

Boardmaker 7

Manual del usuario

Manual del usuario Boardmaker 7

Versión 1.0

10/2020

Todos los derechos reservados.

Copyright © Tobii AB (publ)

Queda prohibido reproducir, almacenar en un sistema de recuperación o transmitir cualquier parte de este documento, de ninguna manera y mediante ningún medio (electrónico, fotocopiado, grabación o cualquier otro método), sin el consentimiento previo por escrito de la editorial.

La protección de los derechos de autor alegada incluye todas las formas y se refiere a todo el material y la información con derechos de autor permitidos por la ley estatutaria o judicial u otorgados por el presente documento, incluidos, pero sin limitarse a, material generado mediante programas de software y mostrado en la pantalla, como visualizaciones de pantalla, menús, etc.

La información contenida en este documento es propiedad de Tobii Dynavox. Queda prohibida cualquier reproducción total o parcial sin previa autorización por escrito de Tobii Dynavox.

Los productos a los que se hace referencia en este documento pueden ser marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios. Ni la editorial ni el autor asumen ninguna responsabilidad sobre estas marcas comerciales.

Aunque se han tomado todas las precauciones necesarias en la redacción de este documento, la editorial y el autor no se responsabilizan de posibles errores u omisiones, o daños derivados del uso de la información contenida en este documento o del uso de programas y códigos fuente que puedan acompañarlo. Bajo ninguna circunstancia se responsabilizará a la editorial ni al autor de posibles pérdidas de ganancias ni de ningún otro tipo de daño comercial causado o que se alegue que haya sido causado directa o indirectamente por este documento.

Contenido sujeto a cambio sin aviso previo.

Visite el sitio web de Tobii Dynavox,

www.TobiiDynavox.com para consultar las versiones actualizadas de este documento.

Información de contacto:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Suecia

+46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC
2100 Wharton Street, Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
USA

+1-800-344-1778

Tabla de contenidos

1	Introducción	6
2	Para comenzar	7
2.1	Iniciar sesión	7
2.2	Cuadro de mandos	7
2.2.1	Cuadro de mandos: reciente	7
2.2.2	Cuadro de mandos: My Boardmaker	7
2.3	Editor	9
2.4	Reproducir las actividades	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Actividades de Boardmaker en Snap Core First	10
3	Herramientas y elementos esenciales	12
3.1	Editor	12
3.2	Barra de herramientas	13
3.3	Panel de páginas	14
3.4	Configuración de actividad	14
3.5	Panel de propiedades	15
3.5.1	Alineación	16
3.5.2	Fuente	18
3.5.3	Tipo	18
3.5.4	Contenido	18
3.5.5	Antecedentes	21
3.5.6	Estilo	21
3.5.7	Estado	21
3.5.8	Opciones avanzadas	22
3.6	Panel de símbolos	22
3.7	Modos de software del Boardmaker 7 Editor	23
3.8	Organización de las actividades	24
3.8.1	Crear una Carpeta y agregar Actividades	24
3.8.2	Cambiar el nombre de una Actividad	24
3.8.3	Cambiar el nombre de una página	24
4	Plantillas	25
4.1	Crear una Nueva actividad	25
4.2	Crear una nueva página a partir de una plantilla	26
4.3	Mi plan de estudios	26
4.3.1	Activities-to-Go	26
4.3.2	Libro de comunicación de Core First	28
5	Abrir archivos de Boardmaker v5 y v6	29
6	Dibujar y organizar objetos en la página	31
6.1	Propiedades de la página	31
6.2	Crear una cuadrícula de objetos	32
6.3	Herramientas adicionales de edición	32
7	Botones	34
7.1	Añadir un símbolo a un botón	34
7.2	Botones estándar	34
7.2.1	Propiedades del botón estándar	34
7.3	Botones de grupo	35

7.3.1	Crear un Botón de grupo	35
7.3.2	Agregar símbolos a un Botón de grupo	36
7.3.3	Agregar una etiqueta a un Botón de grupo	36
7.3.4	Cambiar el tamaño y reacomodar objetos en un Botón de grupo	36
7.3.5	Propiedades del botón de grupo.....	37
7.4	Botones Symbolate	37
7.4.1	Dibujar un botón Symbolate	37
7.4.2	Propiedades del botón Symbolate	37
7.4.3	Cambiar un símbolo Symbolate	38
7.5	Botón Predictor de palabras.....	38
7.5.1	Dibujar un botón Predictor de palabras	38
7.5.2	Propiedades del botón Predictor de palabras	38
7.6	Botones destino	39
7.6.1	Dibujar un botón Destino	39
7.6.2	Propiedades del botón destino	39
7.7	Botones de Forma libre	39
7.7.1	Dibujar un botón de Forma libre	39
7.7.2	Propiedades del botón de forma libre	39
7.8	Puntos de acceso.....	39
7.8.1	Dibujar puntos de acceso rectangulares	40
7.8.2	Dibujar puntos de acceso de forma libre	40
7.8.3	Propiedades del punto de acceso.....	40
7.9	Formas del botón	40
7.9.1	Herramienta formas	40
7.9.2	Configuración de forma: propiedades del botón.....	40
8	Símbolos	41
8.1	Búsqueda de símbolos	41
8.1.1	Configuración de búsqueda de símbolos	41
8.2	Propiedades del símbolo	42
8.3	Establecer el idioma de la etiqueta del símbolo.....	42
8.4	Editar símbolos	42
9	Etiquetas	45
9.1	Dibujar una etiqueta	45
9.2	Propiedades de la etiqueta	45
10	Líneas	46
10.1	Propiedades de la línea	46
11	Objetos avanzados	47
11.1	Ventanas de mensajes	47
11.1.1	Dibujar una ventana de mensajes	47
11.1.2	Propiedades de la ventana de mensajes.....	47
11.2	Videos.....	48
11.2.1	Crear un objeto de video.....	48
11.2.2	Propiedades del video	48
11.3	Cuadros de grupo	48
11.3.1	Propiedades del cuadro de grupo.....	48
11.4	Casillas de verificación y botones de radio	49
11.4.1	Propiedades de la casilla de verificación y del botón de radio	49
11.5	Cuadros de texto.....	49
11.5.1	Propiedades del cuadro de texto	49

11.6	Objetos de control de pestañas	49
11.6.1	Propiedades del control de pestañas	50
11.7	Orden de escaneo.....	50
12	Crear PDF (Imprimir)	51
13	Editor de texto enriquecido	52
14	Acciones	53
14.1	Agregar acciones a un objeto	53
14.2	Editor de acciones.....	53
14.3	Categorías de acción.....	55
14.4	Búsqueda de acciones	56
15	Propiedades de la actividad	57
16	Configuración de usuario.....	58
17	Métodos de acceso.....	60
17.1	Toque sencillo.....	60
17.2	Pulsar para seleccionar	60
17.3	Soltar para seleccionar	60
17.4	Escaneo.....	60
17.5	Pausa del mouse	61
17.6	Gaze Interaction	62
Apéndice A	Acciones	63
Apéndice B	Palabras comunes.....	65

1 Introducción

Bienvenido a Boardmaker 7 Editor, ¡el futuro de la Familia de software de Boardmaker! Equipado con una amplia colección de potentes plantillas, una nueva interfaz de usuario eficiente, una integración con myBoardmaker.com y una gran cantidad de herramientas para ahorrar tiempo, Boardmaker 7 Editor le brinda lo que necesite para satisfacer rápidamente las necesidades de sus estudiantes.

- **Fácil de aprender y de usar:** Boardmaker 7 Editor tiene una nueva interfaz intuitiva y una gestión de páginas sencilla.
- **Cree actividades atractivas rápidamente:** elija entre cientos de plantillas de inicio potentes y fáciles de usar para crear soluciones rápidas para sus estudiantes.
- **Una nueva versión de un antiguo favorito:** importe sus Boardmaker tableros versión 5 y 6, y use Boardmaker 7 Editor para editarlos, imprimirlos y compartirlos.
- **Integración perfecta con myBoardmaker.com:** descargue sus archivos en línea para editar en Boardmaker 7 Editor.

2 Para comenzar

2.1 Iniciar sesión

Si tiene una suscripción, seleccione **Iniciar sesión** para ingresar su correo electrónico y su contraseña.

Si compró una licencia perpetua, seleccione **Insertar clave de licencia** para ingresar la información.

Seleccione **Prueba gratuita** para probarlo antes de comprar.



Es posible que a algunos usuarios de la versión Distrito no se les solicite información de inicio de sesión ni de licencia.

2.2 Cuadro de mandos

El Cuadro de mandos es su centro principal para acceder y crear actividades. Le permite acceder a las actividades almacenadas en su computadora y en myBoardmaker.com, así como a botones para las tareas más comunes de Boardmaker 7 Editor:

- **Nuevo...** : crear una nueva actividad en blanco o una nueva actividad basada en plantillas.
- **Abrir...** : abrir una actividad existente almacenada en su computadora.
- **Comunidad**: abrir myBoardmaker.com en su navegador, donde se puede encontrar actividades compartidas por otros miembros de la Comunidad.



Debe iniciar sesión con su cuenta myBoardmaker.com para acceder a la Comunidad. Puede registrarse para obtener una cuenta de forma gratuita.

2.2.1 Cuadro de mandos: reciente

Aquí aparecen las actividades que se hayan abierto más recientemente en la vista Reciente del Cuadro de mandos. Coloque el cursor sobre cualquier actividad para acceder a las opciones Editar y Reproducir.

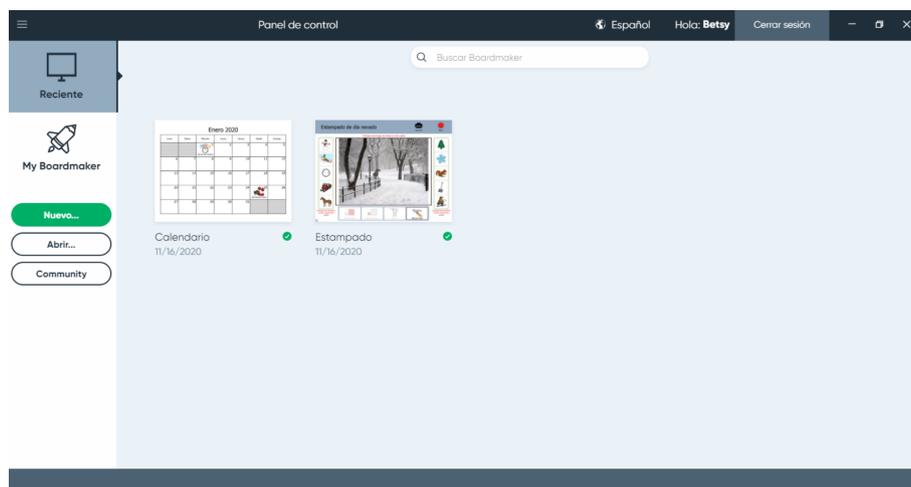


Figura 2.1 Cuadro de mandos: reciente

2.2.2 Cuadro de mandos: My Boardmaker

My Boardmaker muestra sus actividades almacenadas en myBoardmaker.com o en su computadora. Inicie sesión con la dirección de correo electrónico y la contraseña asociados a su cuenta de myBoardmaker.com para acceder a sus actividades en línea. Si no tiene una cuenta de myBoardmaker.com, seleccione **Crear cuenta** para crear una gratis.



Tobii Dynavox tiene acceso unificado a la cuenta de nuestros sitios web y nuestras aplicaciones, incluidos GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene y ALL. Si tiene una cuenta existente en cualquiera de estos sitios web o estas aplicaciones de Tobii Dynavox, puede usar su mismo correo electrónico y su contraseña para acceder a myBoardmaker.com.

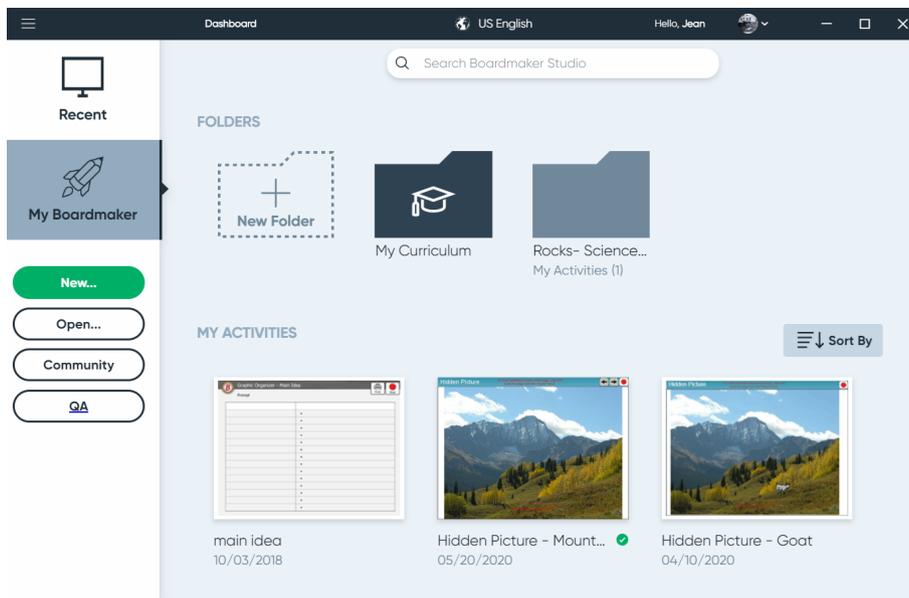


Figura 2.2 Cuadro de mandos: My Boardmaker

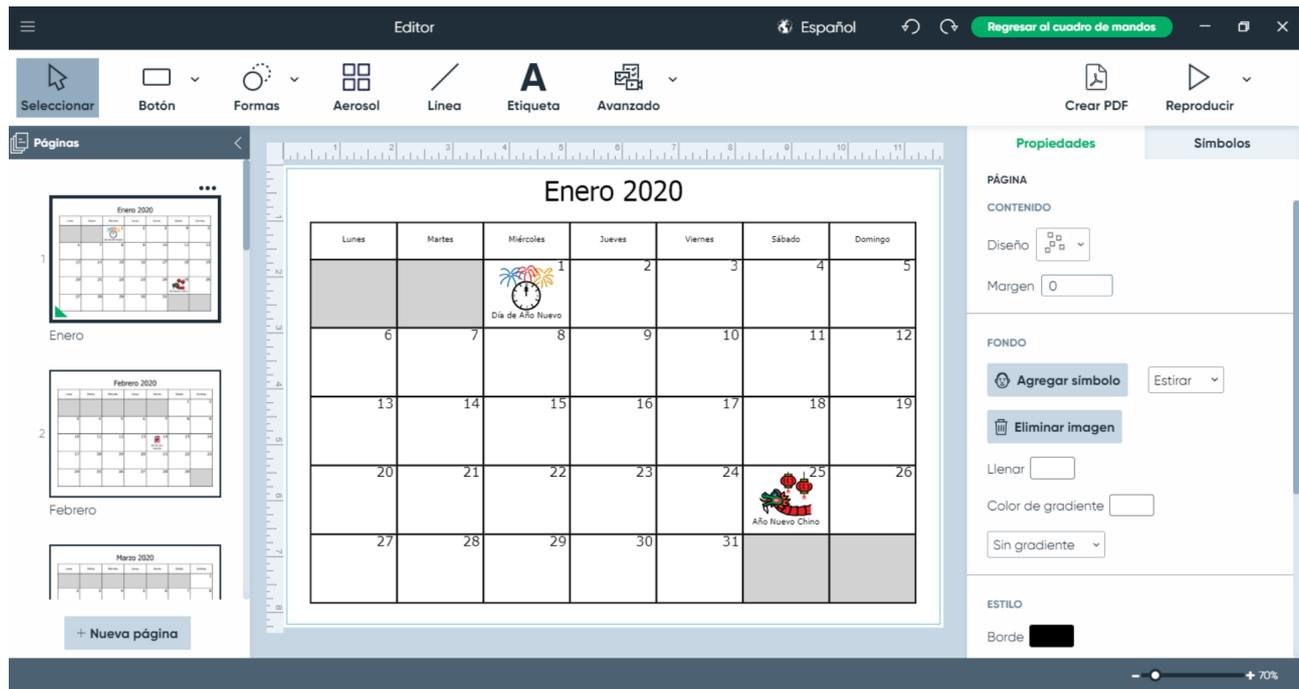
Las actividades que se encuentren en la sección *My Boardmaker* del cuadro de mandos son archivos que están disponibles en su cuenta de myBoardmaker.com.

- Las carpetas que existen en myBoardmaker.com también aparecen en Cuadro de mandos: My Boardmaker. Seleccione una carpeta para explorar las actividades que contenga.
- Las actividades con el icono  están disponibles en myBoardmaker.com y también en su computadora. Estas actividades están listas para reproducir o editar en Boardmaker 7 Editor en cualquier momento, incluso si no tiene conexión. Los cambios que realice en estos archivos en Boardmaker 7 Editor se sincronizarán con el archivo en myBoardmaker.com la próxima vez que tenga una conexión a internet.
- Las actividades que no tengan el icono  estarán en myBoardmaker.com únicamente, por lo que todavía no podrá trabajar con ellas en Boardmaker 7 Editor ni acceder a ellas mientras esté desconectado. Para que estas actividades estén disponibles para reproducir o editar en Boardmaker 7 Editor, coloque el cursor sobre la actividad y seleccione **Descargar**. Después de un breve proceso de conversión, la actividad estará disponible para reproducir o editar.



Debe tener una conexión a internet activa y una sesión iniciada en su cuenta de myBoardmaker.com.

2.3 Editor



El Editor es el espacio de trabajo donde edita, prevvisualiza y reproduce sus actividades.

2.4 Reproducir las actividades

Los modos Vista previa y Reproducir en el Boardmaker 7 Editor están diseñados para ser utilizados para probar la actividad que esté editando o para presentar instrucciones grupales cuando se conecte a una pizarra interactiva.

Los estudiantes deben reproducir las actividades a través de las aplicaciones Boardmaker 7 Student Center o de Snap Core First.



La administración de alumnos y la asignación de actividades en la aplicación Boardmaker 7 Student Center requieren de una suscripción.

2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

La aplicación Boardmaker 7 Student Center está diseñada para facilitarles a los educadores la asignación y el seguimiento de actividades para sus estudiantes a través de la web. Los estudiantes reciben acceso individual a sus actividades asignadas y pueden usar cualquier dispositivo donde esté instalada la aplicación Boardmaker 7 Student Center.

Para obtener información detallada, consulte el Manual del usuario de Boardmaker 7 Student Center.

- **Accesibilidad:** personalice la configuración del método de acceso de los estudiantes una vez y será la misma cada vez que inicien sesión en la aplicación.
- **Seguimiento:** los profesores pueden realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes cuando utilicen actividades habilitadas para el rendimiento.
- **Herramientas para profesores:** asigne actividades, genere informes y más utilizando myBoardmaker.com

- De uso gratuito: la aplicación Boardmaker 7 Student Center puede instalarse y utilizarse de forma gratuita en un número ilimitado de dispositivos.

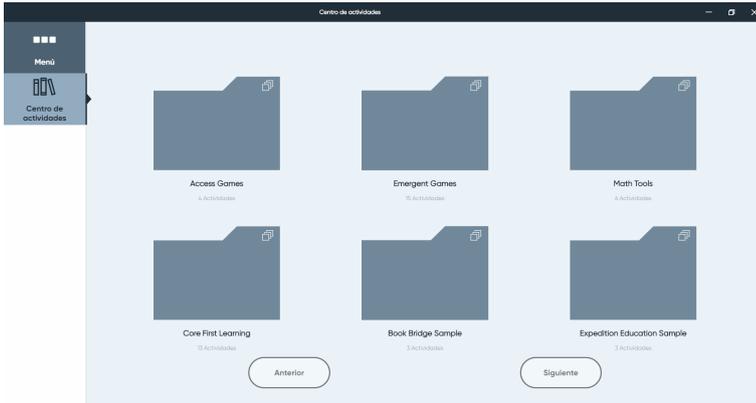


Figura 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Actividades de Boardmaker en Snap Core First



Recomendamos especialmente que todos los estudiantes reproduzcan las actividades de Boardmaker en el Boardmaker 7 Student Center. El Boardmaker 7 Student Center tiene muchos beneficios, que incluyen listas de asignación de actividades, seguimiento del rendimiento y fidelidad de actividad superior.

