



Curso de Formación  
"Conocimiento y manejo  
de SIATIC y PANDECTAS"



@ I.E.S. centros  
Ildefonso Serrano  
Segura de León, BADAJOZ



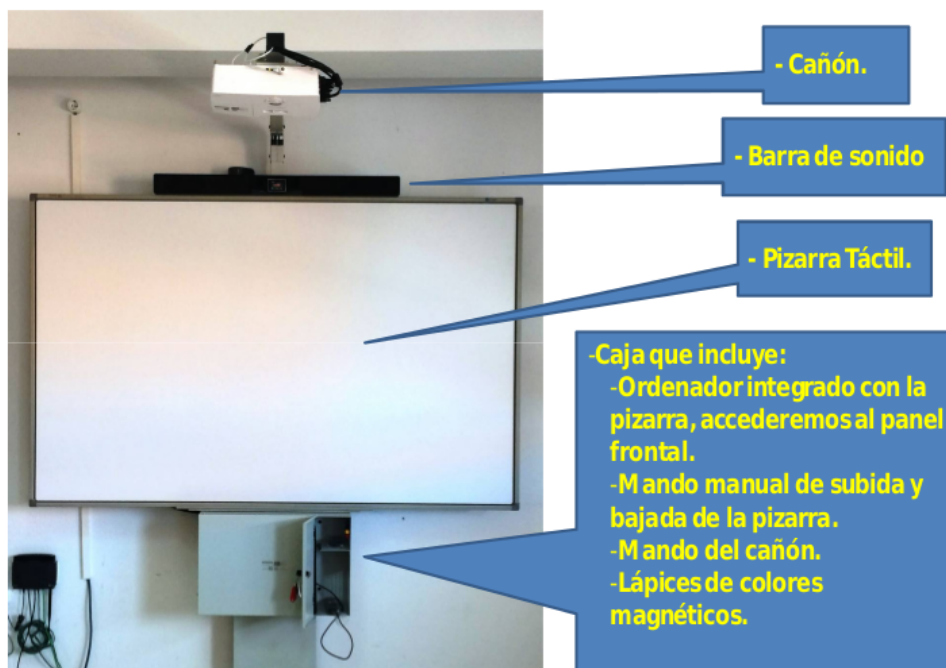


## Elementos del SIATIC

Las nuevas aulas cuentan con una **PDI** mayor (de 90" en diagonal), multitáctil, **proyector** de corta distancia y **barra de sonido** con bluetooth; todo ello instalado en un **bastidor motorizado** de altura regulable, y con un **ordenador integrado** i5 4960S@3,2GHz con 8GB de RAM y HDD 128 GB SSD + 500 GB SATA, monitor de 23" y teclado con lector de tarjeta inteligente.

Además, tienen un punto de acceso inalámbrico para permitir la **conexión Wi-Fi** de, al menos, 40 equipos en una misma aula. Estos equipos vienen con precarga de **Linex 2015** sobre **xUbuntu** (Ubuntu 14.04) y **Windows 8**, pero arranque exclusivamente en Linex 2015 (si algún día se llega a usar como equipo independiente del SIATIC, puede cargarse el sistema operativo que fuera necesario).

## PDI Siatic



## PDI Siatic (Sonido)



Barra de Sonido, que incluye:

- Señal de bluetooth.
- Lector USB.
- Lector Tarjetas SD/ MM C.
- Botones control de audio manual.



## PDI Siatic (Punto Wifi)

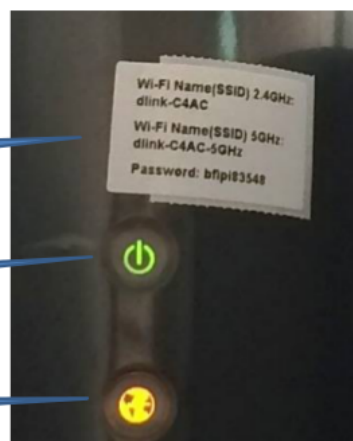


- Punto de acceso Wifi, situado en la parte trasera de la pizarra.  
- Capacidad para 40 equipos.  
- Por ahora, esta opción no funciona.

- En la pegatina se muestra la SSID y la Password de la Wifi

- Luminoso de encendido

- Luminoso de conectividad



## PDI Siatic (Caja) **Panel Frontal**



-Panel Frontal, que incluye:  
-Puertos USB, para uso de  
pendrive, por ejemplo, debe de  
funcionar.  
-Entrada de sonido auxiliar.  
-Botón de encendido.  
-Entrada VGA, para portátil,  
por ejemplo.  
NOTA: es necesario la llave de  
la caja para acceder a ella.

## **PDI Siatic (Caja)**

### **Panel Frontal (puertos USB y entrada de audio auxiliar)**



- Entrada de audio auxiliar, para darle sonido a un portátil que podemos conectar

- Puertos USB, para conectar Pendrive, por ejemplo.  
- Tener en cuenta que los azules son 3.0 y los negros 2.0.



## **PDI Siatic (Caja)**

### **Panel Frontal (botón de encendido de TODO EL EQUIPO)**



-Botón de encendido. Con este botón encendemos TODO EL EQUIPO AL COMPLETO.  
-NOTA: bastaría con hacerlo a primera hora de la mañana, ya que el apagado se hace a través del Software.

## **PDI Siatic (Caja)**

### **Panel Frontal (Entrada auxiliar VGA)**

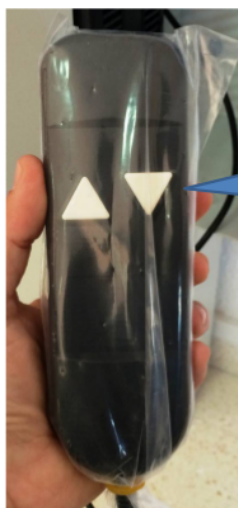


-Entrada auxiliar VGA, sólo para los casos que necesitemos conectar un portátil o doble pantalla.

-NOTA: hay que tener en cuenta que al conectar el portátil debemos esperar unos segundos a que sea detectado por el equipo y además si vamos a necesitar sonido, debemos añadir un cable de sonido del portátil a la entrada auxiliar de sonido que hemos visto en la anterior diapositiva.

## PDI Siatic (Caja)

### Mando subida y bajada de la pizarra



-Mando de subida y bajada de la pizarra. Este mando es bastante sencillo, sólo está compuesto de dos botones, uno de subida y otro de bajada.  
-NOTA: en las aulas 7 y 11, no podemos subir por ahora la pizarra hasta arriba del todo, está pendiente de arreglar este problema.

## PDI Siatic (Caja) Mando del proyector

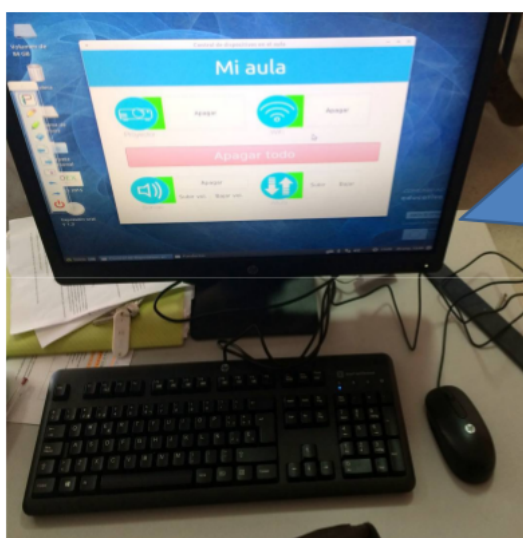


-Mando del proyector. Este es el mando que podemos tener en cualquier clase para el manejo del proyector. Incluye el botón FREEZE para congelar la imagen y el botón LÁSER

-NOTA:

-El encendido y apagado debemos de hacerlo a través del Software que veremos en las siguientes diapositivas.

