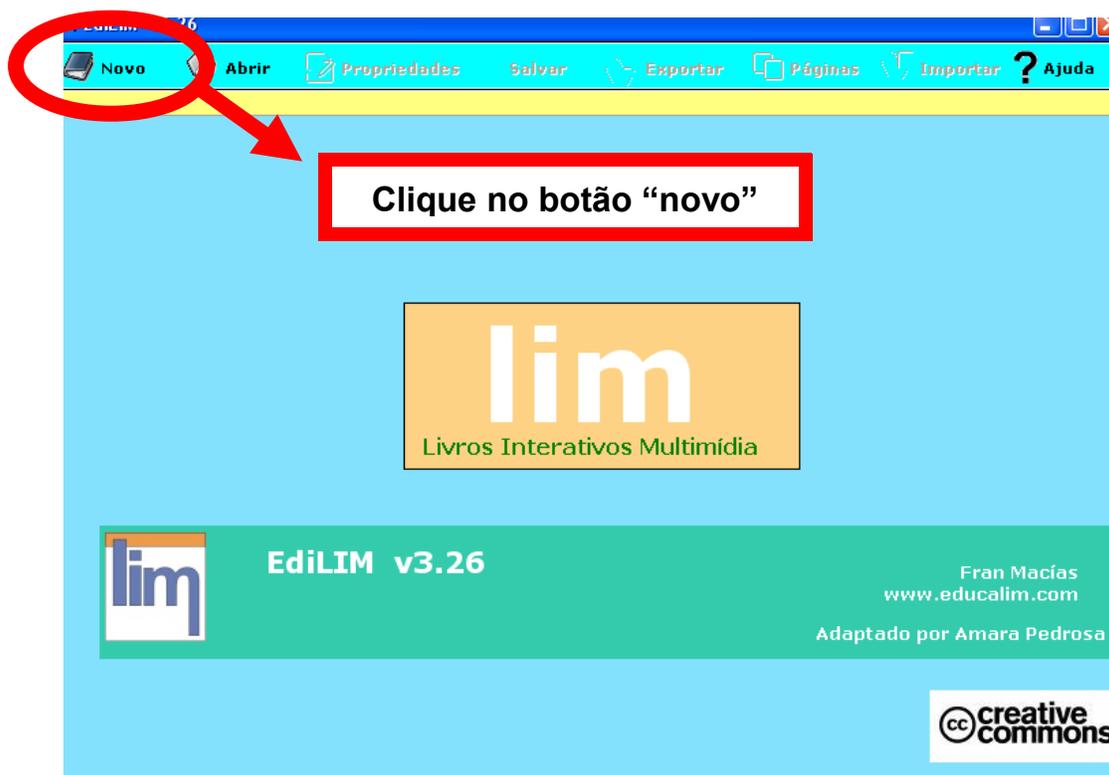




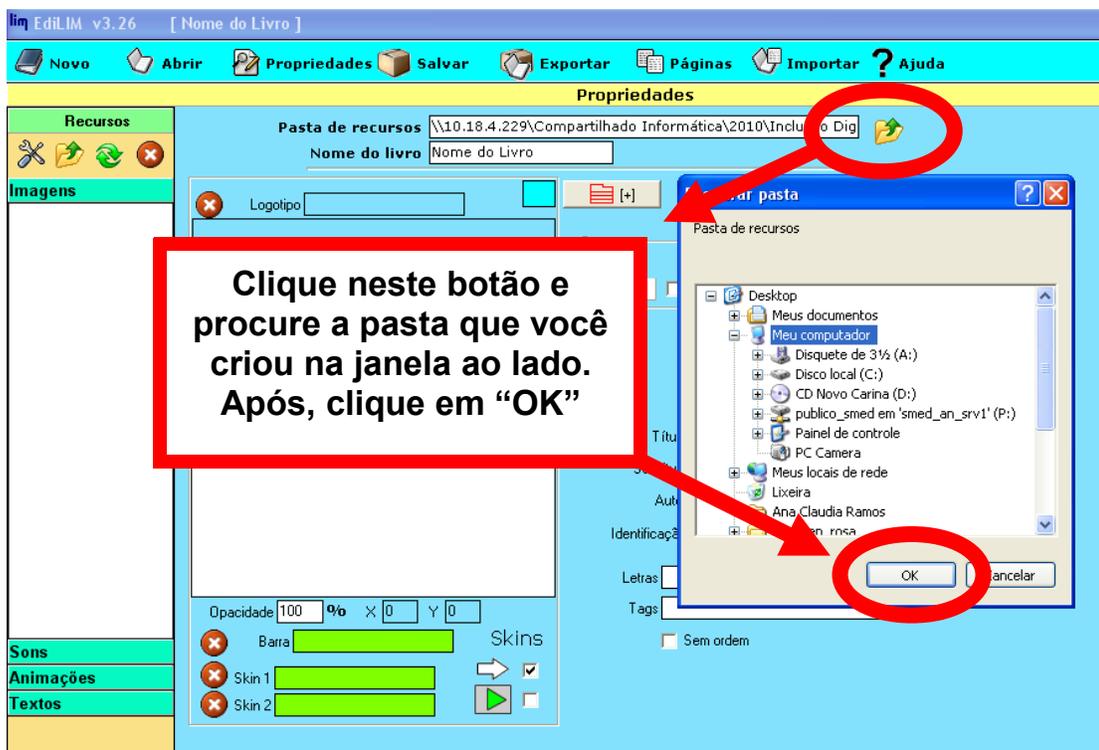
Tutorial para uso do programa Edilim

