

# EdiLim:

materiales de aprendizaje  
con libros interactivos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL  
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)  
Recursos Educativos Digitales

Julio 2020

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176\_OTEpdf35\_2020\_847-19-134-3

---

## EdiLim: materiales de aprendizaje con libros interactivos

por Mauricio Rodríguez López para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



---

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado  
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.  
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09  
Correo electrónico: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)



 maurirrr@ual.es

 maurirrr



## El autor de este artículo

Mauricio Rodríguez López es especialista en Educación Musical y musicólogo, completando su formación con un doctorado en Historia Contemporánea (pendiente de defensa, 2020). Desde que se traslada a Almería en 2004 es profesor de música en el Colegio Amor de Dios y desde 2006 profesor asociado en la Universidad de Almería. Consigue en 2012 el "Premio a la excelencia en innovación docente" por su trabajo en la diplomatura en educación infantil fomentando los grupos de innovación y las nuevas tecnologías en educación.

Completa su perfil docente creando actividades de formación, destacando la dirección del III congreso nacional de educación musical "Con Euterpe" (2016); codirector de las Jornadas de Estudios Irlandeses en la Facultad de Humanidades (2018) y director de las I Jornadas de Educación Disruptiva (2019), de la Facultad de Educación de la UAL.

Editor en Procompal, pequeña editorial dedicada a la didáctica y los recursos para educación, ayudando a los docentes a compartir sus materiales con la comunidad.



## Introducción

El software de autor Edilim, que se desarrolla en este artículo, se clasifica dentro de las herramientas diseñadas para crear libros interactivos; de ahí las siglas LIM: Libro Interactivo Multimedia. Nos centramos en Edilim porque es portable, es decir no requiere instalación, es intuitivo y facilita enormemente la creación de contenidos interactivos de enseñanza-aprendizaje. La herramienta es multiplataforma y la podemos descargar en seis idiomas europeos y dos lenguas cooficiales españolas: gallego y catalán.

Si tienes interés en crear materiales multimedia que se puedan alojar en una web o compartir en paquetes comprimidos sin publicidad, ésta es tu herramienta. Además, Fran Macías, su desarrollador, trabaja en continuas mejoras, siendo la versión más actual la LIM 5.6.1 de julio 2020. Podrás acceder a la descarga en <https://www.educalim.com/cinico.htm>



## La Herramienta

Edilim es un software con el que podrás crear las actividades típicas de unir con flechas para tu PDI o simplemente mostrar un concepto teórico para posteriormente poner a prueba las habilidades del grupo. Aunque su fortaleza reside en que también podrás generar libros interactivos para trabajar cualquier tema mediante las diversas opciones de actividades que nos ofrece.

Con esta herramienta podemos crear una web que contenga todo lo necesario para el desarrollo de un bloque de contenidos, ya que no tiene límite de páginas y no contiene publicidad de ningún tipo. De esta manera se podrá:

- ▶ **Recordar** los conocimientos previos mostrando resultados de unidades pasadas.
- ▶ **Comprender** el siguiente nivel a través de las actividades destinadas a mostrar información.
- ▶ **Aplicar** los nuevos conceptos desarrollando actividades interactivas de diversos tipos.
- ▶ **Y evaluar** todo el proceso.

Como se puede ver, podemos generar aprendizaje con el uso de Edlim desarrollando nuestros materiales interactivos de manera que comencemos en los “niveles inferiores”, así denominados por Bloom (1973), y hagamos posible que nuestro alumnado alcance procesos cognitivos de orden superior.

Es importante remarcar que todo el material generado es tipo web porque el resultado final será un paquete comprimido con un archivo .html que dará acceso al material creado.



## Explicación del uso en el ámbito educativo

Es posible que ahora estés pensando en varias plataformas que sirven para crear actividades de unir con flechas, reconocer imágenes o crear juegos de parejas. Es cierto que en los últimos años han aparecido diversas plataformas que nos ofrecen la posibilidad de crear actividades online, pero siempre tras el correspondiente registro y en muchas ocasiones tras ver algún que otro anuncio... con Edilim eso no sucederá porque no requiere registro y es el docente el único encargado de todo el proceso, a la vez que es totalmente gratuita. La



*Vista de la herramienta al abrir el programa*

herramienta, como decíamos, es portable, eso significa que no requiere de instalación en nuestro equipos, basta con ejecutar el archivo .exe para tenerla funcionando. Otro punto a favor es que es multiplataforma por lo que podremos crear libros desde ultraportátiles con Linux, nuestro pc Windows o el flamante Macbook. ¿Y nuestro alumnado? Con tener un navegador en su equipo es suficiente. El alumno/a no tendrá que registrarse, instalar o esperar, simplemente ingresará la URL dada o ejecutará el archivo html en local.

