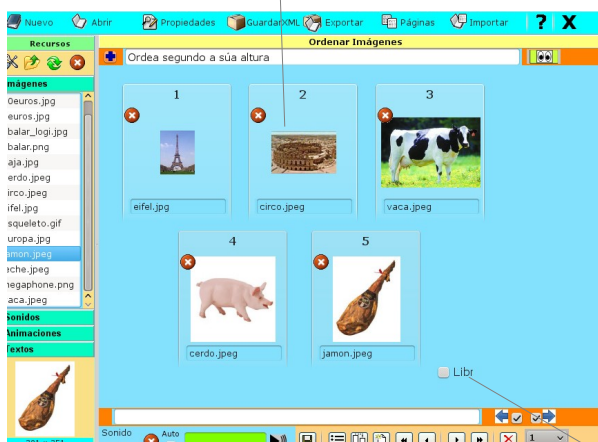


Indicamos se queremos escribir en lugar de arrastrar as letras

ORDEAR IMAXES:

Características: O alumno/a ten arrastrar as imaxes para colocalas na orde correcta.

Imos arrastrando a imaxes na orde correcta



Marcando esta opción aparecerán xa ordeadas

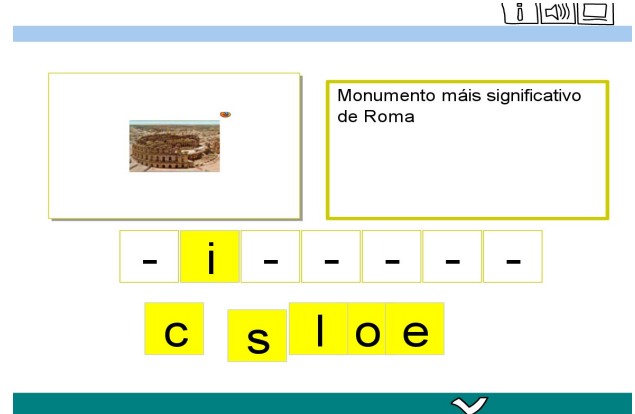
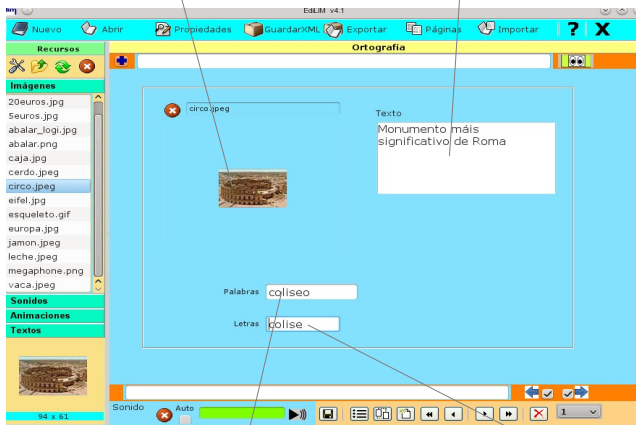


ORTOGRAFÍA:

Características: O alumno/a ten construír unha palabra, arrastrando letras, que terá que descubrir a partir dunha definición. Só aparecerán as letras que forman parte da resposta

Podemos engadir unha imaxe

Escribimos a definición ou texto



Palabra ou palabras que son a resposta correcta

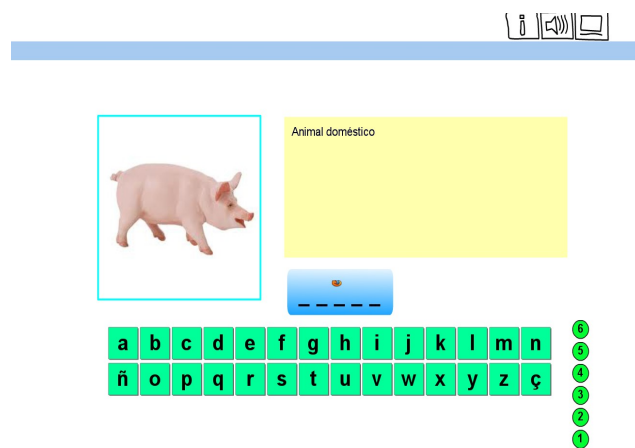
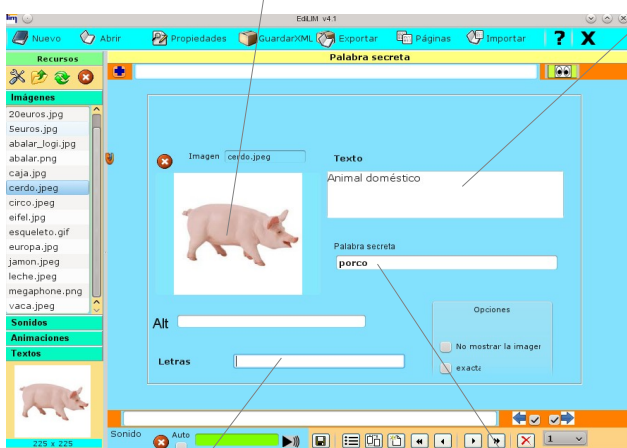
Letras que se amosarán para ser arrastradas e formar a palabra (deben ser todas)

