

PDI Avanzada

Unidad 4

Rogelio Buceta Otero
IES Ciudad de Dalías

Actividades interactivas con ActivInspire

El programa ActivInspire nos permite realizar múltiples actividades interactivas para trabajar con el alumnado en el aula. En este curso se plantearán diez opciones, que se pueden utilizar individual o conjuntamente para conseguir efectos más complejos.

Prácticamente la totalidad de las mismas se basan en la posibilidad de dotar de acciones a los elementos, por lo que es necesario conocer algunas cuestiones previas que nos ayudarán a conseguir realizar las prácticas correctamente.

Destacar que este no es un programa diseñado específicamente para este fin, por lo que en ocasiones es complejo alcanzar la interacción con el mismo.

Para trabajar la interacción es necesario trabajar previamente otros contenidos, como son el modo diseño, bloquear/desbloquear un elemento y trabajo en capas.

Alguna de las prácticas que se plantean son complejas, y en ocasiones no funcionan al principio. Si tienes alguna duda, plantéala en el foro, para que te podamos ayudar, y no pierdas el tiempo probando una y otra vez diversos planteamientos para resolver el problema.

Modo diseño conectado/desconectado

Existe un pequeño botón que se transforma en naranja o azul en función del estado en el que se encuentra (conectado/desconectado).

Modo diseño conectado 

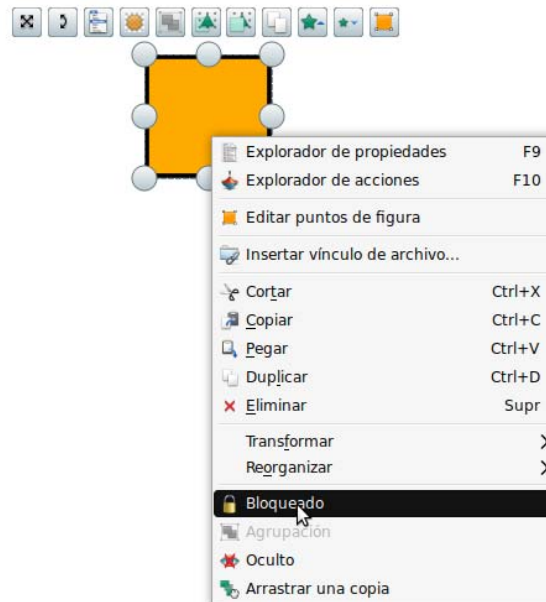
Modo diseño desconectado 

Debemos recordar que para trabajar en nuestros rotafolios el botón debe estar en color naranja, y para que los alumnos y alumnas puedan trabajar con ellos debe estar de color azul.

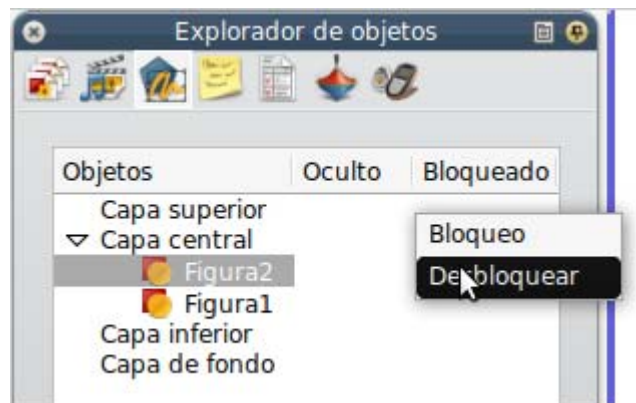
Bloquear/desbloquear un elemento

Cuando se hace algún rotafolios con elementos interactivos, en ocasiones es necesario bloquearlos, para que no se muevan innecesariamente.

Opción 1. Pinchando encima del elemento, se despliega un menú, que nos permite bloquear/desbloquear.



Opción 2. Desde el menú de “Explorador de objetos” pinchando encima del elemento, se puede hacer doble clic encima de la columna cuya cabecera pone bloqueado, se despliega un menú con la opción de bloqueo/desbloquear.



Estructura del programa en capas

ActivInspire es un programa que se estructura en cuatro capas, de forma que la superposición de todas ellas es la que nos proporciona la imagen que podemos ver.



Capa superior
Capa central
Capa inferior
Capa de fondo

También es importante el orden de los elementos de cada una de las capas, de tal forma que lo que quede más arriba en el dibujo es lo que veremos primero.