Los estudiantes pueden reproducir las actividades de Boardmaker en Snap Core First. Snap Core First extrae las actividades de Boardmaker de la carpeta Actividades de Snap que se encuentra dentro de la cuenta de Tobii Dynavox del estudiante. Si usted es un educador y desea asignar actividades para usar en Snap Core First, puede compartirlas en la cuenta de Tobii Dynavox del estudiante o en un grupo al que tenga acceso, y luego pedirles a sus padres o a sus tutores que muevan las actividades a la carpeta correspondiente.

Consulte el [Manual del usuario de Snap Core First](#) para obtener detalles e instrucciones sobre cómo reproducir las actividades de Boardmaker en Snap Core First.



El seguimiento de las actividades que habiliten el rendimiento no está disponible en Snap Core First.

Algunas acciones de Boardmaker no funcionan en Snap Core First:

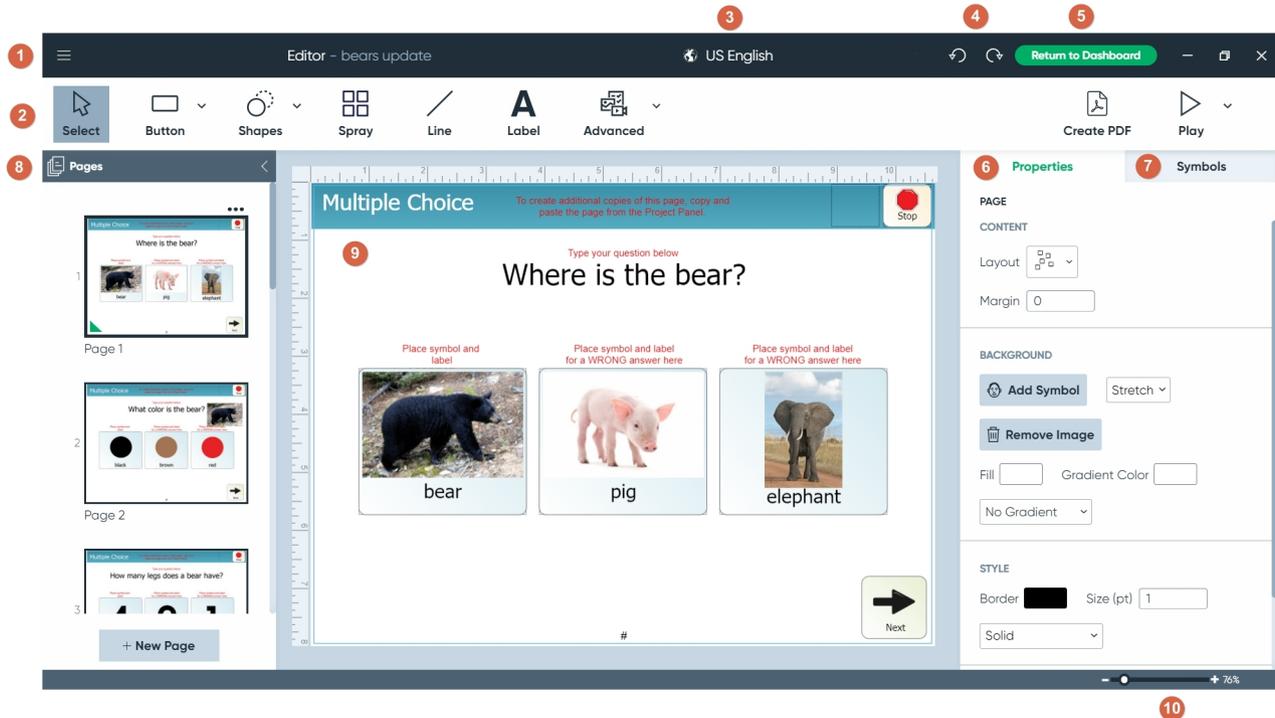
AplicarEstiloDeHabla	Inclinación
CambiarFormaDePalabra	Imprimir
CambiarVarianteDePalabra	ImprimirVentanaDeMensajes
DarÉnfasis	ImprimirProyecto
DarTono	Cadencia
DarCadencia	GuardarTexto
DarOrtografía	GuardarTextoComo
DarVoz	GuardarTextoEnArchivo
DarVolumen	GuardarListaDePalabras
ArchivoNuevo	EstablecerMétodoDeAcceso
Fuente	EstablecerConfiguraciónBuleana
TipoDeLetra	EstablecerConfiguraciónNumérica
ObtenerNombreArchivoDeMensaje	EstablecerConfiguraciónCadena
InsertarImagen	EstablecerVoz
InsertarPausa	VolumenDeHabla
InsertarArchivoDeSonido	RevisiónOrtográfica

InsertarEfectoDeHabla
EsParteDeLaOración
PalabraEnDiccionario
CargarTexto
CargarTextoConSímbolos
CargarTextoDesdeArchivo
CargarPalabraDesdeLista
NuevaPáginaDesdePlantilla
NuevoEstiloDeHabla
EventoDeRendimiento

ModoDeDeletreo
TextoConSímbolos
UsarSímbolos
PalabrasConSímbolos
SímbolosPorPalabra
SímbolosDeEtiqueta
TransformarPalabra
Voz
PalabrasDeEtiqueta
EscribirTextoEnArchivo

3 Herramientas y elementos esenciales

3.1 Editor



	Nombre	Descripción
1	Menú del archivo	Guardar, Abrir, Importar, Configuración de usuario, Configuración y Propiedades de actividad, Ayuda y más.
2	Barra de herramientas	Contiene las herramientas de edición y de dibujo, así como Imprimir y Reproducir.
3	Lenguaje	Configurar el idioma del software.
4	Deshacer y rehacer	Deshacer y rehacer el último cambio realizado en la actividad.
5	Volver al Cuadro de mandos	Cerrar la actividad actual e ir al Cuadro de mandos.
6	Panel de propiedades	Ver y editar las propiedades de los objetos seleccionados.
7	Panel de símbolos	Buscar símbolos, imágenes en la web o imágenes cargadas en su carpeta Multimedia en myBoardmaker.com para agregar a la actividad.
8	Panel de páginas	Muestra las páginas en la actividad actual.
9	Espacio de trabajo del editor	Área para crear y editar las páginas.
10	Controles de zoom	Ajustar la vista del espacio de trabajo.

3.2 Barra de herramientas



Nombre	Descripción
<p>1</p>  <p>Selección/selección rápida</p>	<p>Seleccionar objetos en la página o la página misma.</p>
<p>2</p>  <p>Botón</p>	<p>Crear un botón. Tipos de botones disponibles: Estándar, Grupo, Predictor de palabras, Destino, Symbolate, Punto de acceso, Forma libre, Punto de acceso de forma libre</p>
<p>3</p>  <p>Formas</p>	<p>Crear botones de distintas formas.</p>
<p>4</p>  <p>Rociar</p>	<p>Producir copias del objeto seleccionado en una cuadrícula.</p>
<p>5</p>  <p>Línea</p>	<p>Dibujar una línea horizontal, vertical o diagonal.</p>
<p>6</p>  <p>Etiqueta</p>	<p>Crear una nueva etiqueta de texto.</p>
<p>7</p>  <p>Opciones avanzadas</p>	<p>Seleccionar uno de los siguientes objetos: Ventana de mensajes, Video, Cuadro de grupo, Casilla de verificación, Botón de radio, Cuadro de texto, Control de pestañas, Escaneo.</p>
<p>8</p>  <p>Crear PDF</p>	<p>Crear un PDF de la actividad. Se puede imprimir el PDF.</p>
<p>9</p>  <p>Reproducir</p>	<p>Ingresar al modo Reproducir para reproducir su actividad desde el principio o al modo Vista previa de página para reproducir solo la página actual.</p>

3.3 Panel de páginas

El Panel de páginas muestra las páginas de la actividad actual. (Consultar la sección 3.8 *Organización de las actividades*, página 24)



	Nombre	Descripción
1	Páginas	Seleccionar una página para verla en el espacio de trabajo.
2	Opciones de página	 Seleccionar  para hacer una copia de la página, eliminarla o editar las variables compartidas.
3	Nueva página	Añadir una página nueva a la actividad. Se puede crear una página en blanco, copiar una página de otra actividad o de una plantilla.



Seleccionar la flecha izquierda  para que el Panel de páginas desaparezca. Esto brinda una visualización más amplia de la página que se encuentra actualmente en el espacio de trabajo. Para expandir el Panel de páginas, seleccionar la flecha derecha .

3.4 Configuración de actividad

Algunas actividades en pantalla (interactivas) tienen configuraciones de actividad que controlan la forma en la que esta funciona. En muchos casos, personalizará y agregará contenido a una actividad a través de la Configuración de actividad en lugar de editar la página. Si creó una actividad en pantalla a partir de una plantilla, asegúrese de verificar la Configuración de actividad antes de comenzar a editar las páginas.

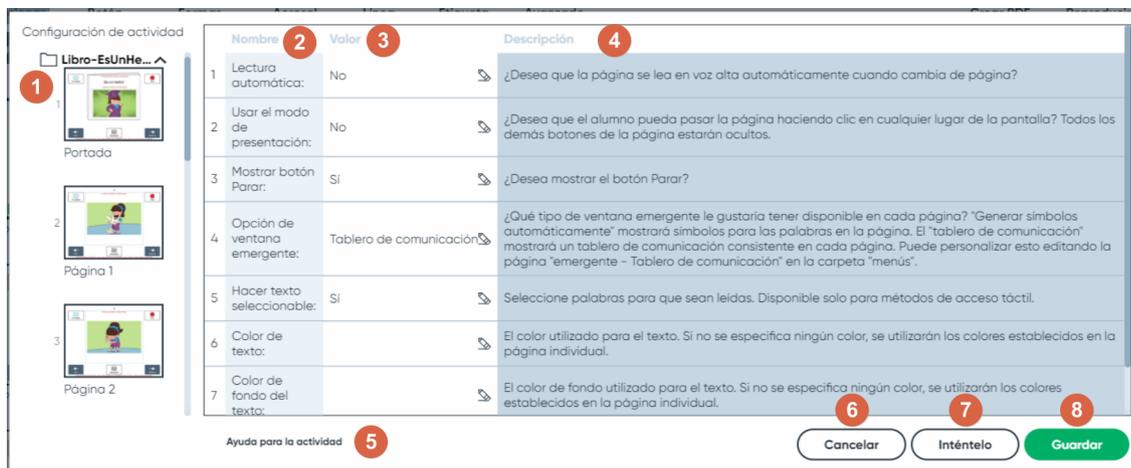


Las actividades que utilicen la Configuración de actividad para funciones clave abrirán automáticamente el cuadro de diálogo Configuración de actividad cuando abra la actividad en el Editor.

1. Seleccione **Menú del archivo > Configuración de actividad** para abrir el cuadro de diálogo *Configuración de actividad*.
2. Para cada configuración, seleccione la columna Valor para ingresar un valor.

 Puede haber diferentes configuraciones para cada página, así como a nivel de actividad. Haga clic en cada página del Panel de actividad para ver la configuración de la página (si corresponde).

3. Para probar su configuración en el modo Vista previa, seleccione **Probar**.
4. Seleccione **Guardar** para guardar sus cambios y regresar al Editor.



Nombre	Descripción
1 Panel de la actividad	Muestra la actividad y las páginas. Haga clic sobre el nombre de la actividad en la parte superior del Panel de la actividad para ver la configuración del nivel de actividad. Seleccione una página para ver la configuración de esta.
2 Columna de nombre	Muestra el nombre de cada configuración de la actividad.
3 Columna de valor	Muestra el valor actual para cada configuración de la actividad.
4 Columna de descripción	Muestra una descripción de cada configuración de la actividad. La descripción detalla la forma en la que se usa la configuración en la actividad para que pueda configurarla correctamente.
5 Ayuda con la actividad	Seleccione este botón para ver sugerencias para usar esta actividad.
6 Botón Cancelar	Descartar los cambios y regresar al Editor.
7 Botón Probar	Seleccione este botón para obtener una vista previa de la actividad en el modo Reproducir y para probar la configuración de la actividad. Cuando se haya terminado de hacer pruebas y se salga del modo Reproducir, el cuadro de diálogo Configuración de actividad seguirá abierto en caso de que se necesite hacer algún ajuste.
8 Botón Guardar	Seleccione este botón para guardar los cambios y para regresar al Editor.

3.5 Panel de propiedades

Las opciones que se encuentren en el panel *Propiedades* se utilizan para personalizar los objetos de la pantalla. Cuando se selecciona un objeto (o la propia página), el panel *Propiedades* muestra las opciones de propiedad disponibles para ese objeto.

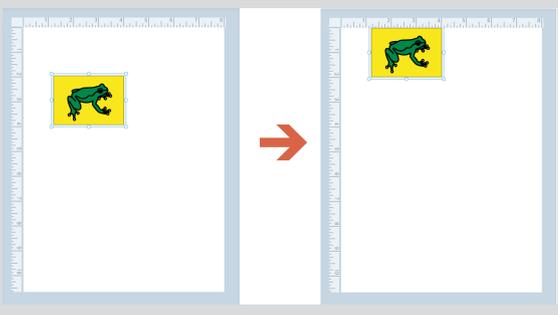
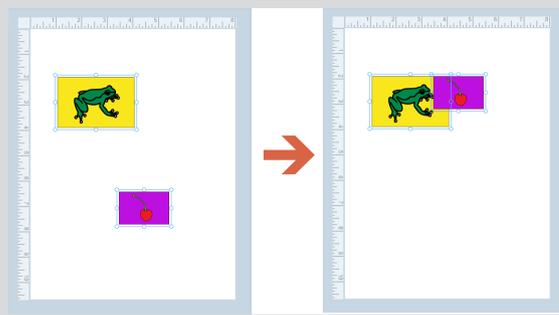
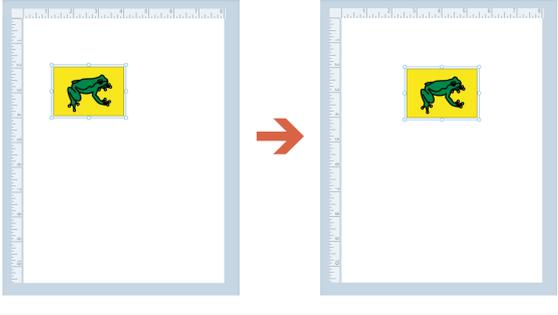
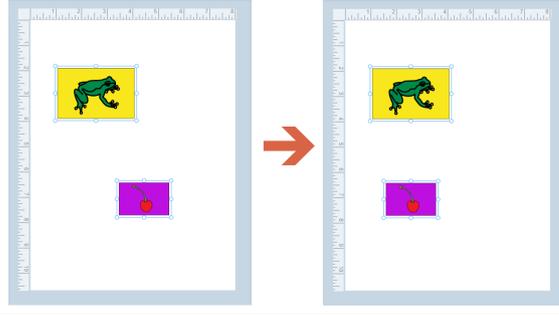
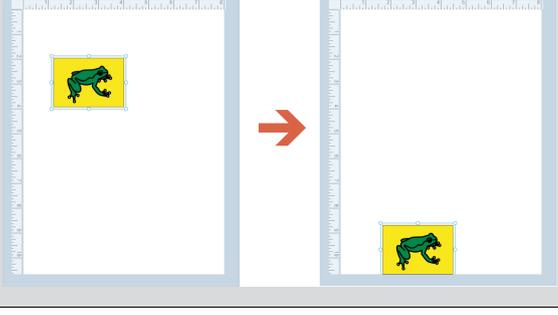
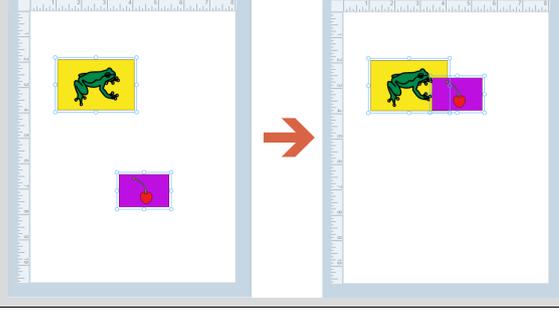
 Los grupos del Panel de propiedades varían según el objeto seleccionado. A continuación se describen las propiedades comunes que funcionan de la misma manera para varios tipos de objetos. Las propiedades que sean únicas para cada tipo de objeto se describen en las secciones de objetos.

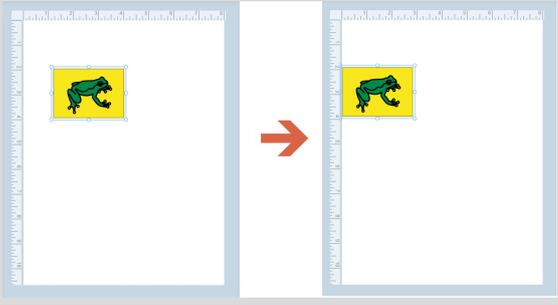
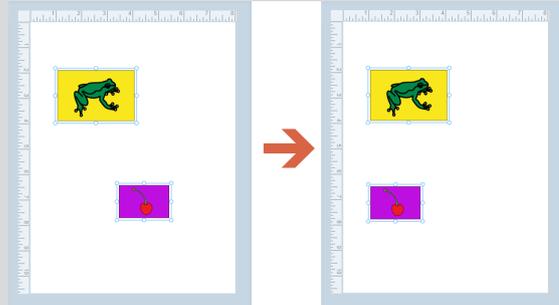
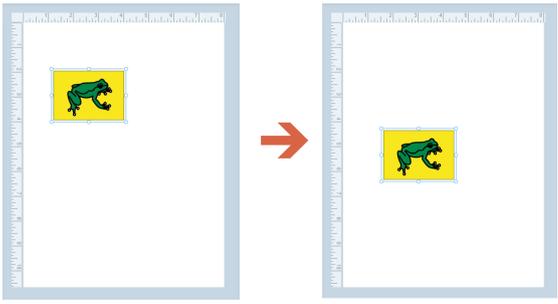
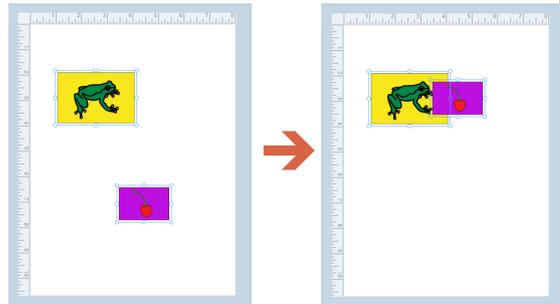
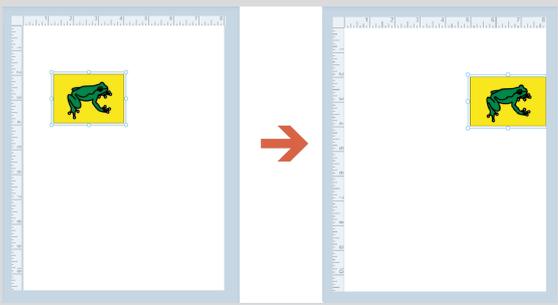
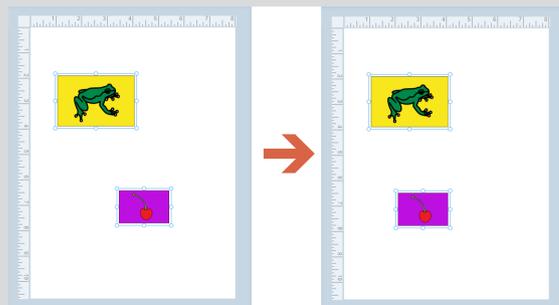
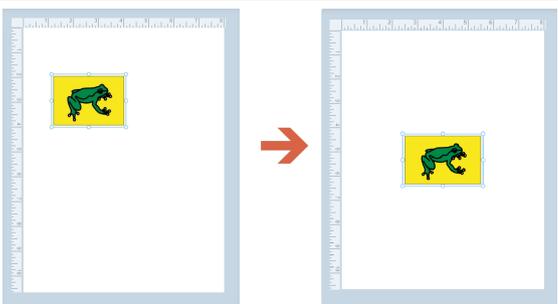
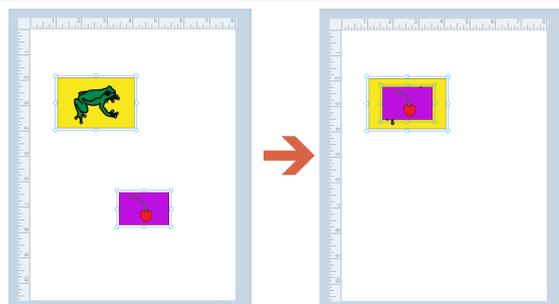
3.5.1 Alineación

Las propiedades de alineación orientan los objetos seleccionados en relación con las dimensiones de la página o entre sí. Un solo objeto seleccionado se orienta en relación con las dimensiones de la página. Cuando se seleccionan varios objetos, se orientan en relación con el objeto que se haya seleccionado primero.