## PDI Siatic (Equipo de sobremesa)



-Equipo situado en la mesa del profesor, compuesto de:


- Pantalla.
- Ratón.
- Teclado con lector de tarjetas inteligentes como el DNI electrónico o el Certificado Digital, este último siempre que este almacenado en una tarjeta inteligente.
- MultiUsb, situado detrás de la pantalla.

## PDI Siatic (Equipo de sobremesa) **Multi USB**



-Multi USB o Multiplicador de USB. Está situado detrás de la pantalla, para mayor accesibilidad y así no es necesario abrir la caja para conectar Pendrive al panel frontal.

## PDI Siatic (SW controlador del dispositivo)




The screenshot shows a software interface titled 'Control de dispositivos en el aula' with a blue header 'Mi aula'. It features several control panels: 'Proyector' with an 'Apagar' button, 'WIFI' with an 'Apagar' button, a large red 'Apagar todo' button, 'Sonido' with 'Subir vol.' and 'Bajar vol.' buttons, and 'Altura' with 'Subir' and 'Bajar' buttons. A blue callout box points to the 'WIFI' section.

Una vez nos hayamos identificados con nuestro nombre de usuario y contraseña, nos aparecerá automáticamente esta ventana en el escritorio, vamos a ver cada una de sus funciones:

- Encendido y apagado del proyector.

## PDI Siatic (SW controlador del dispositivo)



**Activar o desactivar la Wifi del aula, la que vimos en la diapositiva del principio, con capacidad para 40 equipos.**

**Activar o desactivar la barra de sonido, así como controlar el volumen.**

**Control de la altura de la pizarra, al igual que el mando que está dentro de la caja.**

**Apagar todos los dispositivos. Se puede ir apagando por separado cada uno de los dispositivos, (proyector, wifi y sonido) o directamente apagamos todos los dispositivos con esta opción.**



## Software Pandectas



# Software Pandectas



El *software* que permite la escritura sobre la pizarra digital Galneo se denomina **Pandectas**. Podemos identificarlo por el icono que se ve en el lateral.

Cualquier profesor, alumno o usuario que lo desee puede instalar el *software* Pandectas, ya que se trata de un *software* **gratuito**.

A continuación veremos desde dónde instalar este *software* en nuestros equipos personales y de qué manera hacerlo, para generar actividades de trabajo que podremos usar en el aula. Los equipos SIATIC ya disponen en su imagen LinexEDU2015 de la última versión disponible del *software*.

## Elementos de Pandectas



Vamos a distinguir **tres elementos** en nuestro trabajo con el *software* Pandectas:

1. La **barra lateral** para trabajo sencillo y directo.
2. El **menú de herramientas** para edición e incorporación de otras herramientas en nuestro trabajo.
3. *Software* para la **creación de actividades**.

## Barra lateral



### Página negra

Con esta opción de trabajo queremos ofrecer la posibilidad de que el profesorado pueda usar la PDI del modo más parecido a una **pizarra tradicional**, sin necesidad de realizar más órdenes ni activar más herramientas.

Cuando pulsamos sobre la página negra estamos creando una nueva página, que será la 2 (la primera se genera nada más abrir el equipo, y es una transparencia que no se guarda si no lo indicamos expresamente). Al mismo tiempo que se crea la página negra, se activa el lápiz predeterminado y se ofrece para escritura.

Si queremos salir de esta página debemos desmarcar el lápiz, y así volveremos al modo pantalla. Al activar de nuevo el lápiz, regresamos a la página negra que hemos creado por última vez.

Cada vez que pulsamos en la página negra estamos añadiendo una nueva página al archivo. Más tarde hablaremos de cómo se organizan estas páginas y de qué podemos hacer con ellas.



### Página en transparencia

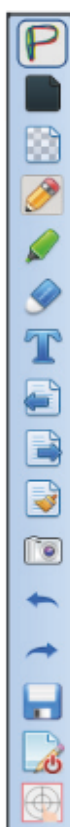
Funciona de un modo muy similar al lápiz de la barra lateral, pero en esta ocasión lo que ocurre cada vez que pulsamos esta herramienta es que estamos creando una **nueva página transparente**. De esta manera podemos trabajar sobre contenidos interactivos para realizar anotaciones sobre ellos sin que dejen de reproducirse.

Al clicar sobre la página de transparencia, se activa el lápiz de escritura para incorporar contenidos de forma directa.

Como indicamos, cada nueva pulsación en esta herramienta genera una nueva página transparente. Si queremos regresar para trabajar sobre la última transparencia con anotaciones, debemos clicar en el lápiz de escritura.

**¡Ojo!** Las transparencias no guardan el fondo de escritorio o la pantalla que estemos reproduciendo en ese instante. Para realizar esas capturas debemos usar otra herramienta. Si lo que hemos trabajado debe ser guardado, debemos indicarlo.

Esta forma de trabajo está pensada para realizar explicaciones sin necesidad de guardar los cambios; es decir, para trabajar sobre diversos contenidos ya creados pero manteniendo los originales sin cambios.



### Lápiz

Es la herramienta que en cierta medida sustituye a la **tiza** o al **rotulador** que hemos usado hasta ahora para trabajar sobre distintos tipos de pizarra.



Al activar esta herramienta disponemos de un **lápiz de color rojo** con un trazo bastante fino, que nos permitirá realizar todo tipo de anotaciones en la pizarra. El lápiz está configurado para que en el momento de activarlo se cree una página transparente sobre el contenido que aparece en ese momento en la pantalla. De esta forma podemos escribir con tan solo clicar en un botón.

Para regresar al modo ratón de nuestro equipo, tan solo debemos desmarcar o desactivar el lápiz clicando de nuevo sobre él. Como podemos apreciar en la imagen, al marcar el lápiz, este se muestra resaltado dentro de la barra lateral.

Cada nueva activación del lápiz nos devuelve a la página transparente creada en origen; así pues, las anotaciones que hemos realizado previamente vuelven a mostrarse.



### Lápiz de subrayado

Nos presenta un **lápiz** que podremos usar como un **subrayador**. Su principal utilidad será la de poder dibujar encima de textos u otros, pero permitiendo ver el contenido sobre el que hemos pintado.



### Borradores

Esta herramienta permite **eliminar** por completo el objeto seleccionado. El borrador puede actuar de dos formas distintas sobre aquellas anotaciones u objetos que seleccionemos:

1. Tocando cada elemento que queramos borrar, sea trazo u objeto.
2. Enmarcando, de forma manual con el borrador, dentro de una área delimitada los objetos o trazos que deseamos borrar. .



