



El entorno LIM

Después de ver y analizar brevemente algunas herramientas de autor que se utilizan frecuentemente para crear materiales educativos, nos decidimos por LIM para empezar a elaborar los nuestros. Escogemos esta herramienta por varias razones:

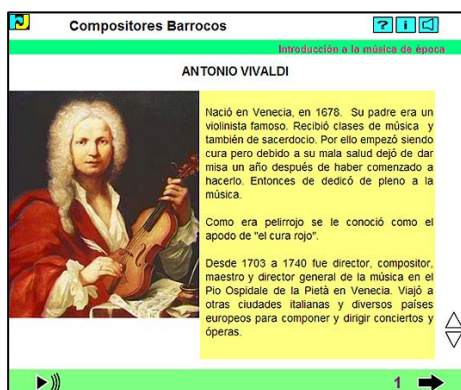
- Ⓧ En primer lugar y principalmente por lo sencillo de su uso, lo que la hace más adecuada para iniciarse en esta labor y comprender cómo funcionan los programas que se utilizan para esta tarea.
- Ⓧ También por la gran variedad de actividades que se puede hacer, hay hasta 30 modelos de páginas diferentes.
- Ⓧ Con LIM se elaboran auténticos libros digitales ya que se pueden crear páginas para presentar información y páginas para hacer actividades.
- Ⓧ Se pueden integrar textos, fotos, gráficos, animaciones, sonido, video...
- Ⓧ No es necesario hacer instalaciones previas en el ordenador para ver los materiales, estos se presentan en formato de página web y utiliza la tecnología Flash, lo que asegura su accesibilidad prácticamente al 100% independientemente del sistema operativo, del ordenador y del navegador que se esté utilizando.
- Ⓧ Ofrece la posibilidad de evaluar los ejercicios y de controlar los progresos.
- Ⓧ Las actividades son atractivas y se presentan en un entorno agradable.
- Ⓧ Por último, es una herramienta de libre uso y difusión siempre que se respete su gratuidad y su autoría.

El inconveniente del programa es que solo podemos elaborar los materiales en Windows, aunque su autor está trabajando en una versión para Linux que hará posible crear materiales desde el entorno Guadalinex.

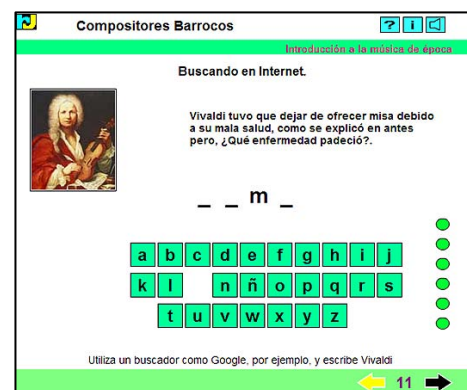
Además, LIM es una herramienta muy nueva. Se dio a conocer hace un año por lo que seguramente irá mejorando a medida de que pase el tiempo.

1. Elementos de LIM

Un material educativo creado con LIM se denomina **libro** y cada actividad se denomina **página**. Algunas de estas páginas son **descriptivas** pues se utilizan para transmitir información a través de textos, imágenes, animaciones ..., mientras que otras son **interactivas** y se utilizan para realizar actividades (completar huecos, ordenar frases, sopa de letras ...).

