

MANUAL ACTIVPRIMARY

FORMACIÓN DEL PROFESORADO ESCUELAS TIC 2.0



1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar tendremos que diferenciar entre ActivStudio y ActivPrimary, la diferencia es sencilla:

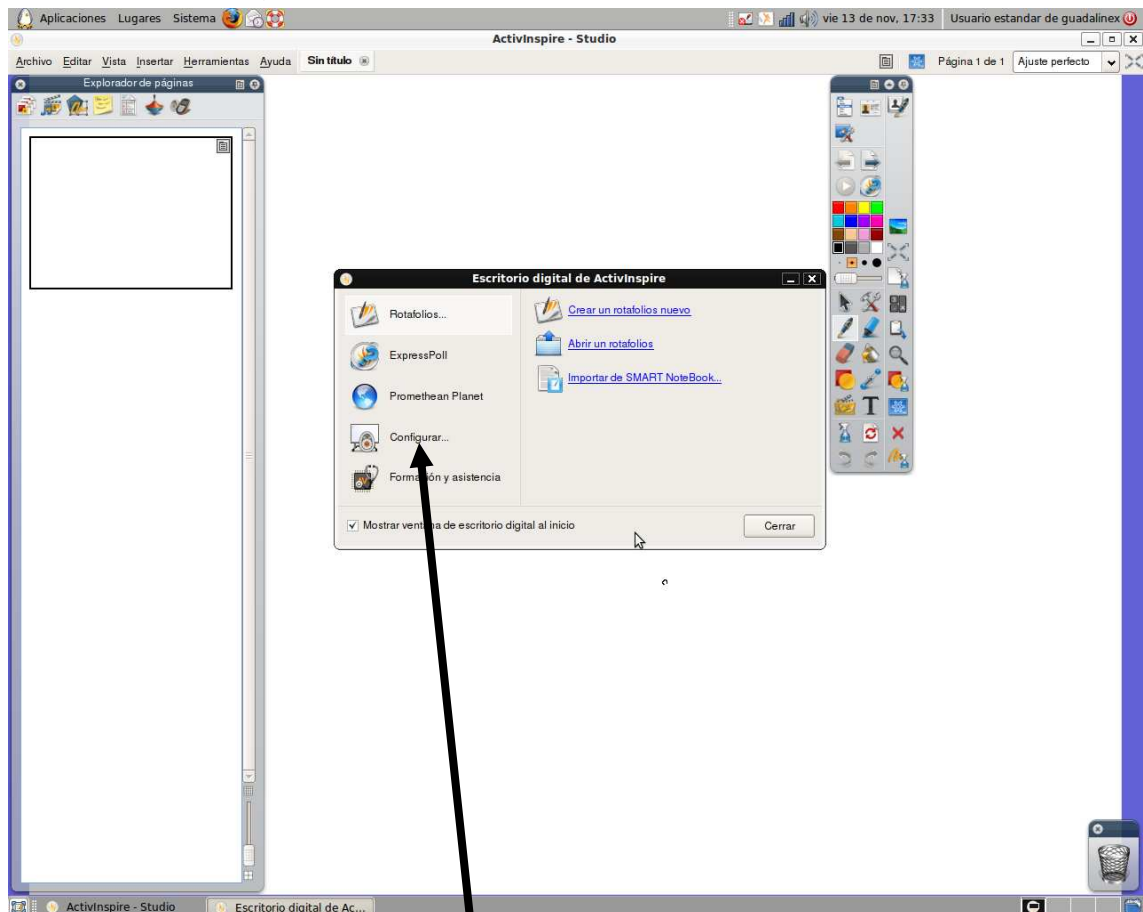
- ActivStudio: alumnado mayor de 11 años.
- ActivPrimary: alumnado menor de 11 años

Así pues nos centraremos en el ActivPrimary para lo cual daremos los siguientes pasos para que siempre se nos abra en este programa.