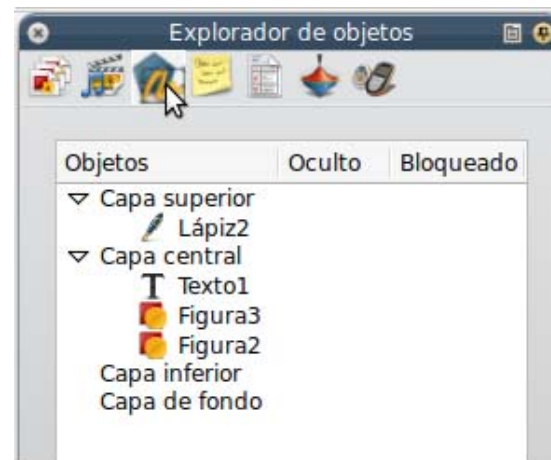
De forma predeterminada, se incrustarán en las capas lo siguiente:

- ❑ Capa superior: lápiz, resaltador y tinta mágica
- ❑ Capa central: imágenes, figuras y objetos de texto.
- ❑ Capa inferior: Conectores
- ❑ Capa de fondo: color de la pagina, imagen de fondo y cuadrícula

Imaginad que cada capa es un cristal, y que en cada cristal pintamos algo. En el momento de juntar todos los cristales, veremos una imagen completa, generada por la unión de los dibujos de cada una de los cristales. Pensad que cada capa es un cristal, y que lo que contenga es lo que veremos, junto al resto de los objetos de las otras capas (cristales).

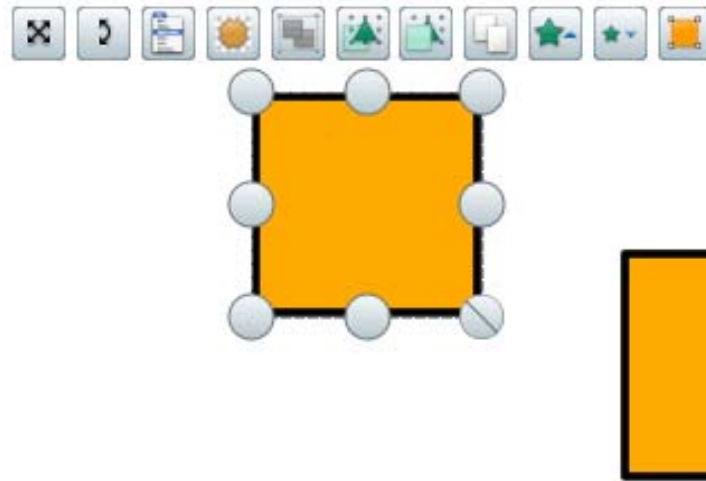
Cómo saber los elementos que contiene cada capa

- ❑ Dentro del menú Exploradores, seleccionamos la tercera opción “Explorador de objetos”.
- ❑ La ventana nos permite ver de forma clara todos los objetos que contiene el rotafolios.

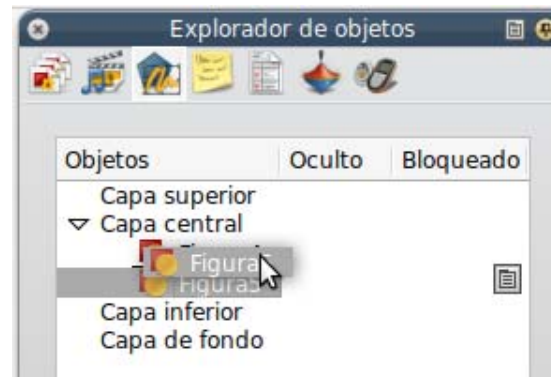


Formas de mover los objetos entre capas (manual)

Opción 1. Pinchando encima del objeto con el puntero de ratón, se despliega un menú con las opciones de “Traer adelante” y “Enviar adelante”



Opción 2. En el Explorador de objetos, pinchar encima del elemento y moverlo al lugar que deseemos. Puede ser en la misma capa u otra distinta.



Explorador de acciones

El explorador de acciones, tal y como el nombre indica, es el que nos va a permitir dotar de acción (y por tanto de interacción) a los elementos que componen nuestro rotafolios.

Como hay multitud de acciones (total 210), nos centraremos en las más utilizadas en el ambiente educativo, para no convertir este curso en un manual de acciones.

Para acceder al explorador de acciones, seleccionar el quinto icono. Nos desplegará un listado con todas las que contiene el programa.

Selección actual:

Nos permite trabajar con las acciones.