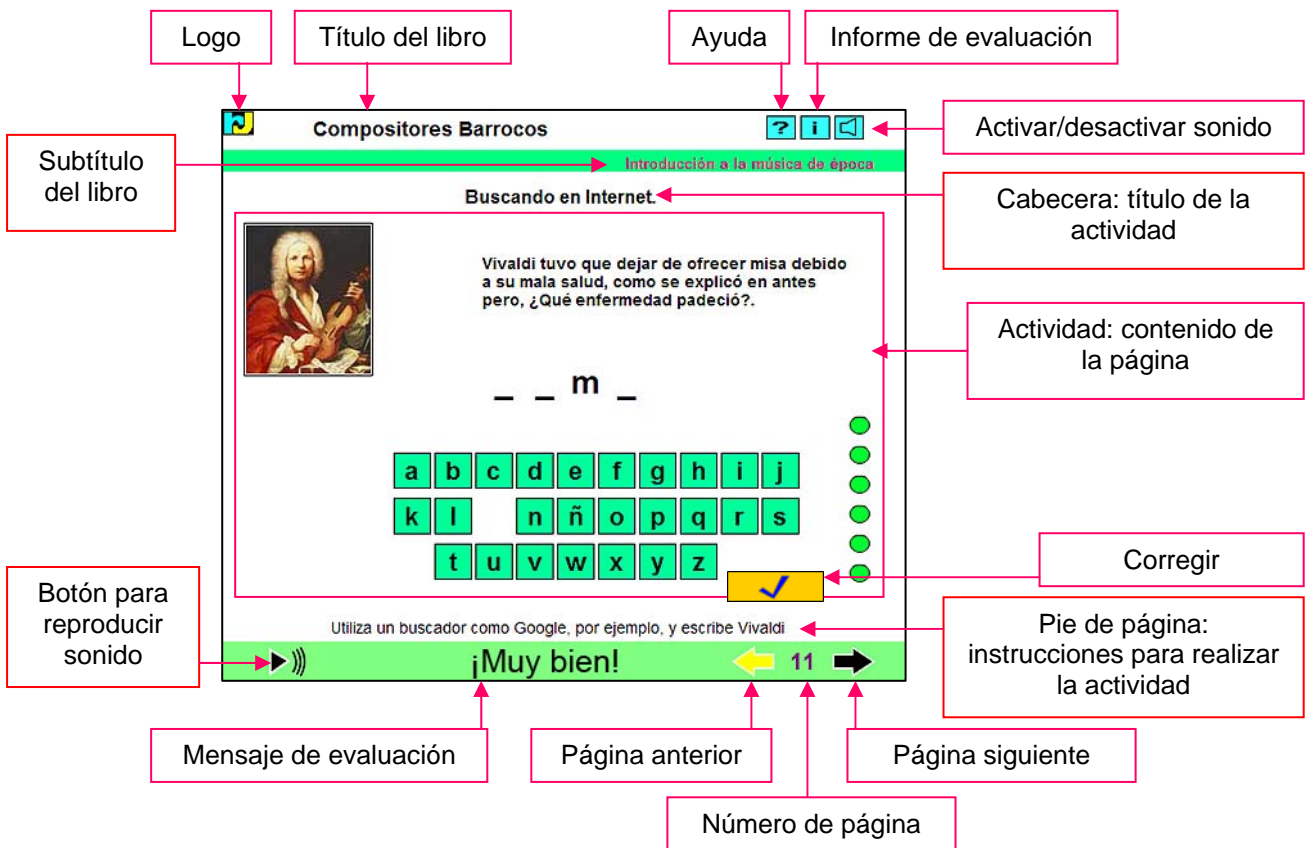


Página descriptiva: texto, imagen y sonido



Página interactiva: la palabra secreta

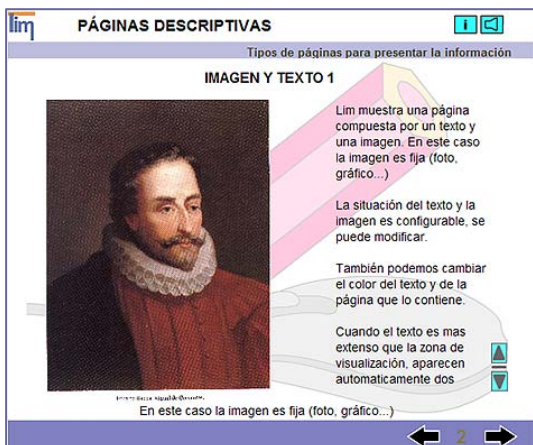
Todos los materiales hechos con LIM tienen una estructura similar. Cuando abrimos una página hecha con esta herramienta encontramos los siguientes elementos:



ACTIVIDAD: Pincha en el recurso [“Un libro sobre LIM”](#). Se trata de un libro digital sobre las características del programa. Observa como se presenta la información y realiza las actividades. Cuando termines mira tu informe de evaluación.