Como profesor de didáctica de la expresión musical en la Universidad de Almería dedico cada cuatrimestre una sesión de 90 minutos a mostrar todo el proceso de trabajo con Edilim. En esa sesión vemos desde la descarga y primeros pasos hasta el momento de ejecutar la actividad. Mi alumnado de Grado en Educación Primaria es capaz de conocer el funcionamiento básico de la herramienta en hora y media y, además, se mar-

cha de clase con un libro creado que tiene al menos tres actividades diferentes –en una sesión y con 80 por clase no da tiempo a más-.

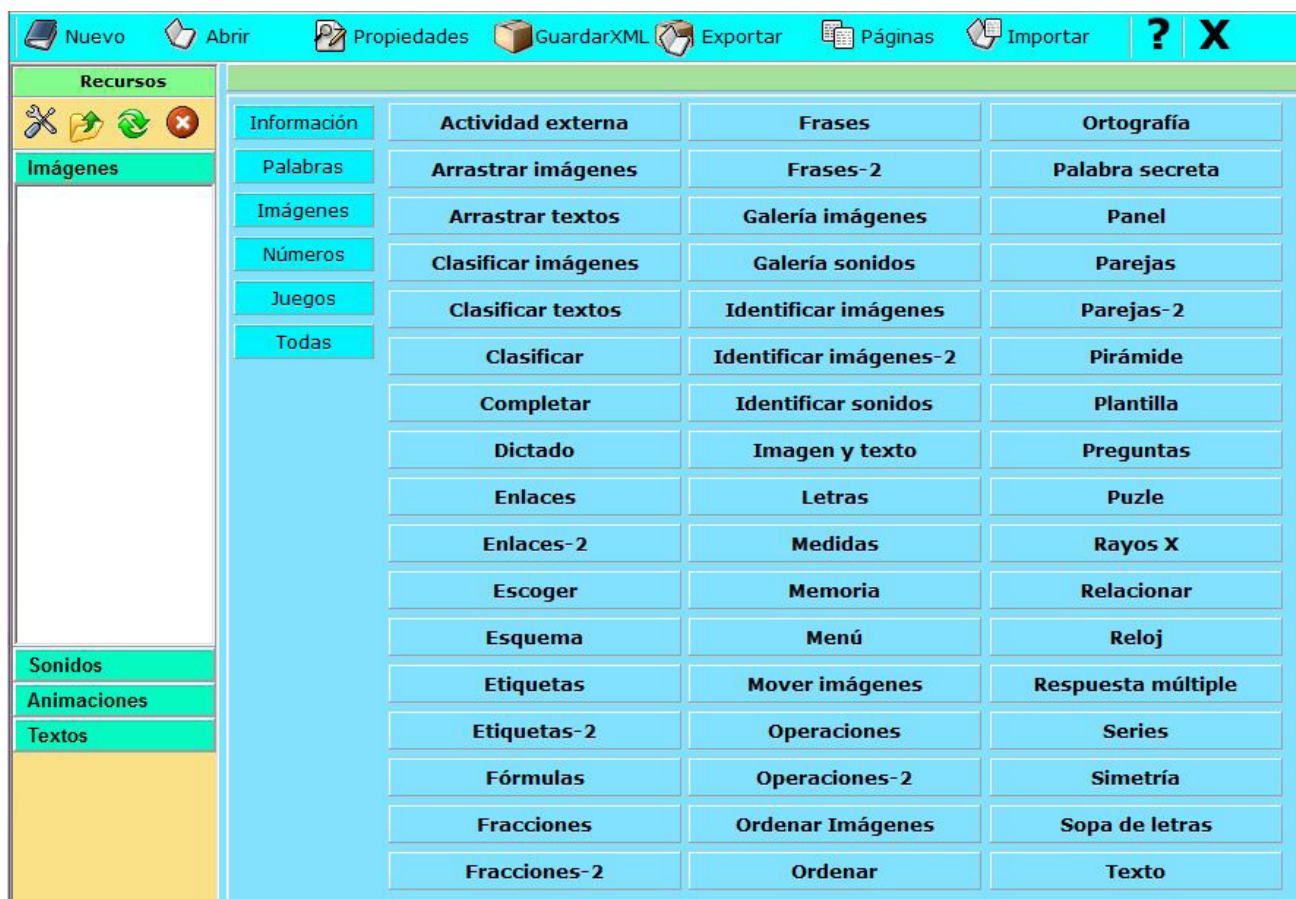
Y pensando en el uso en el aula o en casa, si usamos *flipped classroom*, nuestro alumnado no requerirá de ningún tiempo para aprender a usar la herramienta ya que cada actividad nos ofrece la posibilidad de añadir la explicación de qué es lo que se requiere. Simplemente abrirán la URL dada y comenzarán a jugar, leer o lo que hayamos preparado.