Figura 3.1 Herramientas de alineación: Superior, Centro horizontal, Inferior, Izquierda, Centro vertical, Derecha, Centro, Alinear a la cuadrícula.

Herramienta	Un objeto	Varios objetos: botón amarillo seleccionado primero
 Superior		
 Centro horizontal		
 Inferior		

Herramienta	Un objeto	Varios objetos: botón amarillo seleccionado primero
 Izquierda		
 Centro vertical		
 Derecha		
 Centrar		
 A cuadrícula*		

* La cuadrícula de páginas debe estar activada. Consultar la sección 16 *Configuración de usuario*

3.5.2 Fuente

Las propiedades que se encuentren en la sección Fuente se utilizan para definir el texto en el objeto seleccionado.

- **Fuente:** elegir una fuente del menú.
- **Tamaño de la fuente:** elegir un tamaño de fuente.
- **Estilo de fuente:** configurar el texto actual para que esté en negrita, cursiva o subrayado.
- **Alineación horizontal:** alinear el texto actual a la izquierda, al centro o a la derecha.
- **Alineación vertical:** alinear el texto actual hacia la parte superior, el centro o la parte inferior.
- **Color de la fuente:** elegir un color o ingresar un valor hexadecimal o RGBA para el texto actual.
- **Color de resaltado de fuente:** elegir un color o ingresar un valor hexadecimal o RGBA para el resaltado detrás del texto actual.



Figura 3.2 Etiqueta con color de fuente negro y color de resaltado verde.

3.5.3 Tipo

Propiedad Tipo (solo botones)

- Elegir un tipo de botón:
 - *Grupo:* consultar la sección 7.3 Botones de grupo.
 - *Estándar:* consultar la sección 7.2 Botones estándar.
 - *Symbolate:* consultar la sección 7.4 Botones Symbolate.
 - *Predictor de palabras:* consultar la sección 7.5 Botón Predictor de palabras.

3.5.4 Contenido



Las propiedades en la sección Contenido del Panel de propiedades varían según la configuración actual en la propiedad Diseño, si está disponible.

Propiedades del contenido: diseño de botones Estándar y Predictor de palabras

- **Diseño:** elegir el diseño para el símbolo y la etiqueta (*Etiqueta en la parte superior, Etiqueta en la parte inferior, Solo símbolo [sin etiqueta], Etiqueta a la izquierda, Etiqueta a la derecha, Solo etiqueta [sin símbolo]*).

Propiedades del contenido: Diseño de forma libre seleccionado.

- **Diseño:** el Diseño de forma libre no aplica ningún formato automático. Los objetos pueden organizarse de cualquier forma.

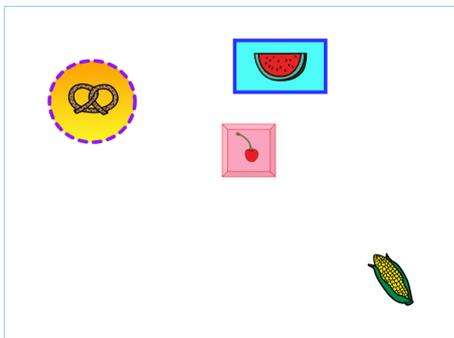


Figura 3.3 Diseño de forma libre

- **Margen:** el espacio, en píxeles, que se deje entre los objetos y el borde de la página o el objeto contenedor.

Propiedades del contenido: Diseño de centrado automático seleccionado.

- **Diseño:** el Diseño de centrado automático organiza automáticamente los objetos en filas o columnas, centrados en la página o en el objeto contenedor.

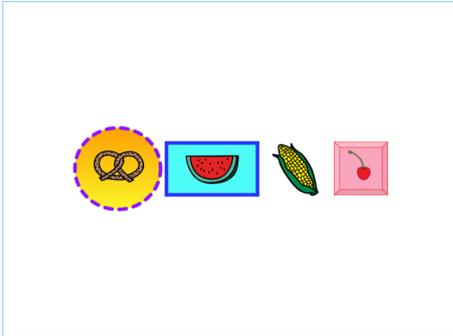


Figura 3.4 Diseño de centrado automático

- **Margen de cuadrícula:** el espacio, en píxeles, entre objetos.
- **Organizar por:** elegir organizar los objetos en filas (horizontalmente) o en columnas (verticalmente).
- **Inserción dinámica:** se muestra una vista previa del lugar a dónde irá el objeto que se esté arrastrando en el diseño.
 - *Solo diseño:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, pero no en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Siempre:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, y en el modo Vista previa y Reproducir.
 - *Nunca:* nunca se muestra la inserción dinámica.
- **Margen:** el espacio, en píxeles, que se deje entre los objetos y el borde de la página o del objeto contenedor.

Propiedades del contenido de la página: Diseño de cuadrícula automático seleccionado.

- **Diseño:** el Diseño de cuadrícula automático organiza automáticamente los objetos en filas o en columnas, comenzando desde la esquina superior izquierda.



Figura 3.5 Diseño de cuadrícula automático

- **Margen de cuadrícula:** el espacio, en píxeles, entre objetos.
- **Organizar por:** elegir organizar los objetos en filas (horizontalmente) o en columnas (verticalmente).
- **Inserción dinámica:** se muestra una vista previa del lugar a dónde irá el objeto que se esté arrastrando en el diseño.
 - *Solo diseño:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, pero no en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Siempre:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, y en el modo Vista previa y Reproducir.
 - *Nunca:* nunca se muestra la inserción dinámica.
- **Margen:** el espacio, en píxeles, que se deje entre los objetos y el borde de la página o del objeto contenedor.

Propiedades de contenido: Diseño circular automático seleccionado.

- **Diseño:** el Diseño circular automático organiza automáticamente los objetos en un círculo alrededor del centro de la página o del objeto de grupo.

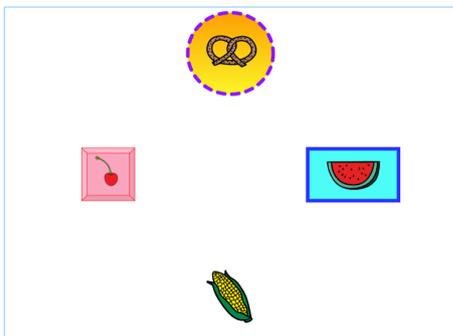


Figura 3.6 Diseño circular automático

- **Margen de cuadrícula:** el espacio, en píxeles, entre objetos.
- **Organizar por:** elegir organizar los objetos en filas (horizontalmente) o en columnas (verticalmente).
- **Inserción dinámica:** se muestra una vista previa del lugar a dónde irá el objeto que se esté arrastrando en el diseño de página.
 - *Solo diseño:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, pero no en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Siempre:* se muestra la inserción dinámica en el Editor, y en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Nunca:* nunca se muestra la inserción dinámica.
- **Margen:** el espacio, en píxeles, que se deje entre los objetos y el borde de la página o del objeto contenedor.

Propiedades del contenido: Diseño de cuadrícula seleccionado.

- **Diseño:** el Diseño de cuadrícula permite crear una cuadrícula personalizada con una cantidad específica de columnas y de filas. Los objetos pueden colocarse en cualquier celda de la cuadrícula.

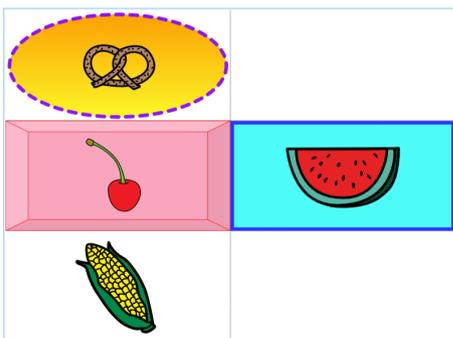


Figura 3.7 Diseño de cuadrícula

- **Margen de la cuadrícula:** el espacio, en píxeles, entre objetos.
- **Columnas de la cuadrícula:** la cantidad de columnas de la cuadrícula.
- **Filas de la cuadrícula:** la cantidad de filas de la cuadrícula.
- **Tipo de inserción:** elegir la forma en la que los objetos de la cuadrícula responden cuando se agrega un nuevo objeto.
 - *Desplazar a la derecha:* cuando un objeto se coloca en una celda que ya contenga un objeto, el primer objeto se desplaza una celda a la derecha. La secuencia de desplazamiento continúa de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
 - *Desplazar hacia abajo:* cuando un objeto se coloca en una celda que ya contenga un objeto, el primer objeto se desplaza una celda hacia abajo. La secuencia de desplazamiento continúa de arriba a abajo y de izquierda a derecha.
 - *Reemplazar:* cuando un objeto se coloca en una celda que ya contenga un objeto, el objeto nuevo reemplaza al primero.

- *Solo celda vacía*: un objeto solo se puede colocar en una celda vacía.
- *Intercambiar*: cuando un objeto se coloca en una celda que ya contenga un objeto, el objeto nuevo cambia de ubicación con el primero, sin afectar todos los demás objetos de la cuadrícula.
- **Tipo de ajuste**: elegir la forma en la que aparece un objeto cuando se coloca en la cuadrícula.
 - *Centrado*: centrar el objeto en la celda sin cambiar el tamaño del objeto.
 - *Llenar*: cambiar el tamaño del objeto para llenar la celda.
- **Líneas visibles**: elegir el momento para que las líneas de la cuadrícula sean visibles.
 - *Solo diseño*: se muestran las líneas de cuadrícula en el Editor, pero no en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Siempre*: se muestran las líneas de la cuadrícula en el Editor, y en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Nunca*: nunca se muestran las líneas de la cuadrícula.
- **Margen**: el espacio, en píxeles, que se deje entre los objetos de la página y el borde de la página o del objeto contenedor.

3.5.5 Antecedentes

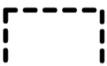
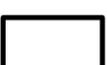
Propiedades del fondo

- **Agregar símbolo**: elegir un símbolo o una imagen para mostrar como fondo.
- **Disposición del símbolo de fondo**: elegir la forma en la que aparecerá el símbolo en el fondo.
 - *Real*: mostrar el símbolo en su tamaño original.
 - *Estirar*: estirar el símbolo para que se ajuste a las dimensiones completas de la página o del objeto.
 - *Mosaico*: repetir el símbolo como un mosaico para llenar todas las dimensiones de la página o del objeto.
- **Eliminar imagen**: eliminar el símbolo o la imagen del fondo.
- **Llenar**: elegir el color de fondo.
- **Degradado de color**: elegir un color para el degradado de fondo.
- **Estilo de degradado**: elegir un estilo de degradado para el fondo.

3.5.6 Estilo

- **Color del borde**: elegir un color o ingresar un valor hexadecimal o RGBA para el borde.
- **Tamaño del borde**: ingresar un valor numérico en puntos para el tamaño del borde.
- **Estilo del borde**: elegir un estilo para el borde.

Tabla 3.1 Estilos de borde

	Sólido		Punto redondo
	Punto cuadrado		Raya redonda
	Raya cuadrada		Punto y raya redonda
	Punto y raya cuadrada		Redondo

3.5.7 Estado

- **Desactivado**: un objeto desactivado es visible, pero no puede seleccionarse en los modos Vista previa ni Reproducir. Es visualmente identificable por su superposición de color gris.
- **Oculto**: un objeto oculto no es visible ni puede seleccionarse en los modos Vista previa ni Reproducir.

- **Seleccionable:** cuando un objeto está marcado como "Seleccionable", se lo puede ver y seleccionar de forma normal en los modos Vista previa ni Reproducir.
- **Bloqueado:** un objeto bloqueado no se puede seleccionar haciendo clic izquierdo sobre el Editor. Esto protege el botón para que no se mueva ni se edite de forma accidental. Para desbloquear y editar un objeto bloqueado, haga clic derecho sobre el botón del Editor y seleccione la opción Desbloquear del menú.



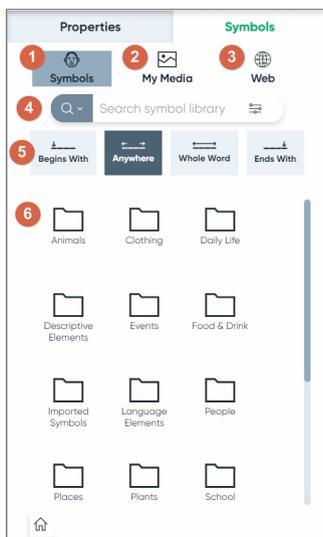
Un objeto bloqueado no sigue las reglas de diseño de su objeto principal. Por ejemplo, si un botón bloqueado está en un botón de grupo con un diseño que no sea de forma libre, este botón permanecerá en su posición original cuando se agreguen otros objetos al botón de grupo.

3.5.8 Opciones avanzadas

- **Nombre del objeto:** el nombre del objeto es una propiedad única que identifica el objeto con fines de programación. El software asigna automáticamente un nombre a cada objeto, pero es posible que le resulte más fácil cambiar el nombre por algo que pueda identificar fácilmente.
- **Tipo de arrastre:** use el menú Tipo de arrastre para elegir si el botón puede moverse a una nueva posición en los modos Reproducir y Vista previa:
 - *Ninguno:* el objeto no puede moverse.
 - *Mover:* el objeto puede moverse.
 - *Copiar:* el objeto crea una copia de sí mismo que pueda moverse a una nueva posición.
- **Destino:** cuando esté activado, el objeto actual se designa como destino que aceptará otros objetos de la página que se arrastren o se copien en él en los modos Vista previa y Reproducir. Cuando esté desactivado, los objetos que se arrastren o se copien en él en los modos Vista previa y Reproducir volverán a su posición original.
- **Escaneo del destino:** cuando se utilicen métodos de acceso distintos a Tacto simple, se puede definir la forma en la que se comporta el resaltado de escaneo.
 - *Escanear:* resaltar el botón de grupo completo como un solo objetivo. El objeto arrastrable que se mueva al botón Destino se coloca en la siguiente posición disponible según lo definido por el diseño de este botón.
 - *Escanear y posicionar:* mover el resaltado dentro del botón Destino a una posición específica según lo definido por el diseño de este botón.
 - *Desactivar:* el resaltado de escaneo pasa por encima del botón Destino.
- **Señal de audio:** mensaje corto que se muestra para identificar un objeto cuando el cursor (o el resaltado de escaneo) se mueve sobre el objeto. Escribir en el campo de texto Señal de audio para establecer el texto de la señal de audio.
- **Acciones:** seleccionar para abrir el Editor de acciones, donde se puede ver, agregar y editar las acciones asignadas al objeto actual. Consulte la sección *14 Acciones*.

3.6 Panel de símbolos

Utilice el panel de Símbolos para buscar y agregar símbolos e imágenes a su actividad.



Nombre	Descripción
1 Búsqueda de símbolos	Escriba en el campo de texto para buscar un símbolo. También puede buscar símbolos por categoría haciendo clic sobre las carpetas.
2 Mi multimedia	Acceda a las imágenes almacenadas en la sección Mi multimedia de su cuenta de myBoardmaker.com. <div data-bbox="424 968 472 1024" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> </div> <div data-bbox="499 968 1238 1031" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> <p>Mi multimedia no está disponible para cuentas comunitarias gratuitas. Se requiere una conexión de red para acceder a esta sección.</p> </div>
3 Web	Busque en la web imágenes que coincidan con las palabras clave que haya ingresado en el campo de texto de búsqueda. <div data-bbox="424 1136 472 1192" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> </div> <div data-bbox="499 1136 1090 1157" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> <p>Se requiere una conexión de red para buscar en la web.</p> </div>
4 Campo de búsqueda	Escriba su consulta en el campo de texto. Utilice los botones (opcionales) que se encuentran a continuación para especificar las partes de la palabra para buscar (Comienza con, En cualquier lugar, Palabra completa, Termina con). <div data-bbox="539 1325 619 1381" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> </div> <div data-bbox="411 1356 1374 1407" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> <p>Seleccione Tipo de búsqueda para elegir entre Normal, Rima con, Patrón o Suena como.</p> </div> <div data-bbox="539 1423 619 1465" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> </div> <div data-bbox="411 1461 1420 1512" style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> <p>Seleccione Filtros para elegir entre color o blanco y negro, y para cambiar el idioma de búsqueda.</p> </div>
5 Configuración de la búsqueda de etiquetas	Elija dónde le gustaría buscar dentro de las etiquetas de los símbolos: <ul style="list-style-type: none"> • Empieza con: buscar solo en la primera parte de la etiqueta. • En cualquier lugar: buscar en cualquier parte de la etiqueta. • Palabra completa: buscar solo la palabra completa, exactamente como se haya escrito. • Termina con: buscar solo en la última parte de la etiqueta.
6 Resultados de la búsqueda	Los resultados de su búsqueda aparecen aquí. También puede utilizar las carpetas de esta área para buscar símbolos por categoría.

3.7 Modos de software del Boardmaker 7 Editor

Modos del Boardmaker 7 Editor:

- **Cuadro de mandos:** explorar actividades y plantillas.
- **Editor:** editar actividades agregando contenido a las páginas.
- **Reproducir:** ver la actividad de la forma en que lo verán los alumnos. La actividad se reproduce desde la primera página (no necesariamente la página que esté abierta en el Editor).
- **Página de vista previa:** reproducir la página actual para que pueda verse como la vería el alumno.



Cuando esté en modo Reproducir o Vista previa, utilice el botón **Parar** o <Esc> en su teclado para regresar al Editor.

Boardmaker 7 Editor fue diseñado para crear y editar actividades. Los alumnos deben reproducir las actividades de Boardmaker en la pantalla que usted cree en el Boardmaker 7 Student Center.

3.8 Organización de las actividades

- Las **Carpetas** se utilizan para organizar sus actividades. Cree carpetas directamente en el área My Boardmaker del Cuadro de mandos o en myBoardmaker.com
- Las **Actividades** son archivos que contienen páginas que se utilizan juntas. Puede considerar una actividad como un libro que contenga páginas.
- Las **Páginas** son como las páginas de un libro, ya que contienen lo que los usuarios leerán (o con el que interactuarán). Este contenido consta de objetos como botones, ventanas de mensajes, símbolos, etc.

3.8.1 Crear una Carpeta y agregar Actividades

1. Diríjase a la sección **My Boardmaker** del Cuadro de mandos.
2. Seleccione **Nueva carpeta**.
3. Escriba un nombre para su carpeta nueva.
4. Seleccione **Crear**.
5. Haga clic y continúe presionando para arrastrar las actividades a la carpeta.