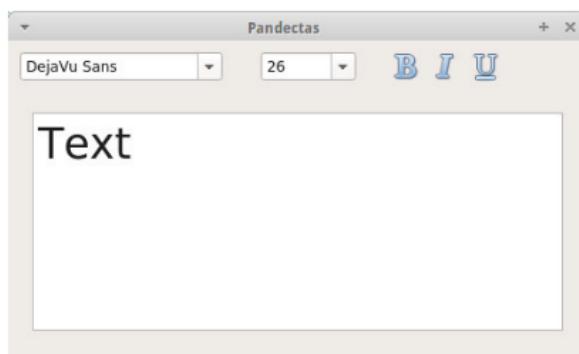
## Texto

Con esta herramienta podremos **insertar texto** sobre cualquier lugar de la pantalla. Al activarla se crea una página en transparencia y sobre la transparencia escribimos el texto. También podemos insertar el texto sobre páginas de color. Si elegimos esta última opción, debemos tener en cuenta que al texto añadido no se le puede cambiar el color (al menos de momento). Podremos modificarlo después.

## Text

La caja de texto que genera este botón nos permite **modificar** algunas de las **propiedades del texto**: texto en negrita, cursiva y subrayado. Podremos desplazar, rotar y también modificar el tamaño y tipo de fuente. Para ello debemos hacer doble clic sobre el texto que queramos modificar, y se lanzará una herramienta de procesador de texto muy sencilla para realizar estas modificaciones.

La herramienta solo permite realizar modificaciones al texto completo, no a partes del mismo.





### Navegación de páginas. Avance y retroceso

Se trata de dos botones que permitirán **avanzar** y **retroceder** entre las páginas que conforman nuestro archivo.

Esto puede ser muy útil cuando estamos explicando una serie de actividades que han seguido una secuencia de eventos y queremos repetirlos. Incluso clases completas. El uso de los botones de avance y retroceso entre páginas solo responderá cuando nuestro archivo tenga más de una página incorporada.



Retroceder página

Avanzar página





### Limpiar página

Esta herramienta **elimina todos los elementos** incorporados a la página de un solo clic; no diferencia entre anotaciones de escritura a mano u objetos insertados. Borra la página por completo, lo que nos permite disponer de la pizarra limpia de contenido de forma inmediata.



### Cámara o capturadora

Esta herramienta permite **varias posibilidades**:

1. Por defecto, siempre que tengamos creada una página de Pandectas, será esta la que capturemos.
2. Si queremos capturar la pantalla o un elemento de la pantalla que no pertenezca a la página de Pandectas (un pdf o una imagen que estemos reproduciendo en el navegador), se pueden dar dos situaciones:
  - a. Si no tenemos creada una página de Pandectas, podremos hacer la captura sin problemas.
  - b. Si tenemos creada una página de Pandectas, para capturar algún elemento de la pantalla que no esté en ella previamente tendremos que crear una página de transparencia.

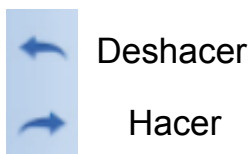
Las capturas de imagen que realizamos se incorporan a la página como un objeto que podemos desplazar, rotar, aumentar o disminuir en tamaño con un gesto de la mano.

Más adelante veremos qué tipo de acciones se pueden realizar sobre esta clase de objetos.



 **Deshacer y rehacer**

Se trata de los clásicos botones que permiten **rehacer** o **deshacer** las últimas acciones realizadas sobre nuestro archivo de trabajo con Pandectas.





### Guardar

Para poder **guardar los cambios** sobre un archivo concreto debemos pulsar en este botón y nombrar el archivo que queremos guardar.

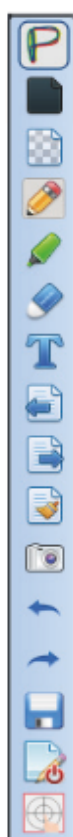
Los archivos creados en Pandectas se guardan por defecto en la carpeta **Home/Usuario**; de esta manera podremos localizarlos de forma sencilla. No obstante, podemos decidir un lugar de almacenaje distinto para los archivos.

El formato de archivo que genera Pandectas es **.iwb** o **.dxw** para windows



### Salir

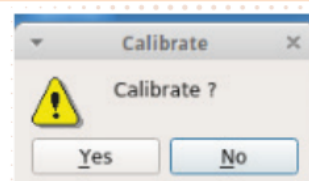
Con este comando lo que estamos haciendo es **salir del archivo de trabajo** que tengamos abierto en ese momento en Pandectas. Nos preguntará si queremos guardar los cambios realizados y guardar el archivo. Si decidimos no guardarlo, el archivo se perderá y Pandectas iniciará uno nuevo de inmediato con la imagen de transparencia que tengamos en nuestro equipo en ese momento. Si, por el contrario, decidimos guardar el archivo, podremos nombrarlo y guardarlo en la carpeta **Home**, o donde decidamos en ese momento.



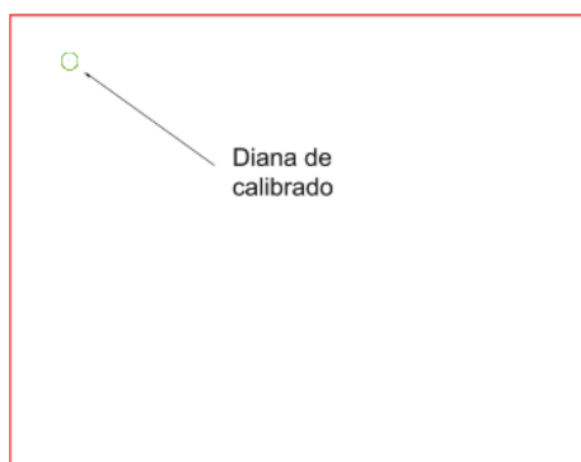
### Calibrado

Se trata de la herramienta que permite ajustar el calibrado óptimo de la pizarra. La tecnología que incorpora la pizarra (además del hecho de que el proyector está anclado al bastidor como un único elemento) hará que rara vez sea necesario calibrar el sistema.

No obstante, el proceso es muy sencillo y rápido. Al clicar sobre el icono de calibrado se lanza un mensaje que nos pide confirmar dicho proceso. Debemos pulsar **Yes** y comenzará el calibrado.



Pulsaremos de forma consecutiva sobre el centro de cada una de las cuatro dianas que aparecerán en las esquinas. La pulsación debe ser continua, hasta que la diana pulsada desaparezca y aparezca una nueva en la esquina siguiente. De esta forma solo será necesario realizar cuatro pulsaciones, y el proceso estará acabado.



Si al concluir el proceso detectamos que la calibración no es correcta, porque se ha realizado mal o simplemente porque no estamos satisfechos con ella, deberemos repetir el proceso, pues el sistema de calibrado no nos proporciona ningún mensaje de error en la calibración.

Igualmente, si pulsamos **Calibrar** y confirmamos el proceso por error, podemos salir pulsando el botón **Esc** del teclado, y se paralizará la calibración.



## Menú de herramientas Pandectas

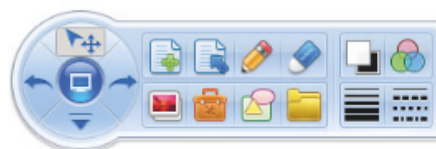
Al accionar este icono estamos abriendo el **menú de herramientas** completo del *software* Pandectas.

Con él abierto, podemos optar por realizar un conjunto de acciones mucho más completo que las disponibles en la barra lateral. Esto es así para poder editar las anotaciones incorporadas, modificar los colores de las páginas, insertar nuevos objetos en ellas, etc.