2. Tipos de páginas

Como ya has visto, Lim da la opción de alternar páginas que tienen como objetivo la transmisión de información (**descriptivas**) con otras que tienen como misión la realización de actividades (**interactivas**). Vamos a ver detenidamente las posibilidades de cada una de ellas.



a) Páginas descriptivas

A continuación describimos los tipos de páginas que se pueden utilizar para presentar contenidos. Al tiempo que vas leyendo este texto, puedes entrar en el documento del curso [“Ejemplos de páginas descriptivas”](#) para ver mejor cómo funcionan.

→ Imagen y texto

Como su nombre indica, es un tipo de página que está compuesta por un texto y una imagen. La situación y el tamaño del texto y la imagen son configurables, se puede modificar. También podemos cambiar el color



del texto y de la caja que lo contiene.

Cuando el texto es mas extenso que la zona de visualización, aparecen automáticamente dos botones con forma de flecha que desplazan el texto para que se pueda leer.

Aunque normalmente se utilizan fotos y dibujos, en este tipo de página también se puede incluir vídeo y animaciones en diferentes formatos. Cuando se muestra un vídeo aparece un panel con los controles más comunes (play, pausa y stop), una barra de progreso y los contadores de duración total y tiempo de reproducción.



Además se puede incorporar sonido que se reproduce automáticamente cuando entramos en la página o que se pone en marcha al pulsar un botón.



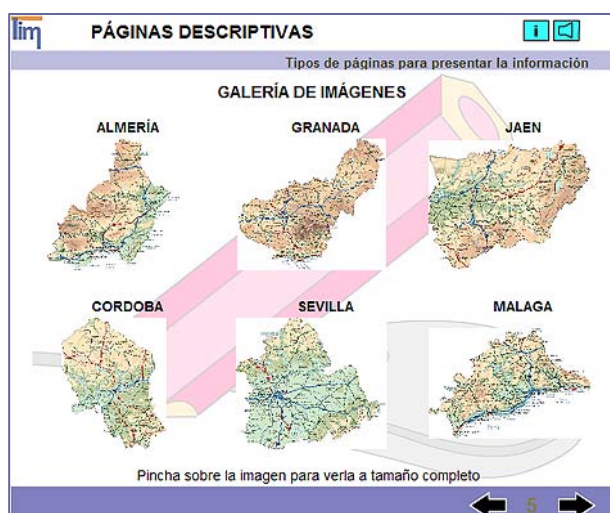
Página con vídeo y texto

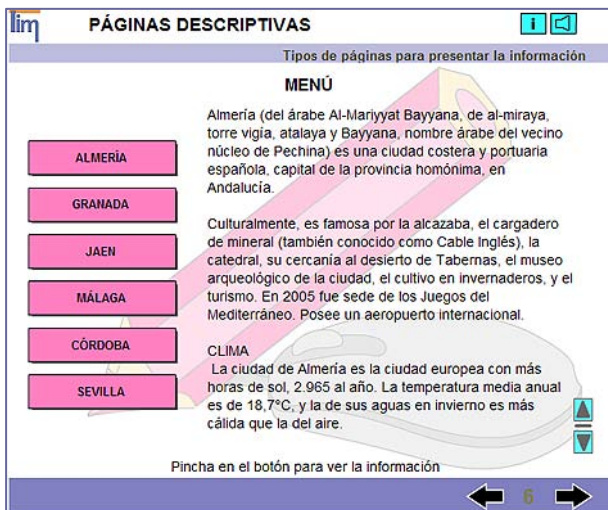


Página con animación, texto y sonido

→ Galería de imágenes

Se trata de un tipo de página que presenta una serie de imágenes (6 como máximo). Cuando pulsamos sobre cada una de ellas se amplían. Al igual que la página anterior, esta y todas las páginas pueden incorporar sonido (música, explicación, efecto ...) pudiendo elegir entre dos opciones: que se reproduzca automáticamente al entrar en la página o al pulsar el botón que aparece en la parte inferior.