Criado pela profª Carina Turk de Almeida Correa

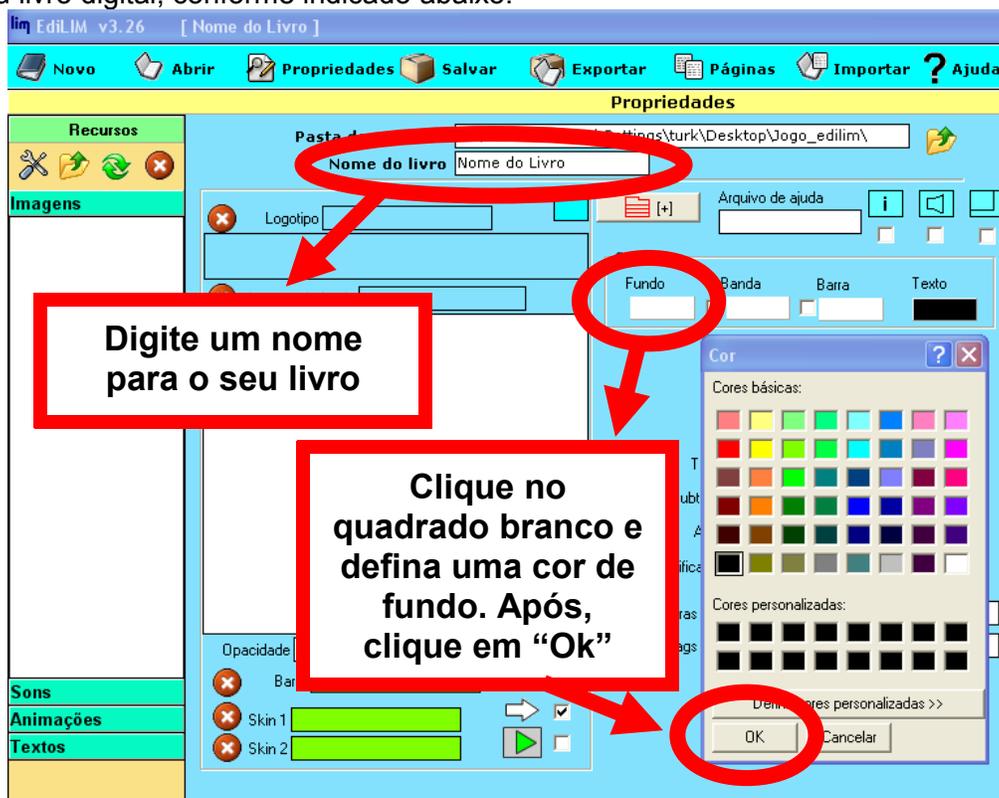
1- Abra o programa Edilim. Clique no botão “novo”, como mostrado abaixo:



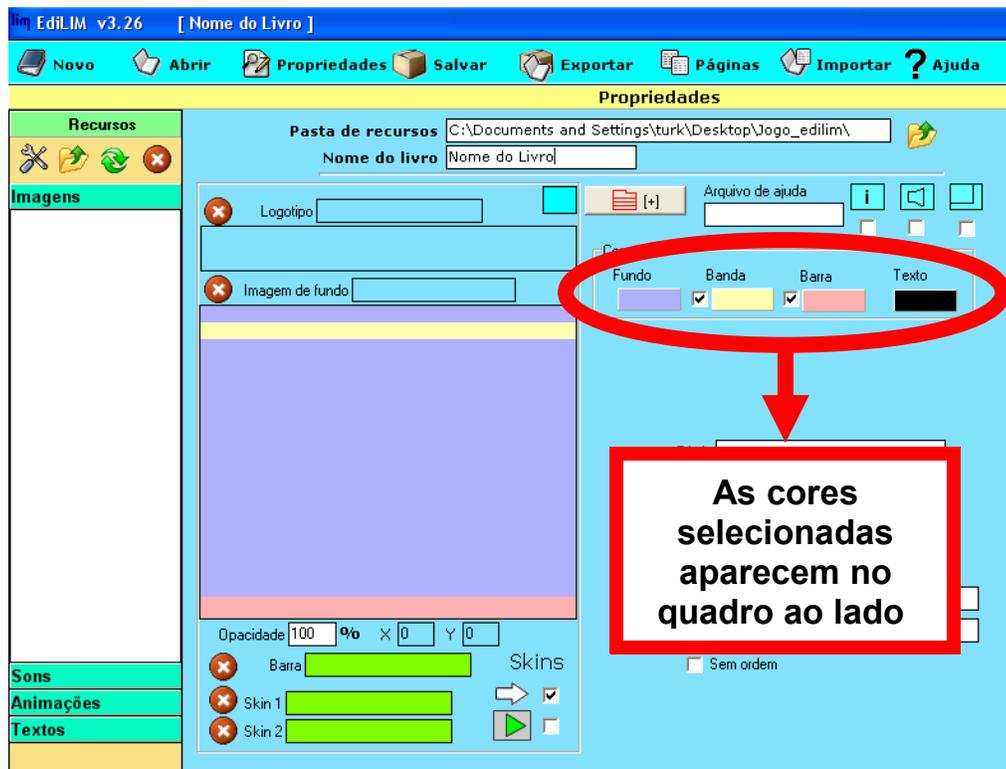
2- Todos os arquivos a serem utilizados devem ser salvos em uma mesma pasta (imagens, sons e o próprio arquivo do Edilim). Crie uma pasta apropriada para salvar os arquivos e, após, indique a localização da pasta na imagem abaixo.



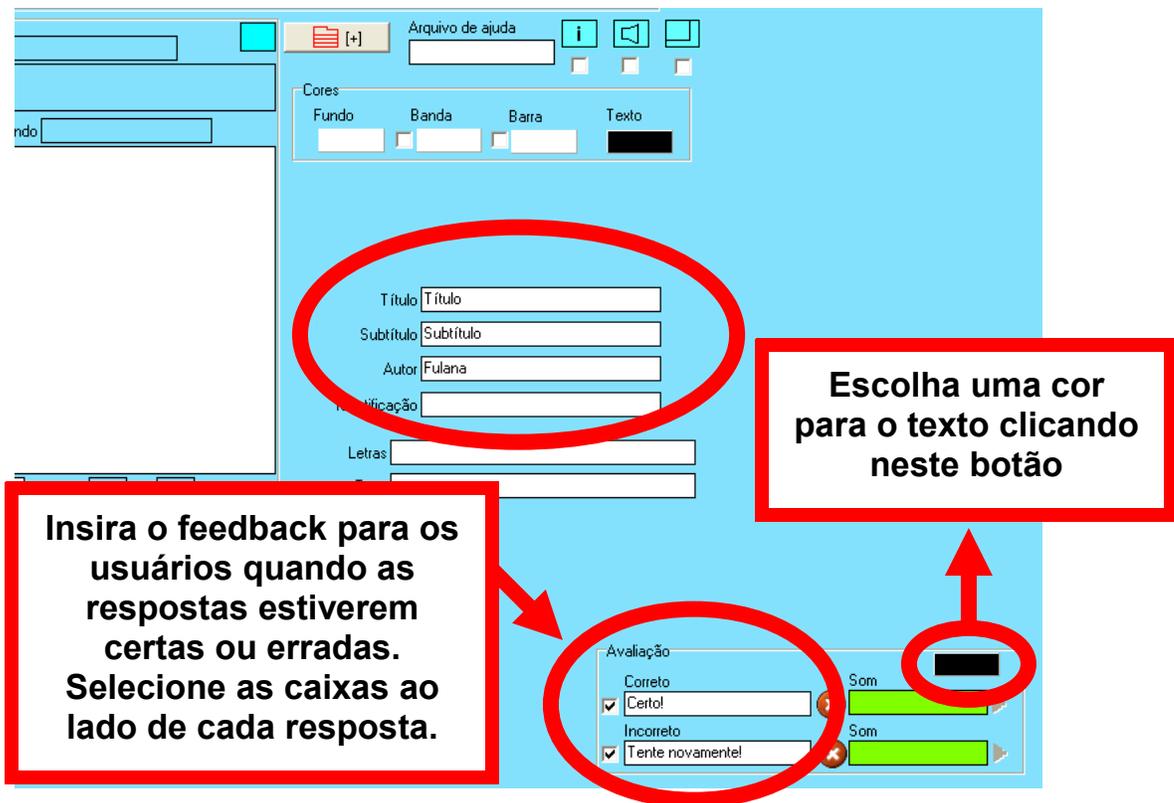
3- Insira um nome para o seu livro digital. Aproveite e também defina a cor do fundo do seu livro digital, conforme indicado abaixo:



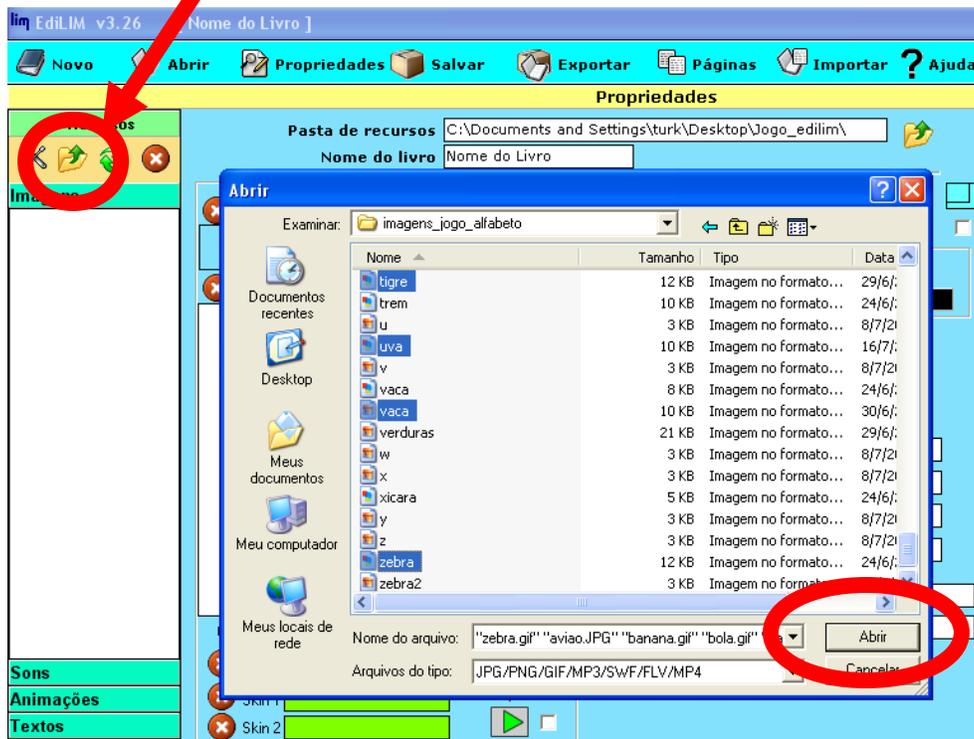
4- Da mesma forma, defina a cor da banda, da barra e do texto, se quiser. As cores escolhidas serão mostradas no quadro ao lado, após a definição de cada cor.



5- Insira as informações que faltam e também o feedback para o usuário.



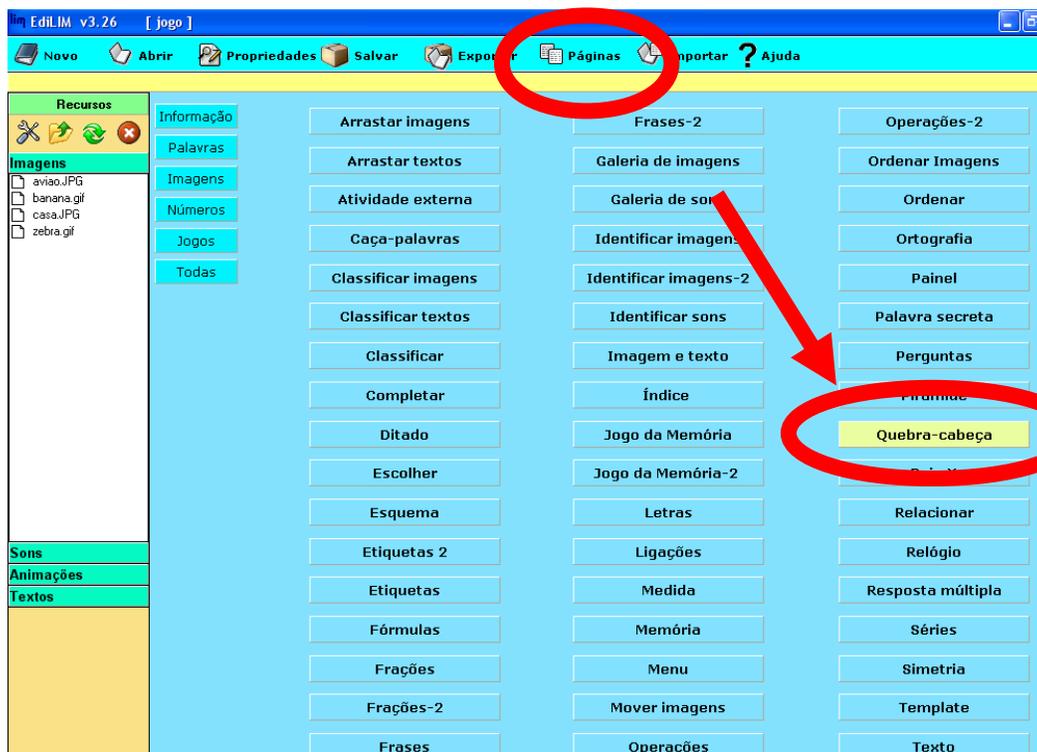
6- Vamos agora inserir as imagens a serem utilizadas nos jogos. Clique no botão  e procure no computador o local onde as imagens estão salvas. Após, clique no botão “abrir”. Após, as imagens aparecerão em forma de lista na parte esquerda da tela.