Desde este menú de herramientas podremos abrir archivos Pandectas creados previamente, cambiar el formato de pantalla de la pizarra para insertar tres lápices de forma independiente en el modo multipantalla, realizar grabaciones de lo que ocurra sobre la página de archivo de Pandectas o consultar el índice de páginas creadas, y mucho más.

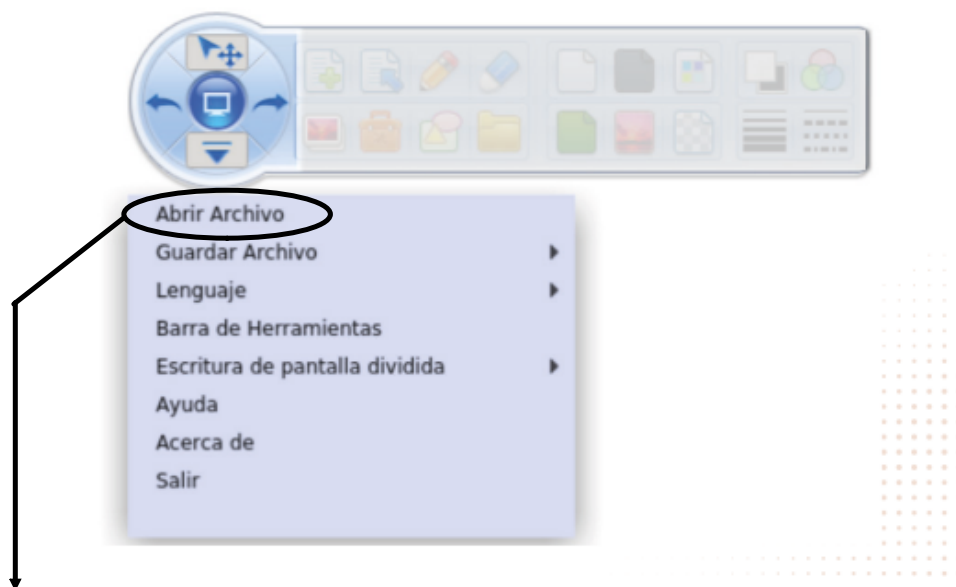


En Pandectas tenemos disponible el siguiente **menú de herramientas**:

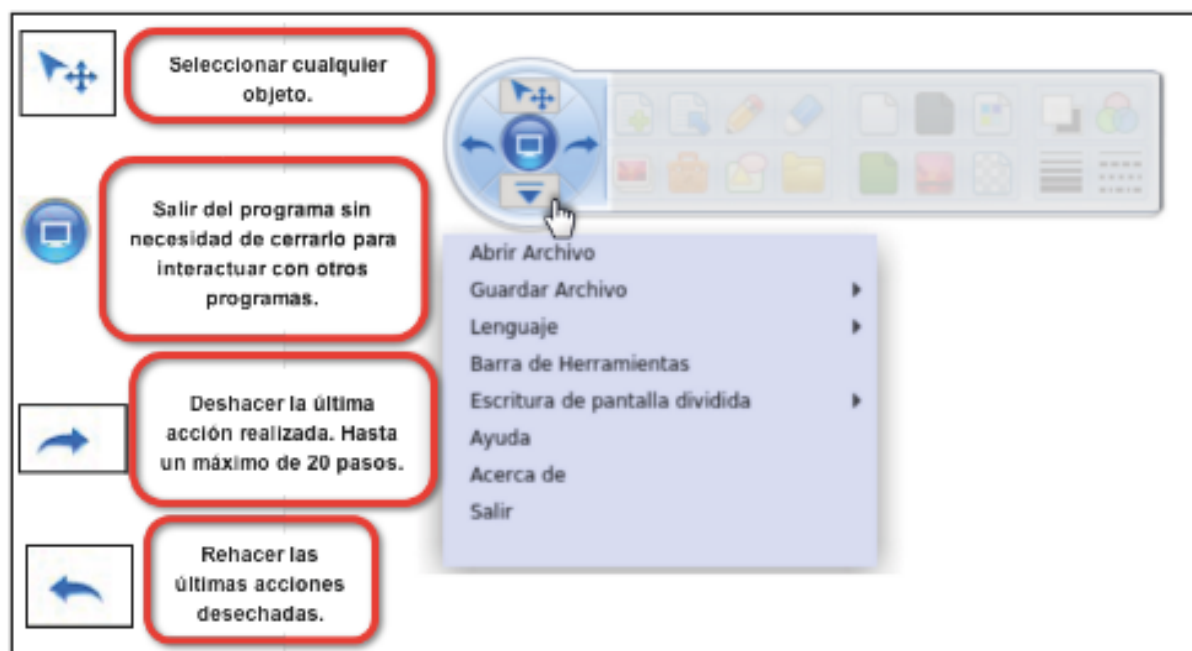




La parte de **menú Inicio** nos ofrece diferentes opciones:

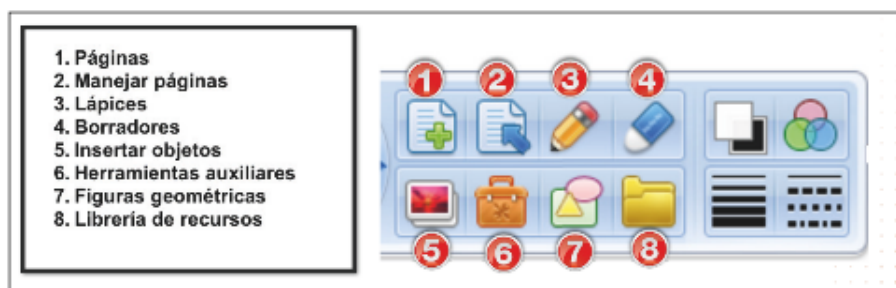


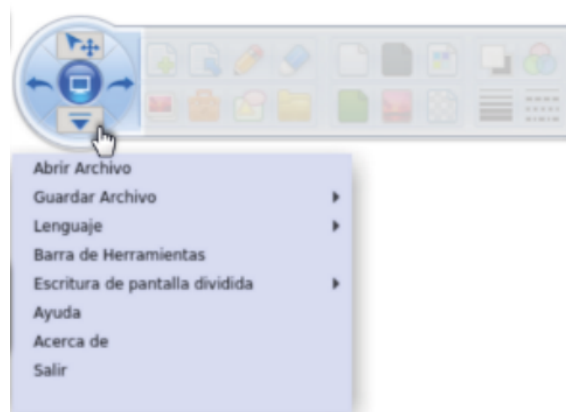
Siempre que queramos abrir un Proyecto que hayamos creado es **RECOMENDABLE** abrirlo desde aquí (se evitan problemas de desconfiguración...)



Los **submenús** que tenemos disponibles son estos:



1. Páginas
2. Manejar páginas
3. Lápices
4. Borradores
5. Insertar
6. Herramientas auxiliares
7. Figuras
8. Librería de recursos






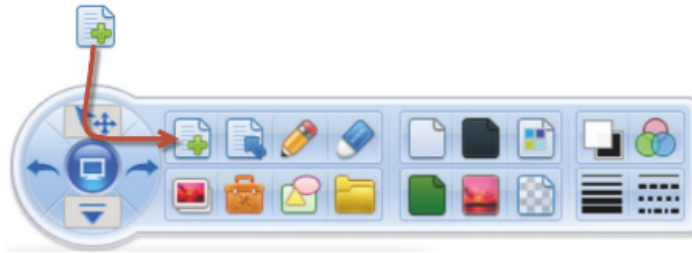
El **menú Inicio** nos ofrece una serie de opciones de trabajo que van desde Abrir Archivo a Salir de la aplicación. Podremos abrir archivos previamente creados con Pandectas desde **Abrir Archivo**. Podremos guardar y nombrar el archivo que estamos trabajando con **Guardar Archivo**. Con esta opción de guardado podremos elegir entre los distintos formatos que Pandectas permite guardar y exportar (el genérico es .iwb, pero también se puede elegir .dwx -como archivo para pizarra digital-, o .pdf, .png, y .jpg).

