Familia de software Boardmaker

Guía del usuario

Versión 6

Marcas registradas

Boardmaker and Speaking Dynamically Pro son marcas registradas de Mayer-Johnson LLC.

Picture Communication Symbols es una marca registrada de Mayer-Johnson LLC.

RealSpeak es una marca registrada de Nuance Communications, Inc. y sus distribuidores y se utiliza bajo licencia.

Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation.

Internet Explorer es una marca registrada de Microsoft Corporation.

De acuerdo con la ley de derechos de autor, los manuales y el software no se puede copiar, ni enteros ni en parte, sin el consentimiento escrito de Mayer-Johnson LLC

© Copyright 2009 Mayer-Johnson LLC. Todos los derechos reservados globalmente.

Mayer-Johnson LLC
2100 Wharton Street
Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
U.S.A.

Teléfono: (800) 588-4548
Fax: (858) 550-0449

Web: www.mayer-johnson.com
E-mail: mayerj@mayer-johnson.com

Indice

Introducción 1
Requisitos del Sistema 2
Dónde Conseguir Ayuda Adicional 2
Un Vistazo a la Ventana del Programa 3
Explorar las Plantillas y Tableros de Muestra 5
Habilidades Básicas del Manejo del Ratón 8

Capítulo 1 Cómo Construir un Tablero y Trabajar con su Aspecto 10
Resumen del Capítulo 10
Configurar el Tamaño Adecuado para el Papel y para el Tablero 11
Crear Tableros de Varias Páginas 13
Cómo Trabajar con Varios Tableros 15
Cómo Cambiar el Tamaño de la Ventana de un Tablero 17
Cómo Crear una Cuadrícula de Botones 18
Cómo Cambiar el Tablero o el Color de Fondo de un Botón 21
Cómo Cambiar el Grosor de Borde de un Botón 21
Bordes de Botón Invisibles 22
Cómo Cambiar el Color del Borde del Botón 22
Cómo Cambiar la Forma del Botón 23
Cómo Dibujar una Línea 23
Como Aplicar Bordes Discontinuos a un Botón 24
Cómo Aplicar Sombreado 3-D a los Botones 24
Cómo Limpiar un Grupo de Botones 25
Cómo Dibujar un Botón de Forma Libre 25
Cómo Dibujar un Botón Poligonal de Forma Libre 27
Cómo Dibujar un Botón con Lados Rectos y de Forma Libre 28
Cómo Crear un Polígono Regular Desde un Botón de Forma Libre 30

Capítulo 2 Cómo Utilizar el Buscador de Símbolos 31
Resumen del Capítulo 31
Buscar Símbolos 32
Cómo Buscar Símbolos Usando Categorías 34
Copiar un Símbolo en un Botón 34
Cómo Añadir Símbolos al Buscador de Símbolos 36
Usar el Menú de Nombres de Símbolo Alternativos 36
Cómo Hacer un Cambio de Nombre de Símbolo que se Aplique Sólo esa única Vez 37
Cómo Usar Diferentes Idiomas con los Símbolos 38
Cómo Seleccionar una Categoría de Búsqueda 39
Cómo Trabajar con una Categoría de Búsqueda 40
Cómo Aumentar el Tamaño de la Ventana del Buscador de Símbolos 42
Cómo Seleccionar la Opción de Colocación para los Nombres de los Símbolos 42

Capítulo 3 Trabajar con el Texto del Botón 43
Resumen del Capítulo 43
Cómo Añadir Texto con la Herramienta Texto 44
Cómo Reposicionar los Campos de Texto 44
Cómo Editar el Nombre de un Símbolo con la Herramienta Texto 45
Cómo Cambiar el Color del Texto 46
Cómo Configurar la Fuente, el Estilo y el Tamaño 47
Cómo Cambiar la Alineación del Texto 48
Cómo Cambiar la Configuración del Texto en Varios Botones 48

Capítulo 4 Trabajar con los Símbolos en el Tablero 49
Resumen del Capítulo 49
Cómo Reemplazar el Símbolo de un Botón por Otro 50
Cómo Añadir un Símbolo Adicional a un Botón 51
Cómo Cambiar el Tamaño y la Posición de un Símbolo 52
Cómo Usar una Parte de un Símbolo (Recuadro/Lazo) 53
Cómo Borrar Símbolos y Texto de Botones Seleccionados 54

Capítulo 5 Trabajar con Botones de Simbolizar 55
Resumen del Capítulo 55
Cómo Crear un Botón de Simbolizar 56
Cómo Editar el Texto de Simbolizar 57
Cambiar el Símbolo de una Pareja de Palabra-Símbolo 58
Cómo Crear Nuevas Parejas de Palabra-Símbolo 60
Cómo Cambiar la Pareja Predeterminada de Palabra-Símbolo 62
Cómo Cambiar el Texto de una Pareja de Palabra-Símbolo 63
Cómo Cambiar la Posición del Texto 64
Cómo Ajustar el Borde del Botón 65
Cómo Cambiar el Tamaño de Fuente y de Símbolo 66
Cómo Configurar las Propiedades de un Botón de Simbolizar 67
Cómo Leer con la Acción de Resaltado 68

Capítulo 6 Trabajar con el Layout del Tablero 69
Resumen del Capítulo 69
Cómo Cambiar el Tamaño de Botones Individuales y de sus Contenidos 70
Cómo Cambiar el Tamaño de Varios Botones 72
Cómo Intercambiar el Contenido y Aspecto de los Botones 73
Cómo Mezclar Botones 74
Cómo Fijar Imágenes y Símbolos en el Fondo 75

Capítulo 7 Trabajar con las Herramientas de Pintura 76
Resumen del Capítulo 76
Herramientas de Pintura 77
Información Importante sobre las Herramientas de Pintura 78
Color de Transparencia 79
Herramienta Puntero 80
Herramienta Lápiz 80

Herramienta Borrador 81
Herramienta Color 81
Herramienta Grosor 82
Herramienta Rellenar 82
Herramienta Rellenar Todo 83
Herramienta Invertir 83
Herramientas Voltear Horizontal y Voltear Vertical 84
Herramienta Girar 84

Capítulo 8 Añadir Nuevos Símbolos o Fotos al Buscador de Símbolos 85
Resumen del Capítulo 85
Importar Fotos o Imágenes Guardadas 86
Cómo Copiar un Símbolo Nuevo de un Botón 87
Nombrar y Categorizar Nuevos Símbolos 88
Cómo Arrastrar y Soltar para Añadir Imágenes 90
Arrastrar y Soltar Imágenes en el Fondo del Tablero 93
Arrastrar y Soltar Imágenes desde un Explorador Web 94
Arrastrar Imágenes al Buscador de Símbolos 95
Arrastrar Varias Imágenes al Buscador de Símbolos 97

Capítulo 9 Preparar los Tableros para Imprimir 98
Resumen del Capítulo 98
Aspectos a Considerar de la Impresora 99
Comprobar el Layout de Impresión 99
Configurar el Papel y Tamaño de Tablero Correctos 101
Usar la Vista Preliminar 104
Imprimir un Tablero en una Sola Página 105

Capítulo 10 Cómo Hacer un Conjunto de Tableros 106
Resumen del Capítulo 106
Aspectos a Considerar del Diseño 107
Hacer un Diagrama de los Tableros y sus Vínculos 108
Crear un Tablero Principal 109
Crear Carpetas Distintas para la Organización del Tablero 110

Capítulo 11 Asignar Acciones de Botón Básicas 111
Resumen del Capítulo 111
Un Vistazo a la Ventana de Acciones de Botón 112
Categorías de las Acciones 113
Acciones de Botón Básicas 114
Cómo Hacer que un Botón Lea 115
Cómo Hacer que un Botón Reproduzca un Mensaje Grabado 117
Cómo Hacer que un Botón Reproduzca un Sonido de Archivo 119
Cómo Añadir un Mensaje para Barrido Auditivo a un Botón 121
Cómo Añadir una Grabación para Barrido Auditivo a un Botón 123
Cómo Añadir un Visualizador de Texto 125

Cómo Cambiar la Vista Previa del Texto de un Botón 126
Editar las Acciones Asignadas a un Botón 127

Capítulo 12 Enlazar Tableros 129
Resumen del Capítulo 129
Enlazar Tableros 130
Añadir un Botón de Enlace con el Tablero Principal 131
Añadir un Botón de Enlace al Tablero Anterior 133
Enlazar Tableros Específicos 134
Navegar por los Enlaces de Tablero en el Modo Diseñar 135
Indicadores de Cambio de Tablero 136

Capítulo 13 Usar un Visualizador de Mensaje con Texto 137
Resumen del Capítulo 137
Añadir un Visualizador de Mensaje 138
Hacer que un Botón Escriba un Mensaje de Texto 139
Añadir Controles Simples del Visualizador de Mensaje 140
Acciones del Visualizador de Mensaje 142
Cambiar la Configuración del Visualizador de Mensaje 143

Capítulo 14 Usar un Visualizador de Mensaje con Imágenes . 144
Resumen del Capítulo 144
Colocar una Imagen Dentro del Visualizador de Mensaje 145
Interlineado Uniforme – Imágenes y Texto 147

Capítulo 15 Tableros con “Usar Texto del Botón” 148
Resumen del Capítulo 148
Crear un Tablero Plantilla “Usar Texto del Botón” 149
Acciones que Puede usar Texto del Botón 153

Capítulo 16 Trabajar con Botones Movibles 154
Resumen del Capítulo 154
Mostrar la Herramienta de Botón Movible 155
Crear Botones Movibles y de Destino 155
Editar las Acciones de una Pareja de Botones Movible-Destino 158
Configurar un Botón Movible a “Volver al Origen” 160
Configurar un Botón Movible para que se “Clone” a sí Mismo 161
Centrar un Botón Movible en su Destino 162
Cambiar el Tipo de Botón 163
El Barrido y los Botones Movibles 164
Limitaciones de los Botones Movibles con Métodos de Acceso por Barrido 165

Capítulo 17 Trabajar con Tableros Emergentes 166
Resumen del Capítulo 166
Cómo Crear un Tablero Emergente 167

Usar Tableros Emergentes con un Visualizador de Mensaje 170

Capítulo 18 Trabajar con Botones de Acciones Inmediatas ... 171

Resumen del Capítulo 171
Trabajar con Botones de Texto de Mensaje Inmediato 172
Cómo Crear Botones Opcionales de Control de Texto de Mensaje Inmediato 175
Trabajar con Botones de Imagen Inmediata 177
Trabajar con Botones de Grabación Inmediata 180
Añadir Botones de Día, Fecha u Hora Inmediata 184

Capítulo 19 Otras Funciones útiles del Programa 185

Resumen del Capítulo 185
Abrir Otras Aplicaciones 186
Acción Aleatoria 188
Reproducir Películas 189
Volumen de la Voz y del Sonido 190
Seleccionar y Cambiar las Voces 192
Cómo Configurar una Pista Audible Privada 193
Cómo Cambiar la Pronunciación de las Palabras 194
Cómo Imprimir Tableros Interactivos 195
Contraseña 196
Saludo 196
Cómo Mostrar los Menús o las Barras de Título 197
Cómo Guardar la Lista de Acciones de un Tablero 197
Contadores de Uso 198

Capítulo 20 Trabajar con Variables 199

Resumen del Capítulo 199
Acciones de Botón Variables 200
Cómo Asignar Variables y Valores 201
Probar Variables y Asignar Acciones Condicionales 202

Capítulo 21 Crear Tableros para escribir 205

Resumen del Capítulo 205
Aspectos a Considerar del Layout del Tablero para Escrbir 206
Predicción de Palabras 207
Añadir Botones de Predicción 208
Expansión de Abreviaturas 210

Capítulo 22 Métodos de Acceso y Barrido Personalizado 211

Resumen del Capítulo 211
Seleccionar un Método de Acceso 212
Configurar los Conmutadores 213
La Secuencia de Barrido por Defecto 215
Crear Grupos de Barrido 216
Mostrar las Herramientas de Barrido 217

Cómo Usar la Herramienta Secuencia 218
Cómo Usar la Herramienta Barrer Siguiente 220
Cómo Usar la Herramienta Pausar Barrido 221

Capítulo 23 Diseñar Tableros para Métodos de Acceso Alternativos 222
Resumen del Capítulo 222
Métodos de Acceso para Usuarios de Barrido 223
Opciones Especiales de Barrido 225
Aspectos de Diseño para Usuarios de Barrido 226
Métodos de Acceso para Usuarios de Pantalla Táctil 230
Aspectos del Diseño para Usuario de Pantalla Táctil 232
Teclado Virtual 234
Trabajar con Usuarios de Ratones Controlados con la Cabeza 235
Usuarios con Baja Visión 236
Teclas Botón 237
Funciones Adicionales para Apoyar el Acceso del Usuario 239

Apéndice A Atajos de Teclado 242

Apéndice B Acciones de Botón 244

Apéndice C Exportar e Importar Paquetes de Tableros 245

Apéndice D Exportar Tableros a la Version 5.3 248

Apéndice E Crear un Tablero Plantilla 251

Apéndice F Abrir un Tablero cuando se Inicie el Ordenador . 253

Apéndice G Sugerencias Avanzadas para la Construcción de Tableros 255

Apéndice H Lenguaje de Aplicación 256

Introducción

Guía del usuario

Esta guía del usuario ha sido escrita para la versión 6 de la familia completa de programas Boardmaker (BSF); Boardmaker (BM) y Boardmaker con Speaking Dynamically Pro (BM with SDP).

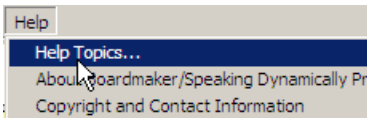
Boardmaker es el software de elección de diversos profesionales, terapeutas y educadores para crear materiales de comunicación y educativos basados en símbolos. Boardmaker es un programa de símbolos que contiene una base de datos de imágenes con más de 4,500 símbolos SPC.

Boardmaker con Speaking Dynamically Pro está pensado para usuarios con mejor nivel cognitivo y con un nivel alto de necesidades de CAA. La función de predicción de palabras, expansión de abreviaturas y las voces de alta calidad RealSpeak® , BM con SDP hará de su ordenador un potente comunicador y una valiosa herramienta de aprendizaje.

Este manual está dividido en dos partes. La primera se centra en las funciones de Boardmaker y su utilización. Toda la información de esta parte del manual es aplicable a todos los productos BSF. La segunda parte se centra en las funciones interactivas de BM con SDP y su utilización. Esta parte del manual no se aplica a Boardmaker. Para ayudarle a identificar los capítulos relacionados con el producto BSF que ha adquirido, los iconos de los productos (que se muestran más arriba) aparecerán al principio de cada capítulo y en apartados específicos dentro de cada capítulo cuando sea necesario.

Ayuda Dentro del Programa

Los temas cubiertos en este manual impreso cubren todas las habilidades básicas que puede necesitar un usuario estándar para crear gran variedad de materiales impresos y/o actividades interactivas. Muchas características avanzadas del programa no se han incluido aquí, pero sí en la sección de ayuda dentro del programa. Seleccione **Temas de Ayuda** en el menú **Ayuda** para acceder a la ayuda dentro del programa, el cual incluye las funciones y habilidades necesarias avanzadas y el contenido completo de esta guía del usuario.



Nota: El apartado de Ayuda dentro del programa se actualizará cuando sea necesario mediante actualizaciones gratuitas que se pueden descargar desde la página web de Mayer-Johnson (www.mayer-johnson.com) o mediante el actualizador on-line (Menú **Inicio** > **Todos los programas** > **Mayer-Johnson** > **Buscar actualizaciones**).

Requisitos del Sistema

Los requisitos del sistema para ejecutar la version 6 en Windows son:

• Windows 2000 o posterior • 512 MB RAM • 400 MB de espacio de disco libre

Dónde Conseguir Ayuda Adicional

Si tiene acceso a Internet, puede recibir ayuda online en:

http://www.mayer-johnson.com
correo electrónico: support@mayer-johnson.com

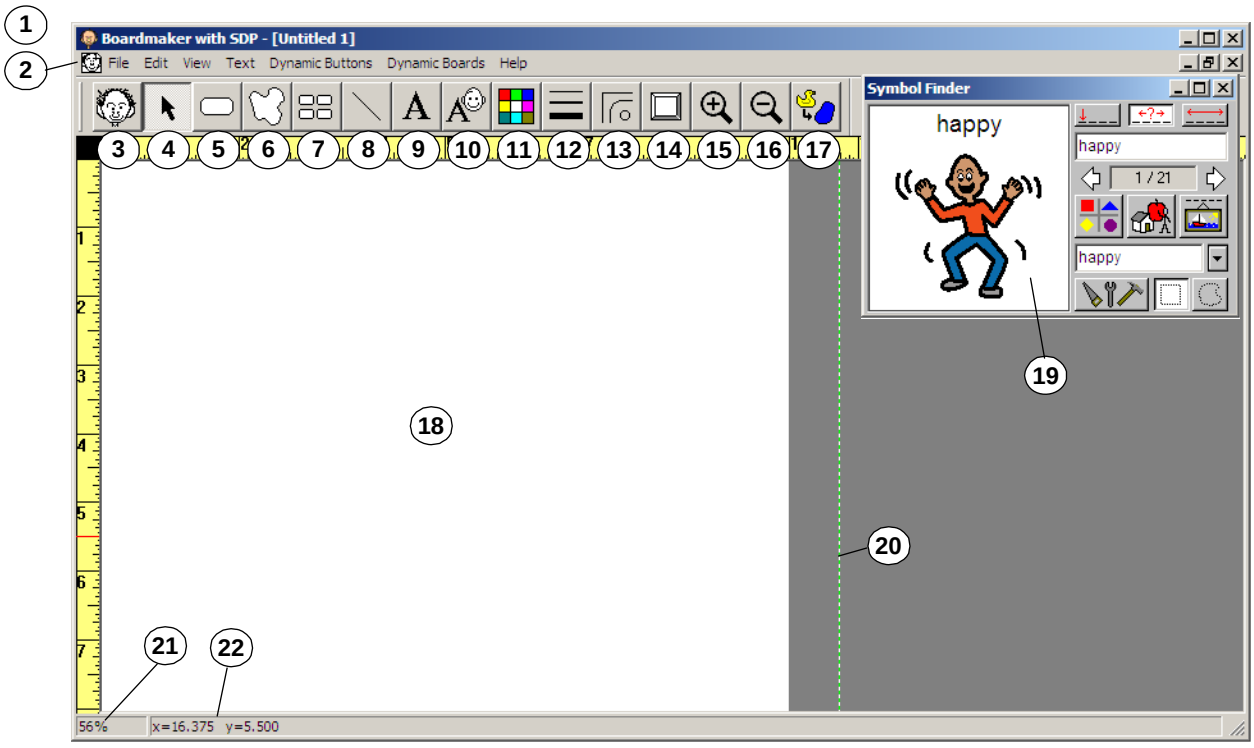
Las respuestas a las preguntas más frecuentes aparecen bajo el enlace de Support en la parte superior de la página de inicio de Mayer-Johnson. Si no encuentra la respuesta que desea, puede mandar un correo electrónico con su pregunta a nuestra oficina y le contestaremos en breve.

Si no tiene acceso a Internet, puede llamar a nuestra oficina:

Mayer-Johnson
Teléfono: (800) 588-4548
Horario: 8:00 - 4:30 Pacific Time
Fax: (858) 550-0449

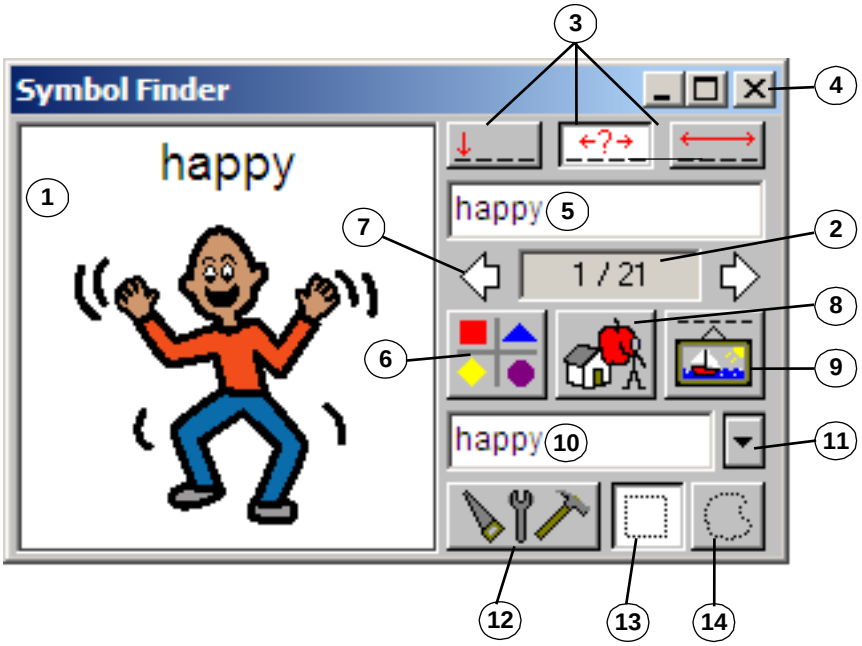
Para agilizar el proceso de responder a sus preguntas, por favor tenga preparada la información necesaria de su ordenador y del sistema, junto con el número de versión del programa (en la página de inicio del programa). Nos resulta muy útil que cuando llame se encuentre delante del ordenador dónde tenga instalado el programa.

Un Vistazo a la Ventana del Programa



1. **Barra de título**
2. **Barra de menú**
3. **Herramienta Buscador de símbolos (Ctrl + F)**
   Hace visible la ventana del Buscador de símbolos
4. **Herramienta puntero (Ctrl + F1)**
   Selecciona botones, texto, imágenes, etc.
5. **Herramienta botón (Ctrl + F3)**
   Crea botones para símbolos e imágenes
6. **Herramienta Botón de forma libre (Ctrl + F7)**
   Crea botones poligonales o de forma libre
7. **Herramienta Multiplicar botones (Ctrl + F2)**
   Multiplica copias de botón para crear una cuadrícula
8. **Herramienta Línea (Ctrl + F4)**
   Dibuja líneas
9. **Herramienta Texto (Ctrl + F5)**
   Inserta y edita el texto
10. **Herramienta Botón de Simbolizar**
    Crea botones en los cuales aparecen los símbolos a medida que se escribe.
11. **Herramienta Color**
    Muestra una paleta de colores para seleccionar el color de botones, texto, gráficos y fondos.
12. **Herramienta Grosor**
    Muestra las opciones de grosor de línea
13. **Herramienta Esquina**
    Muestra las opciones de esquinas del botón
14. **Herramienta Sombra**
    Activa y desactiva las sombras de botones 3-D
15. **Aumentar**
16. **Reducir**
17. **Herramienta Botón movible**
    Cree parejas de botones de Movible/Destino
18. **Espacio de trabajo del tablero**
19. **Ventana del Buscador de símbolos**
    Busca símbolos
20. **Indicador de cortes de página**
    Muestra dónde ocurrirán los cortes de página
21. **Indicador del zoom del tablero**
    Muestra el zoom de la vista actual
22. **Ayuda dinámica**
    Muestra información útil acerca de la posición del puntero y de la acción que se está realizando.

Un Vistazo al Buscador de Símbolos



1. **Símbolo actual**
2. **Total del símbolo actual**
   Muestra el símbolo actual y los resultados de búsqueda
3. **Opciones de búsqueda del nombre del símbolo**
   Al principio, en cualquier parte, palabra entera
4. **Minimizar, maximizar y cerrar botones**
5. **Campo de búsqueda del texto**
   Busca un símbolo a partir de un nombre total o parcial
6. **Mostrar Vista en miniatura (Ctrl + T)**
   Muestra la vista en miniatura de los resultados de la búsqueda
7. **Flechas de símbolo Anterior/Siguiente**
   Avanza o retrocede a través de las pantallas de los símbolos o vistas en miniatura
8. **Botón Seleccionar categorías (Ctrl + L)**
   Selecciona las categorías de símbolos para la búsqueda
9. **Botón Nombres del símbolo**
   Añade un nombre o categoría alternativa para el símbolo
10. **Campo de nombres alternativos del símbolo**
    Reemplaza un nombre de símbolo con uno nuevo
11. **Lista de nombres alternativos del símbolo**
    Muestra una lista de nombres alternativos de los que elegir
12. **Botón de configuración del Buscador de símbolos**
    Cambia la configuración del Buscador de símbolos
13. **Recuadro de selección**
    Selecciona una región rectangular para copiar.
14. **Lazo de selección**
    Selecciona una región de forma libre para copiar.

Nota: Aparecen descripciones emergentes de cada botón cuando pone el cursor encima y pausa brevemente

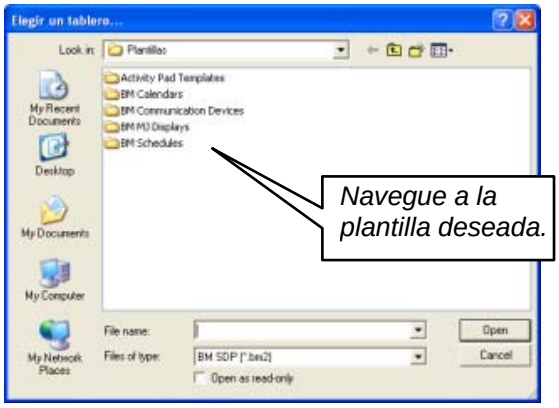
Explorar las Plantillas y Tableros de Muestra

Plantillas para Imprimir BM SDP

Todos los productos de la familia de software Boardmaker incluyen más de 325 plantillas para imprimir. Esto incluye plantillas para calendarios y horarios y para la mayoría de comunicadores, y se pueden encontrar en la carpeta **Plantillas.**

Se puede acceder a las plantillas haciendo clic sobre el botón **Abrir una plantilla** en la pantalla de opciones que aparece cuando primero arranca el programa o cuando selecciona **Abrir** (**Ctrl** + A) del menú **Archivo**.

Nota: Las plantillas son archivos de "sólo-lectura" y se abrirán como tableros "sin título". Esto evita que una plantilla sea permanentemente modificada de manera accidental.



Plantillas Interactivas (no incluidas en Boardmaker) SDP

Boardmaker with Speaking Dynamically Pro vienen con más de 250 plantillas de ejemplo, diseñadas para demostrar cómo las funciones y símbolos se pueden aplicar para cubrir un gran rango de áreas curriculares, aportar apoyo para la comunicación y el lenguaje, asistir en el desarrollo de habilidades funcionales de la vida cotidiana, etc. Las actividades están diseñadas para aportar una gama de aplicaciones que tienen como objetivo niveles de habilidad que varían desde la primera infancia hasta la edad adulta. Por favor tómese su tiempo para explorar los tableros de muestra para ayudarle a adquirir mayor conocimiento y comprensión de las características presentadas en este manual de referencia.

Boardmaker with Speaking Dynamically Pro disponen del modo **Usar** y del modo **Diseñar**. El modo **Usar** le permite interaccionar con sus tableros. El modo **Diseñar** sirve para crear y editar tableros, botones y acciones. El programa se puede pasar a modo **Usar** presionando **Ctrl. + U**, y de nuevo al modo **Diseñar** presionando **Esc** o **Ctrl + D**.

1

Iniciar el programa con el modo Usar en el Tablero principal de tableros de muestra

Haga doble clic en el icono **Tableros de muestra interactivos BSF** de su escritorio. Esto ejecutará el programa, abrirá el tablero principal de tableros de muestra y ejecutará el programa en modo Usar.

No incluidas con Boardmaker.

Ahora puede proceder a la próxima sección o repasar los pasos alternativos que se encuentran a continuación.

---------- **O** ----------

Abrir el Tablero principal de tableros de muestra desde dentro del programa

Ejecute el programa hacienda doble clic en el icono correspondiente de su escritorio o seleccione el programa desde el menú **Inicio** (**Inicio** > **Todos los programas**> **Mayer-Johnson**).

2

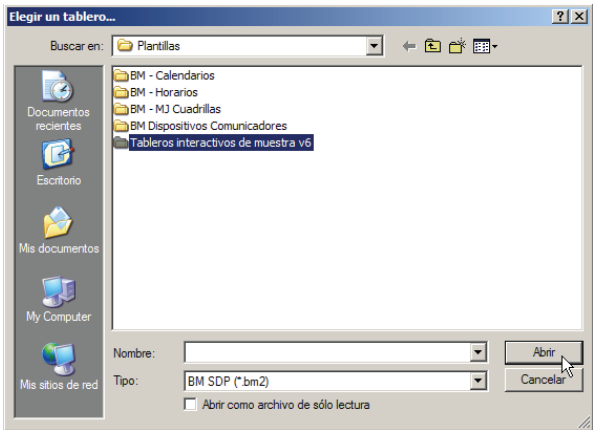
Seleccione el botón **Abrir una plantilla**.

3

El cuadro de diálogo **Seleccione un tablero** mostrará los contenidos de la carpeta **Plantillas**.

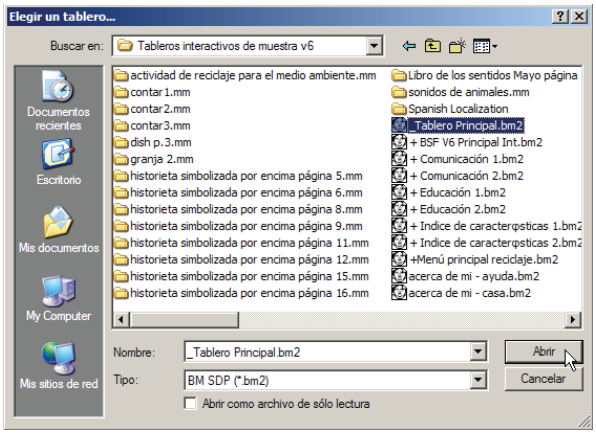
Haga doble clic en la carpeta **Tableros de muestra interactivos**.

Nota: Encontrará las plantillas para imprimir en las carpetas que comiencen por "**BM**."



4

Haga doble clic en el tablero +**Principal** para abrirlo. Este tablero le da acceso a más de 250 tableros de ejemplo.

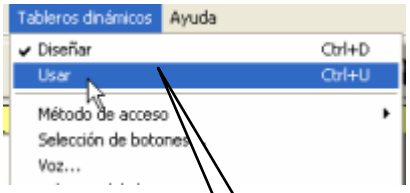


5

Deberá poner el programa en modo **Usar** para explorar los tableros de ejemplo.

Seleccione **Usar** en el menú **Tableros dinámicos** o utilice **Ctrl + U**. Haga clic en los botones para explorar diferentes tableros de ejemplo. El botón “Principal” en la esquina inferior derecha de cada tablero le volverá a llevar al tablero principal

Pulse la tecla **Esc** o **Ctrl + D** para volver al modo Diseñar.



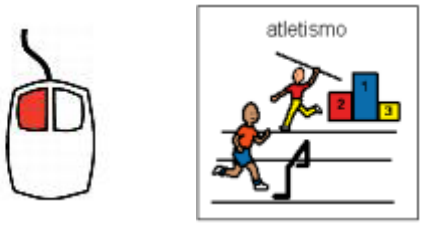
*Debe poner el programa en modo **Usar** para usar los tableros interactivos de ejemplo.*

Habilidades Básicas del Manejo del Ratón

Como con cualquier programa moderno, es importante que esté familiarizado con el manejo del ratón. Esto es especialmente importante en un programa de dibujo como Boardmaker. A continuación puede ver un resumen de las habilidades básicas de manejo del ratón que se usan con frecuencia a lo largo de esta guía del usuario.

Clic

Haga clic izquierdo para seleccionar botones, texto, gráficos, y líneas dentro del programa. Normalmente se utiliza la **herramienta Puntero**.



Clic-derecho

Haga clic derecho en el ratón para acceder a menús contextuales y realizar acciones específicas. Normalmente se utiliza la **herramienta Puntero**.

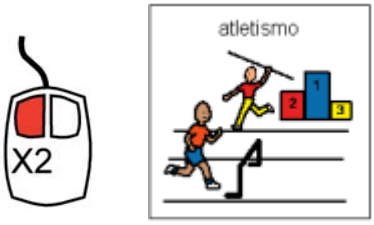
En la mayoría de elementos, hacer clic derecho proporciona acceso a menús contextuales (clic derecho) que contienen comandos específicos para el elemento o elementos seleccionados. Los menús de clic derecho proporcionan una manera rápida de realizar tareas comunes como copiar, pegar, alinear, configurar propiedades, y mucho más.

Nota: Algunos comandos avanzados del programa está disponibles únicamente en los menús de clic derecho.

Haga clic derecho para acceder a los menús contextuales del elemento.

Doble-clic

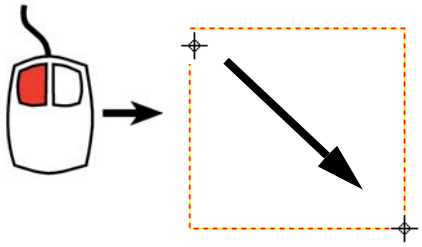
Haga dos clics, rápidamente, con el botón izquierdo del ratón para abrir botones y visualizadores para poder asignar acciones o cambiar configuraciones. Normalmente se hace con la **herramienta Puntero**. (BM con SDP sólo).



*Haga doble clic en un botón para asignarle acciones (**BM con SDP** exclusivamente).*

Clic y arrastrar

Haga clic y mantenga el botón izquierdo del ratón pulsado mientras mueve el ratón en la dirección deseada. El clic y arrastrar se utiliza con varias herramientas para seleccionar, dibujar y mover.

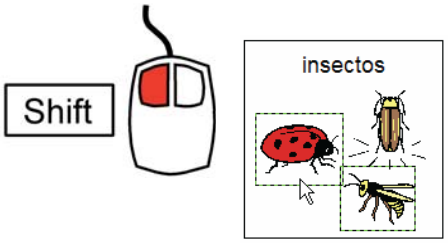


Haga clic y arrastre para dibujar un botón y mover elementos por la pantalla.

Shift-clic

Haga clic en el primer elemento, y entonces mantenga la tecla **Shift** pulsada, a continuación haga clic en el siguiente elemento o elementos. Shift + clic se utiliza para seleccionar varios elementos o botones. Cada elemento que seleccione con Shift + clic será añadido al grupo de selección. Para deseleccionar un elemento, vuelva a hacer shift + clic sobre él.

Nota: No se pueden añadir botones a un grupo de selección que comenzó con un gráfico, línea o texto y viceversa.



Haga clic y pulse shift para añadir elementos al grupo de selección

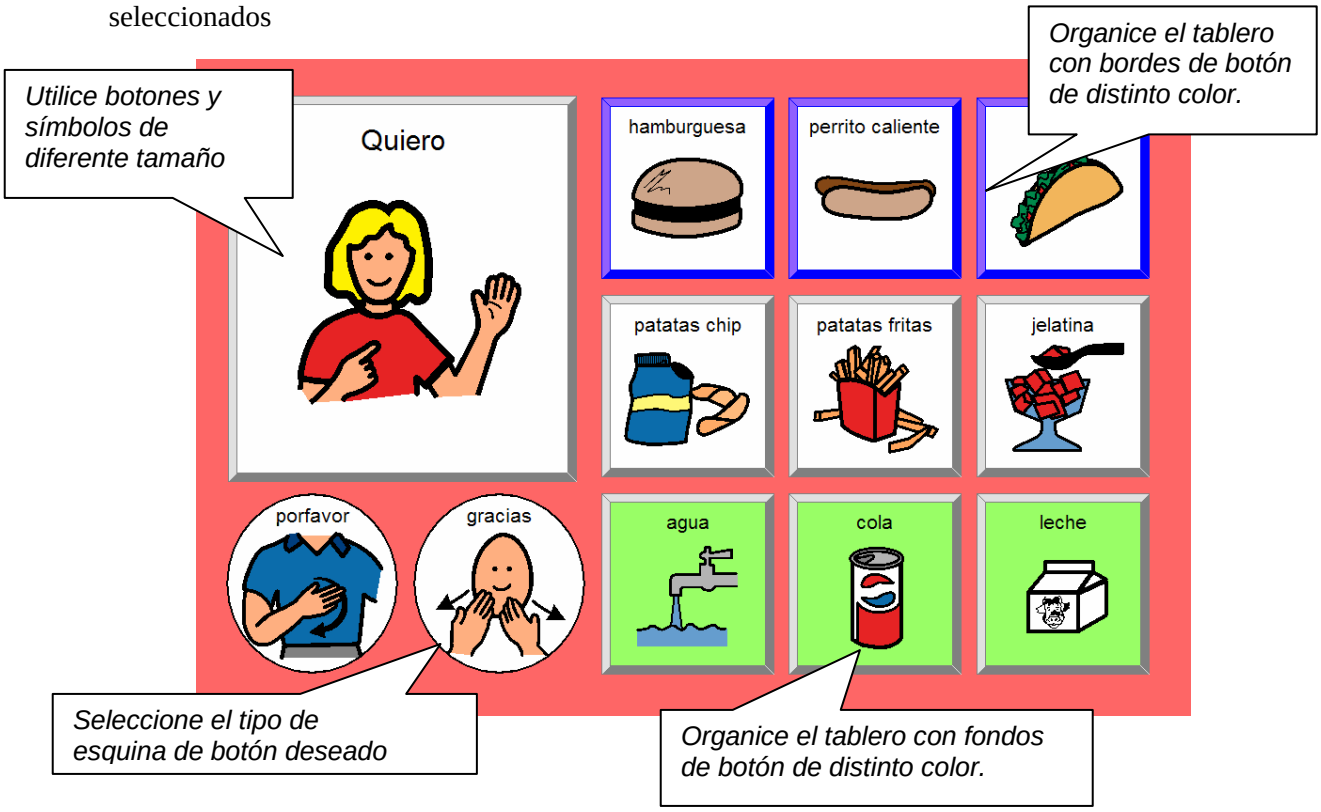
Capítulo 1
Cómo Construir un Tablero y Trabajar con su Aspecto

Resumen del Capítulo

Cuando se crea un nuevo tablero de comunicación, es importante entender cómo orientarlo y cambiar su tamaño para una correcta impresión, cómo crear una cuadrícula de botones, y cómo manejar tableros dentro de la ventana. También aprenderá cómo cambiar el color, la forma y el tamaño de los botones de un tablero, ayudando a organizar su contenido y haciéndolo más fácil de entender para el usuario.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Configurar el tamaño del tablero
- Trabajar con ventanas de varios tableros
- Crear una cuadrícula de botones
- Cambiar el aspecto de los botones
- Borrar símbolos y texto de los botones seleccionados
- Crear un tablero de varias páginas
- Cambiar el tamaño de la ventana de un tablero
- Ajustar el tamaño del espacio entre botones de la herramienta Multiplicar botones
- Dibujar una línea en un botón o tablero



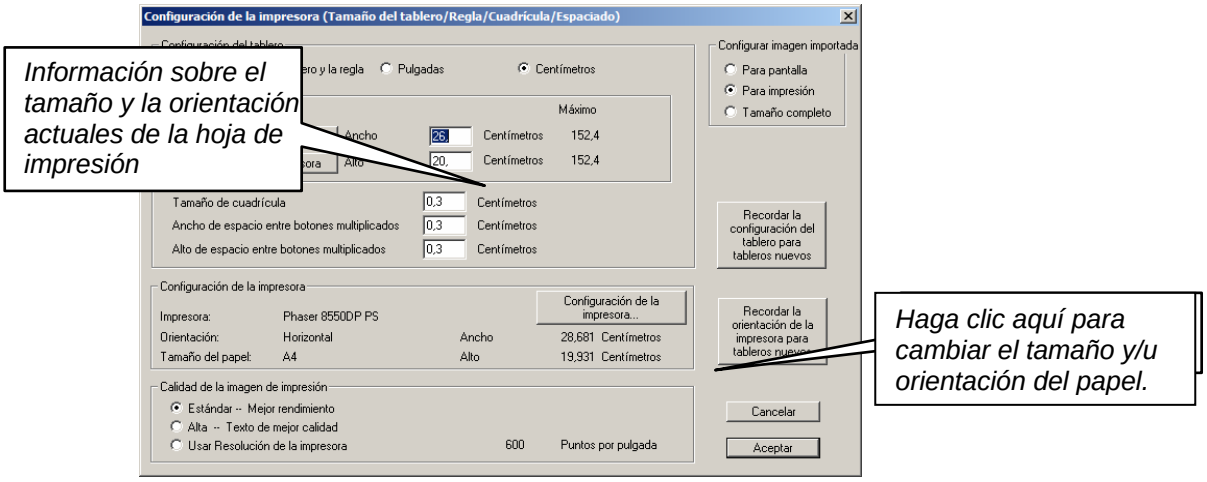
Configurar el Tamaño Adecuado para el Papel y para el Tablero

El primer paso a la hora de crear un nuevo tablero es determinar su tamaño. Deberá decirle al programa el tamaño que necesitará para trabajar y qué tamaño de papel utilizará a la hora de imprimir.

Configuración de la Impresora

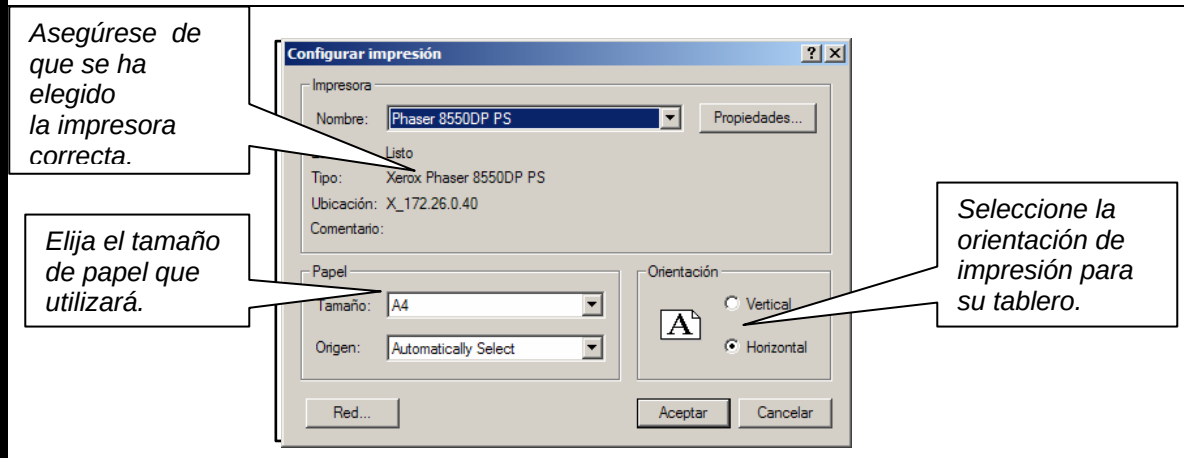
La configuración de impresora para el tamaño y orientación del papel debería determinarse para cada tablero antes de introducir las dimensiones del tablero. Esto le ayudará a crear tableros que se imprimirán en una única hoja de papel.

1



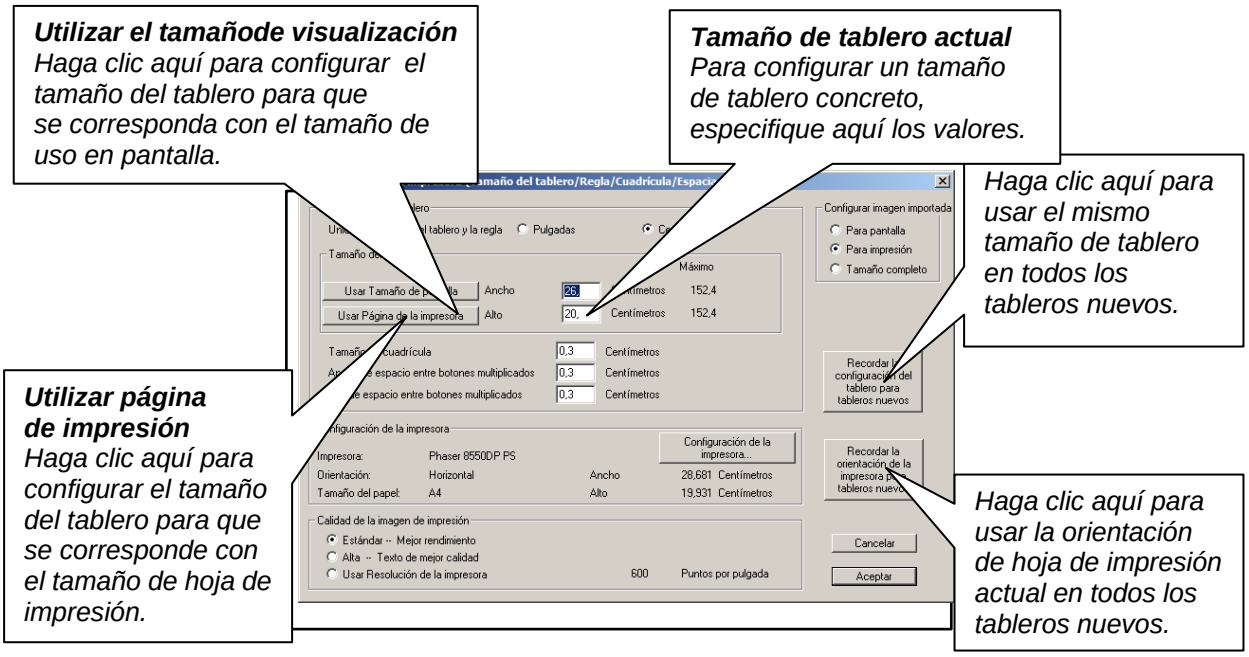
Seleccione **Configuración de impresora (Tamaño del tablero/Regla/Cuadrícula/Espacios)** en el menú **Archivo**. Compruebe la configuración actual de la impresora para determinar el tamaño de hoja y orientación adecuadas. Si el tamaño de la hoja o su orientación no es correcta, haga clic en el botón de **Configuración de impresora.**

2



Asegúrese de que el tamaño de hoja que quiere usar esté seleccionado y a continuación elija la orientación que desee para su tablero. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

Configurar el Tamaño del Tablero



Normalmente, hará clic en el botón de **Usar Página de impresora** para que el tamaño del tablero coincida con el area de impression para el tamaño de hoja y orientación previamente configuradas. (En el próximo apartado aprenderá cómo trabajar con tableros de varias hojas). Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

Nota: La zona imprimible para un tamaño y orientación de hoja específico puede variar según la impresora. Si imprime este tablero desde otra impresora es posible que deba ajustar el tamaño del tablero.

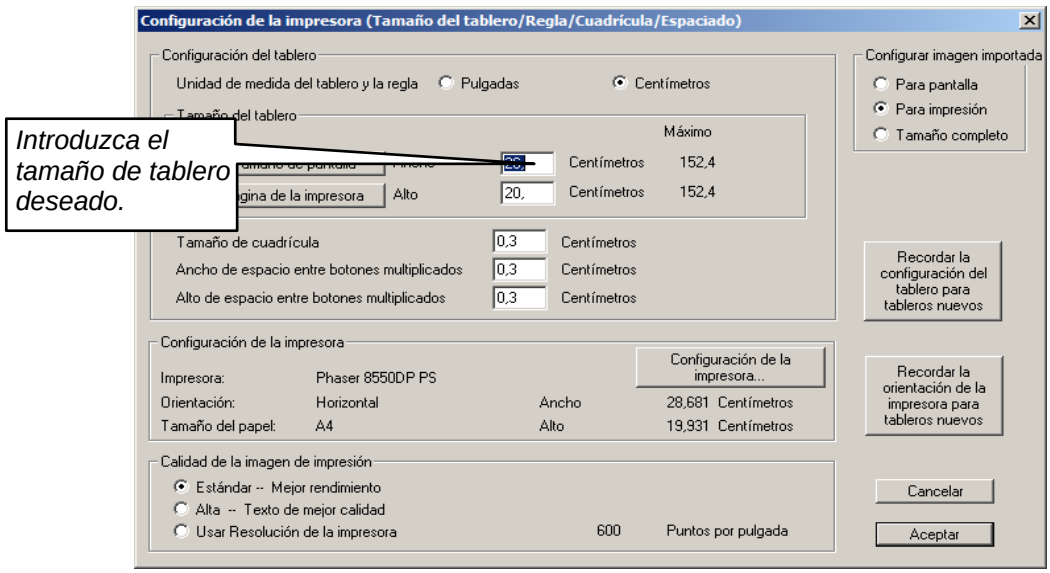
Sugerencia: Configurar un tamaño de tablero y una configuración de página de impresión predeterminadas para todos los nuevos tableros.

Si va a crear muchos tableros que deben ser del mismo tamaño, como por ejemplo para un aparato o actividad específicos, puede hacer clic sobre los botones de “Recordar” que se encuentran a la derecha de la pantalla Configuración de impresora que se encuentra más arriba. Puede hacer clic sobre uno o ambos botones para aplicar automáticamente el tamaño de tablero y/o orientación de la página de impresión a cualquier tablero nuevo que genere.

Crear Tableros de Varias Páginas

Tiene la opción de crear tableros que ocupen varias hojas de papel. La creación de este tipo de tableros le permite utilizar comunicadores más grandes y crear tableros de comunicación de tamaño póster.

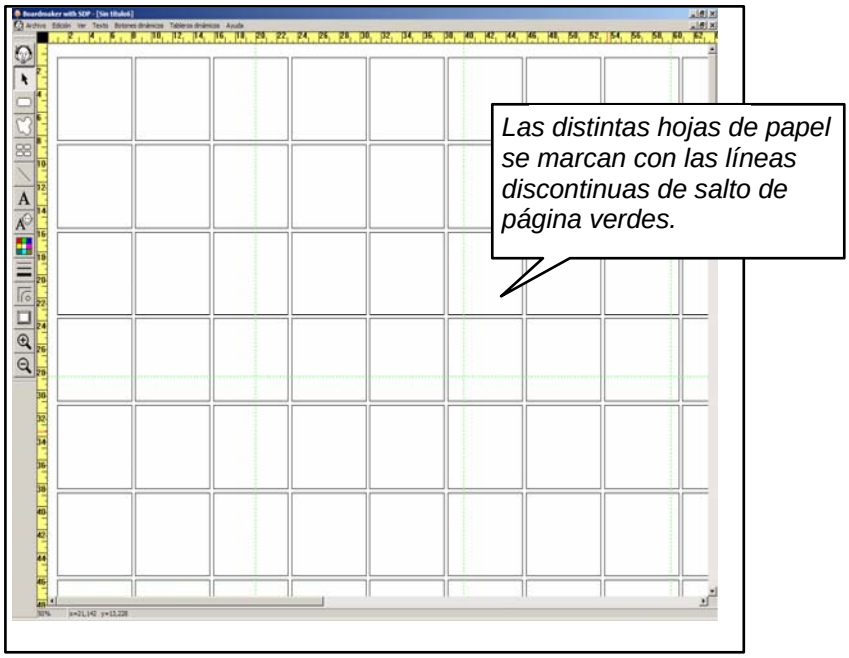
1



Seleccione **Configuración de impresión (Tamaño del tablero/Regla/Cuadrícula/Espacios)** en el menú **Archivo**. Compruebe la configuración de impresora para que el tamaño y orientación del papel sean los adecuados. Si no son correctos, haga clic sobre el botón de Configuración de Impresora.

En las casillas de **Ancho** y **Alto** que se muestran arriba, introduzca las dimensiones deseadas, con valores hasta los que se encuentran bajo la columna **Máximo**. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

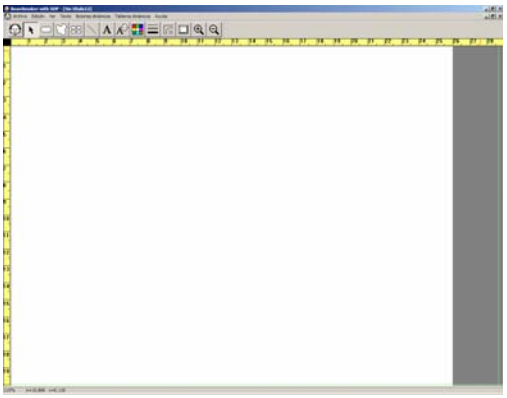
2



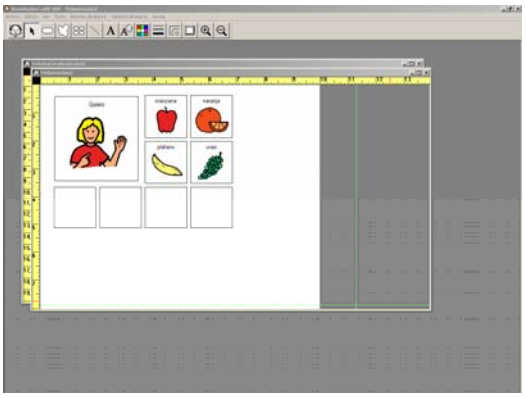
Cuando el tablero se muestre como **Reducir hasta ajustar (predeterminado)**, los saltos de página marcarán las diferentes hojas de papel.

La mayoría de impresoras tienen un mínimo de margen necesario y no pueden imprimir hasta el borde del papel. Por tanto, cuando se crea un tablero de varias páginas, se deben recortar los bordes de cada hoja antes de juntarlas todas con pegamento o cinta adhesiva.

Cómo Trabajar con Varios Tableros

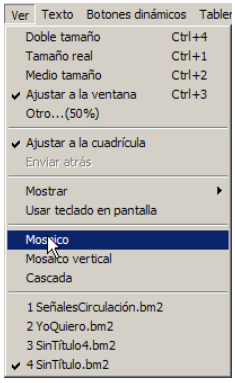


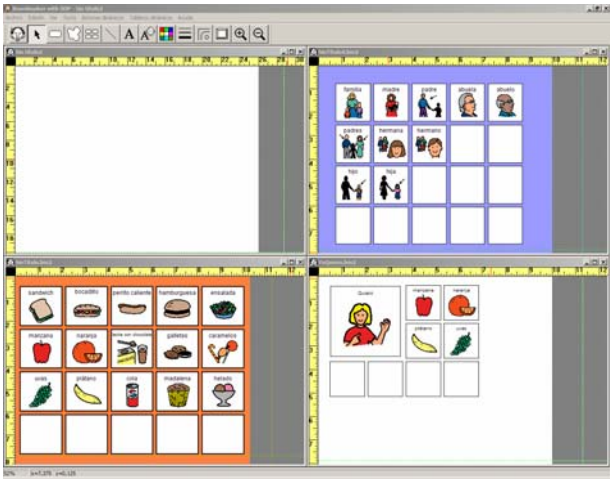
El primer tablero que se abra o cree en el programa será cómo el que se muestra arriba.



Puede tener varios tableros abiertos a la vez. A medida que se vayan abriendo más tableros, aparecerán en ventanas más pequeñas que se situarán en cascada en la pantalla.

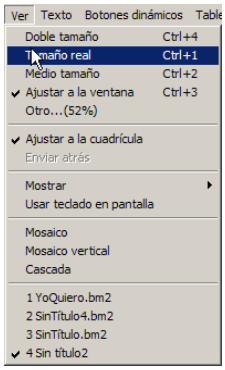
Opciones de Ver





Al seleccionar **Mosaico** en el menú **Ver** podrá ver todos los tableros que estén abiertos conjuntamente. La vista en mosaico es útil para copiar y pegar botones de un tablero a otro.

De manera predeterminada la ventana de un tablero está configurada con la opción **Ajustar a la ventana** para que se pueda ver todo el tablero.



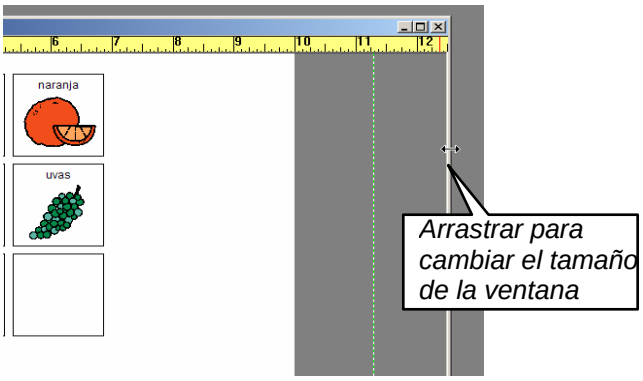
Hay diferentes tamaños de vista en el menú **Ver** que son útiles especialmente a la hora de editar un símbolo.

Nota: El tamaño de los botones en pantalla no se corresponderá necesariamente con el tamaño impreso. Puede consultar las reglas en la ventana para determinar el tamaño real de impresión.

Cómo Cambiar el Tamaño de la Ventana de un Tablero

Manualmente

Al mover el puntero a cualquier borde de la ventana, el puntero se convertirá en una doble flecha. Haga clic y arrastre el borde de la ventana a la posición deseada.



---------- O ----------

Use los Botones de Maximizar o Restaurar

Haga clic en el botón Maximizar en la esquina superior derecha de la ventana del tablero para que se expanda totalmente como se muestra arriba.

Haga clic en el botón **Restaurar** en la esquina superior derecha de la ventana maximizada del tablero para restaurarlo a tamaño reducido como se muestra arriba.

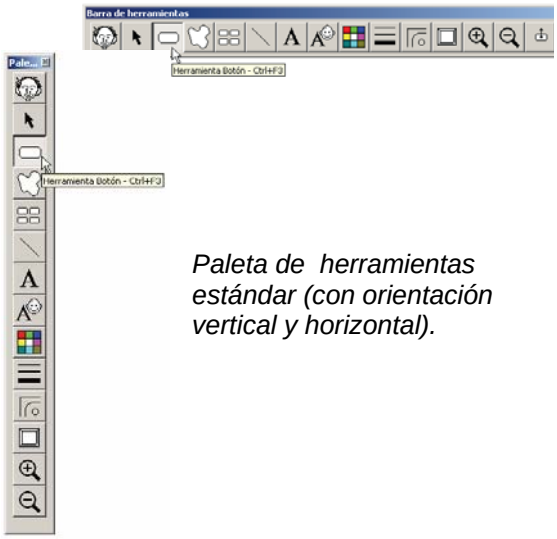
Cómo Crear una Cuadrícula de Botones

1

Primero, debe crear el primer botón para su cuadrícula.

Seleccione la **Herramienta Botón** en la Barra de Herramientas.

Sugerencia: Cambie la orientación de la Barra de Herramientas arrastrando la barra junto a la herramienta de Buscador de símbolos en la parte superior o izquierda de la pantalla.



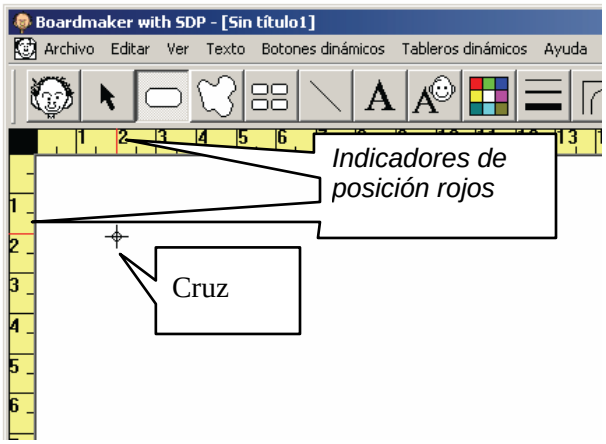
Paleta de herramientas estándar (con orientación vertical y horizontal).

2

Sitúe la cruz en el espacio de trabajo.

Sugerencia: Fíjese en la posición inicial de los indicadores rojos de las reglas para crear un botón con el tamaño que desee.

Nota: Las reglas pueden configurarse para mostrar pulgadas o centímetros. Las unidades de medida se pueden configurar seleccionando **Configuración de impresora (Tamaño del tablero/Regla/ Cuadrícula/Espaciado)** en el menú **Archivo**.

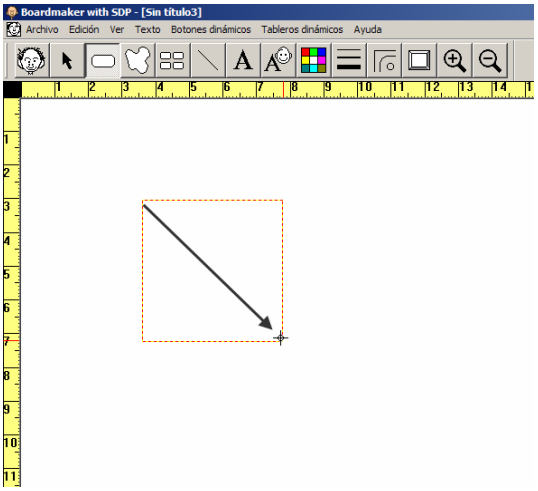


3

Haga clic y arrastre en diagonal para crear un botón. Suelte el botón del ratón cuando consiga el tamaño de botón deseado.

Sugerencia: Para crear un botón cuadrado, mantenga apretada la tecla de Shift mientras arrastra el botón.

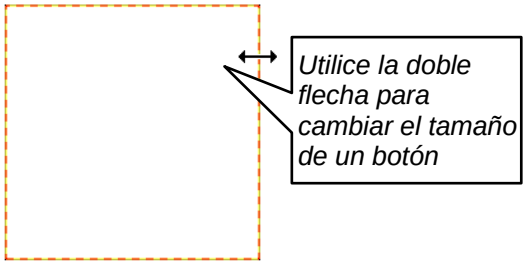
Nota: El cursor se mueve en incrementos de 0.3cm en una cuadrícula invisible. Puede cambiar el espaciado de la cuadrícula seleccionando **Configuración de impresora (Tamaño del tablero/ Cuadrícula/Espaciado)** en el menú **Archivo** o desmarcando la función de **Ajustar a la cuadrícula** en el menú **Ver**.



4

Si es necesario cambiar el tamaño del botón, mueva el puntero sobre cualquier borde o esquina del botón seleccionado hasta que aparezca la doble flecha, como se muestra en la imagen de la derecha. Haga clic y arrastre para cambiar el tamaño del botón.

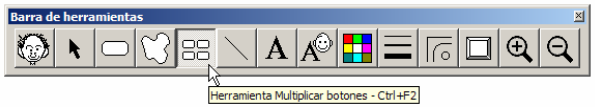
Nota: Una línea discontinua indica que se ha seleccionado un botón.



5

Ahora va a crear copias del botón que ha creado para formar una cuadrícula.

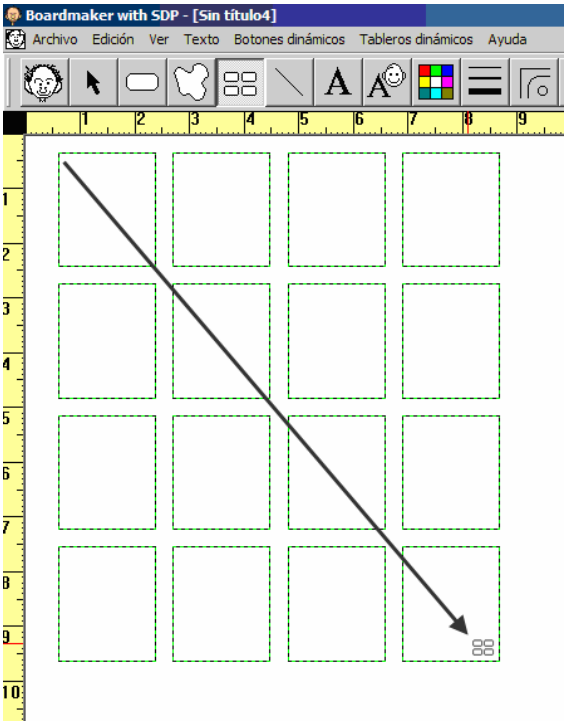
Seleccione la **herramienta de Multiplicar botones**.



6

Sitúe la **herramienta Multiplicar botones** encima del botón. Haga clic y arrastre diagonalmente para desparramar la cuadrícula de botones deseada.

Nota: Si desea cambiar el espaciado entre botones, elimine todos los botones excepto el primero que haya creado, cambia el espaciado para la herramienta Multiplicar botones y arrastre una nueva cuadrícula.

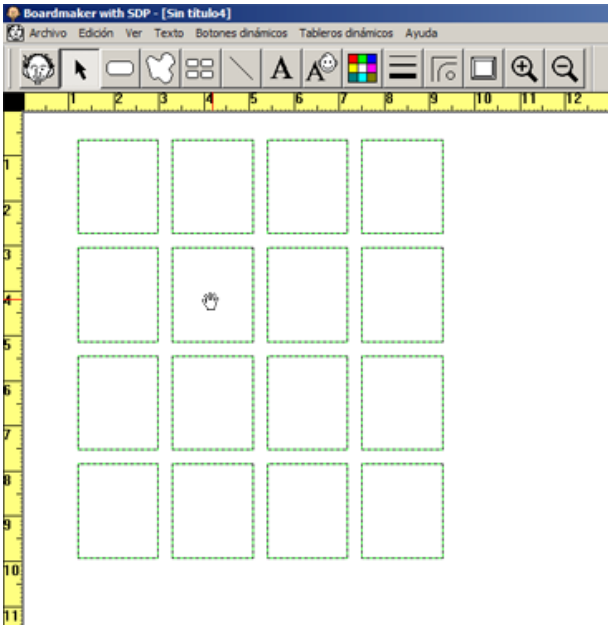


7

Mientras todos los botones aun estén seleccionados*, haga clic sobre y arrastre cualquier botón para reposicionar la cuadrícula entera en el centro de la página.

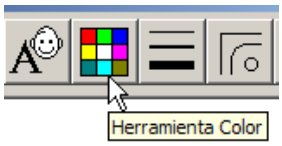
*Si los botones se deseleccionan, vaya al menú **Edición** y elija **Seleccionar todo** (**Ctrl** + A)

Sugerencia: Si crea un layout de tablero que le gustaría usar como plantilla para futuros tableros, por favor consulte el *Apéndice E – Crear un Tablero de Plantilla.*

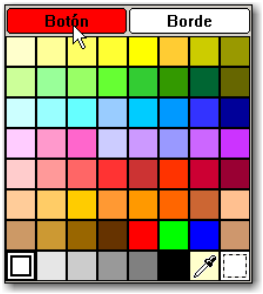


Cómo Cambiar el Tablero o el Color de Fondo de un Botón

Haga clic sobre el fondo del botón o seleccione un botón o grupo de botones.

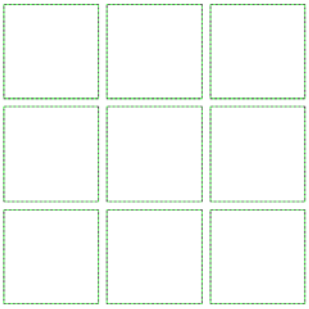


Seleccione la **Herramienta Color**

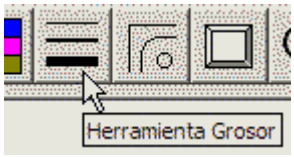


Haga clic en el color deseado de la Paleta de colores.