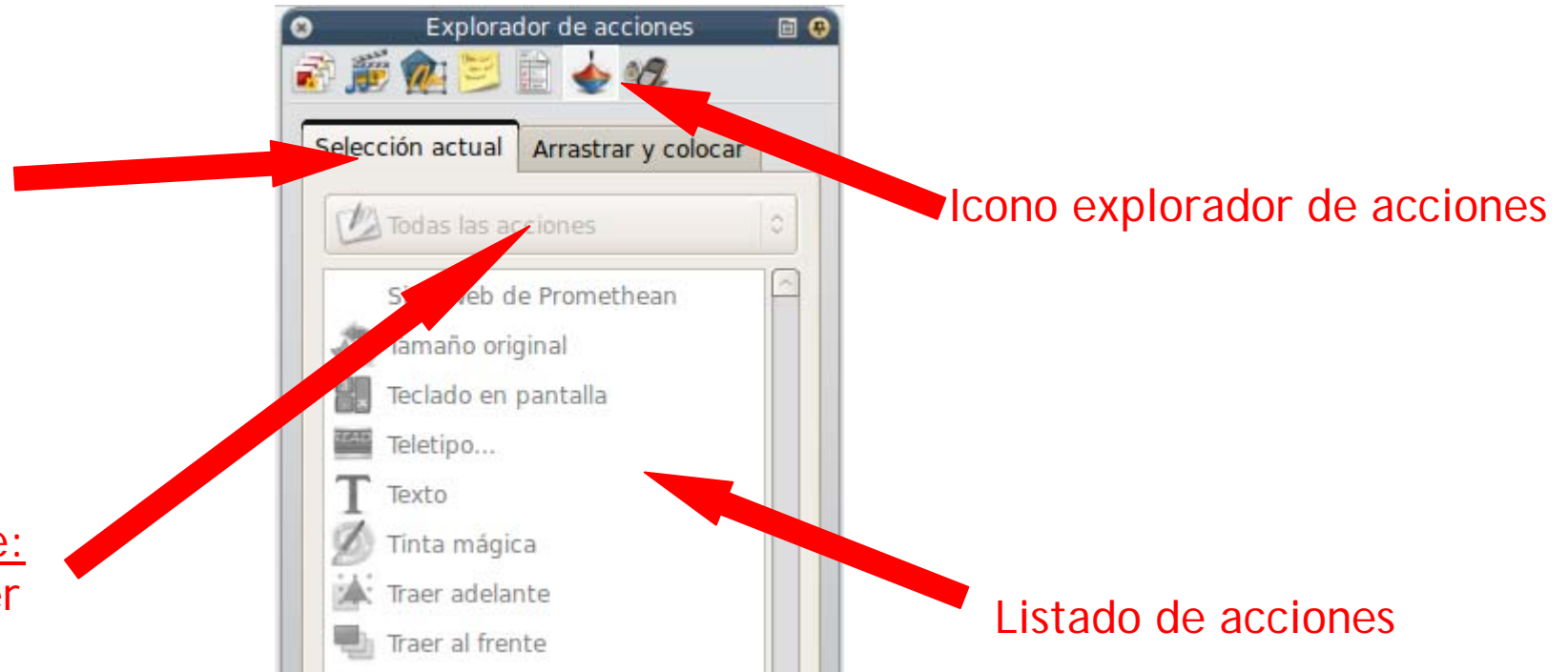
Arrastrar y colocar:

nos inserta un botón con la herramienta que hayamos seleccionado

Menú desplegable:

Nos permite hacer una selección de acciones por familias

- comando
- página
- objeto
- votación
- documento/medio



Inicialmente el listado de acciones se muestra desactivado. Para hacerlo visible, debemos pinchar encima de cualquier elemento de la página.

Un ejemplo sencillo: navegar entre páginas con botones

Vamos a crear un pequeño navegador que nos permita movernos entre las páginas.



- Descargamos el botón que nos interese (recomendado iconfinder-unidad 1)
- Nos aseguramos tener activado el modo diseño (naranja)

- ❑ Insertamos los botones que queremos en nuestro rotafolios
- ❑ Pinchamos encima del botón que queremos dotar de acción
- ❑ Accedemos al explorador de acciones
- ❑ Buscamos “Primera página”, “Página anterior”, “Página siguiente” y “Última página” en función del botón que tengamos seleccionado
- ❑ Pinchamos en “Aplicar cambios”
- ❑ Podemos observar que en ese momento, se crea un cuadro rojo alrededor del objeto
- ❑ Pinchamos encima del botón de Modo diseño, confirmando que se convierte en azul.