Hacemos doble clic aquí:

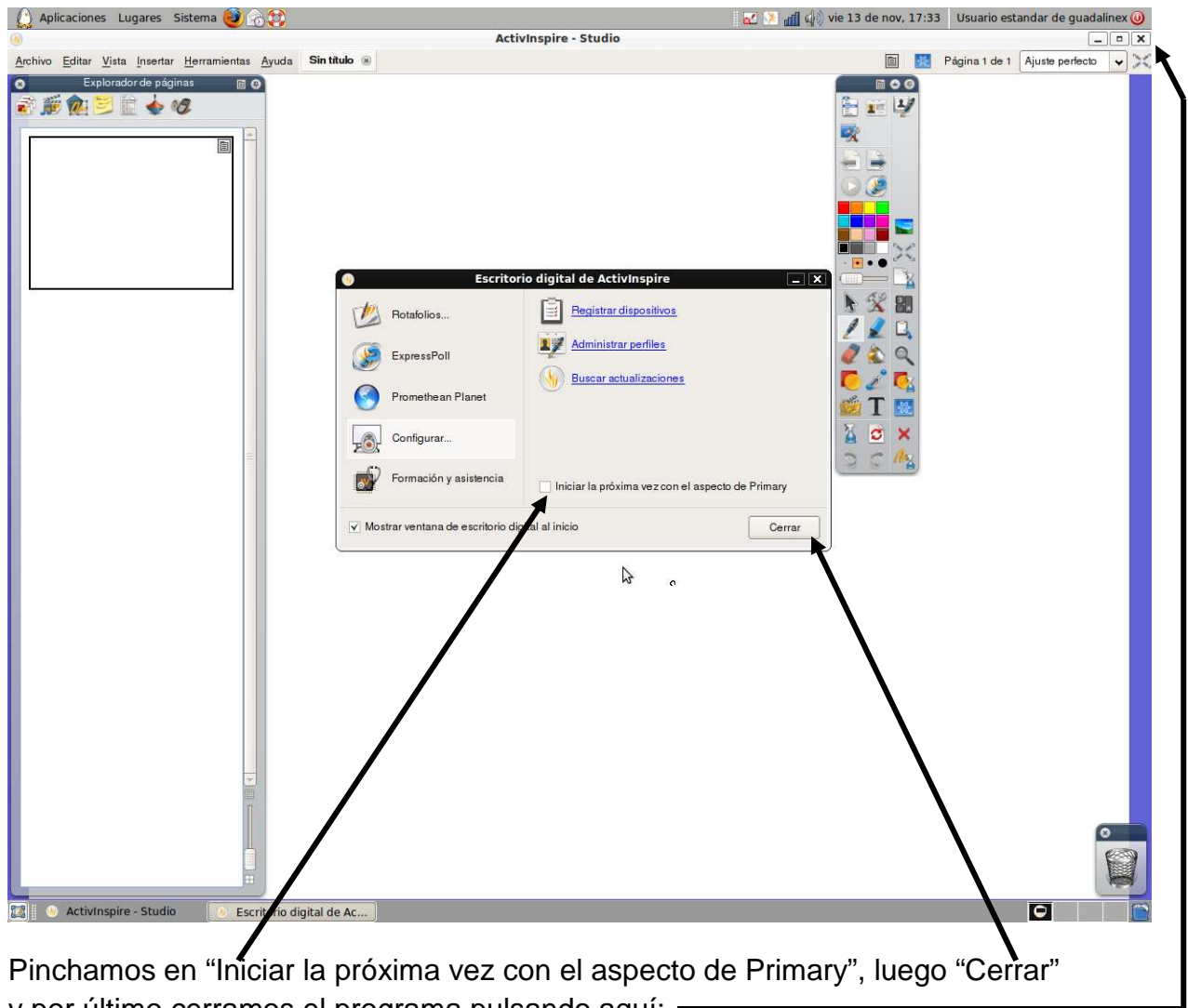


Nos aparece la siguiente pantalla:



PINCHAMOS EN “Configurar”:

Aparece la siguiente pantalla:



Pinchamos en “Iniciar la próxima vez con el aspecto de Primary”, luego “Cerrar” y por último cerramos el programa pulsando aquí:

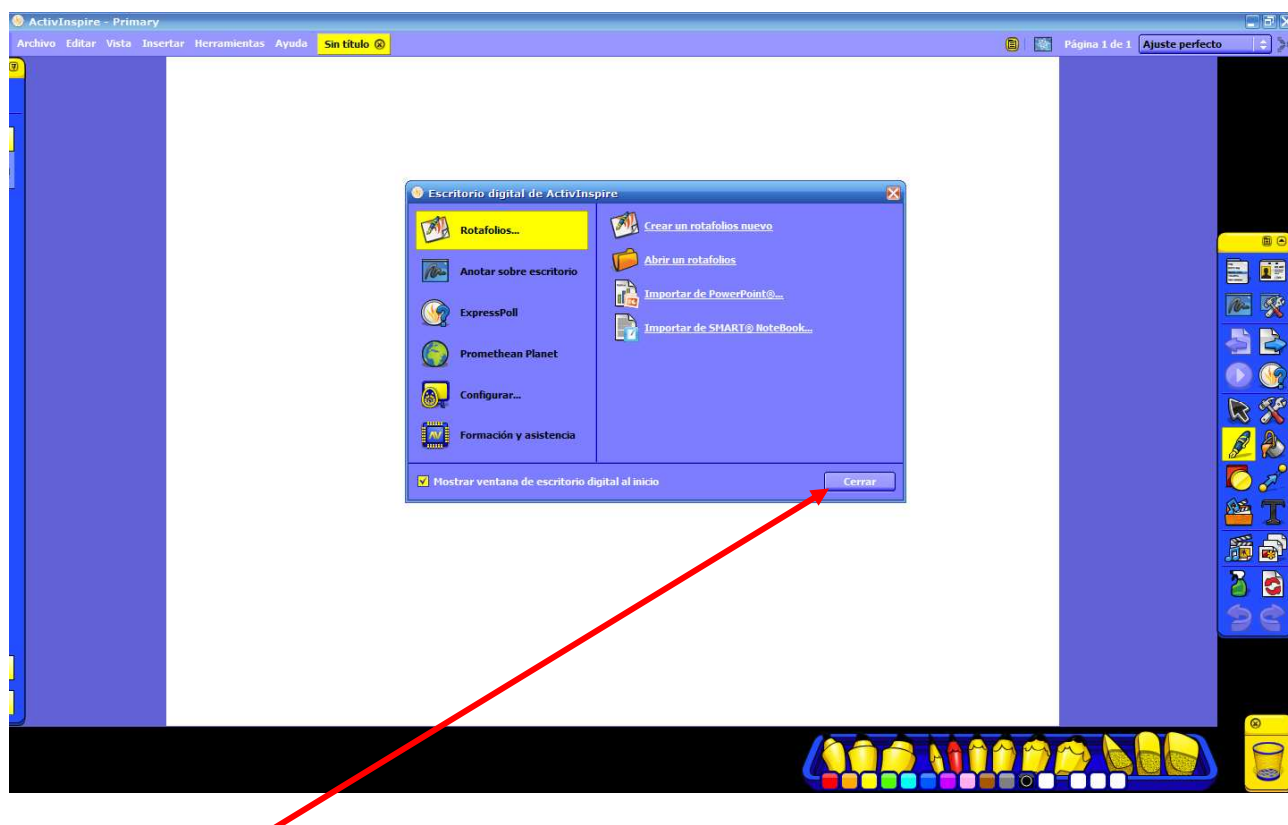
Ahora nos saldrá de nuevo la pantalla del Escritorio y volvemos a hacer doble clic en el icono ActivInspire:



Cada vez que hagamos doble clic se nos abrirá en el modo ActivPrimary.

2. MANEJAR ACTIVPRIMARY:

Esta es la primera pantalla que nos encontraremos:



Pulsamos en “Cerrar” el Escritorio digital y ya podemos empezar a trabajar.