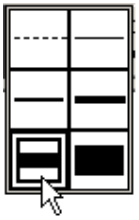
Cómo Cambiar el Grosor de Borde de un Botón



Seleccione un botón o un grupo de botones.



Seleccione la **Herramienta Grosor**.

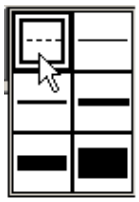


Haga clic en el grosor de borde deseado.

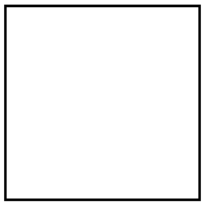
Bordes de Botón Invisibles

La línea discontinua en la **Herramienta Grosor** representa un borde "invisible". Cuando se selecciona, los botones aparecen con una línea gris de puntos y líneas discontinuos que no se imprimirá.

Nota: No confunda la línea discontinua de la **Herramienta Grosor** con los botones de líneas de puntos que se consiguen haciendo clic derecho sobre el botón y seleccionando **Borde de Puntos** del submenú **Propiedades**. (Consulte la sección de *Como Aplicar Bordes Discontinuos a un Botón*).



Seleccionar el borde invisible

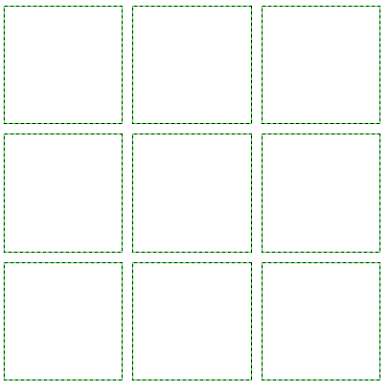


Borde sólido

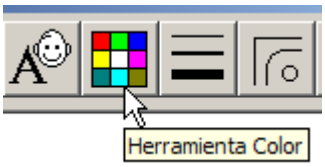
Borde invisible (No se imprimirá)

Borde discontinuo

Cómo Cambiar el Color del Borde del Botón



Seleccione un botón o un grupo de botones.

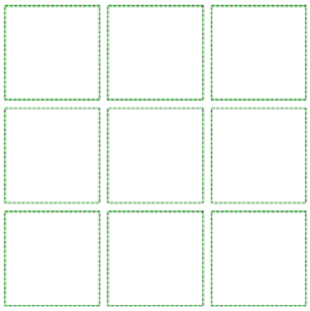


Seleccione la **Herramienta Color**.

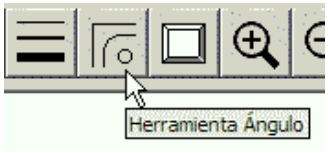
Haga clic en **Borde**, y seleccione el color deseado para el borde.

Sugerencia: Utilice el cuentagotas para seleccionar un color que no aparezca en la paleta haciendo clic sobre cualquier color que aparezca en el tablero.

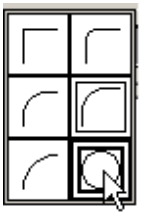
Cómo Cambiar la Forma del Botón



Seleccione un botón o un grupo de botones.



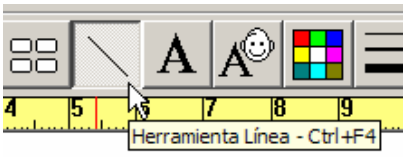
Seleccione la **Herramienta Ángulo**.



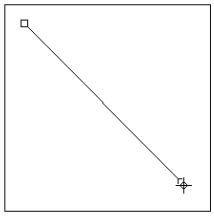
Seleccione el ángulo de borde deseado.

Nota: Si un botón de forma libre es seleccionado, la **Herramienta Ángulo** actuará como una "herramienta polígono". Consulte la sección *Crear un polígono regular desde un botón de forma libre.*

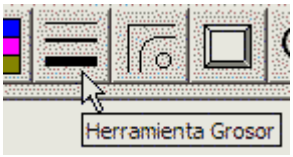
Cómo Dibujar una Línea



Seleccione la **Herramienta Línea**.



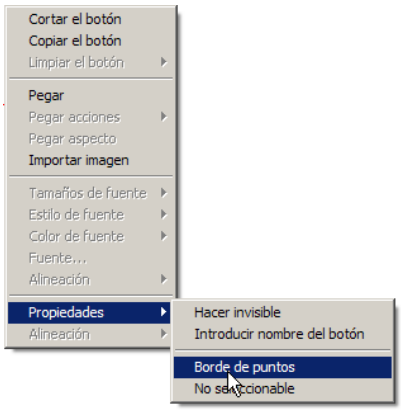
Haga clic y arrastre dentro de un botón o sobre el mismo fondo de tablero para dibujar una línea.



Haga clic en la **Herramienta Grosor** y seleccione el grosor que desea para la línea.

Como Aplicar Bordes Discontinuos a un Botón

Seleccione un botón o un grupo de botones.

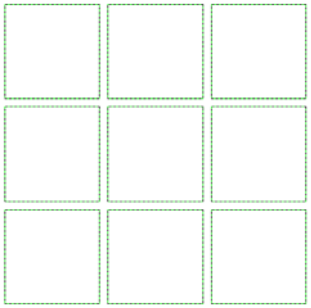


Haga clic derecho sobre un botón y seleccione **Borde de puntos** en el submenú de **Propiedades**. Desmarque está opción para restaurar los bordes continuos.

Los bordes discontinuos son ideales para actividades y hojas de ejercicios donde se tenga que recortar.

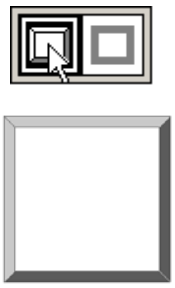
Nota: Las líneas discontinuas también se pueden aplicar a líneas creadas con la herramienta Línea. Los bordes discontinuos quedan mejor con bordes más gruesos (**Herramienta Grosor**).

Cómo Aplicar Sombreado 3-D a los Botones



Seleccione un botón o un grupo de botones.

Seleccione la **Herramienta Sombra.**



Seleccione la caja sombreada para crear botones sombreados en 3-D.

Nota: Las **herramientas Grosor**, **Ángulo** y **Color** se pueden usar para cambiar el aspecto de los botones sombreados.

Cómo Limpiar un Grupo de Botones

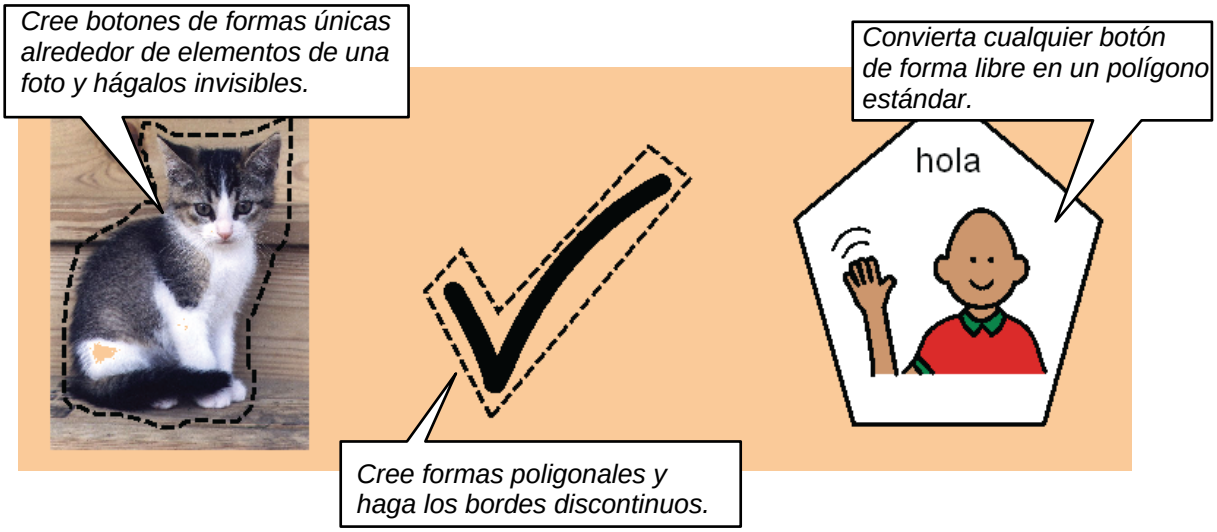
Seleccione un botón o un grupo de botones.

Seleccione **Limpiar** en el menú **Edición** o haga clic derecho en uno de los botones y seleccione **Limpiar botones > Aspecto**.

Los símbolos y texto se borran de los botones.

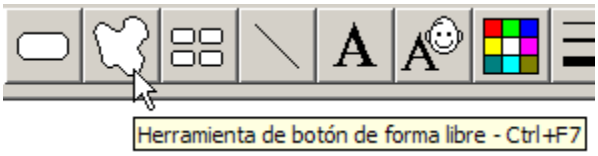
Cómo Dibujar un Botón de Forma Libre

La **herramienta Botón de forma libre** le permite dibujar botones de cualquier forma. Puede utilizar esta herramienta para remarcar partes de un dibujo de fondo, enfatizar algunos botones dándoles una forma única y exclusiva, o simplemente para crear nuevas y divertidas formas.

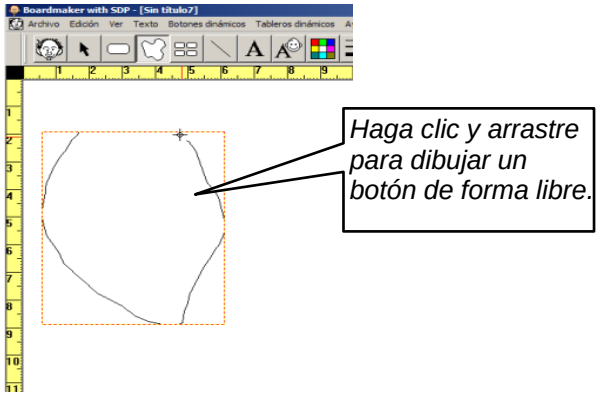


Nota: Un botón de forma libre se comporta exactamente igual que un botón estándar excepto en dos aspectos; no puede tener bordes sombreados y sus esquinas no pueden ser redondeadas.

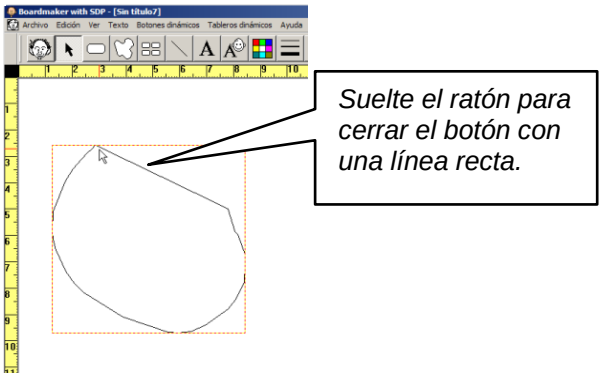
1 Seleccione la **Herramienta de botón de forma libre**.



2 En el fondo del tablero, haga clic y mantenga presionado el ratón. Arrastre el ratón para dibujar el botón de forma libre.



3 Suelte el ratón para cerrar automáticamente el borde del botón con una línea recta entre la posición del ratón y el punto dónde empezó a dibujar el botón de forma libre.

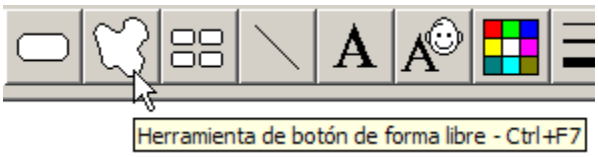


Cómo Dibujar un Botón Poligonal de Forma Libre

1

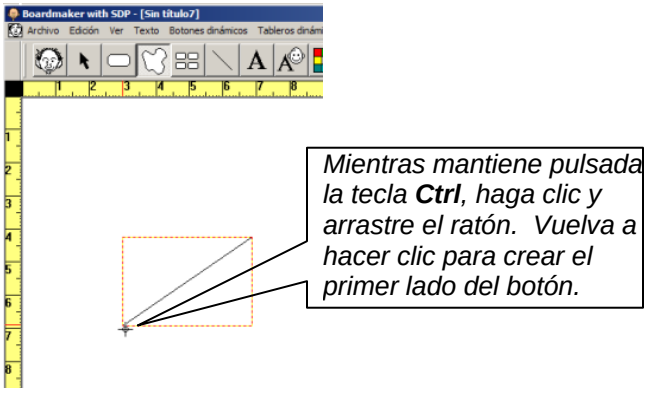
La **Herramienta botón de forma libre** también se puede utilizar para dibujar formas poligonales.

Seleccione la **Herramienta botón de forma libre**.



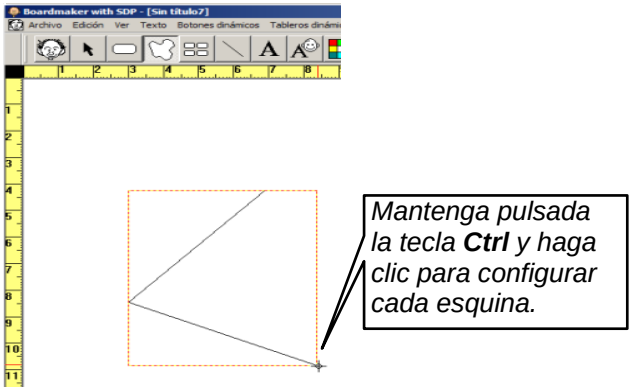
2

Pulse y mantenga pulsada la tecla **Control** (**Ctrl**), haga clic para determinar el punto de partida del botón y arrastre el ratón sin soltar para dibujar el primer lado del polígono. Haga clic para crear ese lado.



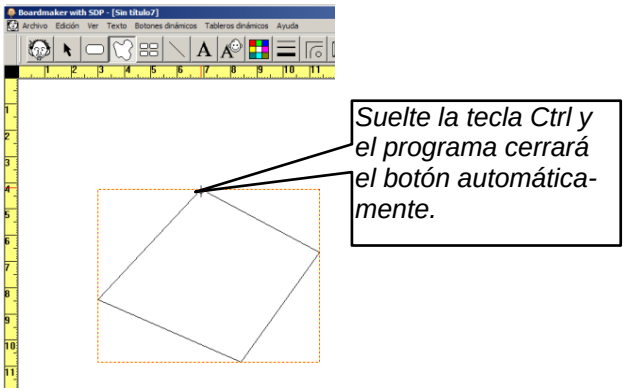
3

Mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**, haga clic donde quiera que se sitúe cada esquina del polígono.



4

Para terminar su botón de forma libre poligonal, haga doble-clic para especificar la posición de la última esquina (o deje de pulsar la teclar **Ctrl**). El programa cerrará el polígono automáticamente.

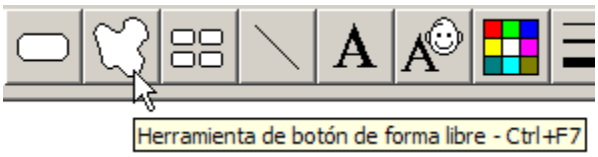


Cómo Dibujar un Botón con Lados Rectos y de Forma Libre

1

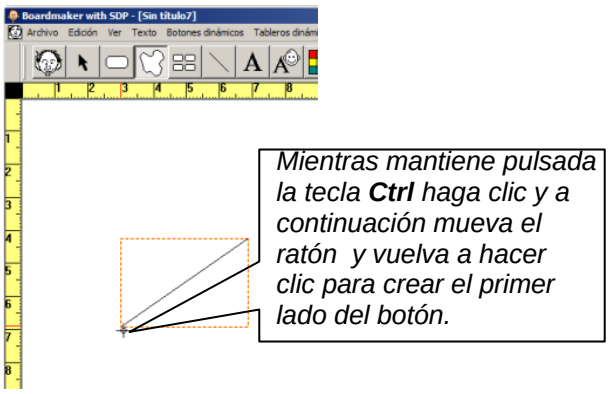
La **Herramienta Botón de forma libre** también se puede utilizar para dibujar botones que tienen lados rectos y de forma libre.

Seleccione la **Herramienta Botón de forma libre**.



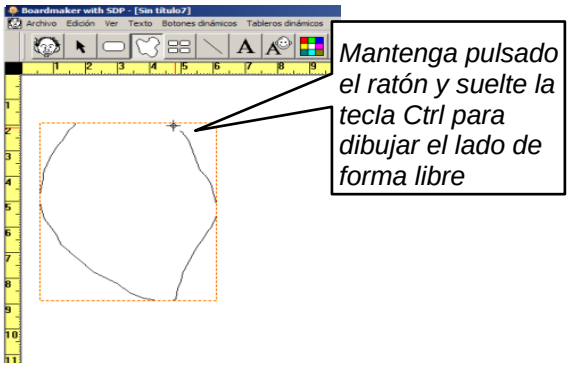
2

Presione y mantenga apretada la tecla **Ctrl**, haga clic y arrastre el ratón para dibujar el primer lado del polígono.



3

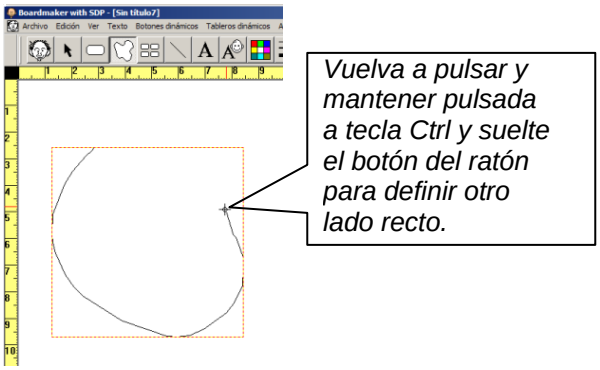
Ahora, mientras sigue manteniendo pulsado el botón, suelte la tecla **Ctrl**. Mueva el ratón para dibujar un lado de forma libre.



4

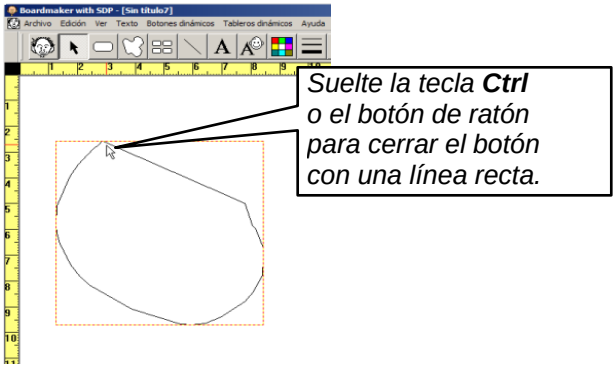
Para dibujar un lado recto otra vez, pulse y mantenga pulsada la tecla Ctrl y suelte el botón del ratón. Haga clic para modificar la próxima esquina.

Alterne entre mantener pulsada la tecla **Ctrl** y el botón del ratón para alternar entre dibujar lados rectos y lados de forma libre.



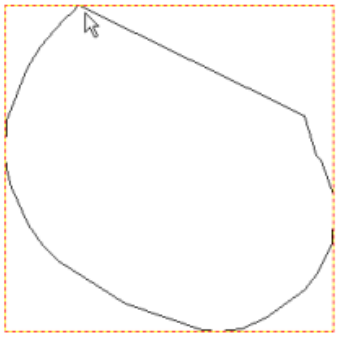
5

Para terminar con su botón de forma libre, suelte el botón del ratón y la tecla Ctrl. El programa automáticamente cerrará el polígono.

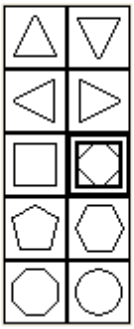


Cómo Crear un Polígono Regular Desde un Botón de Forma Libre

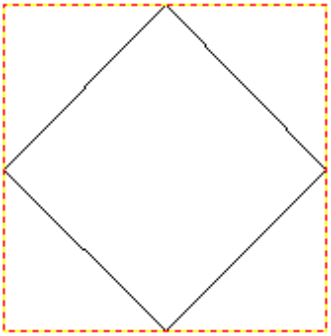
Aunque es posible dibujar manualmente polígonos regulares (como son triángulos y hexágonos) usando los métodos descritos en la sección *Dibujar un botón de forma libre poligonal*, puede ser difícil que salgan bien. Por tanto el programa ofrece una manera de convertir cualquier botón de forma libre en un polígono regular usando la **Herramienta Ángulo**.



Seleccione un botón de forma libre.



Seleccione la **Herramienta Ángulo**; entonces seleccione una forma.



El botón de forma libre aparecerá con la nueva forma.

Sugerencia: Mantenga la tecla de **Shift** pulsada mientras selecciona una forma para crear un polígono regular (todos los lados medirán lo mismo).

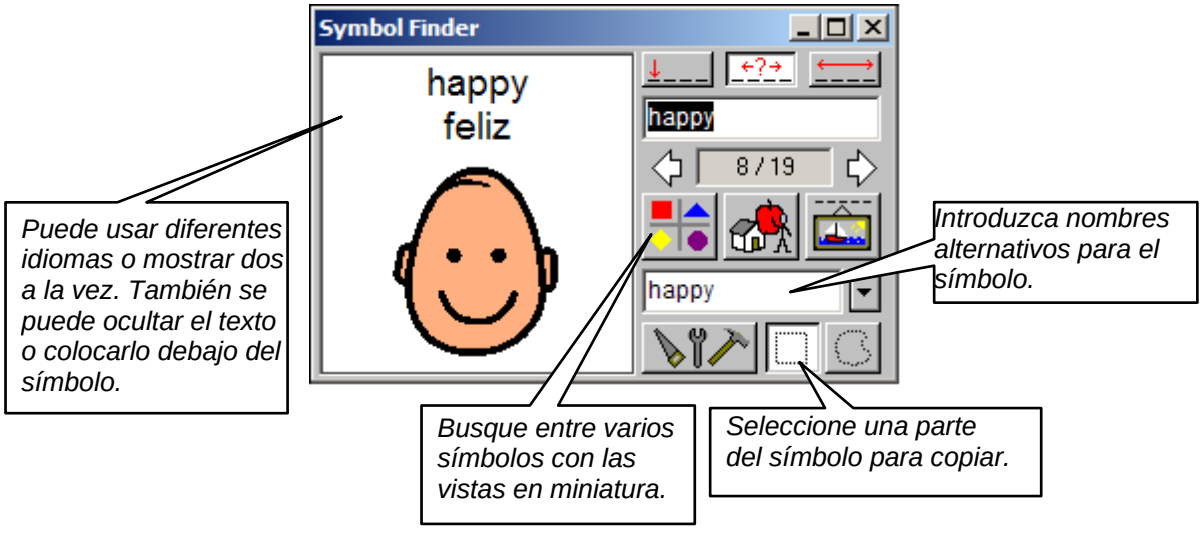
Capítulo 2
Cómo Utilizar el Buscador de Símbolos

Resumen del Capítulo

El Buscador de símbolos le permite buscar rápidamente los símbolos que desee y copiarlos a botones u otros programas. Puede cambiar el texto encima de un símbolo o utilizar otro idioma fácilmente. Esta sección le enseñará cómo usar las diferentes funciones del Buscador de símbolos para que pueda acceder a los símbolos y texto que desea fácilmente.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Buscar símbolos
- Cambiar el nombre de un símbolo
- Configurar el tamaño de fuente del Buscador de símbolos
- Cambiar la configuración del Buscador de símbolos
- Copiar un símbolo en un botón
- Usar el menú de Nombres de símbolo alternativos
- Editar la lista de nombres de un símbolo
- Usar idiomas diferentes con los símbolos
- Seleccionar la Opción de visualización para los nombres de símbolos

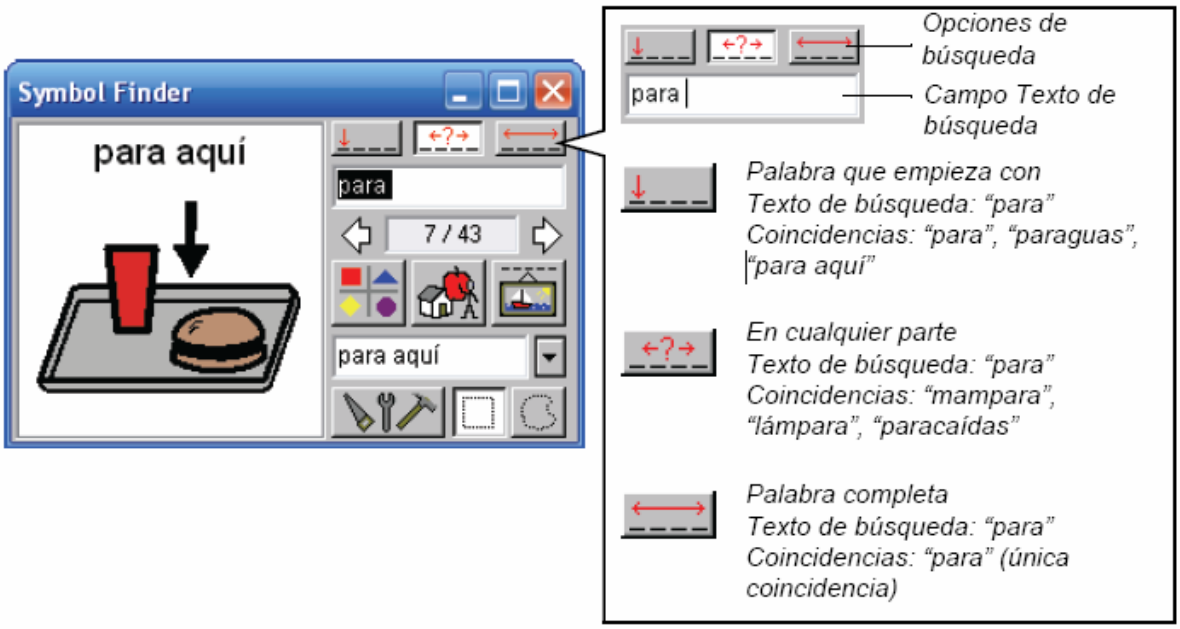


Buscar Símbolos

1

Seleccione el botón **Opción de búsqueda por nombre**. El Buscador de símbolos buscará símbolos que se correspondan con el texto introducido

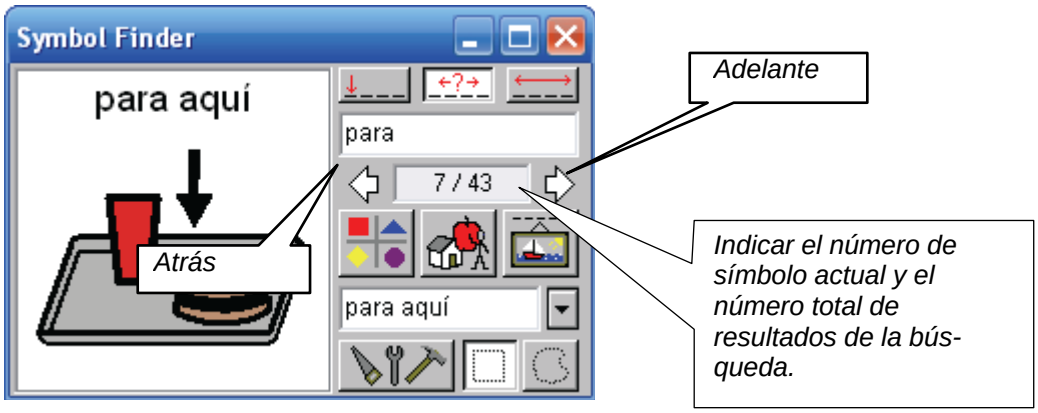
Escriba el nombre del símbolo que desea encontrar.



2

Los símbolos que se correspondan con su texto se pueden mostrar uno a la vez en la ventana del Buscador de símbolos o en una ventana de elemento emergente con 49 imágenes en vista en miniatura.

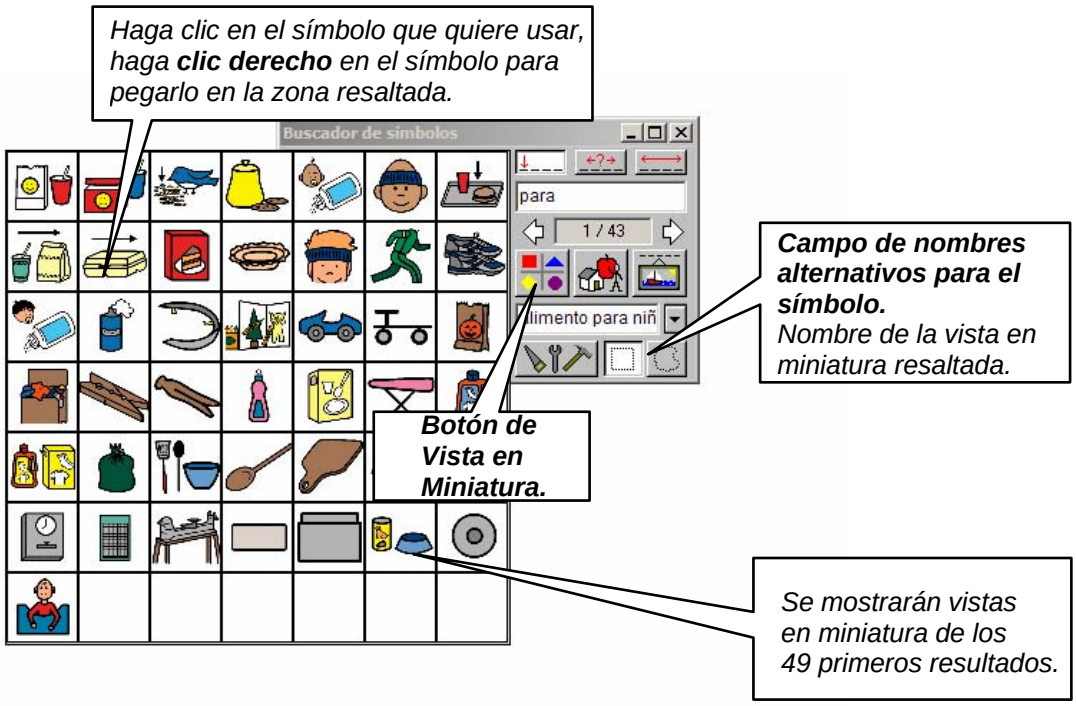
Buscar Símbolos Uno a Uno



Si el primer símbolo que aparece no es correcto, use las **flechas de Atrás/Adelante** o las flechas de dirección derecha e izquierda de su teclado para encontrar el símbolo adecuado.

3

Buscar Símbolos Usando las Vistas en Miniatura



Haga clic en el botón de **Vistas en miniatura** (**Ctrl + T**) para visualizar las vistas en miniatura de todos los símbolos que coincidan con su búsqueda.

Puede usar las **flechas de Atrás/Adelante** o las flechas de dirección de su teclado para pasar de pantalla de vistas en miniatura. Haga clic sobre la imagen del símbolo que desee utilizar.

Nota: A medida que pasa el cursor por encima de cada vista en miniatura, aparecerá el nombre del símbolo en el **campo de Nombres alternativos del símbolo**.

Sugerencia: Haga clic derecho sobre una vista en miniatura para pegarla en el botón seleccionado. La ventana de vistas en miniatura permanecerá abierta para que pueda seguir haciendo clic derecho sobre las vistas en miniatura y pegándolas en los botones vacíos.

Cómo Buscar Símbolos Usando Categorías

Si está trabajando en un tablero basado en un tema, por ejemplo el desayuno o la ropa, puede encontrar el símbolo que desee haciendo una búsqueda por categoría, que será más rápido que buscar cada símbolo uno a uno. Puede configurar el Buscador de símbolos para que busque y muestre sólo aquellos símbolos dentro de una categoría concreta.

Las búsquedas por categoría se explican con más detalle en el *Capítulo 3- Trabajar con el texto del botón*.

.

Copiar un Símbolo en un Botón

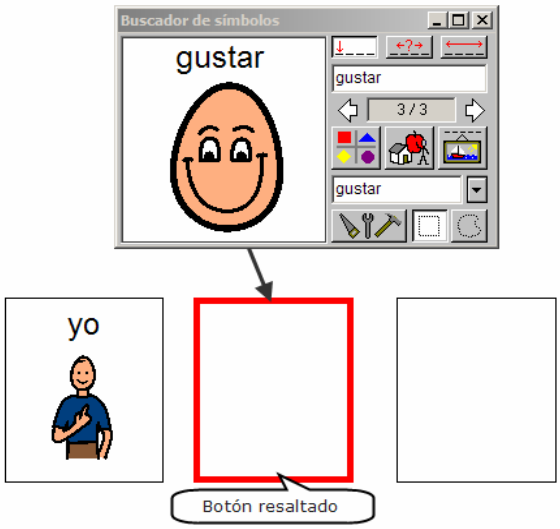
Colocación Automática

El Buscador de símbolos seleccionará el primer botón vacío del tablero.

Al pulsar la tecla **Entrar** en el teclado, de manera automática se colocará el símbolo actual en el botón seleccionado.

Una vez el símbolo se haya colocado, el próximo botón vacío será seleccionado.

Nota: Si no hay botones vacíos, el Buscador de símbolos intentará colocar el símbolo en el fondo del tablero.



---------- o ----------

Colocación Manual

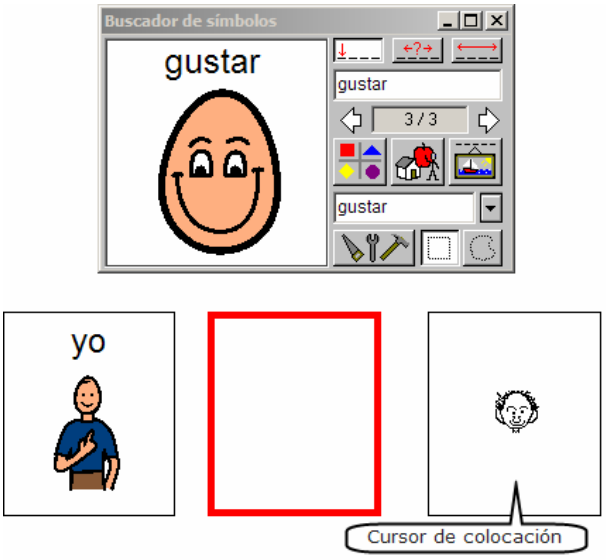
También puede colocar el símbolo en cualquier botón del tablero, no sólo en el que esté seleccionado.

Usando el **Cursor de colocación,** haga clic en el botón donde quiere que se coloque el símbolo.

Nota: El próximo botón vacío que siga al botón sobre el que acaba de hacer clic, será seleccionado para la colocación automática.

Por favor consulte el *Capítulo 4 – Trabajar con los Símbolos de un tablero* para más información sobre borrado, sustitución, o adición de múltiples símbolos a un botón.

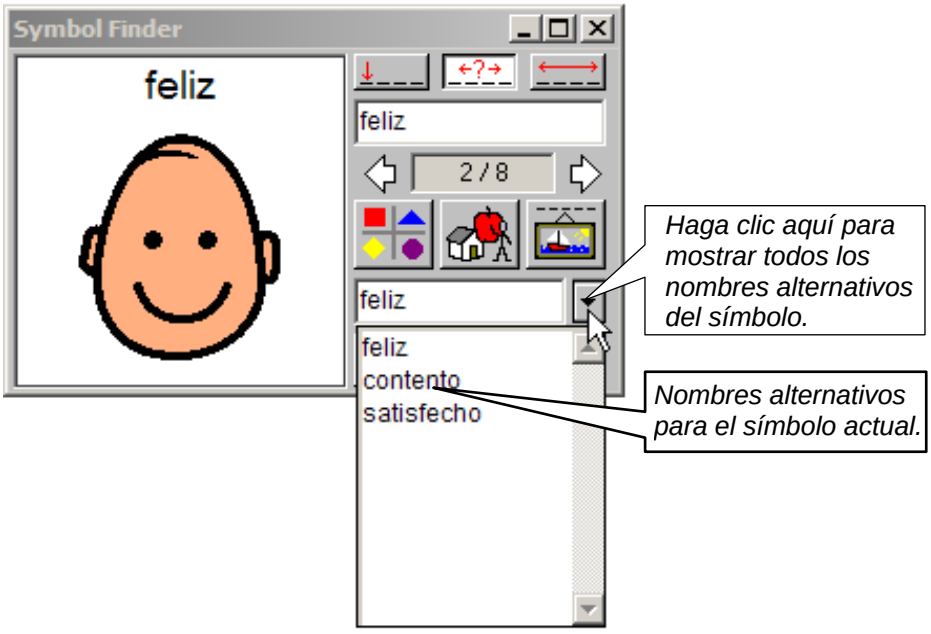
Sugerencia: Con el **Cursor de colocación**, puede hacer clic y arrastrar para crear un recuadro en el cual se colocará el símbolo. Es una manera fácil de dimensionar y posicionar un símbolo dentro de un botón o en el fondo del tablero.



Cómo Añadir Símbolos al Buscador de Símbolos

Puede crear su propia biblioteca de símbolos añadiendo símbolos, gráficos o fotos al Buscador de símbolos. Por favor consulte el *Capítulo 8 – Añadir nuevos símbolos o fotos al Buscador de símbolos*.

Usar el Menú de Nombres de Símbolo Alternativos

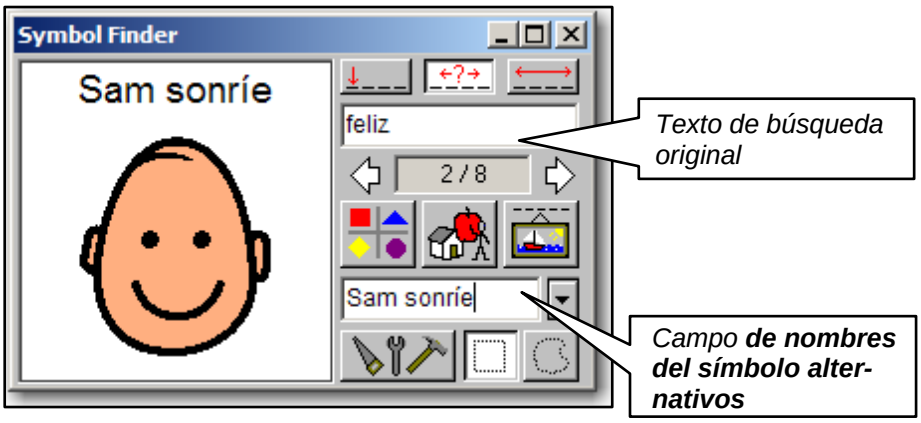


Muchos símbolos tienen nombres alternativos (sinónimos). Si busca cualquiera de estos nombres alternativos, el símbolo aparecerá en el Buscador de símbolos con ese nombre encima.

Si quiere usar un nombre alternativo para un símbolo, haga clic en el triángulo negro y selecciones el nombre del menú desplegable.

Nota: Cambiar el texto usando el campo de **Nombres de símbolo alternativos** es un cambio con efecto esa única vez y no modificará el nombre original del símbolo.

Cómo Hacer un Cambio de Nombre de Símbolo que se Aplique Sólo esa única Vez

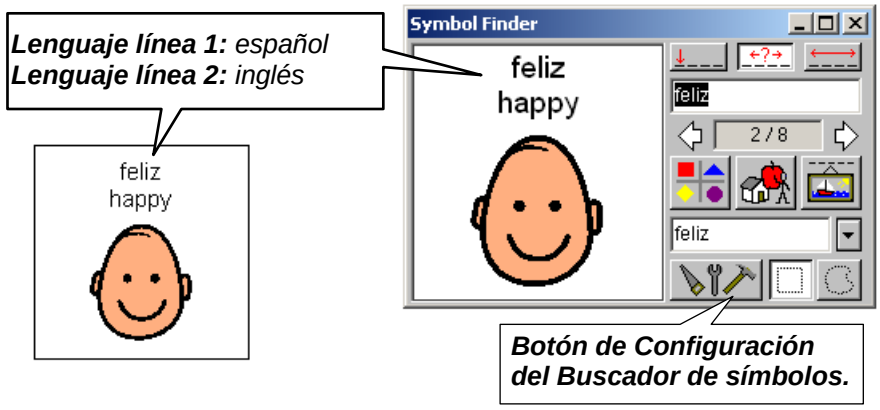


Puede cambiar el texto que aparece encima de un símbolo escribiendo en el campo de **Nombres de símbolo alternativos.** A medida que escribe el texto, automáticamente aparecerá encima del símbolo.

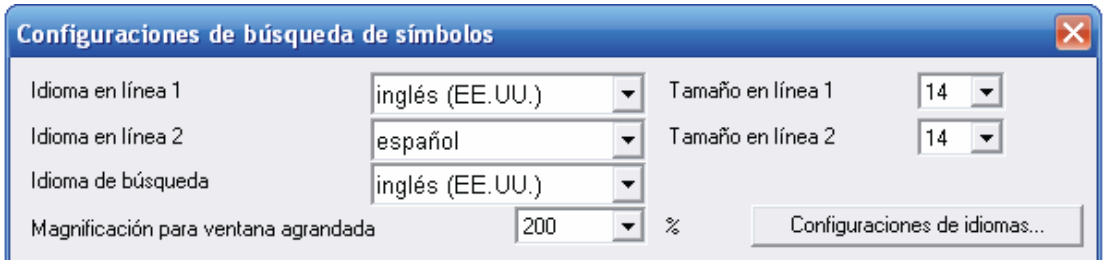
Nota: Cambiar el texto usando el campo de Nombres de símbolo alternativos es un cambio que afecta esa única vez y no modificará el nombre original de ese símbolo.

Cómo Usar Diferentes Idiomas con los Símbolos

Las bibliotecas SPC que vienen con su software están traducidas en muchos idiomas. Puede cambiar el idioma utilizado, añadir una línea de segundo idioma, o configurar un idioma distinto para la búsqueda de símbolos.



1 Haga clic en el botón de **Configurar Buscador de símbolos.**



2 Utilice los menus desplegables para seleccionar los idiomas deseados para el **Lenguaje de la línea 1** y/o el **Lenguage de la línea 2**.

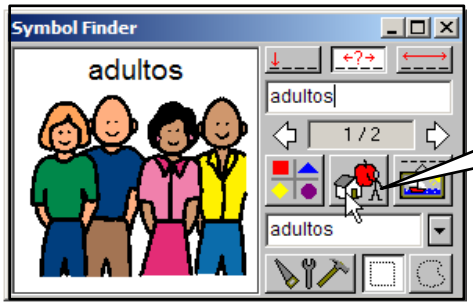
Haga clic en el botón de **Aceptar** cuando haya terminado.

Cambiar el **Lenguage de la línea 1** cambia el **Lenguage de búsqueda** para poderse corresponder. Puede configurar el **Lenguaje de búsqueda** independientemente tras configurar el **Lenguaje de la línea 1** (mirar arriba; un Anglosajón puede crear un tablero para un Hispano parlante).

Nota: Algunos idiomas requieren fuentes especiales y font scripts para mostrar el texto correctamente. Las fuentes y scrips para los idiomas de Europa del este están disponibles con Windows 2000 y superiores si el **Apoyo Multi-idioma** está activado en la configuración de Windows. Consulte *Activar Apoyo Multi-Idioma* en **Temas de Ayuda** en el menú **Ayuda**.

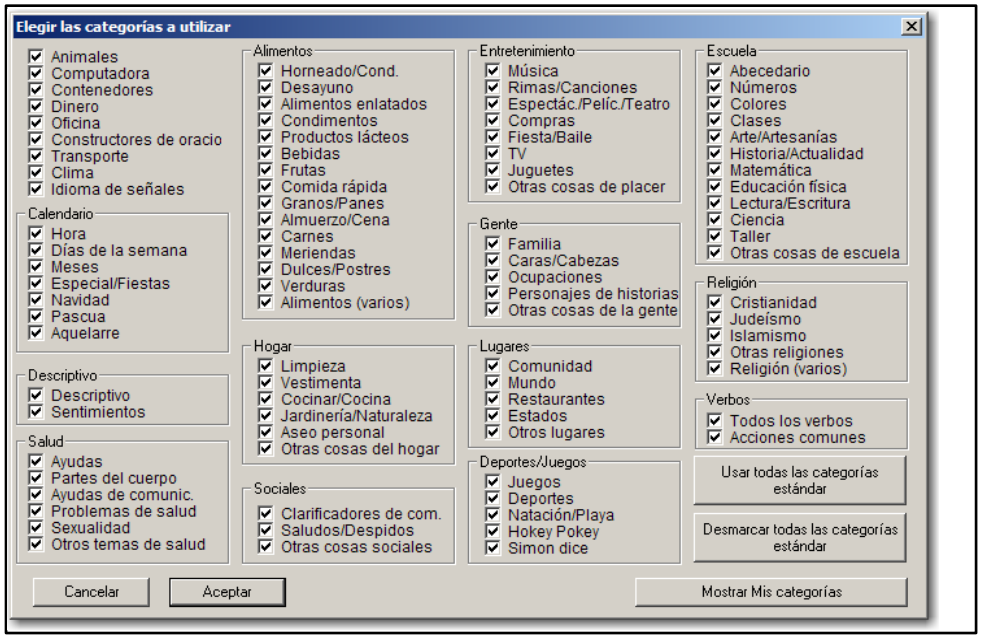
Cómo Seleccionar una Categoría de Búsqueda

1

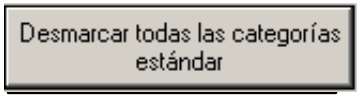


Botón Seleccionar categorías
Haga clic aquí para seleccionar Una categoría para buscar o Visualizar.

2



Marca todas las categorías



Desmarca todas las categorías

Muestra/selecciona las categorías del usuario

Cancela cualquier cambio de selección.

Cierra la ventana de Categorías.

Haga clic en **Desmarcar todas las categorías estándar** para desmarcar todas las selecciones de categoría.

Marque cualquier categoría o categorías en las que quiere buscar. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

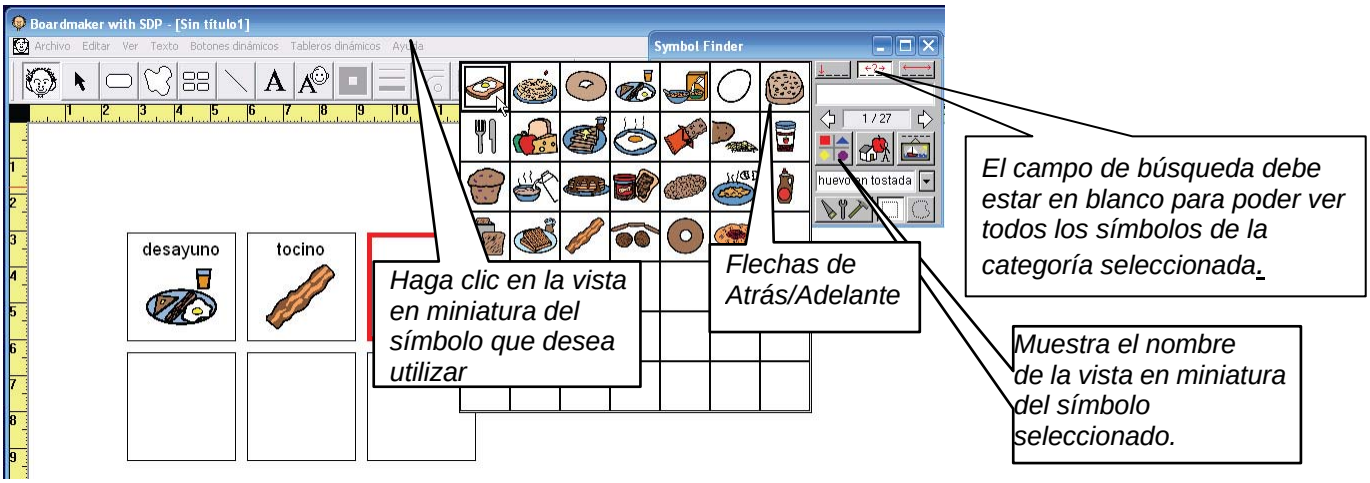
Cómo Trabajar con una Categoría de Búsqueda

Detalles del Buscador de Símbolos

Una vez haya seleccionado una categoría de búsqueda, sólo aquellos símbolos asignados a esa categoría estarán disponibles en el Buscador de símbolos.

Cómo Usar las Vistas en Miniatura

Las categorías de búsqueda funcionan mejor con las vistas en miniatura. Las vistas en miniatura le permiten ver hasta 49 símbolos a la vez de la categoría seleccionada. Esto le permitirá encontrar rápidamente los símbolos que quiera utilizar. Utilice la **flecha de Siguiente** para visualizar las 49 siguientes vistas en miniatura.

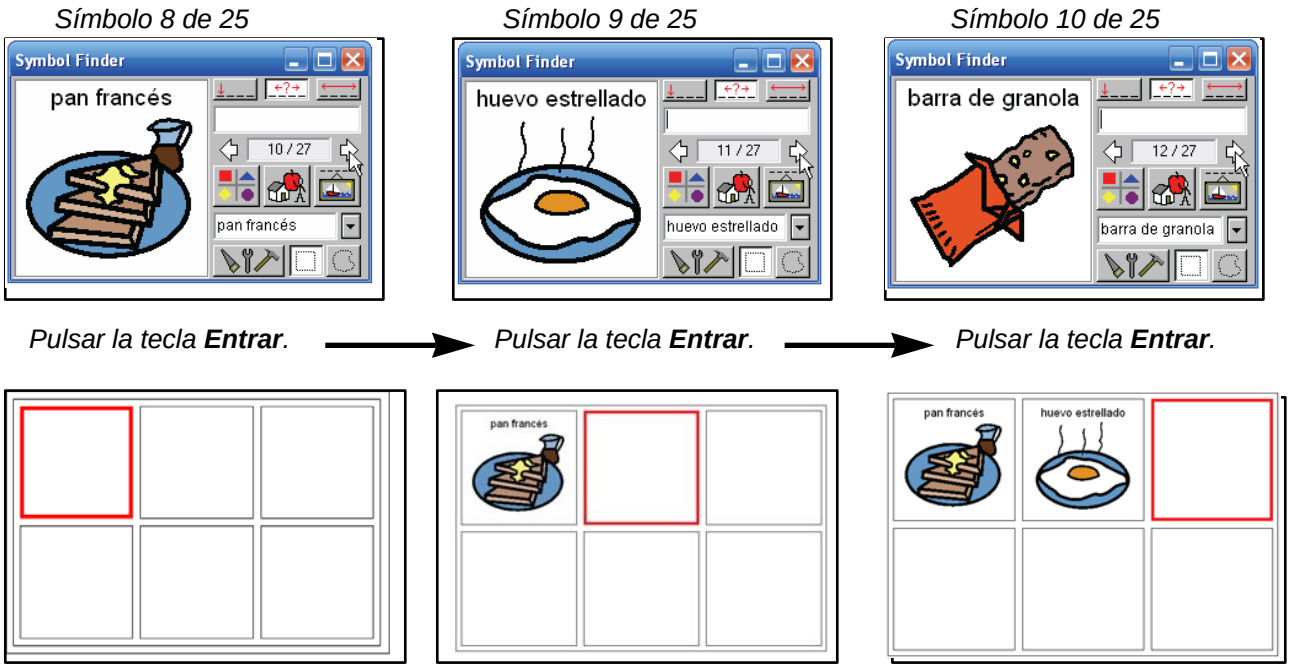


Llenar un Tablero Temático Rápidamente

Hay dos métodos para llenar rápidamente un tablero temático con símbolos de una categoría de búsqueda específica. En los ejemplos que se encuentran a continuación, la categoría “Desayuno” está seleccionada.

Método 1- La tecla Entrar y Colocación Automática

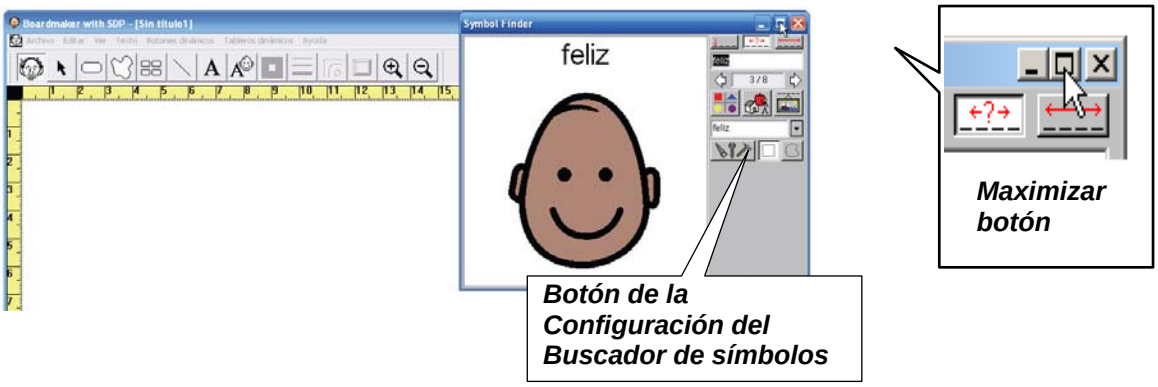
Pulsar la tecla **Entrar** del teclado repetidamente llena los botones con símbolos de la categoría “desayuno” en el orden en que aparecen en esa misma categoría. Utilice la tecla de dirección Derecha del teclado para saltarse los símbolos no deseados.



Método 2 – Haga clic derecho sobre una vista en miniatura y colocación automática

Haga clic derecho sobre una vista en miniatura para pegarla en el botón actualmente seleccionado. La ventana de vistas en miniatura permanecerá abierta para que pueda seguir haciendo clic derecho sobre las vistas en miniatura que desee insertar en los botones vacíos.

Cómo Aumentar el Tamaño de la Ventana del Buscador de Símbolos



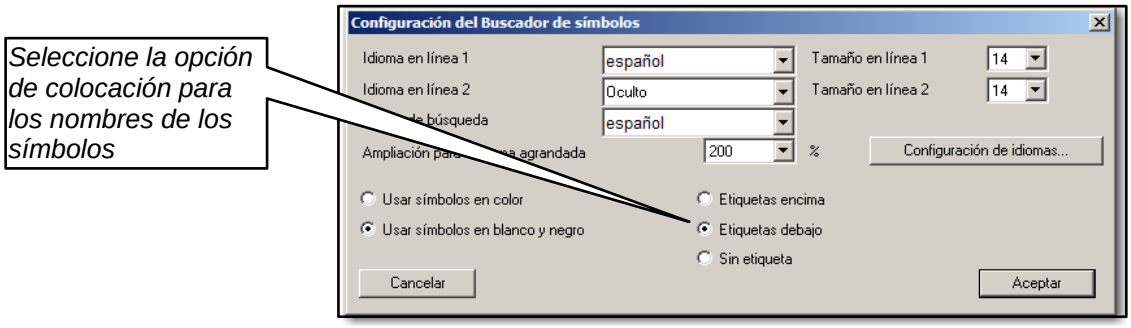
El Buscador de símbolos puede agrandarse para que los símbolos se vean más grandes. Esto es útil cuando utilice el Recuadro/Lazo.

Para aumentar el tamaño del Buscador de símbolos, haga clic sobre el botón Maximizar. El botón Maximizar es sustituido por el botón Restaurar y se utiliza para que el Buscador de símbolos recupere su tamaño normal.

Puede configurar el tamaño del Buscador de símbolo agrandado haciendo clic en el botón de Configurar **Buscador de símbolos**, seleccionando una magnificación en **Magnificación para ventana agrandada** en la ventana emergente de Magnificación**.**

Cómo Seleccionar la Opción de Colocación para los Nombres de los Símbolos

El Buscador de símbolos puede ser configurado para mostrar los nombres de símbolo encima del símbolo, debajo, o no mostrarse.



Para cambiar la opción de colocación para los nombres de los símbolos, haga clic en el botón **Configurar Buscador de símbolos** y seleccione la opción deseada.

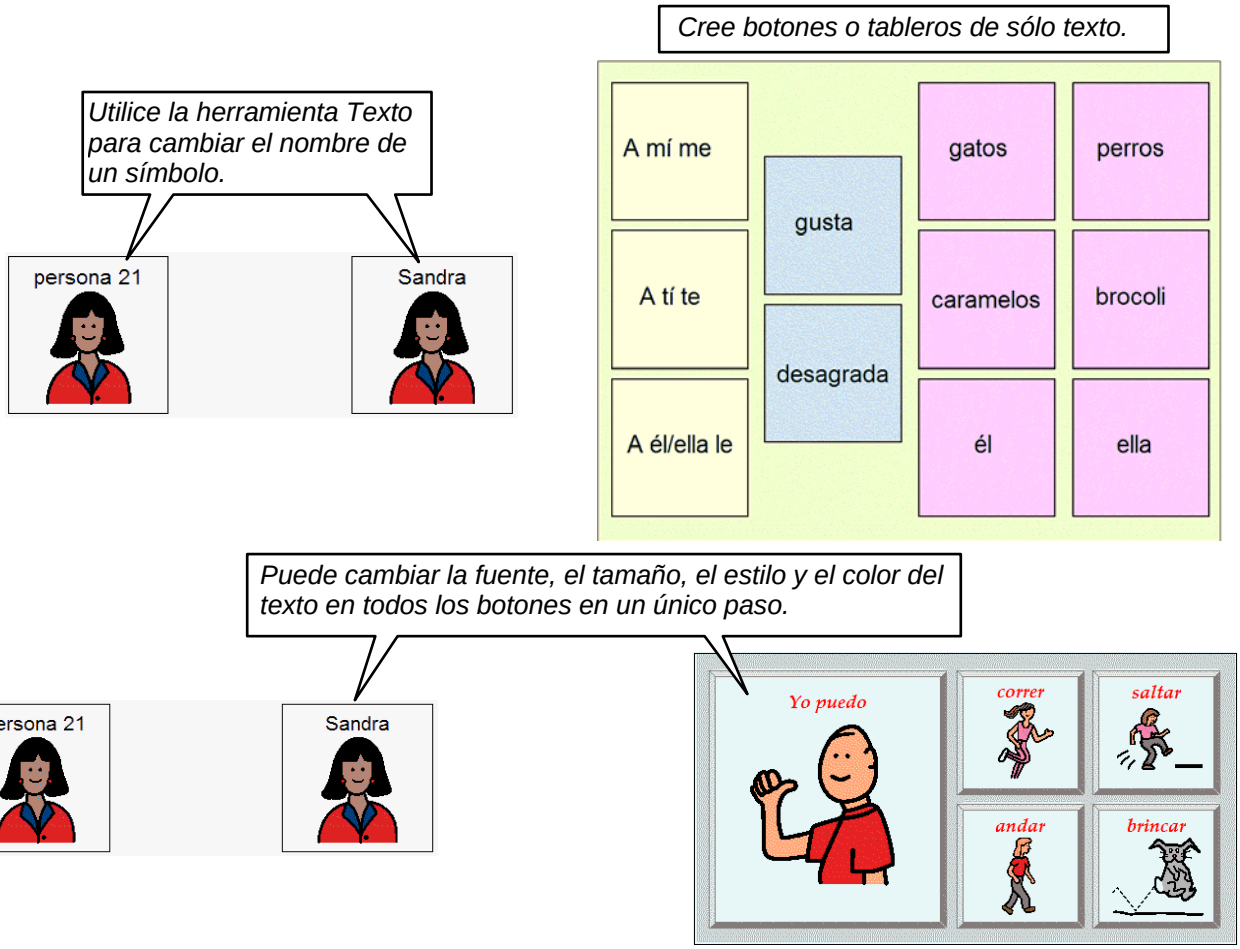
Nota: Cuando la opción **Sin etiqueta** está seleccionada, la configuración de la **línea 1** y **línea 2** de lenguaje se mantiene, pero aparece en gris y no se pueden seleccionar.

Capítulo 3
Trabajar con el Texto del Botón

Resumen del Capítulo

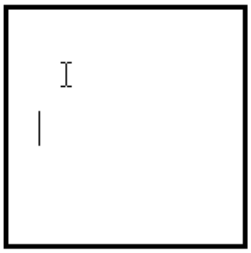
Puede usar la **Herramienta Texto** y el menú Texto para editar el texto que se encuentra encima de un símbolo o añadir texto directamente a un botón o al fondo. Este capítulo le enseñará cómo trabajar con el texto en sus tableros. Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Añadir texto con la **Herramienta Texto**
- Editar los nombres de los símbolos con la **Herramienta Texto**
- Configurar la fuente, estilo y tamaño del texto
- Cómo cambiar la alineación del texto
- Reposicionar campos de texto
- Cambiar el color del texto
- Cambiar la configuración del texto en varios botones



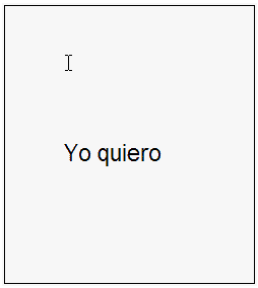
Cómo Añadir Texto con la Herramienta Texto

Seleccione la **Herramienta Texto**



Haga clic con el cursor de texto donde quiera.

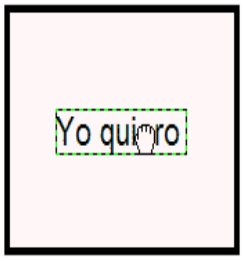
El cursor de inserción intermitente indica su posición en el campo de texto.



Escriba el texto.

Cómo Reposicionar los Campos de Texto

Seleccione la **Herramienta Puntero**.



Haga clic y arrastre el campo de texto a una nueva posición. También puede utilizar las teclas de dirección del teclado para mover el texto.

Sugerencia: También puede hacer clic y arrastrar encima o debajo de un campo de texto de varias palabras para redimensionar el bloque de texto.

Cómo Editar el Nombre de un Símbolo con la Herramienta Texto

Seleccione la **Herramienta Texto**.

Haga clic con el cursor de texto en el nombre del símbolo, y escriba el nuevo nombre.

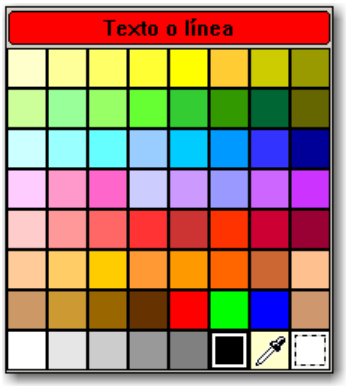
Nota: La primera vez que haga clic en un campo de texto con el cursor de texto el campo entero sera seleccionado. El segundo clic coloca el cursor de inserción. Un doble clic selecciona una única palabra.

Sugerencia: Haga **clic derecho** sobre cualquier texto con el puntero y seleccione **Editar Texto** desde el menú contextual para editar el texto. Mueva el cursor de texto fuera del texto y haga **clic derecho** de nuevo para seleccionar la **Herramienta Puntero.**

Cómo Cambiar el Color del Texto

Seleccione el campo de texto con la **Herramienta Texto** o la **Herramienta Puntero**.

Seleccione la **Herramienta Color**.



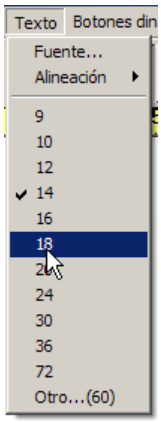
Haga clic en el color deseado de la Paleta de colores.

Sugerencia: Puede cambiar el color del texto con la **Herramienta Puntero** haciendo **clic derecho** sobre el texto y seleccionando el color desde el submenú de **Color de fuente**.

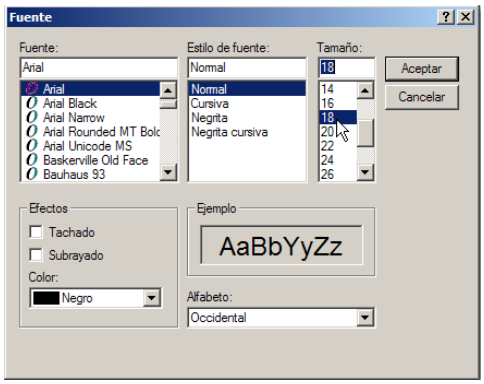
Sugerencia: Utilice el cuentagotas para determinar un color personalizado para el texto haciendo clic sobre cualquier color del tablero.

Cómo Configurar la Fuente, el Estilo y el Tamaño

Seleccione el texto a ser cambiado usando la **Herramienta Texto** o la **Herramienta Puntero**.



El tamaño de fuente puede configurarse dentro del menú **Texto**.

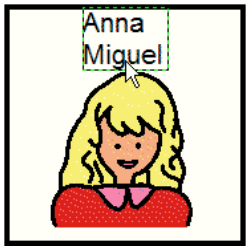


Seleccione **Fuente** en el menú **Texto** para cambiar la configuración de la **Herramienta Texto** o un campo de texto seleccionado.

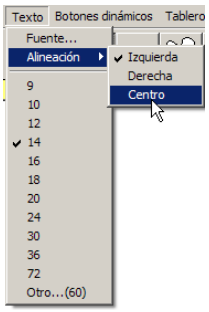
Nota: Puede cambiar la fuente, estilo y tamaño predeterminados con la **Herramienta Texto** haciendo primero doble clic en la **Herramienta Texto**, y entonces seleccionando **Fuente** en el menú **Texto** y hacienda los cambios deseados.

Sugerencia: Puede aumentar o reducir rápidamente el tamaño de fuente un nivel usando los atajos de teclado. **Ctrl**. + "+" incrementará el tamaño, y **Ctrl**. + "-" lo disminuirá.

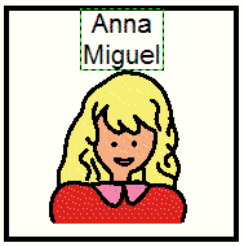
Cómo Cambiar la Alineación del Texto



Seleccione el campo de texto usando la **Herramienta Texto** o **Herramienta Puntero**.



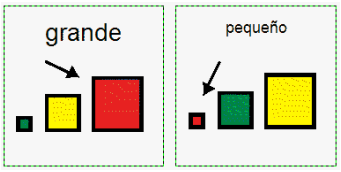
Seleccione la alineación deseada desde el submenú **Alineación** en el menú de **Texto**.



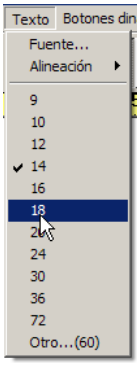
El texto en este ejemplo está ahora centrado.

Sugerencia: Puede cambiar la alineación del texto con la **Herramienta Puntero** haciendo **clic derecho** en el texto y seleccionando la configuración deseada del submenú **Alineación**.

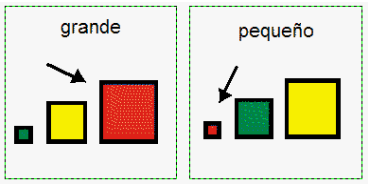
Cómo Cambiar la Configuración del Texto en Varios Botones



Selecciones los botones cuyo texto será cambiado.



Haga los cambios deseados en el menú **Texto**.



Todos los botones seleccionados reflejarán el cambio de texto.