Al guardar una actividad recién creada, puede elegir la carpeta de destino.

3.8.2 Cambiar el nombre de una Actividad

1. Diríjase a la sección **My Boardmaker** del Cuadro de mandos.
2. Coloque el cursor sobre la actividad a la que le gustaría cambiarle el nombre.
3. Seleccione el icono de tres puntos.
4. Seleccione **Cambiar de nombre**.
5. Escriba el nuevo nombre.
6. Seleccione **Cambiar de nombre**.

3.8.3 Cambiar el nombre de una página

1. Abra la actividad en el editor.
2. En el Panel de páginas ubicado en el lado izquierdo de la pantalla, haga clic sobre el nombre de la página.
3. Con las teclas de su teclado borre el nombre de la página existente y escriba uno nuevo.
4. Haga clic en cualquier lugar fuera del texto del nombre de la página para guardar los cambios.

4 Plantillas

Las plantillas proporcionan el marco para crear sus propias actividades. Las plantillas están diseñadas para que las complete con su propio contenido de forma rápida y sencilla. Algunas plantillas también tienen una Versión de muestra que viene con el contenido precargado que puede usarse de inmediato o editarse para satisfacer sus necesidades.

Cuando crea una actividad o una página nueva basada en una plantilla, las páginas de la plantilla se copian en su nueva actividad/página y luego puede ajustar el contenido como desee.

Existen plantillas disponibles para los siguientes tipos de actividades:

- **Arte y creatividad:** desarrolle la creatividad y la expresión artística.
- **Libros y presentaciones:** desarrolle habilidades de lectura y presente información nueva.
- **Calendarios:** revise los próximos eventos y desarrolle habilidades matemáticas y basadas en el tiempo.
- **Rutinas del salón de clase:** utilice plantillas para la asistencia diaria y el inicio de sesión de los estudiantes.
- **Plantillas para dispositivos:** cree plantillas para dispositivos para una amplia gama de dispositivos de comunicación digitalizados.
- **Exploración:** busque información, imágenes y símbolos nuevos mediante actividades sin errores.
- **Tarjetas de vocabulario:** desarrolle y domine el vocabulario.
- **Juegos:** refuerce los conceptos y los conocimientos en formatos divertidos y atractivos.
- **Organizadores gráficos:** cree ciclos, mapas conceptuales, guiones gráficos, árboles y redes para mostrar visualmente las relaciones.
- **Etiquetar:** etiquete las partes del todo.
- **Relacionar:** una palabras con imágenes o elementos relacionados.
- **Matemáticas:** desarrolle habilidades matemáticas en áreas como contar, patrones, dinero y gráficos.
- **Preguntas y respuestas:** refuerce y evalúe los conocimientos en un área determinada.
- **Secuencia lógica:** organice una secuencia de elementos en el orden correcto.
- **Clasificar:** clasifique los elementos en dos, tres o cuatro grupos.
- **Agendas visuales:** presente y revise los eventos diarios y las transiciones planificadas.
- **Conciencia fonológica:** desarrolle el conocimiento de las letras y sus sonidos correspondientes, y la comprensión de la forma en la que grupos de letras y de sonidos formen palabras.
- **Escritura:** desarrolle habilidades iniciales de composición y de sintaxis.



Muchas de las plantillas interactivas en pantalla también pueden seguir el rendimiento de los estudiantes e informar los resultados cuando las actividades sean utilizadas por estudiantes asociados a una cuenta de suscripción de myBoardmaker.com. Estas plantillas habilitadas para el rendimiento están indicadas con el icono



. Para utilizar la función de seguimiento del rendimiento, se le debe asignar la actividad al estudiante y luego este debe reproducirla en .

4.1 Crear una Nueva actividad

1. Desde el Cuadro de mandos, seleccione **Nuevo....** Se abre la ventana *Nueva actividad*.
2. Seleccione una categoría de plantilla en el lado izquierdo de la pantalla para ver las plantillas disponibles de ese tipo.

Para Activities-to-Go, seleccione **Imprimible**, y luego **Activities-to-Go**.

Si corresponde, seleccione un tema y un subtema para refinar su búsqueda.

3. Seleccione una plantilla.



Opcional: Seleccione el botón **Favoritos** que se encuentra en la parte inferior de la pantalla para agregar la plantilla seleccionada a la categoría Favoritos. Diríjase a la categoría **Favoritos** en cualquier momento para volver a encontrar sus plantillas favoritas rápidamente.

4. Seleccione **Crear** (usar la plantilla vacía) o **Crear a partir de la muestra** (usar la plantilla de muestra completada previamente) para crear su actividad. Las páginas que se incluyan en la plantilla se agregan a la actividad y aparecerán en el panel *Páginas*.



Comience a personalizar y a agregar contenido a su nueva actividad basada en plantillas utilizando Configuración de actividad o Editar en el lugar. Consulte las secciones 3.4 *Configuración de actividad* y 7.1 *Añadir un símbolo a un botón*.

4.2 Crear una nueva página a partir de una plantilla

Elija una página específica de una plantilla para agregar a su actividad.

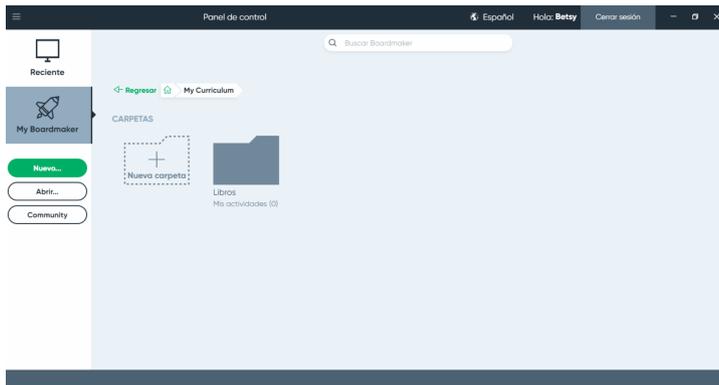
1. Abra su actividad en el Editor.
2. En el panel *Páginas*, seleccione **+ Nueva página**.
3. En la barra de herramientas flotante, seleccione **Nueva página desde plantilla**.
4. Seleccione una plantilla de la lista.
5. Seleccione **Seleccionar**.
6. Seleccione una página de la plantilla para copiar a su actividad.
7. Seleccione **Seleccionar**.

4.3 Mi plan de estudios



Actualmente, se encuentran disponibles conjuntos de planes de estudios completos en inglés de EE. UU. e inglés del Reino Unido. En otros idiomas, solo está disponible el tema de muestra de Activities-to-Go, Plantas.

En la carpeta Mi plan de estudios encontrará nuestro plan de estudios diseñado por expertos: Activities-to-Go y Libro de comunicación de Core First. Cuando agrega actividades a Mi plan de estudios, estas se descargan para que estén disponibles en Boardmaker 7 Editor para editar, imprimir o reproducir, incluso sin una conexión a internet.



Agregar actividades a Mi plan de estudios

1. Desde el Cuadro de mandos, seleccione **My Boardmaker**.
2. Seleccione **Mi plan de estudios**.

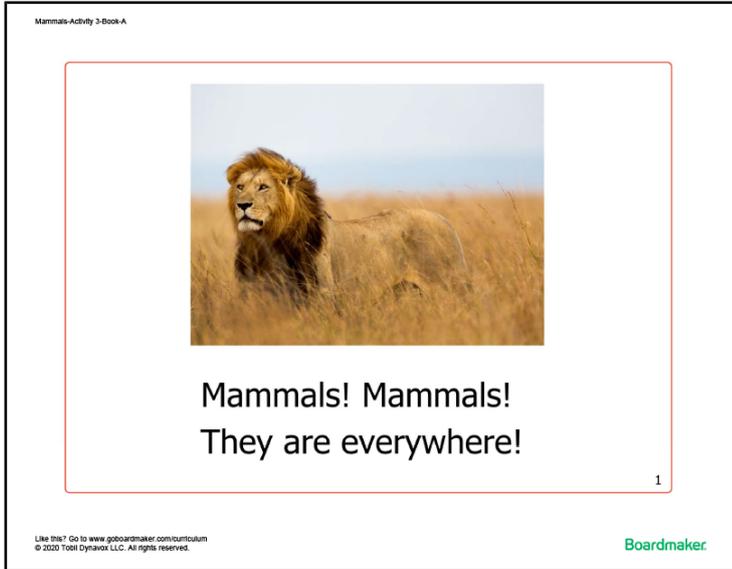


3. Seleccione **Agregar plan de estudios**.
4. Elija un **plan de estudios**.
5. Navegue por las carpetas hasta que encuentre las actividades que le gustaría agregar a Mi plan de estudios.
6. Seleccione **Agregar unidad a mi plan de estudios** para agregar todas las actividades contenidas en la carpeta actual. Algunas carpetas le permiten seleccionar una actividad específica y agregarla individualmente.
7. Busque una carpeta diferente para continuar agregando a Mi plan de estudios o seleccione **Cerrar** para finalizar.

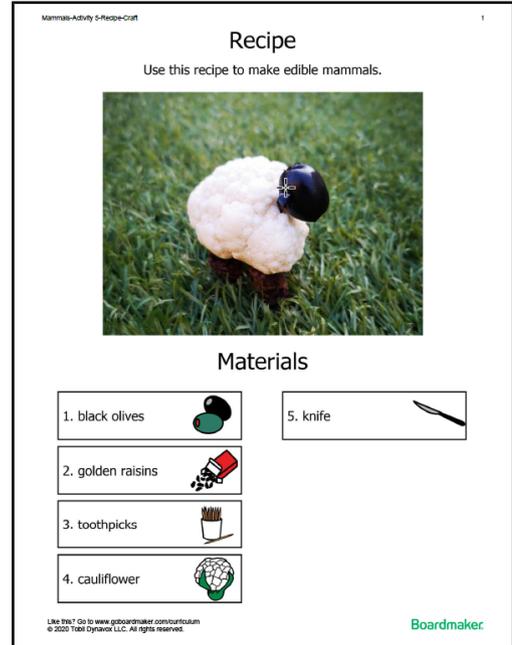
4.3.1 Activities-to-Go

Activities-to-Go proporciona un plan de estudios de temas específicos para estudiantes con necesidades especiales en los grados K-12, incluidos aquellos que necesiten comunicación aumentativa y alternativa (CAA) para tener éxito. Se

enfoca en los temas más comunes de habilidades para la vida, ciencias y estudios sociales con el objetivo de ayudar a los estudiantes a desarrollar conocimiento y vocabulario. Con guías para maestros y actividades basadas en unidades, puede brindar instrucción diferenciada en torno a un tema común gracias a los niveles que ofrecemos. Lo mejor de todo es que las Actividades-to-Go están diseñadas para ser editadas, por lo que puede personalizarlas fácilmente con Boardmaker 7 Editor.



Página de muestra del libro de Actividades-to-Go



Página de muestra de manualidades de Actividades-to-Go

Cada unidad de Actividades-to-Go incluye lo siguiente:

- Una Guía para el maestro que explica la idea principal, identifica el vocabulario específico y brinda ideas para mejorar las instrucciones y facilitar la comunicación.
- Actividades imprimibles atractivas y apropiadas para el nivel, como juegos, tableros de comunicación, actividades de escritura, cuestionarios y más.

Las Actividades-to-Go de la carpeta Mi plan de estudios están completas y listas para usar. Puede descargarlas e imprimirlas tal cual estén o editarlas primero. Las plantillas de Actividades-to-Go están disponibles en el navegador de Plantillas, por lo que puede utilizarlas como modelo para realizar sus propias actividades. Simplemente siga los pasos de la sección 4.1 *Crear una Nueva actividad* para crear una nueva actividad a partir de una plantilla de Actividades-to-Go.

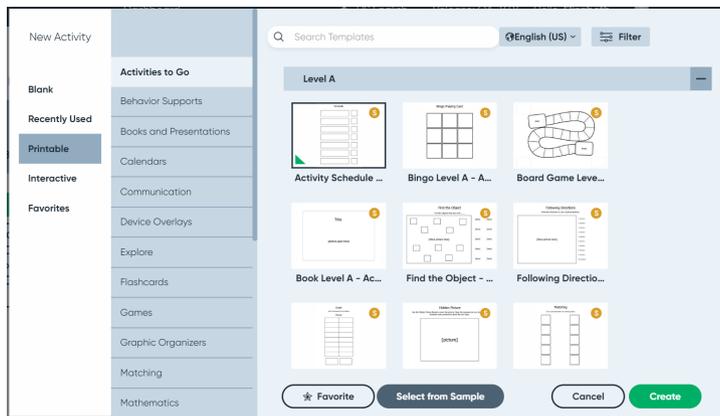


Figura 4.1 Plantillas de Actividades-to-Go

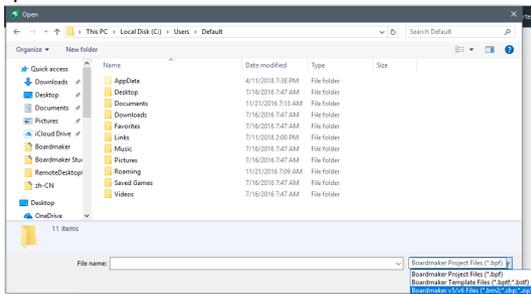
4.3.2 Libro de comunicación de Core First

El Libro de comunicación de Core First es un libro de comunicación imprimible con fichas que refleja el vocabulario de la aplicación Snap Core First. Incluye una página de Vocabulario núcleo, Listas de palabras, Palabras rápidas, un teclado y temas. Está disponible en los tamaños de cuadrícula de 6x6 y 7x9. Las instrucciones para armar el libro pueden encontrarse en la primera página del archivo.

5 Abrir archivos de Boardmaker v5 y v6

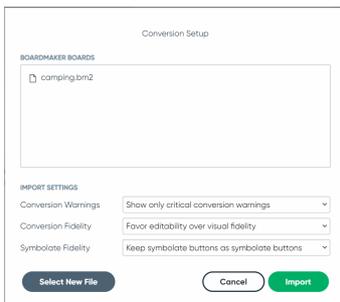
Puede importar tableros, paquetes de tableros y archivos .zip que se hayan creado en Boardmaker versión 5 y superior. Una vez importados, estos archivos estarán disponibles para editar, imprimir y reproducir.

1. Seleccione el botón **Abrir...** que se encuentra en la pantalla del Cuadro de mandos.
2. En la ventana del explorador de archivos que se abra, seleccione el menú desplegable del tipo de archivo y elija el que esté buscando.



3. Navegue hasta el directorio que contenga el archivo deseado.
4. Seleccione el archivo .bm2, .zbp o .zip que le gustaría importar.
5. Seleccione **Abrir**.

Se abre el cuadro de diálogo *Configuración de conversión de Boardmaker*.



Seleccione **Seleccionar archivo nuevo** para volver a su carpeta de archivos y elija un archivo diferente.

6. (Opcional) Seleccione la configuración de Advertencias de conversión, Fidelidad de conversión y Fidelidad de Symbolate de las listas desplegables.
7. Seleccione **Importar**. La actividad se guarda como nuevo archivo de actividad de Boardmaker 7 Editor y se abre en el Editor.



Si seleccionó **Mostrar todas las advertencias de conversión** en el cuadro de diálogo Configuración de conversión, se abrirá el cuadro de diálogo Advertencias de conversión, lo que indicará que los archivos se han convertido correctamente y se enumerarán las inconsistencias en el proceso de conversión. Seleccione **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Advertencia de conversión.

Algunas acciones heredadas no se admiten en Boardmaker 7 Editor:

- Método de acceso
- Cancelar habla
- Hibernar
- Acciones Infrared
- Bloquear tablero
- Bajar volumen normal
- Subir volumen normal
- Pausar habla
- Vista previa de texto
- Vista previa de subir volumen
- Vista previa de bajar volumen
- Grabación rápida
- Leer variables
- Leer variables
- Conmutador de descanso
- Reiniciar
- Escanear siguiente
- Secuencia de escaneo
- Establecer brillo
- Establecer etiqueta activa
- Apagar
- Hablar contenido de archivo
- Cronómetro
- svBotónTieneTexto
- svTemporizador
- Usar configuración volumen alto
- Usar configuración volumen bajo
- Voz 1
- Voz 2
- Voz 3
- Voz 4
- Escribir texto en archivo
- Escribir variables

6 Dibujar y organizar objetos en la página

Dibujar un objeto:

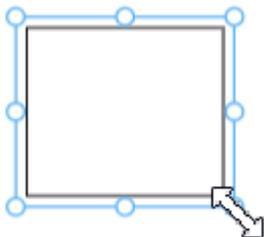
1. Seleccione la herramienta para el objeto que desee dibujar. Consulte la sección 3.2 *Barra de herramientas* para conocer las herramientas de los objetos de la barra de herramientas.
2. Mueva el cursor al espacio de trabajo donde desee colocar el objeto.
3. Haga clic y arrastre en sentido diagonal. (Para dibujar un objeto perfectamente cuadrado, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra).



También puede agregar un objeto a una página si hace clic sobre la herramienta y luego la arrastra a la página, o si selecciona la herramienta y luego hace clic sobre la página.

Cambiar el tamaño del objeto:

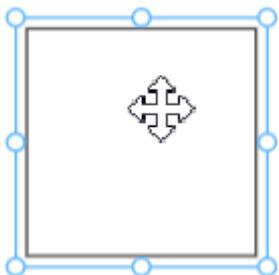
- a. Seleccione el objeto.
- b. Mueva el cursor sobre uno de los círculos que aparezcan en el borde o en la esquina del objeto (aparecerá una flecha doble).



- c. Haga clic y arrastre hasta que el objeto tenga el tamaño deseado.

Mover el objeto:

- a. Seleccione el objeto.
- b. Arrástrelo a cualquier posición en el espacio de trabajo.



4. Utilice el Panel de propiedades para personalizar la apariencia, la programación y el comportamiento del objeto. Las opciones del Panel de propiedades varían según el tipo de objeto que haya dibujado. Para obtener información sobre el Panel de propiedades, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

6.1 Propiedades de la página

La página en sí es un objeto con sus propias propiedades. ¡Experimente con diferentes diseños, colores y fondos para crear actividades llamativas!



Para obtener información sobre las Propiedades de la página, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

6.2 Crear una cuadrícula de objetos



Puede crear una cuadrícula de objetos idénticos utilizando la herramienta **Rociar**.

1. Seleccione la herramienta **Rociar** de la barra de herramientas.
2. Coloque el cursor sobre el objeto que le gustaría replicar.
3. Haga clic y arrastre para crear una línea o una cuadrícula de objetos idénticos.
4. Suelte la selección cuando haya creado el número deseado de objetos.



Si asignó propiedades al objeto original (símbolo, estilo, acciones, etc.), estas se copiarán a los demás objetos de la cuadrícula.

6.3 Herramientas adicionales de edición

El menú del botón derecho contiene una gran cantidad de herramientas para ayudarle a ajustar los objetos en la página.



Las opciones del menú del botón derecho varían según el objeto seleccionado.