2.1 BARRA DE HERRAMIENTAS.

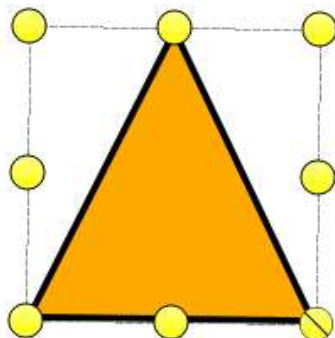


2.1.1. Seleccionar

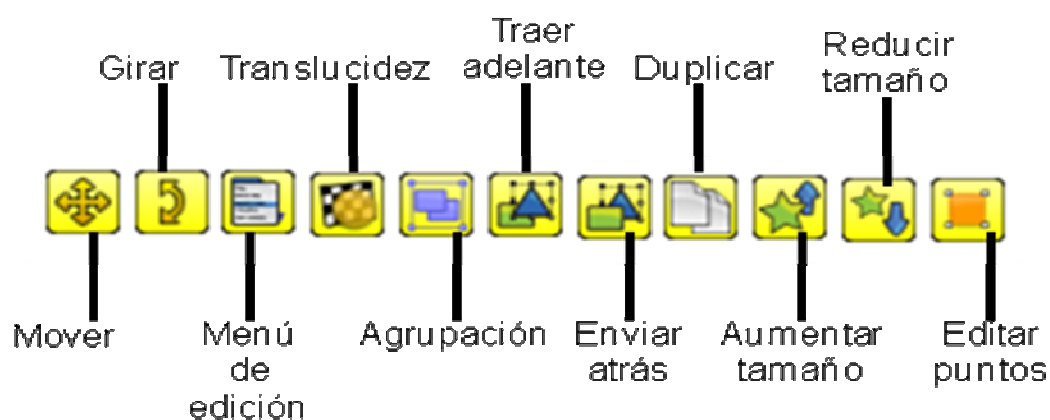
Si queremos ejecutar acciones sobre los objetos (dibujos, imágenes, texto...), activaremos el icono **Seleccionar**.



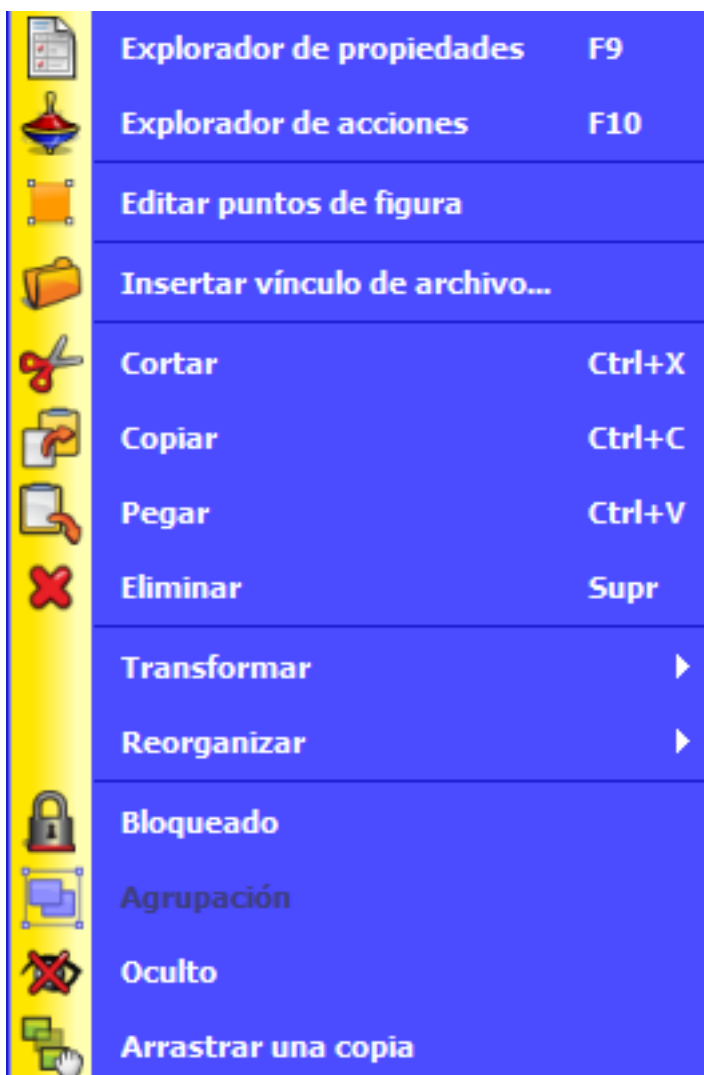
Ahora, si pinchamos sobre un objeto, éste quedará marcado por ocho puntos (los cuatro vértices, y el punto medio de cada lado). Pinchando en alguno de esos puntos y arrastrando el ratón, puedo modificar el tamaño del objeto.