Nota: Si está aumentando mucho el tamaño del texto en sus botones, el texto puede que aparezca debajo de la parte superior de algunos símbolos. Puede que sea necesario redimensionar o reposicionar algunos símbolos dentro de sus botones para evitar que se corte el texto.

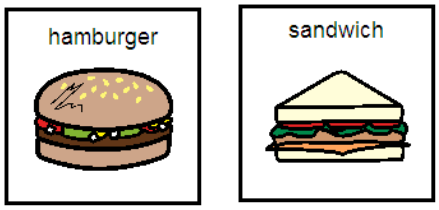
Capítulo 4
Trabajar con los Símbolos en el Tablero

Resumen del Capítulo

El símbolo en un botón se puede cambiar, añadir, redimensionar, mover o eliminar fácilmente. Este capítulo le mostrará cómo manipular los símbolos y cómo crear sus propios símbolos.
Se van a cubrir los siguientes apartados:

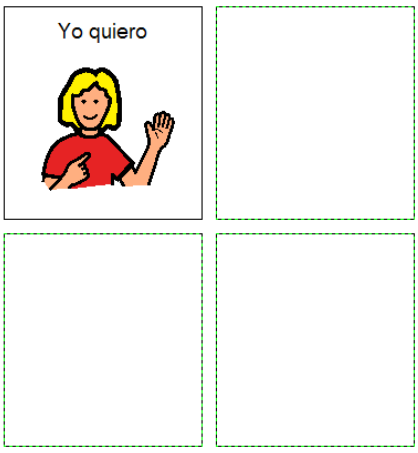
- Reemplazar el símbolo de un botón por otro
- Cambiar el tamaño y la posición de un símbolo
- Borrar imágenes y texto de los botones seleccionados
- Añadir un símbolo adicional a un botón
- Usar una parte de un símbolo

Reemplace rápidamente el símbolo y el texto de un botón.



Ponga varios símbolos en un botón para crear un nuevo símbolo.

Despeje rápidamente el contenido de cualquier botón seleccionado.

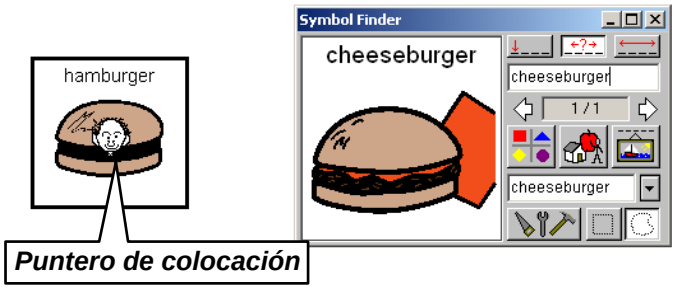


Cómo Reemplazar el Símbolo de un Botón por Otro

1

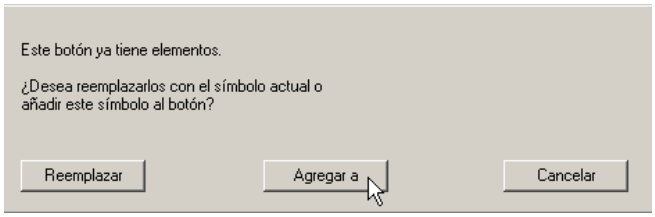
Busque un nuevo símbolo en el Buscador de Símbolos.

Use el **Puntero de colocación** para hacer clic sobre el botón cuyo símbolo será reemplazado.



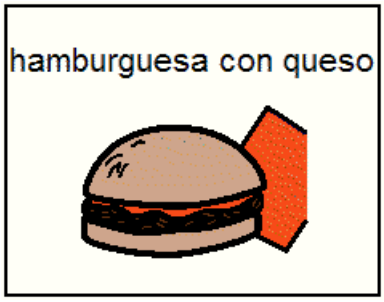
2

Haga clic en el botón **Reemplazar** para confirmar la acción.



3

El nuevo símbolo y texto reemplazarán a los anteriores.

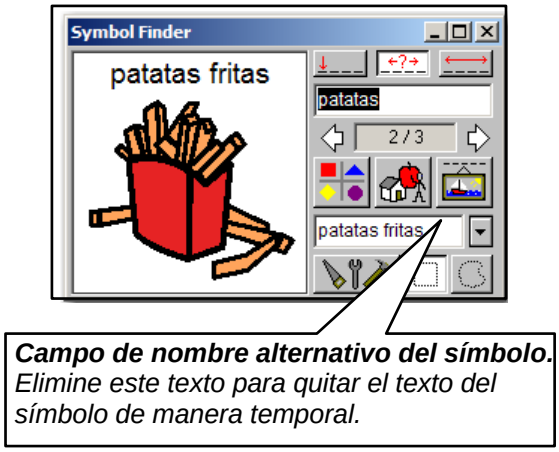


Cómo Añadir un Símbolo Adicional a un Botón

1

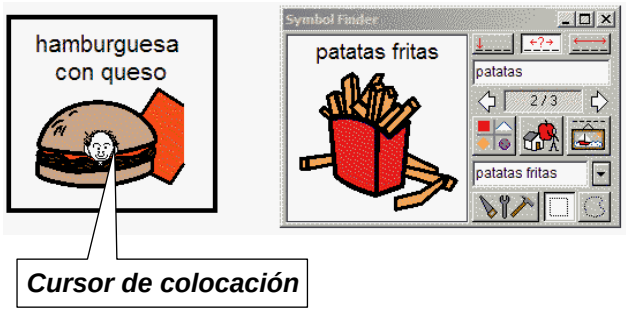
Busque el símbolo que desea añadir.

Pulse la tecla Tab para desplazarse hasta el campo de **Nombre de símbolo alternativo**, y entonces pulse la tecla de **Borrar** o **Suprimir** para quitar el texto del símbolo (ya que no desea un nombre de símbolo adicional en el botón).



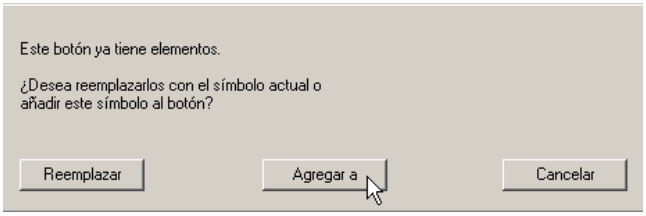
2

Use el **puntero de colocación** para hacer clic en el botón que recibirá el símbolo adicional o haga clic y arrastre un recuadro que determinará el tamaño y posición del símbolo adicional.



3

Haga clic en el botón **Agregar a** para confirmar la acción de añadir el símbolo.



4

El nuevo símbolo se añade al botón encima del símbolo anterior.

La **herramienta Puntero** se seleccionará automáticamente y los símbolos estarán listos para ser cambiados de tamaño y posición (ver la próxima sección).

Cómo Cambiar el Tamaño y la Posición de un Símbolo

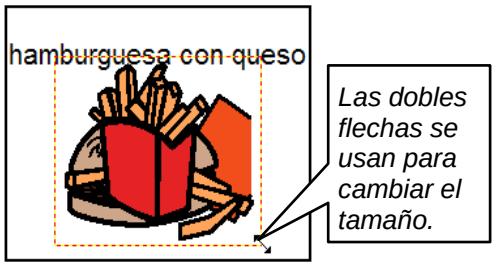
1

Seleccione el símbolo que desea cambiar de tamaño.

Nota: El primer clic selecciona el símbolo que está encima, el siguiente clic selecciona el que le sigue debajo, etc.

2

Mueva el puntero sobre cualquier parte de la caja de selección de rayas discontinuas. El puntero se convertirá en una doble flecha.

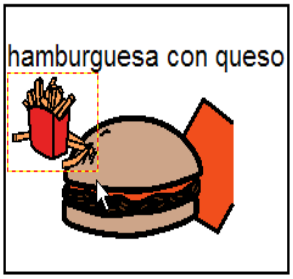


3

Haga clic y arrastre la esquina inferior derecha para cambiar el tamaño del símbolo.

Sugerencia: Mantenga presionada la tecla de **Shift** mientras cambia el tamaño del símbolo para mantener las proporciones del símbolo.

Sugerencia: Si el símbolo se distorsiona a causa del cambio de tamaño, haga clic derecho en el símbolo y seleccione **Restaurar proporción** para que el símbolo recupere su aspecto original.



4

Si es necesario, mueva el puntero sobre el símbolo, y a continuación haga clic y arrastre para cambiar la posición del símbolo.

Sugerencia: Puede cambiar el orden en el cual se apilan los símbolos en un botón seleccionando un símbolo, y entonces seleccionando **Enviar atrás** en el menú **Ver**.

Cómo Usar una Parte de un Símbolo (Recuadro/Lazo)

1

Seleccionar una parte del símbolo

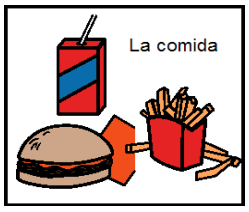
*El **recuadro** está seleccionado.*

*El **lazo** está seleccionado.*

Seleccione el botón **Recuadro** o **Lazo** y entonces haga clic y arrastre para seleccionar la parte deseada del símbolo.

2

Colocar la Selección



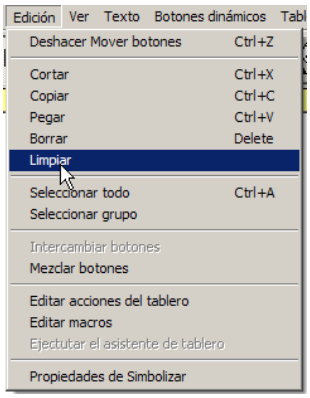
Botón terminado (tras redimensionar y reposicionar)

Puede hacer clic con el **puntero de colocación** o apretar la tecla **Entrar** para colocar la selección del símbolo en un botón. También puede hacer clic y arrastrar un recuadro con el **puntero de colocación** para determinar la posición y el tamaño de la parte seleccionada del símbolo dentro del botón.

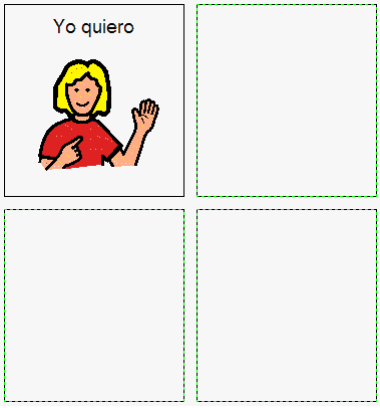
Para aprender a guardar un nuevo símbolo en el Buscador de símbolos, por favor consulte el *Capítulo 8 – Añadir Nuevos Símbolos o Fotos al Buscador de Símbolos*.

Cómo Borrar Símbolos y Texto de Botones Seleccionados

Seleccione los botones cuyos símbolos y texto desea borrar.



Seleccione **Limpiar** en el menú **Edición** o haga clic derecho en uno de los botones y seleccione **Limpiar botones** > **Aspecto**.



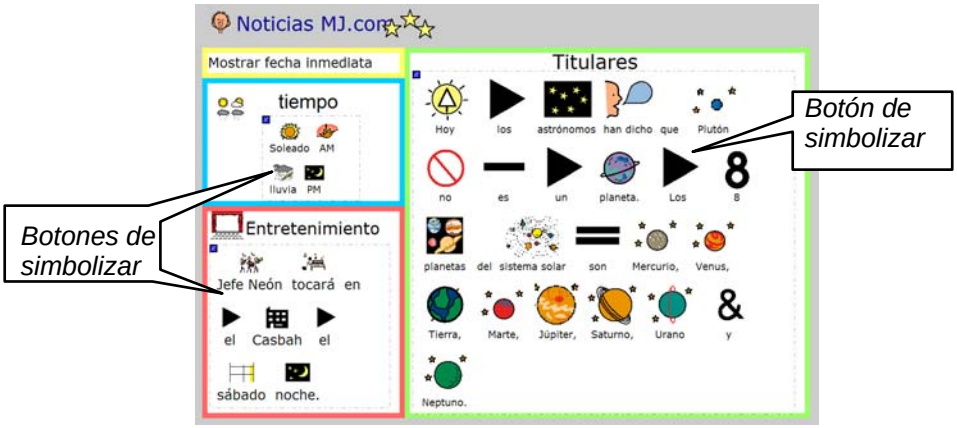
Los botones limpiados están listos para los nuevos símbolos.

Capítulo 5
Trabajar con Botones de Simbolizar

Resumen del Capítulo

Los botones de Simbolizar proporcionan una manera rápida y fácil de crear oraciones, historias y otros materiales con apoyo simbólico. A medida que se escribe el texto en un botón de simbolizar van apareciendo los símbolos adecuados encima de cada palabra. Tal y como ha sido diseñado, el texto y los símbolos no se pueden mover de sitio dentro del botón de Simbolizar, pero este tipo de botones, por lo demás, son muy parecidos a los botones estándar. Su color de fondo, grosor de borde, tipo de ángulo, y tamaño, estilo y color de fuente pueden configurarse de manera normal. Pueden colocarse y cambiarse de tamaño según usted desee. En Boardmaker con Speaking Dynamically Pro puede asignar un conjunto de acciones a estos botones, incluyendo la nueva acción de **Leer con resaltado**, diseñada específicamente para los botones de Simbolizar. Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Crear un botón de simbolizar
- Editar el texto de simbolizar
- Cambiar el símbolo de una pareja de palabra-símbolo
- Crear nuevas parejas de palabra-símbolo
- Cambiar la pareja por defecto de palabra-símbolo
- Cambiar el texto de una pareja de palabra-símbolo
- Cambiar la posición del texto
- Ajustar el borde del botón
- Cambiar el tamaño de fuente y del símbolo
- Configurar las propiedades del botón de simbolizar
- Acción de leer con resaltado (Plus! Y SD Pro)



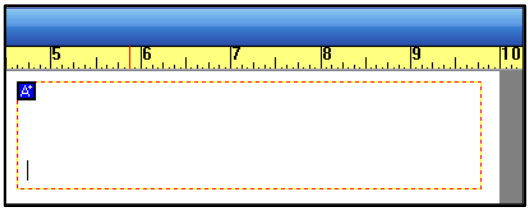
Puede crear actividades educativas con apoyo simbólico rápidamente como esta página de noticias con la herramienta de Simbolizar. Los símbolos aparecerán automáticamente a medida que escriba. Muchos de los símbolos que aparecen arriba provienen de las bibliotecas de símbolos SPC Complementarios.

Cómo Crear un Botón de Simbolizar

1 Seleccione la herramienta **Simbolizar** de la **barra de herramientas**.

2 Haga clic en la parte del fondo donde desea empezar a escribir.

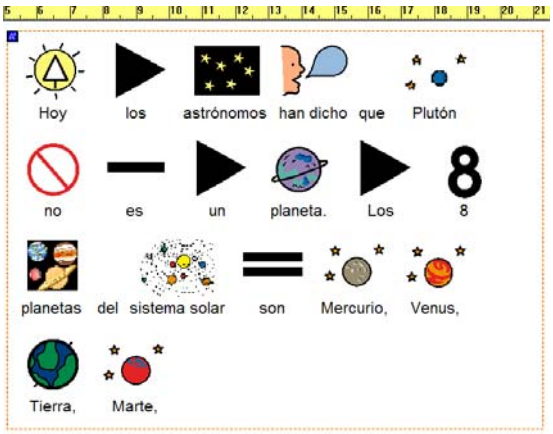
Un nuevo botón de Simbolizar se abrirá y se extenderá desde ese punto hacia la derecha del tablero. Podrá ajustar el ancho del botón más adelante. El alto de un botón de Simbolizar se determina automáticamente por su tamaño de fuente y de símbolo.



Sugerencia: Con la **herramienta Simbolizar** haga clic y arrastre horizontalmente para ajustar el ancho inicial del botón de Simbolizar.

3 Empiece a escribir en el nuevo botón de Simbolizar. Si hay una correspondencia válida de palabra-símbolo, el símbolo aparecerá a medida que se escriba cada palabra.

El texto saltará de línea automáticamente cuando alcance el borde derecho del botón. Puede saltar de línea en cualquier momento pulsando la tecla **Entrar**. No existe límite para la cantidad de texto que puede escribir en un botón de Simbolizar. Sin embargo, está limitado a lo que puede ver según las dimensiones de su tablero.



Sugerencia: Para acceder a símbolos emparejados con términos de más de una palabra, como por ejemplo “sistema solar”, debe escribir “sistema_solar”. El guión bajo (“_”), que aparecerá como un espacio, evita que el programa intente simbolizar la primera palabra.

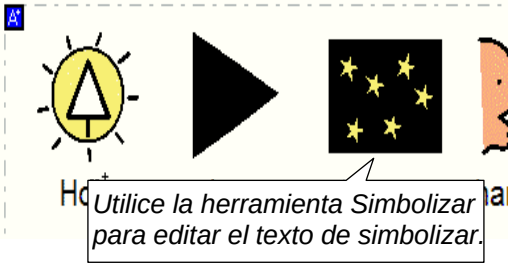
Nota: Puede aplicar opciones de apariencia de botón estándar, como son grosor y color de borde, color de fondo y bordes sombreados, a un botón de simbolizar.

Cómo Editar el Texto de Simbolizar

1

Seleccione la **herramienta Simbolizar** y haga clic en el texto que le gustaría editar. El botón de simbolizar se comportará como un simple editor de texto.

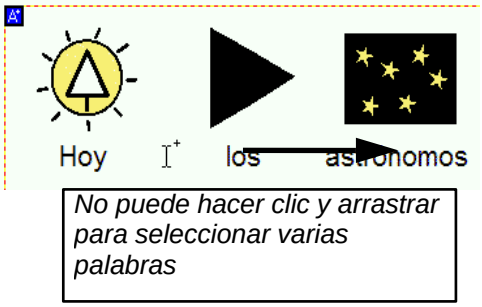
Sugerencia: Haga clic derecho en un botón de simbolizar para poder seleccionar rápidamente la herramienta Simbolizar y poder editar el texto.



2

Una vez que el cursor de texto está posicionado, el texto puede ser insertado y eliminado tal y como se hace en un procesador de texto. Muévase por el texto reposicionando el cursor o usando las flechas de dirección.

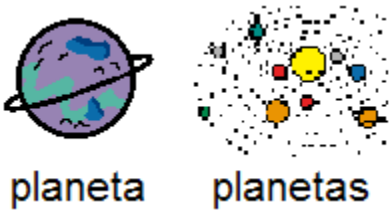
Nota: Aunque puede usar técnicas estándar de Windows para seleccionar el texto (como por ejemplo, hacer clic y arrastrar las letras que desea seleccionar), su selección no puede abarcar varias palabras.



3

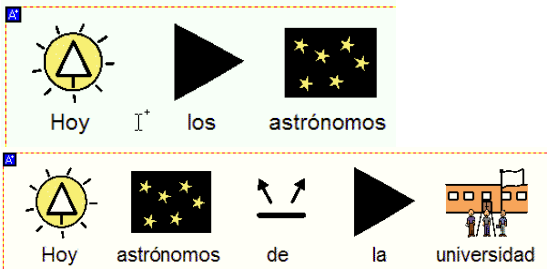
El programa automáticamente volverá a simbolizar el texto a medida que cambia.

Nota: Puede evitar que el programa automáticamente vuelva a simbolizar el texto pulsando la tecla Alt a medida que escribe. Consulte el apartado de *Cambiar el texto de una pareja de palabra-símbolo* para más información.



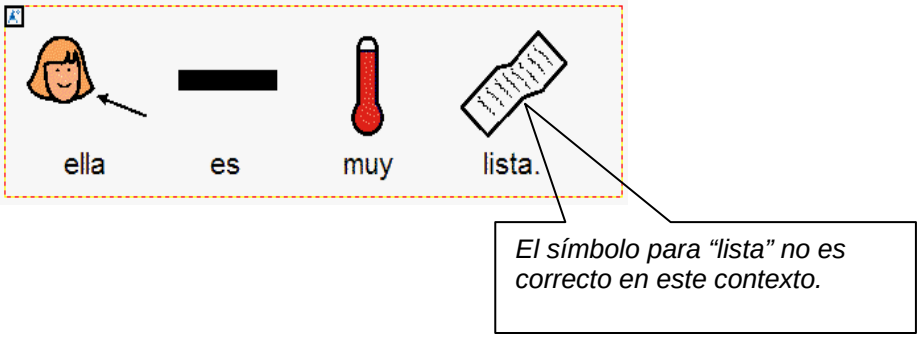
4

Haga clic entre dos palabras de simbolizar para insertar el nuevo texto.



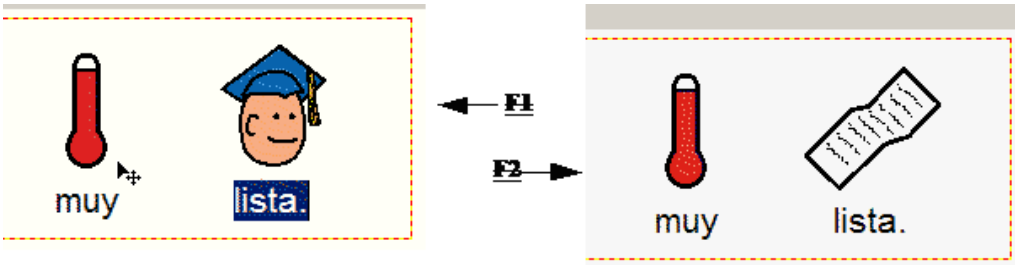
Cambiar el Símbolo de una Pareja de Palabra-Símbolo

El programa utiliza un conjunto de parejas de palabra-símbolo predeterminadas y búsquedas de la biblioteca de símbolos para determinar qué símbolo aparecerá primero cuando se escriba una palabra. El primer símbolo que aparece no siempre será el adecuado según el contexto en que se escriba. En esta situación puede manualmente avanzar y retroceder por todos los símbolos candidatos (es decir, todos los símbolos que se correspondan con la palabra).



Usar las Teclas F1 y F2

Con la herramienta **Simbolizar**, haga clic en la palabra o símbolo que quiere cambiar, y a continuación pulse las teclas **F1** o **F2** para avanzar o retroceder por los símbolos candidatos asociados a la palabra. También se puede hacer para la última palabra que escribió.



---------- o ----------

Usar el cuadro de Diálogo de Canditados de Símbolizar

Con la **herramienta Simbolizar** seleccionada, haga doble clic en el símbolo (no la palabra) que desea cambiar. Aparecerá el cuadro de diálogo **Candidatos para Simbolizar**.

Haga clic en el símbolo candidate adecuado y a continuación haga clic en **Aceptar**.

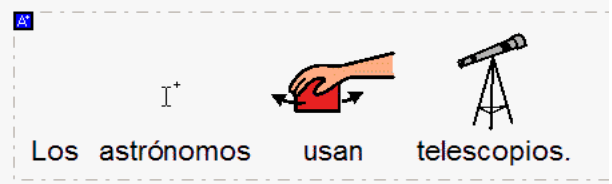
Sugerencia: Hacer doble clic en el símbolo adecuado automáticamente seleccionará el símbolo e ignorará el cuadro de diálogo de **Candidatos para Simbolizar**.

Sugerencia: Seleccionar una palabra y pulsar la tecla **Esc** también abrirá el cuadro de diálogo de **Candidatos para Simbolizar**.

Nota: Este cambio de símbolo sólo afecta en esta ocasión. Si quiere que este símbolo aparezca siempre por defecto para esa palabra, haga clic en el botón **Hacer predeterminado**. Consulte la sección de *Cambiar la pareja palabra-símbolo predeterminada*.

Cómo Crear Nuevas Parejas de Palabra-Símbolo

Tiene acceso a una gran cantidad de símbolos SPC en las bibliotecas que se incluyen en el programa y en las bibliotecas de símbolos SPC complementarios, pero habrá palabras sin símbolos asociados. Ocurrirá sobretodo en el caso de nombres, lugares y otros nombres propios. En esta situación, puede crear una nueva pareja de palabra-símbolos manualmente.

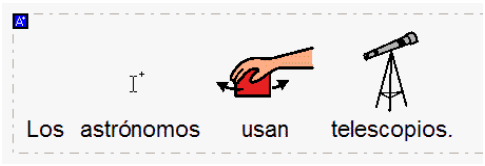


No hay símbolo asociado con "astrónomo." Tendrá que crear una nueva pareja de palabra-símbolo.

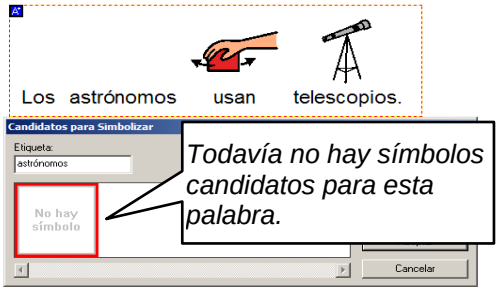
1

Con la **herramienta Simbolizar**, haga doble clic encima de la palabra (dónde estaría el símbolo) para abrir el cuadro de diálogo de **Candidatos de simbolizar**.

Sugerencia: Seleccionar la palabra y pulsar la tecla de **Esc** también abrirá el cuadro de diálogo de **Candidatos para Simbolizar**.



Haga doble clic encima de una palabra para crear una nueva pareja de palabra-símbolo.



Todavía no hay símbolos candidatos para esta palabra.

2

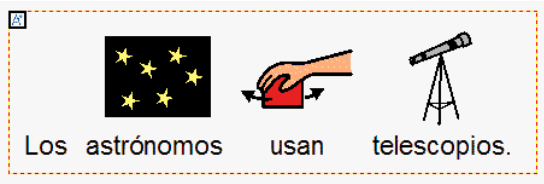
Haga clic en el botón **Añadir nuevo símbolo**. Esto abrirá una versión especial del Buscador de símbolos.

Busque el símbolo que le gustaría asociar con la palabra (mostrada en el campo de **Etiqueta**).

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya encontrado el símbolo adecuado.

3

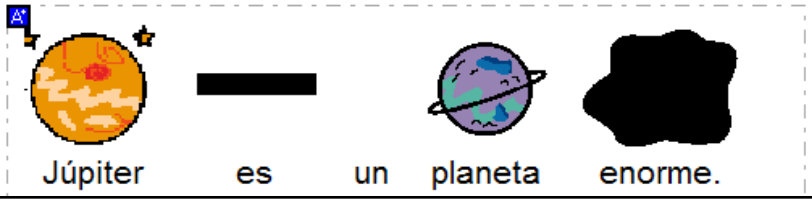
El símbolo “estrellas” está ahora asociado con la palabra “astrónomo”. Haga clic en el botón **Aceptar**. El Nuevo símbolo aparecerá en el botón de simbolizar. Esta nueva pareja será recordada por el programa para su uso futuro. The “stars” symbol is now paired with the word “astronomer.”



Sugerencia: Importe fotos al Buscador de símbolos para que pueda utilizarlos cuando quiera a la hora de crear botones de simbolizar. El nombre(s) que dé a la foto determinará la pareja de palabra-símbolo automáticamente.

Cómo Cambiar la Pareja Predeterminada de Palabra-Símbolo

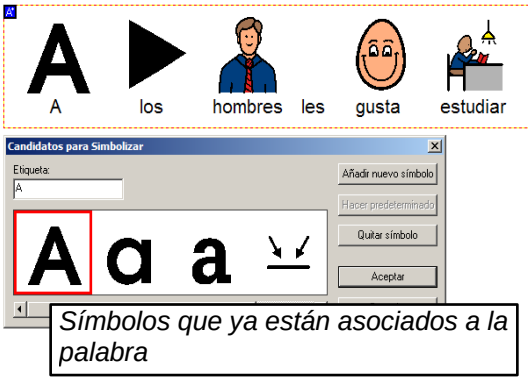
Puede que quiera cambiar la pareja predeterminada de palabra símbolo con un símbolo más adecuado o una foto importada, o configurar la pareja para que no aparezca ningún símbolo en un principio. Esto se puede hacer con el cuadro de diálogo de **Candidatos para Simbolizar**.



En este ejemplo puedo que quiera cambiar la pareja predeterminada de palabra-símbolo para que no aparezca ningún símbolo para la palabra "un" y para encontrar un mejor símbolo para la palabra "enorme".

1

Con la **herramienta Simbolizar**, haga doble clic en el símbolo para cambiar la pareja predeterminada de palabra-símbolo. Se abrirá el cuadro de diálogo de **Candidatos para Simbolizar**.



Símbolos que ya están asociados a la palabra

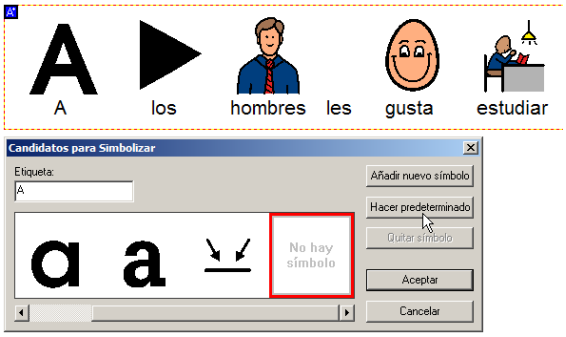
2

Haga clic en el símbolo que desea que se convierta en el símbolo que aparecerá por defecto y haga clic en el botón **"Hacer predeterminado"**.

Seleccione "**Sin símbolo**" en la lista de candidatos para evitar que el programa muestre un símbolo para la palabra.

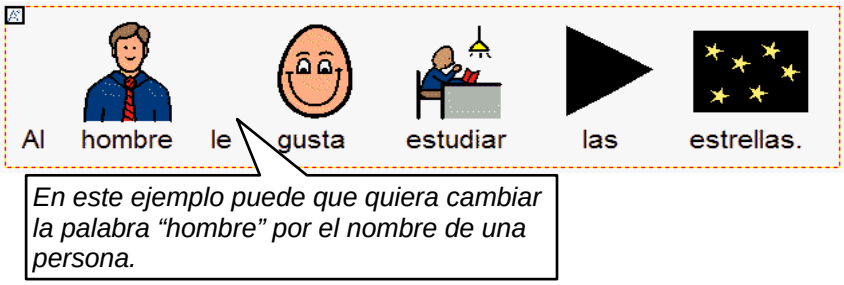
Haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios.

Nota: Utilice el botón **Quitar símbolo** para quitar un símbolo candidato de la lista y evitar que aparezca cuando pulse **F1** o **F2** para buscar entre las parejas de palabra-símbolo.



Cómo Cambiar el Texto de una Pareja de Palabra-Símbolo

Se pueden realizar cambios temporales a las palabras y frases que se encuentran en las parejas de palabra-símbolo. Esto se puede hacer con una combinación de teclas del teclado o en el cuadro de diálogo de **Candidatos de simbolizar**.



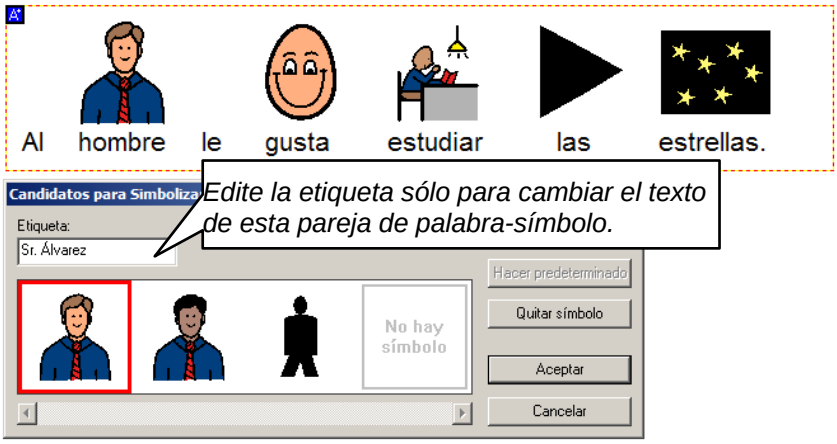
Nota: Los cambios que se hagan al texto de una pareja de palabra-símbolo son temporales y sólo se aplicarán a esa pareja de palabra-símbolo. Changes

Sugerencia: Para personas, lugares o cosas específicas, puede importar fotos al Buscador de símbolos para que las pueda utilizar en botones de Simbolizar. El nombre(s) que utilice para la foto determinará la pareja de palabra-símbolo automáticamente.

Cómo Usar el Cuadro de Diálogo de Candidatos de Simbolizar

Con la **herramienta Simbolizar**, haga doble clic en el símbolo cuya palabra desea cambiar.

Escriba la nueva palabra o frase en el campo **Etiqueta**. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

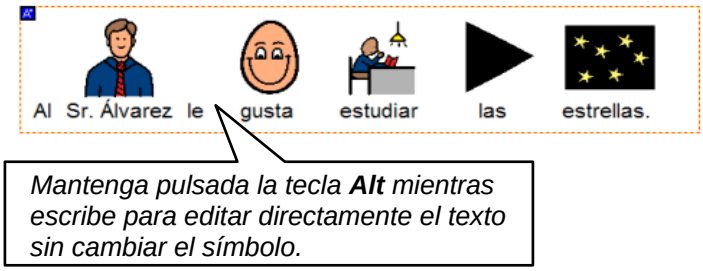


- O -

Usar la Tecla ALT

Con la **herramienta Simbolizar**, seleccione la palabra que desea cambiar.

Mientras mantiene pulsada la tecla **Alt**, escriba el nuevo texto para el símbolo. Pulsar la tecla **Alt** evita que el programa intente volver a simbolizar el texto.



Haga clic en cualquier otra parte del botón cuando haya terminado.

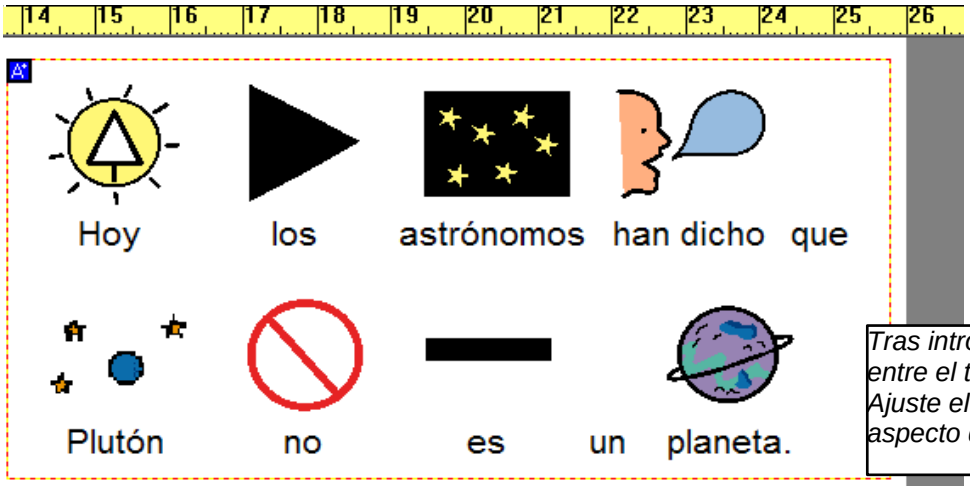
Cómo Cambiar la Posición del Texto

El texto de un botón de simbolizar puede aparecer encima o debajo del símbolo.

Nota: Este cambio sólo afectará al botón en cuestión. Para cambiar la posición del texto de todos los botones de simbolizar, asegúrese de que no hay nada seleccionado y a continuación cambie la configuración seleccionando **Propiedades de simbolizar** en el menú **Edición**.

Cómo Ajustar el Borde del Botón

No es extraño tener un espacio entre el borde derecho de un botón de Simbolizar y sus contenidos. El borde se puede ajustar de manera manual o con la opción de **Auto-ajustar borde** (en el menú de clic derecho). Cada opción ofrece un resultado ligeramente diferente.



Tras introducir el texto, hay un espacio entre el texto y el borde derecho. Ajuste el borde derecho para mejorar el aspecto del botón.

Cambiar el Tamaño Manualmente

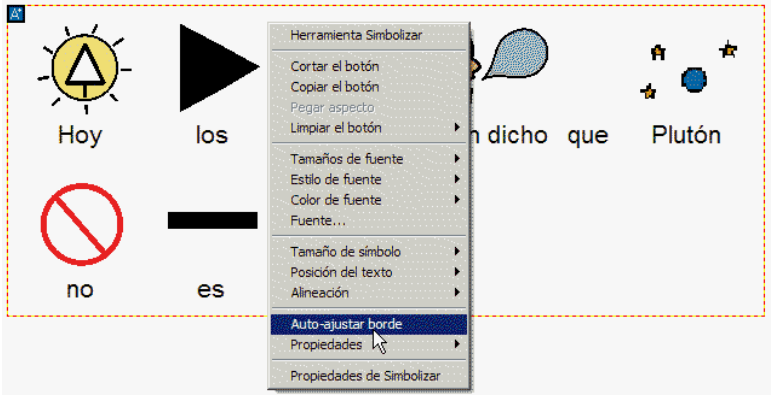
Con la **herramienta Puntero**, haga clic y arrastre el borde izquierdo o derecho para cambiar el tamaño del botón. El texto y los símbolos del botón no cambiarán cuando cambie el ancho del botón. El alto del botón de simbolizar cambiará para acomodar sus contenidos.

Haga clic y arrastre en el borde derecho o izquierdo del botón para cambiar su tamaño.

---------- **O** ----------

Auto-Ajustar el Borde

Haga clic derecho en el botón de simbolizar y seleccione **Auto-ajustar borde**. El borde se ajustará para que el margen se ajuste consistentemente alrededor de los contenidos. Esta opción nunca cambiará el borde superior o inferior del botón.



*Utilice la opción de **Auto-ajustar borde** para ajustar el borde a un margen consistente.*

Cómo Cambiar el Tamaño de Fuente y de Símbolo

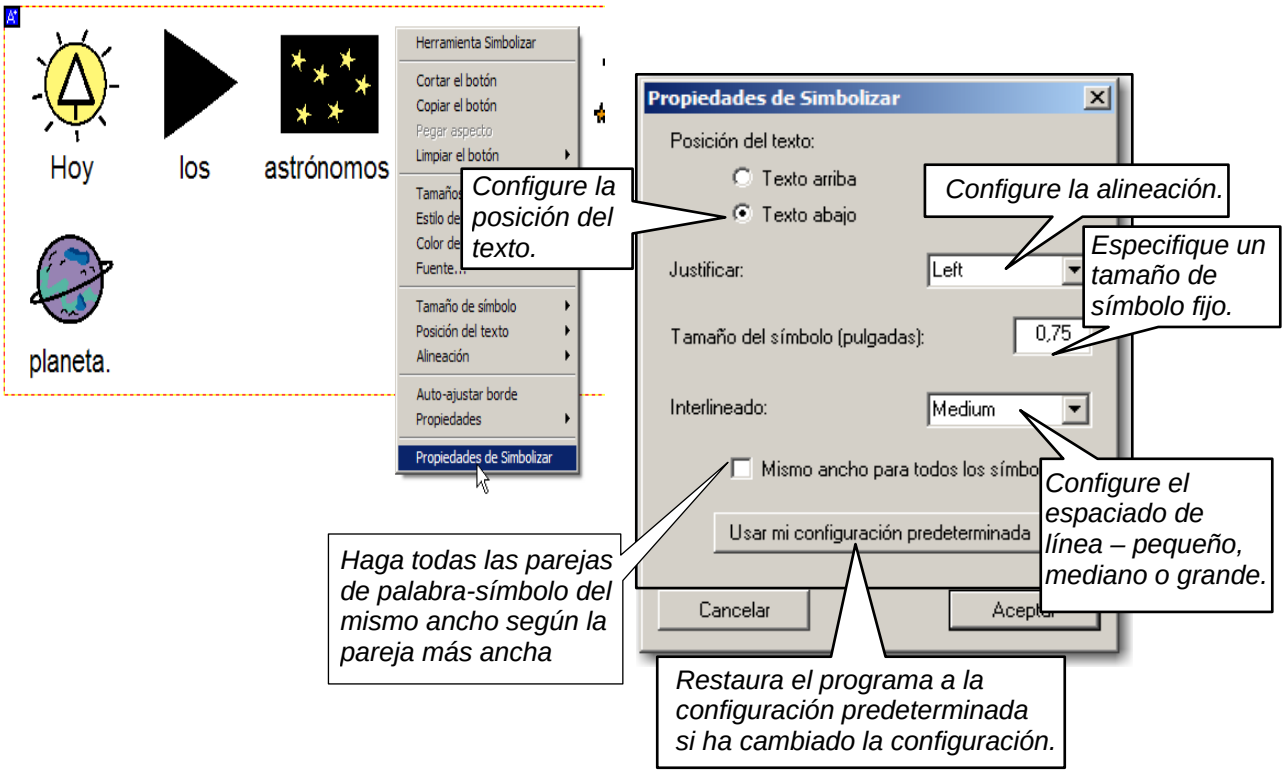
Como con cualquier texto, puede ajustar el tamaño, color, estilo y alineación de la fuente en un botón de **simbolizar**. Todas estas opciones se encuentran haciendo clic derecho en el botón de simbolizar. Muchas de estas opciones también se encuentran en el menú **Texto**.

Haga clic en el botón de simbolizar para cambiar la configuración de fuente.

Cómo Configurar las Propiedades de un Botón de Simbolizar

Un método útil para cambiar las propiedades de un botón de simbolizar es usar el cuadro de diálogo de **Propiedades de Simbolizar**.

Nota: Hay otras propiedades de simbolizar usadas más frecuentemente que también aparecen directamente en el menú de clic derecho. Sin embargo, este cuadro de diálogo contiene todas las propiedades disponibles de un botón de simbolizar.

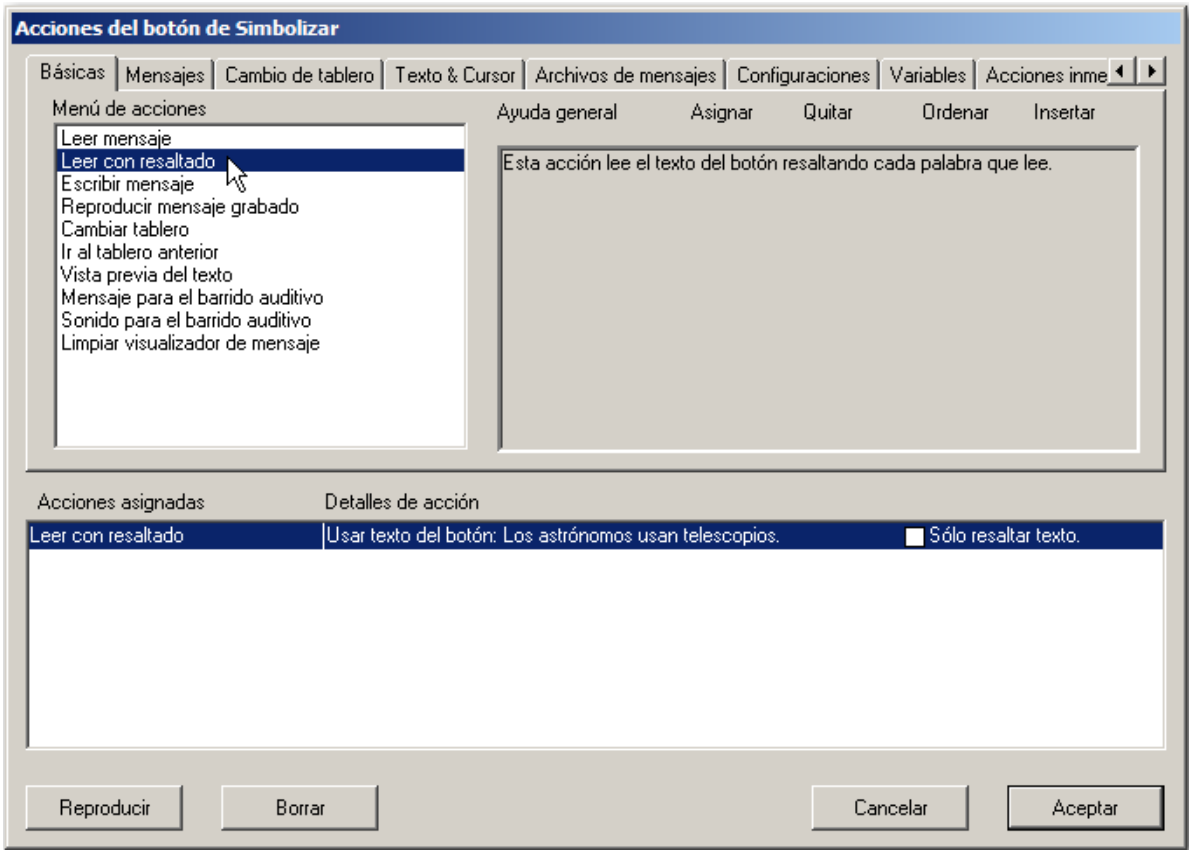


Nota: Puede definir sus propias propiedades predeterminadas para los botones de simbolizar cambiando la configuración predeterminada de **Propiedades de Simbolizar** en el menú **Editar**. También puede restaurar la configuración predeterminada del programa para los botones de simbolizar seleccionando **Propiedades de Simbolizar** del menú **Edición** y haciendo clic en el botón de **Restaurar configuración predeterminada**.

Cómo Leer con la Acción de Resaltado

En Boardmaker con Speaking Dynamically Pro, los botones de simbolizar pueden configurarse para leer y resaltar cada pareja de palabra-símbolos a medida que se lee cada palabra.

Haga doble clic en el botón y seleccione la acción **Leer con resaltado** (en la pestaña **Básicas**). Por defecto, la pareja entera de palabra-símbolo se resalta a medida que se lee. Marque la casilla de **Resaltar sólo texto** para resaltar sólo el texto.



Nota: Esta acción sólo se puede asignar a botones de simbolizar.

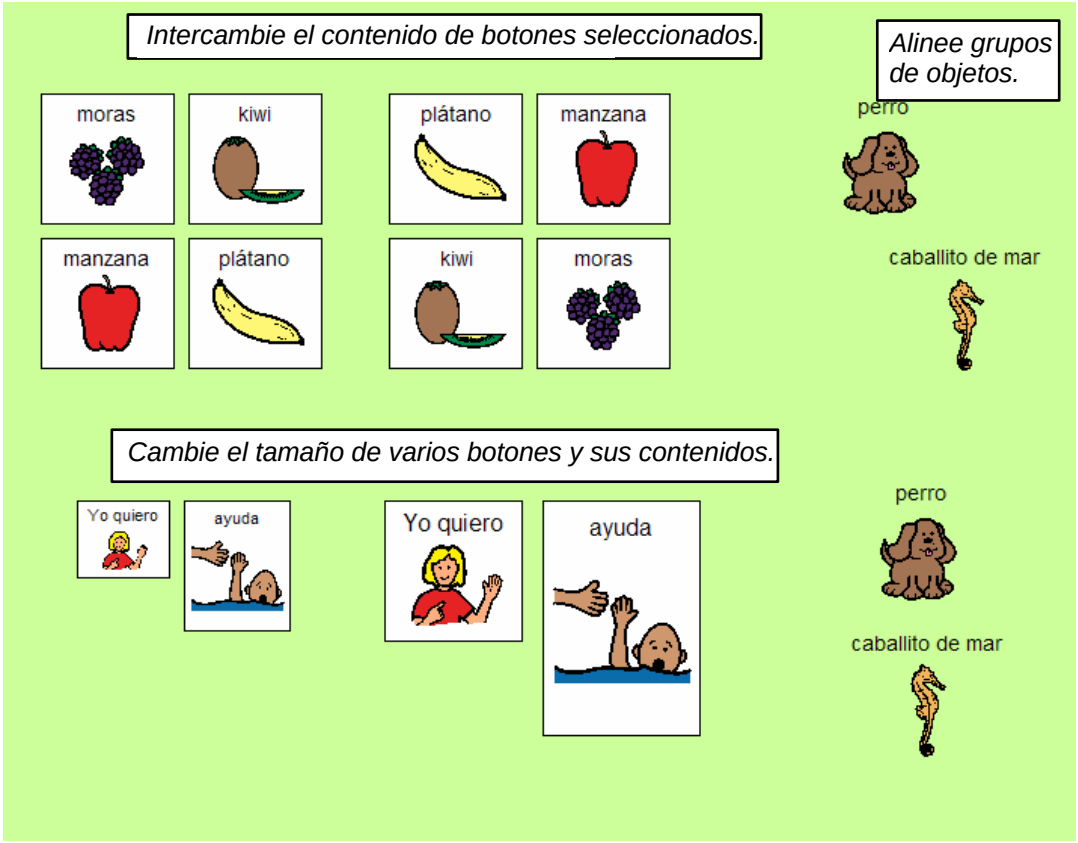
Capítulo 6
Trabajar con el Layout del Tablero

Resumen del Capítulo

El programa contiene varias funciones muy útiles para cambiar el aspecto de un tablero fácilmente, cambiando rápidamente los tamaños y contenidos de los botones y alineando y centrando los símbolos y el texto.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Intercambiar el contenido de dos botones
- Intercambiar aleatoriamente los contenidos de varios botones
- Cambiar el tamaño de los botones y sus contenidos
- Fijar grandes gráficos de fondo



.

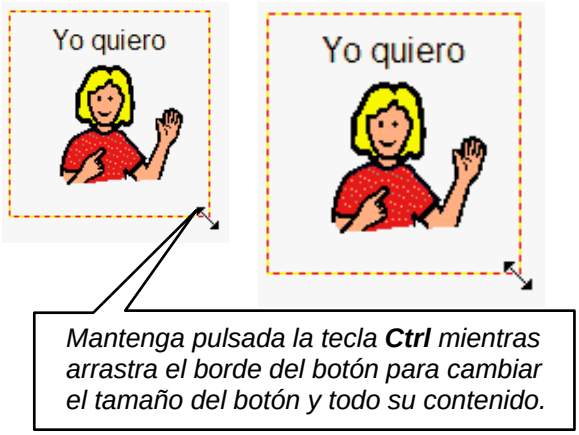
Cómo Cambiar el Tamaño de Botones Individuales y de sus Contenidos

Cambiar el tamaño de todo

Seleccione el botón que desea cambiar de tamaño, entonces mueva el puntero sobre cualquier parte del borde de puntos de dicho botón. El puntero se convertirá en una doble flecha.

Mantenga pulsada la tecla **CTRL** en su teclado y haga clic y arrastre el borde del botón para cambiar el tamaño de todo el botón y todo su contenido.

Sugerencia: Mantenga pulsadas las teclas **Shift** + **Ctrl** mientras arrastra para limitar las proporciones del botón.



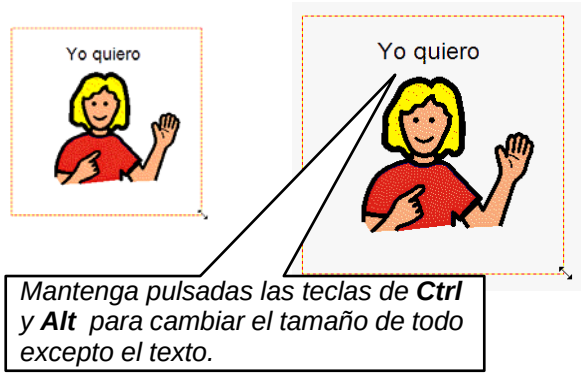
- O -

Cambiar el tamaño de todo excepto el texto

Seleccione el botón que desea cambiar de tamaño, entonces mueva el puntero sobre cualquier parte del borde de puntos del botón. El puntero se convertirá en una doble flecha.

Mantenga pulsadas las teclas **Ctrl** + **Alt** de su teclado, y entonces haga clic y arrastre el borde del botón para cambiar el tamaño del botón, de las líneas y de los símbolos.

Surgerencia: Mantenga pulsadas las teclas **Shift** + **Ctrl** + **Alt** mientras arrastra para limitar las roporciones del botón y no cambiar el tamaño de fuente**.**



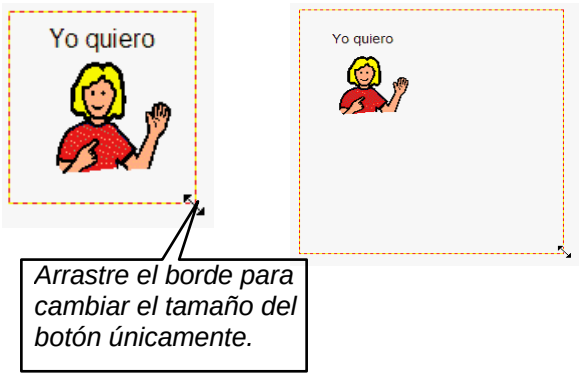
- O -

Cambiar el tamaño del botón únicamente

Seleccione el botón que desea cambiar de tamaño.

Mueva el puntero sobre cualquier parte del borde de puntos del botón. El puntero se convertirá en una doble flecha.

Haga clic y arrastre para cambiar el tamaño del botón únicamente.

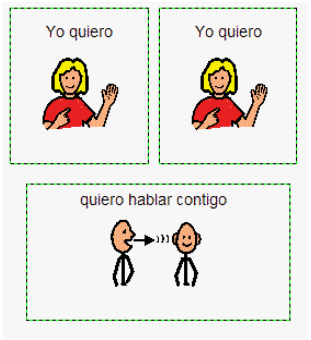


Cómo Cambiar el Tamaño de Varios Botones

1

Se puede cambiar el tamaño de varios botones de un tablero con los mismos métodos utilizados para un único botón.

Seleccione los botones que desea cambiar de tamaño (Usando la **herramienta Puntero** mientras mantiene pulsada la tecla **Shift** o haga clic sobre el fondo y cree un recuadro que toque todos los botones).



Seleccione los botones a los que se les cambiará el tamaño.

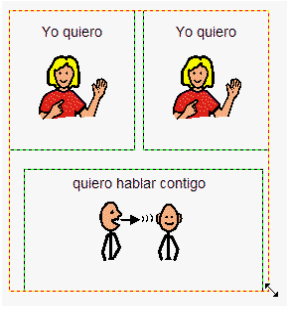
2

Pulse la tecla **Ctrl**. Un borde de puntos rojos aparecerá alrededor de todos los botones seleccionados.

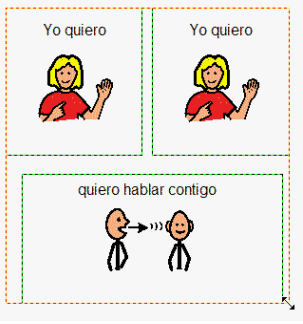
Mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**, haga clic y arrastre la línea de puntos rojos alrededor de los botones seleccionados para cambiar su tamaño, incluyendo el de sus contenidos.

Para cambiar el tamaño de los botones, símbolos y líneas pero manteniendo el tamaño original del texto, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl** + **Alt** a medida que hace clic y arrastra.

Nota: Como en el caso de los botones individuales, mantener pulsada la tecla **Shift** hace que los botones cambien de tamaño proporcionalmente.



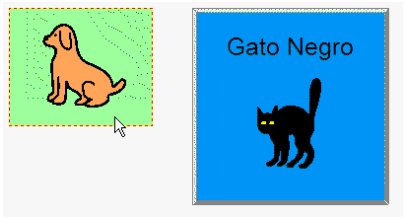
*Cambiado de tamaño con la tecla **Ctrl.** pulsada. El texto cambia de tamaño.*



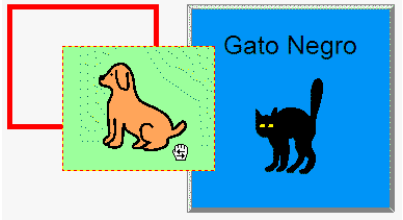
*Cambiado de tamaño con las teclas **Ctrl** y **Alt** pulsadas. El texto no cambia de tamaño.*

Cómo Intercambiar el Contenido y Aspecto de los Botones

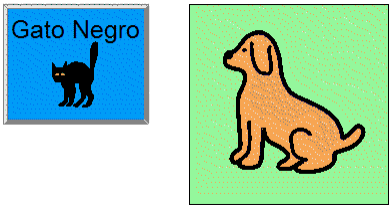
El contenido de un botón (símbolos, texto y líneas) y su aspecto (color, color de borde, grosor de borde, etc.) se pueden intercambiar fácilmente entre dos botones. Si los botones son de diferentes tamaños, el contenido cambiará proporcionalmente al tamaño del botón.



Con la **herramienta Puntero**, seleccione el botón que desea intercambiar.



Mantenga pulsada la tecla **Alt** y arrastre el botón para colocarlo encima del botón con el que lo quiere intercambiar.



Los botones intercambiarán sus posiciones. Cada botón se ajustará en tamaño, pero mantendrá su aspecto.

Nota: También puede intercambiar botones usando la opción de **Intercambiar botones** en el menú **Editar**. Ambos botones deben estar seleccionados primero (mantenga pulsada la tecla **Shift** y haga clic sobre cada botón).

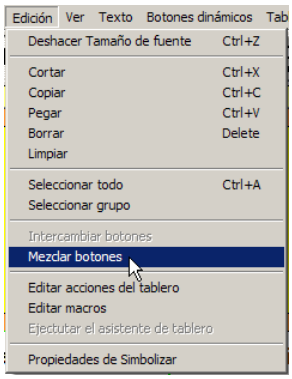
Nota: En Boardmaker con Speaking Dynamically Pro, todas las acciones de botón asociadas con los botones también serán intercambiadas.

Sugerencia: Si sólo desea mover el aspecto (color del botón y del borde) de un botón a otro, pero no el contenido de dichos botones, puede copiar el botón y usar la opción de **Pegar aspecto** (consulte el menú de **Temas de Ayuda**).

Cómo Mezclar Botones

El contenido (símbolos, texto y líneas) y aspecto (color del botón, color del borde, grosor de borde, etc.) de varios botones de un tablero se pueden mezclar aleatoriamente usando la opción de **Mezclar botones** en el menú **Edición**.

Seleccione todos los botones que desea mezclar usando la **herramienta Puntero**.



Vaya al menú **Edición** y seleccione **Mezclar botones**.

Los contenidos de todos los botones seleccionados serán mezclados de manera aleatoria.

Nota: Como con la función de **Intercambiar botones**, los botones mezclados puede ser de distintos tamaños. El contenido se ajustará en tamaño de manera proporcional.

Nota: En Boardmaker con Speaking Dynamically Pro, todas las acciones de botón asociadas con los botones también serán mezcladas.

Cómo Fijar Imágenes y Símbolos en el Fondo

Cuando está diseñando un tablero que incluye imágenes de fondo, puede ser un incordio seleccionar esas imágenes de manera accidental. Para evitarlo, haga clic derecho en la imagen (o imágenes) de fondo y seleccione la propiedad de **Fijar dibujo en el fondo**.

Cuando se selecciona esta propiedad, la imagen de fondo se convierte en no-seleccionable mientras usa el botón izquierdo del botón. Para desactivar la propiedad, haga clic derecho de Nuevo y desmarque la opción de **Fijar imagen en el fondo**.

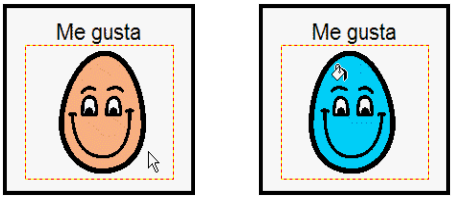
Capítulo 7
Trabajar con las Herramientas de Pintura

Resumen del Capítulo

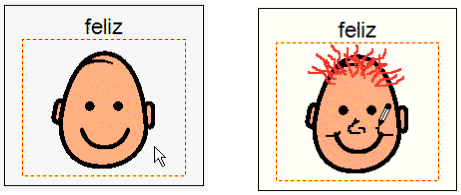
Tiene acceso a un conjunto de herramientas de pintura que pueden ser usadas para cambiar el aspecto de un símbolo seleccionado. Rápidamente puede añadir líneas, cambiar el color de una cara, borrar una parte no deseada del símbolo, y mucho más.
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Herramientas de pintura
- Color de transparencia
- Herramienta lápiz
- Herramienta borrador
- Herramienta color
- Herramienta rellenar
- Herramienta girar
- Información importante sobre las herramientas de pintura
- Herramienta puntaro
- Herramienta grosor
- Herramienta rellenar todo
- Herramienta voltear horizontal y voltear vertical

Cambiar el color de un símbolo.

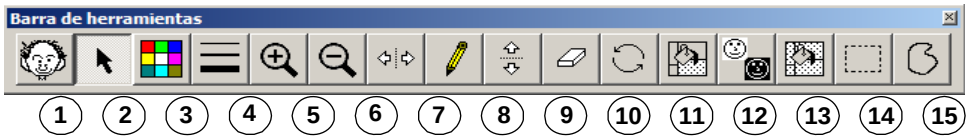


Dibujar en el símbolo.



.

Herramientas de Pintura



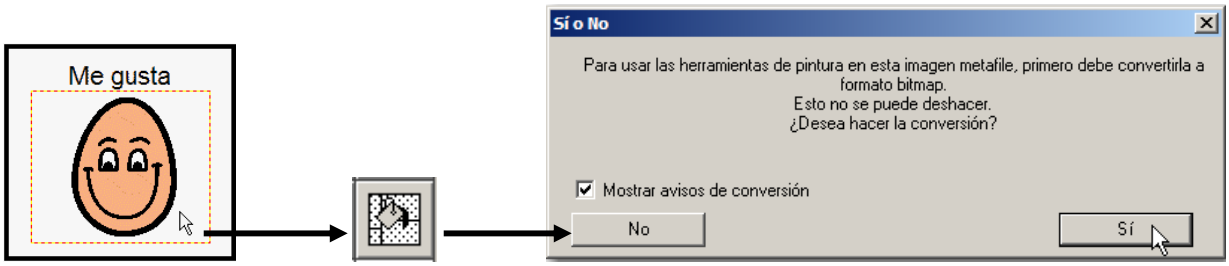
1. ***Herramienta Puntero***
2. ***Herramienta color***
3. ***Herramienta línea***
4. ***Herramienta Aumentar***
5. ***Herramienta Reducir***
6. ***Herramienta Voltear horizontal***
7. ***Herramienta lápiz***
8. ***Herramienta voltear vertical***
9. ***Herramienta borrador***
10. ***Herramienta girar***
11. ***Herramienta relleno***
12. ***Herramienta invertir***
13. ***Herramienta rellenar todo***
14. ***Herramienta recuadro***
15. ***Herramienta lazo***

Nota: Las herramientas de pintura aparecerán sólo después de que haya seleccionado un símbolo con la **herramienta Puntero**.

Información Importante sobre las Herramientas de Pintura

Conversión a Formato de Mapa de Bits

La biblioteca SPC contiene meta-archivos (dibujos de líneas escalables) que no se pueden editar directamente. Los símbolos primero deben convertirse a formato de mapa de bits antes de que se puedan usar las herramientas de pintura.

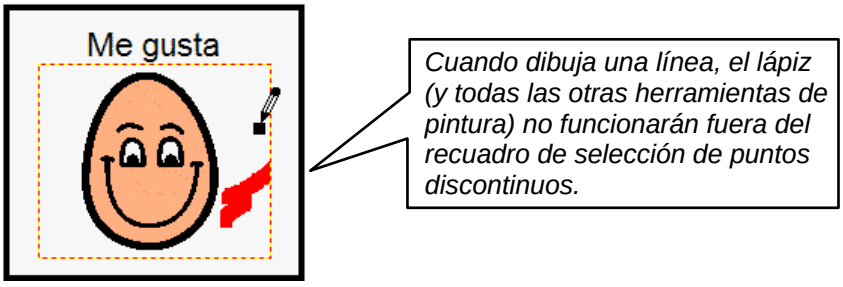


Nota: Una vez que un símbolo se convierte a formato de mapa de bits pierde un poco de calidad de impresión. Las líneas curvas en el símbolo no se imprimirán de manera lisa, sino que aparecerán escalonadas.

Cuando seleccione una herramienta de pintura por primera vez para usar sobre el símbolo seleccionado, aparecerá una caja de diálogo como la que se muestra arriba. Haga clic en **Aceptar** para continuar.

Área de Dibujo Limitada

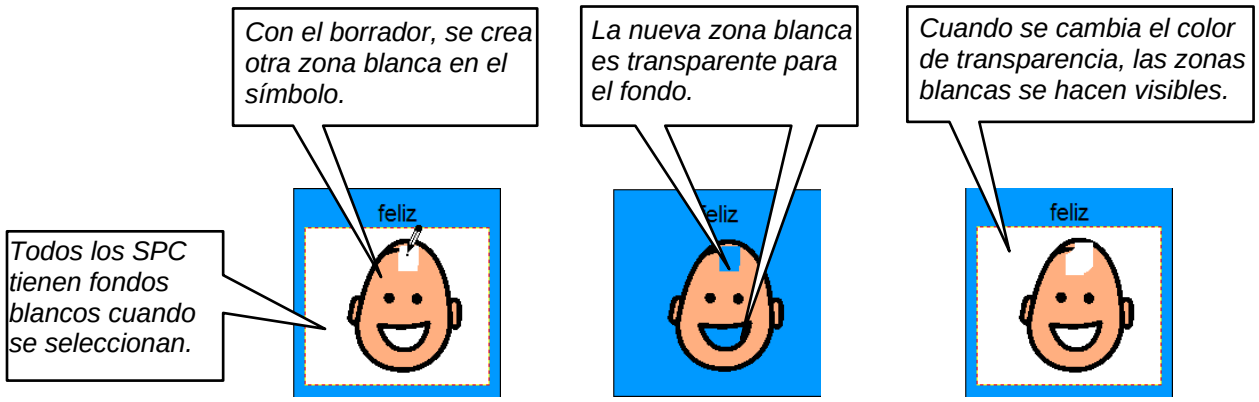
Cuando selecciona un símbolo, lo rodea un recuadro de puntos. Este recuadro de selección define el espacio de dibujo disponible en el cual puede usar las herramientas de pintura.



Color de Transparencia

Transparencia del Símbolo

Cuando un símbolo se convierte a formato de mapa de bits (al usar una herramienta de pintura), cualquier parte del símbolo seleccionado que sea blanca se hará transparente al color del fondo del botón. Si selecciona la herramienta Color antes de seleccionar la **herramienta Lápiz, la herramienta Rellenar,** o la **herramienta Rellenar todo**, puede cambiar el color de transparencia. Normalmente deseará dejar el color blanco con color de transparencia.



Transparencia de un Dibujo Importado

Cuando importe dibujos al programa, puede que tenga que cambiar el color de transparencia para ese dibujo. Si una parte del dibujo importado es blanca (el color de transparencia), el fondo será visible a través del dibujo. Para corregirlo, deberá seleccionar un color de transparencia distinto seleccionado primero el dibujo, y a continuación seleccionando un color oscuro usando la **herramienta Color**.

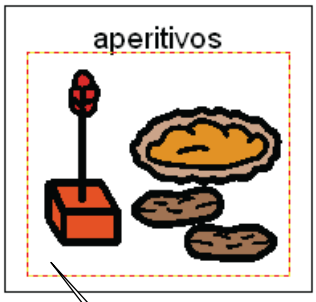
Sugerencia: Si quiere deshacerse del fondo de un dibujo importado, pinte las partes no deseadas con el color de transparencia.