Elementos del menú del botón derecho

- **Herramientas:** herramientas de selección, duplicación, orden de escaneo y visualización de página.
 - *Herramienta de selección.*
 - *Herramienta de selección rápida.*
 - *Rociador rectangular:* duplique copias de los objetos seleccionados en un diseño de cuadrícula rectangular.
 - *Rociador circular:* duplique copias de los objetos seleccionados en un diseño circular.
 - *Herramienta de orden de escaneo:* defina el orden en el que se escanean los objetos. Para obtener más información, consulte la sección 11.7 *Orden de escaneo.*
 - *Tamaño real:* cambie el zoom para ver la página en las dimensiones reales.
 - *Ajustar a la pantalla:* cambie el zoom para ajustar toda la página dentro de la ventana.
- **Editar acciones:** edite acciones para el objeto seleccionado actualmente. Para obtener más información, consulte la sección 14 *Acciones.*
- **Seleccionar contenido:** seleccione el contenido del objeto seleccionado actualmente.
- **Borrar contenido:** borre todo el contenido del objeto seleccionado actualmente.
- **Seleccionar objeto principal:** seleccione el objeto principal del objeto seleccionado actualmente.
- **Deshacer:** deshaga la última edición.
- **Rehacer:** recupere la edición que se deshizo.
- **Eliminar:** elimine el objeto seleccionado.
- **Cortar:** elimine el objeto seleccionado y guárdelo en el portapapeles para pegarlo en otro lugar.
- **Copiar:** copie el objeto seleccionado al portapapeles.
- **Pegar:** pegue el objeto cortado o copiado del portapapeles.
- **Copiar estilo:** copie los valores de forma, color y borde.
- **Pegar estilo:** aplique los valores de estilo copiados al objeto seleccionado.
- **Traer al frente:** coloque el objeto seleccionado frente a los objetos superpuestos.
- **Enviar al fondo:** envíe el objeto seleccionado detrás de cualquier objeto superpuesto.
- **Bloquear:** bloquee el objeto seleccionado para protegerlo de ediciones accidentales.
- **Alineación:** para obtener más información sobre la alineación, consulte la sección
- **Centrado:** centre el objeto.
 - *Horizontal:* centre el objeto en el eje horizontal.
 - *Vertical:* centre el objeto en el eje vertical.
 - *Ambos:* centre el objeto en los ejes vertical y horizontal.

- **Tamaño:** cambie el tamaño del objeto.
 - *Ancho completo:* cambie el tamaño del objeto al ancho máximo posible de la página.
 - *Altura completa:* cambie el tamaño del objeto a la altura máxima posible de la página.
 - *Tamaño completo:* cambie el tamaño del objeto a la altura y el ancho máximos posibles de la página.
 - *Ajustar a cuadrícula:* cambie el tamaño del objeto para ajustarlo a la cuadrícula.

7 Botones

Seleccione la flecha que se encuentra al lado de la herramienta Botón  para crear cualquiera de los siguientes tipos de botones:

- **Botón estándar:** componentes básicos, capaces de contener un símbolo, una etiqueta y acciones.
- **Botón de grupo:** puede contener varios símbolos u otros objetos.
- **Botón predictor de palabras:** a medida que el usuario escribe en la ventana de mensaje, el botón Predictor de palabras anticipa las opciones de palabras del usuario.
- **Botón de destino:** botón de grupo que se ha preconfigurado como destino para un botón que se pueda arrastrar.
- **Botón Symbolate:** las palabras en un botón Symbolate se simbolizan automáticamente. El texto del botón Symbolate se ingresa en el modo Editar y es de solo lectura en los modos Reproducir y Vista previa.



Para un texto simbolizado que se pueda editar en los modos Reproducir y Vista previa, use una Ventana de mensajes simbolizada.

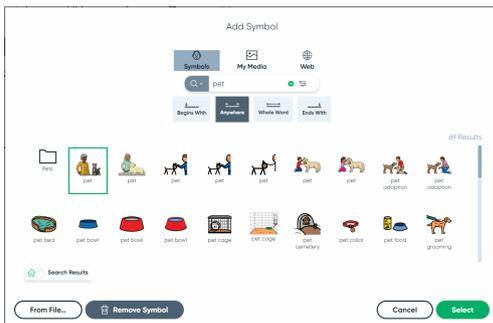
- **Punto de acceso:** botón invisible que generalmente se coloca sobre imágenes o en ciertas regiones para hacerlas interactivas.
- **Botón de forma libre:** dibuje un botón de cualquier forma.
- **Punto de acceso de forma libre:** dibuje un punto de acceso de cualquier forma.

7.1 Añadir un símbolo a un botón

Simplemente escriba una etiqueta y elija un símbolo, ¡así de fácil!

1. Dibuje un botón estándar o de forma libre en el espacio de trabajo.
2. Mientras el botón está seleccionado, escriba la etiqueta deseada. La etiqueta aparece en el botón.
3. Cuando haya terminado de escribir la etiqueta, presione la tecla **Intro** en su teclado.

Se abre la ventana *Agregar símbolo*.



Se muestran los símbolos que coincidan con el texto de la etiqueta que haya introducido.

4. Seleccione el símbolo deseado.
5. Seleccione **Seleccionar**. El símbolo y la etiqueta aparecen en el botón.

7.2 Botones estándar

Los botones estándar son los objetos más utilizados en Boardmaker. Cada botón estándar puede contener un smartsym (símbolo y etiqueta) y se puede personalizar toda su apariencia y su función con el Panel de propiedades y con las acciones.

7.2.1 Propiedades del botón estándar

- **Editar símbolo:** consulte la sección 8.4 *Editar símbolos*.

- **Editar texto:** consulte la sección 13 *Editor de texto enriquecido*.

Para obtener información sobre el resto de las Propiedades del botón estándar, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.3 Botones de grupo

Un botón de grupo es aquel en el que se pueden incluir otros objetos: actúa como contenedor. Puede colocar varios símbolos (SmartSyms), agregar una etiqueta (o etiquetas) y organizar los objetos en el botón de grupo de la forma que usted desee.



Figura 7.1 Botón de grupo (diseño de cuadrícula) con dos botones, una etiqueta y un SmartSym.

Cuando los objetos se colocan en un botón de grupo, conservan sus propiedades originales, por lo que se puede cambiar el tamaño de cada uno o reubicarlo (o programarlo) individualmente sin afectar las propiedades de su objeto "principal" (el botón de grupo).

Los botones de grupo también se pueden utilizar para crear grupos de escaneo y se pueden designar como "destino" para que otros objetos puedan ser arrastrados hacia ellos. Consultar la sección 3.5 *Panel de propiedades*

7.3.1 Crear un Botón de grupo

1. Seleccione la flecha que se encuentra al lado de la herramienta Botón de la barra de herramientas.
2. Seleccione  **Grupo**.
3. Dibuje un botón de grupo en cualquier parte de la página. Consulte la sección 6 *Dibujar y organizar objetos en la página*.

 También puede utilizar el menú Tipo en el panel de Propiedades del botón para transformar un botón estándar, Symbolate o predictor de palabras que ya exista en un botón de grupo.

7.3.2 Agregar símbolos a un Botón de grupo

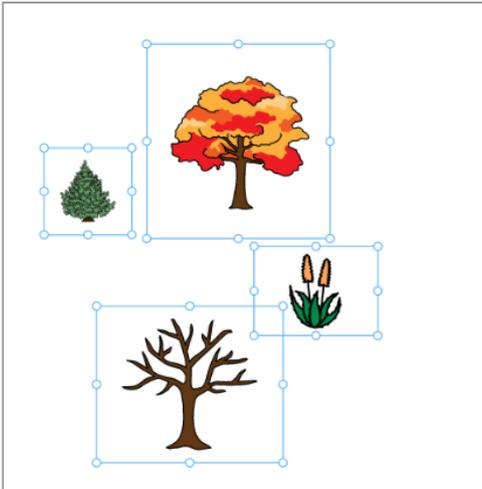


Figura 7.2 Botón de grupo: varios símbolos seleccionados.

1. Busque un símbolo. Consulte la sección *8.1 Búsqueda de símbolos*.
2. Arrastre un símbolo del panel *Símbolos* y suéltelo en el botón de grupo.
3. Repita los pasos 1 y 2 para agregar más símbolos al botón de grupo. (Puede agregar tantos símbolos como desee).



Cuando agregue un símbolo a un botón que ya contenga uno o más símbolos, se le preguntará si desea agregar o reemplazar los símbolos existentes. Elija una de las siguientes acciones:

- **Agregar a** si desea mantener los símbolos existentes y también agregar el símbolo nuevo.
- **Reemplazar** si desea reemplazar los símbolos existentes por el símbolo nuevo.
- **Cancelar** para dejar el botón como esté, sin agregar el símbolo nuevo.

7.3.3 Agregar una etiqueta a un Botón de grupo

1. Dibuje una etiqueta en el botón de grupo. Consulte la sección *6 Dibujar y organizar objetos en la página*.
2. Ingrese y formatee el texto de la etiqueta. Consulte la sección *9 Etiquetas*.

7.3.4 Cambiar el tamaño y reacomodar objetos en un Botón de grupo

Puede reacomodar y cambiar el tamaño de los objetos dentro de un Botón de grupo de la misma manera que lo haría si estuvieran en la página. Para cambiar el tamaño de varios objetos simultáneamente, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic sobre cada objeto para seleccionarlo. Cuando se seleccionen los objetos deseados, cambie el tamaño de cualquier objeto seleccionado para cambiar el tamaño de todos.



El diseño predeterminado (Forma libre) le brinda control total para dimensionar y para colocar manualmente los objetos en el Botón de grupo como desee. Utilice el menú desplegable Diseño en las Propiedades del botón de grupo para organizar automáticamente el contenido del botón de grupo de diferentes formas. Consulte la sección 3.5.4 *Contenido*.

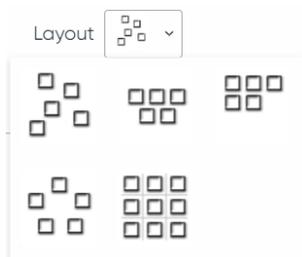


Figura 7.3 Menú desplegable Diseño del botón de grupo

7.3.5 Propiedades del botón de grupo

Para obtener información sobre las Propiedades del botón de grupo, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.4 Botones Symbolate

A medida que escriba en un botón Symbolate, el símbolo de las palabras que escriba aparecerá automáticamente. El texto de los botones Symbolate se configura en el Editor y no puede editarse en el modo Reproducir.



Si desea un texto simbolizado que se pueda editar en el modo Reproducir, cree una Ventana de mensajes y active el modo Symbolate.

7.4.1 Dibujar un botón Symbolate

1. Seleccione el menú desplegable Botón de la barra de herramientas.
2. Seleccione **Symbolate**.
3. Dibuje un botón Symbolate en cualquier parte de la página.
Consulte la sección 6 *Dibujar y organizar objetos en la página*.
4. Seleccione el botón Symbolate.
5. Utilice los controles del panel **Propiedades del botón** para personalizar el botón Symbolate.

7.4.2 Propiedades del botón Symbolate

Propiedades del contenido

- **Margen:** el espacio, en píxeles, que se deba dejar entre el texto o los símbolos y el borde del botón.
- **Symbolate:** elegir los tipos de palabras para simbolizar.
 - *Todo:* simbolizar todas las palabras que tengan símbolos.
 - *Sustantivos:* simbolizar solo los sustantivos.
 - *Verbos:* simbolizar solo los verbos.
 - *Adjetivos:* simbolizar solo los adjetivos.
 - *Palabras de contenido:* simbolizar solo las palabras de contenido. Las palabras de contenido incluyen sustantivos, verbos, adjetivos y algunos adverbios comunes como "rápidamente" y "lentamente".
 - *Palabras en la lista:* palabras de la lista de palabras que haya seleccionado y que estén simbolizadas (consulte la propiedad **Lista de palabras**).
 - *Palabras que no están en la lista:* simbolizar todas las palabras que tengan símbolos, excepto las palabras de la lista de palabras (consultar la propiedad **Lista de palabras**).
 - *Palabras no comunes:* simbolizar solo las palabras que no estén en la lista de palabras comunes. Consulte *Apéndice B Palabras comunes*.

- **Ubicación del símbolo:** elegir el lugar en el que se muestre el símbolo en relación con la palabra con la que esté emparejado.
- **Altura del símbolo:** ingresar un número entero entre 10 y 100 para establecer la altura de los símbolos en píxeles.
- **Igualar el ancho para todos:** cuando esté activado, los símbolos se mostrarán en un ancho uniforme, de modo que las palabras estén separadas de la misma forma.
- **Lista de palabras:** esta opción solo está disponible cuando la propiedad Symbolate se establezca en *Palabras en la lista* o *Palabras que no estén en la lista*. Seleccionar el botón Lista de palabras para agregar palabras manualmente o para cargar una lista de palabras desde un archivo.

Para obtener información sobre las Propiedades de los botones de Alineación, Tipo, Fuente, Fondo, Estilo, Estado y Symbolate avanzado, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.4.3 Cambiar un símbolo Symbolate

Boardmaker 7 Editor utiliza pares de palabras/símbolos predefinidos. A veces, el primer símbolo que aparece puede no ser apropiado para el contexto en el que se use el símbolo. Puede cambiar el símbolo para esa instancia del emparejamiento palabra-símbolo.

1. Haga clic derecho sobre el símbolo (no sobre la palabra) que desee cambiar. Se abre el cuadro de diálogo *Agregar símbolo*.
2. Seleccione el símbolo que desee usar.
3. Seleccione **Seleccionar**. El símbolo de esa instancia de la palabra se reemplaza con el símbolo que haya elegido.

7.5 Botón Predictor de palabras

La predicción de palabras puede resultar muy útil para ayudar a los usuarios con el proceso de escritura. Boardmaker 7 Editor utiliza la predicción de lenguaje natural, que examina las dos palabras anteriores ingresadas en la ventana de mensajes y luego predice la siguiente palabra en función de las palabras que normalmente seguirían a las dos palabras que el usuario haya ingresado.

A medida que el usuario redacta un mensaje en la ventana, la función de predicción de palabras anticipa las elecciones de palabras del usuario y muestra varias opciones en botones predictores de palabras. A continuación, el usuario puede seleccionar un botón predictor de palabras y la palabra del botón se envía inmediatamente a la ventana de mensajes.

La función de predicción de palabras ahorra tiempo y esfuerzo al liberar al usuario de tener que escribir cada letra de cada palabra en la ventana de mensajes.

7.5.1 Dibujar un botón Predictor de palabras

Por lo general, los botones de predicción de palabras se utilizan en una fila de cuatro o cinco y se ubican directamente encima, debajo o al costado de una ventana de mensajes. Primero, cree el botón predictor de palabras inicial y defina sus propiedades. Luego, haga tantas copias del botón como desee; estas tendrán la misma apariencia y propiedades que el primero.

1. Seleccione la flecha a la derecha de la herramienta Botón que se encuentra en la barra de herramientas.
2. Seleccione **Predictor de palabras**.
3. Mueva el puntero hacia abajo o hacia el lado de la ventana de mensajes donde desee colocar el primer botón. (No tiene que ser preciso, puede mover el botón más tarde).
4. Mantenga presionado el botón del mouse y arrastre en diagonal. (Para dibujar un botón cuadrado, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra).
5. Suelte el botón del mouse cuando el Predictor de palabras tenga el tamaño y la forma deseados.



Una vez que haya creado el botón predictor de palabras inicial y haya establecido las propiedades, use la herramienta Duplicar para crear copias idénticas del botón.

7.5.2 Propiedades del botón Predictor de palabras

Para obtener información sobre las propiedades del botón Predictor de palabras, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.6 Botones destino

Un botón destino es un botón de grupo con la propiedad *Destino* preasignada. Los botones destino le permiten al usuario mover otros objetos de la página al botón en los modos Vista previa y Reproducir. Puede, por ejemplo, diseñar una actividad en la que el usuario haga coincidir formas o colores arrastrando objetos de una forma o de un color específicos a un botón de grupo. Luego, podría programar el botón de grupo con acciones para reproducir un sonido o para pronunciar una frase cuando el usuario mueva el objeto hacia el botón (*trompeta*: "¡Eso es un cuadrado, bien hecho!" o bien "Lo siento, inténtelo de nuevo").

7.6.1 Dibujar un botón Destino

1. Seleccione el menú desplegable Botón de la barra de herramientas.
2. Seleccione  **Destino**.
3. Dibuje un botón Destino en cualquier parte de la página.
Consulte la sección 6 *Dibujar y organizar objetos en la página*.
4. Utilice los controles del panel **Propiedades del botón** para personalizar el botón Destino.

7.6.2 Propiedades del botón destino

Para obtener información sobre las Propiedades del botón destino, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.7 Botones de Forma libre

7.7.1 Dibujar un botón de Forma libre

1. Seleccione el menú desplegable Botón de la barra de herramientas.
2. Seleccione  **Botón de forma libre**.
3. Dibuje la forma del botón de Forma libre deseada en la página.
 - Dibujar un botón a mano alzada: haga clic y arrastre como desee para crear la forma del botón. Suelte el botón del mouse para terminar el botón. El botón cerrará automáticamente la forma con una línea recta entre el primer y el último punto de dibujo.
 - Dibujar un botón poligonal: mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic para establecer la esquina del botón. Continúe presionando la tecla **Ctrl** y haga clic nuevamente para establecer cada esquina del polígono. Suelte la tecla **Ctrl** cuando el polígono tenga la forma deseada.
 - Dibujar un botón de forma libre con lados rectos y a mano alzada: mantenga presionada la tecla **Ctrl**, haga clic y arrastre para dibujar el primer lado recto del polígono. Continúe presionando la tecla **Ctrl** y haga clic nuevamente para establecer la siguiente esquina del polígono (si lo desea). Suelte la tecla **Ctrl** y arrastre para completar la parte de forma libre del botón. Suelte el botón del mouse cuando el botón tenga la forma deseada.

7.7.2 Propiedades del botón de forma libre

Para obtener información sobre las Propiedades del botón de forma libre, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.8 Puntos de acceso

Utilice la herramienta Punto de acceso de la lista desplegable Botón para crear un "Punto de acceso" rectangular. Un punto de acceso puede tener acciones asignadas, pero es invisible en los modos Vista previa y Reproducir. No tiene bordes, color, símbolo ni otras características visibles.

Los puntos de acceso suelen colocarse sobre imágenes o escenas de una página. El punto de acceso puede programarse para que cuando se seleccione, se realice una acción (por ejemplo, se reproduzca un sonido, se diga un mensaje o se abra una página).

7.8.1 Dibujar puntos de acceso rectangulares

1. Seleccione la flecha a la derecha de la herramienta Botón de la barra de herramientas, luego seleccione **Punto de acceso**.
2. Haga clic y arrastre diagonalmente en el espacio de trabajo. Para dibujar un punto de acceso cuadrado, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastre.
3. Suelte el botón del mouse cuando el nuevo punto de acceso tenga el tamaño y la forma deseados.

7.8.2 Dibujar puntos de acceso de forma libre

1. Seleccione la flecha a la derecha de la herramienta Botón de la barra de herramientas, luego seleccione **Punto de acceso de forma libre**.
2. En el espacio de trabajo, haga clic, mantenga presionado el botón y arrastre para crear el punto de acceso en la forma que desee.
3. Suelte el botón del mouse para cerrar automáticamente el punto de acceso con una línea recta entre la posición actual del mouse y el punto donde comenzó a dibujar el punto de acceso.

7.8.3 Propiedades del punto de acceso

Para obtener información sobre las Propiedades del punto de acceso, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

7.9 Formas del botón

Los botones Estándar, Grupo, Symbolate y Predictor de palabras pueden crearse en una variedad de formas. Existen dos maneras de crear diferentes formas de botones: la herramienta Formas de la barra de herramientas y la configuración Forma del panel Propiedades del botón.

7.9.1 Herramienta formas

1. Seleccione la  herramienta Formas de la barra de herramientas.
2. Seleccione una forma.
3. Dibuje un botón en cualquier parte de la página.
Consulte la sección 6 *Dibujar y organizar objetos en la página*.
4. Utilice los controles del panel **Propiedades del botón** para personalizarlo.



El tipo de botón predeterminado es el Estándar. Puede cambiar el tipo de botón a Grupo, Symbolate o Predictor de palabras usando el menú Tipo en el Panel de propiedades.

7.9.2 Configuración de forma: propiedades del botón

1. Dibuje o seleccione un botón Estándar, Grupo, Symbolate o Predictor de palabras.
2. En el Panel de propiedades, deslice hacia abajo hasta la sección Estilo.
3. Seleccione el menú Forma y elija una.