PALABRA SECRETA:

Características: O alumno/a ten construír unha palabra, arrastrando letras, que terá que descubrir a partir dunha definición. Existirán moitas letras para elixir, incluso que non forman parte da resposta, deberá "buscar entre todas"

Arrastramos a imaxe

Escribimos a definición



Opcional: podemos idicar as letras a elixir, ten que incluír as da resposta

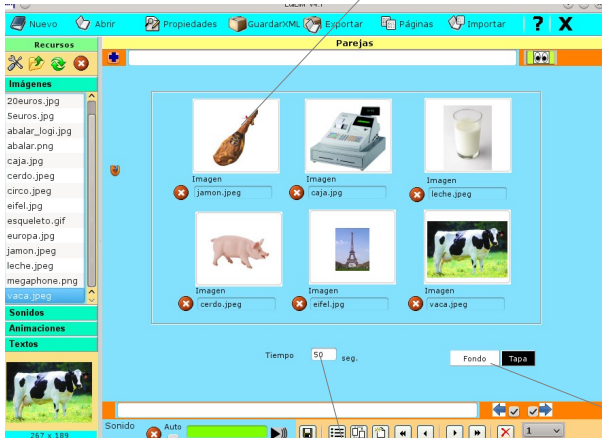
Palabra a descubrir



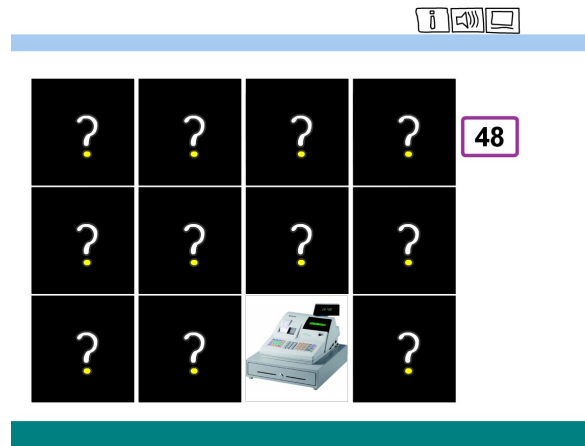
PARELLAS:

Características: O alumno/a ten descubrir, nunha serie de tarxetas ocultas as parellas que se agochan (ata 6 parellas), nun tempo indicado

Subimos as imaxes que haberá que buscar



Tempo en segundos para realizalo

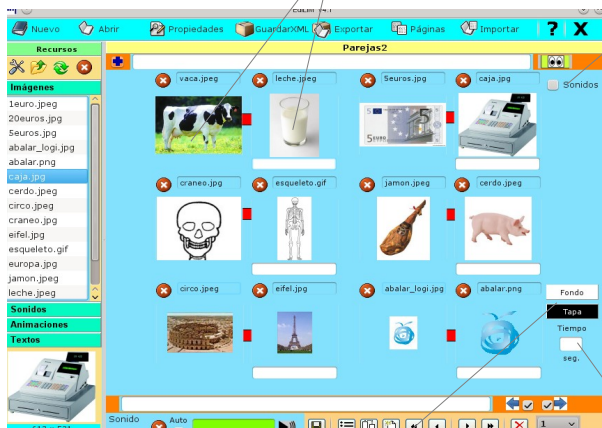


Podemos escoller un fondo e cambiar tapa (o que se ve coa tarxeta volteada) por defecto aparece un signo de interrogación sobre fondo negro