Herramienta Puntero

La **herramienta Puntero** se utiliza para seleccionar y mover símbolos, texto y botones. Cuando selecciona un símbolo con la **herramienta Puntero**, la paleta de herramientas de pintura aparece en lugar de la paleta de herramientas estándar.

Haga doble clic sobre la **herramienta Puntero** (o un clic sobre la **herramienta Puntero** si aun está seleccionada) para que vuelva a aparecer la paleta de herramientas estándar.

Herramienta Puntero



Haga clic en el símbolo para seleccionarlo.

Paleta de herramientas de pintura. (colocada en posición vertical)

Herramienta Lápiz

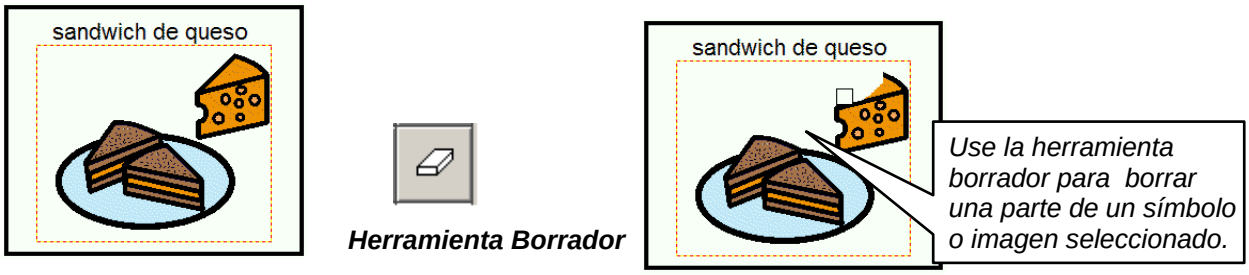
La **herramienta Lápiz** se utiliza para dibujar sobre un símbolo y dibujo seleccionado. Utilice la **herramienta Color** y/o la **herramienta Grosor** para definir el color y grosor de línea antes de usar la **herramienta Lápiz**.

Herramienta lápiz

Use la herramienta Lápiz para dibujar en un símbolo o imagen seleccionada.

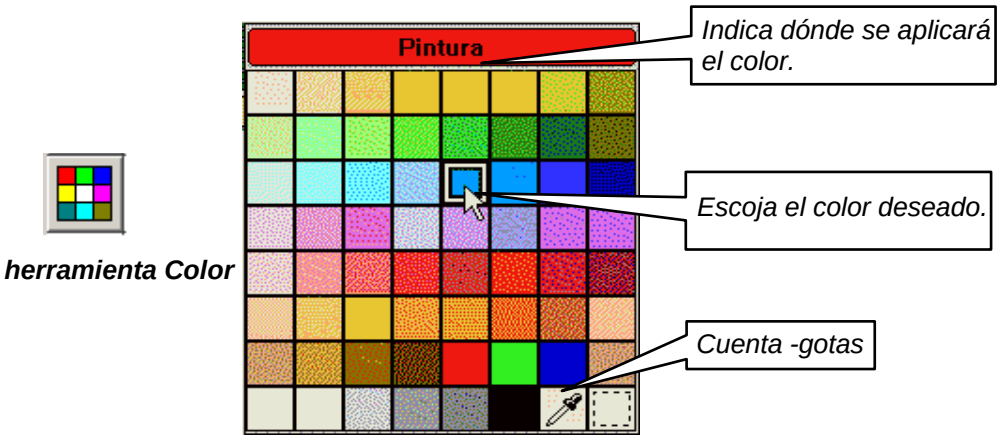
Herramienta Borrador

La **herramienta Borrador** se utiliza para borrar una parte de un símbolo o dibujo seleccionado. Utilice la **herramienta Grosor** para cambiar el grosor de la **herramienta Borrador**.



Herramienta Color

La **herramienta Color** se utiliza para mostrar la Paleta de colores. Cambia el color utilizado en la herramienta de pintura seleccionada.Si selecciona la **herramienta Color** antes de seleccionar la **herramienta Lápiz**, la **herramienta Rellenar** o la **herramienta Rellenar todo**, el color que seleccione se convertirá en el nuevo color de transparencia. Por favor consulte el apartado de *Color de Transparencia*.



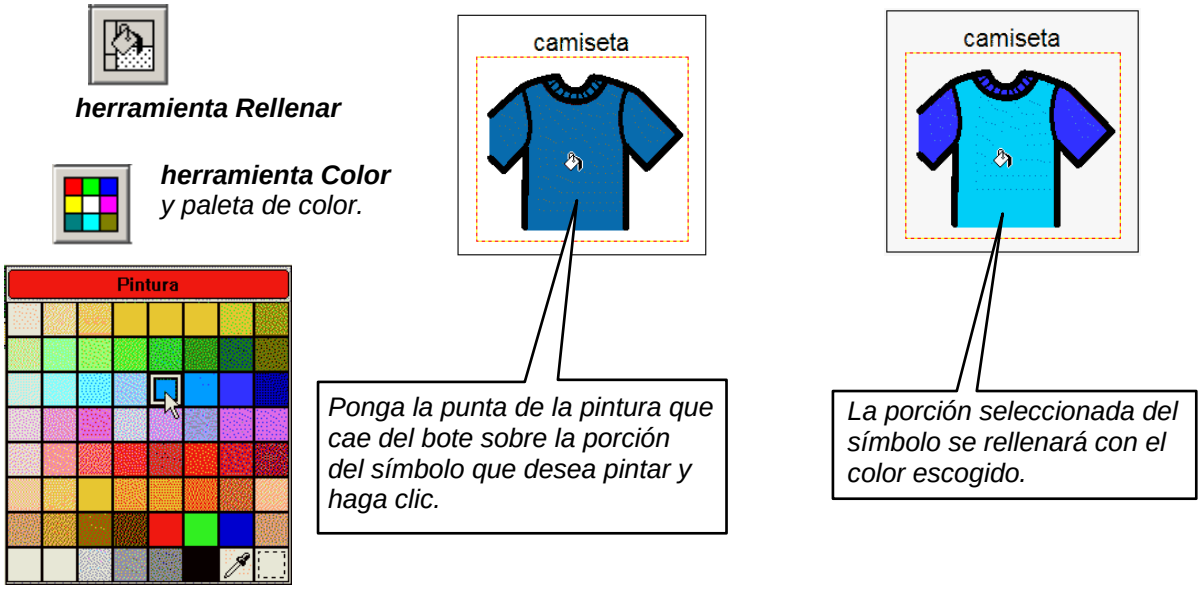
Sugerencia: Utilice el cuentagotas para elegir el color para la herramienta seleccionada haciendo clic sobre cualquier color en el tablero.

Herramienta Grosor

La **herramienta Grosor** se utiliza para mostrar la paleta de grosor. Cuando utiliza las herramientas de pintura, sólo afecta a la **herramienta Lápiz** y a la **herramienta Borrador**.

Herramienta Rellenar

La **herramienta Rellenar** se utiliza para rellenar una parte seleccionada de un símbolo o dibujo con el color escogido. El color escogido rellenará todo el interior de esa parte delimitada por colores circundantes.



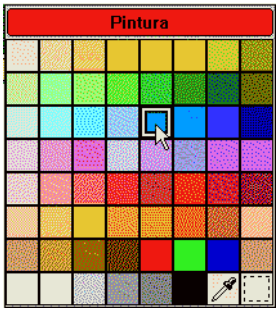
Nota: Para evitar cambiar el color de transparencia sin querer, seleccione la **herramienta Rellenar** antes de seleccionar un color con la paleta de colores. (Consulte el apartado de *Color de Transparencia* para más información).

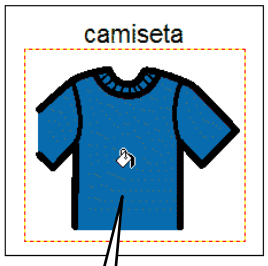
Herramienta Rellenar Todo

La **herramienta Rellenar todo** se utiliza para sustituir todas las partes de un símbolo que sean de un mismo color con otro color escogido.

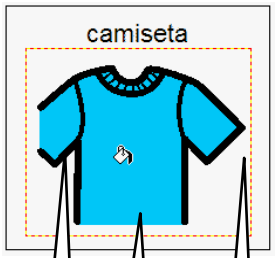
herramienta Rellenar todo

herramienta Color *y paleta de color.*





Ponga la punta de la pintura que cae del bote sobre el color que será reemplazado por todo el símbolo.

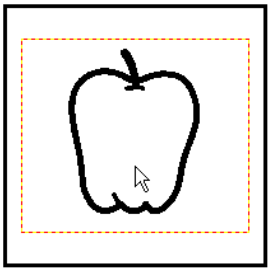


Todas las áreas del mismo color se rellenarán con el color escogido.

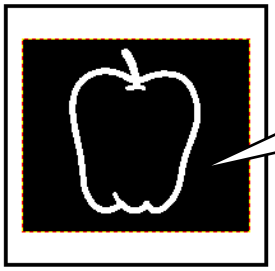
Nota: Para evitar cambiar el color de transparencia sin querer, seleccione la **herramienta Rellenar** todo antes de seleccionar un color de la paleta de colores (Consulte el apartado de *Color de Transparencia* para más información).

Herramienta Invertir

La **herramienta Invertir** se utiliza para invertir los colores de un símbolo o dibujo seleccionado. Esta herramienta es útil únicamente con símbolo en blanco y negro.



herramienta Invertir

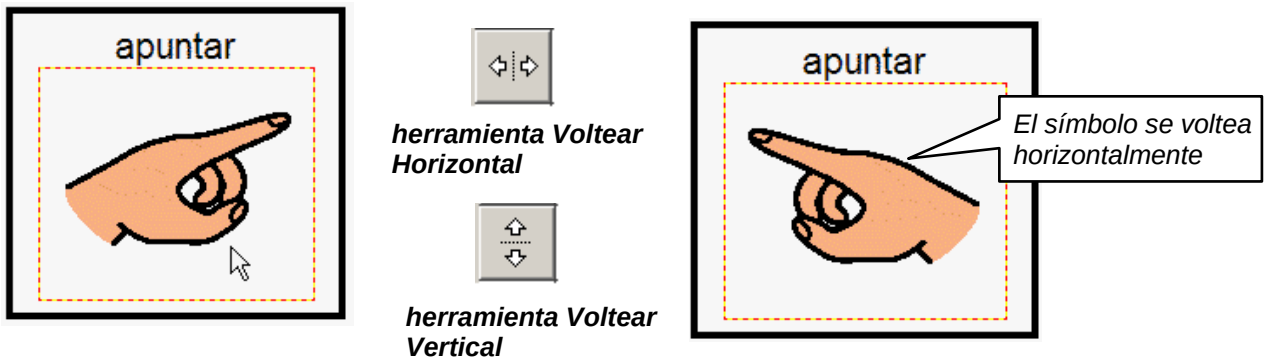


Los colores del símbolo se invierten.

Herramientas Voltear Horizontal y Voltear Vertical

Las **herramientas Voltear horizontal** y **Voltear vertical** se utilizan para voltear un símbolo sobre el eje deseado.

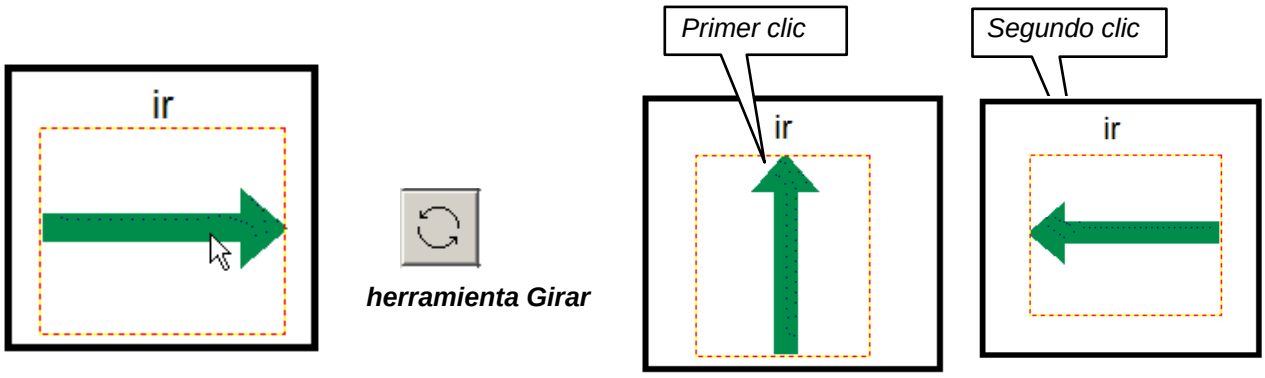
Sugerencia: También puede hacer un clic derecho sobre un símbolo y seleccionar una opción de rotación del submenú **Girar**.



Herramienta Girar

La **herramienta Girar** se utiliza para girar un símbolo o dibujo seleccionado 90º en dirección contraria a las ajujas del reloj.

Sugerencia: También puede hacer clic derecho sobre un símbolo y seleccionar una opción de voltear del submenú **Voltear**.



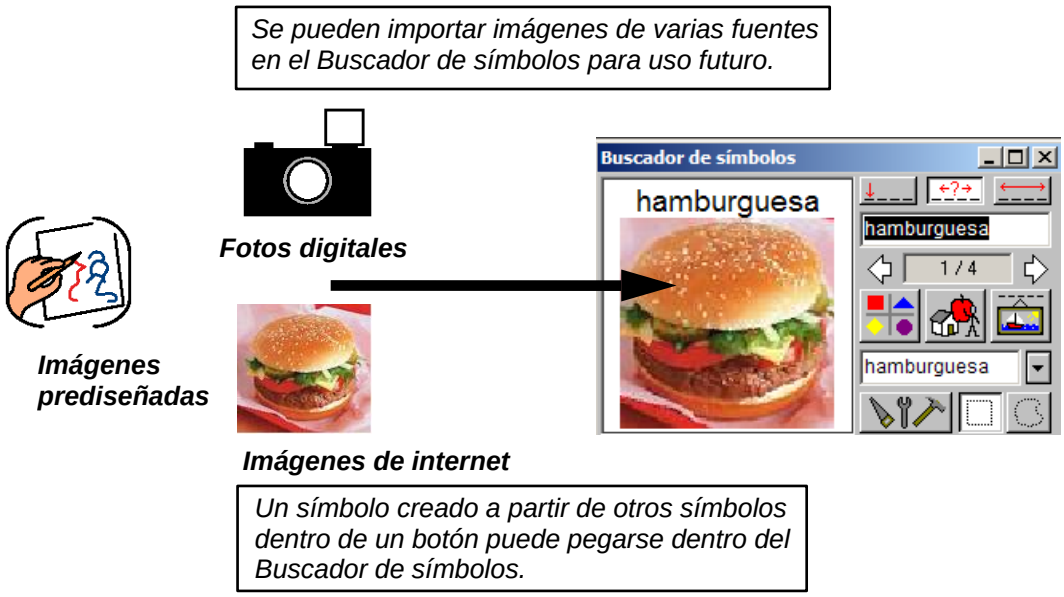
Nota: En la mayoría de los casos, el símbolo deberá ser reposicionado en la celda tras haber sido girado.

Capítulo 8
Añadir Nuevos Símbolos o Fotos al Buscador de Símbolos

Resumen del Capítulo BM SDP

No está limitado/a al uso exclusivo de los Símbolos Pictóricos de Comunicación (SPC) cuando crea tableros. Puede copiar y pegar, o importar dibujos, imágenes prediseñadas, fotos escaneadas o imágenes digitales directamente al Buscador de símbolos. Las imágenes que añada al Buscador de Símbolos deberán ser nombradas y clasificadas para que pueda encontrarlas fácilmente en el futuro.
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Importar fotos o imágenes guardadas
- Nombrar y categorizar nuevos símbolos
- Un vistazo a la organización de la biblioteca
- Copiar un nuevo símbolos desde un botón
- Añadir una imagen de captura pantalla al Buscador de Símbolos



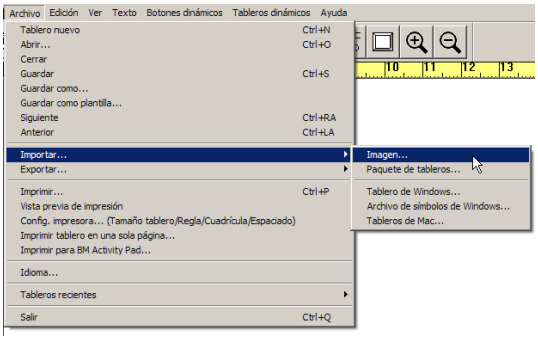
Importar Fotos o Imágenes Guardadas

Si desea utilizar fotos o imágenes prediseñadas en sus tableros puede importarlas al Buscador de símbolos donde podrán ser fácilmente accesibles en posteriores ocasiones. Si importa una foto directamente a un botón, tendrá que volver a importarla o copiarla desde ese botón la próxima vez que quiera volver a utilizar esa foto.

1

Con el Buscador de símbolos visible, seleccione **Importar** > **Imagen** en el menú Archivo.

Nota: El menú **Archivo** está activo, aunque aparezca en gris.



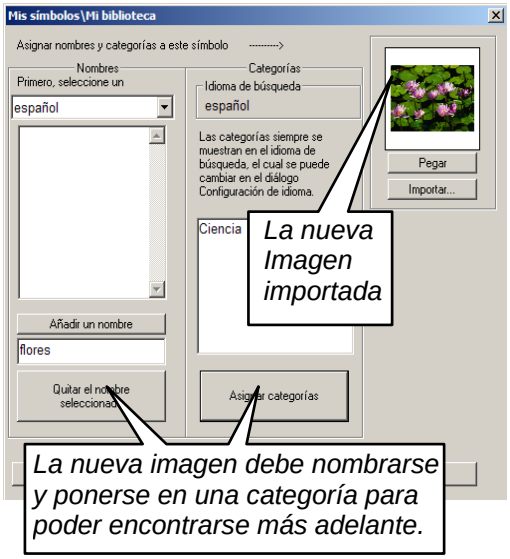
2

Encuentre y abra su foto o imagen prediseñada guardada en archivo.

Puede importar cualquier archivo con las siguientes extensiones: .jpg, .gif, .png .wmf, .emf, PICT or .bmp.

3

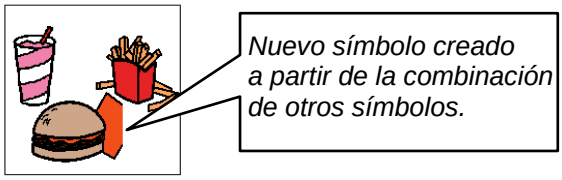
El gráfico importado aparecerá en un cuadro de diálogo donde será nombrado y clasificado. Por favor consulte el apartado *Nombrar y categorizar nuevos símbolos* de este capítulo.



Cómo Copiar un Símbolo Nuevo de un Botón

Aunque estas instrucciones se refieren específicamente a cómo copiar un nuevo símbolo desde un botón del programa, los pasos básicos se pueden aplicar también si está copiando un nuevo símbolo desde otro programa.

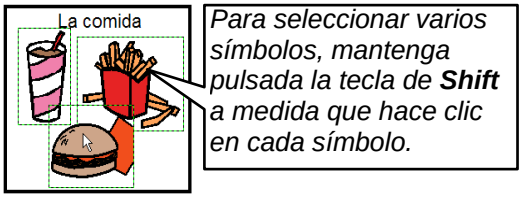
Los símbolos que cree o modifique en un botón pueden copiarse al Buscador de símbolos, guardándose para un uso futuro.



1

Seleccione el símbolo que quiere guardar. Si está compuesta por varios símbolos, asegúrese de seleccionarlos todos.

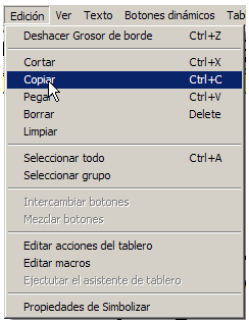
Nota: No seleccione el texto del símbolo.



2

Seleccione **Copiar** en el menú **Edición**.

También puede hacer **clic derecho** en cualquiera de los elementos seleccionados y elegir **Copiar elementos** en el menú contextual.



3

Haga clic en la **herramienta Buscador de símbolos,** y a continuación seleccione **Pegar** en el menú **Edición**.

Nota: Cuando los símbolos se copian y pegan desde un botón, se convierten en un mapa de bits que perderá algo de calidad de imagen y de impresión.

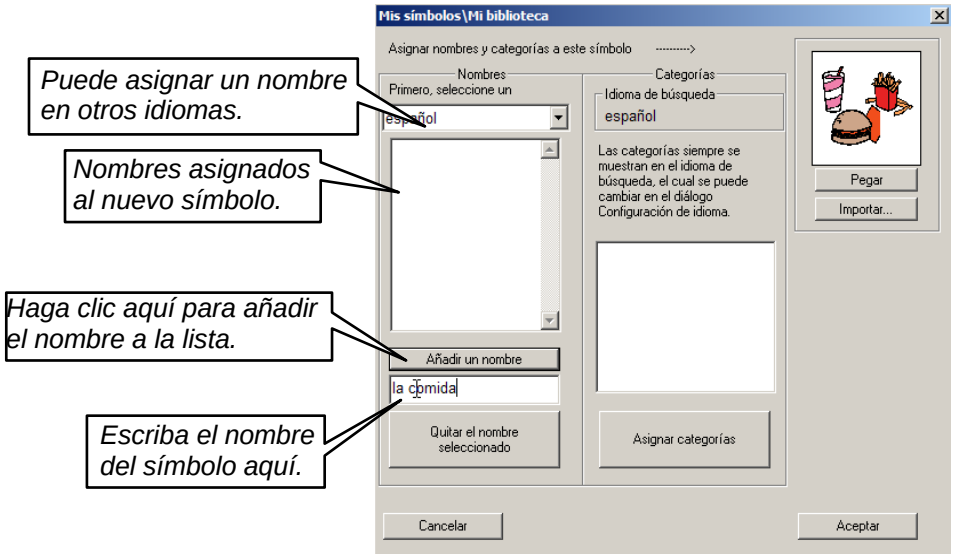
El símbolo que ha pegado aparecerá en el cuadro de diálogo donde podrá ser nombrado y clasificado. Por favor siga los pasos del siguiente apartado, *Nombrar y categorizar nuevos símbolos*, para completar este proceso

Nombrar y Categorizar Nuevos Símbolos

Una vez que un símbolo se pega en el Buscador de símbolos, debe asignarle un nombre y una categoría.

Nombrar un Símbolo

1

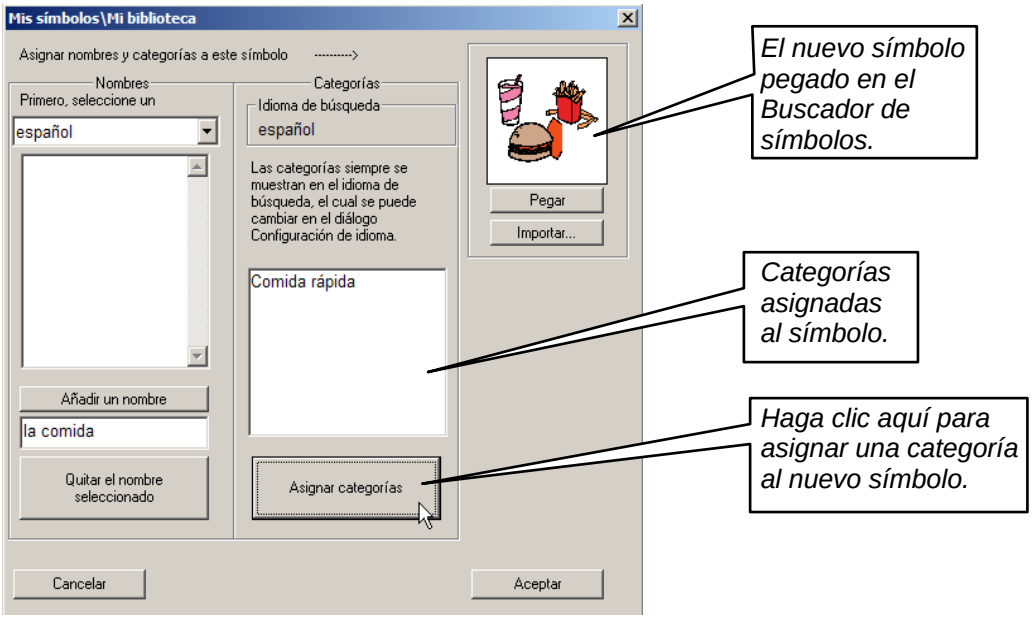


Escriba un nombre para su nuevo símbolo en el campo adecuado, y a continuación haga clic en el botón **Añadir un nombre**. Puede añadir nombres alternativos para el símbolo si lo desea.

Sugerencia: Si está trabajando con varios idiomas, puede añadir los nombres del símbolo en cada idioma seleccionando los idiomas en el menú.

Categorizar un Símbolo

2



Haga clic en el botón **Asignar categorías**. En la ventana de categorías, marque las casillas de las categorías a las que quiere asignar el nuevo símbolo.

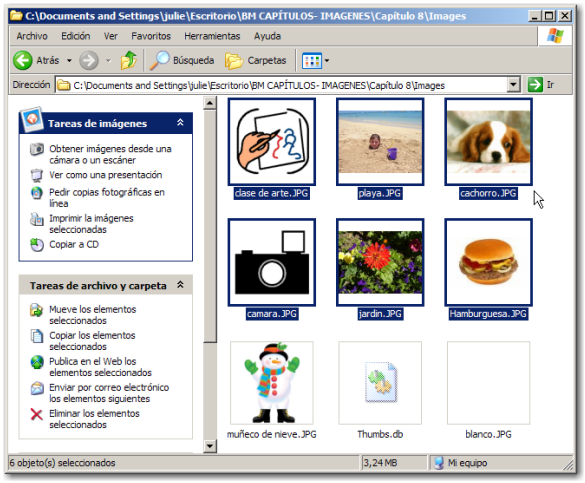
Nota: Cuando clasifique un símbolo, la categorización se aplica a todos los idiomas, no sólo el que está usando actualmente.

Cómo Arrastrar y Soltar para Añadir Imágenes

Las imágenes guardadas en un ordenador o en otras aplicaciones se pueden importar fácilmente a un botón o tablero con el proceso de “Arrastrar y soltar”. Algunos ejemplos de aplicaciones que son compatibles con esta función son el explorado de Mi PC, el Windows Explorer, Internet Explorer, Firefox, Word y Outlook.

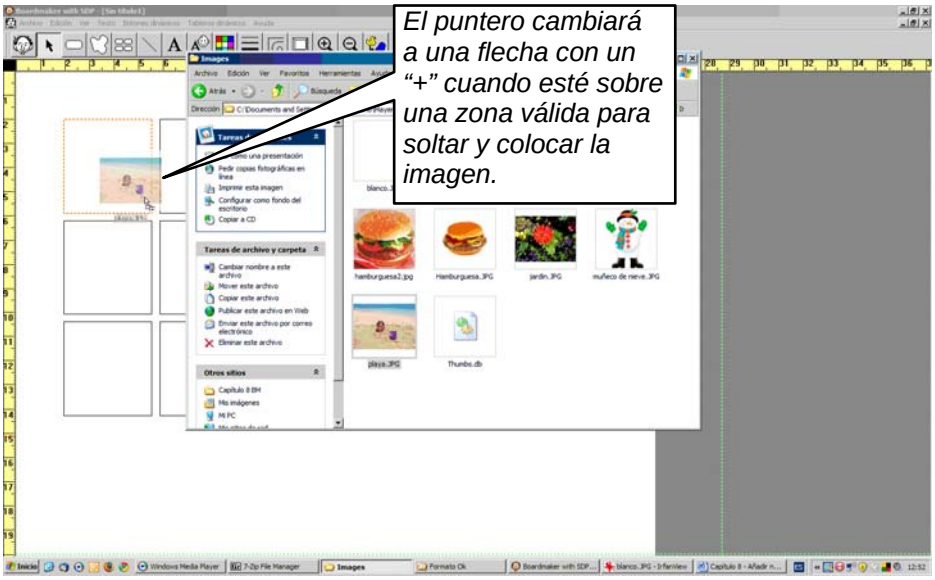
1

Con el programa abierto en el fondo, encuentre la imagen en el ordenador usando Windows Explorer.



2

Haga clic y arrastre la imagen desde Windows Explorer al botón deseado y suelte el ratón.



Nota: En el ejemplo de arriba, Windows Explorer está encima de la ventana de Boardmaker. Esto facilita el proceso de arrastrar y soltar imágenes. Si Windows Explorer (o cualquier programa del que esté cogiendo las imágenes) ocupa toda la pantalla o cubre el botón diana, arrastre la imagen por encima de la pestaña de Boardmaker en la barra de tareas (cómo se muestra más abajo). El programa se moverá delante y la imagen se podrá colocar en el botón deseado.

3

Una vez se ha soltado la imagen, se mostrará en la cara del botón. El nombre de archivo de la imagen aparecerá como la etiqueta del botón. La posición de la etiqueta (encima o debajo del símbolo) será determinada por la configuración actual del Buscador de símbolos.

Si la imagen importada tiene una etiqueta que no es la adecuada, puede cambiarse con la **herramienta Texto** o se puede omitir durante el proceso de "Arrastrar y soltar" con sólo mantener pulsada la tecla **Alt** cuando la imagen se suelte en el botón.

La posición, la fuente y el tamaño de la etiqueta se corresponderá con la configuración actual del Buscador de símbolos.

Arrastre y suelte una imagen y su nombre de archivo se convertirá en su etiqueta.

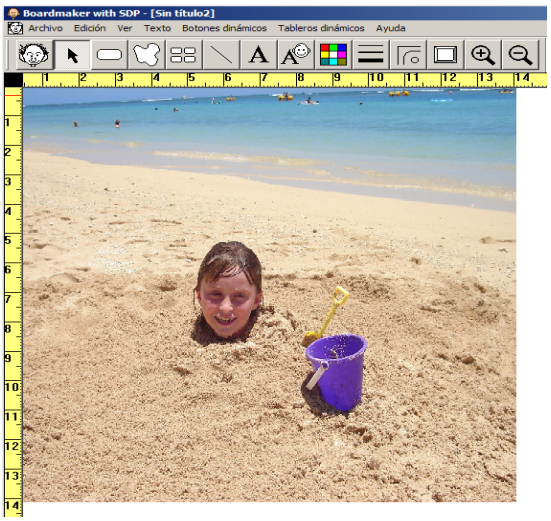
*Mantenga pulsada la tecla **Alt** cuando se suelte una imagen y así no mostrará etiqueta.*

Sugerencia: Si selecciona la opción **Sin etiqueta** en el cuadro de diálogo del Buscador de símbolos, las etiquetas se omitirán automáticamente durante el proceso de "Arrastrar y soltar", por lo que no sera necesario pulsar **Alt** cuando se suelte la imagen.

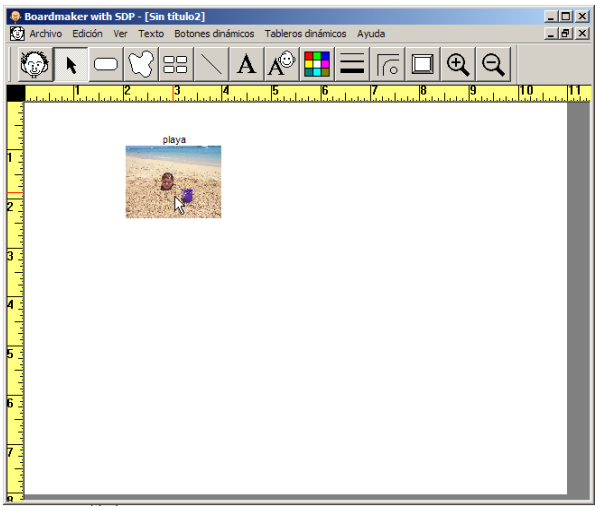
Arrastrar y Soltar Imágenes en el Fondo del Tablero

Las imágenes también se pueden importar al fondo del tablero con el mismo proceso de "Arrastrar y soltar" que se ha descrito en el apartado *Cómo arrastar y soltar para añadir imágenes*.

Por defecto, cuando una imagen se suelta en el fondo del tablero el programa intentará escalar la imagen para que llene el fondo, a no ser que ya haya una imagen llenando el fondo. El programa escalará la imagen también como pueda sin distorsionar la imagen demasiado. Sino, mantendrá la proporción de aspecto de la imagen. Cualquier imagen que se suelte a continuación en el fondo del tablero se escalará como si estuviera siendo colocada en un botón de 5 x 5 cm. El nombre del archivo aparecerá como la etiqueta de la imagen.



La primera imagen soltada en el fondo del tablero se escalará para llenar el tablero sin distorsionar la imagen.



*Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** cuando suelte una imagen en el fondo para escalarla como si fuera a llenar un botón de 5 x 5 cm. El nombre del archivo se utilizará como etiqueta.*

Sugerencia: Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** cuando esté soltando una imagen en el fondo para evitar que la imagen se escale para llenar el fondo.

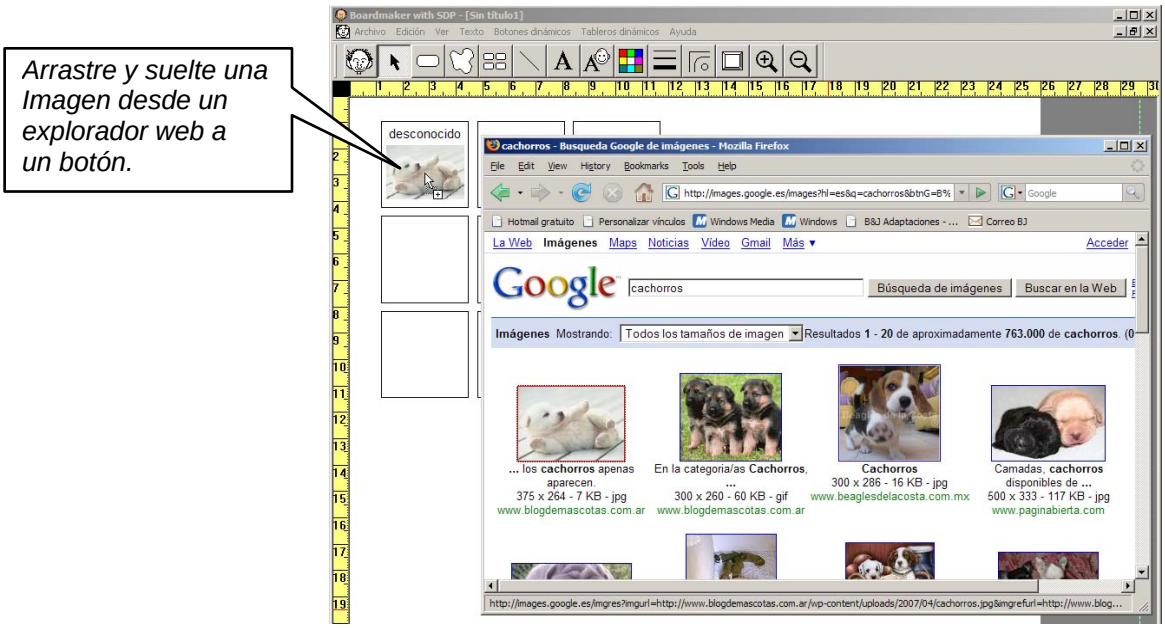
Sugerencia: Mantenga pulsadas las teclas **Ctrl** + **Alt** para omitir la etiqueta.

Sugerencia: Mantenga pulsada la tecla **Shift** cuando esté soltando una imagen en el fondo para evitar su resolución de imagen original. Mantenga pulsadas las teclas de **Shift** y **Alt** para usar la resolución de imagen original y omitir la etiqueta.

Nota: A pesar de como la imagen importada esté escalada, puede redimensionar manualmente la imagen arrastrando sus bordes.

Arrastrar y Soltar Imágenes desde un Explorador Web

Usar imágenes de las páginas web es una manera muy popular de animar un tablero o una actividad. Se puede utilizar el mismo proceso de "Arrastrar y soltar" que se ha explicado en el apartado *Arrastar y soltar para añadir imágenes* para coger imágenes desde la mayoría de los exploradores web. El ejemplo de abajo muestra una imagen siendo arrastrada desde un buscador de imágenes muy popular. Como ocurre con las imágenes guardadas, el nombre de la imagen se utilizará como etiqueta. Algunas imágenes de las páginas web (como la que se muestra en el ejemplo de abajo) no tienen nombre. El programa les pondrá automáticamente la etiqueta de "desconocido".



Sugerencia: Mantenga pulsada la tecla **Alt** cuando suelte una imagen para omitir la etiqueta.

Nota: Los exploradores web tienen fama de tener muy variadas maneras de almacenar y presentar sus imágenes. Algunos pueden que no sean compatibles con los métodos de "Arrastar y soltar". En estos casos, puede hacer clic derecho en la imagen y escoger la opción **Copiar imagen**. A continuación, en Boardmaker, hace clic derecho en un botón o en el fondo del tablero y seleccione **Pegar**.

Arrastrar Imágenes al Buscador de Símbolos

1

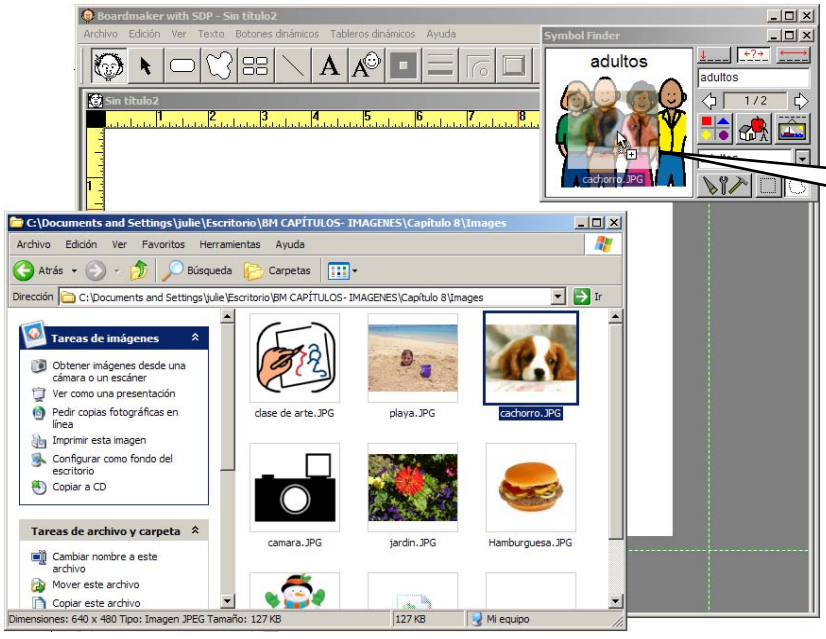
El proceso de "Arrastrar y soltar" también se puede utilizar para añadir imágenes a las bibliotecas del Buscador de símbolo.

Abra el **Buscador de símbolos**.

2

Con Boardmaker abierto en el fondo, encuentre la imagen que desea añadir al **Buscador de símbolos**.

Con la **herramienta Puntero**, haga clic y arrastre la imagen encima del área de visualización de los símbolos en el **Buscador de símbolos** y suéltela.

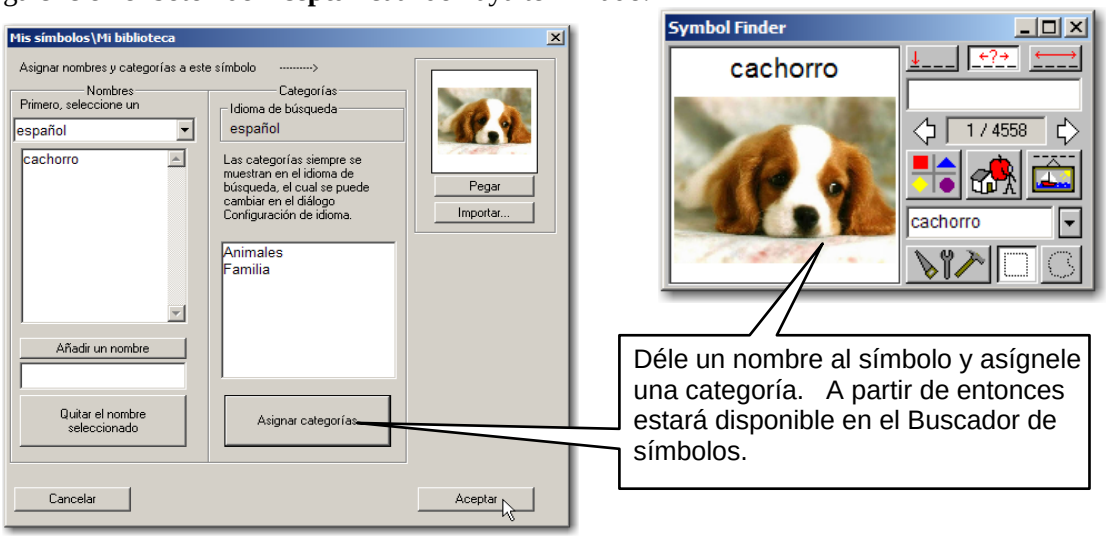


Arrastre una imagen directamente al Buscador de símbolos para añadirlo a la biblioteca.

3

Se abrirá la ventana **Mis símbolos\Míos**. Déle un nombre al símbolo y asígnele una categoría.

Haga clic en el botón de **Aceptar** cuando haya terminado.



Nota: Si la imagen tiene un nombre de archivo, éste se utilizará automáticamente como el nombre predeterminado de la imagen.

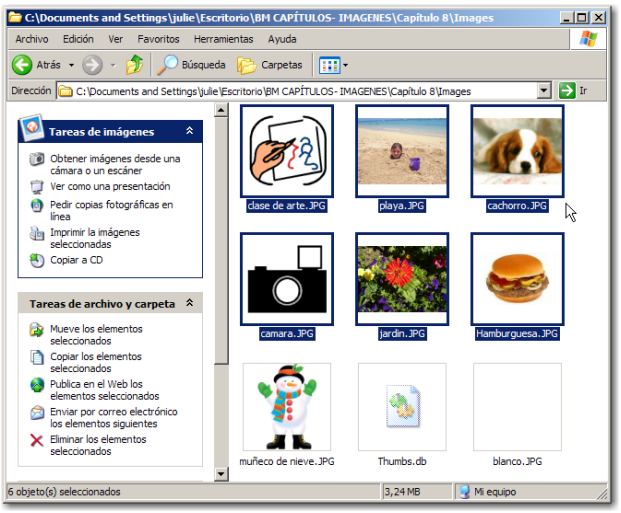
Arrastrar Varias Imágenes al Buscador de Símbolos

También se pueden añadir varias imágenes al Buscador de símbolos a la misma vez con el método de "Arrastrar y soltar". Es una manera práctica de añadir una carpeta de imágenes entera rápidamente.

1

Seleccione las imágenes deseadas.

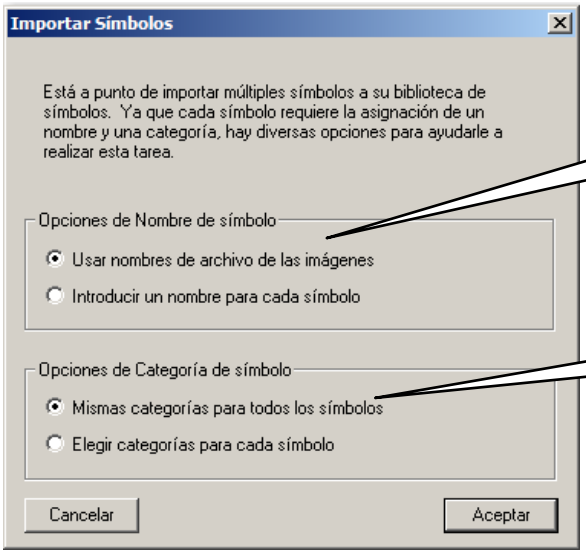
Nota: Se pueden seleccionar varios archivos de una ventana manteniendo pulsada la tecla **Shift** mientras se hace clic.



2

Arrastre y suelte las imágenes seleccionadas en el Buscador de símbolos.

Se abrirá una ventana de **Importar Símbolos**. Nombre y clasifique las imágenes importadas (Consulte el apartado de *Nombrar y categorizar nuevos símbolos* para instrucciones más concretas).



Opciones del Nombre del símbolo
Escoja usar el nombre de archivo de las imágenes como su nombre dentro de la biblioteca, o nombre cada imagen manualmente.

Opciones de la Categoría del símbolo
Escoja asignar todos los símbolos a una sola categoría, o asigne una categoría manualmente para cada símbolo.

Nota: Las imágenes no deseadas que se hayan añadido al Buscador de símbolos se pueden eliminar más adelante con la opción **Cortar** (**Ctrl + X**) en el menú **Edición**.

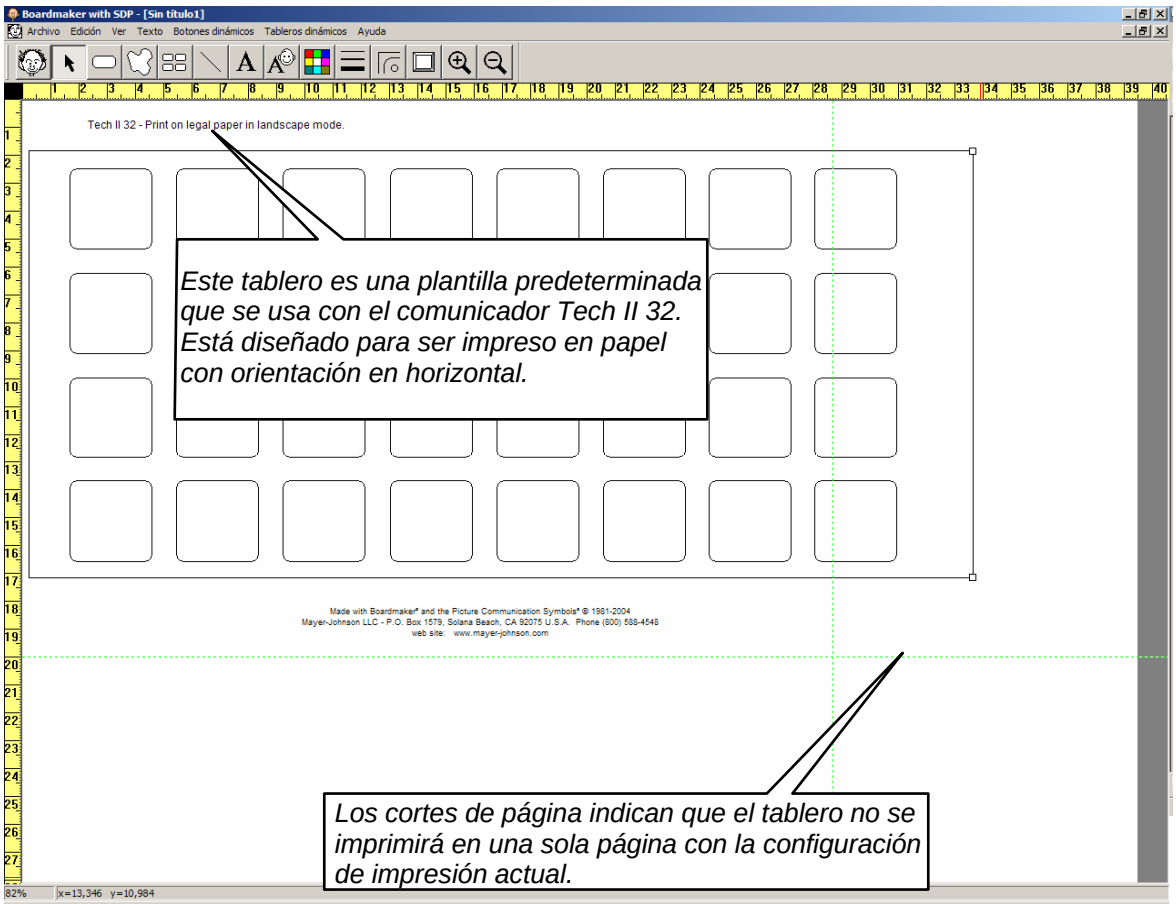
Capítulo 9
Preparar los Tableros para Imprimir

Resumen del Capítulo

Puede crear tanto actividades impresas como actividades en pantalla interactivas. Los tableros creados para cada objetivo pueden ser de tamaño y orientación diferentes. Es importante entender cómo debe ser el tamaño de los tableros para que sean impresos correctamente.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Aspectos a considerar de la impresora
- Comprobar el layout de la impresión
- Configurar el papel y tamaño de tablero correctos
- Imprimir tablero sobre comando de una única página
- Usar la Vista Preliminar



Aspectos a Considerar de la Impresora

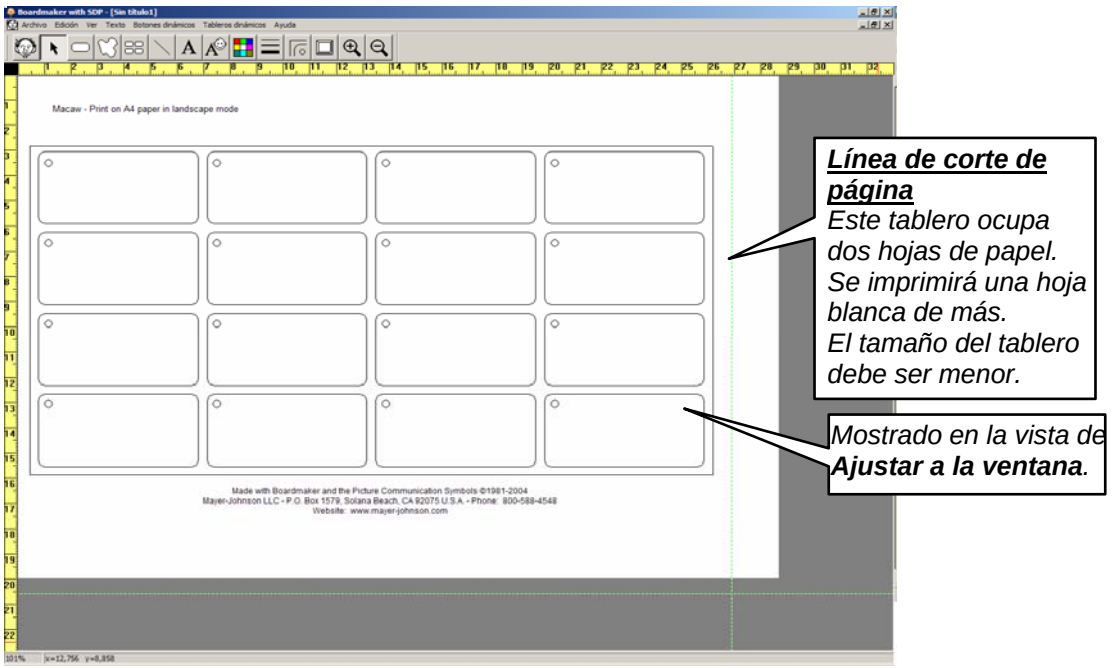
Hay cientos de tipos, marcas y modelos de impresora. Por tanto, un tablero que se imprime correctamente en una impresora puede que deba ser ajustado para ser impreso correctamente en otra. .

Cuando se esté preparando para imprimir un tablero tenga en cuenta los siguientes datos:

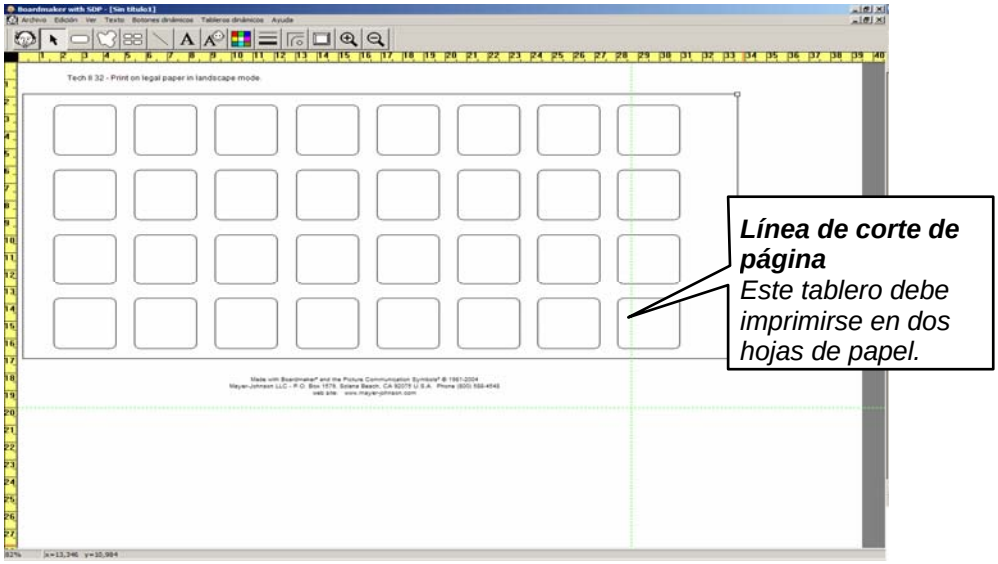
- Una impresora no puede utilizar el papel entero. Normalmente hay un margen de 0,6cm a 1,3cm en cada borde de la hoja que no se puede utilizar.
- Ya que el tamaño de este margen puede variar en distintas impresoras, los tableros que contienen contenido cerca del margen pueden no caber en una única hoja de papel en toda impresora.
- El tamaño máximo de todo tablero creado es de 150cm x 150cm.
- Los tableros contienen muchos gráficos, por lo que pueden tardar en imprimirse, especialmente en ordenadores o impresoras viejas.
- La mayoría de problemas de impresión están relacionados con el software de los drivers de su impresora. Asegúrese de que está utilizando el driver más actual. (Las actualizaciones están disponibles en las páginas web de la mayoría de fabricantes)
-

Comprobar el Layout de Impresión

Antes de imprimir un tablero, asegúrese de visualizarlo en el visualizador de **Ajustar a la ventana** (predeterminado). Probablemente querrá asegurarse de que su tablero cabrá en una única página usando el tamaño y orientación del papel actuales. Los cortes de página de la impresora aparecerán como líneas verdes discontinuas.



Si ve un corte de página que recorre el tablero, como se muestra más abajo, el tablero no tiene el correcto tamaño de hoja y/o orientación. Este tablero se imprimirá en dos hojas. Deberá ajustar el tamaño del tablero para que quepa en una sola hoja. Por favor consulte – *Configurar el papel y tamaño de tablero correctos*.

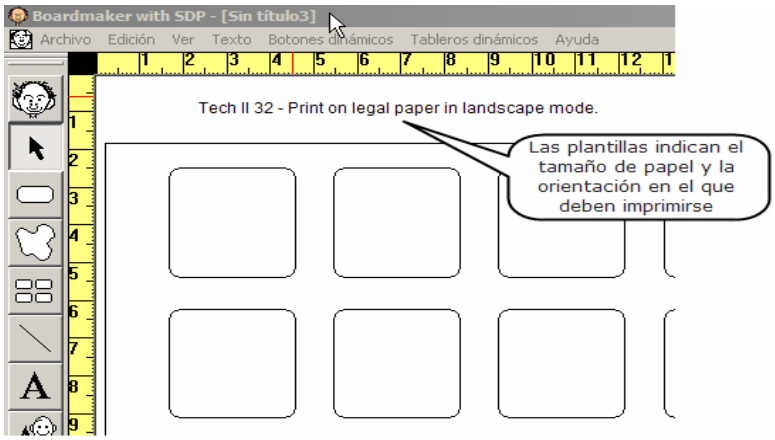


Para imprimir tableros más grandes, puede necesitar varias hojas de papel que se pueden recortar y pegar juntas.

Configurar el Papel y Tamaño de Tablero Correctos

1

Las plantillas prediseñadas incluidas en el programa están configuradas en tamaño y orientación para imprimirse correctamente desde la mayoría de impresoras. Sin embargo, la cantidad de espacio en un papel sobre la que puede imprimir una impresora varía mucho. Puede que sea necesario ajustar la configuración del papel o el tamaño del tablero para que se imprima correctamente desde su impresora y en el papel escogido.

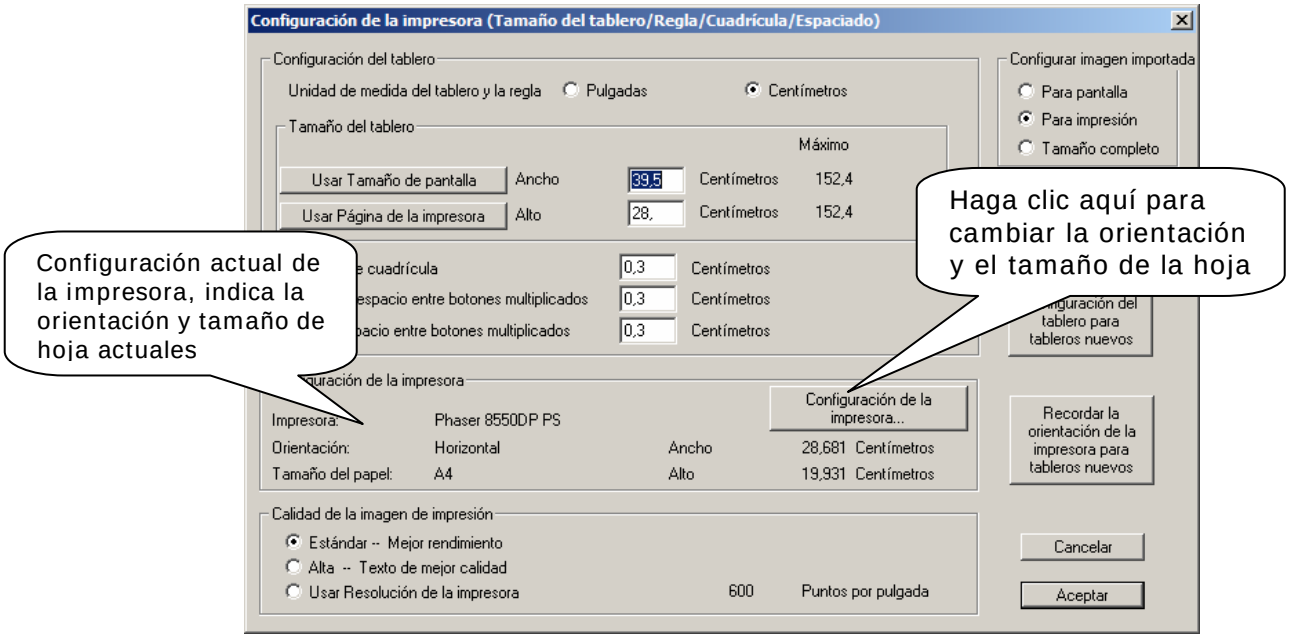


Determine el tamaño de hoja y orientación necesarias para su tablero.

Nota: Cada plantilla especificará el tamaño de hoja y orientación correctas en la esquina superior izquierda del tablero.

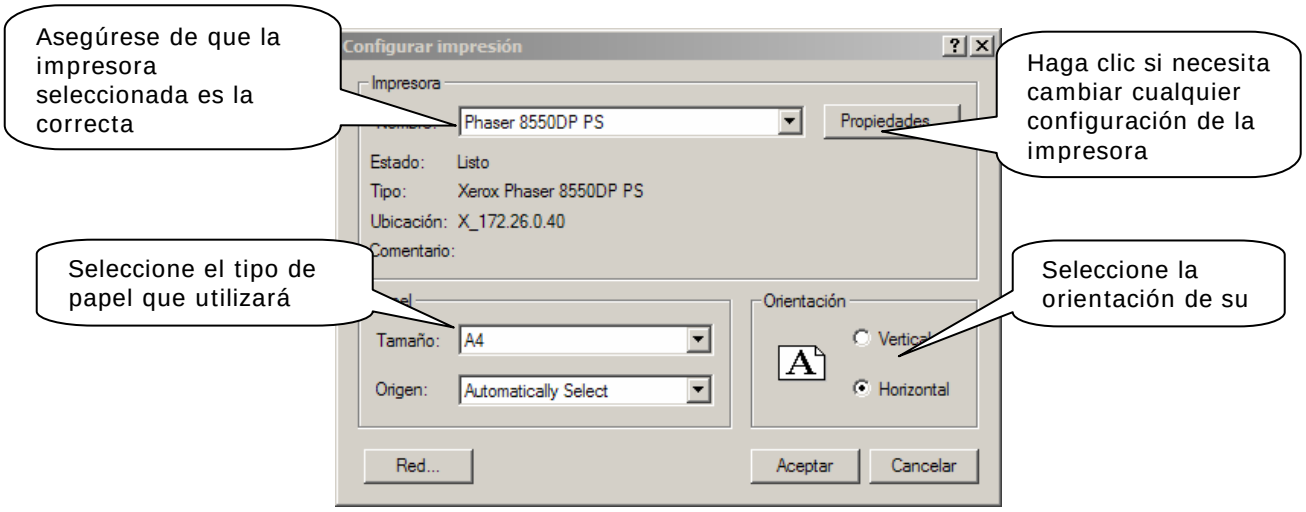
Configurar el Tamaño y Orientación de la Hoja para la Impresión

2



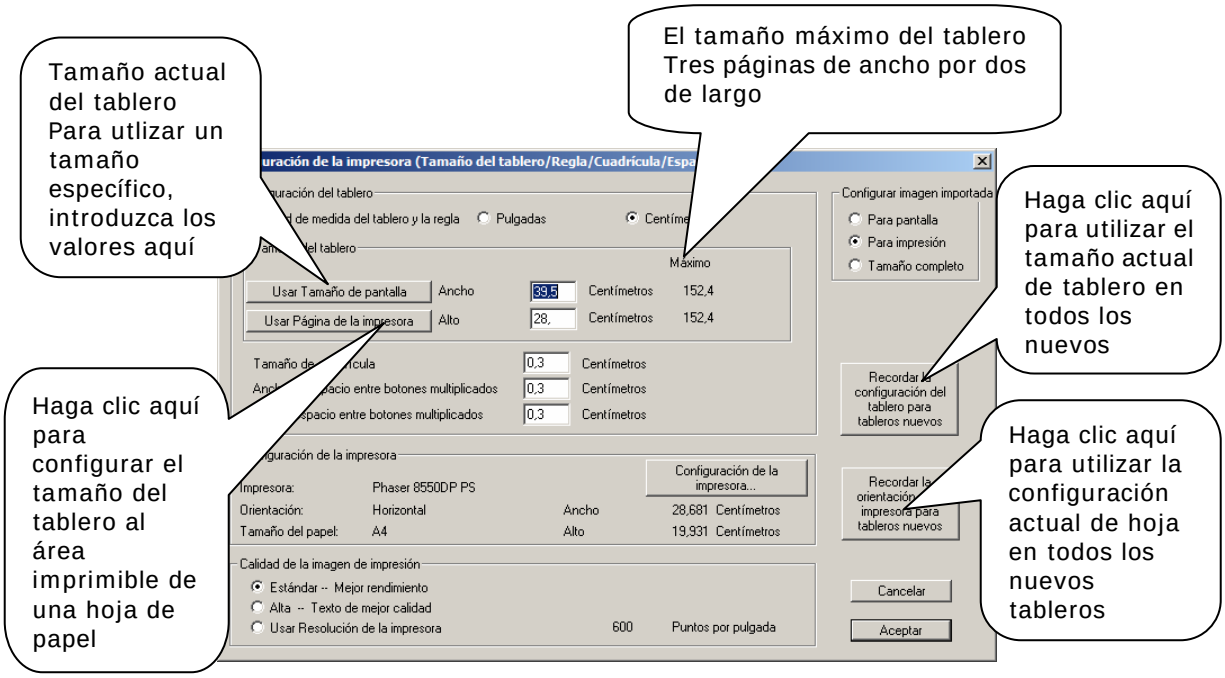
Seleccione **Configurar impresora** del menú **Archivo**. Compruebe la configuración actual de la impresora para que el tamaño de hoja y orientación sean las correctas. Haga clic en el botón **Configurar impresora** si la configuración actual de la hoja no es correcta.

3



Aségurese de que la impresora correcta está seleccionada, y entonces elija el tamaño de hoja y orientación correctas para su tablero. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

Configurar el Tamaño del Tablero



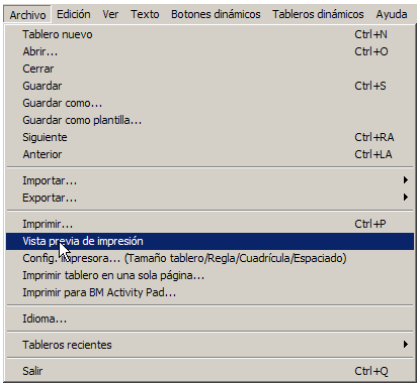
Normalmente, un tablero está diseñado para caber en una única hoja de papel. Haga clic en el botón **Usar página de impresión**. Esto configurará el tamaño del tablero para corresponderse con el tamaño de hoja, es cual se determina por la configuración de impresora. Asegúrese de comprobar que todos los botones del tablero realmente caben dentro de las nuevas dimensiones del tablero usando la opción de **Vista preliminar** en el menú **Archivo**.

Si está creando un gran tablero a medida, puede introducir las dimensiones adecuadas hasta los números encontrados en la columna **Máximo**, que se corresponden a tres páginas por dos.

Sugerencia: Si va a crear muchos tableros del mismo tamaño, haga clic en el botón **Recordar configuración del tablero** y/o **Recordar configuración de impresora** para usar la configuración actual en todos los tableros que cree.

Usar la Vista Preliminar

Es buena idea acostumbrarse a comprobar sus tableros con la **Vista preliminar** antes de imprimir. La **Vista preliminar** le permite discernir cualquier problema de tamaño u orientación del papel antes de imprimir.