Imagina lo que podrás crear con tu bagaje y recursos; con una tarde “trasteando” la herramienta será suficiente para tener las primeras actividades interactivas.

¿Qué tipo de actividades puedo crear? Generalmente, las más usadas son:

- ▶ Identificar imágenes o sonidos.
- ▶ Clasificar imágenes, textos o completar párrafos.
- ▶ Mostrar texto, vídeos o galerías de imágenes.
- ▶ Jugar con palabras secretas, crucigramas, unir con flechas o puzzles.

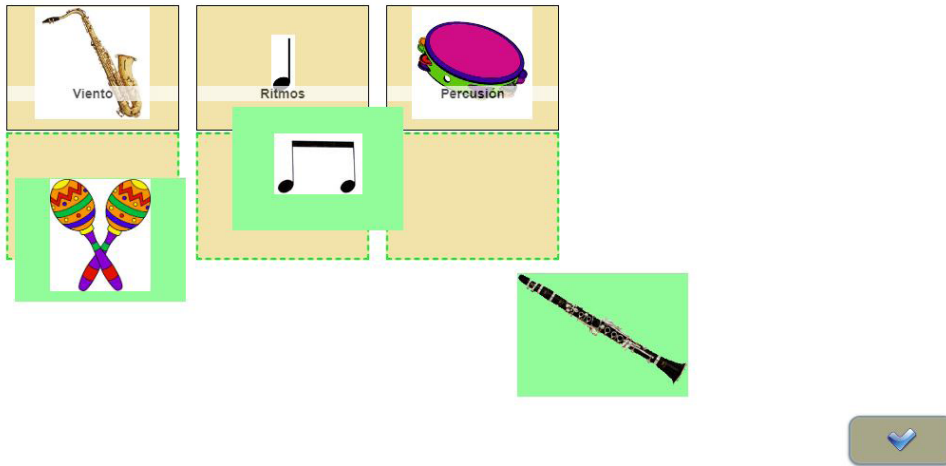
Aunque tenemos un amplio abanico hasta los 51 tipos de actividades. Para la rama de ciencias se ofrecen actividades para trabajar fracciones, fórmulas, operaciones o series. El total de actividades se clasifica en cinco grupos y podemos destacar que permite incluir entre las páginas del libro interactivo una URL a recursos externos.



*Página con el total de actividades disponibles*

Cada tipo de actividad requiere de una destreza por lo que podemos destinar las denominadas “arrastrar” al primer ciclo, por ejemplo, si su nivel de lectura aún es bajo. Así podríamos crear una actividad en la que clasificar instrumentos, animales, medios de transporte... añadiendo siempre retroalimentación para aciertos y errores, a la vez que un sonido asociado al evaluar la actividad:

### Cada oveja con su pareja!



Solamente tienes que mover las fotografías para hacer parejas

#### Ejemplo de actividad "arrastrar imágenes"

Por supuesto, podemos crear actividades habituales de preguntas-respuestas, hasta 4 por página, o pregunta con varias opciones.

Es una herramienta versátil que podemos poner en práctica en cualquier momento ya que sirve para presentar la teoría que necesitemos, un vídeo introductorio, juegos para seguir practicando de manera lúdica o preguntas tipo formulario, es decir, abarca todos los momentos posibles dentro de una unidad.



