

Criado pela prof<sup>a</sup> Carina Turk de Almeida Correa

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

🥭 Novo 🔰 4	Abrir 🛛 📝 Propri	edades Salvar	C Exportar	C Páginas	$\sqrt{1}$ Importar	<b>?</b> Ajuda
	С	lique no bo	tão "novo	"		
		Livros Interat	ivos Multimíd	ia		
liη	EdiLIM	v3.26		Adap	Fran www.educali tado por Amar	Macías m.com a Pedrosa
					©56	eative mmons

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.

lim EdiLIM v3.26	Nome do Livro ]
A 100 Novo	brir 🛛 Propriedades 🇊 Salvar  👸 Exportar 🖷 Páginas 🖓 Importar <mark>?</mark> Ajuda
	Propriedades
Recursos	Pasta de recursos C:\Documents and Settings\turk\Desktop\Jogo_edilim\ Nome do livro Nome do Livro
lmagens	Logotipo     Imagem de fundo     Fundo     Banda     Barra     Texto
	As cores selecionadas aparecem no quadro ao lado
Sons	Barra Skins Skins
Animações Textos	Skin 1       □         Skin 2       □

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.

lim EdiLIM v3.26	lome do Livro ]						
Novo Abri	ir 🛛 🖗 Propried	lades 🏐 Salvar	C Exportar	Páginas	🐠 Impor	tar <b>?</b> Ajuda	
		Propriedades					
201	Dacta		uments and Setting	is\turk\Deskton\`	logo edilim\		
	i ustu v	ma da livra Nome (	la Liura	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		_ 2	
	NU						
Im. m	Abrir					2 🛛 🗖	
	Examinar:	imagens_jogo_alfal	peto	- 🗢 🗈	📸 🎟 -	Г	
		Nome 🔺		Tamanho Tipo		Data 🔨	
	Ζ 🕑	1 tigre		12 KB Imagem	no formato	29/6/:	
	Documentos	1 trem		10 KB Imagem	no formato	24/6/:	
	recentes	🔟 u		3 KB Imagem	no formato	8/7/2	
		🔊 uva		10 KB Imagem	no formato	16/7/:	
	Desktop	l 📃 v		3 KB Imagem	no formato	8/7/2	
	Desktop	2 vaca		8 KB Imagem	no formato	24/6/:	
		🔳 vaca		10 KB Imagem	no formato	30/6/:	
		verduras		21 KB Imagem	no formato	29/6/:	
	Meus	W		3 KB Imagem	no formato	8/7/2	
	documentos	X		3 KB Imagem	no formato	8///21	
		i xicara		3 KB Imagem	no rormato	24/6/.	
		₩ Y		3 KB Imagem	no formato	8/7/2	
	Meu computador	zebra		12 KB Imagem	no formato	24/6/:	
		1 zebra2		3 KB Imagem	no format		
		<				>	
	Meus locais de	Nome do arquivo:	bra gif" "aviao JPG" "b	anana gif" "bola gif"		Abrir	
	rede	Trome de arquive. 26	sa.g. andoora b	anana.gii boid.gii			
Sons		Arquivos do tipo: JPC	i/PNG/GIF/MP3/SWF	/FLV/MP4		ncelar	
Animações							
Textos	😢 Skin 2						

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.



lim EdiLIM v3.26 [jogo]							
A (7 NOVO	brir 🛛 🖓 Proprieda	des 🔰 Salvar 🛛 🔭 Export	🖣 Páginas 💔 nportar 🏅 Ajuda				
Baarraa							
	Informação	Arrastar imagens	Frases-2	Operações-2			
magens	Palavras	Arrastar textos	Galeria de imagens	Ordenar Imagens			
) aviao.JPG ) banana.gif	Imagens Números	Atividade externa	Galeria de sor	Ordenar			
_ casa.JPu _ zebra.giř	Jogos	Caça-palavras	Identificar imagen.	Ortografia			
	Todas	Classificar imagens	Identificar imagens-2	Painel			
		Classificar textos	Identificar sons	Palavra secreta			
		Classificar	Imagem e texto	Perguntas			
		Completar	Índice	Firdiniae			
		Ditado	Jogo da Memória	Quebra-cabeça			
		Escolher	Jogo da Memória-2				
		Esquema	Letras	Relacionar			
ions		Etiquetas 2	Ligações	Relógio			
nimações extos		Etiquetas	Medida	Resposta múltipla			
		Fórmulas	Memória	Séries			
		Frações	Menu	Simetria			
		Frações-2	Mover imagens	Template			
		Frases	Operações	Texto			

9- Escolha uma das imagens da lista que aparece à esquerda para montar o quebracabeças. 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.

Título	
	Subtítulo
Quebra-cabeças	
Vamos montar o quebra-cabeças?	

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

lim EdiLIM v3.26 [ jogo ]							
A 1000 Novo	brir 🛛 🖗 Propriedad	les 🍞 Salvar 🛛 🤭 Export	tar 🛅 Páginas 🕖 Importar <b>?</b> Ajuda				
Recursos	Informação	Arrastar imagens	Frases-2	Operações-2			
Imagens	Palavras	Arrastar textos	Galeria de imagens	Ordenar Imagens			
<ul> <li>aviao.JPG</li> <li>aviao2.JPG</li> <li>banana gif</li> </ul>	Números Jogos Todas	Atividade externa	Galeria de sons	Ordenar			
☐ casa.JPG ☐ zebra.gif		Caça-palavras	Identificar imagens	Ortografia			
		Classificar imagens	Identificar imagens-2	Painel			
		Classificar textos	Identificar sons	Palavra secreta			
		Classificar	Imagem e texto	Perguntas			
		Completar	Índico	Pirâmide			
		Ditado	Jogo da Memória	Quebra-cabeça			
		Escolher	Jogo da memoria 2	Raio X			
		Esquema	Letras	Relacionar			
Sons		Etiquetas 2	Ligações	Relógio			
Textos		Etiquetas	Medida	Resposta múltipla			
~4		Fórmulas	Memória	Séries			
<b>V</b>		Frações	Menu	Simetria			
T		Frações-2	Mover imagens	Template			
363 × 283		Frases	Operações	Texto			

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 **e seu jogo**. 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 **Exportar**, 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!

lim EdiLIM v3.26 [ jo	jogo ]	_ 7 🛛
Abris	rir 🖗 Propriedades 🏐 Salvar 🖉 👘 👘 🖓 👘 🖓 👘 🖓 Ajuda	
	OPERAÇÃO FINALIZADA	
Recursos		
💥 🔌 🌏 🔰	Pasta de destino	
Imagens	C:\Documents and Settings\urk\Desktop\Jogo_edilm\	
Sons	Pasta de recursos	
Acoustic_Beat_30.mp3		
	Nome do livro	
	Dimensões O nome do jogo não	
	acentos	
	Compactar	
	Anexos	
	÷	
	Apos inserti no	
	nome do livro, clique	
Animações	neste botão	
Textos		