Además de esos ocho puntos, aparece encima la barra de edición de objetos. Con la cual podremos realizar las siguientes acciones:



Si hacemos clic con el botón del lápiz encima de la figura a unos 5mm de la pizarra sin llegar a tocarla, nos aparece un menú que nos permite hacer todas las acciones siguientes sobre el objeto:



2.1.2. Lápiz

Al pinchar en el icono **Lápiz** se activa el lápiz.



Y nos aparecerá la siguiente barra abajo a la izquierda en la que podremos seleccionar lápiz, rotulador, grosor, color, borrador, etc. Haga clic con el botón secundario en uno de los tres cuadros de color en blanco. Se abrirá la paleta de colores extendida.



Con esta herramienta se puede escribir y dibujar tanto sobre el rotafolios como sobre cualquier otro programa (documento Word, navegador de Internet, presentación de PowerPoint...), como veremos más adelante.

2.1.3. Figura

Al pinchar en el icono **Figura** se activa la función Figura.



Y nos aparecerá la siguiente barra abajo, en la que podremos seleccionar figuras para insertarlas en el rotafolios, color de líneas y color de relleno.



2.1.4. Relleno

Al pinchar en el icono **Relleno** se activa la función Relleno.



Con esta herramienta se rellena del color elegido en la barra que sale abajo la zona en la que se haga clic. Si es una zona cerrada, el color sólo afectará a dicha área. Si es abierta, rellenará todo el fondo.

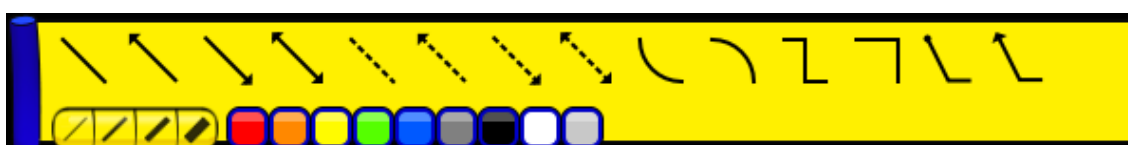


2.1.5. Conector

Al pinchar en el icono **Conector** se activa la función Conector.



Con esta herramienta puedo trazar líneas rectas, curvas o con esquinas, solamente seleccionando la que quiero en la barra que sale abajo, pinchamos después en el rotafolios y sin levantar el lápiz de la pizarra la pongo del tamaño que deseo. Le puedo dar el grosor y color que desee.



2.1.6. Texto

Al pinchar en el icono **Texto** se activa la función Texto.



Podemos escribir texto tanto con el teclado del ordenador como con el teclado virtual de la PDI. Para ello tendremos que pinchar sobre el icono **Texto**, y luego sobre el punto de la pantalla donde queremos empezar a escribir.

Al hacer esto, aparecerá un cuadro de herramientas de Texto en el que podremos elegir el Tipo de letra, el tamaño, el formato, la alineación, viñetas y color de texto y de fondo.



Una vez que hemos terminado de escribir el texto, pinchamos con el puntero en cualquier otra parte de la pantalla.

Si queremos modificar el texto que ya hemos escrito, activamos nuevamente el icono **Texto** y hacemos clic sobre el texto. Nos volverá a aparecer la barra de herramientas anterior.

2.1.7. Página anterior/siguiente

Estas flechas nos sirven para desplazarnos a la página siguiente o a la página anterior.