8 Símbolos

Los SmartSyms son pares de símbolo/etiqueta que se comportan como un solo objeto. Puede colocar un SmartSym directamente en una página, en un objeto de una página o como fondo de la página. A los SmartSyms también se les pueden asignar acciones.

8.1 Búsqueda de símbolos

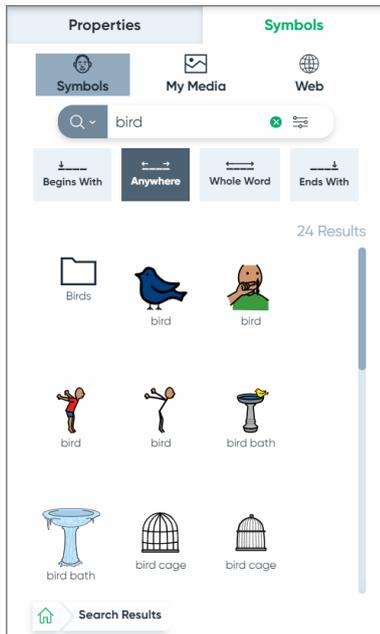


Figura 8.1 Búsqueda de "pájaro" que muestra la carpeta de categorías y los resultados de los símbolos individuales.

Puede encontrar símbolos en el panel *Símbolos* o en la ventana *Agregar símbolo*.

Navegar en el panel *Símbolos*:

1. Seleccione la pestaña **Símbolos** que se encuentra en el lado derecho de la pantalla.

Navegue en la ventana *Agregar símbolo*.

1. Seleccione la página o un objeto que pueda contener un símbolo (botón Estándar, Grupo, etc.).
2. En el panel Propiedades, seleccione **Agregar símbolo**. Se abrirá la ventana Agregar símbolo.



También puede abrir la ventana Agregar símbolo a través de "editar en el lugar": seleccione o cree un botón en blanco, escriba una palabra y luego presione la tecla Intro en su teclado. Se abrirá la ventana Agregar símbolo y se mostrarán los símbolos relacionados con la etiqueta.

8.1.1 Configuración de búsqueda de símbolos

Tipo de búsqueda de símbolos

1. En el panel Símbolos, seleccione  **Tipo de búsqueda**.
2. Elija una opción:
 - **Normal**: buscar la consulta exacta que se haya escrito en el campo de búsqueda.
 - **Rima con**: buscar palabras que rimen con la consulta de búsqueda.
 - **Patrón**: buscar palabras con CVC, CCVC o CVCC.

- **Suena como:** buscar por sonidos. Escriba una consulta (p. ej., reproducir), luego elija los sonidos dentro de esa consulta que desee incluir en la búsqueda (p. ej., r, e, p).

Filtros de búsqueda de símbolos



1. En el panel Símbolos, seleccione **Filtros**.
2. Seleccione las opciones del menú **Color de símbolo** para elegir buscar símbolos de color o símbolos en blanco y negro.
3. Seleccione el menú **Idioma de búsqueda** para configurar el idioma que le gustaría usar para buscar símbolos.
4. Seleccione **Aplicar** para usar los filtros que haya seleccionado.



Seleccione **Restablecer filtros** para restaurar la configuración de filtro predeterminada.

Filtros de búsqueda de símbolos

- **Empieza con:** se muestran solo los resultados que empiecen con la consulta. Por ejemplo, la consulta "perro" mostrará resultados como "perros" y "perros en una cama", pero no "cama para perros".
- **En cualquier lugar:** se muestran resultados que contengan la consulta de búsqueda en cualquier lugar de la etiqueta. Por ejemplo, la consulta "perro" mostrará resultados como "cama para perros" y "perros en una cama".
- **Palabra completa:** se muestran solo coincidencias exactas. Por ejemplo, la consulta "perro" mostrará solo símbolos con la etiqueta exacta "perro" y no "perros" ni "cama para perros".
- **Termina con:** se muestran solo los resultados que terminen con la consulta. Por ejemplo, la consulta "perro" mostrará resultados como "perro" y "cama para perros", pero no "perros en una cama".

8.2 Propiedades del símbolo

- **Mantener aspecto:** cuando esté activado, el símbolo conservará su relación de aspecto original cuando se cambie de tamaño.
- **Tipo de selección:** elegir el área seleccionable para el símbolo.
 - *Ninguno:* no se puede seleccionar el símbolo en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Rectángulo:* hacer clic en cualquier lugar dentro del rectángulo delimitador que se encuentra alrededor del símbolo para seleccionarlo en los modos Vista previa y Reproducir.
 - *Contenido:* hacer clic en el símbolo o en el texto de la etiqueta para seleccionar el símbolo en los modos Vista previa y Reproducir.

Para obtener información sobre las otras Propiedades del símbolo, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

8.3 Establecer el idioma de la etiqueta del símbolo

Seleccione un idioma específico para sus búsquedas de símbolos y para la etiqueta que se muestre con los símbolos. Puede utilizar diferentes idiomas para sus búsquedas de símbolos y para el texto de la etiqueta.



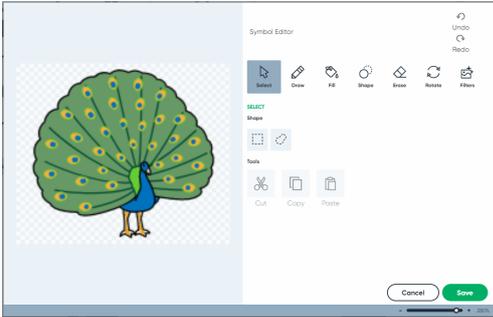
Cambiar el idioma de los símbolos no cambiará las etiquetas existentes en sus actividades.

1. Seleccione **Menú del archivo** y luego elija **Configuración de usuario**. Se abrirá el cuadro de diálogo *Configuración de usuario*.
2. Seleccione **Símbolo e idioma**.
3. Seleccione **Idioma**.
4. Seleccione los idiomas deseados en los menús **Idioma de etiqueta** e **Idioma de búsqueda**.

8.4 Editar símbolos

Con Boardmaker 7 Editor, puede utilizar el Editor de símbolos para personalizar cualquier símbolo para adaptarlo a sus necesidades y sus preferencias.

1. Haga clic con el botón derecho sobre el símbolo que desee personalizar y luego elija **Editar en el editor de símbolos**. Se abrirá la ventana Editor de símbolos.



i También se puede acceder al Editor de símbolos desde el Panel de propiedades. Seleccione un símbolo en la página, luego seleccione Editar símbolo en el Panel de propiedades.

2. Utilice las herramientas de la barra de herramientas del Editor de símbolos para personalizar el símbolo.
3. Seleccione **Guardar** para guardar los cambios o **Cancelar** para descartarlos.

i Los cambios realizados en un símbolo en el Editor de símbolos solo se aplican a esa instancia del símbolo.

Tabla 8.1 Herramientas del editor de símbolos

Herramienta	Descripción
 Seleccionar:	<p>Seleccione un área del símbolo.</p>  <p>Utilice las opciones del panel Forma para determinar la forma del área que esté seleccionando.</p>  <p>Utilice la herramienta Cortar para eliminar un área seleccionada del símbolo y almacenarla en el portapapeles.</p> <p>Utilice la herramienta Copiar para copiar el área seleccionada al portapapeles.</p> <p>Seleccione Pegar para pegar desde el portapapeles.</p>
 Dibujar	<p>Dibuje una línea de forma libre en el símbolo. Utilice las opciones Pincel y Color para personalizar el ancho y el color de la línea.</p>
 Llenar	<p>Seleccione un color en el símbolo y todos los píxeles del mismo color (dentro de un área delimitada) se llenarán con un nuevo color. Seleccione la opción Color para personalizar el color nuevo.</p> <p>Para llenar cada píxel del mismo color en el símbolo (ignorando las áreas delimitadas), seleccione la casilla de verificación Llenar todo.</p>
 Forma	<p>Dibuje una forma. Utilice el panel de herramientas Forma para seleccionar una forma específica y seleccione Color para elegir un color.</p>

Herramienta**Descripción**

Seleccione la herramienta Borrar para borrar parte del símbolo. Utilice el panel Pincel para seleccionar el tamaño y la forma de la herramienta de borrado.

Borrar

Cambie la orientación del símbolo: Voltar horizontalmente, Voltar verticalmente, Girar a la izquierda o Girar a la derecha.

Girar

Agregue filtros de color al símbolo: Inverso, Gris, Sepia, y Blanco y Negro.

Pueden utilizarse varios filtros en la misma imagen.

Filtros

Deshaga el último cambio realizado al símbolo. El historial de Deshacer se borra cuando selecciona Guardar o Cancelar.

Deshacer

Vuelva a hacer lo último que haya deshecho. El historial de Rehacer se borra cuando selecciona Guardar o Cancelar.

Rehacer

Utilice el control deslizante de escala ubicado en la esquina inferior derecha de la ventana del Editor de símbolos para acercar el símbolo.

9 Etiquetas

Utilice la herramienta Etiqueta para colocar texto en cualquier lugar de la página. Puede usar una etiqueta para poner un título en una página o en un objeto, para dar instrucciones o para escribir una descripción o una historia. Puede asignar acciones a una etiqueta, simbolizar el texto de esta y más.



Si coloca una etiqueta en cualquier tipo de botón, la etiqueta conserva sus propias propiedades; no se convierte en parte del botón.

9.1 Dibujar una etiqueta

1. Seleccione la **A** herramienta **Etiqueta** de la barra de herramientas.
2. Dibuje el cuadro delimitador de la etiqueta en la página.
Para obtener más información, consulte *6 Dibujar y organizar objetos en la página, página 31*.
3. Escriba el texto de etiqueta deseado.
4. Utilice los controles del panel Propiedades de la etiqueta para definir las propiedades de la etiqueta.

9.2 Propiedades de la etiqueta

- **Modo Symbolate:** elegir si desea simbolizar las palabras en la etiqueta.
 - *Desactivado:* no simbolizar las palabras en la etiqueta.
 - *Activado:* simbolizar las palabras en la etiqueta.
 - *Diferir:* seguir la configuración de símbolo del objeto principal.
- **Crecimiento automático:** elegir la forma en la que encaje el texto de la etiqueta en el cuadro delimitador de la etiqueta.
 - *Ninguno:* el cuadro delimitador no se expande automáticamente para adaptarse al texto de la etiqueta. El texto de la etiqueta que no encaje se corta.



Si se establece Crecimiento automático en *Ninguno*, no se proporcionará ninguna indicación visual si el texto no cabe en el cuadro delimitador y, por lo tanto, está truncado.

- *Ancho:* el cuadro delimitador se ensancha para adaptarse al texto de la etiqueta.
- *Alto:* el cuadro delimitador crece más alto para ajustar el texto de la etiqueta.
- *Ambos:* el cuadro delimitador se hace más ancho y más alto para adaptarse al texto de la etiqueta.

Tipo de selección: elegir el área seleccionable para la etiqueta.

- *Ninguno:* la etiqueta no se puede seleccionar en los modos Vista previa y Reproducción.
- *Rectángulo:* hacer clic en cualquier lugar dentro del rectángulo delimitador que se encuentra alrededor de la etiqueta para seleccionarla en los modos Vista previa y Reproducir.
- *Contenido:* el usuario debe hacer clic sobre el texto de la etiqueta para seleccionar la etiqueta en los modos Vista previa y Reproducir.

Para obtener información sobre las otras propiedades de la etiqueta, consulte la sección *3.5 Panel de propiedades*.

10 Líneas

La herramienta Línea le permite dibujar líneas rectas a mano alzada.

1. Seleccione la  **herramienta Línea** de la barra de herramientas.
2. Haga clic, mantenga presionado el botón y arrastre para dibujar una línea.



Una línea dibujada a partir de un botón se cortará en el borde del botón.

3. Utilice los controles del panel Propiedades para personalizar la línea.

10.1 Propiedades de la línea

Para obtener información sobre las propiedades de la línea, consulte la sección [3.5 Panel de propiedades](#).

11 Objetos avanzados

11.1 Ventanas de mensajes

Las ventanas de mensajes se utilizan principalmente para mostrar o para redactar un texto. Los botones y los otros objetos pueden programarse con acciones que envíen texto, símbolos y archivos de sonido a la Ventana de mensajes o pueden controlar su comportamiento.

11.1.1 Dibujar una ventana de mensajes

1. Seleccione la herramienta  **Avanzado** de la barra de herramientas.
2. Seleccione  **Ventana de mensajes**.
3. Dibuje un Ventana de mensajes en cualquier parte de la página.



Puede dibujar más de una Ventana de mensajes en una página.

4. Seleccione la Ventana de mensajes. Se abre el panel Propiedades de la ventana de mensajes.
5. Utilice los controles del panel Propiedades de la ventana de mensajes para definirla.

11.1.2 Propiedades de la ventana de mensajes

- **Modo Symbolate:** elegir si las palabras en la Ventana de mensajes muestran su símbolo asociado.
 - *Desactivado:* no se muestran los símbolos con las palabras en la Ventana de mensajes.
 - *Activado:* se muestran los símbolos con las palabras en la Ventana de mensajes.
 - *Diferir:* utilizar la regla Symbolate definida en la configuración de Usuario. Consulte la sección 16 **Configuración de usuario Configuración predeterminada de la ventana de mensajes**.
- **Guardar en modo Reproducir:** cuando esté activado, el contenido de la Ventana de mensajes se almacenará al cerrar Boardmaker. La próxima vez que se abra la actividad, el contenido de la Ventana de mensajes se restaurará automáticamente.
- **Tipo de respuesta:** definir el comportamiento de la Ventana de mensajes al seleccionarla.
 - *Hablar:* pronunciar el texto actual de la Ventana de mensajes.
 - *Mover el cursor:* colocar el cursor en el lugar seleccionado del texto.
 - *Pronunciar palabra:* se pronuncia la palabra seleccionada.
 - *Mostrar símbolo:* mostrar el símbolo de la palabra seleccionada actualmente.
- **Modo de desplazamiento:** definir la forma en la que la Ventana de mensajes desplace el texto.
 - *Línea por línea:* desplazar el texto de la Ventana de mensajes una línea a la vez.
 - *Página por página:* desplazar el texto de la Ventana de mensajes por páginas enteras.
- **Modos de edición:** elegir qué modos de software permitan que se ingrese texto en la Ventana de mensajes.
- **Modo de ortografía:** establecer la preferencia del corrector ortográfico para la Ventana de mensajes.
 - *Ninguno:* desactivar el corrector ortográfico.
 - *Mostrar:* subrayar en rojo las palabras mal escritas.
 - *Mostrar y sugerir:* subrayar las palabras mal escritas y mostrar los reemplazos sugeridos. (En el modo Diseño, haga clic con el botón derecho sobre la palabra mal escrita para ver las sugerencias).
- **Intención del teclado:** usar un teclado especial en pantalla al ingresar texto en la Ventana de mensajes.
 - *Texto*
 - *Texto enriquecido*
 - *Número*
 - *Internet*
 - *Teléfono*

- *Fecha y hora*
- *Ninguno*: utilizar el teclado estándar.

Para obtener información sobre las otras Propiedades de la ventana de mensajes, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.2 Videos

Agregar un video a una página puede hacer que sus actividades sean más atractivas para los estudiantes.

11.2.1 Crear un objeto de video

1. Seleccione la herramienta  **Avanzado** de la Barra de herramientas.
2. Seleccione  **Video**.
3. Utilice la **herramienta Video** para dibujar un objeto de video en cualquier lugar de la página. Para obtener más información, consulte 6 *Dibujar y organizar objetos en la página*, página 31.



Figura 11.1 Objeto de video

4. Seleccione el objeto de video. Se abrirá el panel Propiedades del *video*.
5. En el panel Propiedades, seleccione **Explorar**.
6. Seleccione el archivo de video que le gustaría reproducir en el Objeto de video, luego seleccione **Abrir**.
7. Utilice los controles del panel Propiedades del *video* para definir sus propiedades.

11.2.2 Propiedades del video

- **Video táctil**: cuando esté activado, se podrá seleccionar el video en el modo Reproducir para alternar reproducción o pausa. Cuando esté desactivado, el video se deberá activar para reproducir o pausar por otro objeto programado con la acción apropiada.
- **Repetir video**: cuando esté activado, el video se repetirá hasta que una acción lo detenga o se cierre la página.
- **Mostrar controles**: cuando esté activado, los controles de reproducción del video se mostrarán debajo del video.

Para obtener información sobre las otras Propiedades del video, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.3 Cuadros de grupo

Un cuadro de grupo actúa como contenedor de grupos de botones, casillas de verificación, botones de radio u otros objetos. Los objetos del cuadro de grupo, ya sea que estén dibujados en el cuadro o que hayan sido movidos a él, conservan sus propiedades individuales, pero se moverán como una unidad cuando se traslade el cuadro de grupo. Los cuadros de grupo pueden designarse como destino y pueden moverse otros objetos a ellos, lo que le permite crear actividades interactivas desafiantes.

Uno de los usos principales de los cuadros de grupo es la creación de grupos de escaneo: se puede agrupar una serie de botones (u otros objetos) dentro del cuadro de grupo. Cuando el usuario seleccione el cuadro de grupo, el patrón de escaneo recorrerá todos los objetos en el orden de escaneo que haya designado.

11.3.1 Propiedades del cuadro de grupo

Para obtener información sobre las Propiedades del cuadro de grupo, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.4 Casillas de verificación y botones de radio

Puede utilizar botones de radio y casillas de verificación para crear listas de verificación, actividades de preguntas y respuestas, formularios simples y mucho más. De manera predeterminada, cada botón de radio o casilla de verificación incluye un marco en el que, al seleccionarlo, aparece un símbolo. Los botones de radio y las casillas de verificación se dibujan exactamente de la misma manera y comparten las mismas propiedades. La principal diferencia entre ellos es que en cada grupo de botones de radio solo se permite seleccionar un elemento. Es decir, cada vez que se marque un botón de opción en un grupo (en un botón de grupo, un cuadro de grupo o en una página), los otros botones de radio volverán a un estado sin marcar. Los botones de radio son muy útiles para preguntas simples de "sí/no" o para cualquier actividad (especialmente actividades de opción múltiple) en la que solo haya una respuesta correcta.

Cada casilla de verificación se maneja individualmente y no afecta otras Casillas de verificación. Debería usar Casillas de verificación cuando se permitan múltiples selecciones, como en una lista.

11.4.1 Propiedades de la casilla de verificación y del botón de radio

- **Tipo:** elegir *Casilla de verificación* o *Botón de radio*.
- **Símbolo marcado:** elegir el símbolo que aparezca dentro de la casilla de verificación o del botón de radio cuando esté marcado.
- **Símbolo sin marcar:** elegir el símbolo que aparezca dentro de la casilla de verificación o del botón de radio cuando no esté marcado.
- **Iniciar marcado:** cuando esté activado, la casilla de verificación o el botón de radio se marcará al iniciar la actividad.
- **Mantener aspecto:** cuando esté activado, la casilla de verificación o el botón de radio retendrán su relación de aspecto original al cambiarles el tamaño.
- **Mostrar marco:** cuando esté activado, el límite alrededor del botón de verificación o de radio (no el texto) será visible.

Para obtener información sobre otras Propiedades de la casilla de verificación y del botón de radio, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.5 Cuadros de texto

Los cuadros de texto se asemejan a las ventanas de mensajes en que muestran mensajes de texto tipeados en los modos de Vista previa y Reproducir. Sin embargo, se diferencian de las ventanas de mensajes en que se utilizan para textos cortos, de tan solo una palabra o una línea. Los cuadros de texto también se diferencian de las ventanas de mensajes en que no tienen propiedades de símbolo.

11.5.1 Propiedades del cuadro de texto

- **Asignado como contraseña:** cuando esté activado, el cuadro de texto funcionará como un campo de contraseña.
- **Intención del teclado:** usar un teclado especial en pantalla al ingresar texto en la ventana de mensajes.
 - *Texto*
 - *Texto enriquecido*
 - *Número*
 - *Internet*
 - *Teléfono*
 - *Fecha y hora*
 - *Ninguno:* usar el teclado estándar.