#### Ejemplo de actividad "emparejar imágenes y sonidos"

En la actividad que vemos en la imagen 4 podemos escuchar un sonido, ver la imagen y pedirle al alumnado que escriba lo que es o arrastre la ficha de texto a su lugar correspondiente.



## Metodología y Didáctica Aplicada

¿Cueces o enriqueces? Porque con Edilim podrás hacer de todo... desde su uso en clase de manera individual en la PDI hasta colgarla en tu blog de aula para trabajar de manera invertida. Pero eso no es todo, porque si trabajamos en el aula en equipos cooperativos y tienen acceso a un portátil o tablet podremos hacer que nuestro libro interactivo forme parte de un *escape room*, por ejemplo.

¿Flipped, cooperativo, gamificación? Edilim sirve para todo lo que seas capaz de idear. Si estamos trabajando de manera cooperativa en el desarrollo de un escape y tenemos un libro al que le hemos incluido una página con una "actividad externa", podemos hacer que lleguen a un formulario de Google, por ejemplo, y al enviarlo nos devolverá el código necesario para continuar con el juego.

Al insertar un formulario dentro de Edilim deberemos configurar adecuadamente las dimensiones del mismo ya que se va a presentar como un marco dentro de la ventana del navegador.

Las posibilidades son tremendas si integramos la herramienta dentro de nuestra/s metodología/s más habituales. En el supuesto de que no tengamos PDI, ni equipos en el aula, seguramente tendremos un blog con recursos. En tal caso podemos crear una buena colección de LIM e ir activando los que queramos que trabajen desde casa.

Con esta herramienta podemos trabajar en el aula todas las competencias y adaptar los materiales a nuestra área simplemente usando los recursos que ofrece. A modo de ejemplo, veamos qué hacer para trabajar algunas competencias:

- ▶ **Competencia lingüística:** usando las actividades de "frases" o "imagen y texto" individualmente o la denominada "rayos X" en equipos de trabajo.
- ▶ **Competencia matemática:** como decíamos tenemos opción a usar "fórmulas", "fracciones", "medidas", "operaciones".
- ▶ **Competencia digital:** la interactividad que exige genera un intercambio de información constante.



## Valoración Personal

Tras más de una década usando esta herramienta, se desarrolló en 2006, puedo confirmar que es el recurso digital que más he usado en primaria, área de música, en secundaria, área de ciencias sociales, y que sigo usando en mis clases de grado. Y no lo hago porque sea intuitiva o se pueda obtener un libro interactivo con pocos clics, sino por varias razones como son la tranquilidad que ofrece el controlar el entorno en el que trabajará el alumnado, el poder incluir las indicaciones concretas que queramos, la retroalimentación visual y sonora, es apto para cualquier tipo de equipo incluso dispositivos móviles, sin registro y sin publicidad.

### Equipo casi has terminado!

Completa el formulario y sabrás el código secreto...

Ejemplo de "actividad externa" con un formulario a 400x400

Las opciones que ofrece son las que vamos a necesitar, no esperemos más de lo necesario. Se agradece que con el paso del tiempo, y con las distintas versiones, no se haya ido complicando la interfaz, eso hace que sea una herramienta intuitiva y apta para cualquier docente, aunque tenga una competencia digital básica.