1 Seleccione **Vista preliminar** en el menú **Archivo**.

2

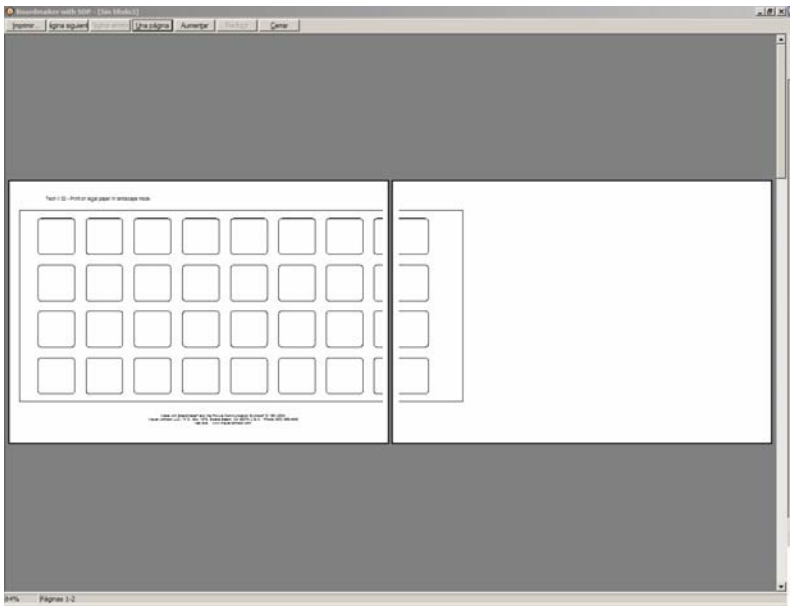
Imprime el tablero

Avanza por tableros de varias páginas

Cambia de la vista de una página a dos y vice versa

Aumenta o reduce

Cierra la venta de vista preliminar



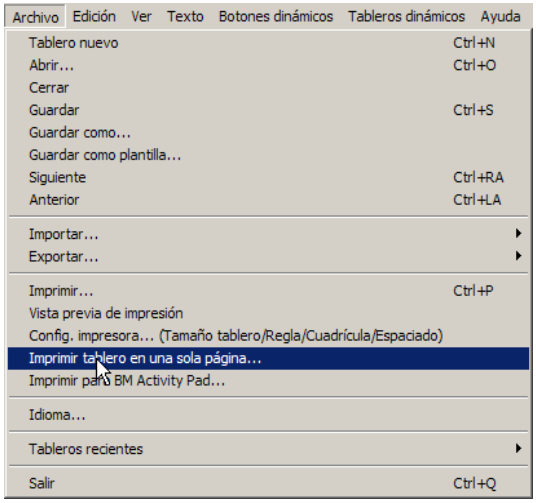
En este ejemplo, puede ver que tras la impresión será necesario recortar un poco de papel de cada página para que las partes se puedan juntar correctamente.

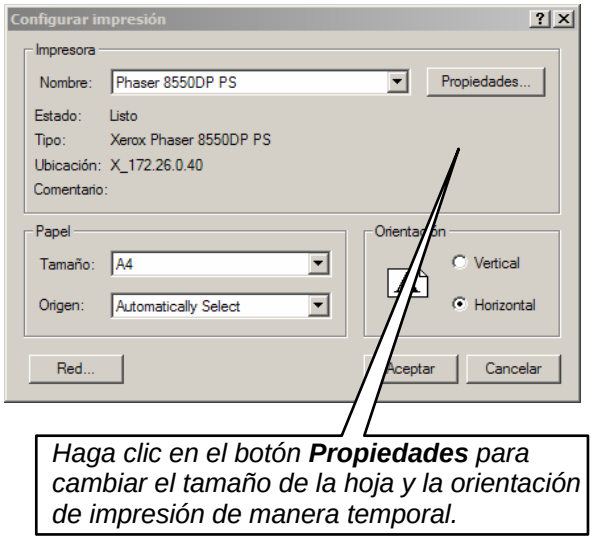
Sugerencia: Si sólo se imprime una pequeña parte del tablero en otra página, puede que sea difícil juntar el tablero. Intente cambiar la orientación de la página o utilice papel más pequeño para dividir el tablero de manera más equitativa entre las hojas.

Si el tablero parece correcto en la **Vista preliminar**, haga clic en el botón **Imprimir** para imprimir el tablero. Haga clic en el botón **Cerrar** si necesita realizar cambios al tablero.

Imprimir un Tablero en una Sola Página

Algunos tableros pueden estar diseñados para abarcar varias páginas o caber en hojas de mayor tamaño. Puede utilizar el comando **Imprimir tablero sobre una página** en el menú **Archivo** para automáticamente ajustar el tablero a la impresión sobre una única hoja. Utilice el botón **Propiedades** en el diálogo de **Imprimir** para cambiar temporalmente el tamaño y orientación del papel para el tablero que va a imprimir.





*Haga clic en el botón **Propiedades** para cambiar el tamaño de la hoja y la orientación de impresión de manera temporal.*

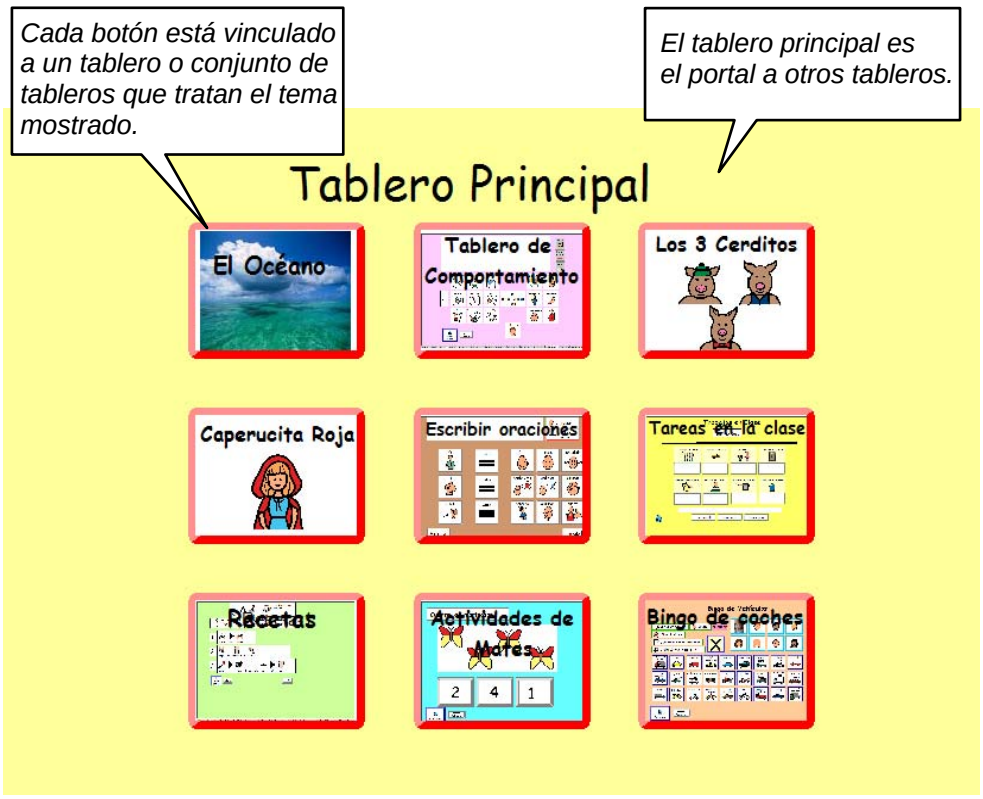
Capítulo 10
Cómo Hacer un Conjunto de Tableros

Resumen del Capítulo

En este capítulo aprenderá cómo crear un conjunto dinámico de tableros de comunicación. Comenzará explorando los tableros de muestra incluidos en el programa. Esto le ayudará a familiarizarse con la organización de los tableros y las características del programa. A continuación, empezará a planear su conjunto de tableros y a construir el tablero principal del usuario.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Aspectos a considerar del diseño
- Planear los vínculos de los tableros
- Crear un tablero principal
- Crear carpetas distintas para organizar sus tableros



Aspectos a Considerar del Diseño

Para crear un conjunto de tableros es muy útil un poco de preparación. Cuando esté planeando actividades, deberá responder a algunas cuestiones importantes acerca del diseño.

- ¿Cuál es el objetivo de la actividad (leer, conjugar verbos, narrar una historia, etc.)?
- ¿Cuántos tableros serán necesarios, es decir, el número de páginas de una historia, etc.?
- ¿Cuántos botones serán necesarios en cada tablero?
- ¿Quiere que los botones tengan solo texto o también símbolos y/o fotos?
- ¿Quiere algún tipo de feedback cuando marque una respuesta correcta? ¿o una incorrecta?

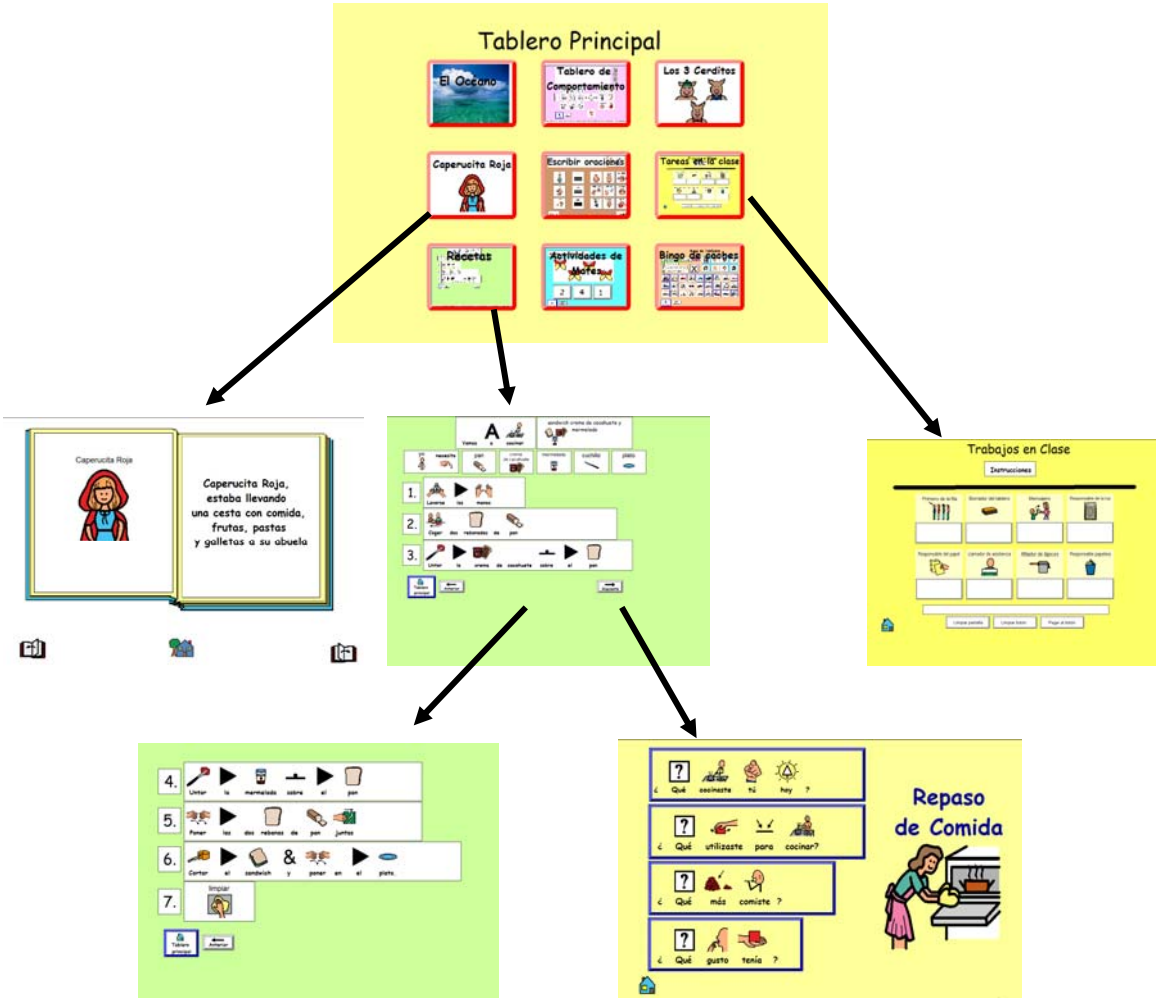
La respuesta a cada una de estas preguntas tendrá un efecto directo sobre la creación y vinculación de los tableros. Puede que sea útil hacer un esquema sobre papel antes de diseñar los tableros.

Hacer un Diagrama de los Tableros y sus Vínculos

Una vez que haya planeado las actividades, estará preparado para idear el contenido de cada tablero y cómo se vincularán todos.

Normalmente los tableros se organizan por tema o actividad. Comenzará con un tablero "Principal" que debería tener un botón para cada uno de los temas o actividades que le gustaría incluir en este conjunto de tableros. Cada botón temático vinculará a otro tablero o a un grupo de tableros. El número de tableros que utilice para desarrollar un tema concreto variará de una actividad a otra.

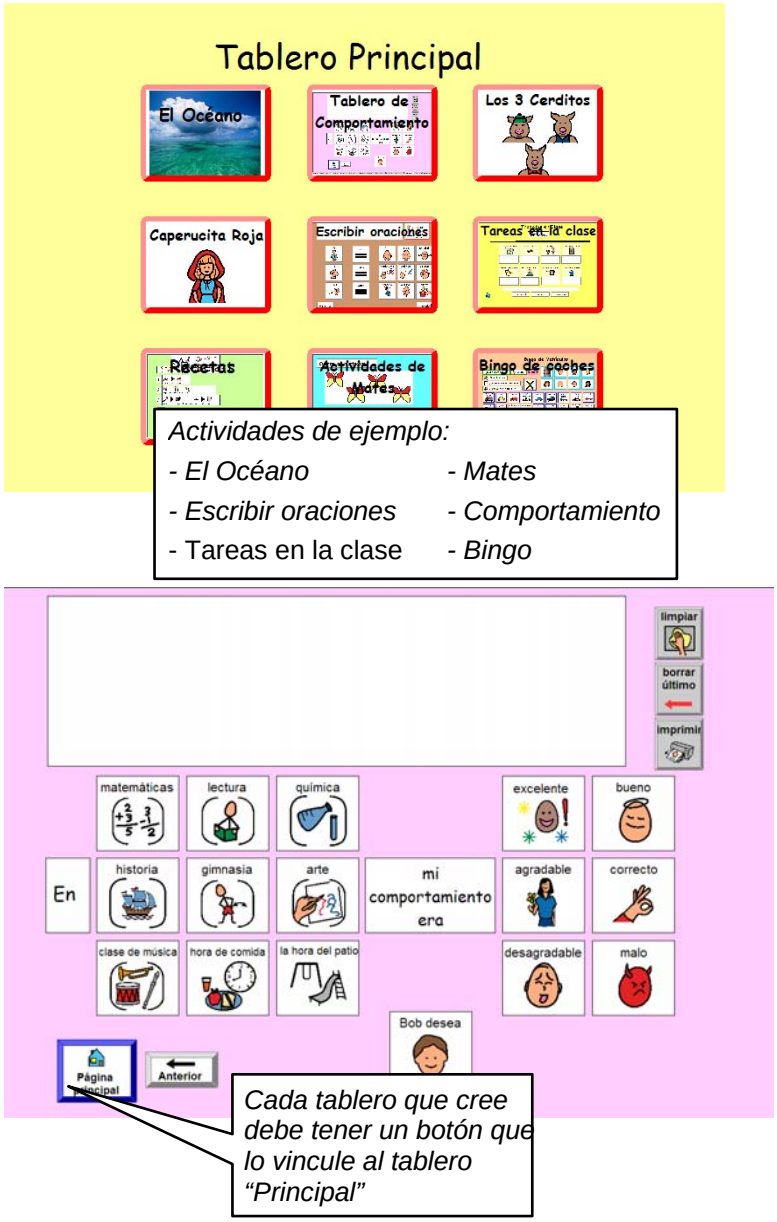
Intente crear un diagrama del layout de los tableros como el que se encuentra más abajo. Esto le ayudará a visualizar la organización de los temas y actividades que desea cubrir. Si tiene una lista grande puede tratar de hacer un diagrama por separado para cada rama que salga del tablero principal. Este diagrama le será útil para futura preparación y también sirve como backup de la organización de su conjunto de tableros actual.



Crear un Tablero Principal

El primer tablero que debe crear es el tablero “principal.” Éste será el tablero de inicio para el usuario cuando utilicen el programa. Debería contener un botón para cada uno de los temas de comunicación escogidos.

Todos los otros tableros que cree para este usuario normalmente tendrán un botón que vinculará directamente a este tablero principal. Esto le permitirá moverse fácilmente entre tableros y cambiar de tema.



Crear Carpetas Distintas para la Organización del Tablero

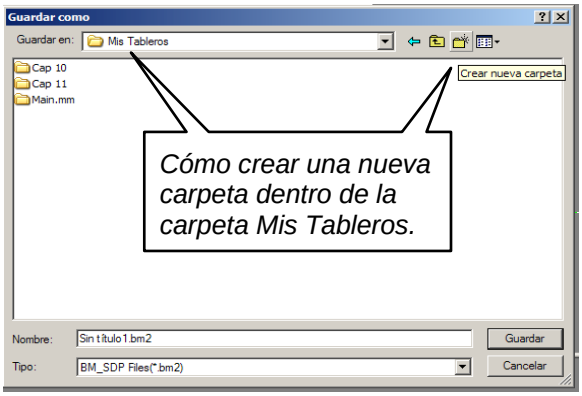
El tablero "principal" creado en el apartado anterior se guarda en la carpeta **Mis Tableros**, que es la ubicación por defecto cuando se guardan los tableros. Si está creando tableros para distintos usuarios o actividades puede crear distintas carpetas dentro de la carpeta de **Mis Tableros** para ayudarle a organizarlos mejor. Esta organización es de especial importancia para el programa ya que todos los tableros que se acabarán vinculando se deben guardar en la misma carpeta.

1

Si crea tableros para un usuario concreto, debería crear una carpeta distinta para guardar esos tableros.

Cuando guarde el primer tablero de un Nuevo usuario, haga clic en el botón de **Crear carpeta**. Windows creará una "Nueva carpeta".

Nota: Asegúrese de que la carpeta que cree esté dentro de la carpeta **Mis tableros**.

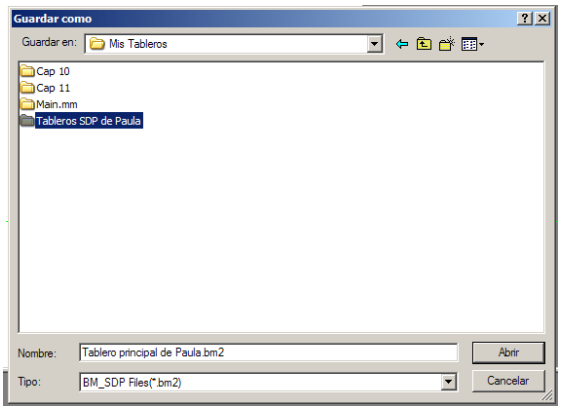


2

Escriba un nuevo nombre para la carpeta y entonces apriete la tecla Entrar del teclado para guardarlo. Haga clic en el botón de **Abrir** para abrir la carpeta.

Ahora puede hacer clic en el botón de **Guardar** para guardar su tablero en la nueva carpeta.

Nota: Hasta que cierre el programa o guarde un tablero en otra carpeta, su nueva carpeta será la ubicación por defecto para guardar tableros.

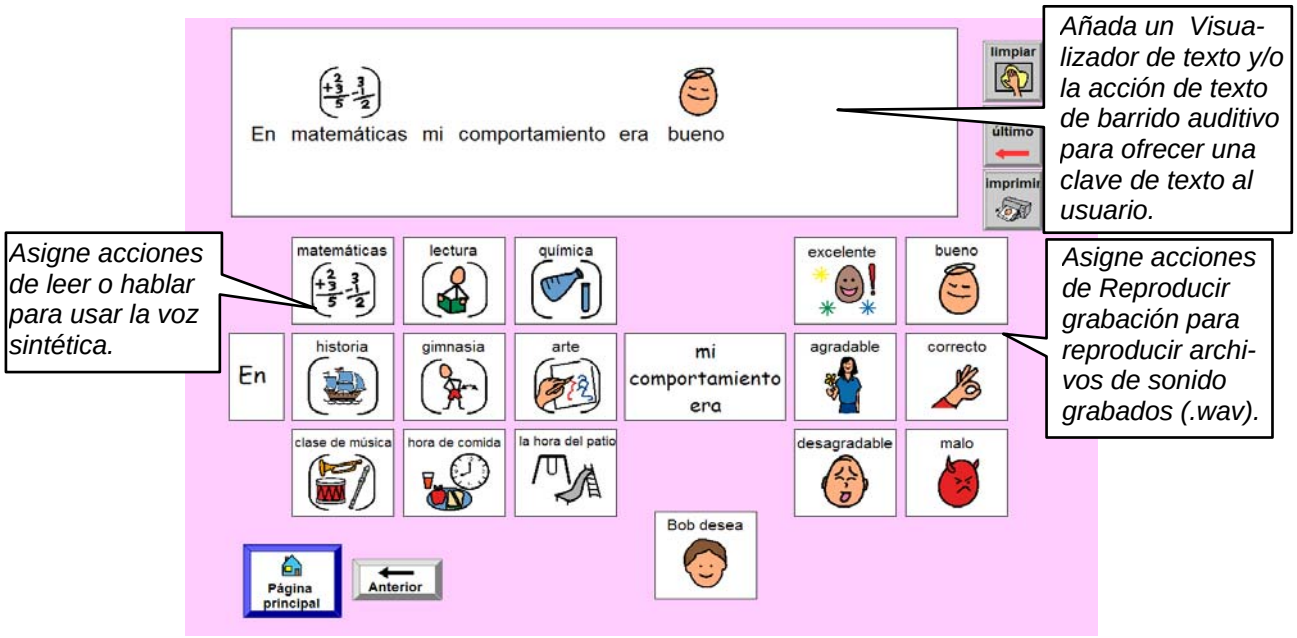


Capítulo 11
Asignar Acciones de Botón Básicas

Resumen del Capítulo

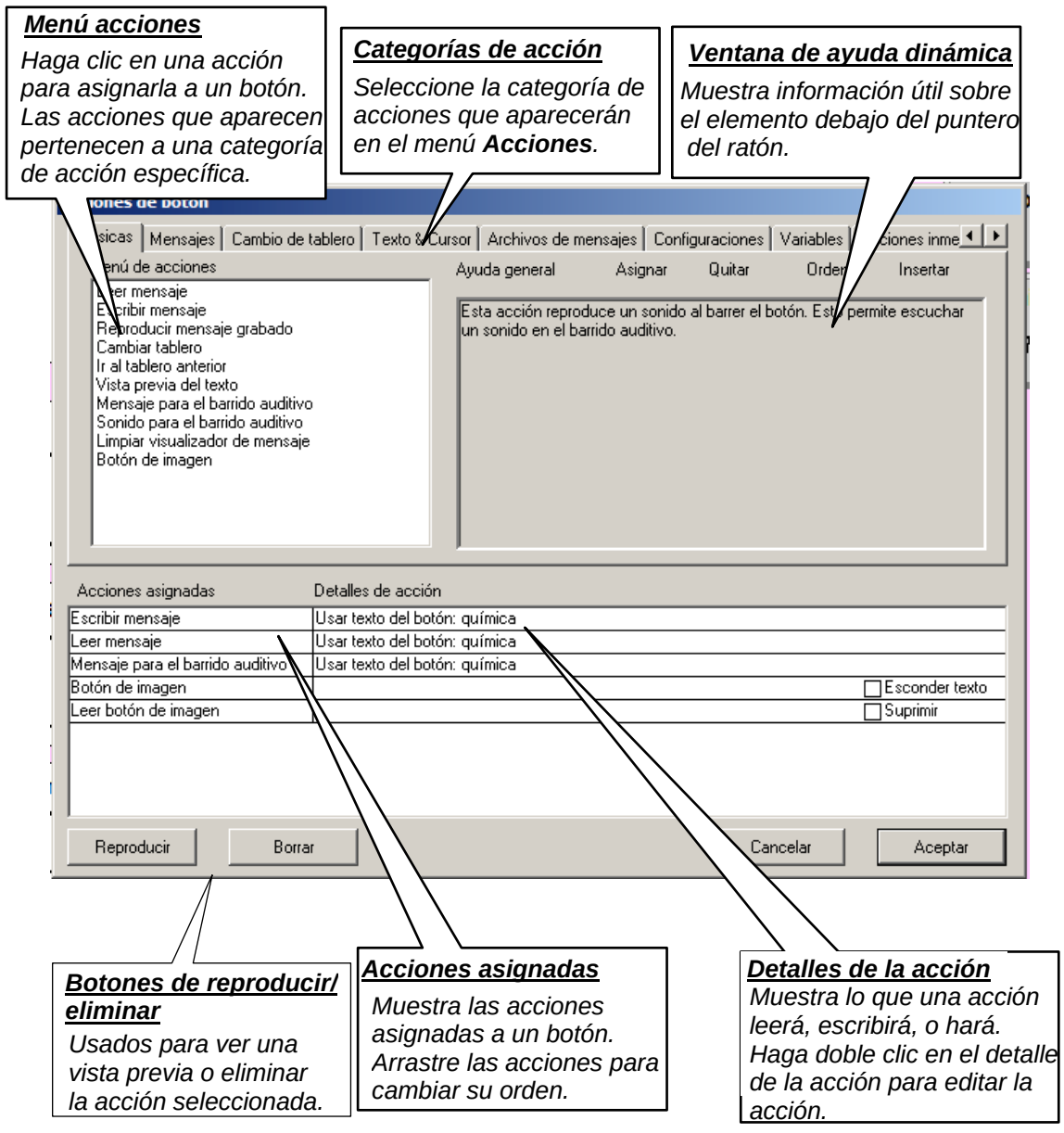
Este capítulo le enseñará a asignar acciones básicas a sus botones.
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Introducción a las acciones de botón
- Reproducir mensajes grabados
- Aportar sonidos y grabaciones para el barrido auditivo
- Editar las acciones asignadas a un botón
- Hacer que el botón lea
- Reproducir sonidos de archivo
- Trabajar con el visualizador



Un Vistazo a la Ventana de Acciones de Botón

Puede asignar acciones a sus botones hacienda doble clic sobre ellos. Aparecerá la ventana de **Lista de acciones** (que se muestra más abajo). Puede asignar varias acciones a cada botón. Hay más de 135 acciones de las que elegir. Consulte el *Apéndice B - Acciones de Botón* para un listado completo.



Categorías de las Acciones

Hay más de 135 acciones de botón de las que elegir. Para ayudarle a localizar una acción de botón específica están clasificadas en categorías según su función. Al seleccionar la pestaña adecuada del diálogo de **Acciones de botón** se mostrará esa categoría de acciones en la **Lista de acciones**.

- **Básicas -** Las acciones más frecuentes, por ejemplo, **Leer mensaje**, **Escribir mensaje**, **Cambiar tablero**, etc.
- **Mensajes** – Acciones que controlan la función de un Visualizador de mensaje.
- **Cambio de tablero**- Acciones que vinculan los botones a otros tableros o elementos emergentes.
- **Texto & Cursor -** Acciones que realizan movimientos de cursor y selecciones de texto.
- **Archivos de mensaje**- Acciones que abren y guardan documento de texto e imagen.
- **Configuración -** Acciones que permiten a un usuario cambiar la configuración del acceso y otros elementos.
- **Variables -** Acciones que se utilizan para crear respuestas condicionales de botón, por ejemplo, **Si**, **Otro, De lo contrario**, etc.
- **Acciones inmediatas** – Acciones usadas para crear botones (imagen, texto, mensaje grabado) que pueden editar en el modo **Usar**.
- **Cosas interesantes** – Cosas interesantes, como **Aleatorio, Abrir aplicación, y Establecer imagen del botón**.

Acciones de Botón Básicas

La categoría **Básicas** contiene las acciones de botón usadas con más frecuencia. Todas las acciones de esta lista serán explicadas en este capítulo excepto **Cambiar Tablero** e **Imagen de botó**n, que se detallarán en capítulos posteriores.

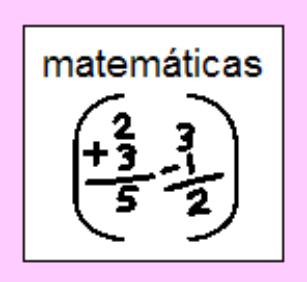
- **Leer mensaje** - Hace que el botón lea el mensaje que introduzca usando una voz sintetizada.
- **Leer con resaltado** – Lee y resalta los símbolos y texto en la cara de un botón de Simbolizar (sólo aparece en la lista de acciones para los botones de Simbolizar).
- **Escribir mensaje** - Coloca un mensaje en el Visualizador de mensaje. Debe tener un Visualizador de mensaje en su tablero para usar esta acción.
- **Reproducir mensaje grabado** - Reproduce un mensaje que grabe o que seleccione de sus sonidos de archivo.
- **Cambiar tablero** - Muestra el tablero que seleccione.
- **Cambiar al tablero anterior –** Manda al usuario a través de tableros que previamente estaban utilizando.
- **Vista previa del texto** – Muestra una señal de la función del botón. Debe tener un Visualizador de texto en su tablero para usar esa acción de botón.
- **Mensaje para el barrido auditivo** – Reproduce una señal hablada (voz sintética) para la función del botón.
- **Sonido para el barrido auditivo** – Reproduce una señal grabada para la función del botón.
- **Limpiar visualizador de texto** – Borra los contenidos del visualizador de texto, si está en el tablero.
- **Imagen de botón** - Coloca el símbolo y/o gráfico de un botón en el Visualizador de mensaje. Con esta acción usará dos acciones relacionadas, **Leer botón de imagen** y **Sonido de imagen**. Debe tener un Visualizador de mensaje en su tablero para usar esta acción de botón.

Cómo Hacer que un Botón Lea

1

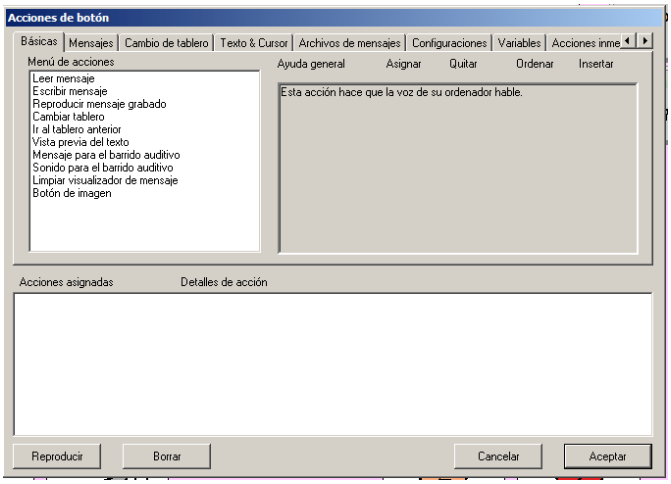
Haga doble clic en el botón que desea que hable. La ventana de **Acción de botón** aparecerá.

El borde del botón aparecerá como una línea discontinua cuando sea seleccionado.



2

Seleccione **Leer mensaje** en el **menú Acción**.

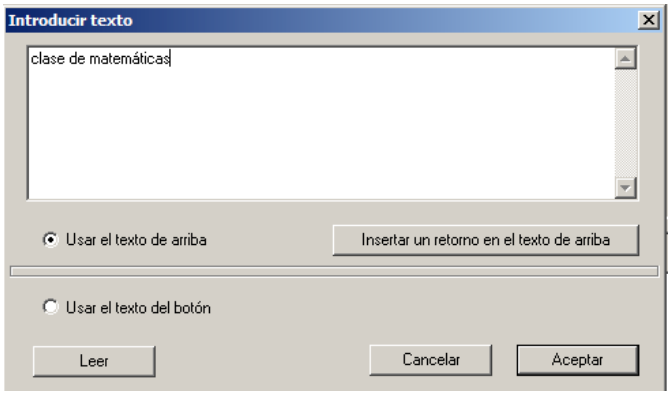


3

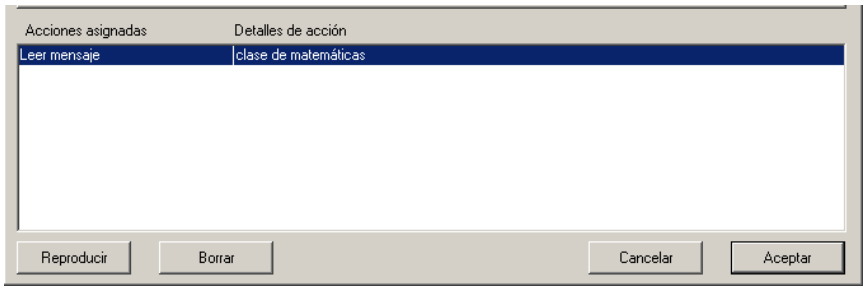
En el cuadro de diálogo introduzca el mensaje que quiere que diga este botón.

Sugerencia: Puede hacer que se lea el texto que aparece en la cara del botón haciendo clic en el botón de **Usar texto del botón.** Puede escuchar su mensaje haciendo clic en el botón **Leer**.

Haga clic en el botón **Aceptar** o presione la tecla **Entrar** de su teclado cuando haya terminado.



4

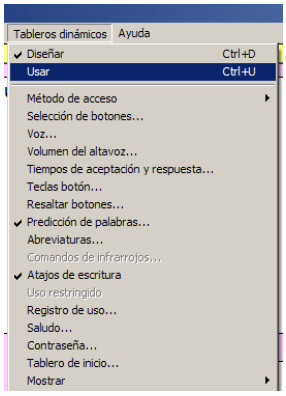


La acción **Leer mensaje** y su mensaje ahora aparecerán en las listas de **Acciones asignadas** y **Detalles de acción**. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

5

Ponga el programa en modo **Usar** seleccionando **Usar** en el menú **Tableros dinámicos** (**Ctrl + U**). Intente hacer clic en los botones que tengan asignados acciones de leer.

Cuando haya terminado, vuelva a poner el programa en modo **Diseñar** presionando la tecla **Esc** o **Ctrl+ D**.



Cómo Hacer que un Botón Reproduzca un Mensaje Grabado

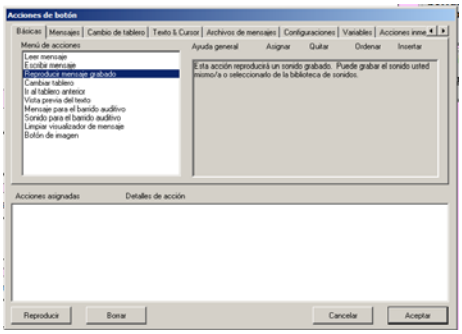
1

Haga doble clic en el botón que desea que reproduzca un mensaje grabado. Aparecerá la ventana de **Acciones de botón**.

2

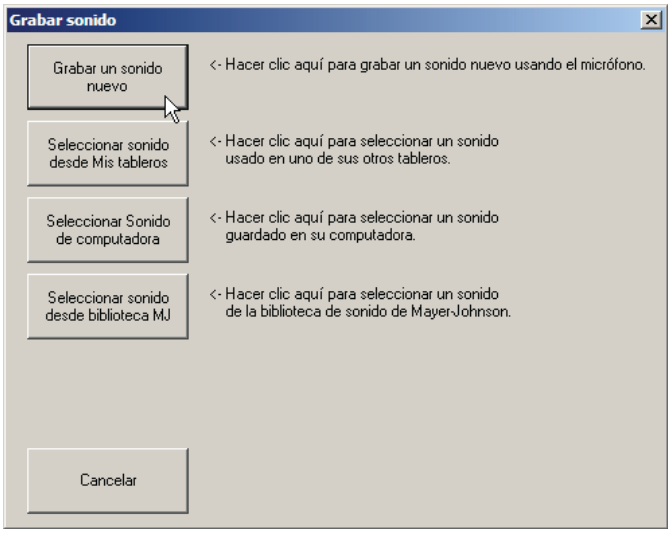
Seleccione **Reproducir mensaje grabado** de la **Lista de acciones**.

Nota: Debe tener una tarjeta de sonido con micrófono o un micrófono integrado para utilizar está función.



3

Haga clic en el botón **Grabar un sonido nuevo**.



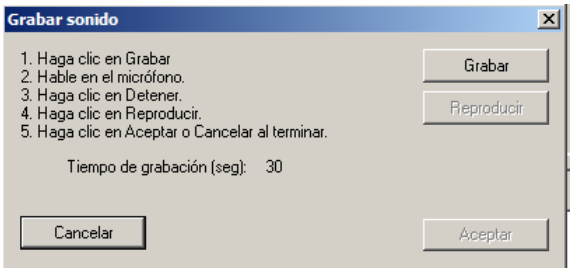
4

Haga clic en el botón **Grabar** y acérquese al micrófono para decir “Roberto quiere”.

Haga clic en el botón **Detener** (que previamente era el botón de **Grabar**) para parar la grabación.

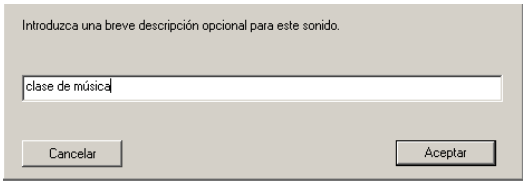
Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado de grabar. Aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndole una descripción del mensaje grabado.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



5

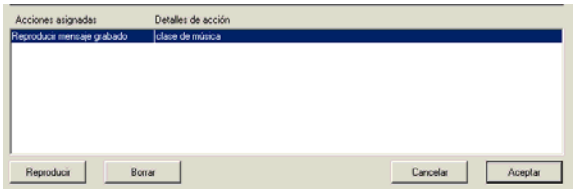
Introduzca un nombre descriptivo para su sonido grabado, que aparecerá en la lista de **Acciones asignadas**, y entonces haga clic en el botón **Aceptar**.



6

La acción **Reproducir mensaje grabado** y el nombre de la grabación aparecerán en la lista de **Acciones asignadas**.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

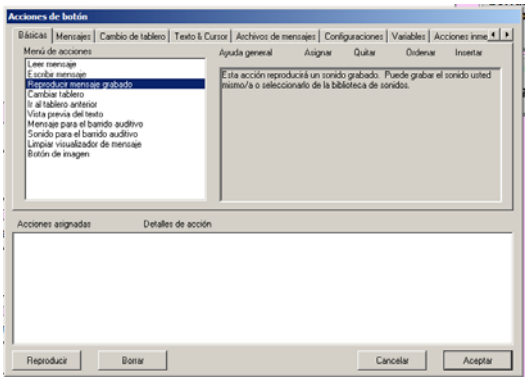


Cómo Hacer que un Botón Reproduzca un Sonido de Archivo

1

Haga doble clic en el botón que desea que reproduzca un sonido guardado en archivo.

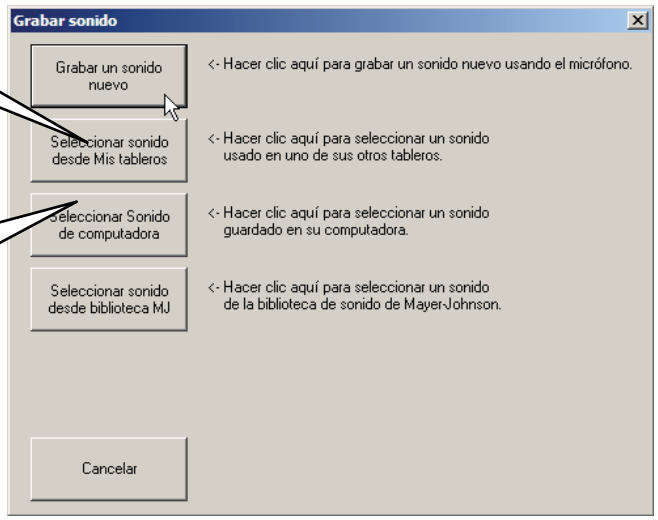
Seleccione **Reproducir mensaje grabado** en la **Menú de acciones**.



2

Haga clic aquí para añadir un sonido usado en otro tablero.

Haga clic aquí para añadir un archivo de sonido guardado en su ordenador o CD.

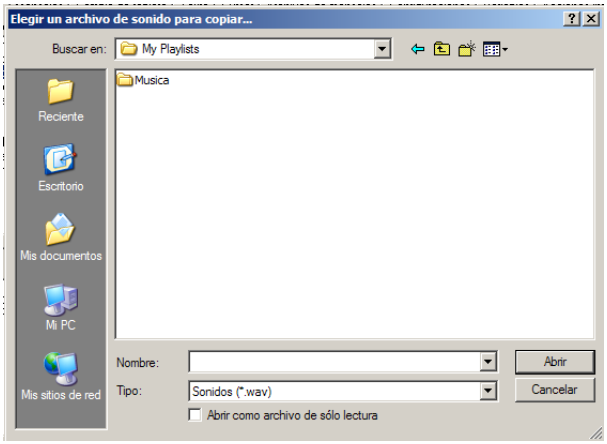


Haga clic en el botón **Seleccionar sonido desde el archivo**. Aparecerá una ventana de navegación.

3

Vaya a los sonidos que tenga guardados en su ordenador.

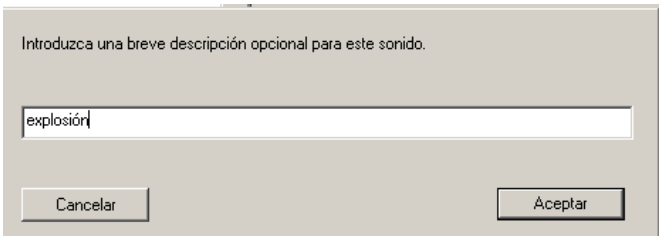
Nota: Aunque es poco frecuente, algunos archivos .wav contienen audio comprimido en formatos no compatibles. Aunque terminen en .wav, este tipo de archivos están en formato distinto y no se podrán reproducir.



4

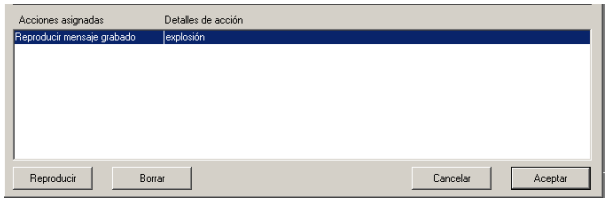
Introduzca un nombre descriptivo para el sonido que haya seleccionado y haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

El nombre descriptivo le ayudará a identificar el sonido más adelante.

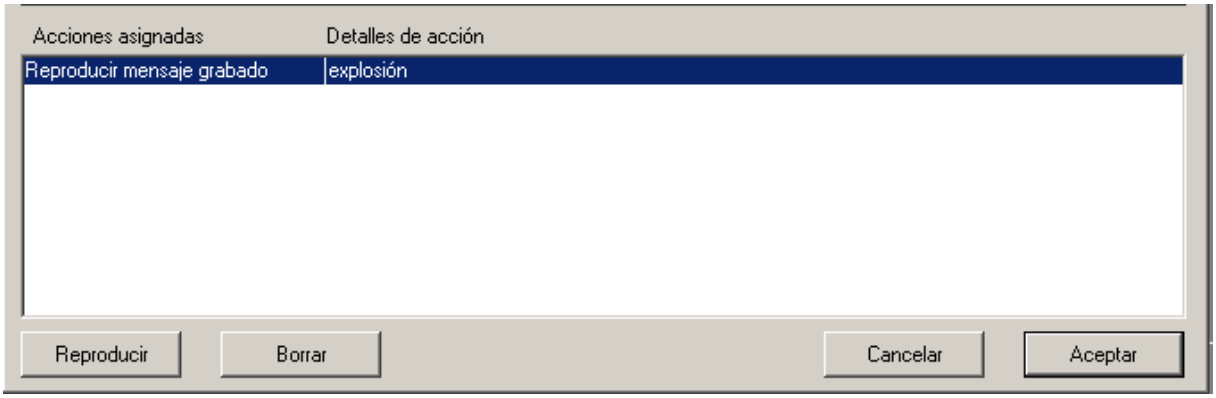


5

La acción **Reproducir mensaje grabado** y el nombre del archive de sonido aparecerán en la lista de **Acciones asignadas**.



6



Puede escuchar el sonido haciendo clic en la acción de **Reproducir mensaje grabado** y luego en el botón **Reproducir**.

Sugerencia: El botón de **Reproducir** también se puede utilizar para ver cualquier acción de botón asignada que hable o reproduzca una grabación.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado de editar el botón.

Cómo Añadir un Mensaje para Barrido Auditivo a un Botón

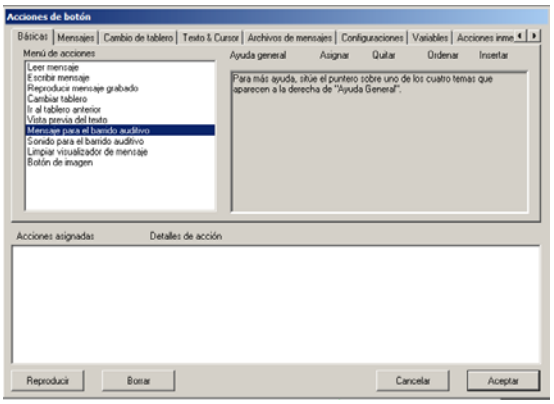
1

La acción **Mensaje para barrido auditivo** hará que un botón lea un mensaje cuando el puntero del ratón pase por encima de ese botón, o cuando el botón sea resaltado en un método de acceso por barrido. Un mensaje para barrido auditivo se utiliza frecuentemente para ofrecer una clave auditiva para aquellos usuarios con déficits visuales.

Haga doble clic en el botón al que desee asignar un Mensaje para barrido auditivo. Aparecerá la ventana **Acciones de botón**.

2

Seleccione **Mensaje para barrido auditivo** de la **Menú de acciones**.

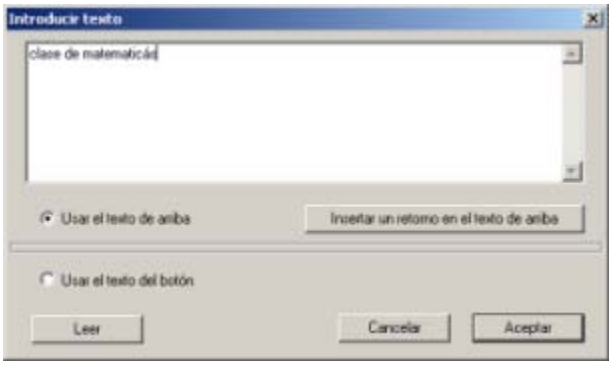


3

En el cuadro de diálogo escriba el mensaje que desea oír.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

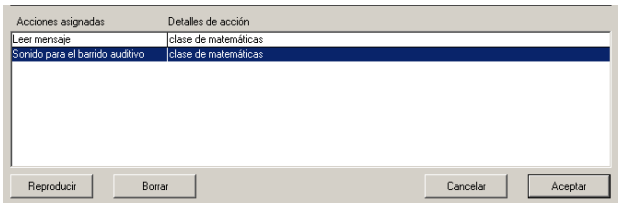
Nota: Un mensaje para barrido auditivo debería ser de sólo una o dos palabras. Los mensajes más largos pueden ralentizar el barrido o acceso por botones.



4

La acción de **Sonido para el barrido auditivo** y el mensaje en sí ahora aparecerán en la lista de Acciones asignadas.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



Nota: Para más información acerca del volumen del mensaje de barrido auditivo o deshabilitar todos los mensajes de barrido auditivo, por favor consulte el apartado de *Voz y Volumen del sonido*.

Cómo Añadir una Grabación para Barrido Auditivo a un Botón

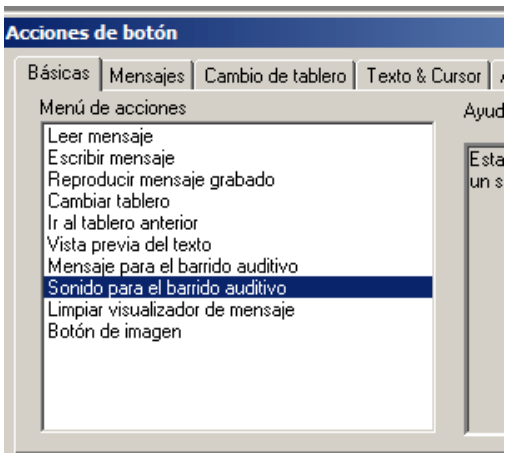
Como alternativa a la voz sintética de la acción de **Mensaje para barrido auditivo**, la acción de **Grabación para barrido auditivo** hace que un botón reproduzca un mensaje grabado cuando el puntero del ratón pase por encima del botón o cuando el botón sea resaltado en un método de acceso por barrido. Un mensaje para barrido auditivo se utiliza frecuentemente para ofrecer una clave auditiva para aquellos usuarios con déficits visuales.

1

Haga doble clic en el botón al que desea asignar una **Sonido para el barrido auditivo**. Aparecerá la ventana de **Acciones de botón**.

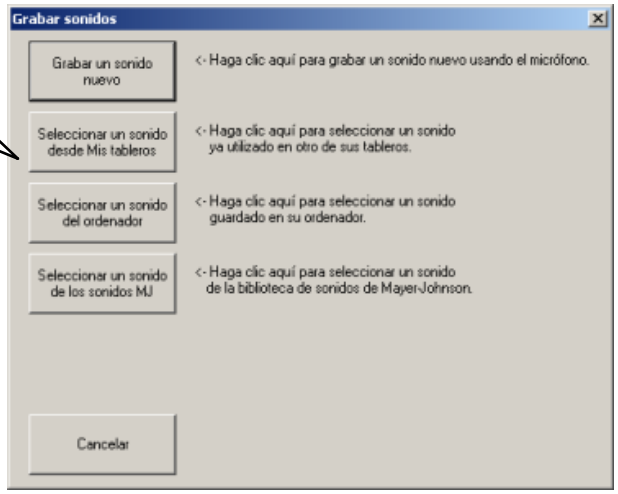
Nota: Debe tener una tarjeta de sonido con micrófono o un micrófono integrado para utilizar está función.

Seleccione **Sonido para el barrido auditivo** de la **Menú de acciones**.



2

Puede grabar un sonido para el mensaje de barrido auditivo con un micrófono o seleccionar (importar) un archivo de sonido guardado (.wav).



Haga clic en el botón de **Grabar un sonido nuevo** para utilizar un micrófono para grabar el mensaje.

Haga clic en **Seleccionar un sonido del ordenador** para usar un sonido ya grabado. Si elige esta opción, aparecerá una ventana de navegación que le permitirá localizar e importar el sonido deseado.

Nota: Un mensaje para barrido auditivo debería ser de sólo una o dos palabras. Los mensajes más largos pueden ralentizar el barrido o acceso por botones.

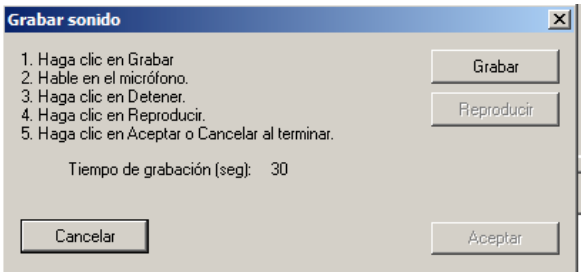
3

Si selecciona la opción **Grabar un sonido nuevo**, aparecerá el cuadro de **Grabar sonido**.

Haga clic en el botón **Grabar** y acérquese al micrófono para decir el mensaje a ser grabado.

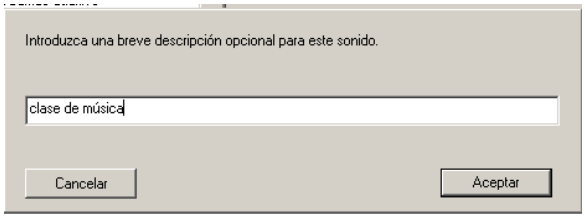
Haga clic en el botón **Detener** (que previamente era el botón de **Grabar**) para parar la grabación.

Haga clic en el botón de **Aceptar** cuando haya terminado de grabar.



4

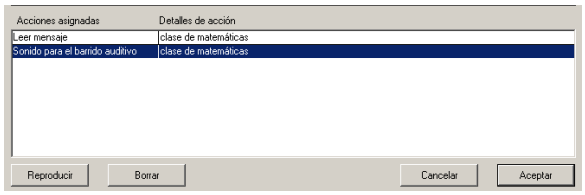
Introduzca un nombre descriptivo para la grabación para barrido auditivo y haga clic en el botón de **Aceptar** cuando haya terminado.



5

La acción **Sonido para el barrido auditivo** y el nombre de la grabación ahora aparecerán en la lista de **Acciones asignadas**.

Nota: Para más información acerca del volumen de la grabación de barrido auditivo o deshabilitar todos los mensajes y grabaciones de barrido auditivo, por favor consulte el apartado de *Voz y Volumen del sonido*.



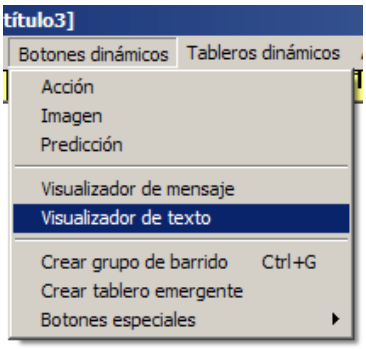
Cómo Añadir un Visualizador de Texto

El **Visualizador de texto** mostrará automáticamente los mensajes o acciones asignados a un botón cuando el puntero del ratón pase por encima del botón o cuando el botón sea resaltado en el método de acceso por barrido.

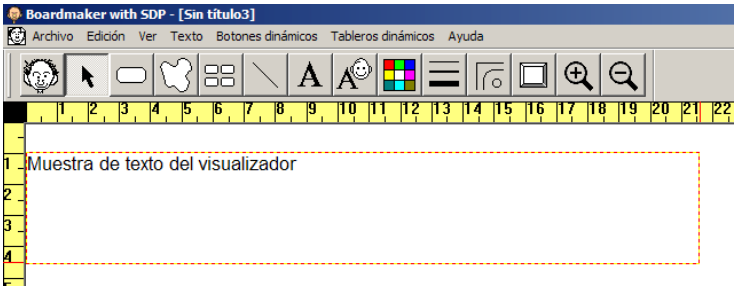
1

Seleccione **Visualizador de texto** del menú **Botones dinámicos**.

El **Visualizador de texto** aparecerá en la parte superior del tablero.



2

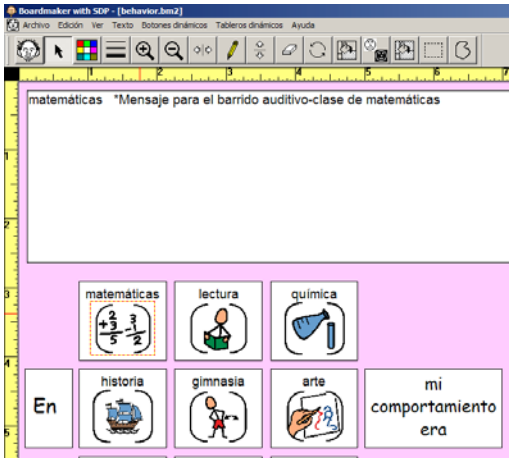


Mueva el **Visualizador de texto** y cambie su tamaño según desee para que se ajuste a sus necesidades.

3

Cuando mueva el puntero encima de los botones podrá ver las vistas preliminares del texto. El **Visualizador de texto** funciona tanto en el modo **Diseñar** como en el modo **Usar.**

Nota: El tamaño y el color del texto del visualizador puede ser modificado. Consulte *Añadir un Visualizador de mensaje* en *el Capítulo 13*.

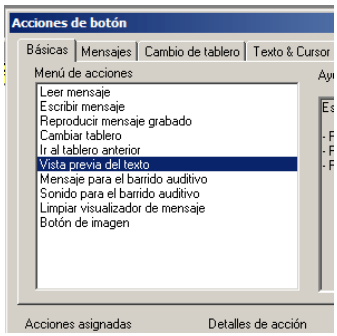


Cómo Cambiar la Vista Previa del Texto de un Botón

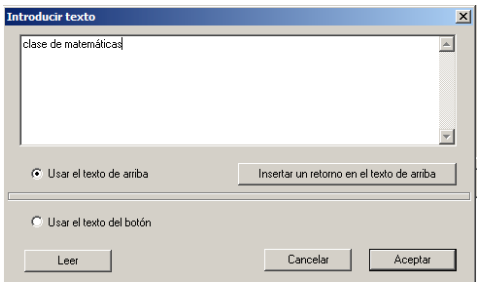
Si no le gusta la vista previa del texto que aparece automáticamente, puede asignar su propio texto con la acción **Vista previa del texto**.

1 Haga doble clic en el botón deseado. Aparecerá la ventana **Acciones de botón**.

Seleccione **Vista previa del texto** en la **Menú de acciones**.

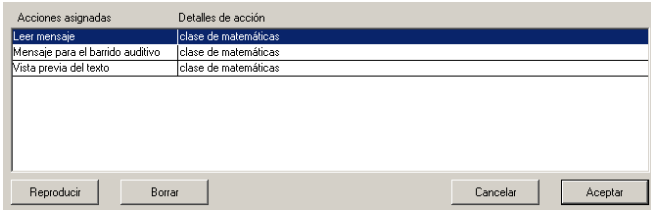


2 En el cuadro de diálogo, introduzca el mensaje de la vista previa del texto del botón.



3 La acción **Vista previa del texto** aparecerá ahora en la lista de **Acciones asignadas**.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado de editar el botón.



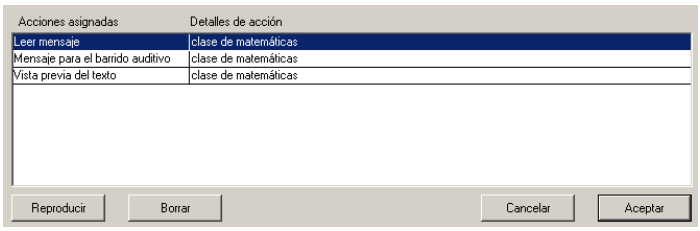
Editar las Acciones Asignadas a un Botón

Mientras esté creando un tablero probablemente verá que es necesario editar las acciones asignadas a sus botones. Las acciones de la lista de **Acciones asignadas** de un botón pueden ser fácilmente editadas, eliminadas y reorganizadas, y se pueden añadir nuevas acciones.

1

Editar una Acción Asignada

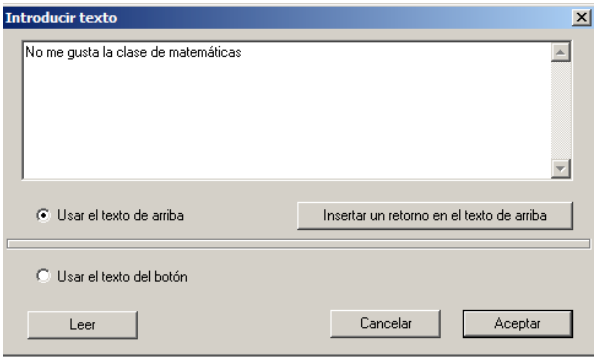
Para editar una acción de un botón haga doble clic en el botón y a continuación en la lista de **Detalles de acción** de esa acción. En este caso, haga doble clic en "clase de matemáticas" para la acción de **Leer mensaje**.



2

Aparecerá el cuadro de diálogo apropiado, permitiéndole hacer los cambios necesarios.

Nota: Muchas acciones realizan una función fija y no se pueden editar.

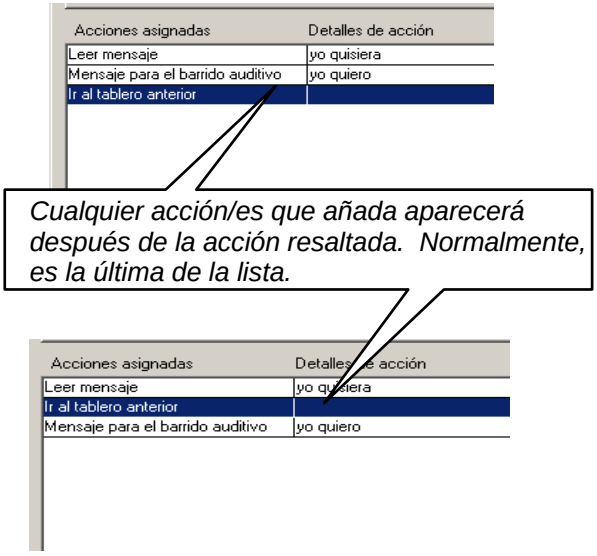


3

Añadir una Acción a la Lista

El número de acciones que se pueden asignar a un botón es ilimitado.

Cualquier acción añadida a un botón aparecerá después de la acción resaltada. Para añadir una acción en una ubicación específica, seleccione la acción que le precederá.

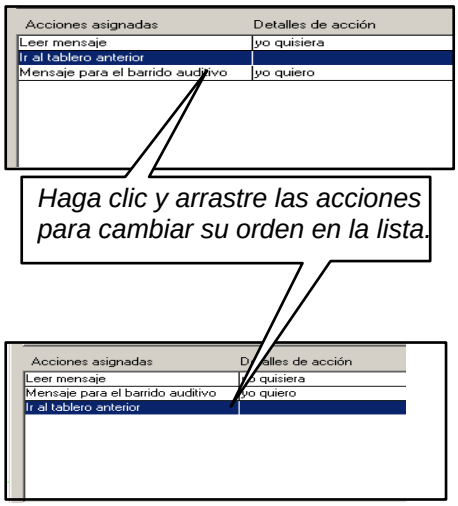


4

Reorganizar las Acciones Asignadas

Para cambiar el orden de la lista de **Acciones asignadas**, puede hacer clic y arrastrar una acción a un lugar distinto.

Nota: El orden de las acciones puede ser muy importante. Por ejemplo, todas las acciones de cambio de tablero deben ser las últimas de la lista.

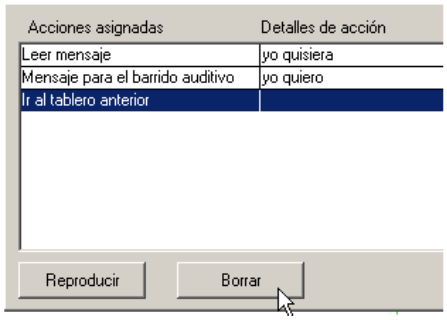


5

Eliminar una Acción Asignada

Para eliminar una acción, selecciónela en la lista de **Acciones asignadas** y a continuación haga clic en el botón de **Eliminar**.

Sugerencia: Si quiere eliminar una serie de acciones, seleccione la primera acción de la lista y podrá hacer clic repetidamente sobre el botón de **Borrar** para quitar las acciones sucesivamente.



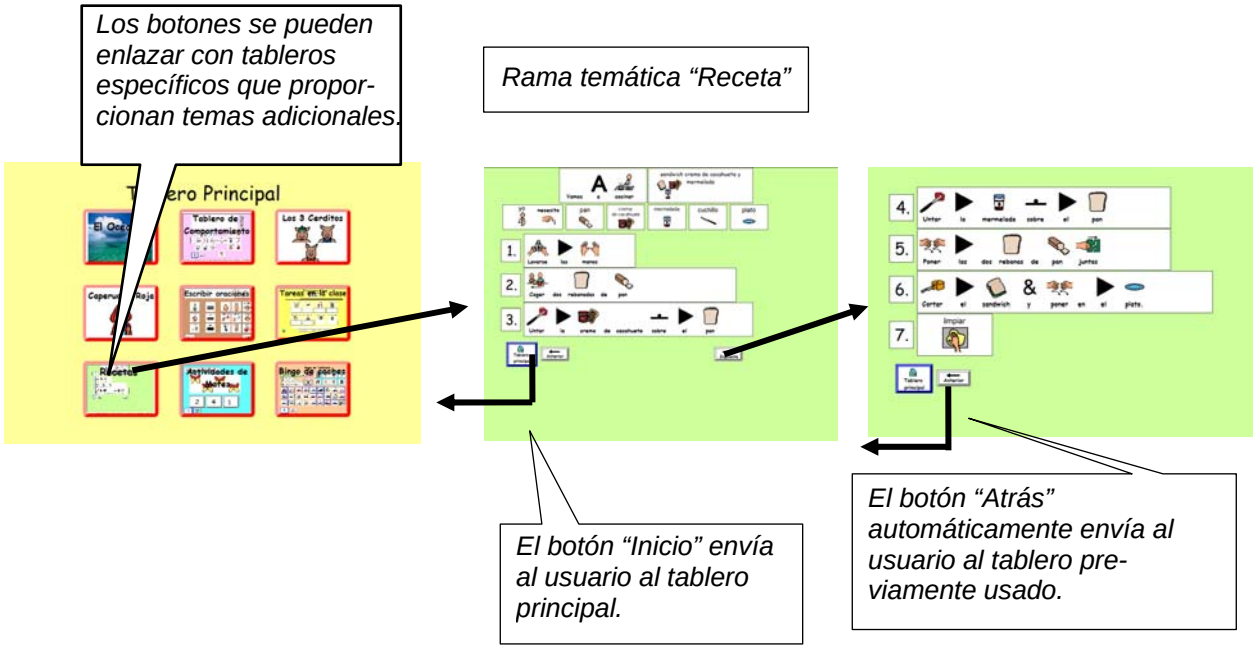
Capítulo 12
Enlazar Tableros

Resumen del Capítulo

Con Boardmaker con Speaking Dynamically, tiene acceso a un "visualizador dinámico." Esto le permite visualizar tableros distintos según requiera- pudiendo cambiarlos a medida que el usuario interacciona con los botones en la pantalla. En este capítulo aprenderá los métodos básicos para enlazar tableros para crear la primera parte de un conjunto de tableros navegable.

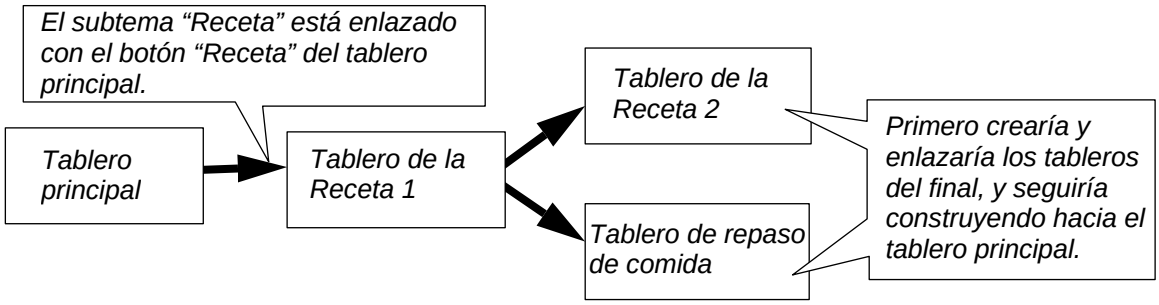
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Visión general del enlace de tableros
- Crear un botón de enlace al tablero principal
- Crear un botón de enlace al tablero anterior
- Enlazar tableros
- Indicadores de cambio de tablero



Enlazar Tableros

Una vez se ha creado un tablero principal, el próximo paso es crear los tableros relacionados con cada tema específico, por ejemplo tableros de recetas. Normalmente, querrá empezar construyendo los tableros al final de la rama temática. La secuencia general para construir tableros con subtemas se resume en los pasos que se encuentran más abajo. Seguir esta secuencia le permitirá crear los enlaces de tablero necesarios a medida que cada tablero sea creado.