PARELLAS-2:

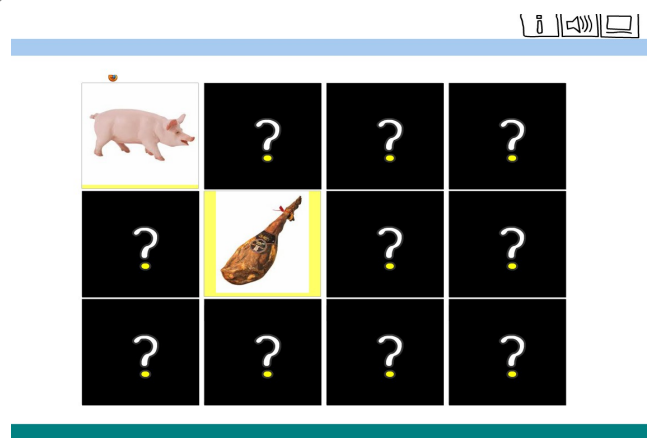
Características: Similar a "parellas", o alumno terá que facer parellas, buscándoas en tarxetas ocultas, pero neste caso non terán porque ser "a mesma imaxe", senón que poderán ser dúas imaxes relacionadas.

Arrastramos dúas imaxes relacionadas



Podemos cambiar, se o desexamos, o fondo e as tapas (por defecto interrogante branca sobre fondo negro)

Podemos facer o mesmo, pero traballando con arquivos de son, premendo esta opción.



Podemos indicar un tempo en segundos para rematar

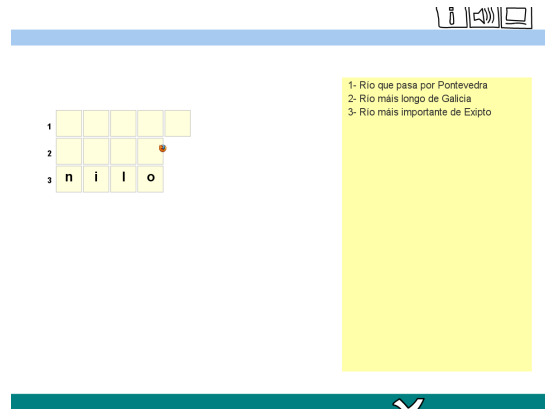
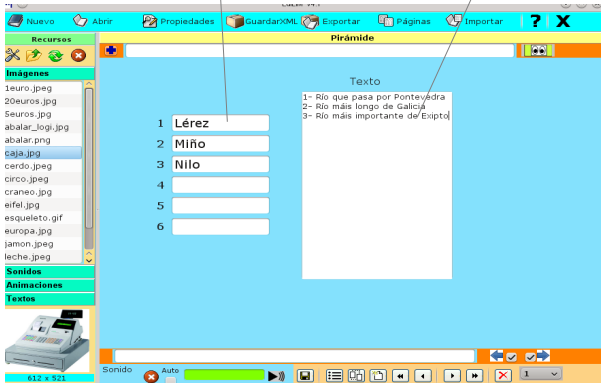


PIRÁMIDE:

Características: O alumno/a ten facer en encrucillado.

Escribimos as palabras

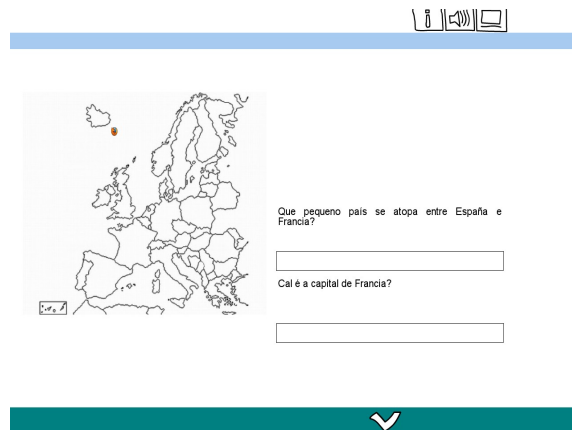
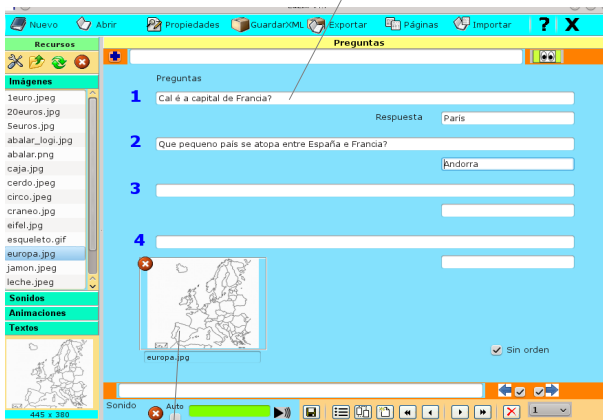
Escribimos as definicións