Con la opción de **Escritura de pantalla dividida** podemos hacer que tres alumnos trabajen simultáneamente con lápices de distinto color y grosor. Para ello marcamos **Escritura de pantalla dividida-Multi-pantalla** y activamos cualquier lápiz o fluorescente (subrayador) para que aparezcan tres áreas de trabajo separadas, cada una con un lápiz distinto. Para desactivar esta forma de trabajo, debemos clicar de nuevo en **Escritura de pantalla dividida** y elegimos **Cancelar pantalla dividida**.

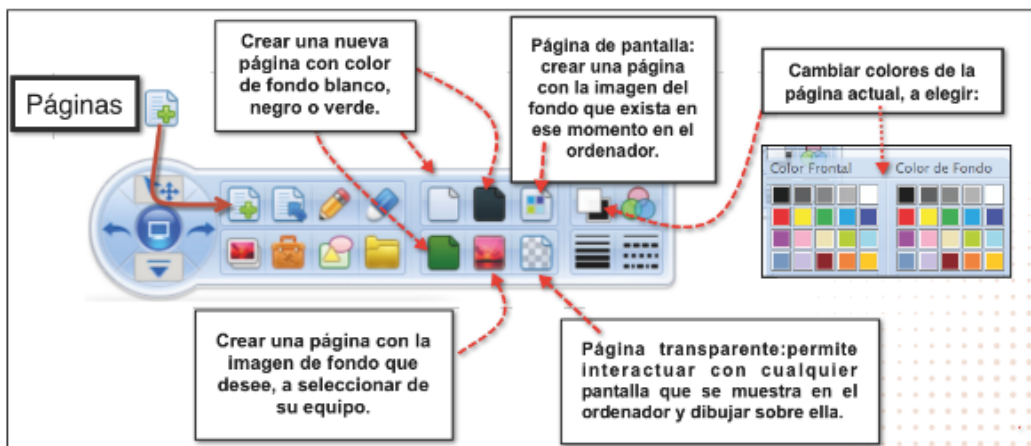
 Cuando estemos trabajando sobre cualquier objeto (o siempre que desactivemos los comandos de escritura) se nos marcará como activo este icono, lo que nos indica que estamos trabajando con la opción de **Selección** (para desplazar los objetos o textos, editarlos, etc.). Cuando se activa este botón o comando se muestra marcado con un tono grisáceo. 

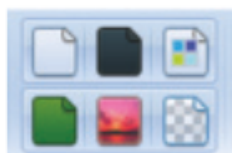
 Finalmente, debemos indicar que también disponemos del botón que nos permite regresar al modo pantalla y que cierra las herramientas activas de Pandectas, a excepción de la barra lateral.

## Páginas



Esta herramienta permite actuar sobre el **color de fondo** de la página en la que estamos trabajando, y también crear **nuevas páginas** con distintas opciones de fondo. Al clicar en este botón se desplegarán las distintas posibilidades de trabajo:






Estos primeros botones se corresponden con la creación de una página nueva que se añadirá a continuación de aquella en la que estamos actualmente. De esta forma podremos añadir (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) una nueva página blanca, negra, de fondo de escritorio (una captura de pantalla sobre lo que estemos trabajando en ese momento con nuestro ordenador), una nueva página verde, una página cuyo fondo sea una imagen de nuestro equipo o, finalmente, una transparencia nueva que no capture el fondo sobre el que estamos trabajando.



La más destacada es la posibilidad de crear una página con fondo de imagen, que utilice como fondo una imagen almacenada en nuestro equipo. Para que la imagen se ajuste perfectamente al tamaño de la pizarra, debemos usar una cuyo tamaño de resolución sea de 1024x768 píxeles.

El resto de opciones son estas:



Si lo que queremos hacer es **modificar el fondo de la imagen** sobre la que estamos trabajando, pero sin añadir una página nueva, debemos clicar en las opciones de modificar el color de la misma. 



Al hacerlo se desplegará un cuadro de colores que nos permitirá seleccionar el que defina nuestra página actual.



## Manejo de páginas

Al activar el submenú **Manejo de páginas** , podremos realizar acciones sobre la página seleccionada.



### Opciones de Página

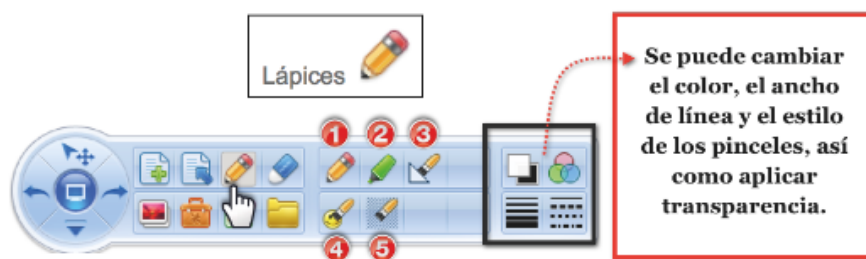


- 1.-Retroceder página. Muestra la página anterior.
- 2.- Avanzar página. Muestra la página siguiente.
- 3.-Mover libremente. Permite navegar por la página actual.
- 4.- Deshacer movimiento. Permite volver al centro de la página después de moverla.
- 5.- Limpiar página. Elimina todo su contenido.
- 6.- Borrar página. Esta acción es irreversible
- 7.- Zoom ++. Amplia el tamaño de la página, incluyendo sus objetos.
- 8.- Zoom --. Reduce el tamaño de la página entera.



## Lápices

El submenú **Lápices**  despliega unos lápices con opciones de escritura predeterminada, además de la posibilidad de cambiar varias **características del lápiz** que tengamos seleccionado: color, grado de transparencia, grosor de trazo y tipo de trazo.

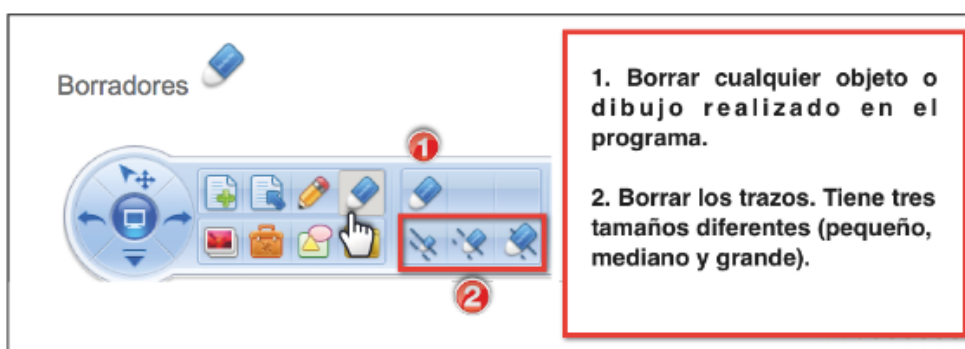


1. Es el pincel básico. Dibujar figuras, líneas o escribir palabras.
2. Lápiz de subrayado, tiene un 50% de transparencia predefinida.
3. Lápiz inteligente. Reconocer y convertir los trazos en líneas rectas, rectángulos y círculos.
4. Lápiz de objetos. Elegir de una carpeta predeterminada una imagen y dibujar trazos con dicha imagen.
5. Lápiz de texturas. Elegir una imagen predefinida en la carpeta de Texturas o cualquier otra imagen del ordenador y dibujar trazos con el motivo elegido.