Para obtener información sobre otras Propiedades del cuadro de texto, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.6 Objetos de control de pestañas

Utilice la herramienta Control de pestañas para crear un nuevo Control de pestañas en una página. Los Controles de pestañas son muy similares a las pestañas de carpetas de archivos y le permiten crear múltiples capas. Puede colocar objetos, como símbolos, botones o etiquetas, en el panel de pestañas para cada pestaña en el Control de pestañas, y puede elegir un estilo único para cada una. Cada pestaña puede tener un diseño, una etiqueta, un símbolo y una señal de audio diferentes.

11.6.1 Propiedades del control de pestañas

- **Agregar pestaña:** crear una pestaña nueva en el Control de pestañas.
- **Eliminar pestaña:** eliminar la pestaña seleccionada actualmente en el Control de pestañas. Debe haber al menos una pestaña en un Control de pestaña en todo momento, por lo que la última (única) pestaña no puede ser eliminada.
- **Ancho de la pestaña:** establecer el ancho (en píxeles) de las pestañas en el Control de pestaña.
- **Altura de la pestaña:** establecer la altura (en píxeles) de las pestañas en el Control de pestaña.

Para obtener información sobre otras Propiedades de control de pestañas, consulte la sección 3.5 *Panel de propiedades*.

11.7 Orden de escaneo

Cuando se selecciona Escaneo como método de selección, el software usa el orden de escaneo de Fila/Columna por defecto. Los objetos de la página se escanean fila por fila, de izquierda a derecha y luego de arriba a abajo. Si desea escanear objetos en un orden particular en una página, use la herramienta Orden de escaneo para especificar el orden en el que se escanearán los objetos.

1. Seleccione la herramienta  **Avanzado** de la barra de herramientas.
2. Seleccione  **Escanear**.
3. Haga clic en los objetos de la página en el orden en que desee que se escanear.

12 Crear PDF (Imprimir)

1. Seleccione **Crear PDF** de la barra de herramientas. Se abre el cuadro de diálogo Crear PDF.
2. Utilice la configuración para personalizar la creación de su PDF. Si desea ver su PDF inmediatamente, habilite **Abrir después de crear**.
3. Seleccione **Crear**. Se abre el explorador de archivos.
4. Navegue hasta el directorio donde desee guardar el PDF, luego seleccione **Elegir**. Se crea un archivo PDF de su actividad.



Si desea imprimir su actividad en papel, abra el archivo en un visor de PDF como Adobe Acrobat y allí use la función Imprimir para enviar la actividad a su impresora.

13 Editor de texto enriquecido

Utilice el *Editor de texto enriquecido* para agregar un formato especial al texto que coloque en un objeto. Para abrir el *Editor de texto enriquecido*, seleccione el botón **Editar texto** del grupo Propiedades del *contenido* para un objeto que pueda contener texto.

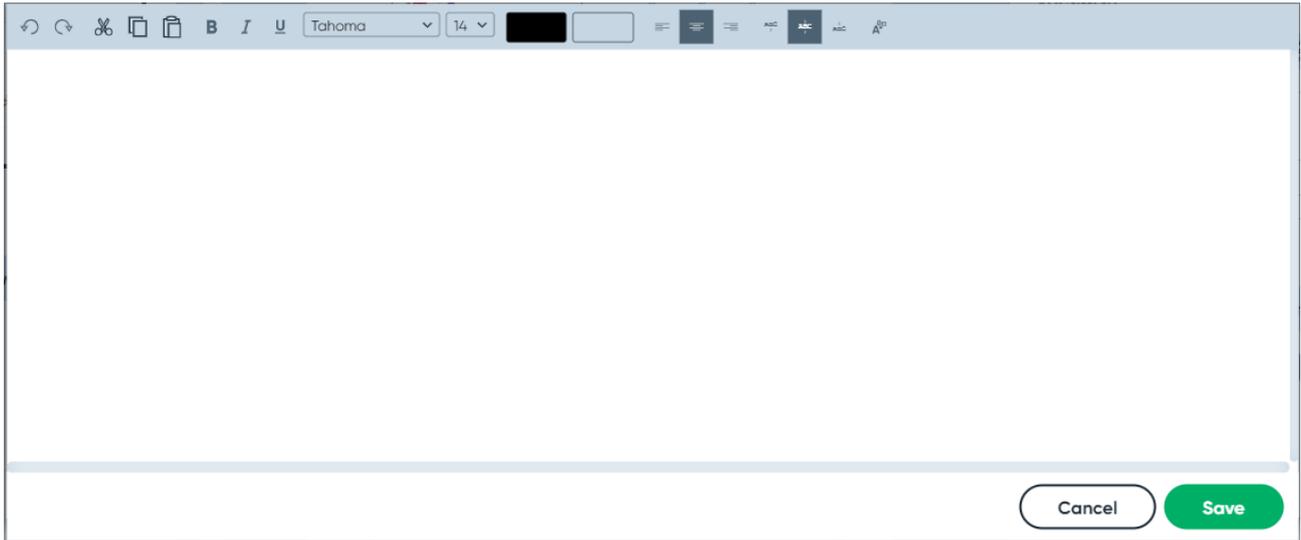


Figura 13.1 Editor de texto enriquecido

14 Acciones

Las acciones son comandos muy simples que hacen que sus actividades en pantalla sean interactivas. Es fácil programar un objeto en Boardmaker 7 Editor usando acciones. Simplemente agregue una o más acciones a un objeto usando el *Editor de acciones*.



Si no se siente cómodo trabajando con el Editor de acciones, recuerde que las plantillas interactivas están preprogramadas para usted.

14.1 Agregar acciones a un objeto

1. Seleccione el objeto (o la página en sí) al que desea agregarle acciones. Se abre el panel Propiedades para ese objeto.
2. Seleccione el botón **Acciones** en la sección Avanzado del panel Propiedades. Se abre el *Editor de acciones* que muestra las acciones que estén asignadas actualmente al objeto.



También puede hacer doble clic sobre el objeto para abrir el Editor de acciones.

3. Seleccione **+Agregar acción**. Usted puede realizar lo siguiente:
 - Buscar una acción. Consulte la sección *14.4 Búsqueda de acciones*.
 - Navegar utilizando la Lista de categorías de acciones. Consulte la sección *14.3 Categorías de acción*.

Seleccione una acción para asignarle al objeto.



Si la acción que ha seleccionado necesita más información, por ejemplo, el nombre de una página para abrir o el sonido para reproducir, se abrirá un menú o un cuadro de diálogo. Debe seleccionar o ingresar la información requerida para completar la acción.

4. Seleccione **Guardar y cerrar**.

14.2 Editor de acciones

Utilice el *Editor de acciones* para asignarle acciones a un objeto o a una página, o para editar acciones ya asignadas.

Para acceder al *Editor de acciones* realice alguna de estas dos acciones:

- Seleccione el botón **Acciones** del panel Propiedades de cualquier objeto programable.

- Haga doble clic directamente sobre un objeto.

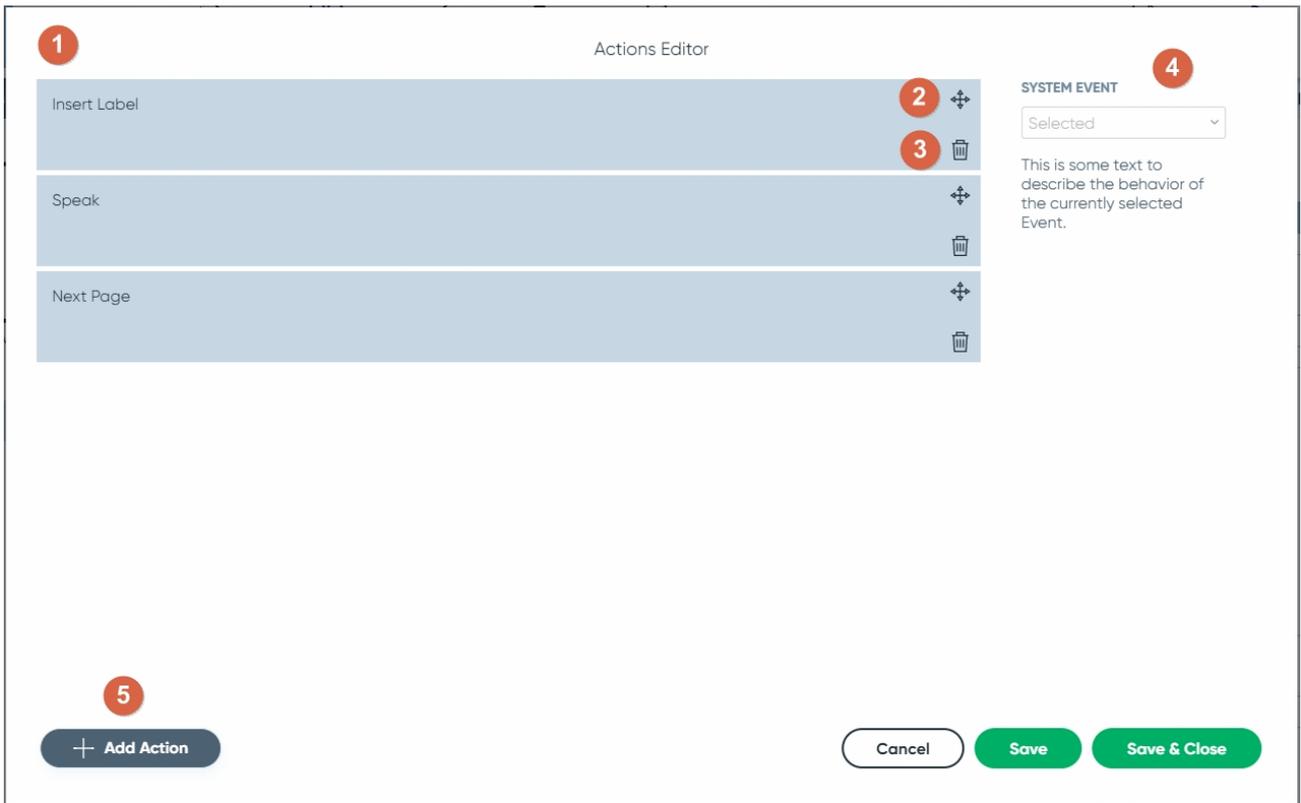


Figura 14.1 Editor de acciones

	Nombre	Descripción
1	Lista de acciones asignadas	Muestra todas las acciones asignadas al objeto actual. (Las acciones se realizan en la secuencia en la que se enumeran).
2	Mover	Haga clic y arrastre para mover la acción hacia arriba o hacia abajo en la lista.
3	Suprimir	Elimine la acción del objeto.

	Nombre	Descripción
4	Evento del sistema	Un Evento del sistema es un evento que activa la ejecución de las acciones asignadas. Seleccione un evento al que desee agregarle acciones (como "Seleccionado" o "AlAbrirPágina"). Puede tener varios tipos de eventos para un objeto, cada uno con diferentes acciones.
5	Agregar acción	Abra la ventana Agregar acción para buscar o explorar acciones para agregarle al objeto.

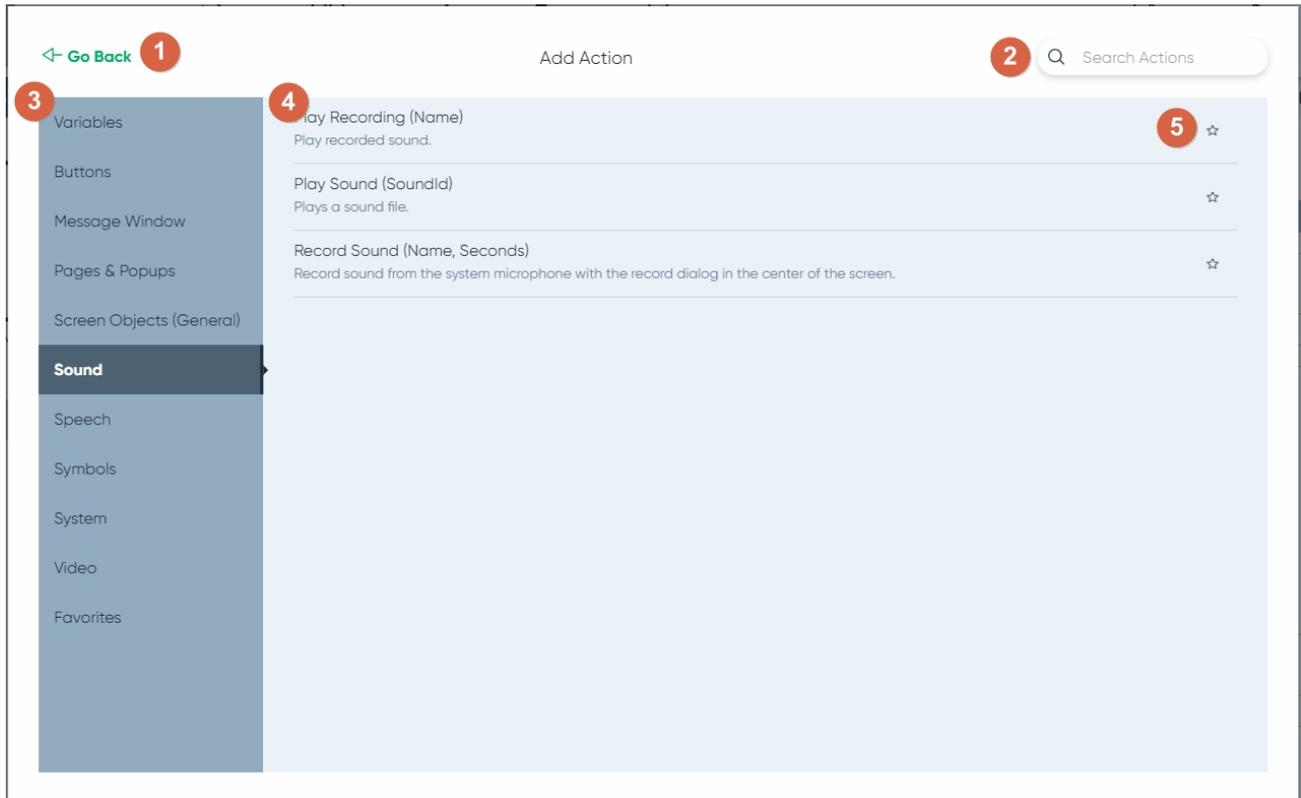


Figura 14.2 Agregar acción

	Nombre	Descripción
1	Regresar	Regrese al Editor de acciones.
2	Cuadro de texto de búsqueda	Ingrese sus criterios de búsqueda. Pulse la tecla Intro en el teclado para realizar la búsqueda.
3	Lista de categoría	Lista de categorías de acción ordenadas por grupo de categorías.
4	Acciones	Acciones en la categoría que se encuentre actualmente seleccionada. Seleccione una acción para asignarle al objeto.
5	Favoritos	Seleccione la estrella que se encuentra junto a cualquier acción para agregarla a la categoría Favoritos.

14.3 Categorías de acción

Puede buscar acciones usando la lista de categorías que se encuentra en el lado izquierdo de la ventana *Agregar acción*. Seleccione una categoría de acción para ver todas las acciones en esa categoría, incluida una breve descripción de cada acción. Seleccione una acción para agregarla al guión de acción para el objeto o la página que esté programando.



Seleccione la estrella que se encuentra junto a cualquier acción para agregarla a la categoría *Favoritos*.

14.4 Búsqueda de acciones

Utilice el campo de texto Buscar acciones para buscar acciones por palabra clave.

1. En el Editor de acciones, escriba una palabra clave en el cuadro de texto **Buscar acciones**.
2. Pulse la tecla **Intro** en el teclado para que aparezcan los resultados de la búsqueda.
3. Seleccione una acción en los resultados de la búsqueda para asignarla al objeto que esté programando.



Seleccione la estrella que se encuentra junto a cualquier acción para agregarla a la categoría *Favoritos*.

Para ver la lista completa de acciones disponibles, consulte *Apéndice A Acciones*.

15 Propiedades de la actividad

Para establecer las propiedades de la plantilla, abra el menú Archivo y elija Propiedades de la actividad.

- **Nombre del archivo:** se muestra el nombre de archivo de la actividad. No se puede editar el nombre en este campo. Si se desea cambiar el nombre de la actividad, se debe guardar la actividad con un nombre de archivo diferente.
- **Autor:** ingresar el nombre del autor si es necesario. Este campo es opcional, pero si se planea compartir con otros usuarios o utilizar las actividades de ellos, es posible que se desee agregar el nombre del autor para poder identificar sus actividades en el futuro.
- **Descripción:** escribir una descripción para la actividad. Si se planea compartir la actividad con otros usuarios, asegurarse de incluir una descripción de lo que haga la actividad.
- **Etiquetas:** ingresar una o más etiquetas de búsqueda para ayudarle a usted o a otros usuarios de Boardmaker a encontrar la actividad en una búsqueda. Separar varias etiquetas con una coma (.). Por ejemplo, si la plantilla es para un libro sobre actividades escolares comunes, se puede ingresar las siguientes etiquetas: libro, escuela, matemáticas.

Las etiquetas de búsqueda le facilitan a usted y a los demás usuarios de Boardmaker la búsqueda de actividades. Cuando se busque en *myBoardmaker.com*, los resultados mostrarán todas las plantillas que tengan etiquetas que coincidan estrechamente con los criterios de búsqueda.

Cuando se elijan etiquetas para la actividad, intentar incluir etiquetas que describan el escenario o el tipo de actividad en la que un usuario querría utilizar la actividad.



Cuando se ingrese una etiqueta, se pueden usar letras, números y guiones bajos (_). No se pueden usar espacios ni puntuación.

- **Versión:** (*opcional*) ingresar un número de versión para la actividad.
- **Tipo de contenido:** definir si se trata de una actividad En pantalla o para Imprimir.
- **Miniatura:** elegir la imagen en miniatura de la actividad. Seleccionar **Cambiar** para buscar una imagen en la computadora. Para usar la imagen en miniatura predeterminada, seleccionar Restablecer.

16 Configuración de usuario

Para editar la Configuración de usuario, seleccione el **Menú del archivo** y elija la **Configuración de usuario**.

General

- **Al iniciar:** indicar que el modo o la actividad se abran cuando se inicie Boardmaker (Cuadro de mandos o Último proyecto).
- **Sonido:** configurar el dispositivo que se utilizará para la entrada de audio.

Interfaz

- **Unidades de visualización:** elegir las unidades que se mostrarán en la regla en el espacio de trabajo.
- **Cuadrícula:** cuando esté activado, se mostrará una cuadrícula en el espacio de trabajo en el modo Editar.
- **Ajustar a la cuadrícula:** cuando esté activado, los objetos se ajustarán a la posición más cercana en la cuadrícula.
- **Espaciado de cuadrícula:** definir el tamaño de la cuadrícula de la página.
- **Espaciado del rociado:** definir el espaciado predeterminado entre objetos cuando se utilice la herramienta Rociar.
- **Regla:** cuando esté activada, se mostrará una regla en los bordes del espacio de trabajo en el editor.