PREGUNTAS:

Características: O alumno/a ten escribir a resposta a varias preguntas (ata 4)

Escribimos cada pregunta coa súa resposta



Engadimos unha imaxe se o desexamos

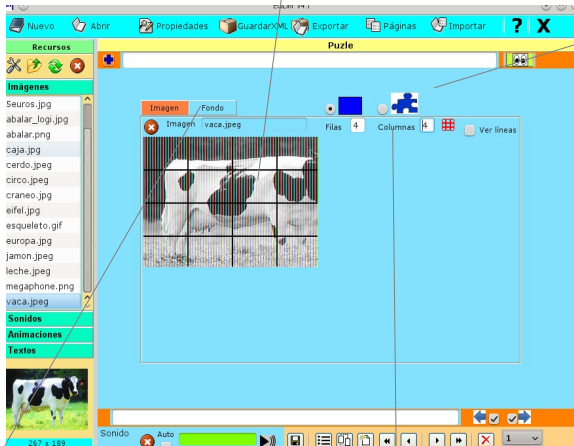


PUZLE (CREBACABEZAS):

Características: O alumno/a ten facer un puzzle (poderá ter ou non un modelo de fondo)

Arrastramos a imaxe a usar como puzzle

Escollemos a forma das pezas



Indicamos, se o desexamos, unha imaxe de fondo

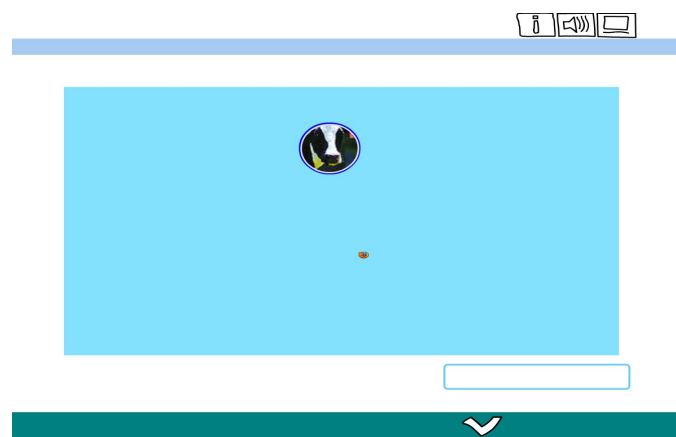
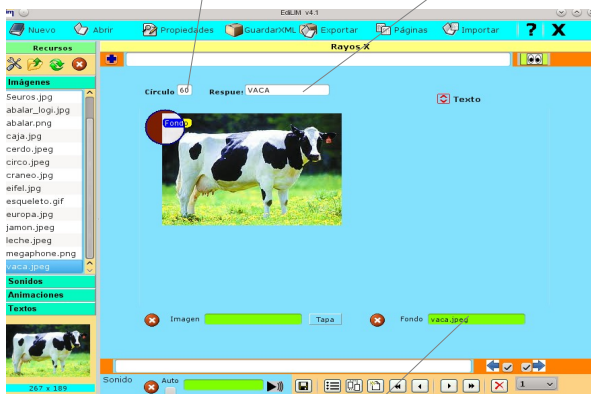
Indicamos cantas filas e columnas teña o puzzle

RAIOS X:

Características: O alumno/a ten que descubrir que se esconde nunha imaxe oculta, da que so verá "un anaco" a través dun círculo que se move.