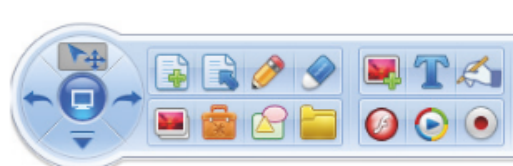
## Borradores



Con este submenú vamos a poder seleccionar distintos tipos de borradores para eliminar anotaciones u objetos de nuestros archivo.


Debemos distinguir dos tipos de borrado: uno que elimina el objeto a borrar sea del tipo que sea, es decir, trazo de lápiz u objeto insertado. Así, el borrador  actúa sobre trazo y objetos, borrando todo el contenido. No realiza un borrado parcial, sino completo. Y lo hace al arrastrar el borrador sobre el trazo u objeto, o rodeando el trazo/s u objeto/s en un área cerrada.

## Insertar objeto




 **Insertar Imagen**

 **Texto**

Para cambiar el color del texto debemos seleccionarlo con la herramienta de cursor y después clicar en  y elegir el color deseado.


 **Escritura a mano**

Con **Insertar flash**  podemos insertar una ventana con un archivo.swf y reproducirlo. El archivo .swf irá dentro de nuestra página, pero se abrirá como una ventana emergente, de modo que debemos cerrarlo antes de seguir avanzando entre las páginas de nuestro archivo Pandectas.

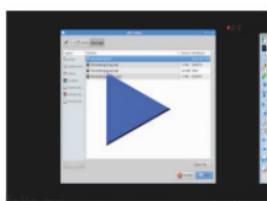
Al insertar un flash en una página de archivo, Pandectas se nos muestra de la siguiente forma:





Para que el archivo se reproduzca, habremos de pulsar en el botón Play del centro del objeto insertado.

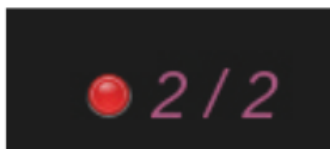
Finalmente, con  **Insertar vídeo** podremos reproducir vídeos de igual forma que hemos reproducido archivos flash, pero lo haremos con archivos de vídeo del tipo .avi, .mpg, .mpeg, .mp4 y .wmv.


Al clicar en el Play del centro del objeto insertado, se abrirá un reproductor de vídeo en ventana emergente, que debemos cerrar antes de avanzar a la siguiente página. Se verá de este modo:



**Grabadora**  . Es la opción que incorpora Pandectas para realizar una grabación de lo que ocurre sobre nuestra pantalla mientras trabajamos en ella. Realiza un vídeo en formato .avi, .mp4 o .flv de todos los movimientos o acciones que ocurran en nuestra pantalla mientras esté activada la orden de grabación. El formato del vídeo está configurado para ser .avi, pero podemos cambiarlo a .mp4 o .flv escribiendo alguno de estos formatos tras el nombre del vídeo que estamos guardando.

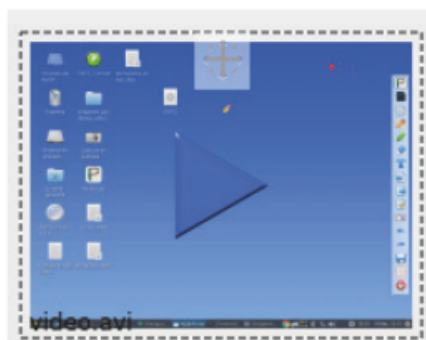
Para comenzar a grabar debemos clicar en , y comenzará a generarse el vídeo .avi, a pantalla completa, de todo lo que hagamos en nuestra pantalla. Sabremos que estamos realizando una grabación de vídeo de todo lo que ocurre en pantalla por el icono intermitente que aparece junto al indicador de número de página.



Para detener la grabación y guardar el vídeo debemos pulsar de nuevo en , entonces aparecerá el mensaje que nos pide asignar un nombre al archivo que hemos creado y decidir el lugar donde se va a guardar. Este es el momento en que podemos cambiar el formato original .avi por cualquiera de los otros dos formatos ofrecidos: .mp4 o .flv.

Una vez finalizada la grabación se genera un vídeo que se inserta en nuestra página de trabajo.

|                |                      |
|----------------|----------------------|
| File name:     | video.mp4            |
| Files of type: | (*.*avi *.mp4 *.flv) |



La grabación del vídeo también implica la grabación del audio a través del micro que incorpore el equipo. Así pues podemos generar clases locutadas con esta herramienta de grabación. Como sabemos, otra opción para reproducir estos vídeos generados con la grabadora es la de **Insertar vídeo**. En este caso podremos navegar para seleccionar el vídeo que queramos insertar, el cual se incorporará con un icono en pantalla que lanzará el mismo reproductor de vídeo en ventana emergente.



## Herramientas auxiliares




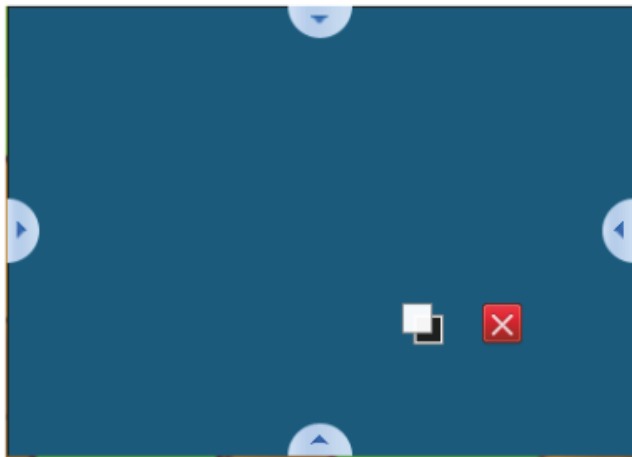
Nos centraremos en las **principales herramientas** proporcionadas en este submenú. Así analizaremos:


Cortina, proyector, lupa, relleno, capturadora, teclado, grabación de vídeo, navegador, generador de actividades y audio.


Hay otras herramientas:




- Calculadora
- Regla, escuadra, semicírculo, compás

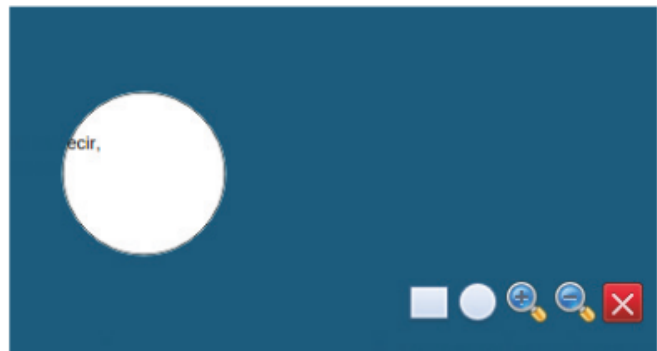
**Cortina**  . Despliega una cortina a modo de salvapantalla. Podemos descubrir la imagen oculta tras dicha cortina desplazando tanto vertical como horizontalmente las flechas que aparecen en los bordes.