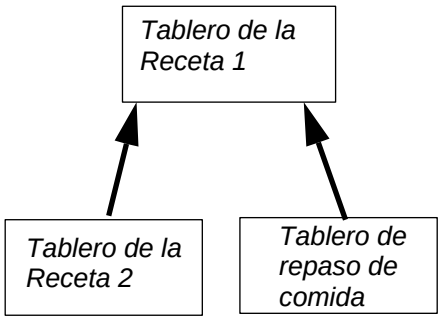


Secuencia General para Construir los Tableros Ramificados

1

Empiece construyendo los tableros al final de la primera rama temática. Estos tableros pueden entonces enlazarse directamente al tablero principal.

Nota: Cada tablero que cree debe tener un botón de enlace al tablero principal.

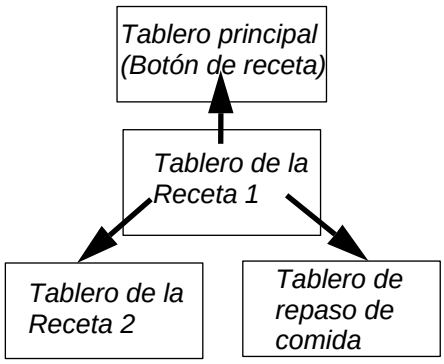


2

Cree tableros adicionales, siguiendo un orden ascendente en la rama hacia el tablero principal.

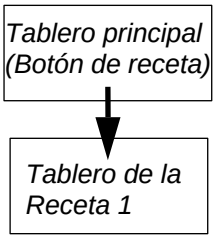
En el ejemplo mostrado, el tablero "Receta 1" es el siguiente que se crea. Este tablero puede entonces enlazarse con los tableros "Receta 2", "Repaso de comida" y con el tablero "Principal".

Nota: Cada tablero que cree debería tener un botón con la acción **Ir al tablero anterior** para ayudar en la navegación.



3

Una vez los tableros de una rama temática están enlazados, el botón adecuado del tablero “Principal” puede enlazarse con la rama completada.



Añadir un Botón de Enlace con el Tablero Principal

Todos los tableros que cree deberían tener un enlace al tablero principal. Esto evita que el usuario navegue hasta el último tablero de la rama temática y no pueda volver al principio.

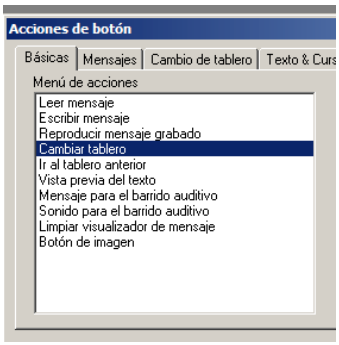
Al crear los tableros al final de la rama temática primero, el único enlace directo que debe añadir es al tablero principal, que ya debería existir. No puede crear un enlace un tablero que no existe, por ejemplo, si empezara creando el tablero “Receta 1” no podría crear un enlace al tablero “Receta 2” hasta que se hubiera creado ese tablero.

1

Debería crear y colocar el botón “Principal” en el mismo lugar en todos los tableros.

Haga doble clic en el botón “Principal”.

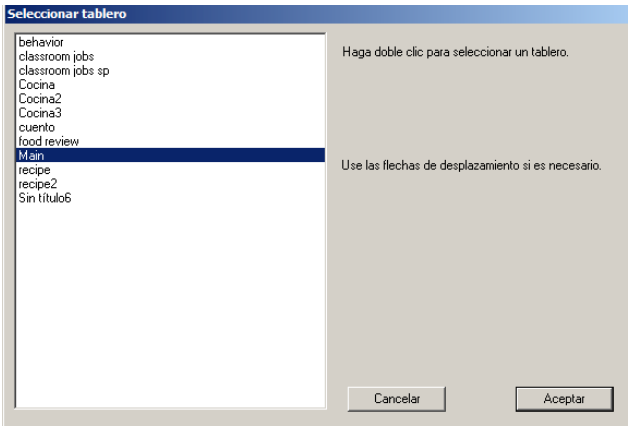
Seleccione **Cambiar tablero** en el **Menú de acciones**.



2

Haga clic en su tablero principal de la lista de tableros, y haga clic en **Aceptar**.

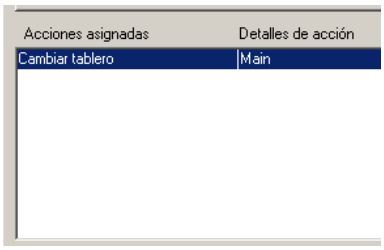
Nota: Sólo aparecerán en la lista los tableros guardados en la misma carpeta que el tablero actual.

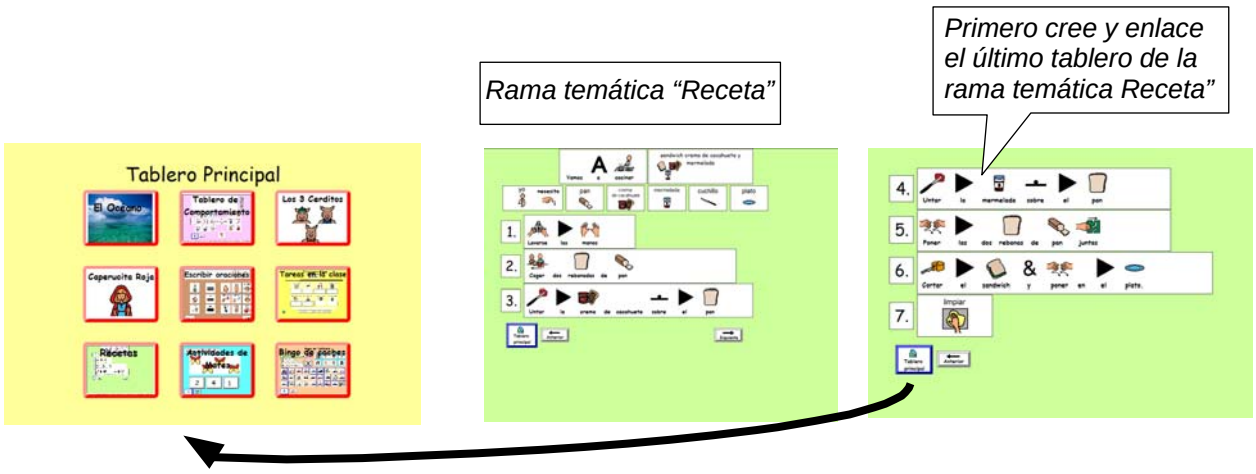


3

La acción **Cambiar tablero** y el tablero enlazado aparecerán ahora en la lista de **Acciones asignadas**.

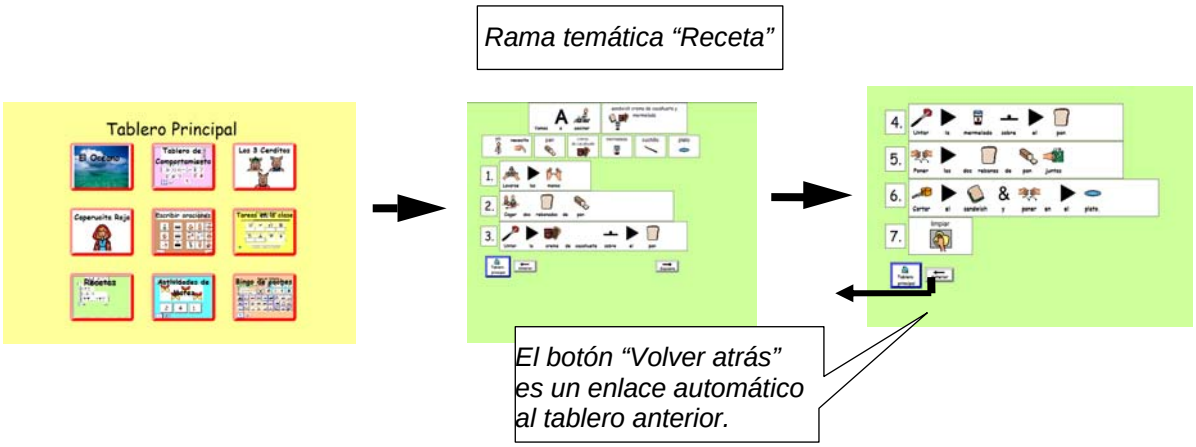
Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado de editar el botón.





Añadir un Botón de Enlace al Tablero Anterior

Añadir una acción de **Ir al tablero anterior** a un botón de un tablero, proporciona al usuario una manera fácil de volver automáticamente al tablero anterior- tal y como hacemos con el botón **Atrás** cuando navegamos por internet. El programa mantiene un registro del historial de tableros del usuario, lo que significa que el usuario puede volver no sólo al tablero anterior, sino a todos los tableros que lo preceden. También hay una acción complementaria que es **Ir al tablero siguiente** (pestaña de **Cambio de tablero**) que le llevará hacia delante en el historial de tableros si es necesario.

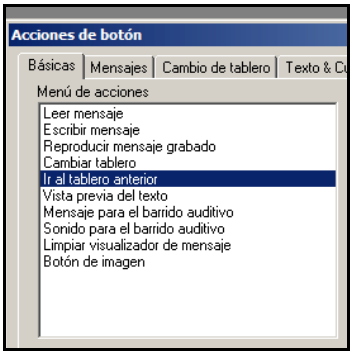


1

Debería crear y colocar el botón "Volver atrás" en el mismo lugar en todos los tableros.

Haga doble clic en el botón "Volver atrás".

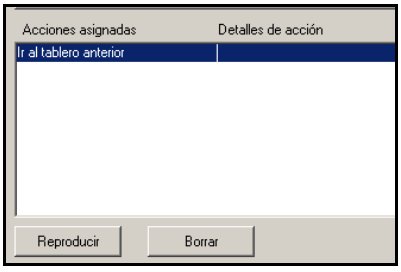
Seleccione **Ir al tablero anterior** en el **Menú de acciones**.



2

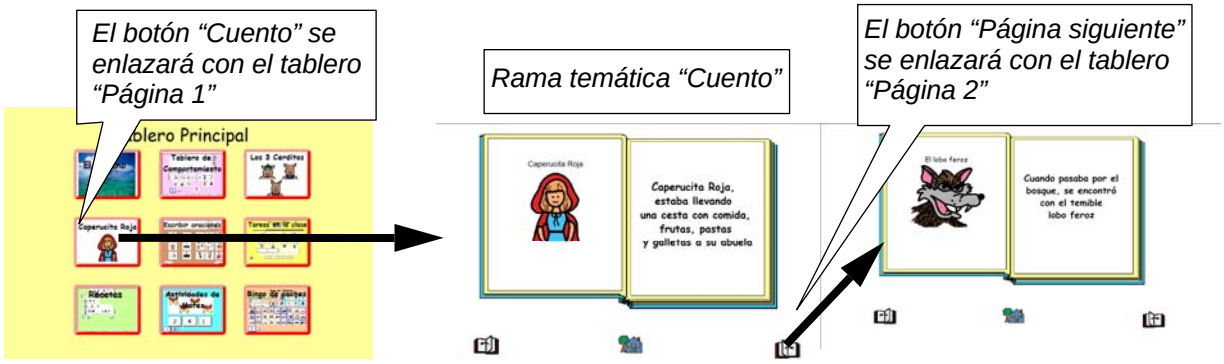
La acción **Ir al tablero anterior** aparece en la lista de **Acciones asignadas**.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



Enlazar Tableros Específicos

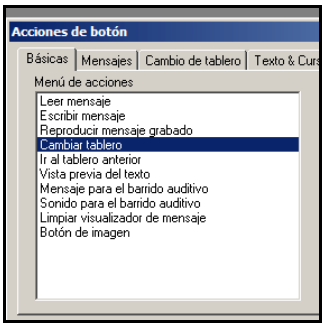
Cuando haya creado y enlazado el tablero al final de la rama temática, trabaje en orden ascendente hacia el tablero principal. Por ejemplo, si ha creado una historia querrá enlazar la página 2 a la 1 y así sucesivamente.



1

Haga doble clic en el botón que enlazará al siguiente tablero.

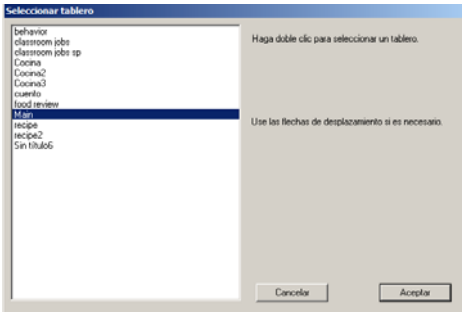
Seleccione **Cambiar tablero** en el **Menú de acciones**.



2

Aparecerá una lista de tableros guardados en la misma carpeta que el tablero en el que está trabajando. Haga doble clic en el nombre del tablero al que desea enlazar.

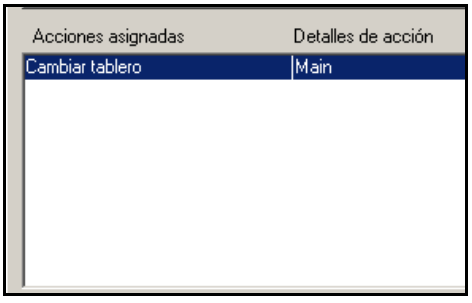
Si el tablero no sale en la lista, asegúrese de que está en la misma carpeta que el tablero en el que está trabajando.



3

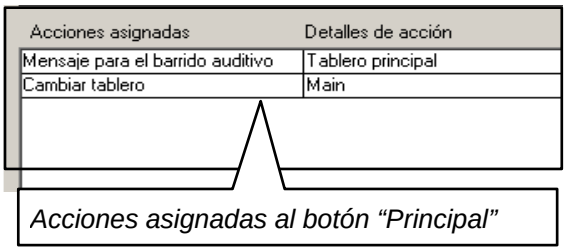
La acción **Cambiar tablero** y el tablero enlazado aparecerán ahora en la lista de **Acciones asignadas**.

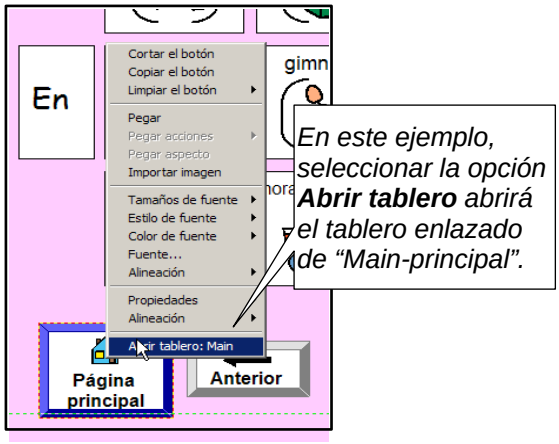
Haga clic en **Aceptar** cuando termine.



Navegar por los Enlaces de Tablero en el Modo Diseñar

En el modo **Diseñar**, es posible abrir rápidamente un tablero que está enlazado con un botón específico. Simplemente haga clic derecho en el botón y seleccione **Abrir tablero**: <**nombre del tablero**>. La opción de **Abrir tablero** puede ahorrarle mucho tiempo si está editando una gran colección de tableros enlazados.



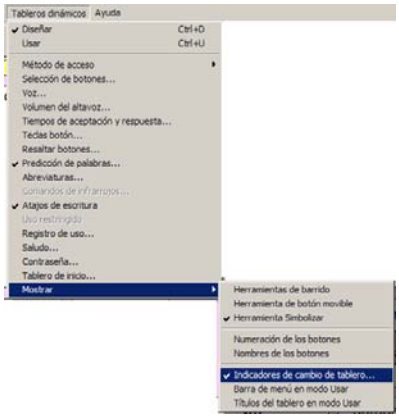


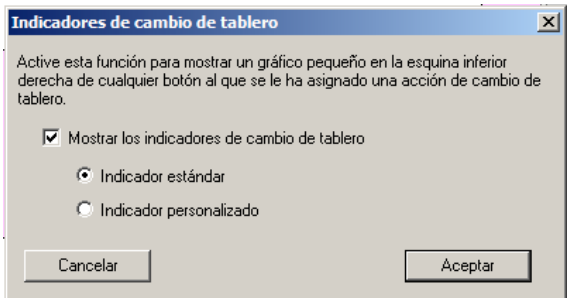
Nota: Si un botón tiene más de una acción **Cambiar tablero** o **Ir a elemento emergente** (lo cual es posible si las acciones de cambio de tablero están dentro de bloques de acciones **Si** o **Aleatorio**), estará disponible una opción de **Abrir tablero** para cada enlace (hasta seis).

Indicadores de Cambio de Tablero

Por defecto, el programa marcará cada botón que tenga asignada una acción de cambio de tablero con una pequeña flecha verde en la esquina inferior derecha. Esto es un **Indicador de cambio de tablero** y actúa como una clave visual para el usuario, indicando que seleccionar un botón específico hará que aparezca otro tablero.

Los indicadores se pueden activar y desactivar dentro del menú **Tableros dinámicos**. También puede asignar otro gráfico para actuar como **Indicador de cambio de tablero**.





Nota: Para utilizar un **Indicador personalizado**, debe tener un gráfico de mapa de bits de 16x16 píxeles llamado “Indicador personalizado” guardado en la carpeta **SDP Externos**. (Esta carpeta normalmente se encuentra en la carpeta C: \Archivos de programa\Boardmaker with SD Pro).

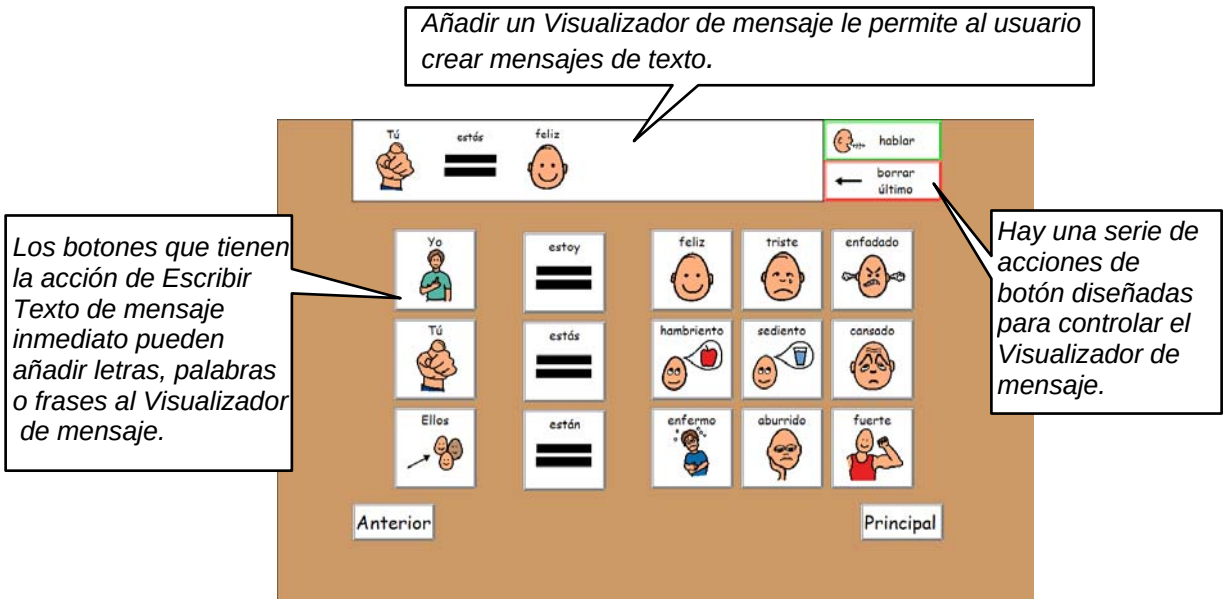
Capítulo 13
Usar un Visualizador de Mensaje con Texto

Resumen del Capítulo

En el nivel más básico, el Visualizador de mensaje permite que mensajes de texto que se encuentran en los botones o que sean escritos en el teclado sean mostrados, creados y/o impresos. En este capítulo aprenderá a incorporar un Visualizador de mensaje para crear tableros simples de construcción de frases a partir de las imágenes que contengan. Hay varias acciones de botón como leer, imprimir, borrar, etc. que le permiten controlar el Visualizador de mensaje.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

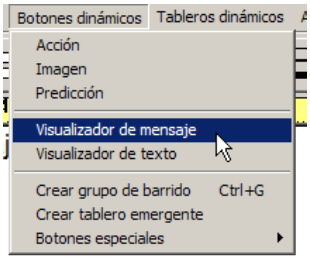
- Añadir un Visualizador de mensaje y configurar su aspecto
- Añadir controles simples de Visualizador de mensaje
- Hacer que un botón escriba un mensaje de texto
- Acciones del Visualizador de mensaje
- Cambiar la configuración del Visualizador de mensaje



Añadir un Visualizador de Mensaje

1

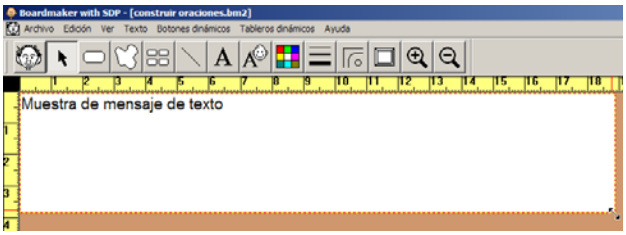
Seleccione **Visualizador de mensaje** del menú Botones dinámicos.



2

Puede cambiar la localización y tamaño del **Visualizador de mensaje** según sus necesidades.

Haga clic y arrastre el Visualizador de mensaje a la posición adecuada, y arrastre su borde para cambiar su tamaño.

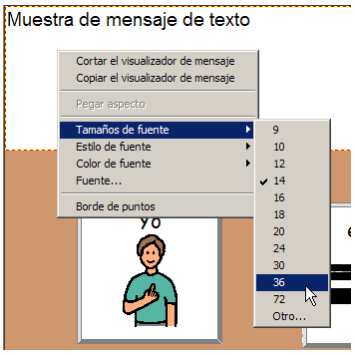


3

Cambiar el Tamaño del Texto

Si el texto del visualizador es demasiado pequeño, puede cambiarlo al tamaño que desee.

Con el Visualizador de mensaje seleccionado, puede configurar la fuente, el estilo, y el tamaño con el menú **Texto**, o haga clic derecho en el Visualizador de mensaje y seleccione la opción deseada.



4

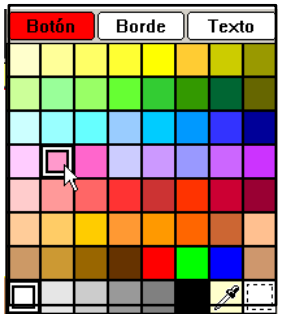
Cambiar el Color del Texto y del Visualizador

Si lo desea, puede cambiar el color del texto o del visualizador en sí.

Seleccione el Visualizador de mensaje y haga clic en la herramienta **Color**.

En la paleta de colores, haga clic en **Botón, Borde o Texto**, y a continuación haga clic en el color deseado.
Nota: También puede cambiar el color del texto del Visualizador de mensaje haciendo clic derecho en el Visualizador de mensaje y seleccionando Color de fuente.

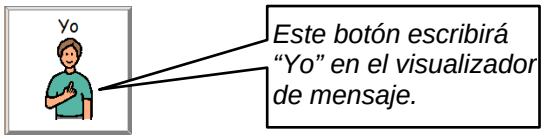
Herramienta color



Hacer que un Botón Escriba un Mensaje de Texto

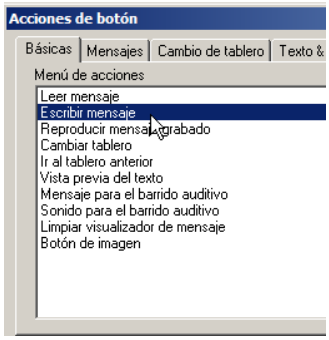
1

Haga doble clic en el botón que quiere que escriba un mensaje en el Visualizador de mensaje.



2

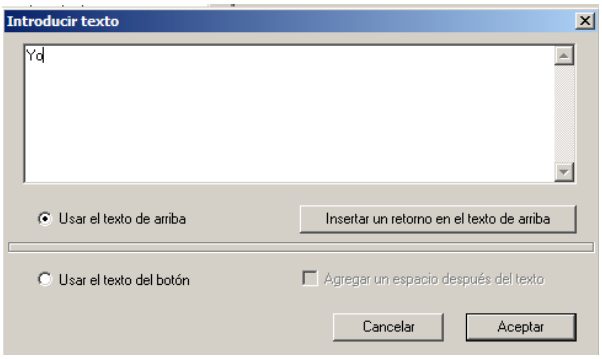
Seleccione **Escribir mensaje** en la **Menú de acciones**.



3

En el cuadro de diálogo, introduzca el texto que se escribirá en el Visualizador de mensaje.

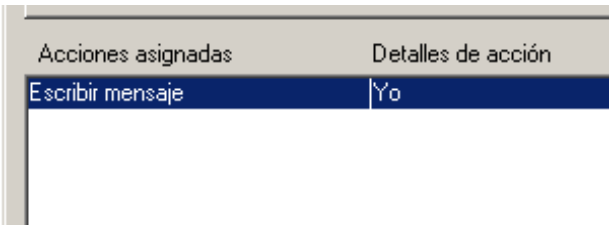
Sugerencia: Añada un espacio después del texto para evitar que se mezcle con cualquier texto adicional que se añada al Visualizador de mensaje.



4

La acción **Escribir mensaje** y el mensaje de texto aparecerán ahora en la lista de **Acciones asignadas**.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

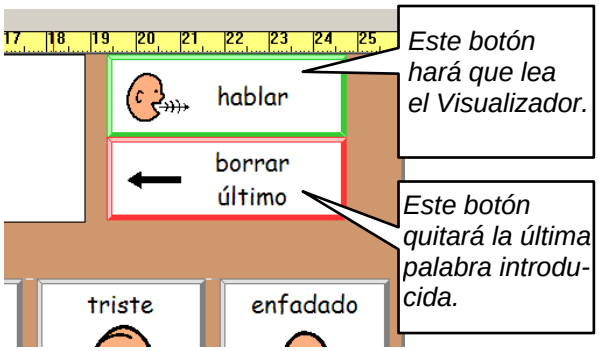


Añadir Controles Simples del Visualizador de Mensaje

1

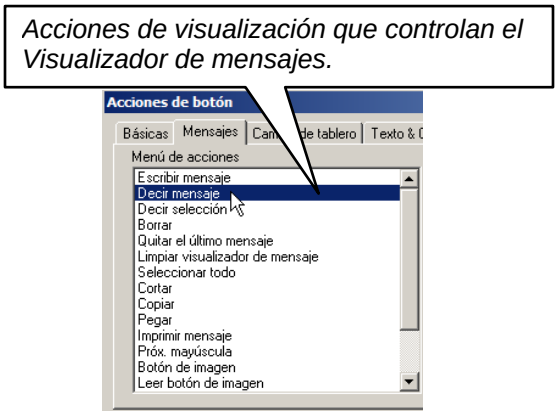
Hacer que el Visualizador de mensaje lea

Haga doble clic en el botón que desea usar para leer los contenidos del Visualizador de mensaje.



2

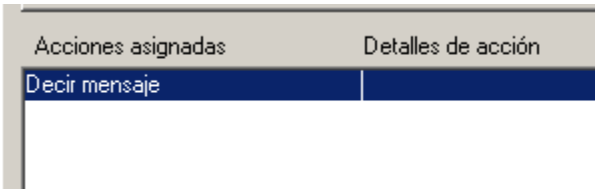
Seleccione la acción **Decir mensaje** (pestaña **Mensajes**).



3

La acción **Decir mensaje** aparece ahora en la lista de **Acciones asignadas**. Esta acción hará que el Visualizador de mensaje lea sus contenidos cuando este botón sea seleccionado.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

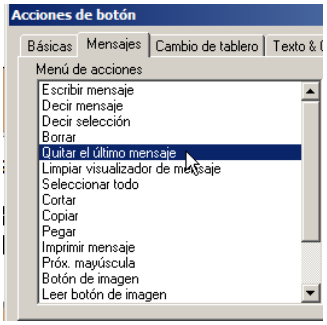


4

Quitar el ultimo mensaje

Haga doble clic en el botón que quiere usar para quitar el último mensaje del Visualizador de mensaje.

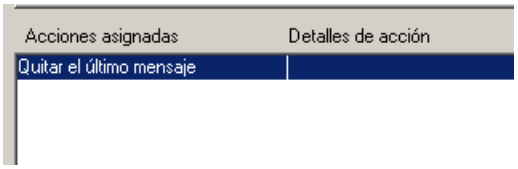
Seleccione la acción **Quitar el último mensaje** (pestaña **Mensajes**).



5

La acción **Quitar el último mensaje** aparece ahora en la lista de **Acciones asignadas**. Esta acción hace que el botón, cuando es seleccionado, quite el último mensaje que se ha introducido en el Visualizador de mensaje. El botón actúa como la tecla Retroceso si vuelve a hacer clic sobre él.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



Acciones del Visualizador de Mensaje

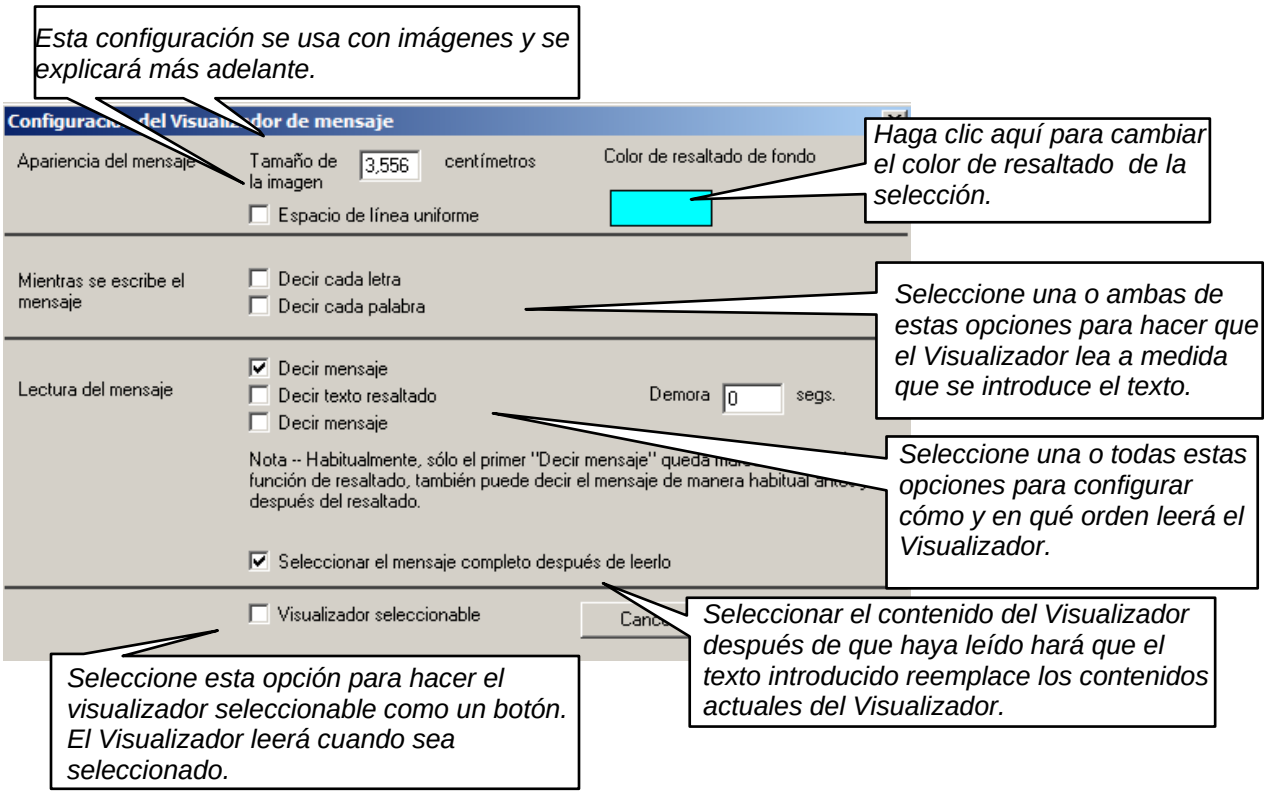
La pestaña **Mensajes** contiene acciones de botón usadas para controlar las varias funciones del Visualizador de mensaje.

- **Escribir mensaje -** Coloca el mensaje que escriba en el Visualizador de mensaje.
- **Decir mensaje** – Lee en alto el contenido del Visualizador de mensaje.
- **Decir selección** – Lee en alto cualquier texto seleccionado en el Visualizador de mensaje.
- **Borrar** – Elimina cualquier texto seleccionado, o si no hay texto seleccionado, elimina el carácter que se encuentra delante del cursor.
- **Quitar último mensaje** – Quita el ultimo mensaje de texto introducido en el visualizador por un botón o cualquier texto escrito con el teclado desde la última selección de un botón.
- **Limpiar Visualizador de mensaje** – Borra los contenidos del Visualizador de mensaje.
- **Seleccionar todo** – Selecciona todo el contenido del Visualizador de mensaje.
- **Cortar** – Corta el texto seleccionado del Visualizador de mensaje y lo coloca en el portapapeles.
- **Copiar** – Copia el texto seleccionado del Visualizador de mensaje al portapapeles.
- **Pegar** – Pega texto del portapapeles en el Visualizador de mensaje.
- **Imprimir mensaje** – Imprime el contenido del Visualizador de mensaje.
- **Próx. mayúsculas** – Escribe en mayúsculas el próximo carácter introducido en el Visualizador de mensaje.
- **Botón de imagen** – Hace que un botón añada su símbolo al Visualizador de mensaje.
- **Leer botón de imagen** – Asigna el mensaje a ser leído por un botón de imagen.
- **Sonido de botón de imagen** – Asigna el mensaje grabado a ser reproducido por el botón de imagen.
- **Mayúsculas** – Activa las mayúsculas automáticas. Todos los caracteres serán introducidos en mayúsculas.
- **Minúsculas** – Desactiva las mayúsculas automáticas.
- **Expandir abreviatura**- Expande abreviaturas de palabra/frases definidas.

Cambiar la Configuración del Visualizador de Mensaje

El Visualizador de mensaje tiene varias configuraciones integradas que pueden ser utilizadas para cambiar su aspecto y modo de funcionamiento. Hacer doble clic en el Visualizador de mensaje abrirá la ventana de **Configurar Visualizador de mensaje** que se muestra más abajo.

Nota: La configuración del Visualizador de mens aje solo se aplica al visualizador del tablero actual.



Notas de la Configuración:

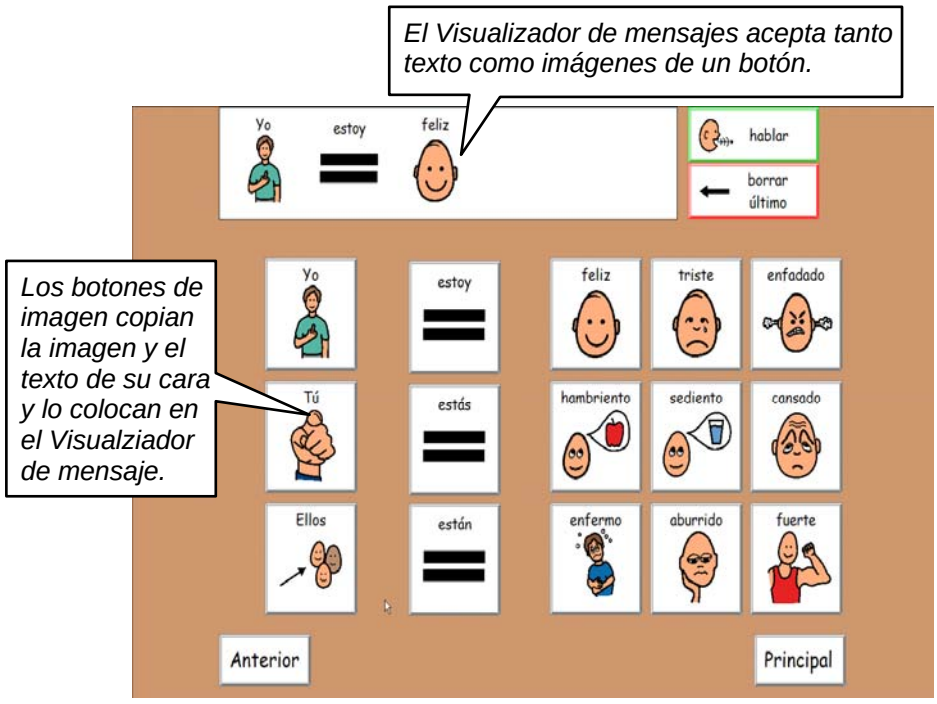
- **Decir el mensaje** – Al seleccionar las tres casillas, el visualizador dirá el mensaje, lo volverá a decir mientra se resalte cada palabra, y dirá el mensaje una última vez. Normalmente, sólo se marca un **Decir mensaje** cuando se utilice con **Decir con resaltado**.
- La casilla **Demora** se utiliza para especificar una pausa entre cada palabra hablada cuando se está usando **Decir con resaltado**.
- Cuando está marcado **Visualizador seleccionable** no puede utilizar el ratón para editar los contenidos del visualizador. El texto del visualizador solo se puede editar con botones que tienen asignados acciones de edición de texto. Las acciones **Cancelar lectura** y **Pausar lectura** no funcionarán cuando esta opción esté seleccionada.

Capítulo 14
Usar un Visualizador de Mensaje con Imágenes

Resumen del Capítulo

Este capítulo le enseñará cómo crear frases de imágenes en vez de texto. Un Visualizador de mensaje puede aceptar entradas de imágenes de los botones de su tablero, además del texto. Las imágenes colocadas en el Visualizador de mensaje pueden ser editadas, leídas, impresas y guardadas de la misma manera que el texto. Se van a cubrir los siguientes apartados:

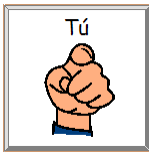
- Hacer que un botón coloque una imagen.
- Cambiar la configuración del Visualizador de mensaje en cuanto a las imágenes.



Colocar una Imagen Dentro del Visualizador de Mensaje

1

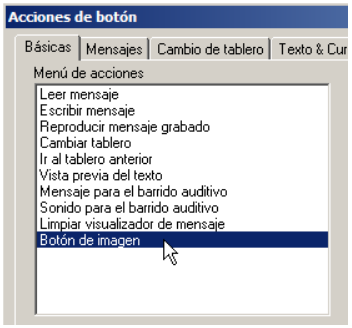
Haga doble clic en el botón cuya imagen desea colocar en el Visualizador de mensaje.



Nota: En realidad, la imagen, el símbolo y el texto del botón se colocarán en el Visualizador de mensaje.

2

Seleccione **Botón de imagen** del menú **Acción**.



Aparecerán tres acciones automáticamente en la lista de **Acciones asignadas**:

- **Botón de imagen** le dice al botón que coloque su imagen en el Visualizador de mensaje**.**
- **Leer botón de imagen** hace que el botón lea cuando sea seleccionado y cuando se lea el Visualizador de mensaje.

Nota: Puede crear un botón con las acciones de **Botón de imagen**, **Leer botón de imagen** y **Sonido de imagen** ya asignadas, seleccionando **Imagen** del menú **Botones dinámicos**.

Nota: Estas acciones deben ser asignadas individualmente y se encuentran en la pestaña de acción **Imagen**. La acción **Botón de imagen** debe preceder cualquier acción de **Leer botón de imagen** o **Sonido de imagen**.

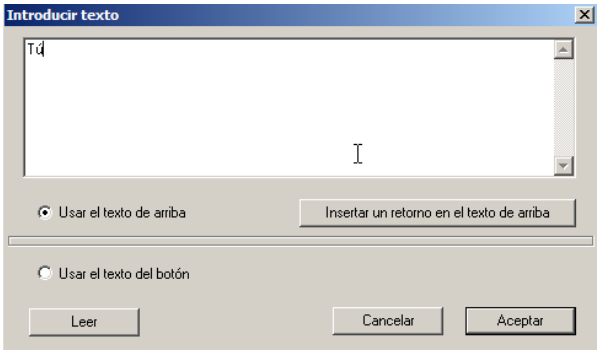
Nota: La acción **Leer botón de imagen** es similar a la acción de **Leer mensaje** ya que ambas hacen que un botón lea cuando sea seleccionado. Sin embargo, la acción **Leer botón de imagen** se necesita para hacer que la imagen de un botón lea desde dentro del Visualizador de mensaje. La acción **Sonido de imagen** se comporta de la misma manera.

3

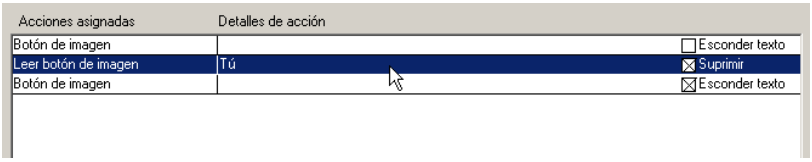
Haga doble clic en la acción **Leer botón de imagen** para editarla.

En la caja de diálogo, escriba la palabra/texto que desea que lea el botón y a continuación haga clic en **Aceptar.**

Si quiere que el botón lea el texto que está en la cara del botón, haga clic en el botón **Usar el texto del botón** en la caja de diálogo **Introducir texto**.



4

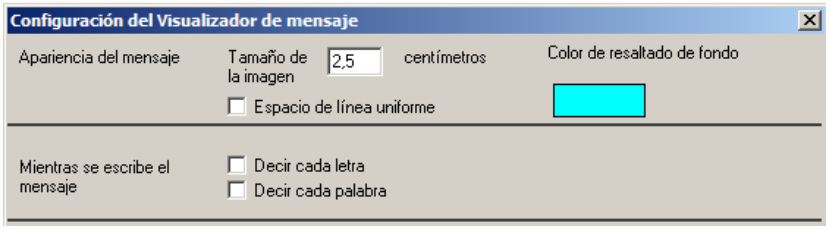


Opciones de las Acciones

- **Esconder texto (Botón de imagen)** – Cuando la casilla está marcada, cualquier trozo de texto que sea editable en la cara del botón no se colocará en el Visualizador de mensaje junto con la imagen del botón.
- **Suprimir (Leer botón de imagen/Sonido)** - Cuando la casilla está marcada, la/s acción/es no se realizarán cuando el botón sea seleccionado. Las acciones Leer botón de imagen/Sonido se realizarán sólo cuando se lea el Visualizador de mensaje.

5

Configurar el Tamaño de la Imagen en el Visualizador de Mensaje

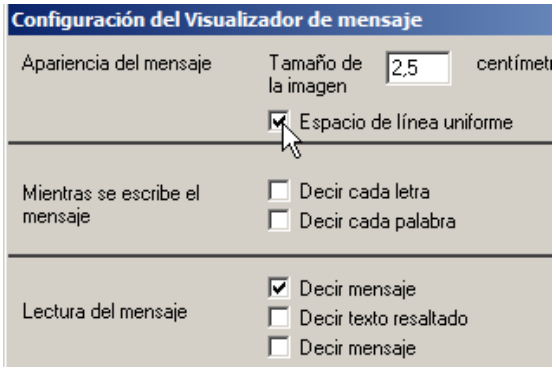


El Visualizador de mensaje modificará el tamaño de las imágenes enviadas por un botón de imagen de cualquier tamaño a un tamaño uniforme. El tamaño por defecto es de 2,5cm.

Haga doble clic en el Visualizador de mensaje para editar su configuración. Haga clic en el recuadro de **Tamaño de la imagen** e introduzca “2,5”; haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Interlineado Uniforme – Imágenes y Texto

El Visualizador de mensaje aceptará tanto texto como imágenes de los botones de sus tableros. Si su intención es usar ambos, se recomienda que marque la casilla **Espacio de línea uniforme** en la ventana **Configuración del Visualizador de mensaje.** Esta función hará que todas las líneas del Visualizador de mensaje sean de la misma altura, dejando espacio para imágenes o texto**.**



Capítulo 15
Tableros con “Usar Texto del Botón”

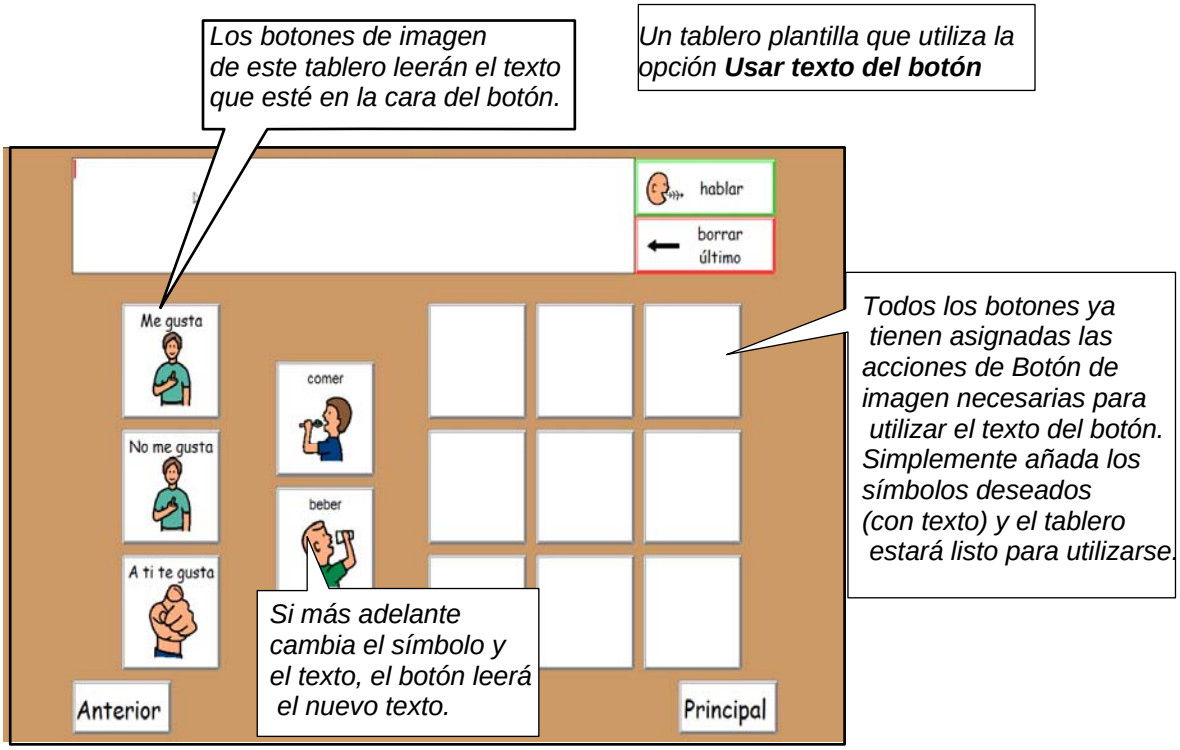
Resumen del Capítulo

En este capítulo aprenderá acerca de la opción **Usar texto del botón** que permite que un botón lea y/o escriba el texto que está en su superficie. Con esta opción seleccionada, puede rápidamente crear un tableros cuyos botones leerán o escribirán cualquier texto que se coloque sobre ellos. Esta característica hace posible crear actividades preprogramadas que se pueden personalizar rápidamente cambiando los símbolos y etiquetas de los botones.

Hay una colección de tableros plantilla que le sacan provecho a la opción de **Usar texto del botón**. Puede usar una de las plantillas para crear rápidamente un tablero para la comunicación oral o para escribir con texto o imágenes.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Crear un tablero plantilla con **Usar texto del botón**.
- Acciones que pueden usar el texto del botón.
- Acceder a los tableros plantilla SDP



Crear un Tablero Plantilla “Usar Texto del Botón”

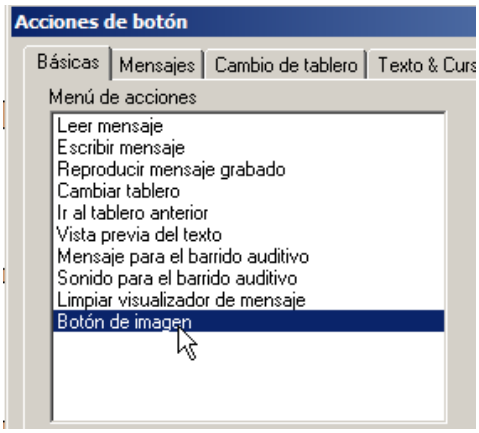
La clave para construir tableros de esta forma es asignar las acciones y aspecto necesarios al primer botón que cree – el botón plantilla. Cuando utilice entonces la herramienta **Multiplicar botones** para crear una cuadrícula de botones, cada botón tendrá asignado las mismas acciones y aspecto que el botón plantilla. Esto le ahorra tener que asignar las acciones a todos los botones individualmente.

1

Cree un nuevo tablero con un visualizador de mensaje y a continuación cree un botón que será el botón plantilla.

Haga doble clic sobre este botón vacío (el botón plantilla).

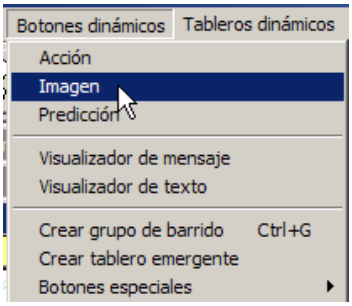
Seleccione **Botón de imagen** de la **Menú de acciones**. Las tres acciones de botón de imagen aparecerán en la lista de **Acciones asignadas**.



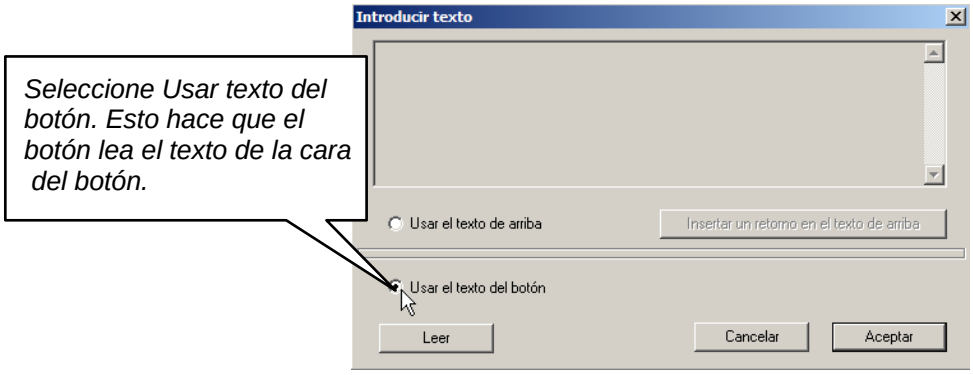
O

Otra forma de crear un **Botón de imagen** es hacer clic en el menú **Botones dinámicos** y seleccionar **Imagen**. Esto creará un botón de 2,5cm2 con las tres acciones de botón de imagen ya asignadas.

Haga doble clic en **Botón de imagen**.



2

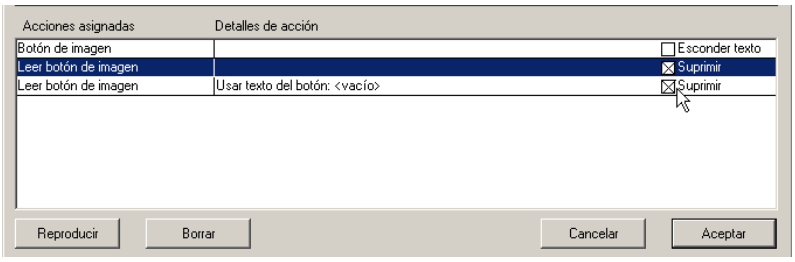


Haga doble clic en la acción **Leer botón de imagen**.

En la ventana **Introducir texto**, haga clic en la opción **Usar el texto del botón**. Esto hará que el **Botón de imagen** lea cualquier texto que se coloque en la cara del botón. Si más tarde cambiara el texto o la imagen de la cara del botón, no tendría que cambiar el mensaje de **Leer botón de imagen**; la opción **Usar el texto del botón** ya realiza esta función por usted.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

3



Bajo **Detalles de acción** verá que “Usar texto del botón” es la descripción de la acción **Leer botón de imagen**. Esto le permite saber que el botón está configurado para leer el texto de la cara del botón.

Desmarque la casilla **Suprimir** para que el botón lea cuando sea seleccionado.

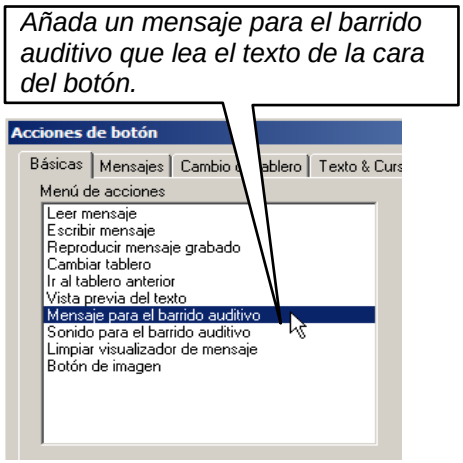
4

En este ejemplo, haremos que el botón también proporcione una señal audible usando el texto de la cara del botón.

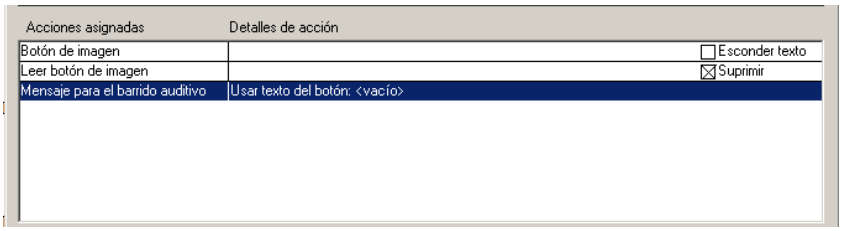
Seleccione **Mensaje para el barrido auditivo** de la **Menú de acciones**.

Como en el paso 3, haga clic en la opción **Usar texto del botón**.

Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.



5



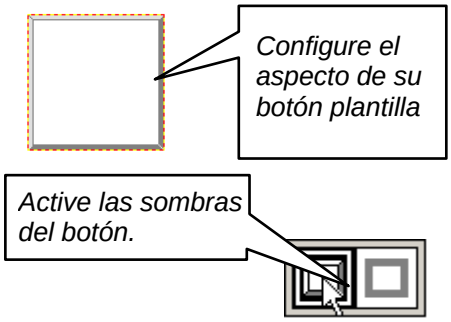
Bajo **Detalles de acción** verá que "Usar texto del botón" es la descripción de la acción **Mensaje para el barrido auditivo**. Esto le permite saber que el botón está configurado para previsualizar el texto de la cara del botón.

Ya ha terminado de asignar acciones a este botón plantilla. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

6

Ahora que las acciones han sido asignadas al botón plantilla, puede realizar cualquier cambio de aspecto del botón.

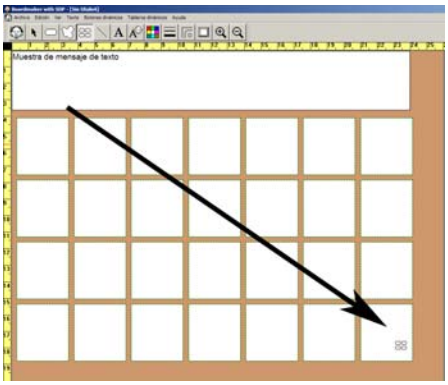
En este ejemplo, haga clic en la **herramienta Sombra** y active las sombras de los botones.



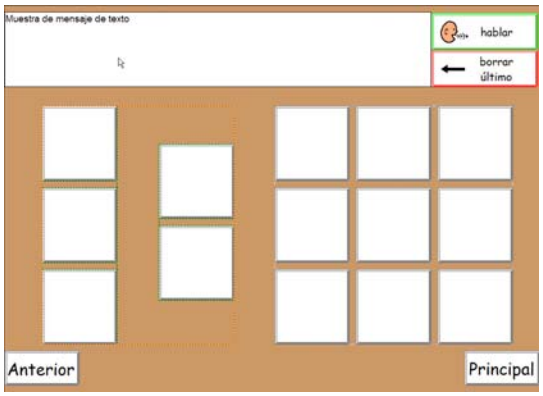
7

Una vez haya completado el botón plantilla, puede usar la herramienta **Multiplicar botones** para crear una cuadrícula de botones de imagen

Haga doble clic sobre cualquiera de los nuevos botones para comprobar que tiene las mismas acciones asignadas al botón plantilla. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



8



Puede entonces mover los botones según requiera la actividad. Los botones están listos para aceptar imágenes y ser usados.

Nota: Asegúrese de que tiene un **Visualizador de mensajes** en su tablero si va a utilizar los **botones de imagen**. Consulte el *Capítulo 14 – Usar un Visualizador de Mensaje con Imágenes* para más información acerca de los Visualizadores de mensaje.

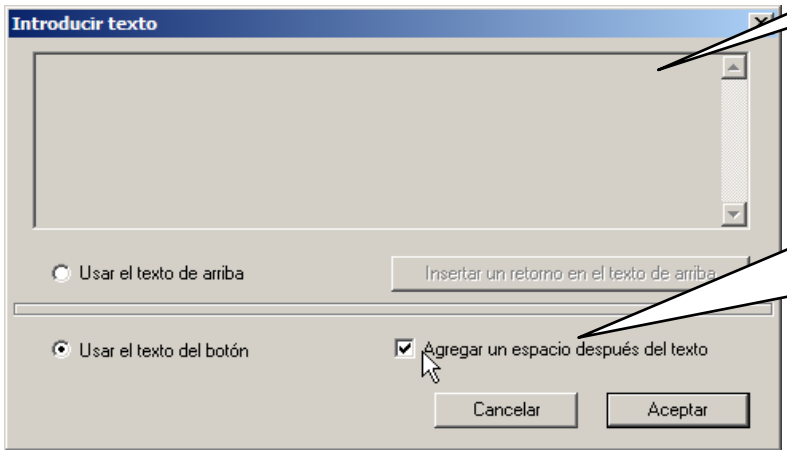
Nota: Debe tener texto en los botones si quiere que lean el texto entero o el mensaje para el barrido auditivo.

Nota: Ahora tiene la posibilidad de convertir este tablero en un tablero plantilla cerrado al que se puede acceder con el botón **Abrir plantilla.** Esto le permitirá usar la plantilla vacía una y otra vez para crear diferentes actividades. Para más información acerca de guardar un tablero como una plantilla cerrada, consulte el *Apéndice E – Crear un Tablero Plantilla*.

Acciones que Puede usar Texto del Botón

La opción **Usar texto del botón** se puede utilizar con las siguientes acciones:

- Leer mensaje
- Escribir mensaje
- Vista previa del texto
- Mensaje para el barrido auditivo
- Leer botón de imagen



Esta ventana es común a todas las acciones de arriba.

*Con la acción **Escribir Mensaje** viene una opción adicional para añadir un **espacio después del texto**. Normalmente, dejará esto seleccionado. Desmarcaría esta opción si estuviera trabajando con letras individuales combinadas para formar palabras, por ejemplo al crear un teclado, o al realizar una actividad de deletreo.*

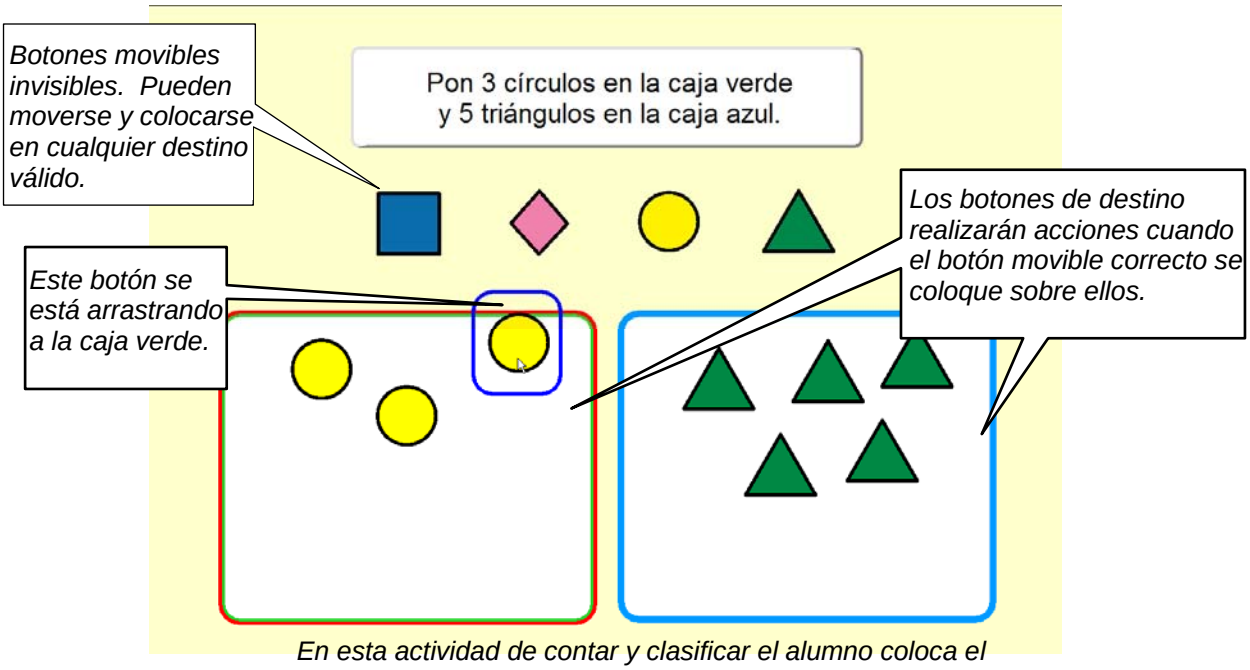
Capítulo 16
Trabajar con Botones Movibles

Resumen del Capítulo

Los botones movibles le permiten crear actividades en pantalla en las que la posición de los botones puede ser manipulada. Los botones ya no tienen que ser objetos estáticos, sino que pueden ser arrastrados por la pantalla y colocados sobre otros botones para provocar la reproducción de un mensaje u otras acciones. Los botones movibles le permiten crear actividades dinámicas para contar, clasificar, secuenciar, etc. La herramienta Botón movible le permite rápidamente emparejar un botón movible con un botón de destino y asignar acciones a ser realizadas cuando el botón movible se coloque sobre el de destino.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

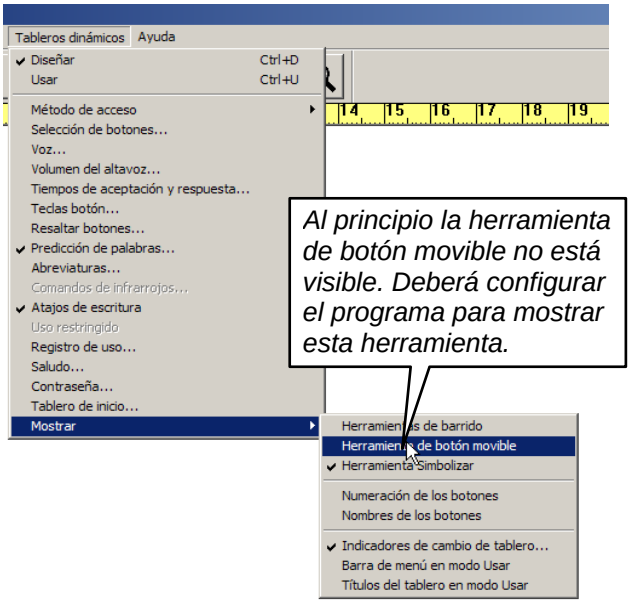
- Mostrar la herramienta Botón movible
- Crear botones movibles y de destino
- Editar las acciones para una pareja de botones Movible-Destino.
- Configurar el botón movible a “con retorno”.
- Configurar un botón movible a “clonarse a sí mismo”.
- Configurar un botón de destino a “centrar” botones movibles entrantes.
- Barrido y botones movibles

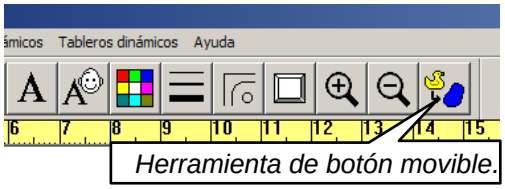


En esta actividad de contar y clasificar el alumno coloca el número especificado de formas en la caja correcta.

Mostrar la Herramienta de Botón Movible

Al principio, la **herramienta Botón movible** no está visible en la paleta de herramientas. Deberá configurar el programa para mostrar esta herramienta. Seleccione **Herramienta de botón movible** en el submenú **Mostrar** del menú **Tableros dinámicos**.

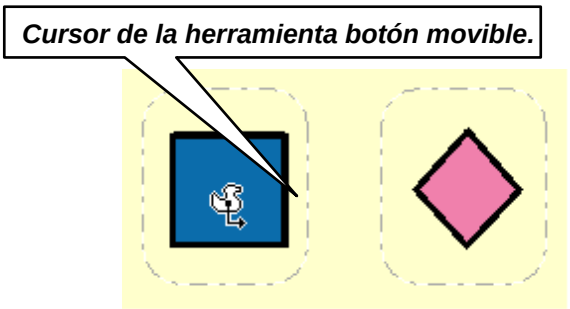




Crear Botones Movibles y de Destino

1. Haga clic en la **Herramienta de botón movible**.

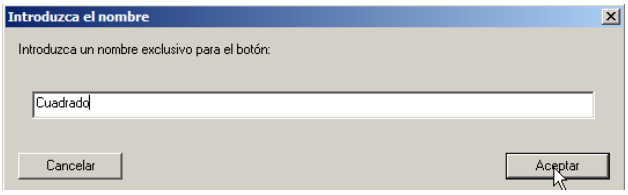
2. Haga clic sobre en el botón que desea convertir en movible. Aparecerá el cuadro de diálogo **Introduzca el nombre** del botón movible. Todo botón movible debe tener un nombre único.



3

Introduzca un nombre para el Botón movible y haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

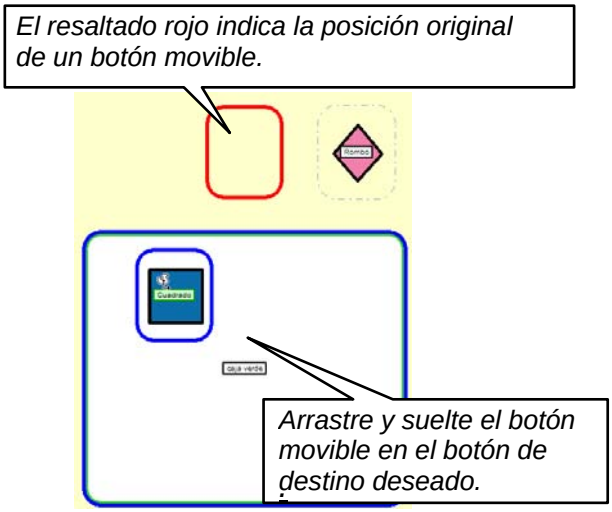
Nota: Los nombres de los botones movibles aparecerán en la caja verde mostrada en el centro del botón cuando la **Herramienta botón movible** esté activo.