Diámetro do círculo

Palabra coa resposta



Arrastramos a imaxe de fondo



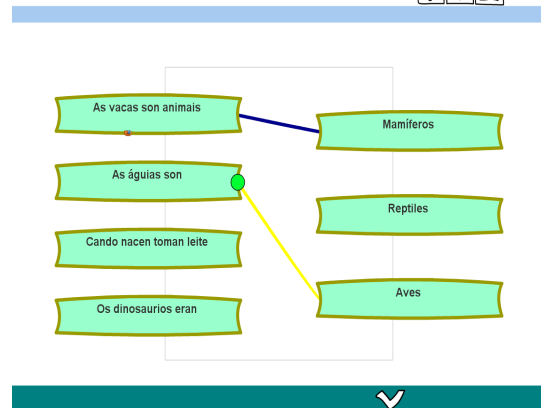
RELACIONAR:

Características: O alumno/a ten unir con frechas textos en dúas columnas.



Textos da columna 1

Indicamos o número da columna 2 coa que se relaciona



Textos da columna 2

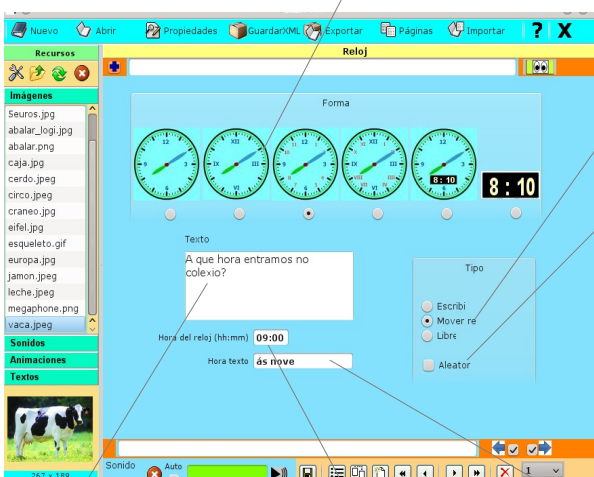
RELOXO:

Características: O alumno/a ten marcar a hora nun reloxo ou escribir a hora indicada.

Escollemos un tipo de reloxo

Podemos escoller que teña que “escribir” a hora, mover as agullas do reloxo ou que apreza marcada.

En aleatorio amosa unha hora ó azar



Texto coa pregunta

Hora numérica, en formato 00:00, será usada para comprobar se é correcta a resposta

Texto coa hora que se amosará



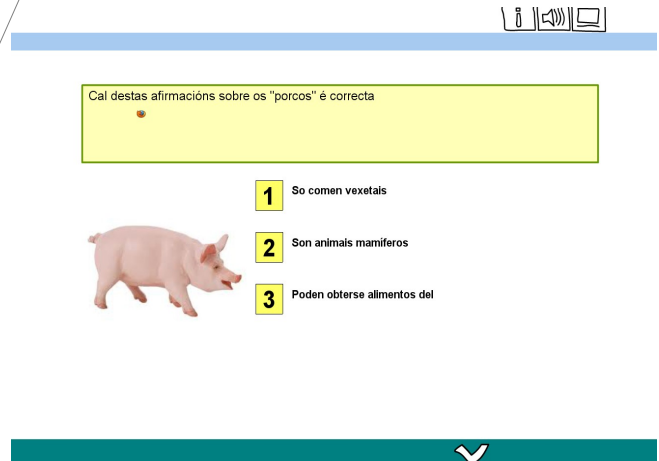
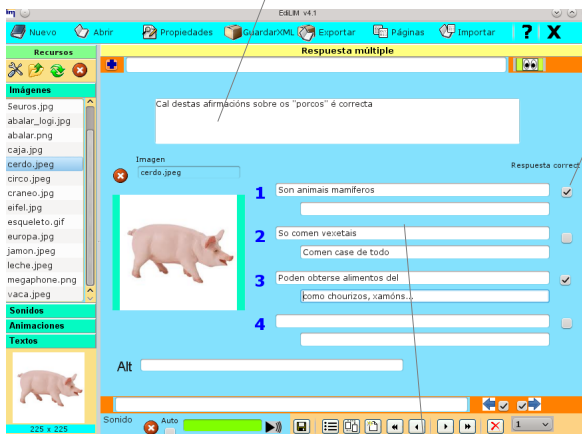


RESPOSTA MÚLTIPLE:

Características: O alumno/a ten que escoller varias respostas “correctas” de entre as ofrecidas