→ Menú

Este tipo de página presenta un menú formado por 6 botones como máximo. Al pulsar cada uno de ellos se muestra en la pantalla un texto distinto. En el ejemplo, se ha utilizado como una especie de enciclopedia que muestra información sobre las provincias andaluzas.



→ Galería de sonidos

La página presenta un conjunto de imágenes (6 como máximo). Al pulsar sobre cada una de ellas podemos escuchar un sonido. En el ejemplo se muestra un vocabulario formado por seis palabras con su correspondiente dibujo. Al pulsar sobre el dibujo podemos escuchar cómo se pronuncia cada palabra.

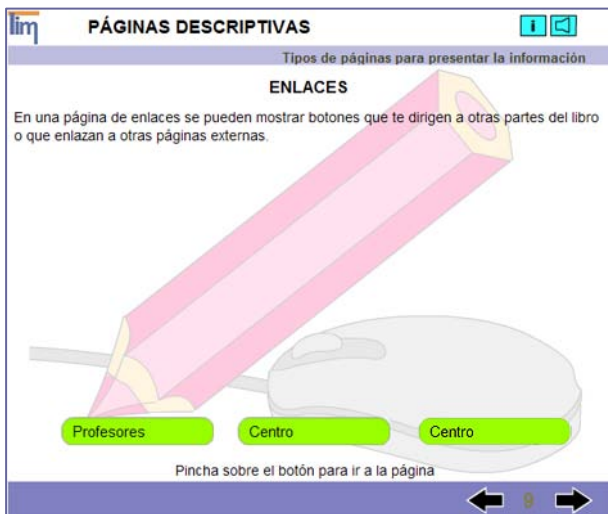


→ Panel

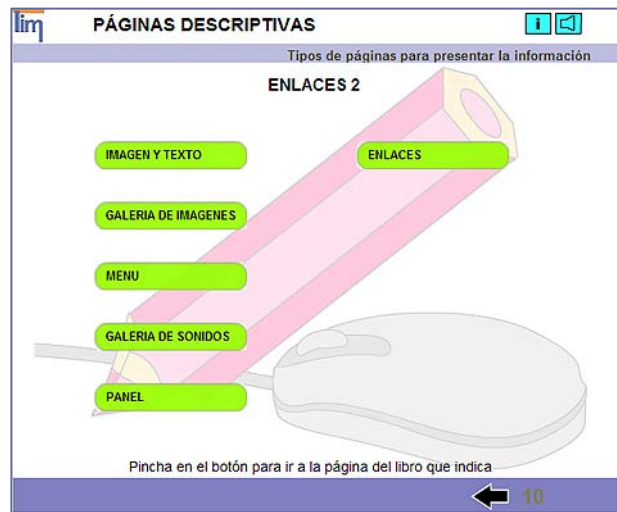
Se trata de una página para componer libremente a partir de una serie de imágenes. Al pulsar sobre ellas, se colocan en el escenario y allí las podemos arrastrar y girar. También podemos escribir, borrar e imprimir.

→ Enlaces y Enlaces 2

En este caso se presenta una página con botones que incluyen enlaces. Los enlaces pueden dirigir hacia páginas externas (páginas web) o hacia diferentes secciones del libro. Este tipo de página se puede utilizar para ampliar la información o como índice del libro.



Enlaces: Incluye texto y hasta 3 botones



Enlaces 2: Incluye hasta 10 botones

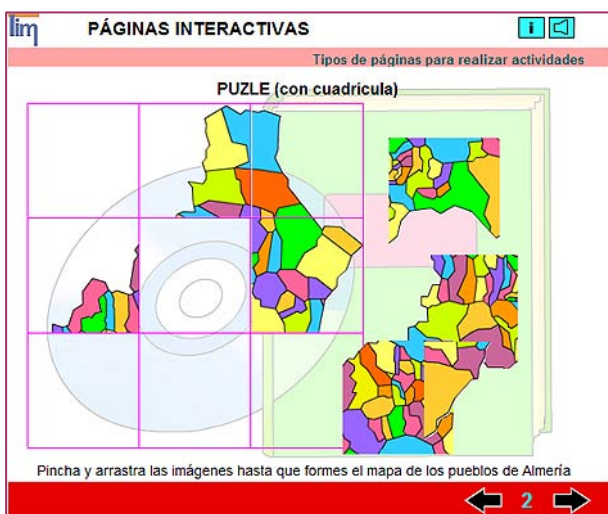
Además de estos tipos de páginas, existen otros que se pueden utilizar para presentar los contenidos. Se trata de algunas variantes de las páginas interactivas que se presentan en el siguiente apartado.