7- Aproveite que você já fez as formatações necessárias e salve o seu livro, clicando no botão “Salvar”, na barra de ferramentas superior.

8- Agora vamos começar a montagem de alguns jogos! Clique em “Páginas” e observe os tipos de atividades que se pode montar. Neste tutorial vamos mostrar apenas alguns tipos, começando pelo quebra-cabeças.





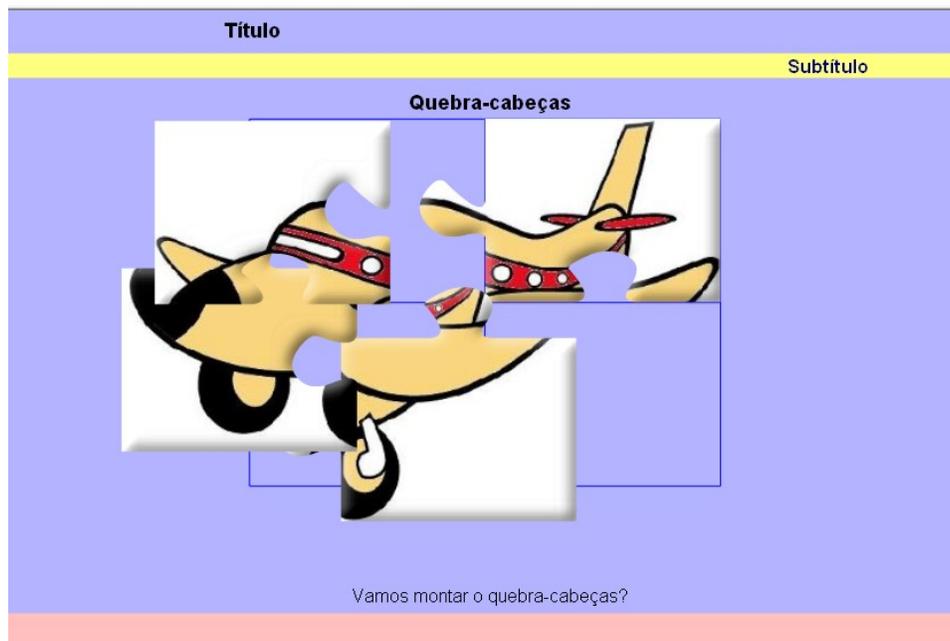
9- Escolha uma das imagens da lista que aparece à esquerda para montar o quebra-cabeças. Arraste a imagem para o quadrado grande. A seguir, configure o número de peças que o quebra-cabeças terá (linhas e colunas). Por exemplo: um jogo com 2 linhas e 2 colunas terá 4 peças.