4

Haga clic y arrastre el botón Movible encima del botón que será el de destino, y a continuación suelte el botón del ratón para soltarlo. Aparecerá el cuadro de diálogo **Introduzca el nombre** para el botón de Destino.

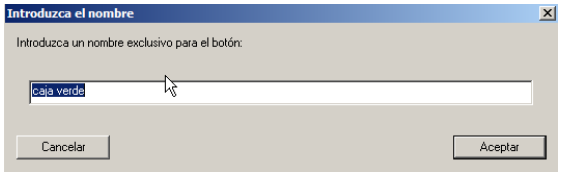
Nota: El fondo del tablero puede ser un destino válido para un Botón movible. Simplemente arrastre el botón movible a cualquier lugar del fondo del tablero para crear la pareja.



5

Introduzca el nombre del botón de destino y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar**.

Nota: Los nombres de los botones de destino aparecerán en una caja verde mostrada en el centro del botón cuando la **Herramienta de botón movible** esté activa.

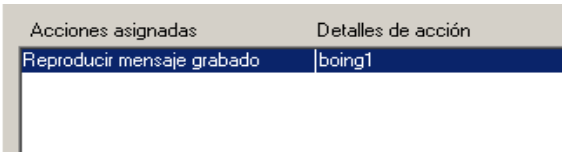


6

Asigne acciones al botón de destino que se realizarán cuando el botón Movible actual se suelte encima de este botón de destino.

Nota: Un botón de destino puede ser emparejado con varios botones movibles.

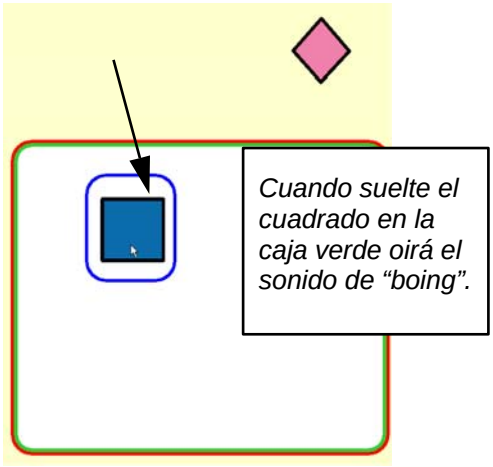
Nota: Un botón de destino no puede se puede ser seleccionado el mismo si no tiene asignadas sus propias acciones que no están asociadas a una pareja específica de movible-destino. Consulte el apartado de *Editar las acciones de una pareja de botones Movible-Destino* para más información.



Un sonido grabado que suena como "boing" se reproducirá cuando el botón movible se coloque aquí.

7

Cuando el programa está en modo **Usar** y el botón movible "Cuadrado" se suelta en el botón de destino de "Caja verde", se realizará la acción asignada de **Leer mensaje.**



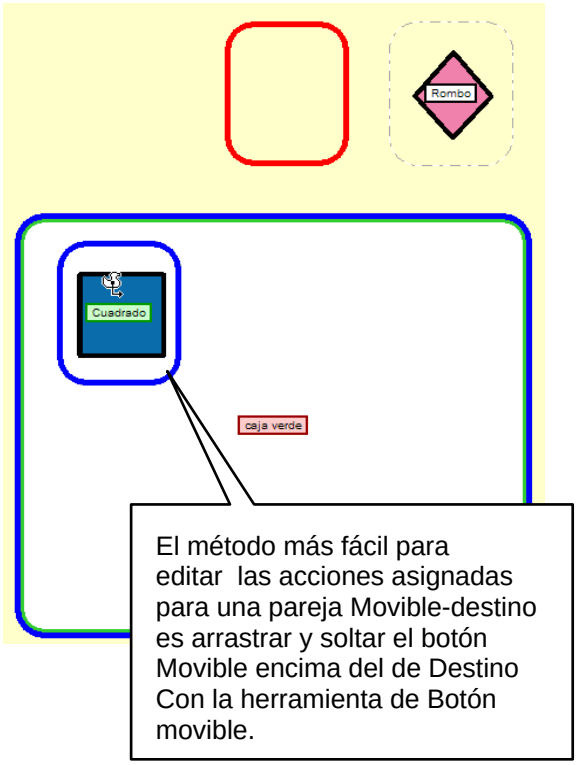
Cuando suelte el cuadrado en la caja verde oirá el sonido de "boing".

Editar las Acciones de una Pareja de Botones Movible-Destino

Usar la Herramienta de Botón Movible (Método preferido)

Con la **herramienta de Botón movible**, arrastre el botón movible encima del botón de destino que desea editar. Ya que ya ha nombrado los botones movibles y de destino, no se le pedirá que vuelva a introducir sus nombres.

Aparecerá el cuadro de diálogo de **Acciones de botón**. Sólo se mostrarán las acciones asociadas con esta pareja de botones Movible-Destino. Edite la lista de acciones según vea necesario.

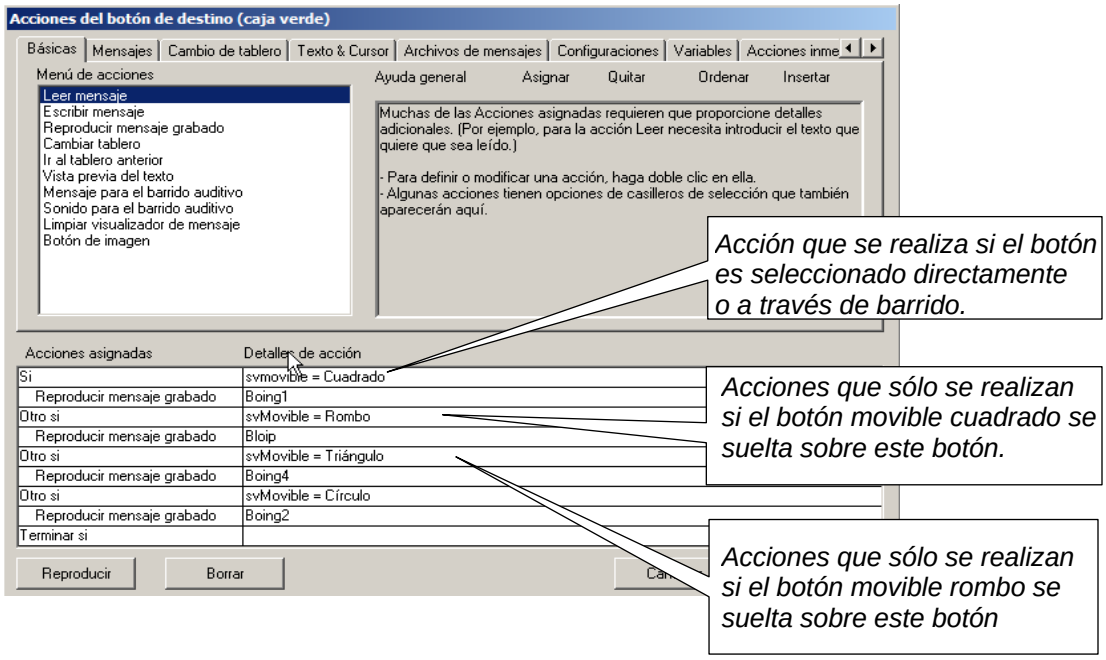


---------- O ----------

Editar el Botón de Destino (avanzado)

Haga doble clic en el botón de **destino** como haría para editar las acciones de un botón normal.

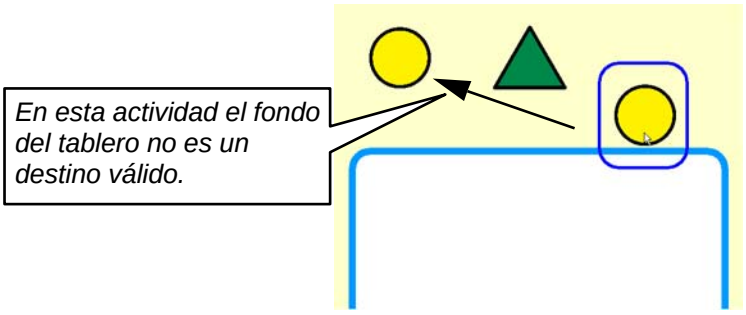
Aparecerá el cuadro de diálogo de **Acciones de botón**. Aparecerán todas las acciones asignadas a este botón. Edite las acciones en el bloque de acciones de **Si** u **Otro si** con el nombre del botón movible adecuado.



Nota: Consulte el *Capítulo 21 – Trabajar con Variables* para más información acerca de los bloques **Si**.

Configurar un Botón Movible a “Volver al Origen”

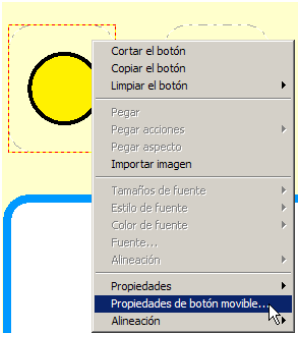
Un botón movible puede ser configurado para retornar a su posición inicial si se coloca sobre un destino incorrecto. (Por defecto, el programa dejaría el botón movible donde fuera soltado). Esto puede ser útil si quiere crear una actividad que proporcione feedback para saber si el botón movible corresponde con el de destino.



El fondo del tablero no es un destino asociado con el botón movible del círculo. Si este botón se suelta en el fondo, volverá enseguida a su posición inicial.

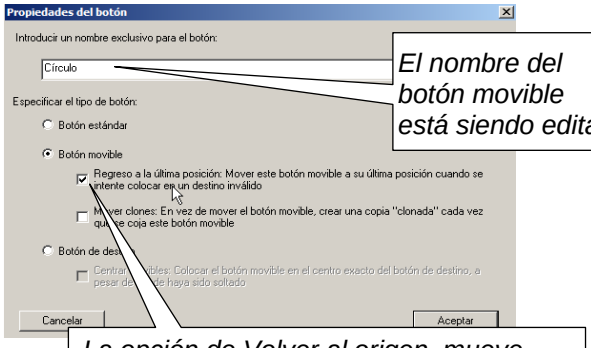
1

Haga clic derecho en el botón movible al que se le asignará la propiedad “Volver al origen” y seleccione la opción de **Propiedades de botón movible**. Aparecerá el cuadro de diálogo de **Propiedades de botón**.



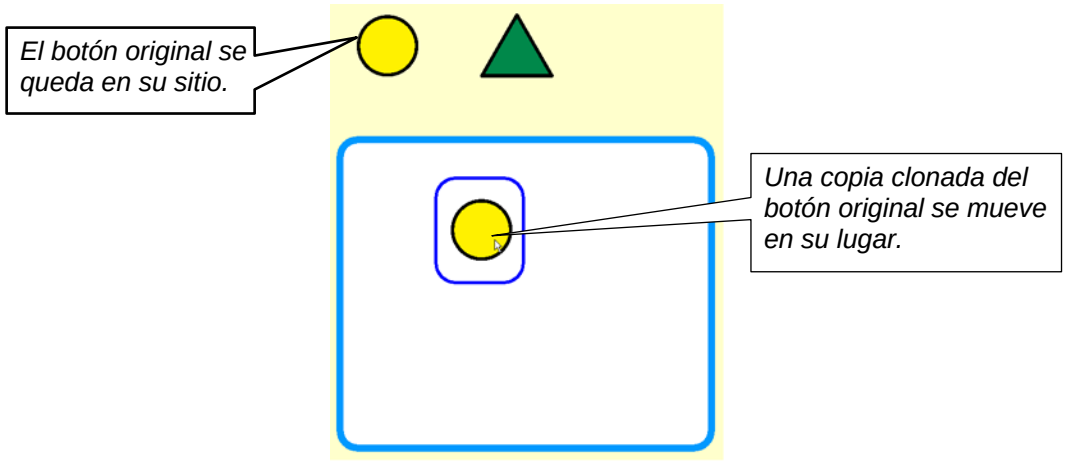
2

Marque la casilla junto a la opción de **Volver al origen** y a continuación haga clic en el botón **Aceptar**.



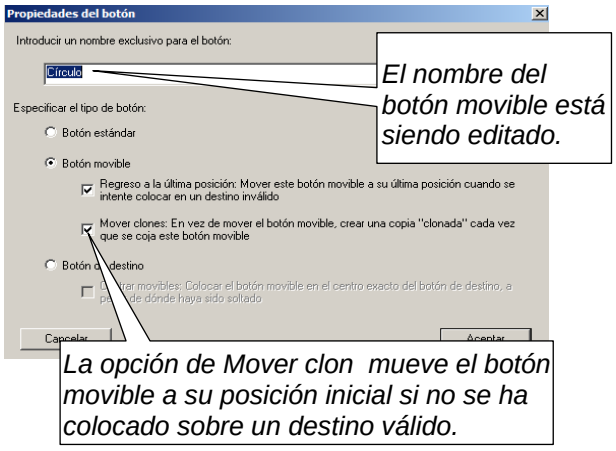
Configurar un Botón Movible para que se “Clone” a sí Mismo

Un botón movible puede configurarse para “clonarse” a sí mismo. Cuando este nuevo botón movible es arrastrado a una nueva posición, el botón original permanecerá en el mismo sitio y una copia idéntica será la se mueva. Un único botón movible are se convierte en una fuente de botones movibles clonados ilimitados. Esto es especialmente útil en actividades de contar.



1 Haga clic derecho en el botón movible al que se le asignará la propiedad “clonar” y seleccione la opción de **Propiedades de botón movible**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades del botón**.

2 Marque la casilla junto a la opción de **Mover clones** y a continuación haga clic en **Aceptar**.

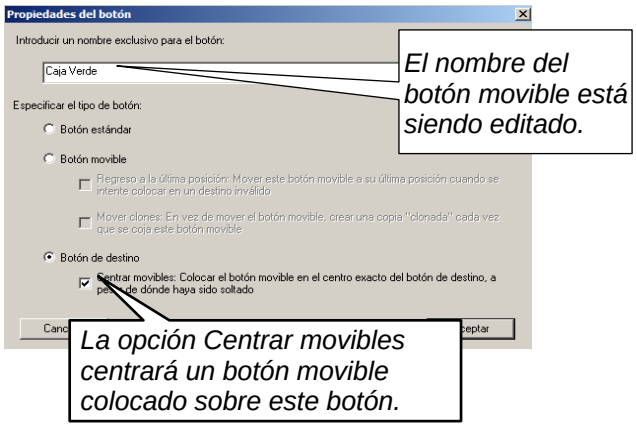


Centrar un Botón Movible en su Destino

Un botón de destino puede configurarse para centrar automáticamente cualquier botón movible que le corresponda y que se haya colocado encima. Esto resulta muy útil para un botón movible si debe retornar a un punto específico determinado por la ubicación y el tamaño del botón de destino correspondiente.

1 Haga clic derecho en el **botón de destino** al que se le asignará la propiedad "centrar" y seleccione la opción **Propiedades de botón de destino**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de botón**.

2 Marque la casilla junto a la opción de **Centrar movibles** y a continuación haga clic en **Aceptar**.



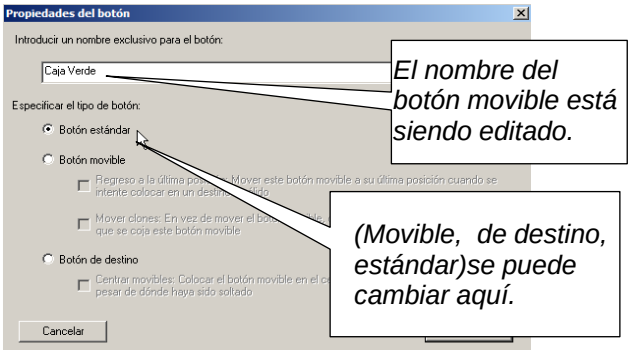
Cambiar el Tipo de Botón

Con el cuadro de diálogo de **Propiedades de botón**, es posible cambiar un botón movible a un botón estándar o de destino. De la misma manera, un botón de destino se puede convertir en un botón movible o estándar.

1 Haga clic derecho en el botón movible o de destino que desea modificar y seleccione **Propiedades de botón de destino** o **Propiedades de botón movible**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de botón**.

2 Marque la casilla junto a la opción adecuada y a continuación haga clic en **Aceptar**.

Nota: Esto se hace principalmente para convertir un botón movible o de destino en un botón estándar otra vez.



El Barrido y los Botones Movibles

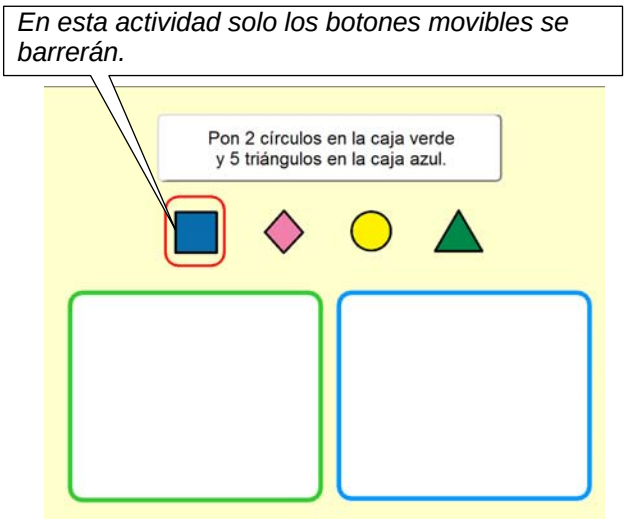
Los botones movibles funcionan mejor con uno de los métodos de acceso de selección directa. Sin embargo, los botones movibles también se pueden utilizar con cualquiera de los métodos de acceso por barrido. Los comportamientos de barrido especiales se añadieron al programa para permitir que los botones movibles funcionaran con los diversos métodos de acceso por barrido.

1

Seleccione el método de acceso Barrido automático (**Tableros dinámicos** > **Método de acceso**), y a continuación ponga el programa en el **modo Usar**.

El programa resaltará los botones según la reglas de barrido normales

Nota: Los botones de destino no serán barridas a no ser que también se les asignen acciones que no estén asociadas con una pareja específica de botones Movible-Destino.

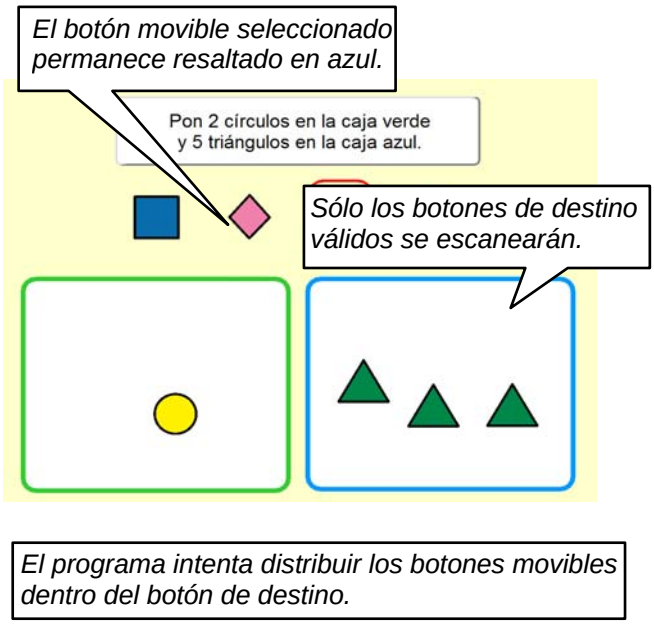


2

Una vez que un botón movible está seleccionado, permanecerá resaltado en azul para señalar que está seleccionado. Las siguientes selecciones de barrido se limitarán a botones de destino emparejados.

Seleccionar uno de los botones de destino hace que el botón movible se deslice desde su Antigua posición al botón de destino.

Nota: Si un botón movible se selecciona sin querer, puede ser deseleccionado dejando que el barrido dé la vuelta a los botones de destino hasta que se alcance su límite, tal y como se especifica en la configuración Vuelta de barrido (**Tableros dinámicos** > **Método de acceso** > **Opciones de barrido**).



Nota: Por defecto, cuando en un método de acceso por barrido el programa intenta distribuir los botones movibles seleccionados dentro del botón de destino para evitar que se acumulen uno encima del otro. Si es apropiado para la actividad, utilice la propiedad del botón de destino "centrar" para centrar los botones movibles en el botón de destino. Consulte el apartado *Centrar un botón movible en un botón de destino*.

Limitaciones de los Botones Movibles con Métodos de Acceso por Barrido

Mientras que los botones movibles se pueden utilizar con métodos de acceso por barrido, existen limitaciones que se deben tomar en cuenta cuando diseñando una actividad de botón movible para un método de acceso por barrido.

- Si el fondo del tablero se empareja con un botón movible, no será resaltado como un destino válido para un botón movible seleccionado. La manera de solucionar esto es crear un botón invisible en el fondo que éste emparejado con el botón movible.
- Los botones movibles y de destino no se deberían colocar dentro de grupos de barrido. Mostrarán comportamiento de barrido inesperado si son parte de un grupo de barrido.

Capítulo 17
Trabajar con Tableros Emergentes

Resumen del Capítulo

Tiene la opción de crear pequeños tableros de comunicación que emergen encima del tablero que esté actualmente en uso. Los tableros emergentes le permiten conservar el aspecto básico de un tablero mientras le permiten al usuario acceder a las opciones adicionales de botón cuando sea necesario. Los tableros emergentes permiten organizar grandes cantidades de vocabulario relacionado con una actividad específica. Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Añadir botones transparentes
- Crear un tablero emergente
- Usar tableros emergentes con un Visualizador de mensaje

Cómo Crear un Tablero Emergente

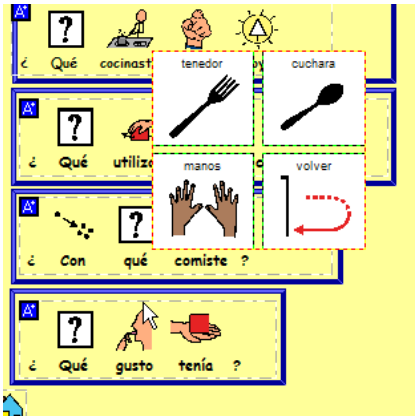
Para crear un tablero emergente, coloque los botones que quiere que aparezcan en este tablero encima del tablero temático mismo. Una orden especial eliminará los botones adicionales y creará un tablero emergente de un tamaño exacto para los botones.

Nota: Un tablero emergente puede abrir otro tablero emergente pero no se debería utilizar para cambiar otro tablero (acción de **Cambiar tablero**). La acción **Ir al tablero anterior** debería usarse para salir de un tablero emergente y regresar al tablero temático del que partió.

1

Cree los botones que se incluirán en el tablero emergente en el lugar donde el tablero emergente deberá aparecer.

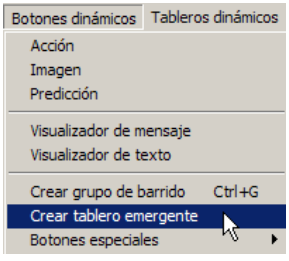
Sugerencia: Cree los botones donde sea conveniente, y a continuación utilice la **herramienta Puntero** para moverlos a la posición final donde debe aparecer el tablero emergente.



2

Nota: Asegúrese de que TODOS los botones creados para el tablero emergente estén seleccionados antes de pasar al siguiente paso. (Mantenga apretada la tecla **Shift** mientras hace clic sobre cada botón).

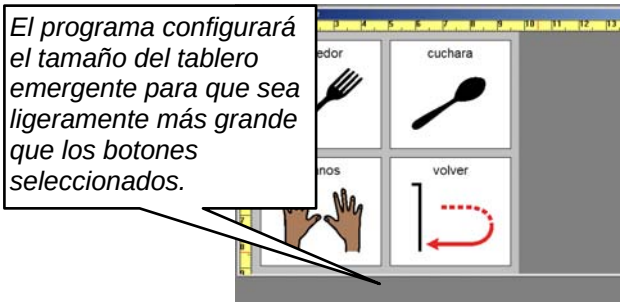
Seleccione **Crear tablero emergente** en el menú **Botones dinámicos**.



3

Los botones seleccionados se cortan desde el tablero temático y se pegan en un nuevo tablero configurado con un tamaño adecuado.

Cuando aparezca la caja de diálogo **Guardar como**, introduzca el nombre de su nuevo tablero emergente.



El programa configurará el tamaño del tablero emergente para que sea ligeramente más grande que los botones seleccionados.

Sugerencia: Es útil dar al tablero emergente un nombre que lo identificará como emergente; por ejemplo, "Tablero emergente de utensilios", o "Tablero emergente – Utensilios". De esta manera se puede identificar rápidamente para otros usos como tablero emergente en otros tableros.

4

Una vez se ha creado el tablero emergente, se puede variar el aspecto de los botones eligiendo el color, borde y configuración de los ángulos deseados.

Añada símbolos, texto, y acciones de botón al tablero emergente si no lo hizo antes de usar la orden de **Crear tablero emergente**.

Nota: Asegúrese de asignar la acción de **Ir al tablero anterior** por lo menos a un botón, y a continuación guarde el tablero.

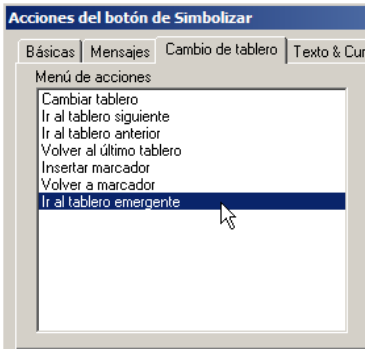
5

Regrese al tablero temático inicial.

Haga doble clic en el botón que se utilizará para activar su tablero emergente.

6

Seleccione **Ir al tablero emergente** (en la pestaña Cambio de tablero) en el **menú Acciones**.

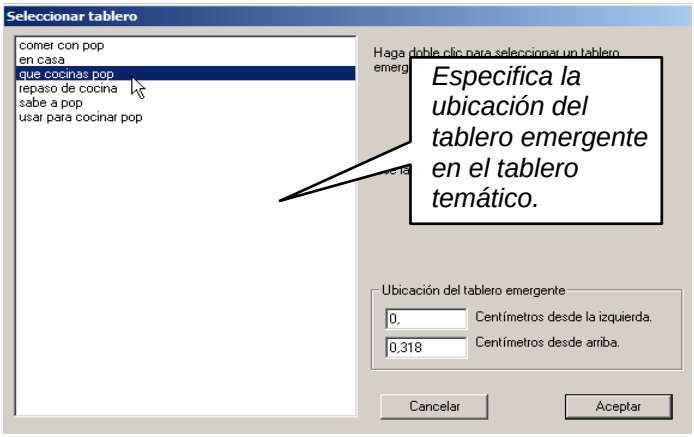


7

Los nuevos tableros emergentes se seleccionarán automáticamente en la lista de tableros. Su ubicación depende del lugar del tablero temático donde colocó inicialmente los botones cuando utilizó la orden de **Crear tablero emergente**.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

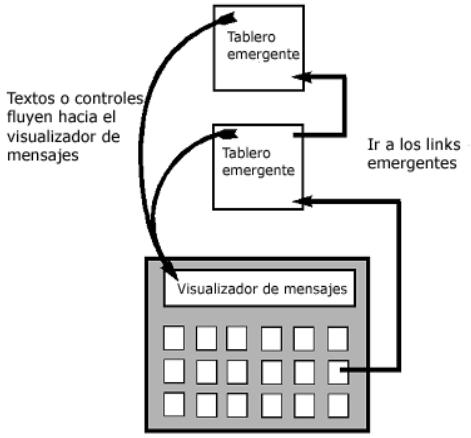
Sugerencia: Para poder recolocar el tablero emergente más adelante, edite la acción de **Ir a tablero emergente** y ajuste las medidas de ubicación, que se encuentran en la esquina superior izquierda del tablero.



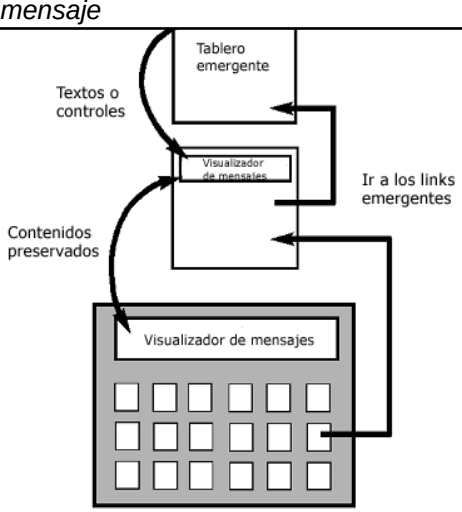
Usar Tableros Emergentes con un Visualizador de Mensaje

Los tableros emergentes se pueden utilizar para colocar texto o para controlar un Visualizador de mensaje en el tablero temático o en un tablero emergente anterior. Las acciones de Visualizador de mensaje seleccionadas en un tablero emergente sin su propio Visualizador de mensaje viajarán por los enlaces de los tableros emergentes hasta encontrar un Visualizador de mensaje.

Tableros emergentes sin Visualizadores de mensaje



Tableros emergentes con y sin Visualizadores de mensaje



Capítulo 18
Trabajar con Botones de Acciones Inmediatas

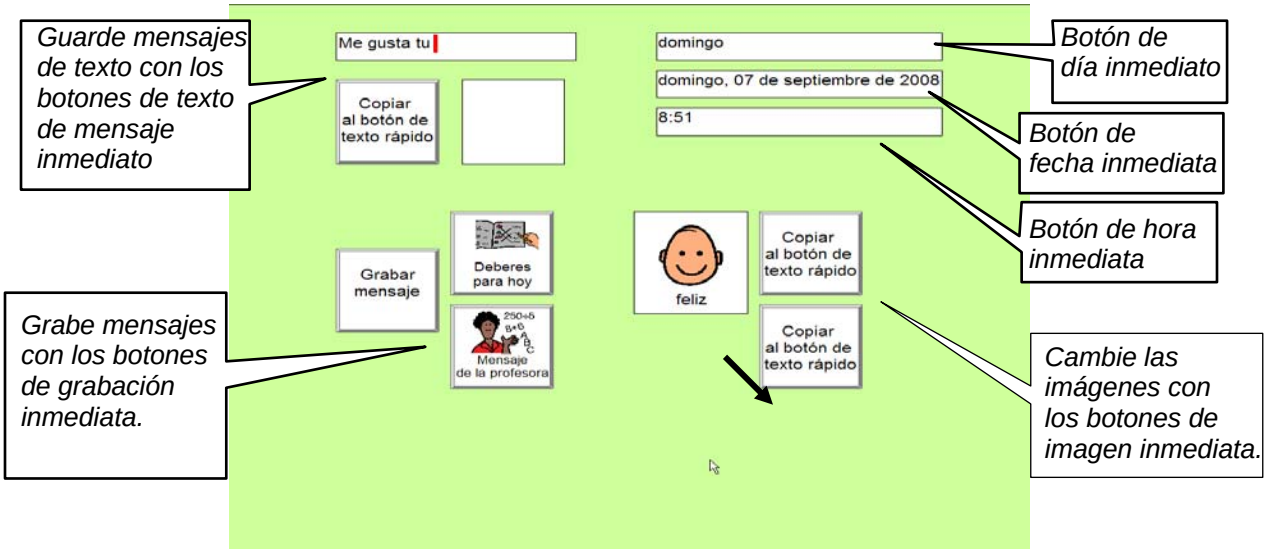
Resumen del Capítulo

Hay una colección de acciones “inmediatas” que sirve para crear botones cuyo contenido puede ser editado mientras se está trabajando en el modo **Usar**. Los botones de texto y acciones inmediatas le permiten a un usuario crear y guardar mensajes de texto en la cara de un botón. Los botones de imagen y acciones inmediatas le permiten a un usuario copiar un dibujo desde un botón a otro. Los botones de grabación y acciones inmediatas le permiten al usuario grabar y guardar un mensaje en un botón. También hay botones de Día, Fecha y Hora inmediata que automáticamente muestran el día, fecha y hora actual.

Estos botones “inmediatos” y sus acciones proporcionan el medio para que se pueda actualizar o personalizar el contenido de un tablero o actividad específica de manera rápida, sin tener que editar el tablero en el modo **Diseñar**.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

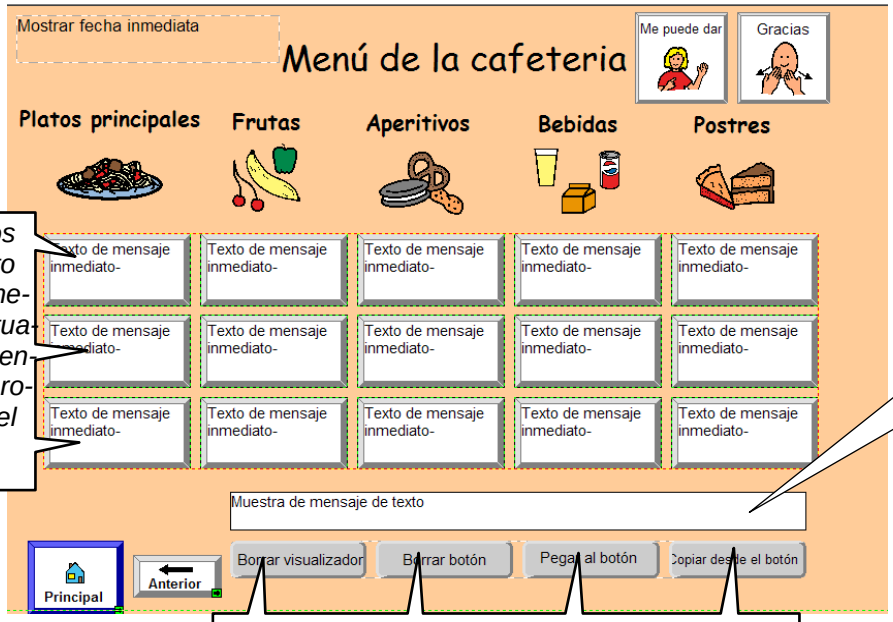
- Trabajar con botones de acciones inmediatas
- Crear botones opcionales de control de texto inmediato
- Trabajar con botones de imagen inmediata
- Trabajar con botones de grabación inmediata
- Añadir un botón de Día, Fecha u Hora inmediata



Trabajar con Botones de Texto de Mensaje Inmediato

Las acciones de **texto de mensaje inmediato** hacen posible crear y guardar un mensaje en un botón cuando el programa está en modo **Usar**. Esto es útil para guardar mensajes nuevos, notas de casa, horarios y menús. Los botones de texto de mensaje inmediato son idóneos para individuos que necesitan que el contenido de un tablero o una actividad sea actualice periódicamente.

Los botones de texto de mensaje inmediato hacen posible actualizar este menú diario de la escuela.



El texto de estos botones de texto de mensaje inmediato puede actualizarse rápidamente mientras el programa está en el modo Usar.

Se necesita un Visualizador de mensaje para escribir el texto que se copiará en un botón de texto de mensaje inmediato.

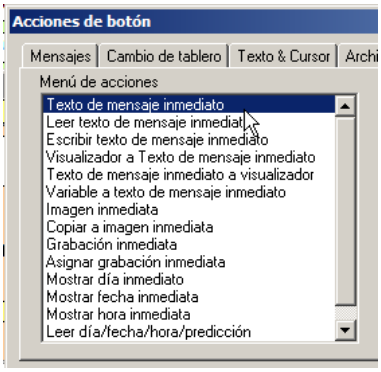
Unas acciones especiales permiten que estos botones copien el texto del Visualizador de mensaje al botón de texto de mensaje inmediato y viceversa.

1

Haga doble-clic en el botón que se convertirá en un botón de texto de mensaje inmediato.

2

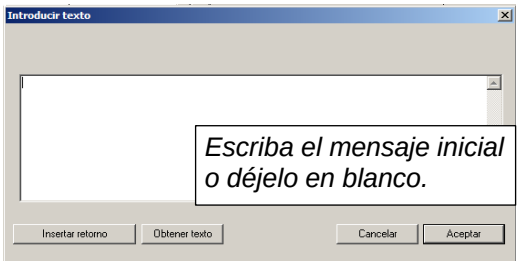
Asigne la acción de **Texto de mensaje inmediato** (pestaña de **Acciones inmediatas**). Aparecerá la caja de diálogo de **Introducir texto**.



3

Escriba un mensaje inicial para el texto de mensaje inmediato o deje el mensaje en blanco y será rellenado por el usuario más tarde.

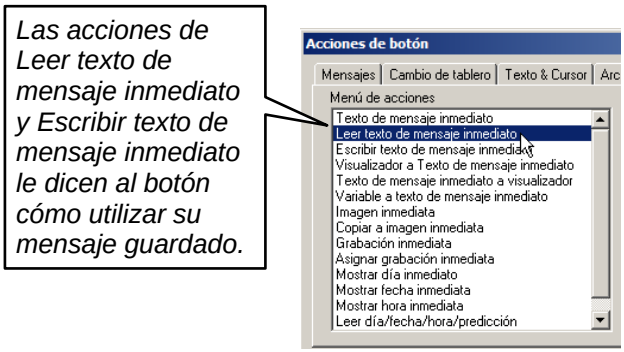
Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



4

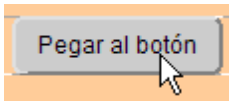
Asigne las acciones de **Leer texto de mensaje inmediato** y/o **Escribir texto de mensaje inmediato** (en la pestaña **Acciones inmediatas**) para hacer que el botón lea y/o escriba sus mensajes en el Visualizador de mensaje cuando sea seleccionado.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

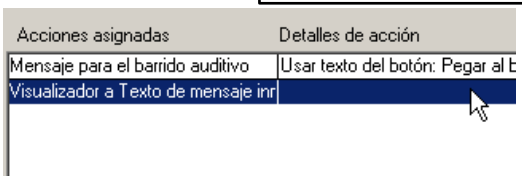


5

Haga doble clic en el botón que se usará para copiar el texto del Visualizador de mensaje al botón de texto de mensaje inmediato. Asigne la acción de **Visualizador a Texto de mensaje inmediato (**en la pestaña de **Acciones inmediatas),** y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar**.



Este botón copiará el nuevo mensaje e iniciará el modo de selección de botón inmediato.



6

Para utilizar un botón de texto de mensaje inmediato ponga el programa en el modo **Usar** (**Ctrl + U**).

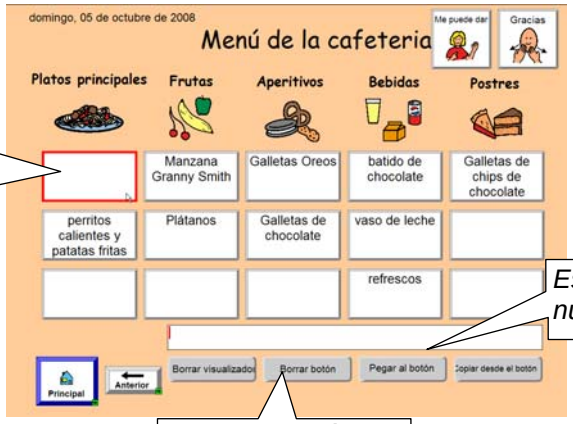
Escriba un mensaje en el Visualizador de mensaje.

Seleccione el botón “Pegar en el botón”. El puntero se convertirá en un dedo señalizador, indicando que el programa está en el modo de selección de botón inmediato.

Haga clic en un botón de texto de mensaje inmediato. El nuevo texto del mensaje aparecerá en la cara del botón. Cualquier texto que hubiera previamente será reemplazado.

Haga clic en el botón de texto de mensaje inmediato para oírlo leer el mensaje.

Haga clic en el botón de texto de mensaje inmediato y aparecerá el nuevo mensaje.



Escriba un nuevo mensaje.

Haga clic aquí para entrar en el modo de selección de botón inmediato.

Nota: El tipo de fuente y su aspecto en los botones de texto de mensaje inmediato puede configurarse haciendo clic derecho o en las opciones del menú de **Texto**.

Cómo Crear Botones Opcionales de Control de Texto de Mensaje Inmediato

Los botones con acciones de texto de mensaje inmediato adicionales pueden proporcionar al usuario el control del contenido de los botones de texto de mensaje inmediato.

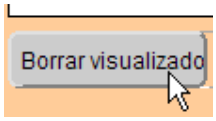
1

Limpiar el Visualizador de Mensaje

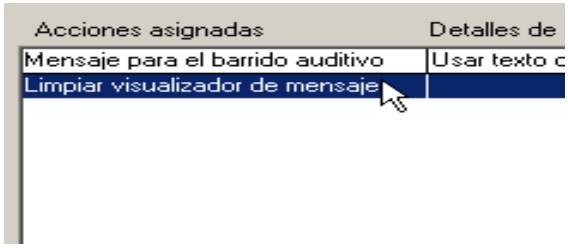
Haga doble clic en el botón que se usará pra limipiar el Visualizador de mensaje.

Asigne la acción de **Limpiar visualizador de mensaje** (en la pestaña **Mensajes**), y a continuación haga clic en el botón **Aceptar**.

En el modo **Usar**, haga clic en este botón para limpiar el Visualizador de mensaje para que pueda escribir un nuevo mensaje.



Este botón limpia el Visualizador de mensaje.



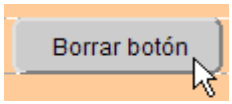
2

Limpiar un Botón de Texto de Mensaje Inmediato

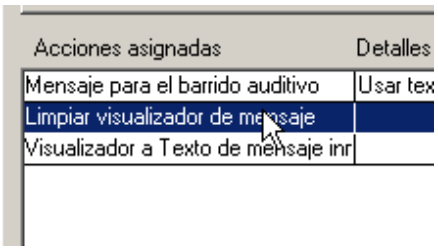
Haga doble clic en el botón que se usará para limpiar un botón de **texto de mensaje inmediato**.

Asigne la acción de **Limpiar visualizador de mensaje** (en la pestaña **Mensajes**) y **Visualizador a texto de mensaje inmediato** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar**.

En el modo Usar, haga clic en este botón y a continuación haga clic en un botón de texto de mensaje inmediato para vaciar sus contenidos.



Este botón limpia un botón de texto de mensaje inmediato.



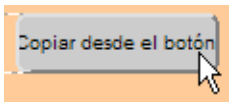
3

Copiar Texto Desde un Botón de Texto de Mensaje Inmediato al Visualizador de Mensaje

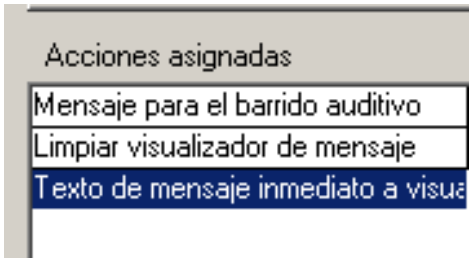
Haga doble clic en el botón que se usará para copiar el texto desde un botón de texto de mensaje inmediato al Visualizador de mensaje.

Asigne la acción de **Limpiar visualizador de mensaje** (en la pestaña de **Mensajes**) y la acción de **Texto de mensaje inmediato a Visualizador** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar**.

En el modo **Usar**, haga clic en este botón, y a continuación haga clic en el botón de texto de mensaje inmediato cuyo texto se copiará en el Visualizador de mensaje.

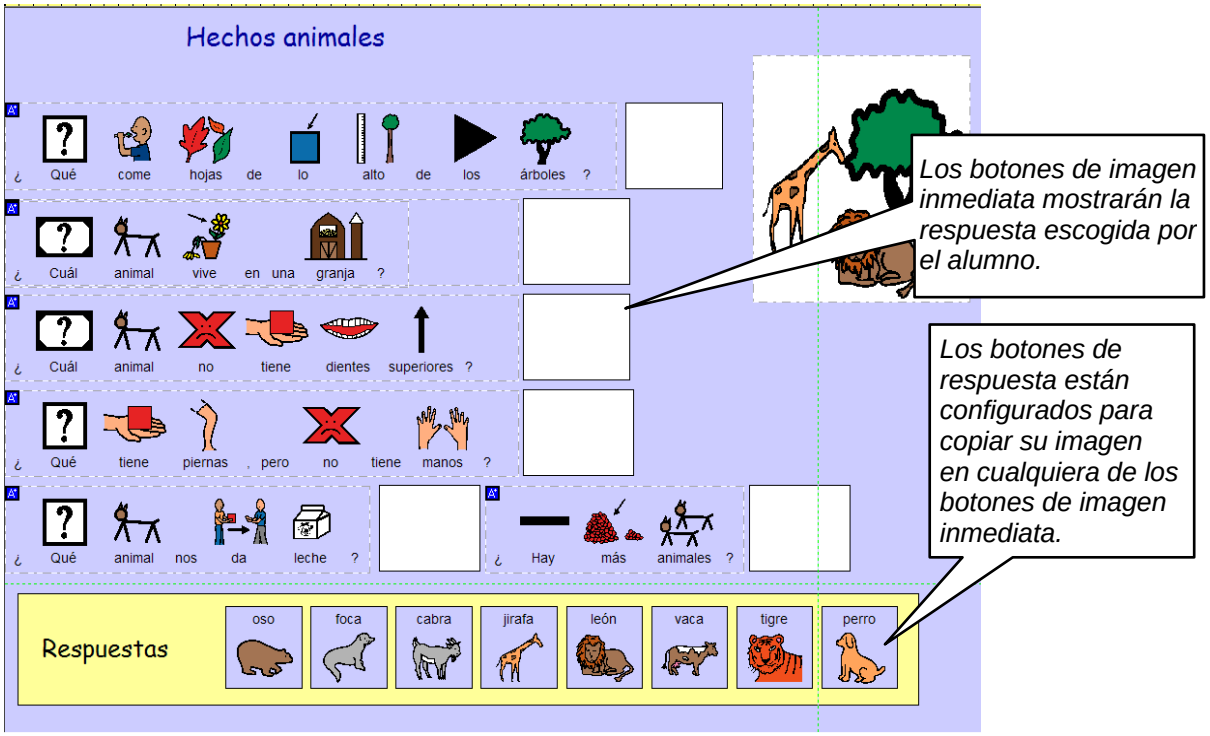


Este botón copiará el texto desde un botón de texto de mensaje inmediato en el visualizador de mensaje, donde podrá ser editado, impreso o leído.



Trabajar con Botones de Imagen Inmediata

La acción de **imagen inmediata** hace posible cambiar la imagen en la cara de un botón mientras el tablero está en el modo **Usar**. Esto es muy práctico para crear actividades, pequeñas pruebas y juegos interactivos.

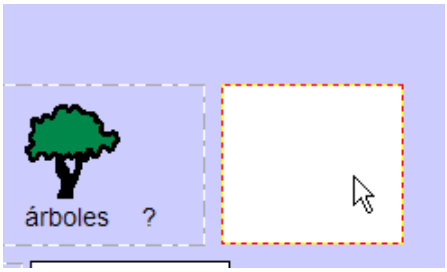


Los botones de imagen inmediata hacen posible crear actividades de "rellenar" como la que se muestra aquí

Nota: La acción de **Establecer imagen del botón** también puede cambiar la imagen de un botón mientras se está en el modo **Usar**. Por favor consulte el apartado de *Cómo usar la acción de establecer imagen del botón* en el apartado de ayuda del programa (en **Temas de ayuda** en el menú **Ayuda**) para más información.

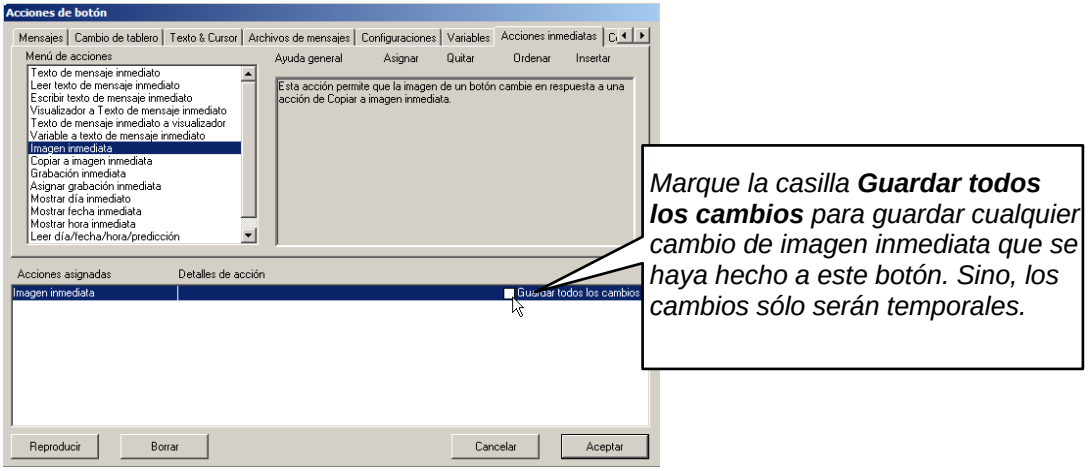
1

Haga doble clic en el botón que se convertirá en un botón de imagen inmediata.



2

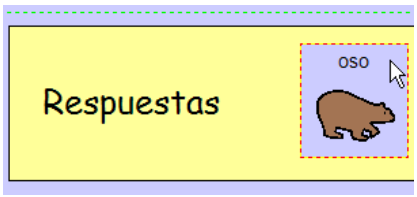
Asigne la acción de **Imagen inmediata** (pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón **Aceptar**.



Nota: Por defecto, los cambios de **imagen inmediata** no se guardan en este tablero. Para guardar cualquier cambio, marque la casilla **Guardar todos los cambios** en la lista de **Detalles de acción** de esta acción. Si va a estar usando una actividad una y otra vez y desea mantener el mismo punto de inicio, no marque la casilla **Guardar todos los cambios**.

3

Haga doble clic en el botón cuya imagen se copiará a un botón de imagen inmediata



4

Asigne la acción de **Copiar a imagen inmediata** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar**.

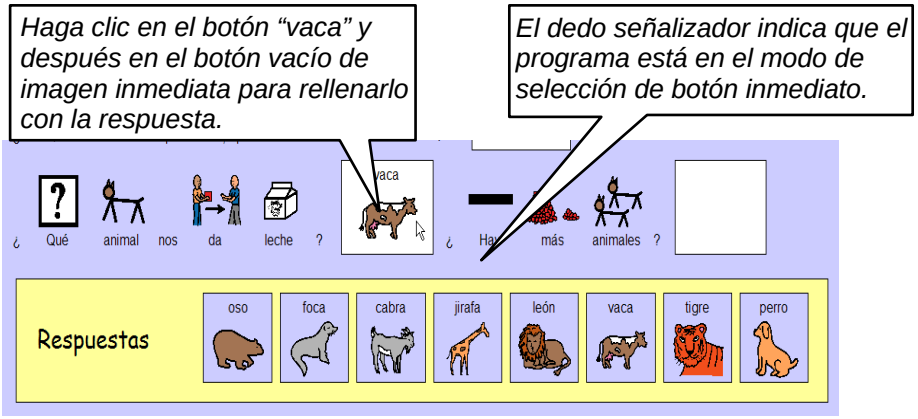
Nota: Por defecto, sólo la imagen en la esquina superior izquierda del botón se copiará a un botón de **imagen inmediata**. Para copiar todo el contenido del botón (imágenes, texto y líneas), marque la casilla de **Copiar todo** en la lista de **Detalles de acción** de este botón.

5

Para usar un botón de imagen inmediata, ponga el programa en modo **Usar** (**Ctrl + U**).

Seleccione cualquier botón que tenga asignada la acción de **Copiar a imagen inmediata**. El puntero se convertirá en un dedo señalizador, indicando que el programa está en el modo de selección de botón inmediato.

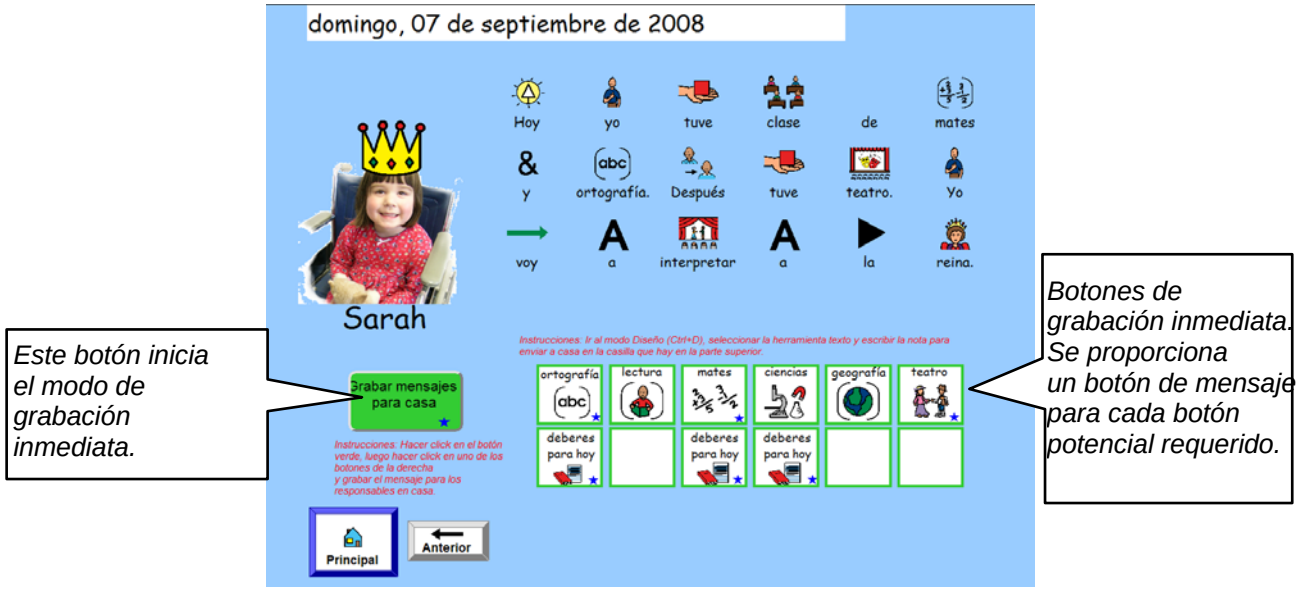
Haga clic en cualquier botón de **imagen inmediata**.



Nota: Tras seleccionar un botón con la acción de **Copiar a imagen inmediata**, seleccionar cualquier botón que no sea de **imagen inmediata** cancelará el modo de selección de botón **inmediato**.

Trabajar con Botones de Grabación Inmediata

La acción de **grabación inmediata** hace posible grabar y guardar un mensaje en un botón cuando el programa está en modo **Usar**. Esto es útil para grabar mensajes noveles, enviar notas auditivas a casa y a la escuela, o para crear actividades de articulación.

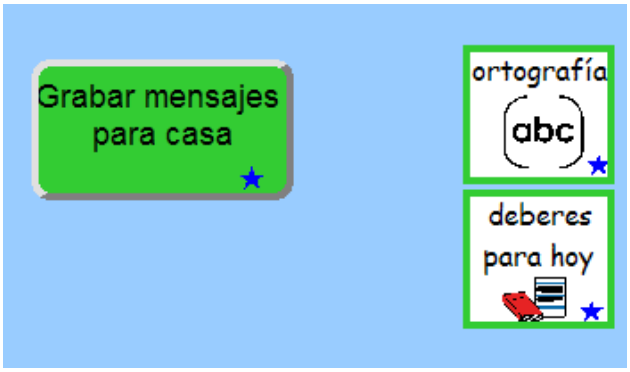


*Los botones de grabación inmediata hacen posible crear actividades en las que se pueden grabar y guardar mensajes rápidamente mientras el programa está en modo **Usar**.*

Nota: La grabación inmediata requiere ayuda para ser totalmente accesible. Tenga cuidado cuando utilice los botones de grabación inmediata en los tableros diseñados para usuarios que utilicen el barrido como método de acceso. Plantéese quitar estos botones de la secuencia de barrido (consulte el apartado *Usar la Herramienta de Secuencia* en el *Capítulo 22*). Los botones que se hayan descartado de la secuencia de barrido todavía podrán acceder a botones de **grabación inmediata** habilitando la opción **Permitir selección directa cuando sea posible** en la caja de diálogo **Opciones de barrido** (**Tablero dinámicos**> **Método de acceso**> **Opciones de barrido**…).

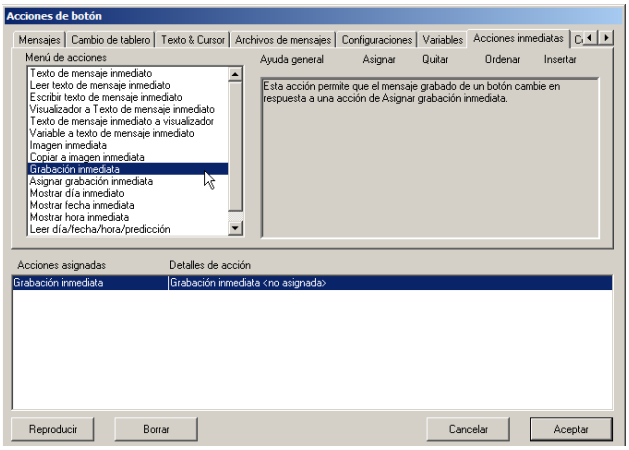
1

Haga doble clic en el botón que se convertirá en un botón de grabación inmediata.



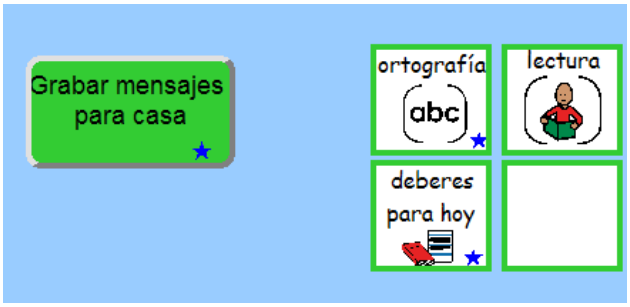
2

Asigne la acción de **grabación inmediata** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón de **Aceptar.**



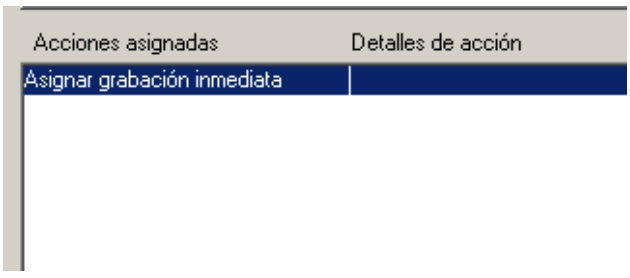
3

Haga doble clic en el botón que se usará para iniciar el modo de grabación inmediata.



4

Asigne la acción de **Asignar grabación inmediata** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**), y a continuación haga clic en el botón **Aceptar**.

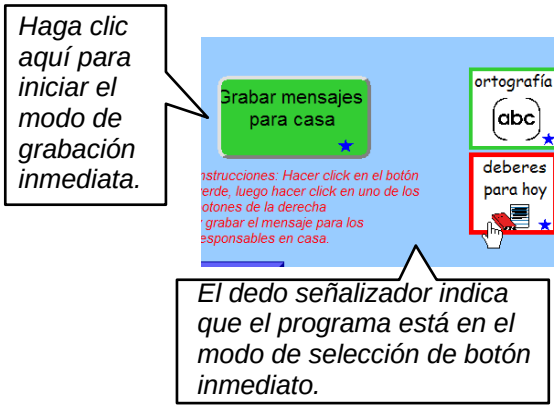


Para usar un botón de grabación inmediata, ponga el programa en modo **Usar** (**Ctrl** + **U**).

Seleccione el botón de “Grabar notas casa”. El puntero se convertirá en un dedo señalizador, indicando que el programa está en el modo de selección de botón inmediata.

5 Haga clic en cualquier botón de grabación inmediata. Aparecerá el diálogo **Grabar sonido.**

Nota: Tras seleccionar un botón con la acción de Asignar grabación inmediata, seleccionar un botón que no sea de grabación inmediata cancelará el modo de selección de botón inmediato.

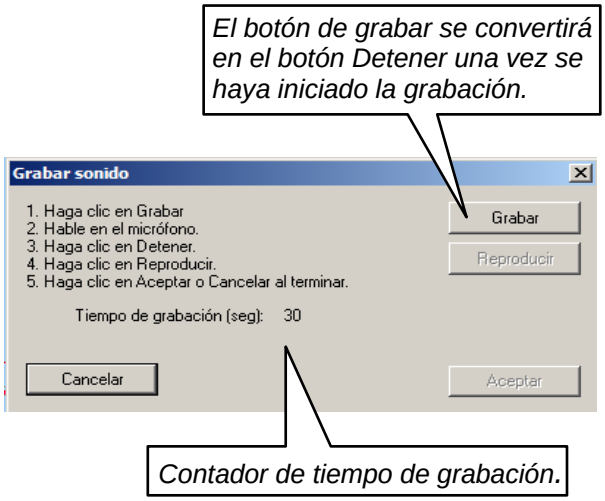


Haga clic en el botón de **Grabar** para empezar a grabar el mensaje. Haga clic en el botón **Detener** (que previamente era el botón de **Grabar**) cuando haya acabado de grabar. Haga clic en el botón de **Reproducir** para oír el mensaje grabado.

Haga clic en el botón de **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo y guardar el mensaje grabado.

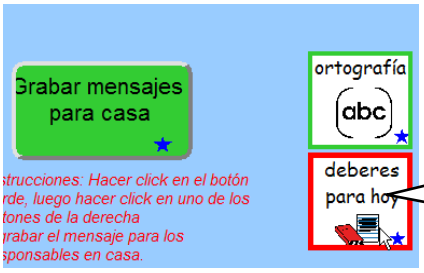
6

Nota: El cuadro de diálogo de **Grabar sonido** no es accesible a través del barrido. Para evitar que un usuario de barrido no pueda cancelar este cuadro de diálogo, se ha modificado para que se cierre automáticamente tras 15 segundos si no se ha iniciado una grabación.



7

Tras guardar un mensaje de grabación inmediata, al seleccionar el botón de nuevo se reproducirá el mensaje recién grabado.



Añadir Botones de Día, Fecha u Hora Inmediata

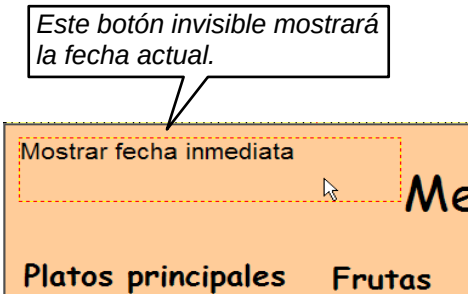
El programa proporciona accione de botón que permiten mostrar el día, la fecha o la hora actual en la cara de un botón. Dos acciones de botón adicionales permiten a estos botones leer o enviar su contenido a un visualizador de mensaje.

Nota: Su ordenador debe tener la fecha y hora correctas. Esto se puede cambiar con la opción de **Fecha/Hora** de Windows en el panel de control.

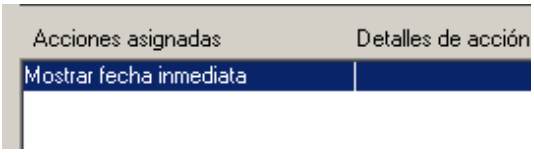
1

Haga doble clic en el botón que se usará para mostrar el día, la fecha o la hora actual. Double-click on the button that will be used to display the current day, date, or time.

Asigne la acción de **Día inmediato**, **Fecha inmediata** u **Hora inmediata** (en la pestaña de **Acciones inmediatas**) como vea necesario.

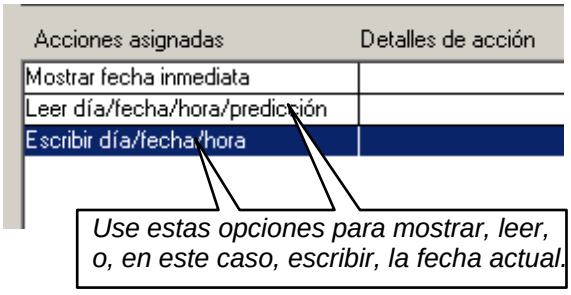


Nota: Para cambiar el formato de cómo se muestra la fecha u hora, haga clic en el botón **Personalizar** en la opción de Windows de **Configuración regional y de idioma** (en la pestaña **Opciones regionales**) en el panel de control.



2

Asigne las acciones de **Leer día/fecha/hora** y/o **Escribir día/fecha/hora** (en la pestaña **Acciones inmediatas**) para hacer que el botón lea y/o escriba su contenido en el visualizador de mensaje.

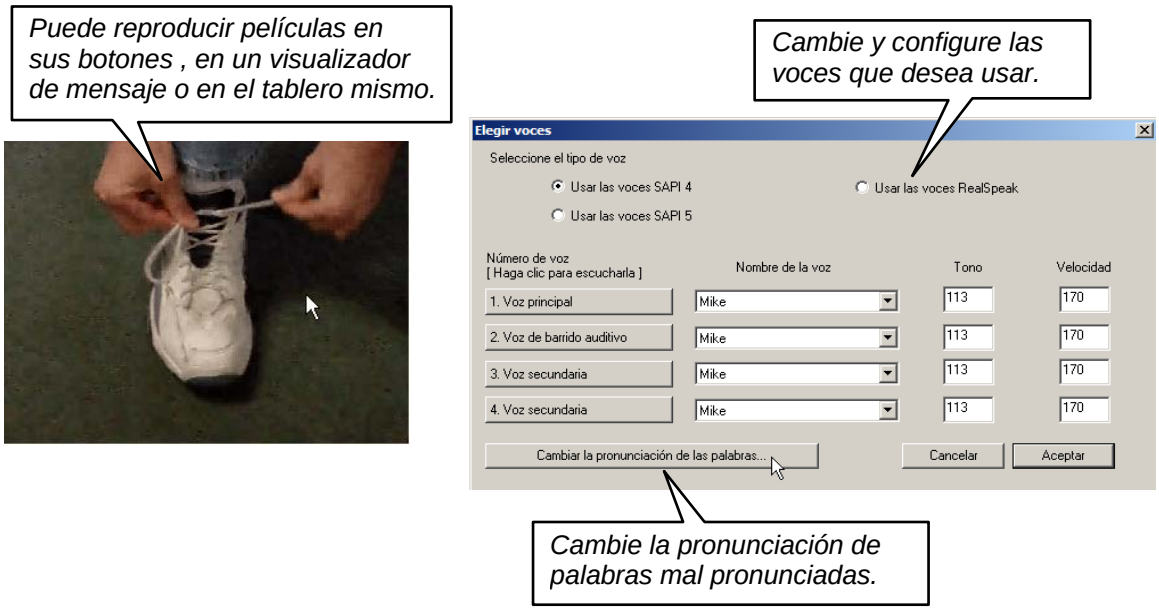


Capítulo 19
Otras Funciones útiles del Programa

Resumen del Capítulo

Este capítulo ofrece instrucciones e información acerca de una serie de funciones muy útiles del programa. Algunas de las preguntas más frecuentes acerca del funcionamiento del programa se responden y explican en este capítulo.
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Abrir otros programas desde el programa
- Reproducir películas en un botón
- Cambiar el volumen de la voz y del sonido
- Cambiar la pronunciación de las palabras
- Poner un mensaje de bienvenida
- Guardar la lista de acciones del botón de un tablero
- Imprimir los tableros del programa
- Crear respuestas de botón aleatorias
- Seleccionar y cambiar las voces
- Configurar una pista privada audible
- Proteger el modo Diseñar con contraseña
- Mostrar el menú o las barras de título
- Contar el uso de los botones
- Mover o duplicar botones



Abrir Otras Aplicaciones

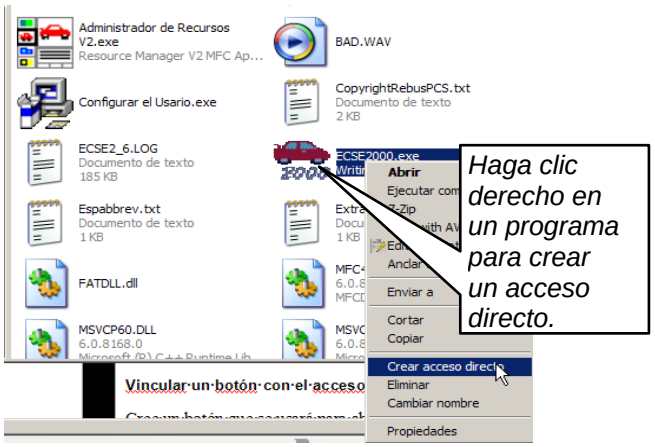
Se pueden abrir otras aplicaciones, documentos o archivos desde un tablero vinculando un botón a un acceso directo de Windows al programa o archive. Se debe crear un acceso directo para el programa o archivo deseados y se debe guardar en la carpeta **Externos SDP** antes de poder asignar la acción **Abrir aplicación** a un botón.