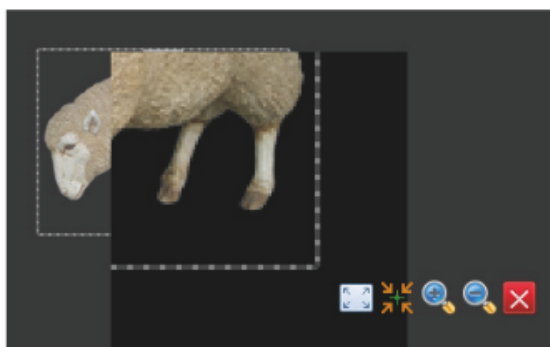
También podemos cambiar el color de dicha cortina pulsando en el icono de colores .





Esta cortina aparece como una ventana emergente que se mantendrá abierta siempre y cuando no pulsemos sobre el icono de cerrar .


**Proyector**  . Crea un foco de atención sobre un área concreta de la pantalla, es decir, permite visualizar tan solo un área específica a modo de foco. Este foco puede ser desplazado sobre la pantalla clicando y arrastrando desde cualquier punto de la zona ocultada. Podemos también modificar la forma de dicho foco: círculo o rectángulo. Y ampliar o reducir su tamaño usando las lupas +  y -  respectivamente .




**Lupa**  . Es una herramienta que amplía el tamaño de un área determinada . Podemos desplazarla por toda la pagina y aumentar o disminuir el grado de ampliación (o efecto zoom) del área seleccionada.



Para ello debemos clicar en el botón  , y así haremos mayor la imagen dentro del área seleccionada. Para revertir el proceso, debemos clicar en  . Por otra parte, también podemos ampliar la zona de efecto lupa que estamos observando usando  , o reducirla con  .

Finalmente, para seguir trabajando sobre nuestro archivo de forma ordinaria, debemos cerrar la herramienta lupa clicando en  .


**Relleno**  . Con esta herramienta podemos rellenar de un color determinado cualquiera de las figuras geométricas generadas con el submenú Figuras, o cualquier trazo dibujado que esté cerrado, es decir, cualquier dibujo con su trazo completado.


Podemos apreciar el efecto en la imagen siguiente. Se trata de rellenos de color que no se asocian

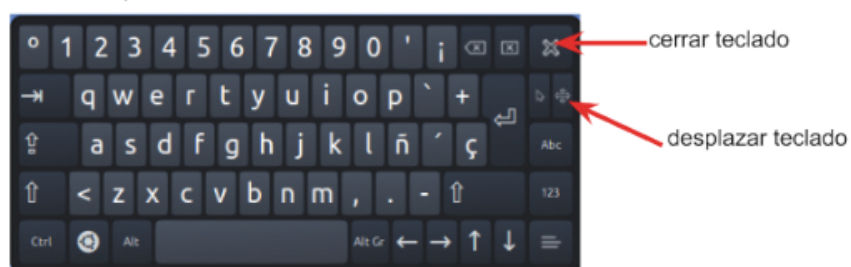
1

al trazo original, por lo que podemos desplazarlos de forma independiente. Es un relleno que se coloca en la capa superior y permite incorporar nuevos rellenos encima del previo, siempre conservando la forma de la figura contenedora.




**Capturadora** . El funcionamiento es el mismo al que hemos mostrado para esta herramienta desde la barra lateral. Podremos realizar capturas sobre la página de trabajo que estemos usando en ese momento en el archivo Pandectas, bien sea transparente o de color. La captura formará parte de la página como un objeto insertado en la misma, permitiéndonos las acciones de edición propias de cualquier objeto: copiar, pegar, clonar, rotar, etc.

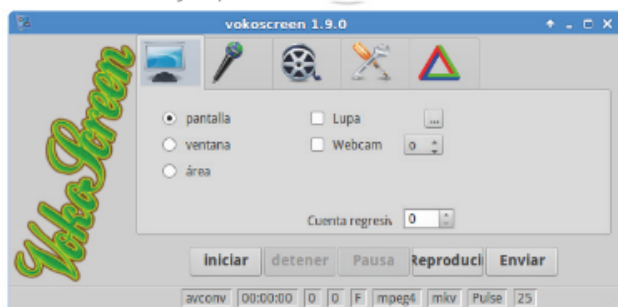
**Teclado** . Nos abrirá el teclado en pantalla. De esta forma nuestros alumnos podrán escribir en cualquier caja de texto, bien sea dentro de Pandectas o fuera; esto es, en el navegador, dentro de actividades online o aplicaciones del equipo, etc. Se trata del teclado que nuestro equipo denomina **Onboard** y que también podemos activar desde el menú **Inicio-Accesorios**.



Las dos teclas más destacadas para trabajar sobre la pizarra de forma táctil con el teclado son la de desplazar el teclado para no ocultar detrás información relevante, o simplemente facilitar su uso por alumnos con dificultades de movimiento, estatura, etc. Podremos realizar cualquier actividad que requiera el uso de teclado a través de este teclado sobre la pizarra digital.




**Grabación de vídeo** . Se trata de una segunda herramienta que permite realizar grabaciones de vídeo del trabajo que estamos realizando en nuestro equipo.

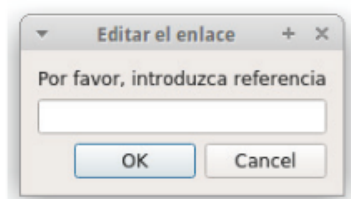


En este caso se lanzará una herramienta de grabación llamada **Vokoscreen** que nos permitirá realizar distintos tipos de grabaciones: pantalla completa, ventana, área, lupa o webcam. Podremos pausar la grabación y reiniciar posteriormente. Podremos compartirla a través de enviar y mas opciones de trabajo interesantes.

Esta grabadora es una herramienta específica para la realización de grabaciones y aporta algunas mejoras sobre la grabadora de **Insertar objeto** a la hora de grabar clases.


**Navegador** . Abre el navegador web que nuestro equipo tenga configurado por defecto. Se trata, por tanto, de un simple comando para abrir el navegador sin necesidad de buscar en el **Menú-Inicio-Internet**.

Para enlazar directamente objetos a sitios web, debemos accionar el botón derecho sobre el objeto a enlazar y accionar Editar enlace (o hacer clic sobre la diana que aparece al seleccionar dicho objeto); en ese instante se abrirá una caja de texto para insertar una URL a la que enlazar el objeto.