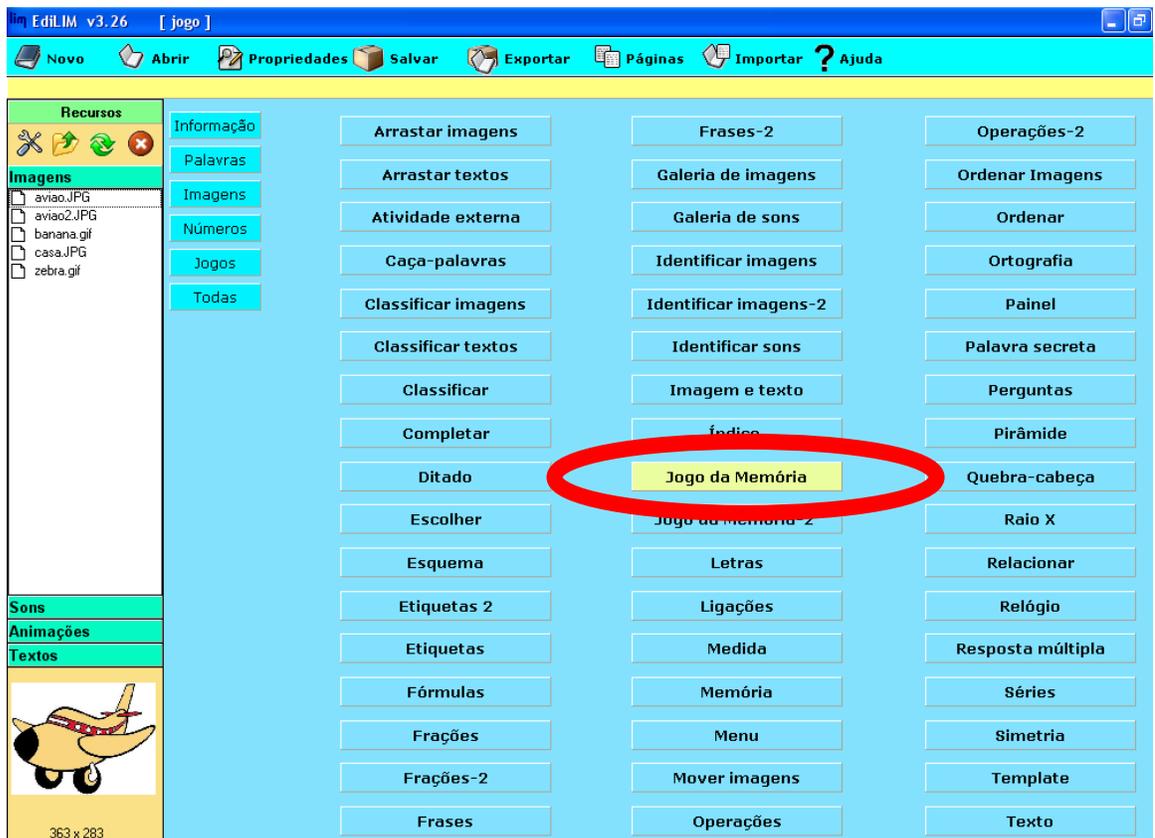
10- Insira na parte superior um título para a atividade, e na parte inferior uma breve explicação, caso queira. Após, clique nos olhinhos para visualizar a sua atividade pronta!



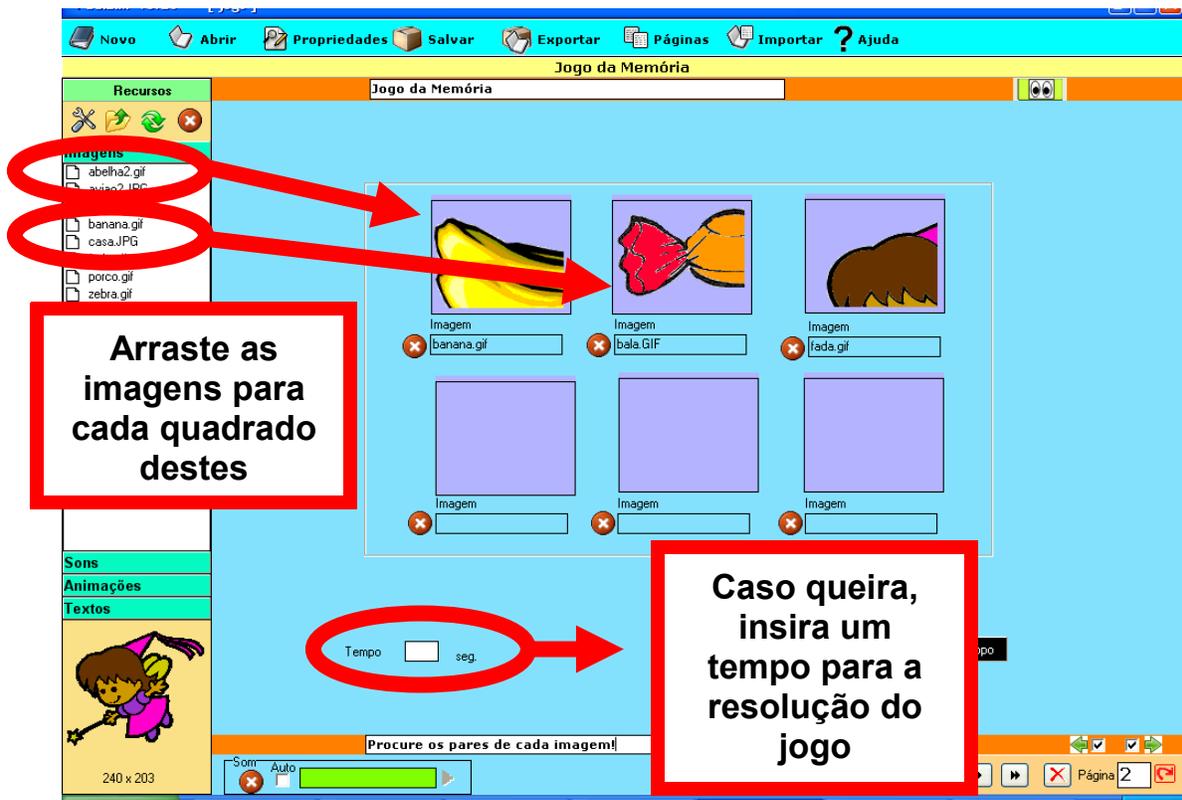
11- Após montar o quebra-cabeças, aparecerá o feedback inserido no passo 5 deste tutorial.