Modo Lectura

- **Método de acceso:** elegir el método de acceso para usar en el modo Reproducir. Consulte la sección 17 *Métodos de acceso* para obtener descripciones y detalles de la configuración.
- **Señal de audio:** cuando esté activada, se reproducirán señales de audio (para los objetos que las tengan) cuando el objeto esté resaltado.
- **Visualización del botón Parar:** elegir cuándo mostrar el botón Parar en el modo Reproducir (Accesible, es decir, cuando se utilice un método de acceso que no sea Tacto simple, Siempre o Nunca).
- **Configuración predeterminada de la ventana de mensajes:** tener en cuenta que algunas de estas configuraciones pueden anularse en objetos individuales de la Ventana de mensajes al ajustar las propiedades del objeto.
 - *Mayúsculas automáticas:* escribir automáticamente con mayúscula inicial la primera palabra en la ventana de mensajes y la primera palabra en cada oración.
 - *Espacio automático:* insertar automáticamente un espacio entre cada palabra en la ventana de mensajes.
 - *Usar símbolos:* simbolizar palabras en la ventana de mensajes.
 - *Articular al ingresar:* cuando se ingrese texto en la ventana de mensajes, también se pronunciará.
 - *Borrar después de articular:* después de pronunciar la ventana de mensajes, se borrará el contenido de esta.
 - *Cursor grueso:* ampliar el cursor de la ventana de mensajes para que sea más fácil de ver.
 - *Orientación de impresión:* establecer la orientación predeterminada al imprimir.
 - *Márgenes de impresión:* establecer los márgenes de página predeterminados al imprimir.
- **Estado del cursor:** cuando esté activado, los objetos seleccionables se resaltarán cuando el cursor pase sobre ellos. (El resaltado del estado del cursor solo aparece en los modos Reproducir y Vista previa).

Convertir el texto en voz

- **Voz:** la voz que se utilizará para la conversión de texto a voz.
- **Velocidad de la voz:** velocidad en la que se pronunciará el texto. Es posible que se deba ajustar esto si cambia la configuración de la Voz.
- **Tipo de resaltado:** elegir la forma en la que el texto y los símbolos se resaltan cuando se pronuncia el texto. Para desactivar el resaltado, seleccionar Ninguno.
- **Estilo de resaltado:** elegir el estilo y el color de resaltado.

Símbolo e idioma

- **Administración de símbolos:** elegir las Bibliotecas de símbolos que desee utilizar con Boardmaker 7.
- **Orden de búsqueda de símbolos:** asignar prioridad a los símbolos para que sus preferidos aparezcan primero en la búsqueda de símbolos.
 - **Orden de presentación:** seleccionar un conjunto de símbolos, luego usar los botones Arriba y Abajo para moverlo hacia arriba o hacia abajo en la lista. Los conjuntos de símbolos que se encuentren cerca de la parte superior aparecerán primeros en los resultados de búsqueda de símbolos.

- **Forma:** el estilo de representación preferido de los humanos en símbolos.
- **Género:** el género preferido de los humanos en los símbolos.
- **Color de piel:** el tono de piel preferido de los seres humanos en símbolos.
- **Edad:** la edad preferida de los humanos en símbolos.
- **Color del símbolo:** elegir la configuración predeterminada de color del símbolo (símbolos a color o en blanco y negro). Esta configuración puede anularse en los Filtros del panel Símbolos.
- **Filtrado del contenido:** elegir Mostrar todos los símbolos (sin filtrado del contenido), Ocultar símbolos explícitos (el arte del símbolo es explícito, es decir, está dibujado de forma clara y precisa) u Ocultar símbolos de palabras para adultos (símbolos relacionados con temas para adultos).
- **Idioma:** configurar el Idioma de la etiqueta y el Idioma de búsqueda predeterminados. La configuración del Idioma de búsqueda se puede anular en los Filtros del panel Símbolos.

17 Métodos de acceso

17.1 Toque sencillo

Esta es la configuración predeterminada para el software. El objeto se selecciona inmediatamente al hacer clic sobre él.

17.2 Pulsar para seleccionar

Pulsar para seleccionar funciona de manera similar a Tacto simple, ya que se debe hacer clic para seleccionar. Pulsar para seleccionar tiene la ventaja de permitirle ajustar los tiempos de selección y de liberación de la selección para evitar selecciones accidentales y para asistir al movimiento motriz.

Este es un buen método de acceso para un estudiante que pueda usar un mouse, pero que sea posible que tenga destrezas motoras deterioradas que reduzcan la precisión.

Configurar Pulsar para seleccionar

- **Tiempo de selección:** para evitar realizar selecciones no deseadas, hacer clic sobre un objeto y mantener presionado el botón del mouse durante un período de tiempo específico (tiempo de selección) para seleccionar el objeto. El tiempo de selección es el tiempo durante el que se debe mantener el contacto con un objeto de la pantalla (mantener presionado el botón del mouse) antes de seleccionar el objeto.
- **Tiempo de liberación de la selección:** es el intervalo de tiempo posterior a la selección de un objeto de la pantalla durante el que el software no aceptará una nueva selección. Esto puede ayudar a prevenir selecciones accidentales. La cuenta regresiva del tiempo de liberación de la selección comienza cuando se suelta el botón del mouse. Si se selecciona otro objeto antes de que finalice el intervalo de tiempo de liberación de la selección, el reloj comenzará de nuevo.

17.3 Soltar para seleccionar

Haga clic sobre un objeto, mantenga presionado el botón del mouse durante un tiempo específico (tiempo de selección) y luego suelte el botón del mouse. El objeto se selecciona cuando se suelta el botón del mouse. También puede ajustar el tiempo de liberación de la selección para este método de acceso.

Este es un buen método de acceso para un estudiante que tenga habilidades motoras deterioradas.

Configurar Soltar para seleccionar

- **Tiempo de selección:** para evitar realizar selecciones no deseadas, hacer clic sobre un objeto y mantener presionado el botón del mouse durante un período de tiempo específico (tiempo de selección) para seleccionar el objeto. El tiempo de selección es el tiempo durante el que se debe mantener el contacto con un objeto de la pantalla (mantener presionado el botón del mouse) antes de seleccionar el objeto.
- **Tiempo de liberación de la selección:** es el intervalo de tiempo posterior a la selección de un objeto de la pantalla durante el que el software no aceptará una nueva selección. Esto puede ayudar a prevenir selecciones accidentales. La cuenta regresiva del tiempo de liberación de la selección comienza cuando se suelta el botón del mouse. Si se selecciona otro objeto antes de que finalice el intervalo de tiempo de liberación de la selección, el reloj comenzará de nuevo.
- **Resaltado:** elegir el estilo y el color para el resaltado que se muestra cuando se selecciona un objeto.

17.4 Escaneo

Si sus habilidades motoras le impiden utilizar uno de los métodos de selección táctil, el escaneo es ideal. Cuando el escaneo esté activo, los objetos de la pantalla se resaltarán en un patrón específico.

Tipo de escaneo

- **Pulsador de escaneo automático 1:** el software escanea automáticamente la página a la velocidad que haya elegido y utilizando el patrón de escaneo seleccionado.
- **Pulsador de escaneo 2:** se usa un pulsador (una tecla del teclado o un botón del mouse) para avanzar el resaltado del escaneo, y un segundo pulsador (tecla del teclado o botón del mouse) para hacer selecciones.

Entrada alternativa de pulsador

- El pulsador le permitirá al usuario hacer selecciones. Usted establecerá una entrada del pulsador para el Tipo de escaneo del Pulsador de escaneo automático 1. El Tipo de escaneo del Pulsador 2 requiere que defina dos entradas diferentes.

Otras configuraciones de escaneo

- **Velocidad:** la velocidad a la que el resaltado del escaneo se pasará de objeto a objeto en la página (solo Escaneo automático).
- **Tiempo de transición:** el tiempo de pausa entre los niveles del patrón de escaneo (solo Escaneo automático).
- **Tiempo de selección:** para evitar realizar selecciones no deseadas, hacer clic en un objeto y mantener presionado el botón del mouse durante un período de tiempo específico (tiempo de selección) para seleccionar el objeto. El tiempo de selección es el tiempo durante el que se debe mantener el contacto con un objeto de la pantalla (mantener presionado el botón del mouse) antes de seleccionar el objeto.
- **Escanear después de la selección:** cuando esté activado, el escaneo se reanudará automáticamente después de realizar una selección.
- **Escanear después del cambio de página:** cuando esté activado, el escaneo se reanudará automáticamente cuando se pase a una página nueva.
- **Escanear después de la pronunciación:** cuando esté activado, el escaneo se reanudará automáticamente después de la pronunciación.
- **Activar botón Atrás:** cuando esté activado, aparecerá el botón Atrás y se podrá acceder a él mediante el escaneo.
- **Activar botón Restablecer:** cuando esté activado, aparecerá el botón Restablecer y se podrá acceder a él mediante el escaneo.
- **Escanear botón Atrás/Restablecer primero:** cuando esté activado, el patrón de escaneo siempre comenzará con los botones Atrás o Restablecer.
- **Patrón de escaneo:** el orden en el que se escanearán los objetos, ya sea por filas, por columnas o de forma lineal (comenzando en la esquina superior izquierda, moviéndose hacia la derecha y luego hacia abajo).
- **Número de pases:** establecer la cantidad de veces que se escaneará una fila o una columna sin que se realice una selección.
- **Luego:** elegir lo que sucederá cuando el escaneo automático haya completado el número designado de pases (no disponible para pases infinitos).
- **Escanear desde la última selección:** cuando esté activo, el escaneo se reanudará en la página en la que se haya realizado la última selección. Si se desactiva, después de realizar una selección, el escaneo se reanuda en la parte superior de la página.
- **Resaltado:** elegir el estilo y el color para el resaltado que se muestra cuando se selecciona un objeto.
- **Zoom:** cuando esté activado, los objetos de la pantalla se ampliarán a medida que se escaneen. Al escanear varios objetos (filas o columnas), el objeto que está primero en el patrón se amplía y los otros objetos se resaltan según lo especificado por la configuración del estilo de resaltado.
- **Escanear la ventana de mensajes:** cuando esté activado, se escaneará la Ventana de mensajes.
- **Escanear botones sin acciones:** cuando esté activado, se escanearán los botones que no sean interactivos (que no contengan acciones).
- **Escanear botones sin etiquetas:** cuando esté activado, se escanearán los botones que no tengan etiquetas.

17.5 Pausa del mouse

Seleccione un objeto moviendo el cursor sobre él y haciendo una pausa durante un tiempo determinado. Cuando haya pasado el tiempo asignado y el cursor permanezca en pausa sobre el objeto, este se seleccionará. Esta es una buena opción de método de acceso si puede maniobrar un mouse, pero tiene dificultades para presionar el botón del mouse para hacer una selección.

Configuración de la pausa del mouse

- **Resaltado:** elegir el estilo y el color para el resaltado que se muestre cuando se seleccione un objeto.

17.6 Gaze Interaction

Mueva el cursor con los ojos. Las selecciones se hacen mirando un objeto durante un tiempo determinado (Permanencia) o activando un pulsador.



Este método de acceso requiere un hardware compatible con Gaze Interaction.

Gaze Interaction: configuración de la permanencia

- **Tiempo de permanencia:** determinar el tiempo que la mirada debe permanecer en un objeto para seleccionarlo.
- **Tipo de retroalimentación:** la retroalimentación de mirada es una señal visual que le muestra al usuario el lugar de la pantalla en el que se esté registrando su mirada, con qué constancia y durante cuánto tiempo. Configure el estilo, el color y el tamaño de la retroalimentación de mirada.

Gaze Interaction: configuración del pulsador

- **Tiempo de espera del pulsador:** la cantidad de tiempo que el usuario deba esperar entre las activaciones del pulsador. Antes de que se cumpla este tiempo, se ignora cualquier activación adicional del pulsador.
- **Tipo de retroalimentación:** la retroalimentación de mirada es una señal visual que le muestra al usuario el lugar de la pantalla en el que se esté registrando su mirada, con qué constancia y durante cuánto tiempo. Configure el estilo, el color y el tamaño de la retroalimentación de mirada.

Apéndice A Acciones

Puede encontrar las acciones al explorar las categorías de acciones que se encuentran en el lado izquierdo del cuadro de diálogo *Agregar acción* o mediante la consulta de palabras clave en el campo de búsqueda de acciones. Para obtener instrucciones detalladas, consulte la sección *14 Acciones*.

Acción	Descripción
BackPage()	Se muestra la página anterior en el historial de páginas.
ClearMessageWindow()	Se borra el contenido de la ventana de mensajes.
DesymbolateAll(object)	Se eliminan todos los símbolos del texto simbolizado en el objeto de pantalla designado.
Disable(object)	Se desactiva el objeto de la pantalla designado.
Enable(object)	Se activa el objeto de la pantalla designado.
ExitApplication()	Se sale de la aplicación actual y se regresa al lugar de donde vino.
Hide(object)	Se oculta el objeto de la pantalla designado.
InsertLabel()	Se inserta el texto de la etiqueta del objeto que contenga esta acción en la ventana de mensajes.
InsertLabel(object)	Se inserta el texto de la etiqueta del objeto designado en la ventana de mensajes.
InsertSymbol()	Se inserta el símbolo del objeto que contenga esta acción en la ventana de mensajes.
InsertSymbol(object)	Se inserta el símbolo del objeto designado en la ventana de mensajes.
InsertText(text)	Se inserta el texto designado en la ventana de mensajes.
LaunchApplication(applicationName)	Se inicia una aplicación externa.
LaunchFile(fileName)	Se inicia un archivo utilizando la aplicación asociada.
LaunchWebSite(webAddress)	Se inicia el sitio web designado utilizando el navegador web predeterminado.
LoadTextAndSymbolate()	Se solicita un archivo de texto, luego se inserta y se simboliza el texto del archivo en la ventana de mensajes en la posición actual del cursor.
NextPage()	Se dirige a la siguiente página de la actividad actual.
OpenVideoPlayer(videoID)	Se abre el reproductor de video que contenga el archivo del video designado.
PauseVideo(objet)	Se pausa el video actual en el objeto del video designado.
PictureSound(SoundID)	Se insertan la etiqueta y el símbolo de este objeto en la ventana de mensajes, pero se reproduce el archivo de sonido designado en lugar de pronunciarse la etiqueta.
PictureSpeech(speechText)	Se insertan la etiqueta y el símbolo de este objeto en la ventana de mensajes, pero se pronuncia el texto especificado en lugar de la etiqueta.
PlayRecording(name)	Se reproduce el sonido grabado designado.
PlaySound(soundId)	Se reproduce el sonido designado.
PlayVideo(object)	Se reproduce el video cargado actualmente en el objeto de video especificado.
PopupVideo(videoID)	Se reproduce el video especificado en una ventana emergente a pantalla completa. La ventana emergente se cierra automáticamente cuando termina el video.
PopupVideo(videoID, margin)	Se reproduce el video especificado en una ventana emergente. Especificar el margen, en píxeles, que rodee la ventana emergente del video a pantalla completa. La ventana emergente se cierra automáticamente cuando termina el video.

Acción	Descripción
PreviousPage()	Se abre la página anterior en la actividad actual.
Print()	Se imprime la actividad actual.
PrintMessageWindow()	Se imprime el contenido de la ventana actual de mensajes.
ReadAndHighlight(objet)	Se pronuncia y se resalta el texto en el objeto designado.
RecordSound(name, seconds)	Se graba el sonido del micrófono del sistema usando el diálogo de grabación que se encuentra en el centro de la pantalla. Especificar el nombre del archivo de grabación y el número máximo de segundos para grabar.
SetHidden(object, value)	Se establece el estado oculto/visible del objeto de pantalla designado. Para ocultar el objeto, configure valor = VERDADERO. Para que el objeto sea visible, configure valor = FALSO.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Se establece una propiedad personalizada con nombre para el objeto de la pantalla designado. Los objetos de la pantalla pueden almacenar cualquier cantidad de propiedades personalizadas, accesibles mediante un nombre de texto. propertyName = nombre de la propiedad personalizada value = valor de la propiedad personalizada
SetText(object, text)	Se establece el texto en el objeto de la pantalla designado.
SetVolume(object, value)	Se establece el volumen (0–100) del objeto del video designado.
Show(object)	Se hace visible el objeto de la pantalla designado.
ShowSymbolWindow()	Se muestra la ventana del símbolo ampliada para la palabra en la posición actual del cursor de la ventana de mensajes.
Sleep(seconds)	Se hace una pausa durante el número designado de segundos antes de realizar la siguiente acción.
Speak()	Se pronuncia el contenido de la ventana actual de mensajes.
Speak(contentType)	Se pronuncia el tipo de texto especificado en la ventana actual de mensajes. ContentType = "Todo", "Selección", "Palabra", "Oración" o "Párrafo"
SpeakLabel()	Se pronuncia la etiqueta del objeto actual.
SpeakLabel(object)	Se pronuncia la etiqueta del objeto designado.
SpeakLabel(object, wait)	Se pronuncia la etiqueta del objeto designado, luego se espera la cantidad especificada de segundos antes de realizar la siguiente acción.
SpeakText(text)	Se pronuncia el texto especificado.
SpeakText(text, wait)	Se pronuncia el texto indicado, luego se espera la cantidad especificada de segundos antes de realizar la siguiente acción.
StopAllSound()	Se detiene todo el sonido que se esté reproduciendo actualmente.
StopVideo(object)	Se detiene el video en el objeto del video designado.
SymbolateAll(object)	Se simboliza todo el texto en el objeto designado.
ToggleMute(object)	Se activa o desactiva el silencio en el objeto del video designado.
ToggleRepeat(object)	Se activa o desactiva la reproducción repetida en el objeto del video designado.
variable [= value]	Se crea un enunciado de asignación de variable. variable = nombre de variable único value = valor para asignar a la variable nombrada

Apéndice B Palabras comunes

Las "palabras comunes" son palabras que son muy utilizadas en una conversación normal. Al definir las propiedades Symbolate de una ventana de mensaje, una etiqueta o un botón Symbolate, tiene la opción de simbolizar "palabras comunes" o "palabras no comunes".

Tabla B.1 Palabras comunes

a	llamar	gracioso	solo	solamente	deja	por qué
sobre	vino	dio	mantener	abrir	tomar	será
después	poder	obtener	amable	o	contar	deseo
otra vez	llevar	dar	saber	nuestro	diez	con
todo	limpiar	vamos	reír	afuera	luego	trabajar
siempre	frío	va	dejar	encima	ahí	haría
soy/estoy	venir	yendo	ligero	propio	estos	escribir
un	podía	bueno	gustar	recoger	ellos	
y	cortar	obtuvo	pequeño	jugar	pensar	
algún	hizo	verde	vivo	por favor	aquellos	
son	hacer	crecer	largo	bonito	tres	
alrededor	hace	tuvo	mirar	jalar	a	
como	listo	tiene	hizo	poner	hoy	
preguntar	no	tener	hacer	corrió	juntos	
en	abajo	él	muchos	leer	también	
comió	dibujar	ayudar	podría	rojo	tratar	
lejos	tomar	su	yo	viajar	dos	
ser	comer	aquí	mucho	correcto	debajo	
porque	ocho	él	debe	ver	arriba	
estado	cada	su	mi	siete	sobre	
antes	caer	sostener	yo mismo	deberá	nos	
mejor	lejos	calor	nunca	ella	usar	
mejor	rápido	cómo	nuevo	mostrar	lavar	
grande	encontrar	doler	no	cantar	nosotros	
negro	primero	l	no	sentarse	bien	
azul	cinco	si	ahora	seis	fue	
ambos	volar	en	de	dormir	fueron	
traer	para	dentro	apagado	pequeño	qué	
marrón	encontró	es	viejo	entonces	cuándo	
pero	cuatro	eso	encendido	algunos	dónde	
comprar	desde	su	una vez	pronto	cuál	
por	completo	saltar	uno	empezar	quién	

Copyright ©Tobii AB (publ). No todos los productos y servicios que se ofrecen en cada mercado local. Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso. Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Soporte técnico para su dispositivo Tobii Dynavox

Obtener ayuda en línea

Consulte la página de Soporte de su dispositivo Tobii Dynavox. Contiene información actualizada sobre problemas y sugerencias y trucos relacionados con el producto. Consulte nuestras páginas de Soporte en línea en: www.TobiiDynavox.com/support-training

Póngase en contacto con su consultor de soluciones o su distribuidor.

Si tiene alguna pregunta o experimenta problemas con su producto, póngase en contacto con su consultor de soluciones autorizado de Tobii Dynavox para recibir ayuda. Conocen su configuración personal y podrán ayudarlo con sugerencias y formación específica. Para consultar la información de contacto, visite www.TobiiDynavox.com/contact