a) Páginas interactivas

A continuación describimos los tipos de páginas que se pueden utilizar para realizar actividades. Como en el apartado anterior, en el curso tienes un recurso para ilustrarlas denominado "[Ejemplos de páginas interactivas](#)". Comprueba cómo funcionan al tiempo que vas leyendo este texto.

→ Puzzle

Se trata del típico rompecabezas. La actividad ofrece varias posibilidades: podemos ver las líneas que dividen la imagen o un fondo transparente de la misma. Podemos graduar el nivel de transparencia y el número de piezas del puzzle.



Puzzle con cuadrícula



Puzzle con fondo transparente



→ Sopa de letras

Se trata de buscar palabras mezcladas en un cuadro de 10 por 10 letras. La actividad ofrece varias posibilidades: podemos utilizar descripciones de las palabras escondidas, las mismas palabras o imágenes. Para resolverla hay que pinchar sobre la primera letra y arrastrar el ratón hasta la última.

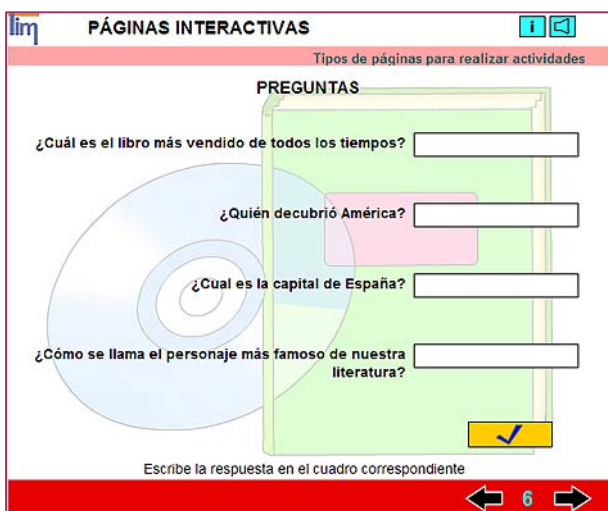
→ Parejas

Es otro tipo de actividad típica de los materiales creados para el ordenador. Se trata del conocido juego de buscar parejas destapando cuadros. Esta actividad tiene un límite de tiempo que se puede ajustar.



→ Preguntas

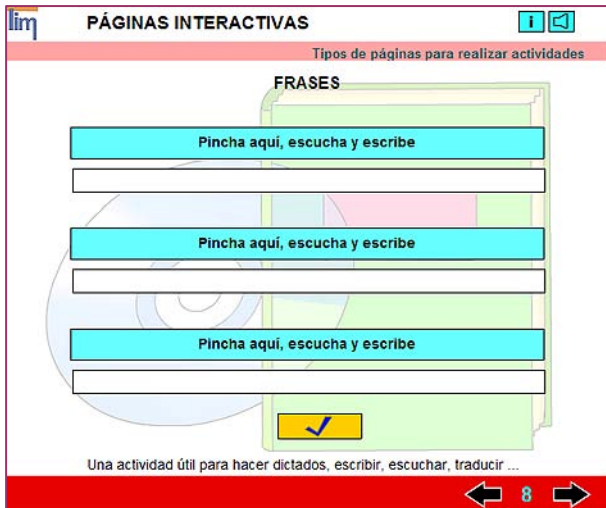
Se pueden formular hasta cuatro preguntas. El alumno tiene que introducir las respuestas.



→ Respuesta múltiple

Se trata de una pregunta que para resolverla hay que seleccionar entre varias respuestas. Se puede incluir también una imagen.