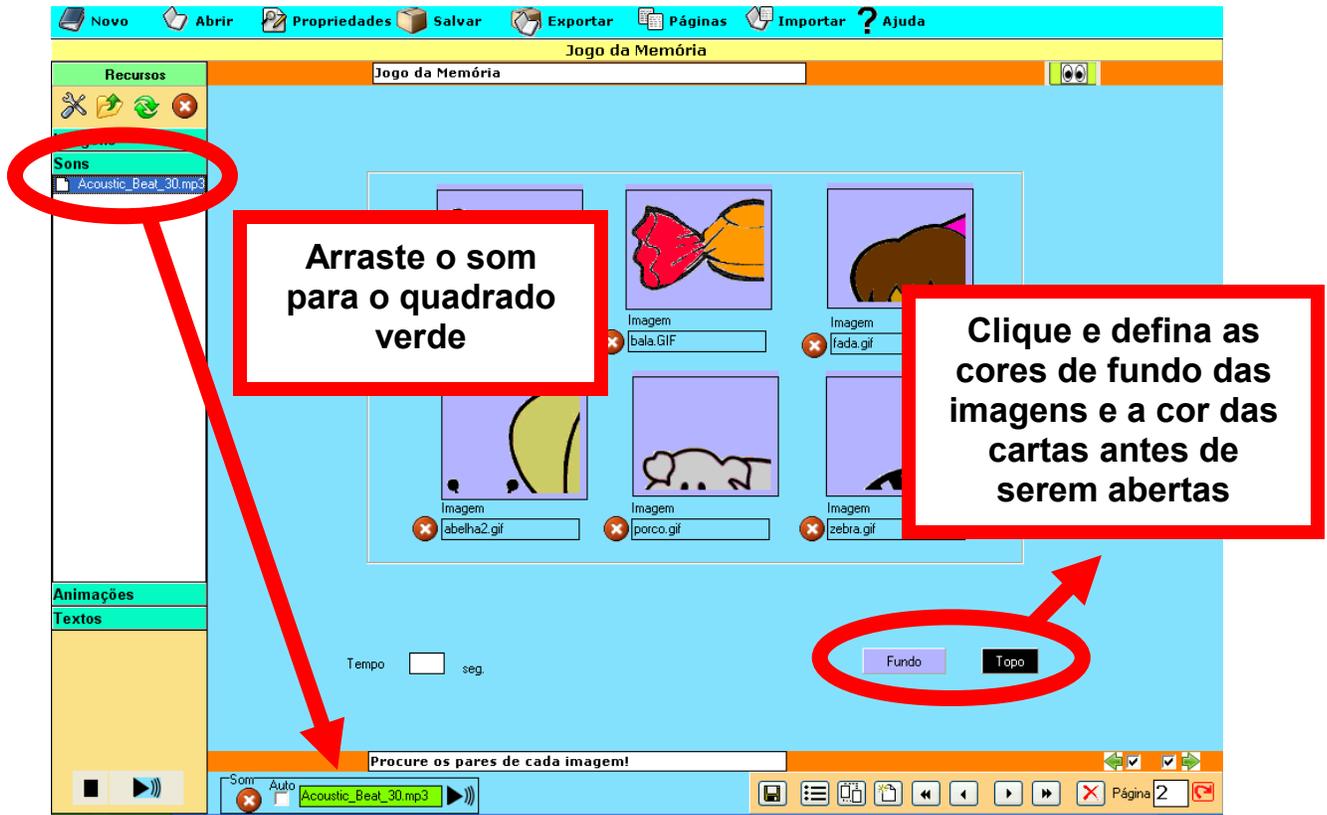
12- Vamos agora montar outro jogo? Volte para o Edilim e clique no botão , no menu inferior da tela, para inserir uma nova página. Aparecerá novamente a listagem de tipos de atividades. Escolha agora a atividade “Jogo da Memória”.