Texto da pregunta

Marcamos as correctas

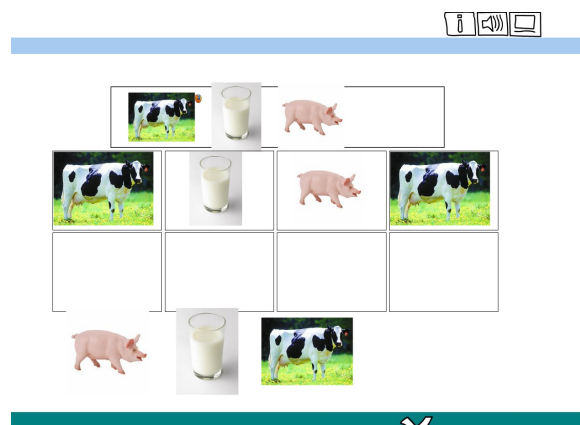


Respostas correctas e incorrectas: A primeira liña é o texto que se amosa, a segunda o texto “complementario” que se amosará cando se solucione a actividade.

SERIES:

Características: O alumno/a ten completar a serie seguindo o modelo.

Arrastramos as imaxes a usar na serie



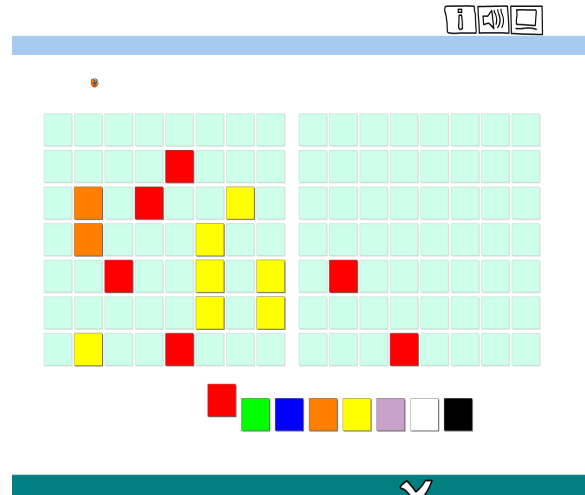
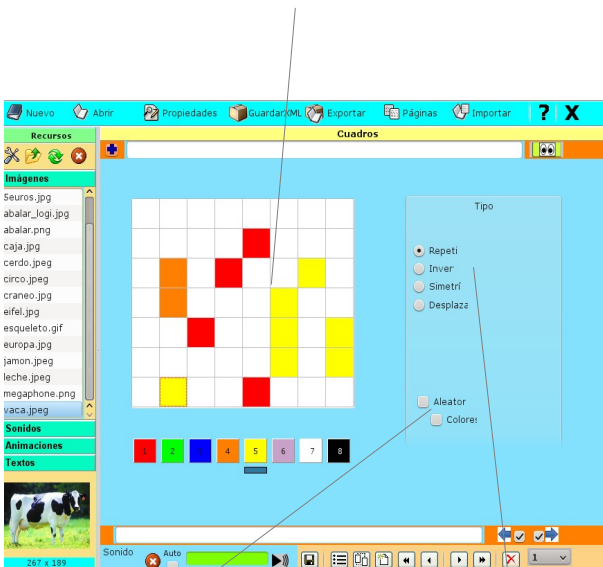
Se marcamos aleatorio, indicarse unha serie ó azar, se o desmarcamos seguirá a orde que indicamos.



SIMETRÍA:

Características: O alumno/a ten que reptir o patrón de cores indicado.

Indicamos o patrón de cores

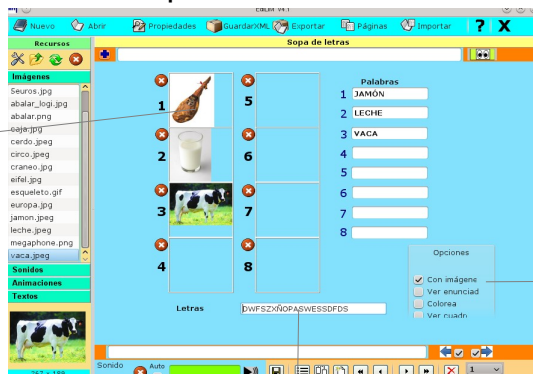


Opcións de simetría e representación.