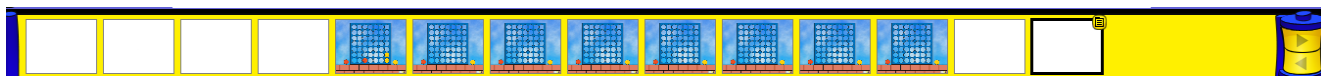
2.1.8. ExpresPoll.

Este icono solamente sirve para uno de los complementos/herramientas del programa que habría que comprar aparte y que no la tenemos aún.



2.1.9. Explorador de páginas.

Cuando pulsamos en este icono se nos abre una barra abajo donde podemos visualizar en miniatura todas las páginas en las que hemos estado, y podemos volver a ella con tan solo un clic sobre la misma.

**2.1.10. Borrar.**

El icono Borrar nos sirve para borrar de la página todos los elementos de una misma categoría. Al pulsarlo, se despliega una barra que nos da la opción de borrar las Anotaciones, Objetos, Cuadrículas, Fondo, o la Página completa.

**2.1.11. Restablecer página.**

Este icono nos restablece la página a como estaba en un principio, cuando empezamos a trabajar con ella.

2.1.12. Deshacer/Rehacer.

Estas flechas nos permiten deshacer y rehacer las últimas acciones en el mismo orden temporal en que se han realizado.

Si se deshacen una serie de acciones, pueden volver a rehacerse mientras no se realice una acción nueva.

2.1.13. Insertar medios desde archivos.

Esta función sirve para insertar en el rotafolio cualquier archivo de foto, figuras, etc. Que tengamos guardado en las carpetas o discos externos del ordenador.

2.1.14. Explorador de recursos.

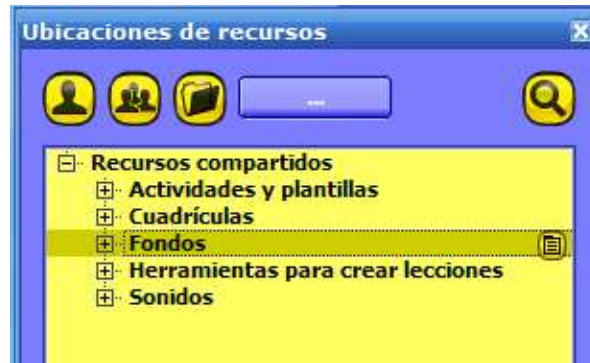


El explorador de recursos te abre unos controles abajo como estos:



Ahora pinchas aquí

Y te aparecerá la siguiente ventana:



Aquí encontraremos actividades, plantillas, cuadrículas, fondos, sonidos, herramientas para crear lecciones, y también podremos ir añadiendo las que vayamos haciendo.

Los iconos de arriba ofrecen la posibilidad de organizar los recursos en (de izq a der): propios, compartidos, buscar recursos, otras carpetas. Si pulsamos en los tres puntos suspensivos, se abre una ventana que nos permite explorar nuestros discos para buscar recursos nuevos.

2.1.15. Herramientas.



Al pulsar sobre este icono aparece la siguiente barra de herramientas:



En esta barra podemos encontrar funciones que ya están en la barra principal de herramientas, pero aparecen otras muchas de las que destacamos entre otras las siguientes:



- Regla: aparece una regla en cm, mm, o pulgadas.
- Compás: se selecciona el centro y el radio con el que queremos trazar una circunferencia.
- Transportador de ángulos: en semicírculo o completo.
- Dados: realiza un lanzamiento aleatorio de 1 a 5 dados, y proporciona la suma total.