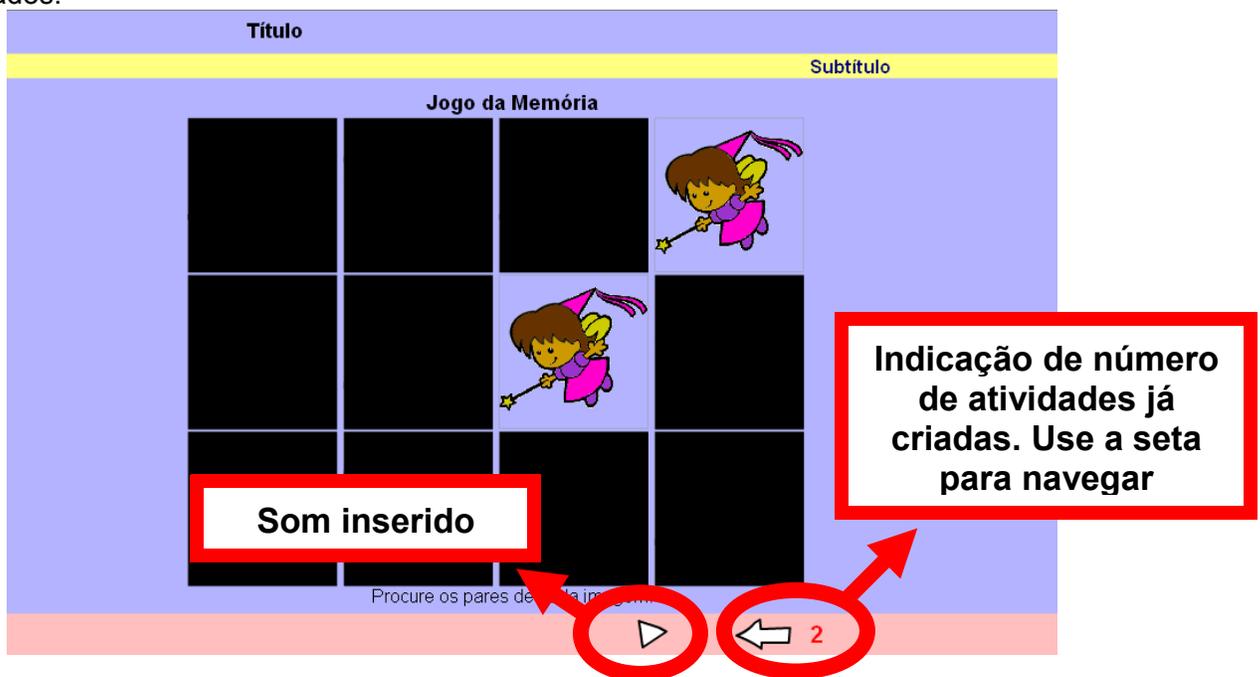
13- Arraste as imagens a serem utilizadas no jogo para cada quadrado no meio da tela. O número máximo de imagens por jogo é 6. Utilizando 6 imagens, o jogo de memória terá 12 peças. Acrescente um título e uma breve descrição.



14- Você pode modificar a cor que aparecerá no fundo das imagens e a cor das cartas antes de serem abertas. Para isso, clique sob cada um dos botões “fundo” e “topo”. Também é possível inserir um som. Para isso, abra a aba “sons” na parte esquerda da tela e arraste para o quadrado verde “som”, na parte inferior da tela.



15- Visualize o seu jogo clicando no botão . Veja que o programa já criou automaticamente uma flecha branca para a esquerda, interligando os dois jogos já criados.



16- Não esqueça de salvar os jogos já criados!

17- Depois de todas as atividades criadas e salvas, podemos exportá-las para arquivo tipo HTML, que pode ser inserido no site da escola ou jogado diretamente pelos alunos.

Para exportar, clique no botão  , na parte superior do Edilim. O Nome do Jogo não deve conter cedilha e nem acentos. Clique em “Publicar” e verifique que apareceu a mensagem “operação finalizada”, na parte superior.

Pronto! Seu livro virtual de atividades já pode ser jogado pelos alunos!