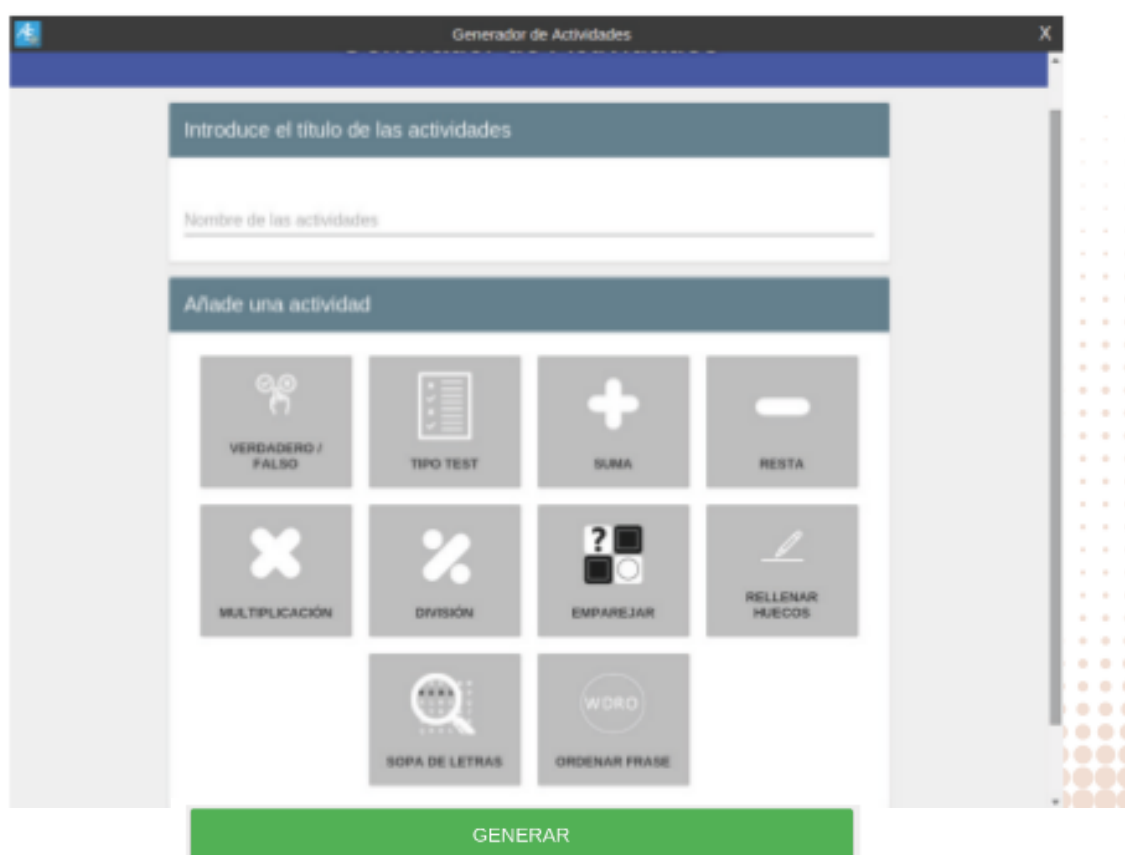


Al accionar sobre el objeto enlazado, se nos mostrará el icono de enlace de la siguiente forma. Clicando sobre el símbolo de notas musicales estaremos abriendo el navegador web predeterminado del equipo, que nos llevará a la URL indicada en el enlace.




**Generador de actividades** . Es una herramienta que permite generar actividades diversas en formato .html de forma rápida y sencilla. Tan solo debemos asignar un nombre a la actividad y, a continuación, elegir uno de los tipos de actividades ofertadas: **Verdadero/Falso, Tipo test, Suma, Resta, Multiplicación, División, Emparejar, Rellenar huecos, Sopa de letras y Ordenar frase.**

Vamos a realizar un repaso completo de todos ellos, tanto en su forma de configuración como en su modo de presentación final para el trabajo en el aula.



Para acceder a las actividades generadas tenemos que seguir los siguientes pasos:  
Carpeta personal-tmp-iwb-Actividades-"Nombre que le dimos al generarla"

**Audio**  . Incorpora una herramienta para la grabación de audio. Para ello debemos contar con un micrófono conectado a nuestro equipo.

Una vez activado este icono se activará la herramienta de grabación que vemos en la imagen.



Para hacerlo hay que abrir la caja en la que está la CPU y conectar a una clavija que está detrás...

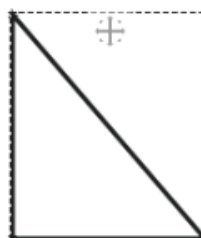


## Figuras




Se trata de un menú que nos oferta un **conjunto de figuras geométricas** para dibujar. La forma de incorporar estas figuras es muy sencilla. Tan solo debemos seleccionar aquella figura que deseamos incluir en nuestro trabajo y hacer clic-arrastar sobre la página para que se incorpore la figura. El tamaño de la misma se determina dejando de hacer clic. En ese momento habremos creado una

figura geométrica del tipo que sea, por ejemplo un triángulo:



Una vez incorporada la figura, podemos modificar algunas de sus propiedades: su color, grosor y tipo de línea, y grado de transparencia de la misma.


En aquellas figuras que incluyen vértices, podremos modificar estos una vez creada la figura. Para ello debemos seleccionarla con la herramienta de selección  y trabajar sobre los vértices de la forma deseada.







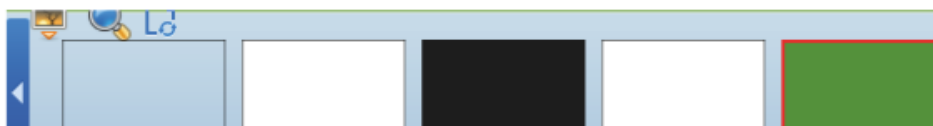
## Librería de recursos



Con este menú podremos acceder a la **librería de recursos multimedia** que incorpora Pandectas. También podremos visualizar el conjunto de páginas que forma nuestro archivo, para de este modo poder navegar por ellas de forma más rápida.

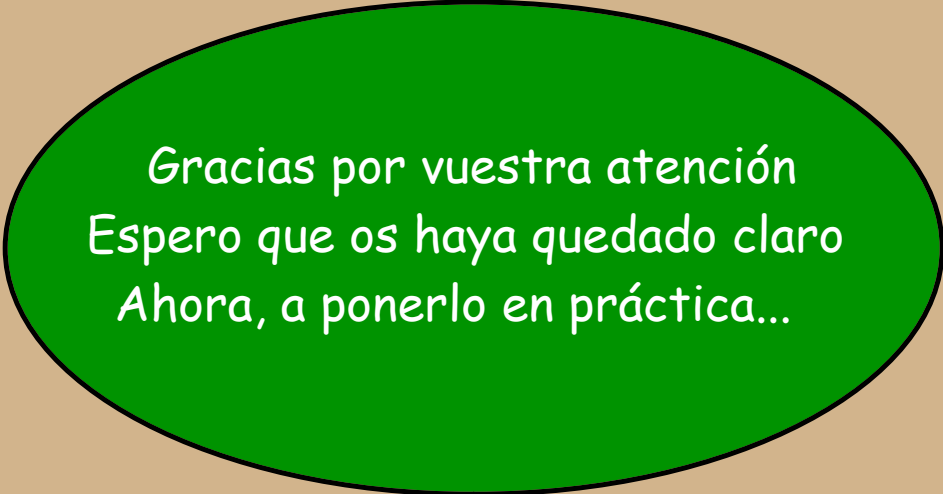
Así, el primer icono  nos permite acceder a los recursos de la librería proporcionados con el programa.

La lupa  nos ayudará a realizar una búsqueda por palabras de dichos recursos.

Y finalmente podremos visualizar las páginas de nuestro archivo con . Nos aparecerá la secuencia de páginas que conforman nuestro archivo, pudiendo navegar por ellas con tan solo hacer clic en cada una de ellas.



Una vez seleccionadas, podremos eliminarlas de nuestra presentación marcando Eliminar página  del menú Manejo de página .



Gracias por vuestra atención  
Espero que os haya quedado claro  
Ahora, a ponerlo en práctica...