→ Frases

Al pinchar sobre el botón azul se escucha un texto que el alumno tiene que escribir. Este ejercicio se puede utilizar para escuchar, para hacer dictados, para traducir, etc.

→ Identificar imágenes

Se presentan hasta cinco imágenes que el alumno tiene que identificar escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.

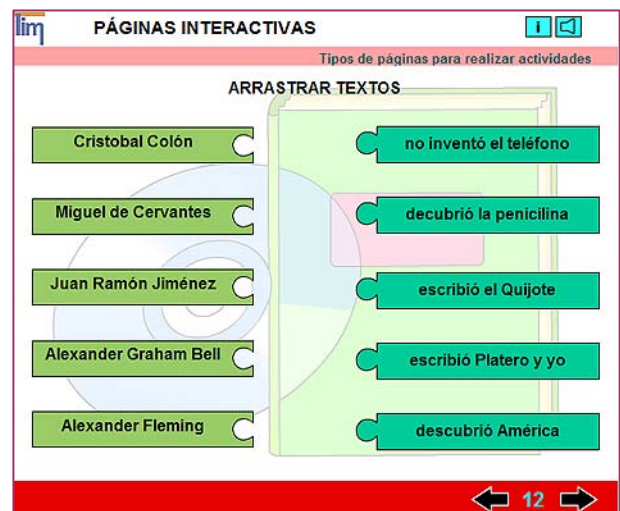


→ Identificar sonidos

Es una página similar a la anterior: se presentan hasta cinco imágenes, pero al pinchar sobre ellas podemos escuchar un sonido. En la casilla correspondiente el alumno tiene que escribir la palabra que lo identifica. En este caso es el nombre de las palabras.

→ Arrastrar imágenes

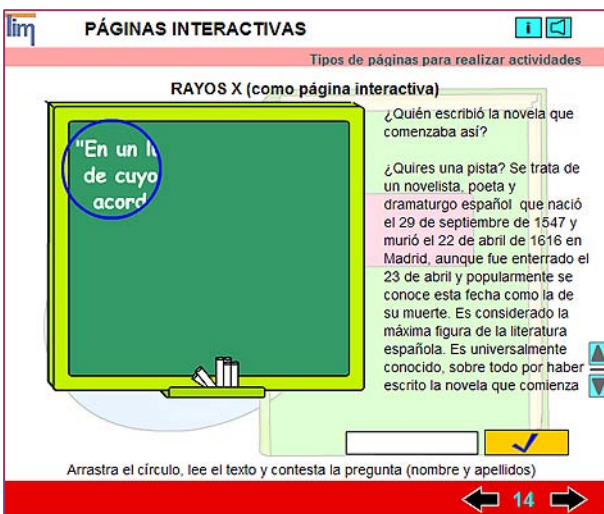
Se trata de mover los textos de la derecha hasta encajarlos en los de la izquierda de manera que formen frases correctas.





→ Arrastrar imágenes

En este caso, se trata de mover las imágenes de la derecha hasta encajarlas en las de la izquierda con arreglo a algún criterio.



→ Rayos X

Muestra dos imágenes superpuestas, la inferior sólo es visible en el espacio definido por un círculo. Podemos arrastrar el círculo sobre la imagen para ver la que hay debajo. Los resultados pueden ser sorprendentes. Esta página puede ser descriptiva si no definimos una respuesta o interactiva, cuando hay que resolver alguna pregunta.

→ Clasificar imágenes o textos

Esta actividad consiste en clasificar imágenes o textos en dos grupos diferentes con arreglo a unos criterios.



→ Etiquetas

Esta actividad admite muchas variantes. En unos casos se trata de mover las etiquetas hasta el lugar correcto, en otros hay que escribir el nombre correspondiente. Se puede utilizar también como página descriptiva. En este caso, al pasar el ratón por encima de una zona aparece el nombre en un visor.