Elexindo aleatorio creará un patro ó azar de cada vez

SOPA DE LETRAS:

Características: O alumno/a ten que resolver unha sopa de letras. As definicións poden ser textos ou imaxes

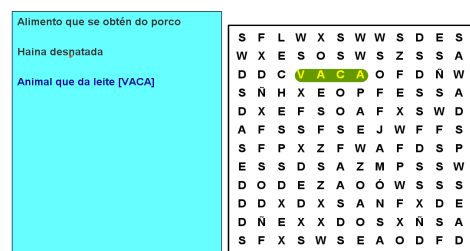
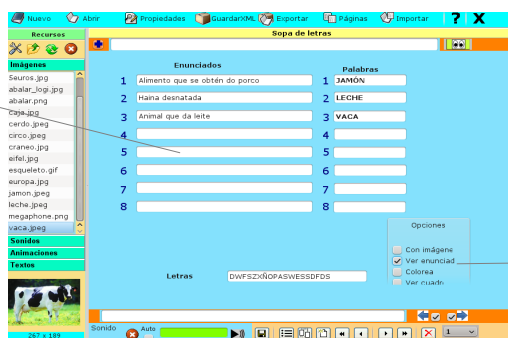


imaxes



Letras adicionais para engadir na sopa de letras

definicións

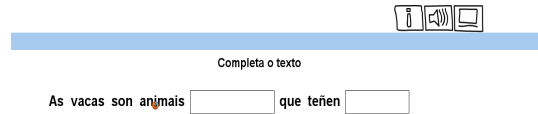




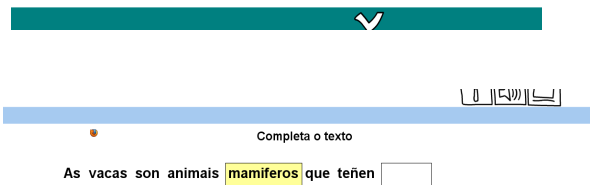
TEXTO:

Características: O alumno/a ten que arrastrar ou escribir palabras para completar o texto

Escribimos o texto, marcando cun * antes dunha palabra, se queremos que o alumno/a teña que completala ou seleccionala.



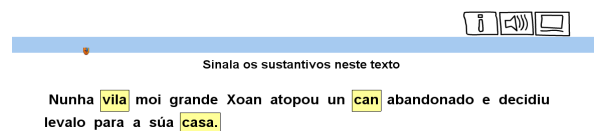
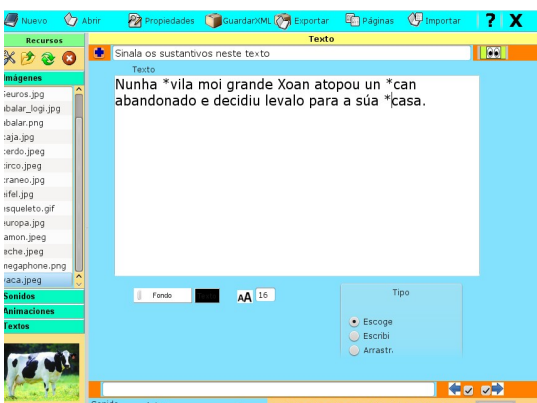
escribir



arrastrar



Se seleccionamos a opción "escoller" o alumno terá que seleccionar aquelas palabras indicadas cun *.



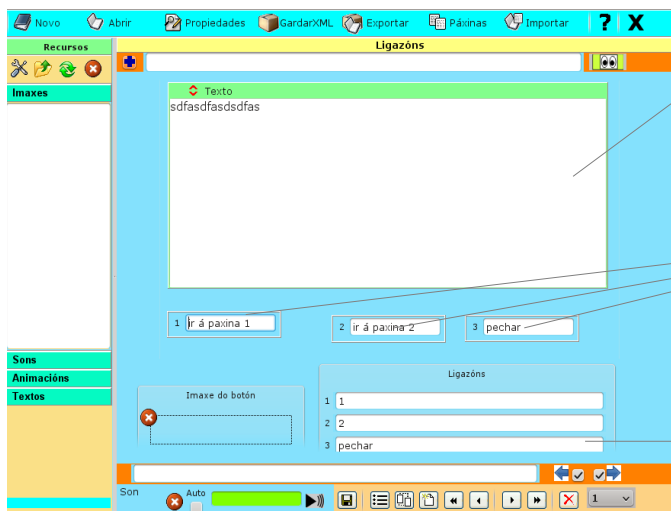


Outros tipos de actividades para a navegación:

Existen unha serie de actividades destinadas a crear menús e botóns de navegación dentro do noso libro LIM, estas “actividades” non podemos consideralas como tal, xa que a súa única función é desprazarnos polo libro.