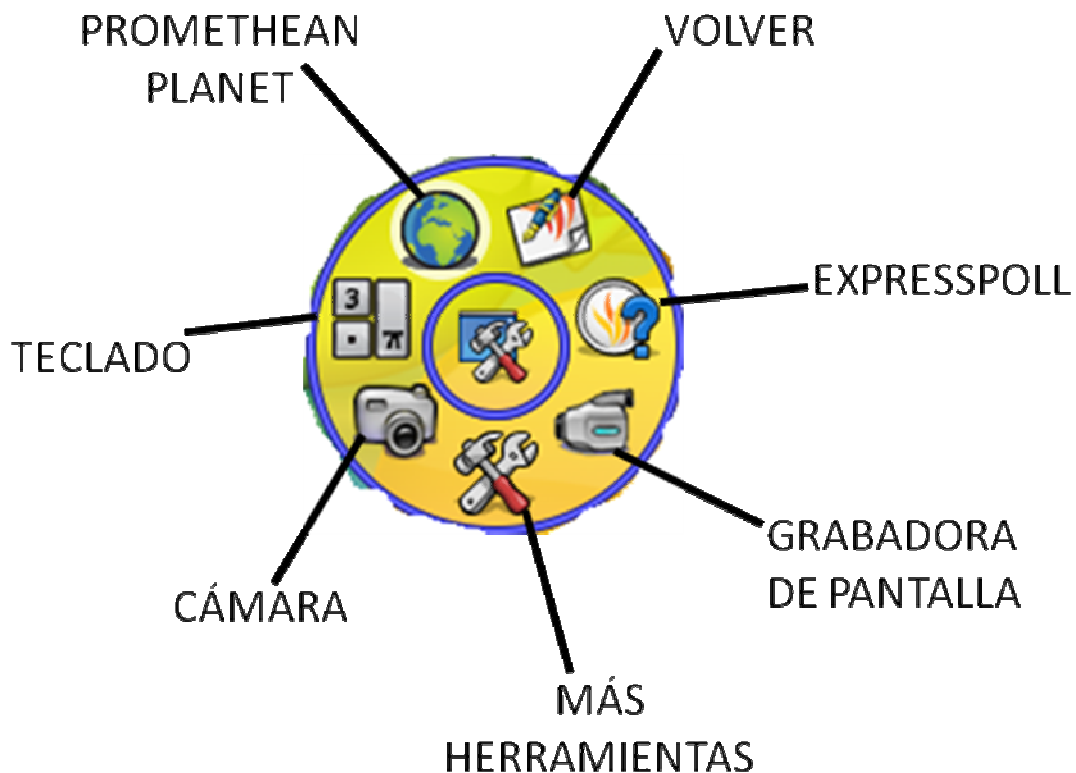


- Calculadora: aparece una calculadora flotante. Botón del lápiz aparecen más calculadoras.
- Teclado en pantalla: este teclado se puede utilizar para escribir texto desde la PDI. Botón del lápiz aparecen otros teclados.
- Explorador web: incorpora al propio rotafolios un explorador web básico.
- Teletipo: Escribimos un texto en forma de teletipo que aparece de forma continua.
- Grabadora de pantalla: permite hacer una grabación en video del rotafolios.
- Reloj: aparece un reloj o cronómetro flotante.
- Cámara: permite hacer fotografías del rotafolio.
- Reconocimiento de escritura: Transformará el texto que escribamos con el lápiz en caracteres informáticos.
- Reconocimiento de figuras: Transformará el dibujo que hagamos con el lápiz en la figura a la que más se parezca.

2.1.16. Herramientas de Escritorio.



Quando pinchamos en este icono se nos cierra el rotafolios y se abre el Escritorio o la última pantalla que tengamos en el ordenador. A su vez nos aparecerá el siguiente icono en medio de la pantalla con las siguientes funciones.