Muestra información al pasar el ratón



Hay que escribir el nombre

→ Etiquetas 2

Al igual que la anterior, se puede utilizar para mover textos, mostrar información o escribir,



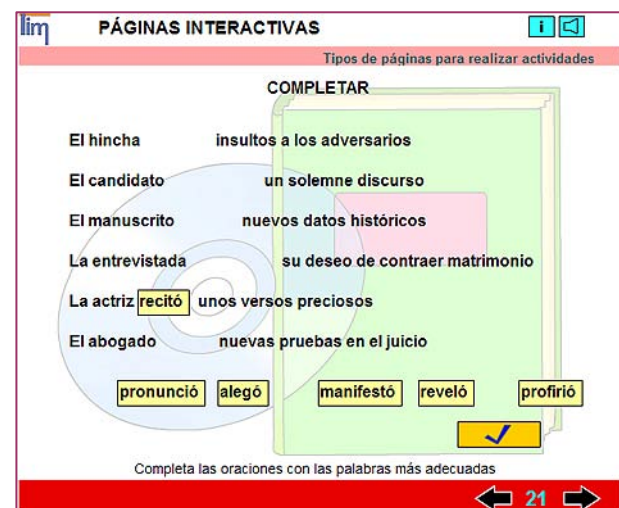
→ Mover imágenes

Se muestran seis imágenes que se pueden mover para encajar y completar figuras, para establecer secuencias, etc.



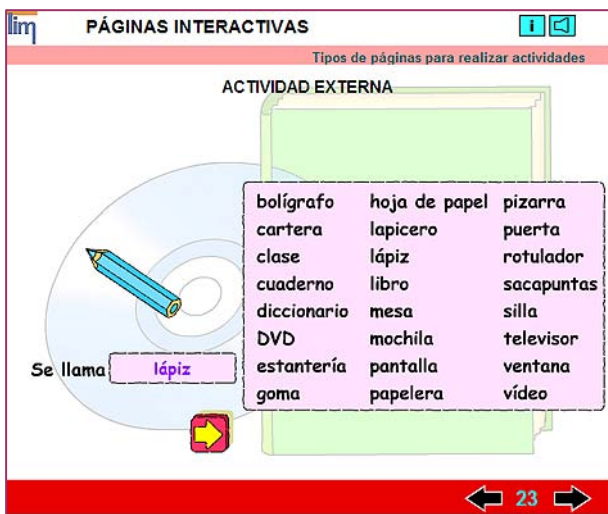
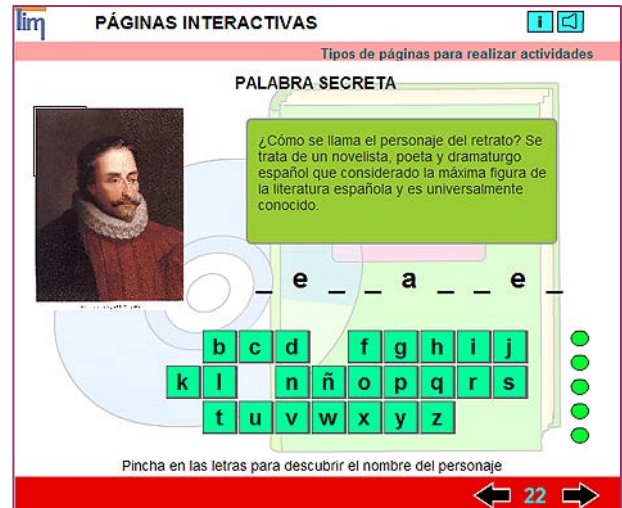
→ Completar

Se trata de un ejercicio de rellenar huecos, escribiendo la palabra correspondiente o moviendo cuadros de texto.



→ La palabra secreta

Es una versión del juego del ahorcado. Hay que descubrir la palabra oculta pulsando sobre las letras. Se admiten hasta seis errores y se pueden incluir imágenes.