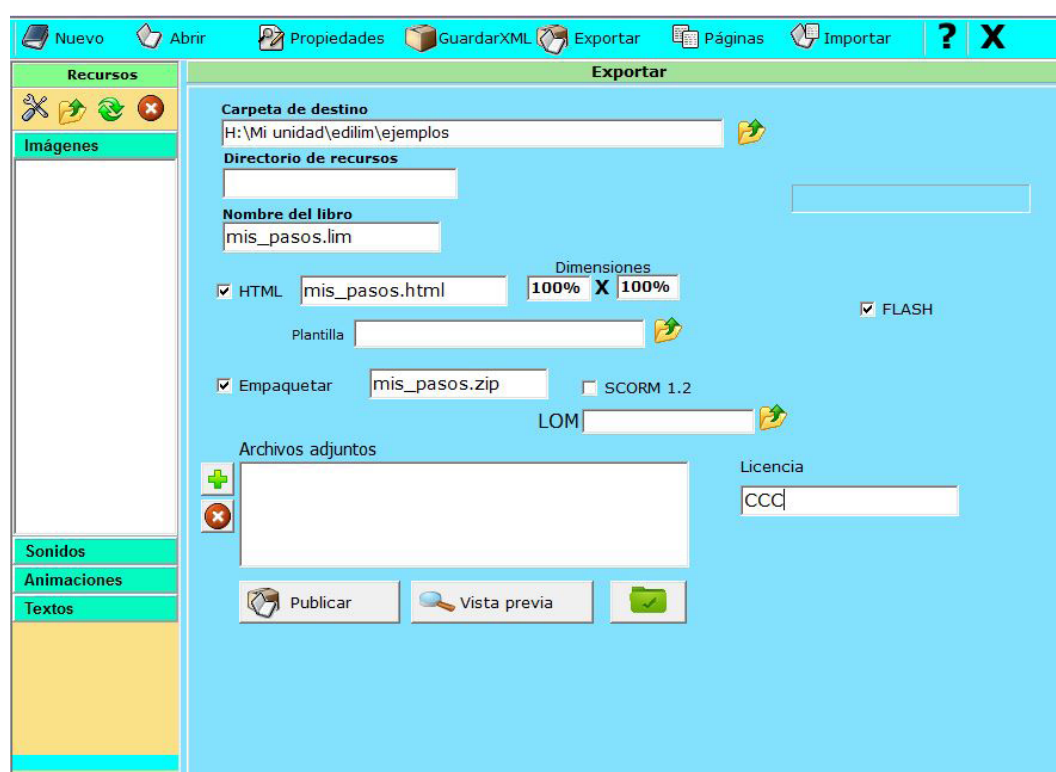
Hay otras herramientas similares pero el control que ofrece EdILim de todo el proceso hace que lleve años usándolo como mi primera opción para libros interactivos.



## Recomendación final

Cuando explico su funcionamiento siempre insisto en que hay dos momentos clave: uno al exportar un libro para generar el paquete comprimido con todo lo necesario y otro cuando el alumno lo ejecuta.

Para que la exportación sea un éxito debemos activar las casillas correspondientes a html y “empaquetar” antes de pinchar en “publicar”. Como decía anteriormente no hay opciones excesivas, justo lo necesario, pero si olvidamos alguno de estos pasos no conseguiremos el comprimido para colgar o enviar.



*Exportando un libro interactivo en paquete comprimido .zip*

Como vemos en la imagen número 5 la pantalla de exportación nos da la opción, además de las anteriores, a incluir el tipo de licencia que tendrá o preparar el libro para ser un SCORM e insertarlo en una plataforma.

Una vez que nuestro alumnado recibe la URL, aparece otro momento que pueda dar lugar a problemas de acceso ya que Chrome puede bloquear java y flash, así que deberemos explicar previamente cómo resolverlo o indicar que se ejecute desde el navegador Explorer.

Nota: la versión 5.5, de mayo 2020, no corre en OS Catalina, pero sí la actual 5.6.1. Podrás probar todas las versiones de LIM en otros OS sin problema.





## Información y materiales complementarios

En mi web: <http://procompal.com/recursos/> hay tres libros interactivos a modo de ejemplo, aunque la web de Edilim nos ofrece en su apartado “biblioteca” numerosos ejemplos clasificados por áreas. En caso de error usando el navegador Chrome te recomiendo acceder a los ejemplos con Explorer.

En este vídeo explico los primeros pasos a seguir para crear un libro con Edilim, si tienes algún problema no dudes en escribirme a [maurirrr@ual.es](mailto:maurirrr@ual.es)

Youtube: <https://youtu.be/IAKSobLZXrw>

También puedes recurrir al manual oficial, la versión en castellano [https://www.educalim.com/manual/edilim\\_es.pdf](https://www.educalim.com/manual/edilim_es.pdf) nos ofrece los primeros pasos y una breve idea de lo que podemos de las actividades más habituales.

Podemos encontrar numerosos ejemplos agrupados por áreas en la web: <https://www.educalim.com/biblioteca/index.php>

### Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ El resto de imágenes han sido proporcionadas por el/la autor/a.