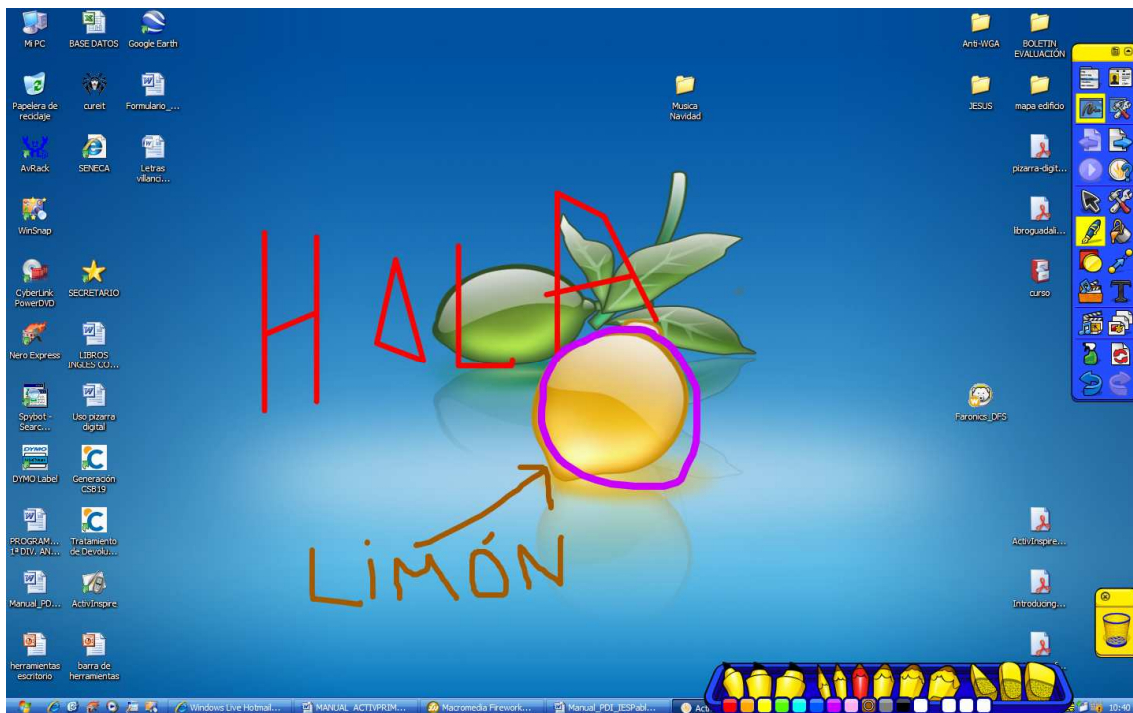
2.1.17. Anotación en Escritorio.



Si pulsamos sobre este icono, podremos utilizar todas las herramientas de ACTIVPRIMARY directamente sobre el escritorio o sobre cualquier programa que tengamos abierto en ese momento.

Cualquier objeto que utilicemos podrá grabarse al finalizar como rotafolios de escritorio.

La pantalla saldría tal que así:



2.1.18. Cambiar de Perfil



En este icono accedemos a los distintos perfiles configurados por el programa. También podemos configurar nosotros nuestros propios perfiles, para que nos aparezcan los iconos que queramos, etc.

2.2 MENÚ PRINCIPAL



En este icono accedemos al Menú Principal del programa, en el cual tendremos todo lo visto hasta ahora, y más funciones como las siguientes:

Archivo:



Editar:



Vista:





Insertar:



Herramientas:

	Anotación en escritorio	
	Herramientas de escritorio	F6
	Dos usuarios simultáneos	F4
	ExpressPoll	F3
	Lápiz	
	Resaltador	
	Borrador	
	Relleno	
	Tinta mágica	
	Reconocimiento de escritura	
	Reconocimiento de figuras	
	Cubrir/descubrir	Ctrl+R
	Foco	▶
	Cámara	▶
	Herramientas matemáticas	▶
	Más herramientas...	▶

Ayuda:

	Contenido...	F1
	Sitio Web de Promethean	
	Promethean Planet	F12
	Comprobar si hay actualizaciones...	
	Acerca de	

3. PÁGINAS DE INTERÉS

<http://www.prometheanplanet.com>

Esta página es la web oficial del programa, en la cual podremos dejar nuestras preguntas en el foro y encontrar soluciones contestadas por otros usuarios. Podemos acceder al curso on-line sobre el programa en cuestión, para lo cual solamente tendremos que darnos de alta como usuarios sin coste alguno. A su vez podemos descargarnos el programa para instalarlo en nuestro ordenador, hay dos formas de hacerlo o en versión de evaluación de 60 días, ó metiendo el código que viene abajo a la derecha en la pizarra y descargar la versión completa.