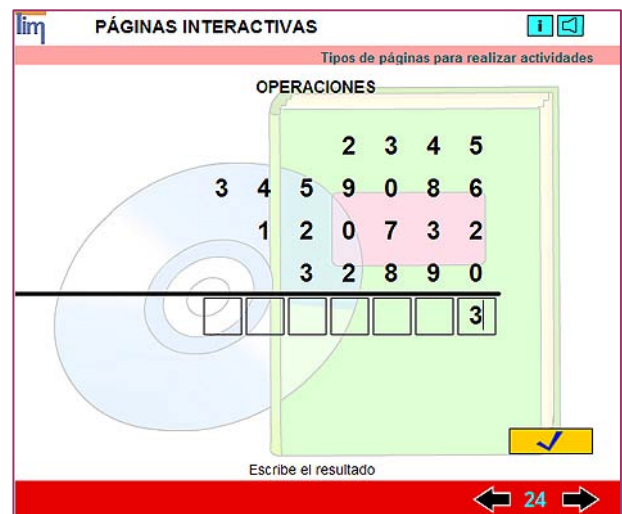


→ Actividad externa

Lim ofrece la posibilidad de incluir actividades elaboradas con otros programas. En este caso, se trata de una actividad hecha con Flash.

→ Operaciones

Se trata de una página para crear operaciones matemáticas. Se puede elegir entre sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.



→ Escoger

Se trata de seleccionar entre varias imágenes o textos, según se establezca en la pregunta

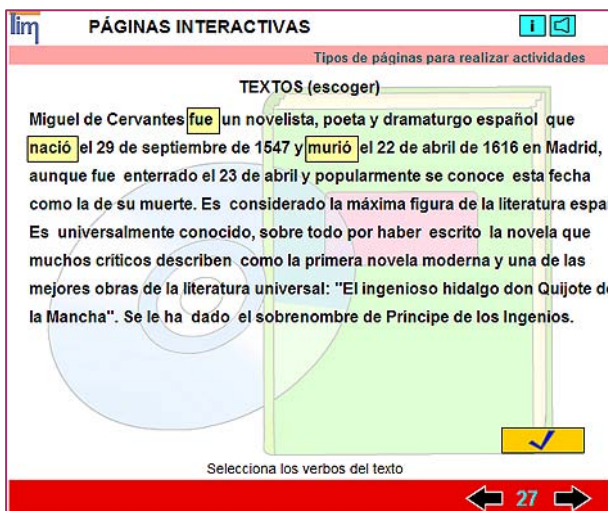


→ Reloj

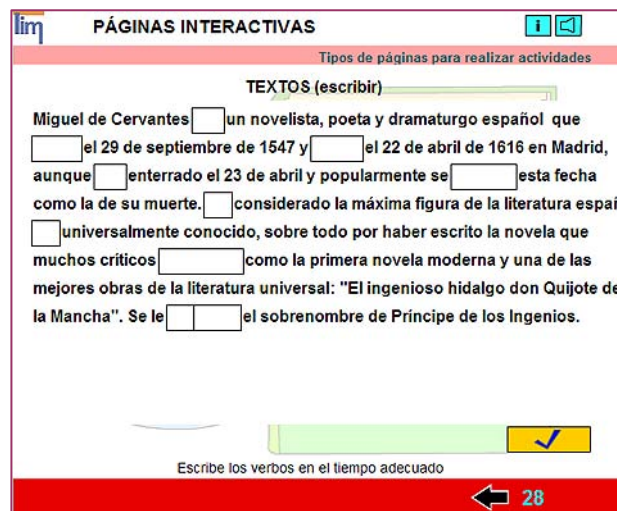
Se trata de una actividad sobre el manejo del reloj. También es útil para enseñar a decir la hora en Español.

→ Textos

Es una página para trabajar con textos que admite diferentes posibilidades: seleccionar palabras, escribir las palabras que faltan o arrastrar fragmentos.



Seleccionar palabras



Completar el texto

3. Instalación del programa

La instalación del programa para elaborar todos estos recursos es muy sencilla. Está formado por cuatro archivos que debes de guardar juntos dentro de una carpeta en tu ordenador. Pincha en el la actividad "[Descarga del programa](#)" y guarda el archivo en tu escritorio (por ejemplo). Se trata de una carpeta comprimida. Ábrela y guarda los cuatro archivos en una carpeta nueva a la que debes poner por nombre LIM.