ENLACES (ligazóns) - crea botóns

A súa función en amosar unha serie de botóns nunha páxina que nos leve directamente ata outra páxina do mesmo, a modo de menú. Esta actividade (a diferenza de enlaces_2, permite mover so tres botóns pola pantalla.



Podemos escribir un texto informativo (opcional)

Texto que terá cada botón.

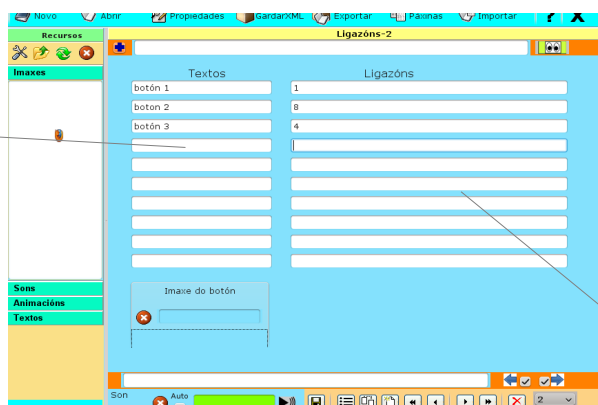
Podemos desprazalos arrastrándoos pola pantalla ata o lugar que queiramos.

Indicaremos o número da páxina á que queremos que nos leve o botón, ou ben a palabra “pechar” para que se peche o libro se se preme ese botón.

ENLACES 2 (ligazóns 2) – crea botóns

A súa función en amosar unha serie de botóns nunha páxina, neste caso ata 10 botóns, pero aparecerán de forma fixa na pantalla nun lateral

Texto de cada botón



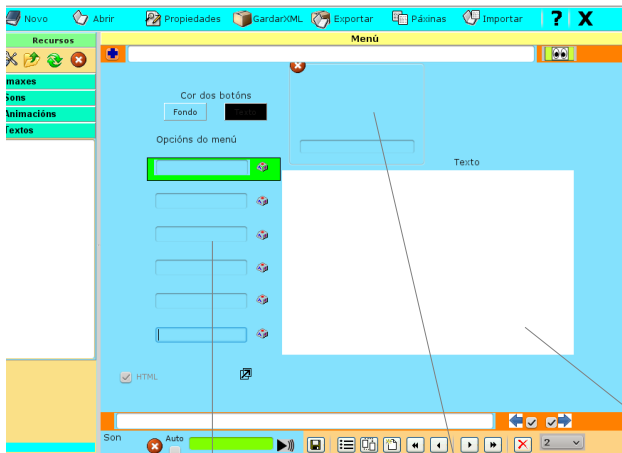
Indicaremos o número da páxina á que queremos que nos leve o botón, ou ben a palabra “pechar” para que se peche o libro se se preme ese botón.

Tamén poderemos indicar un enderezo de internet



MENÚS:

A súa función é crear un menú lateral, que o premer sobre cada botón nos amose un texto e ñunha imaxe distinta.



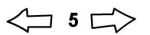
Texto de cada botón

Imaxe que se mosa o premer o botón

AS MÁSCARAS UNHA A UNHA...

Máscara típica de **Vilariño de Conso**, moi semellantes ós de **Viana e Manzaneda**, de feito denominanse de igual xeito. O seu traxe consta dunha **camisa branca** cunhas tiras de tea de diferentes cores que van facendo **figuras xeométricas**, os **pantalóns son de cor vermella** cuns flocos. A súa **máscara** está feita de **madeira de bidueiro pintada de negro e vermello**.
Levan unha máscara que ten dúas partes: a **carauta e a pantalla**.
No seu rostro márcanse os beizos, os ollos e as meixelas.
A decoración da pantalla é con motivos vexetais en formas xeométricas.
Están feitas con papel maché e cartón duro acharolado. Os motivos da pantalla

Le e aprende



Texto que se amosa cando se preme cada botón