1

Crear un Acceso Directo

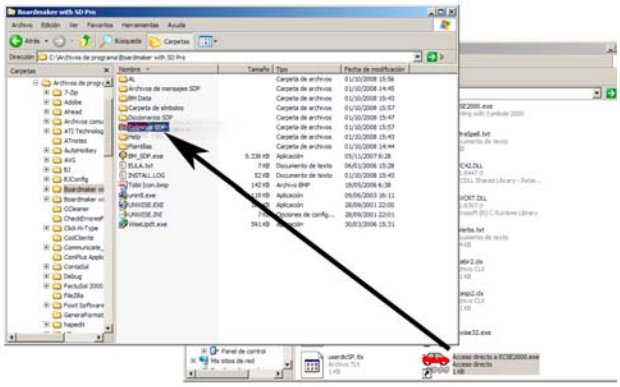
Encuentre el programa que desea abrir usando **Windows Explorer** (o con **Mi PC**).

Haga clic derecho en el programa o archivo deseado y seleccione **Crear acceso directo** en el menú emergente.



2

Arrastre (o copie) el acceso directo que acaba de crear a la carpeta de **Externos SDP**. Esta carpeta puede encontrarse en la siguiente ruta: **C:\Archivos de programa\Boardmaker with SD Pro\Externos SDP.**



3

Vincular un Botón con el Acceso Directo

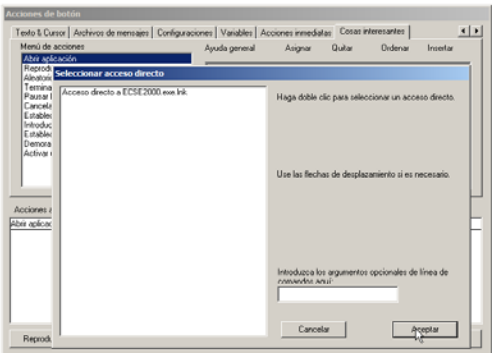
Cree un botón que se usará para abrir el programa o archive y asígnele la acción de **Abrir aplicación** (en la pestaña Cosas interesantes).

Este botón abrirá el programa ECS 2000

4

En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el acceso directo que creó y haga clic en el botón de **Aceptar**. Cierre el botón cuando haya terminado de editarlo.

Nota: Sólo se podrán seleccionar los accesos directos colocados en la carpeta de **Externos SDP**.

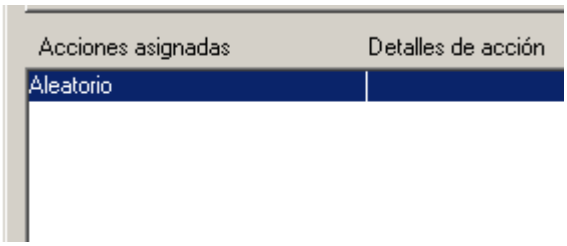


Acción Aleatoria

Puede crear botones que realicen una acción aleatoria desde su lista de acciones asignadas. Permite crear un botón que puede seleccionar aleatoriamente una respuesta desde una lista de saludos o un nombre, número o color.

Lo siguiente es un ejemplo de un botón que leerá los nombres de los alumnos en orden aleatorio.

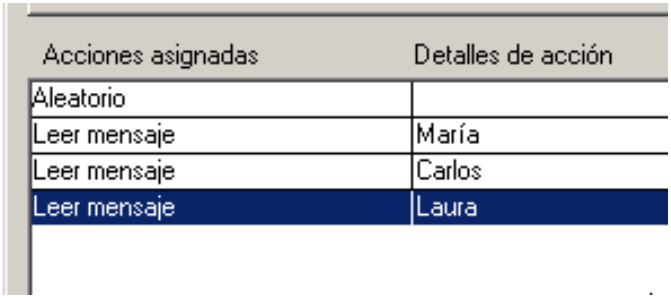
1 Cree un botón y asígnele la acción **Aleatorio** (en la pestaña **Cosas interesantes**).

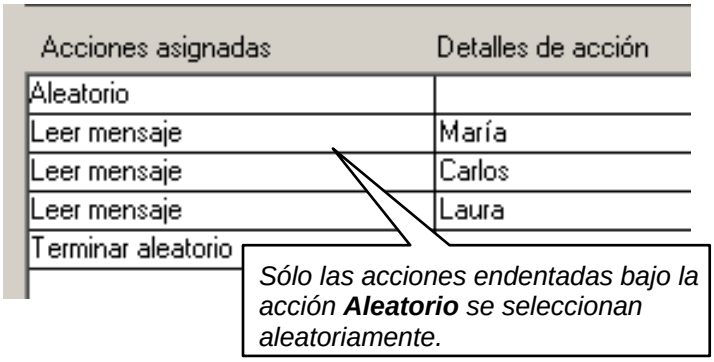


Asigne una serie de acciones de **Leer mensaje** (u otras), cada una con el nombre de un alumno diferente.

Cuando el programa esté en el modo **Usar**, el botón leerá de manera aleatoria el nombre de un alumno diferente cada vez que sea seleccionado.

2 **Nota:** Si quiere que un botón realice otra acción después de la acción de **Aleatorio**, por ejemplo un cambio de tablero, asigne la acción de **Terminar aleatorio** (en la pestaña **Cosas interesantes**), y a continuación la otra acción deseada.





Reproducir Películas

Puede reproducir películas desde un botón. La película puede reproducirse en la cara de un botón, en el Visualizador de mensaje, o puede llenar el tablero entero.

El programa es compatible con películas en formato .avi, .mpg y .wmv.

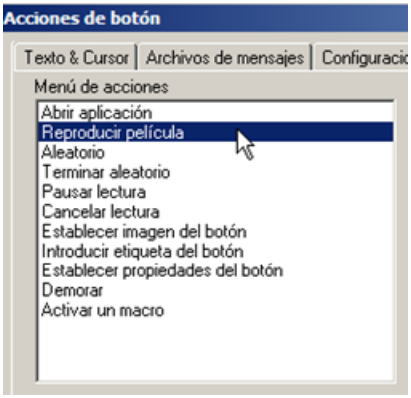
Nota: Hay muchas variaciones en todos los formatos. Algunas variaciones requieren la instalación de software de descodificación adicional

1

Haga doble-clic en el botón que desea utilizar para reproducir una película.

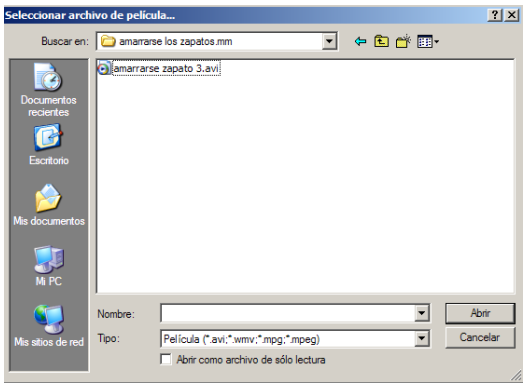
Haga clic en la pestaña de **Cosas interesantes**.

Haga clic en la acción de **Reproducir película**.



2

Encuentre y abra una película guardada.



3

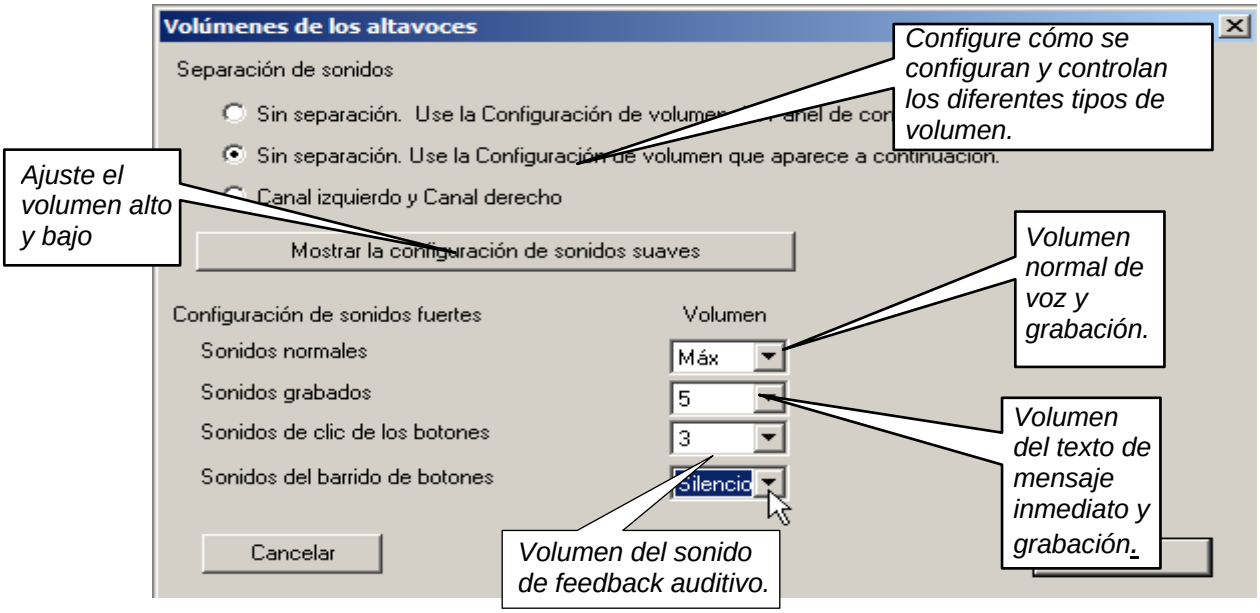
La acción de **Reproducir película** y el nombre de la película seleccionada aparecerán en la lista de **Acciones asignadas**.

Por defecto, la película se reproducirá en la cara del botón. Hacer clic en **Reproducir en el botón** cambiará dónde se reproduce la película. Tiene tres opciones:

- **Reproducir en el botón** – Reproduce la película en la cara del botón.
- **Reproducir en el Visualizador de mensaje** – Reproduce la película en el Visualizador de mensaje del tablero.
- **Reproducir en el tablero** – Reproduce la película en el tablero.

Volumen de la Voz y del Sonido

Los varios tipos de sonido (voces, grabaciones, sonidos de feedback) del programa pueden configurarse con diferentes niveles de volumen o apagarse por complete. Para ajustar los niveles de volumen, seleccione **Volumen del altavoz** en el menú **Tableros dinámicos**.



Separación de los Sonidos

Estas tres opciones le permiten escoger cómo se controlarán los niveles de volumen del programa.

- **Sin separación**. **Utilice la configuración de volumen del Panel de control.** – Todos los niveles de volumen se configuran con el Panel de control de **Sonidos** de Windows.
- **Sin separación. Utilizar la configuración de volumen que se encuentra más abajo.** – Le permite configurar niveles de volumen para cada tipo de sonido (mostrados más arriba).
- **Canal izquierdo y canal derecho** – Le permite configurar niveles de volumen independientes para los altavoces derecho e izquierdo para cada tipo de sonido. Se utiliza para preparar una pista audible privada. Por favor consulte el próximo apartado para más información.

Configuración de Volumen Alta y Baja

Puede configurar los niveles de volumen individuales para dos conjuntos de volumen diferentes, Alto o Bajo. Haga clic en el botón de **Mostrar la configuración de sonidos suaves** para cambiar los niveles de volumen para ese conjunto. Un usuario puede cambiar entre los conjuntos de volumen Alto o Bajo haciendo clic en los botones con las acciones de **Usar configuración de volumen alta** o **Usar configuración de volumen baja** (en la pestaña de **Configuración**) asignadas.

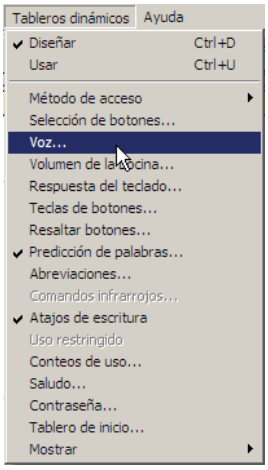
Desactivar las Pistas Audibles

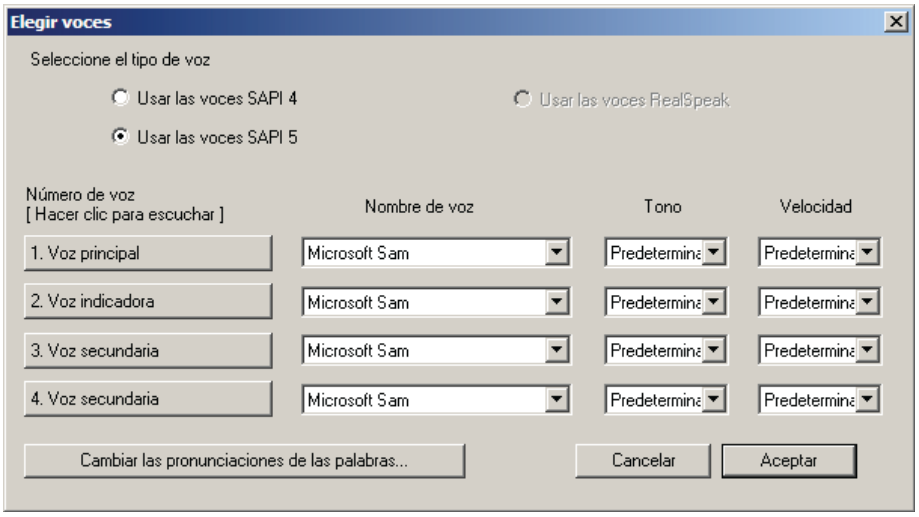
Si desea desactivar los mensajes o grabaciones de mensaje inmediato asignados a sus tableros, seleccione **Silencio** como el nivel de volumen de **Sonidos de mensaje inmediato**. Cualquier acción de **Mensaje de barrido auditivo** o **Grabación de barrido auditivo** asignada será ignorada, en lugar que simplemente reproducir el sonido y poniendo el volumen en silencio.

Seleccionar y Cambiar las Voces

Speaking Dynamically Pro viene con las voces SAPI de Microsoft en ingles y Nuance RealSpeak™ en el lenguaje apropiado (instalado con los archivos SDP). También puede usar otras voces SAPI 4.0 y SAPI 5.1. Puede cambiar la configuración de la voz seleccionando **Voz** en el menú **Tableros dinámicos**. En la parte superior de la ventana podrá elegir las voces Nuance RealSpeak™ o las voces SAPI 4 y SAPI 5. En cada motor de voz tendrá diferentes voces y configuración de las voces.

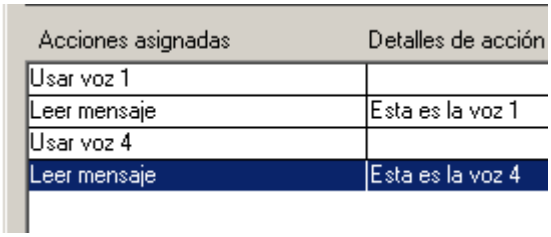
Nota: Las voces Nuance RealSpeak™ son sólo femeninas. El inglés de EEUU es el único idioma que incluye una voz masculina. Se pueden comprar voces Nuance RealSpeak™ en otros idiomas. Contacte al distribuidor de Mayer-Johnson más cercano para más información.





Cambiar Voces Desde un Botón

Puede hacer que sus botones vayan cambiando cualquiera de las cuatro voces con una de las acciones de **Usar voz** (en la pestaña Configuración).



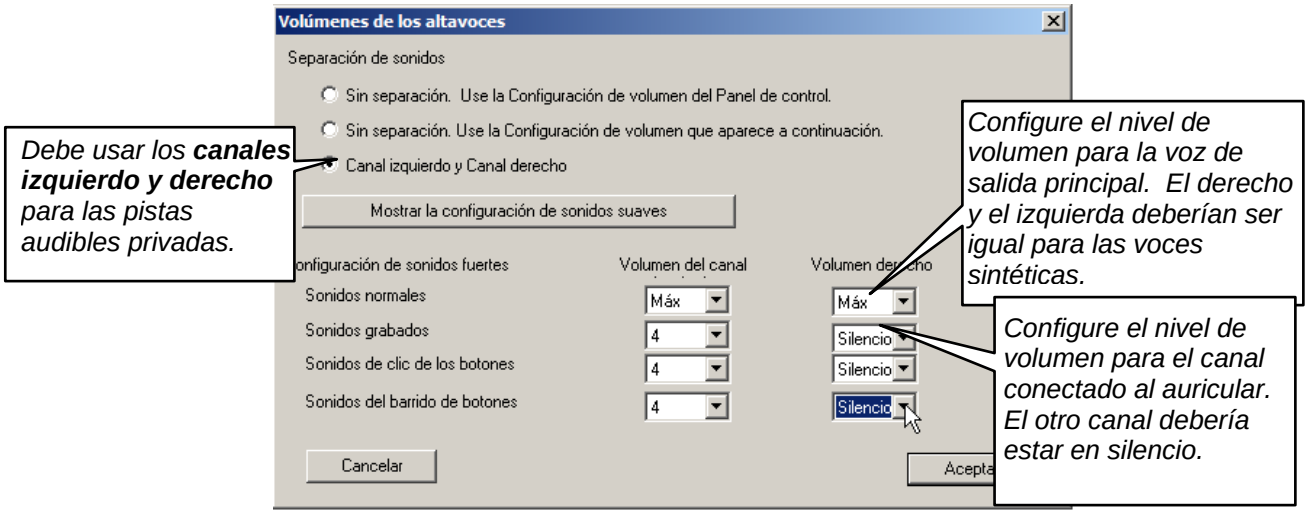
Nota: Estas acciones sólo se deberían utilizar en un ordenador rápido ya que existe la posibilidad de una demora en el cambio de voz.

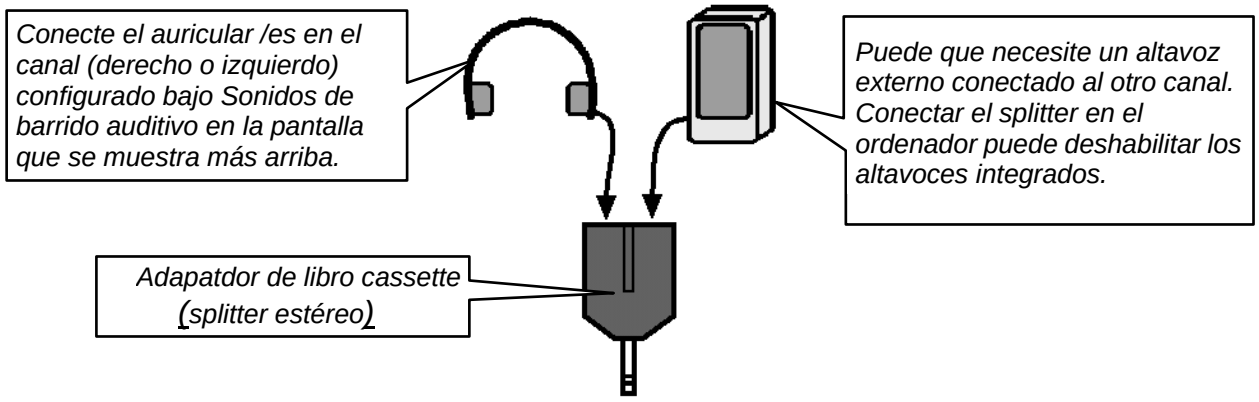
Cómo Configurar una Pista Audible Privada

Puede configurar el programa para que proporcione al usuario pistas audibles privadas a través de un auricular. Para hacer esto debe usar la acción **Sonido para el barrido auditivo** y deberá adquirir un splitter stereo jack en el cual conectará un auricular y un altavoz externo. El jack enviará los sonidos del canal derecho al auricular y los sonidos del canal izquierdo al altavoz externo, o viceversa.

Con la configuración de **Canal izquierdo** y **Canal derecho** en la ventana de **Volumen del altavoz**, un sonido para el barrido auditivo se puede configurar para reproducirse por un canal (izquierdo o derecho) pero no por el otro (ver la imagen más abajo). Querrá configurar un nivel de volumen adecuado para el sonido de barrido auditivo para que el canal en el que está conectado el auricular y silenciar el volumen del otro canal.

Nota: Las voces sintéticas no pueden configurarse para reproducirse desde sólo uno de los canales (derecho o izquierdo). Siempre se reproducirán en ambos canales.





Nota: Si utiliza un auricular mono, necesitará un adaptador de stereo a mono entre el auricular y el splitter.

Cómo Cambiar la Pronunciación de las Palabras

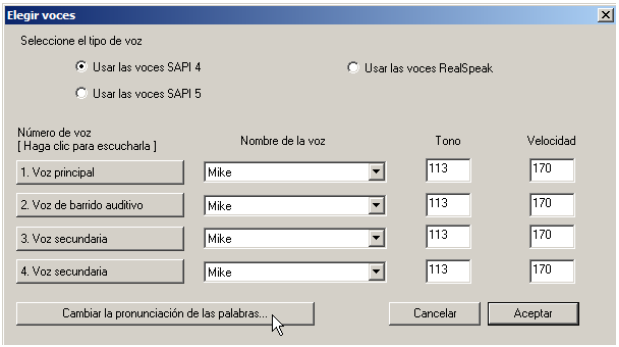
Las voces sintéticas no siempre pronunciarán las palabras correctamente, especialmente en el caso de algunos nombres propios y palabras derivadas de otros idiomas. Se pueden guardar alternativas fonéticas para esas palabras para corregir los problemas de pronunciación de todas las voces disponibles.

1

Seleccione **Voz** en el menú **Tableros dinámicos.**

Haga clic en el botón **Cambiar pronunciación de las palabras**.

Nota: Asegúrese de que la voz que quiere editar está seleccionada como la **Voz principal**.

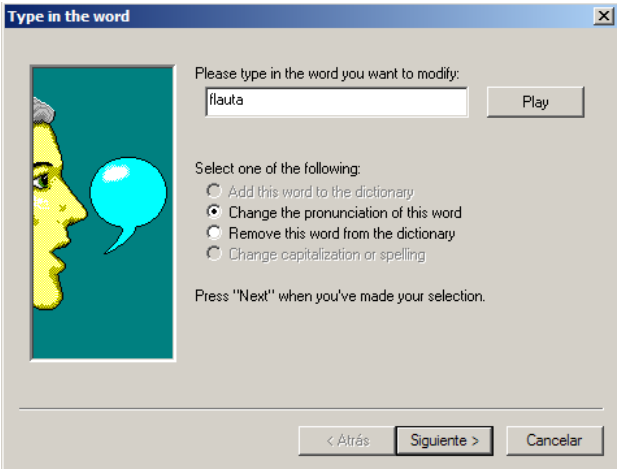


2

Escriba la palabra a la que desea cambiar la pronunciación.

Haga clic en el botón **Play (Reproducir)** para oír la pronunciación actual.

Nota: Las pantallas mostradas en este ejemplo son par alas voces SAPI. Las pantallas de pronunciación para las voces RealSpeak serán diferentes, pero funcionan de manera similar.



3

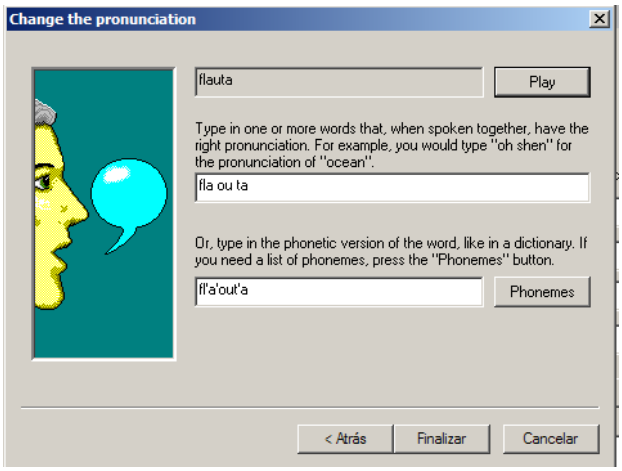
Haga clic en Reproducir para oír la pronunciación actual de la palabra. Click Play to hear the current pronunciation of the word.

Haga clic en el campo vacío en medio de la pantalla. Escriba una ortografía fonética para la palabra. A medida que escriba cada letra oirá el progreso de la nueva pronunciación.

Haga clic en **Play** (Reproducir) otra vez si quiere oír la nueva pronunciación.

Haga clic en **Finalizar** cuando esté de acuerdo con la nueva pronunciación.

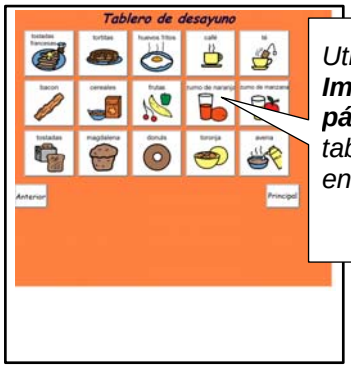
Nota: Si hace clic en el botón Fonemas, debe introducir fonemas propios del idioma.



Cómo Imprimir Tableros Interactivos

Normalmente, los tableros interactivos están diseñados para llenar la pantalla de ordenador, lo cual hace que el tablero sea demasiado grande para imprimir en una única hoja de papel. Para resolver este problema, utilice la opción **Imprimir tablero en una sola página** en el menú **Archivo**. El programa volverá a escalar el tablero para que quepa en una hoja de papel según la configuración actual de la página de impresión. Consulte el apartado *Configurar el tamaño adecuado para el papel y para el tablero* en el *Capítulo 1* para saber más acerca de la configuración de la página de impresión.

*Si utiliza el comando **Imprimir**, el tablero se imprimirá en varias hojas de papel.*



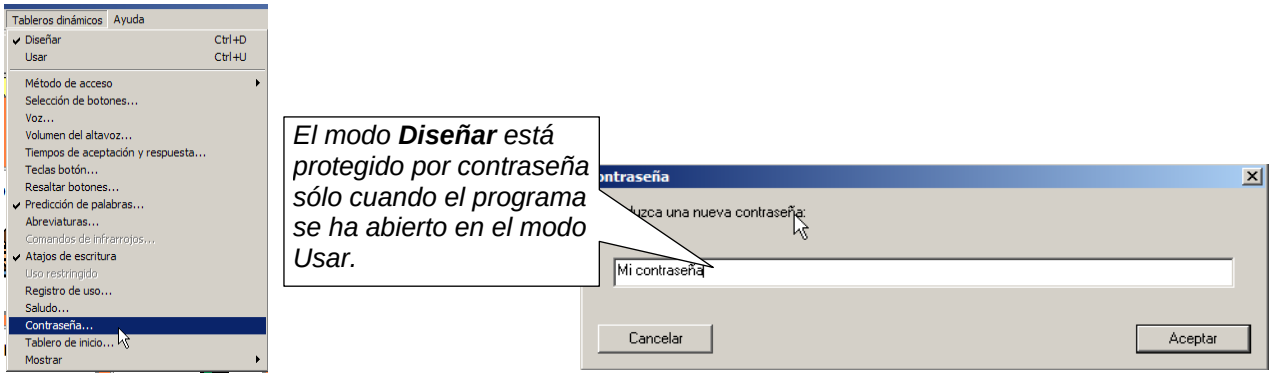
*Utilice el comando **Imprimir en una sola página** para escalar el tablero para que quepa en el papel seleccionado.*

Nota: Normalmente, los tableros interactivos deberían configurarse paa imprimirse en orientación horizontal en vez de vertical, como se muestra arriba. Consulte el apartado *Configurar el tamaño adecuado para el papel y para el tablero* en el *Capítulo 1* para aprender a configurar un tablero para que se imprima en orientación horizontal.

Contraseña

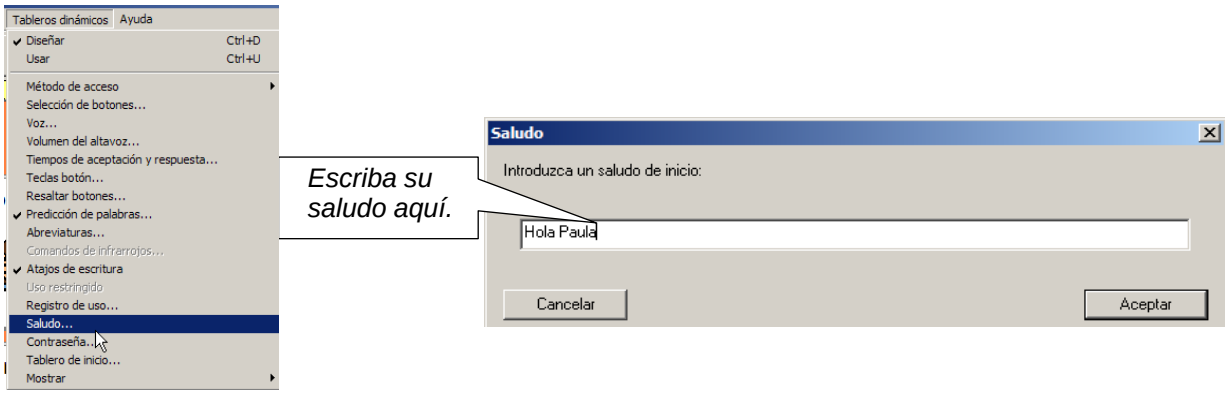
Se puede poner una contraseña para evitar que otros usuarios accedan al modo **Diseñar** del programa. Se pedirá la contraseña cuando se entre en el modo **Diseñar** sólo si el programa se ha abierto haciendo doble clic en un tablero, es decir, en el modo **Usar**. Seleccione **Contraseña** en el menú **Tableros dinámicos**.

Nota: Para desactivar la función de Contraseña, elija **Contraseña** del menú **Tableros dinámicos**. Deje en blanco el campo para la nueva contraseña y haga clic en el botón **Aceptar.** Repítalo para la confirmación de la nueva contraseña.



Saludo

Cuando el programa se inicia, puede reproducir un mensaje de bienvenida. Seleccione **Saludo** en el menú **Tableros dinámicos**.



Cómo Mostrar los Menús o las Barras de Título

Por defecto, el programa está configurado para ocular tanto la barra de menú del programa como la barra de título del tablero cuando está en modo **Usar**. Si lo desea, ambas se pueden activar.

Nota: Cuando cambiar las opciones de visualización del menú o barra de título, los tableros se escalarán automáticamente para caber en el espacio de pantalla disponible.

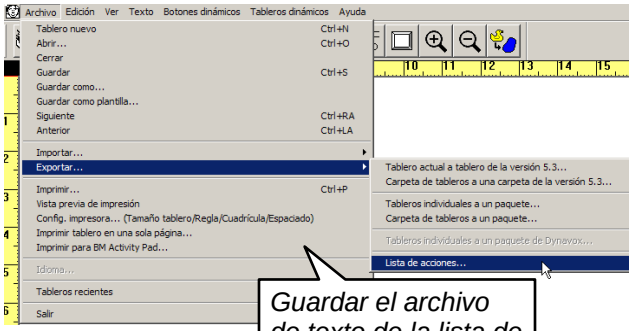
Cómo Guardar la Lista de Acciones de un Tablero

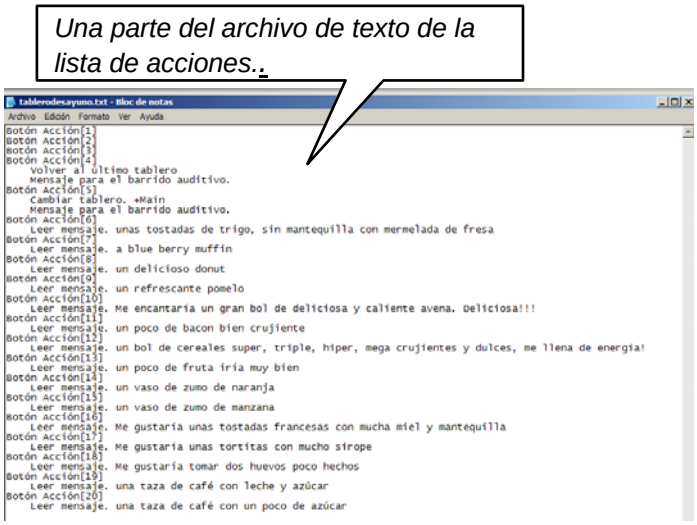
Para facilitar las sesiones de formación sobre el programa o como medio para crear una copia de seguridad, la lista de todas las acciones asignadas a los botones de un tablero se pueden guardar en un archivo de texto, y entonces imprimirse. A cada botón de un tablero se le asigna un número concreto que se utiliza para organizar el archive de la lista de acciones. Los números de botón pueden mostrarse en pantalla y/o imprimirse para corresponderse con la lista de acciones.

Mostrar los Número de Botón

Seleccione **Numeración de los botones** en el submenú **Mostrar** en el menú **Tableros dinámicos**.

Guardar la Lista de Acciones

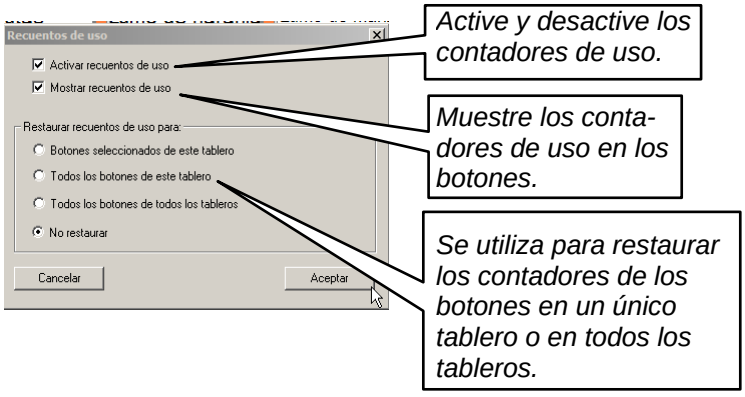


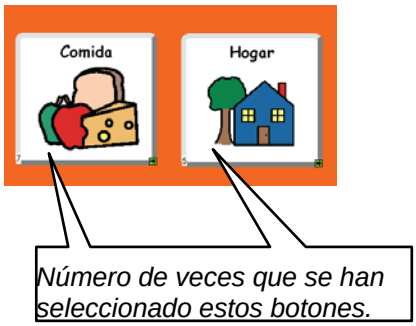


Contadores de Uso

La función de **Contadores de uso** en el menú **Tableros dinámicos** permite al programa llevar un registro del número de veces que cada botón del tablero se selecciona por el usuario. Registrar el uso de los botones ayuda a saber cómo un usuario realmente utiliza cada tablero.

Nota: Los contadores de uso no se guardan hasta que se realiza una acción de cambio de tablero. No se grabará ningún uso del tablero con simplemente poner el programa en modo **Usar**, usar el tablero y entonces volver al modo **Diseñar.**





Nota: Los contadores de uso no se restaurarán hasta que se haga clic en el botón **Aceptar**.

Capítulo 20
Trabajar con Variables

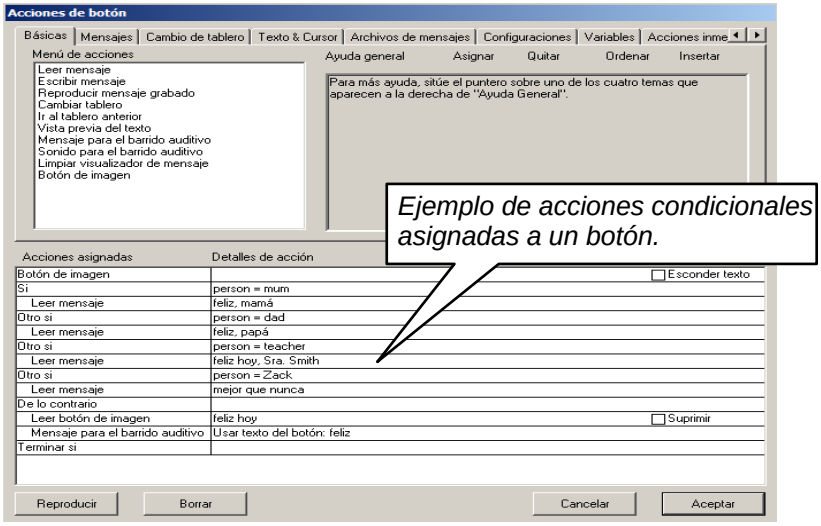
Resumen del Capítulo

El grupo de acciones de botón de Variables le permiten crear botones que responderán de manera diferentes según selecciones de botón anteriores. Estas acciones están basadas en el uso de variables y el funcionamiento de “si, entonces, otro”, es decir, “si” se cumple una condición (se selecciona un botón determinado), “entonces” se realiza una acción determinada (cuando se selecciona otro botón), “otro” si se realiza una acción diferente. Con estas acciones condicionales, puede crear botones inteligentes que pueden proporcionar respuestas personalizadas, realizar conjugación verbal y otros comportamientos personalizados Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Introducción a las acciones de botón de Variables
- Asignar variables y valores
- Probar variables y asignar respuestas

Acciones de Botón Variables

La pestaña **Variables** en las acciones de botón proporciona acciones que permiten que sus botones respondan de manera condicional. Se muestra una lista de las acciones de **Variables** más abajo. No se alarme si no entiende las acciones tras leer sus descripciones. Esta guía le llevará paso a paso a través de su uso.



- **Asignar variable** – Asigna un valor de variable a un botón, como por ejemplo persona = “Mamá”
- **Asignar Variable del Visualizador** – Asigna los contenidos del Visualizador de mensaje a una variable.
- **Ajustar Variable** – Ajusta una variable numérica por una cantidad, o ajusta una cadena (o palabra) añadiendo caracteres.
- **Leer Variable** – Lee el valor de una variable.
- **Escribir Variable** – Envía el valor de una variable al Visualizador de mensaje.
- **Si** – Realiza una prueba condicional en una variable para comprobar un valor específico, por ejemplo ¿persona = “Mamá”? Si la condición es verdad, se realizarán las acciones asignadas después de la acción **Si**.
- **Otro si** – Se utiliza en conjunction con la acción **Si**. Esta acción se utiliza para comprobar los valores alternativos de una variable, por ejemplo, ¿si Persona NO = “Mamá”, entonces Persona = “Papá? Si está condición es verdad, se realizarán las acciones asignadas después de la acción Otro si. Used in conjunction with the **If** action.
- **De lo contrario** – Se utiliza para proporcionar una acción predeterminada si todas las pruebas condicional son falsas, por ejemplo, Persona NO = “Mamá” o “Papá”. Se realizarán las acciones asignadas después de la acción **De lo contrario**.
- **Terminar si** – Se utiliza para finalizar un bloque de acciones que se realizan después de una acción de **Si, Otro si** o **De lo contrario**.
- **Variable a texto de mensaje auditivo** – Guarda el valor de una variable en un botón de **texto de mensaje inmediato**.

Cómo Asignar Variables y Valores

Tener un botón o botones que asignan un valor a una variable es el primer paso para crear un tablero con respuestas de botón condicionales. Una vez que un botón asigna un valor a una variable concreta (es decir, el usuario selecciona ese botón), otros botones pueden entonces probar esa variable para un valor específico y realizar las acciones correspondientes.

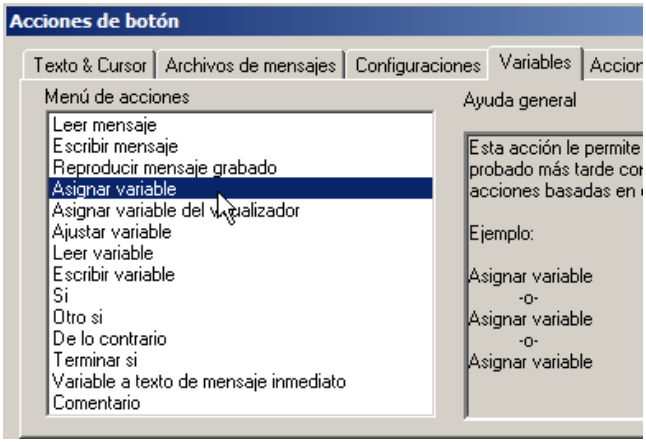
1

Haga doble clic en un botón que se utilizará para configurar el valor de una variable..

En este ejemplo, el nombre del compañero de conversación mostrado en el botón se asigna a una variable.

2

Asigne la acción **Asignar variable** (en la pestaña **Variables**) al botón.

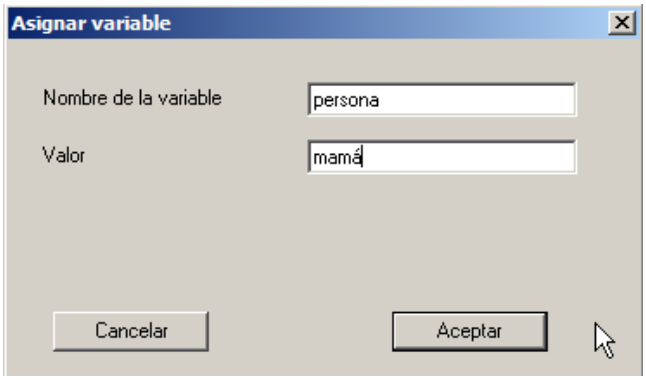


3

Introduzca el nombre de la variable y un valor para esa variable.

En este ejemplo el nombre de la persona mostrada en el botón se asigna a la variable “persona”.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.



Probar Variables y Asignar Acciones Condicionales

Habiendo creado al menos un botón que asigne un valor a una variable concreta, la acción Si puede utilizarse para comprobar el valor de una variable y realizar una acción o conjunto de acciones de manera condicional. Las acciones de **Otro s**i y **De lo contrario** también se pueden utilizar para comprobar los valores adicionales de una variable y para definir acciones predeterminadas cuando todas las pruebas de variable **Si** son falsas.

.

1

La acción "Si"

Haga doble clic en un botón que probará una variable y realizará una acción condicional.

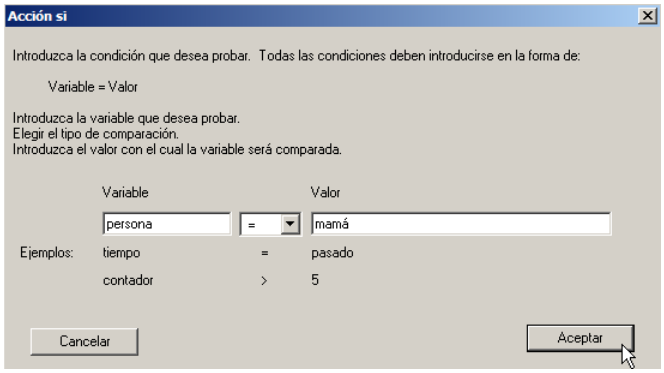
En este ejemplo, la variable "persona" sera probada para determinar si se leerá un mensaje específico.

2

Introduzca el nombre de la variable a probar y el valor para el que se está probando, y a continuación haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado

En este ejemplo, la variable "persona" se está probando para el valor "mama".

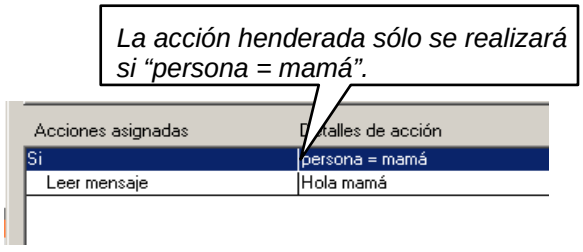
Nota: La comparación Variable/valor no se limita sólo a la opción "=". Otras opciones de comparación como "No =" están disponibles en el menú desplegable.



3

Asigne la acción o acciones que se realizarán cuando la prueba de variable **Si** sea verdad.

Nota: Las acciones que siguen a una acción **Si** se henderán automáticamente para ayudar a organizar visualmente las acciones.



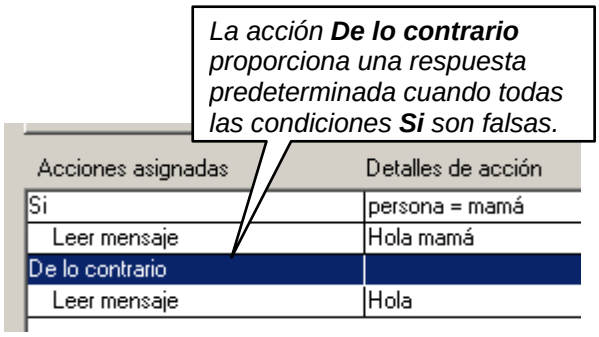
4

La Acción "De lo Contrario"

La acción **De lo contrario** se utiliza para proporcionar una respuesta predeterminada cuando todas las pruebas condicional de **Si** y **Otro si** son falsas.

Asigne la acción **De lo contrario** (pestaña **Variables**) a un botón, y entonces asigne la acción o acciones predeterminadas a ser realizadas.

Nota: La acción **De lo contrario** debe seguir a una acción **Si** y no se puede utilizar por sí sola.



5

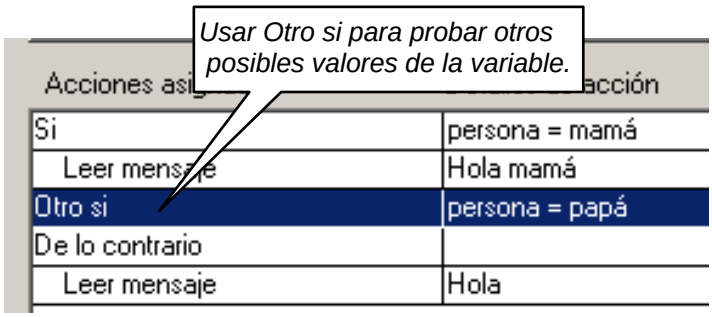
La Acción "Otro si"

Utilice la acción **Otro si** para probar otros posibles valores de la variable.

Haga clic en la última acción realizada en el bloque condicional **Si** y entonces asigne la acción **Otro si** (pestaña **Variables**) al botón.

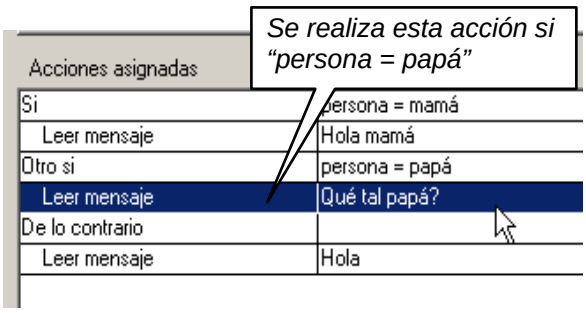
Introduzca el nombre de la variable a probar y el siguiente valor que quiere probar, y a continuación haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Nota: La acción **Otro si** debe seguir a una acción **Si** y no se puede utilizar por sí sola.



6

Asigne la acción o acciones que se realizarán si la prueba condicional de **Otro sí** es verdad.



7

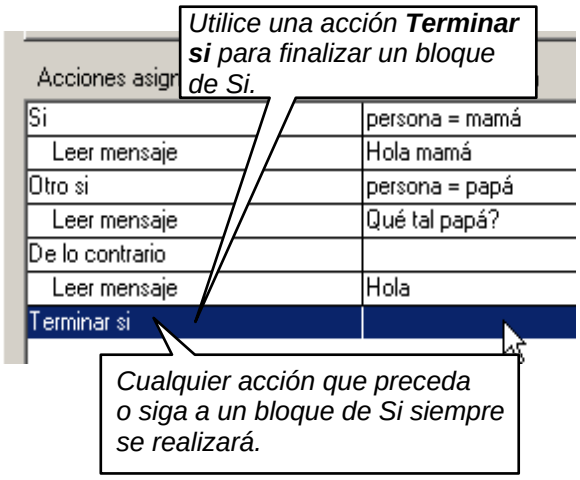
Bloques de Si y Acciones de Otro Si

La acción **Terminar si** se utiliza para informar al programa de que no hay más acciones asociadas a la prueba condicional Si inicial, y cualquier acción de **Otro si** o **De lo contrario** relacionadas. Estas acciones en conjunto forman un bloque de **Si**.

Asigne la acción **Terminar si** (pestaña Variables) después de la última acción en el bloque de **Si** completo.

Cualquier acción que no sea parte de un bloque de **Si** siempre se realizará cuando el botón sea seleccionado.

Nota: Si no asigna una acción **Terminar si** antes de cerrar el cuadro de diálogo de **Acciones de botón**, el programa intentará añadir una.



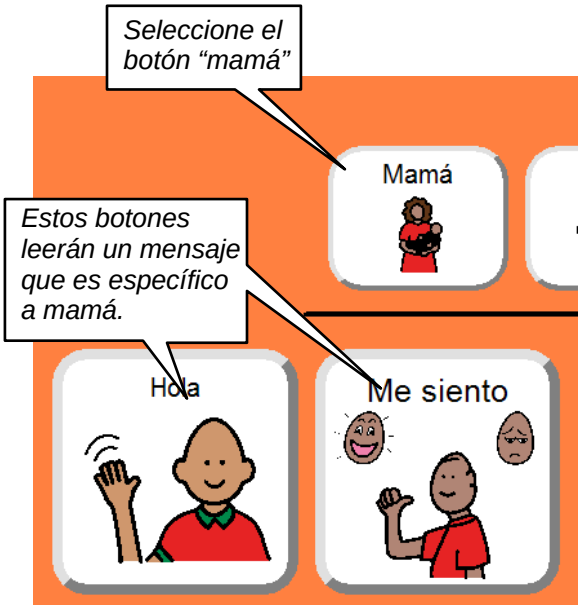
8

Las Variables en Acción

Cuando esté en modo **Usar**, seleccionar el botón "Mamá" asignará el valor "Mamá" a la variable "persona". Este valor se mantendrá hasta que se seleccione otra persona o se salga del modo **Usar**.

Cuando se selecciona cualquiera de los botones de conversación, se leerá un mensaje que es específico a esa persona (asumiendo que se hubiera definido uno para esa persona específicamente).

Si un botón no tiene un bloque de **Si** probando la variable "persona" para el valor de "mamá," entonces leería el mensaje predeterminado que sigue a una acción de **De lo contrario**.



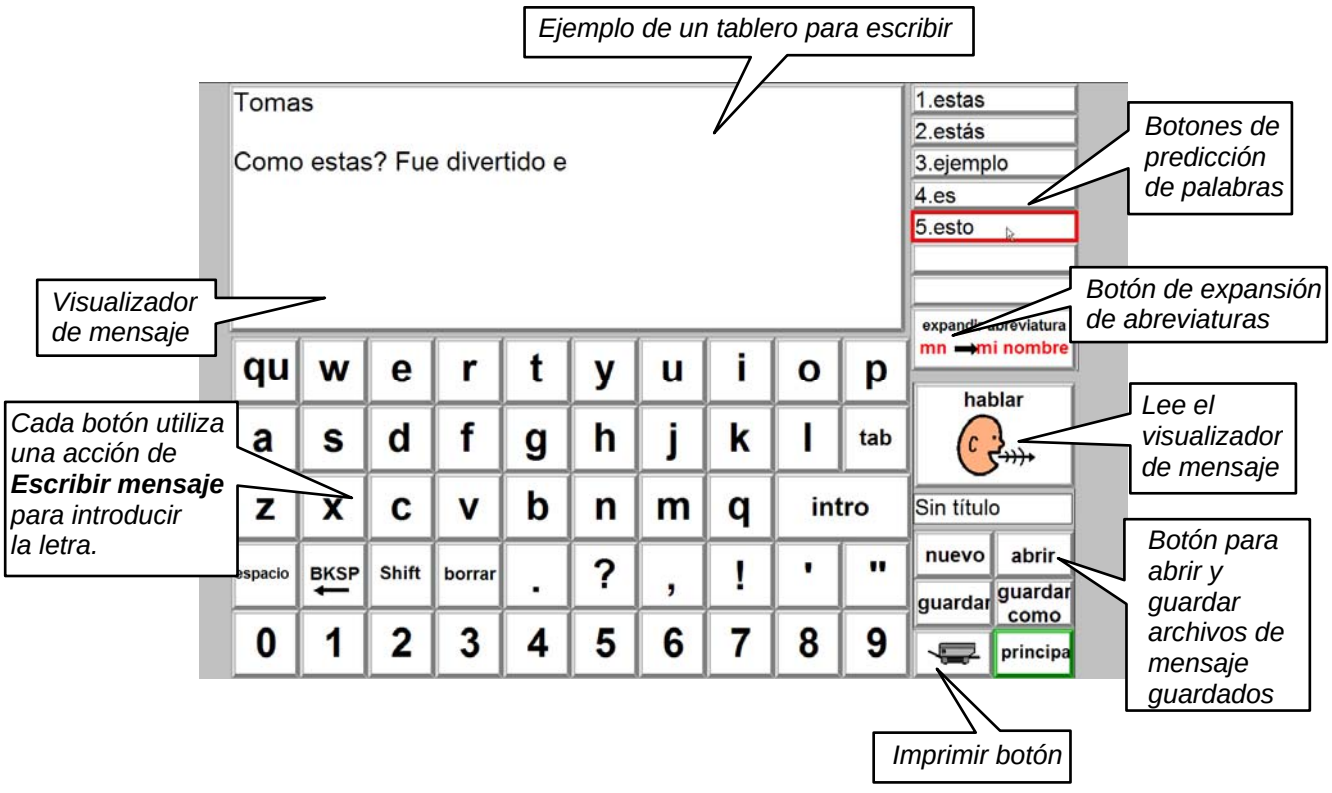
Capítulo 21
Crear Tableros para escribir

Resumen del Capítulo

Hay muchas funciones y acciones de botón que le permiten crear tableros que pueden servir como ayudas para la escritura o como procesadores de texto parlantes. El software viene con diversos tableros para escribir ya preparados, pero puede crear los suyos propios. Las funciones como la predicción de palabras, la expansión de las abreviaturas y los atajos de teclado se pueden usar para mejorar la velocidad y calidad de la escritura de un usuario. La habilidad de guardar y abrir diferentes archivos de mensaje se puede añadir fácilmente. Los archivos de mensaje pueden contener texto y/o símbolos.

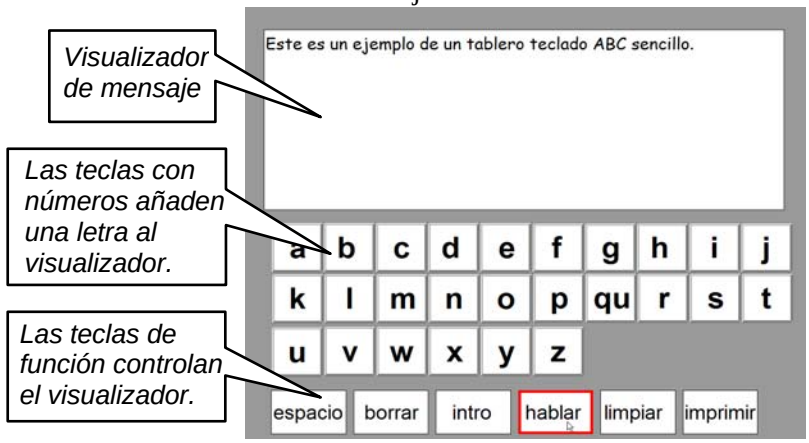
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Aspectos a considerar del layout del tablero para escrbir
- Predicción de palabras.
- Expansión de abreviaturas.



Aspectos a Considerar del Layout del Tablero para Escrbir

Una gran ventaja de usar el programa como un procesador de texto parlante o como apoyo para la escritura es que puede crear un tablero que contenga los mismos botones y funciones que necesite el usuario. Las necesidades cognitivas y físicas del usuario dictarán el layout del tablero que cree. Todos los tableros para escribir comparten los mismos componentes básicos: un Visualizador de mensajes, letras, teclas de función y controles del Visualizador de mensaje.

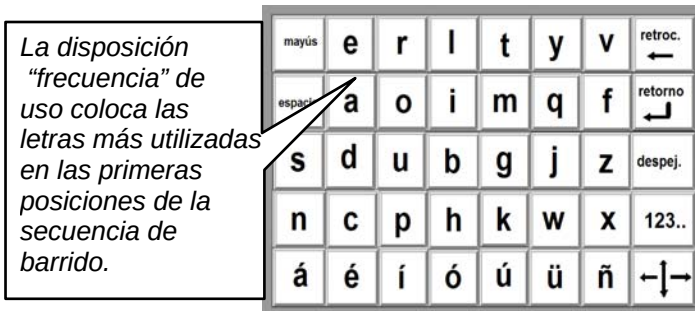


Visualizador de Mensaje

El texto del Visualizador de mensaje puede cambiarse a cualquier tamaño o color según necesite el usuario. El visualizador puede configurarse para leer letras o palabras a medida que se escriben, o resaltar palabras a medida que se van leyendo. Consulte *Capítulo 13- Usar un visualizador de mensaje con texto*.

Disposición de las Teclas

Hay varias disposiciones diferentes para las letras en un tablero para escribir. La disposición que elija probablemente será teniendo en cuenta el método de acceso del usuario. Normalmente, las letras se organizan para simplificar la búsqueda de la letra deseada o para maximizar la velocidad de acceso. Una disposición ABC se muestra arriba y otros dos ejemplos de la disposición de las teclas se muestran debajo.

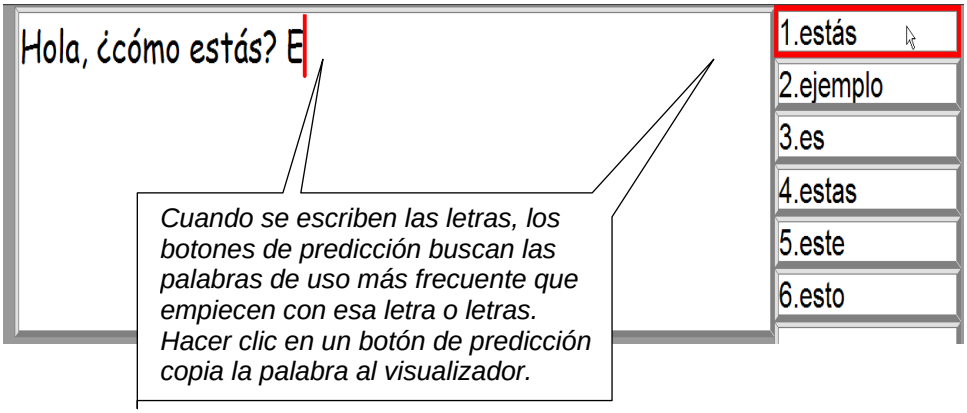


Botones de Control del Visualizador

Normalmente, querrá que el usuario disponga de los botones de función más frecuentes como son el espacio, entrar, shift, retroceso, borrar, leer e imprimir. Normalmente estas acciones, a excepción del espacio, se colocan al final de la secuencia de barrido por su uso relativamente poco frecuente.

Predicción de Palabras

Para muchos usuarios, la predicción de palabras disponible en Speaking Dynamically Pro puede ser extremadamente útil como apoyo en el proceso de escritura. La predicción de palabras busca y muestra las palabras de uso más frecuente que empiecen por la letra o letras que el usuario está escribiendo. El usuario puede entonces seleccionar la palabra que quiere de la lista de palabras predichas. La predicción de palabras ahorra mucho tiempo y esfuerzo liberando al usuario de tener que escribir cada letra de cada palabra.



Los botones de predicción del programa pueden organizarse y configurarse para ajustarse a las necesidades visuales, cognitivas y de acceso del usuario. La predicción de palabras puede configurarse para:

- Aprender y entonces predecir nuevas palabras introducidas por el usuario.
- Predecir frases manualmente introducidas en el diccionario.
- Hacer predicciones audibles para asistir al usuario con déficits visuales o sin lecto-escritura.
- Posibilitar el acceso por selección en pantalla o tecla del teclado.
- Hacer predicciones alfabéticamente o basadas en frecuencia de uso.
- Usar diccionarios alternativos con vocabulario específico para actividades basadas en el lenguaje.

Estas opciones se explicarán en los próximos apartados.

Añadir Botones de Predicción

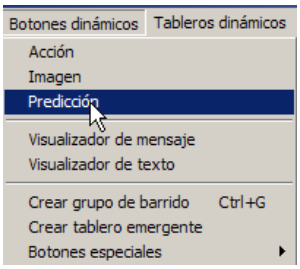
Puede añadir hasta 100 botones de predicción en un tablero. Sólo la acción de **Leer botón** (pestaña Cosas **interesantes**) y las acciones en la pestaña de **Cambiar tablero** pueden asignarse a un botón de predicción.

1

Puede usar este tablero a lo largo de todo el tutorial para probar todas las funciones de escritura que se explican.

2

Seleccione **Predicción** en el menú **Botones dinámicos.**

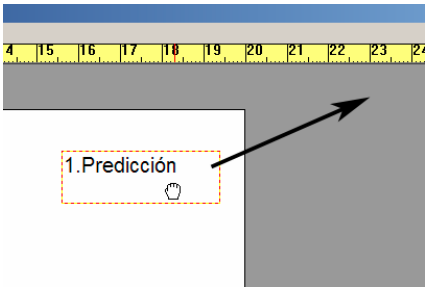


3

Arrastre el primer botón a la esquina superior derecha del tablero.

Haga el botón más grande y aumente el tamaño de fuente.

Sugerencia: Asigne la acción **Leer botón** al botón de predicción para hacer que lea la palabra predicha cuando sea seleccionado.

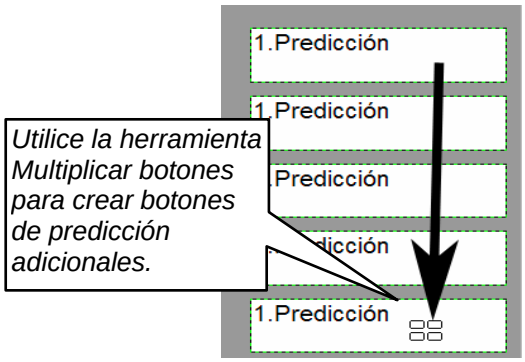


4

Utilice la **herramienta Multiplicar botones** para crear cinco botones de predicción adicionales.

Guarde el tablero y ponga el programa en modo **Usar**. Mientras escribe las letras, los botones de predicción empezarán a predecir las palabras. Haga clic en un botón de predicción para introducir su palabra en el **Visualizador de mensaje**.

Vuelva al modo **Diseñar** cuando haya terminado.

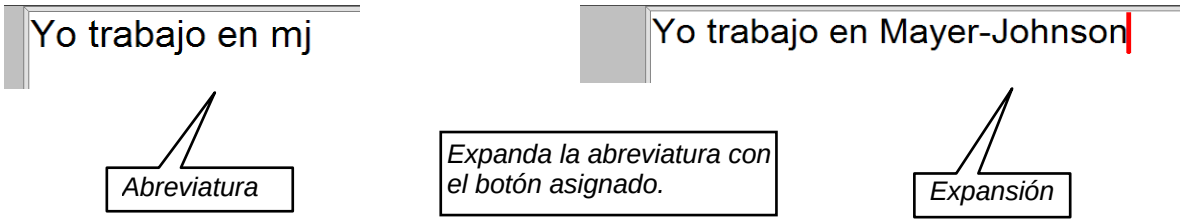


Expansión de Abreviaturas

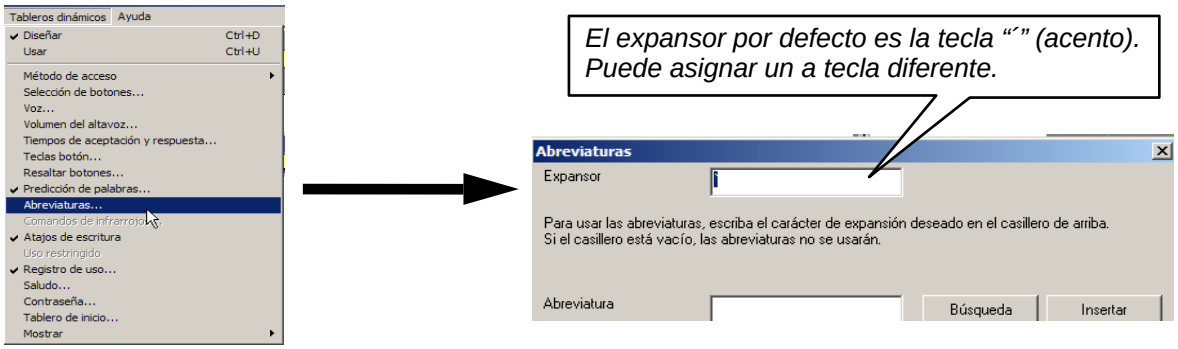
La expansión de abreviaturas le permite al usuario introducir rápidamente una frase o bloque de texto en el Visualizador de mensaje con sólo introducir unas pocas letras. Las abreviaturas son útiles para nombre completos, direcciones, u otras frases y texto de uso frecuente.

Cuando se introduce una abreviatura en el Visualizador de mensaje el usuario debe pulsar una tecla o botón para expandir la abreviatura. Puede elegir entre expandir las abreviaturas con un botón al que se le ha asignado la acción de **Expandir abreviatura** (pestaña **Mensajes**), con una tecla del teclado o con un botón de predicción.

Botón de expansion (usado por usuarios de barrido)

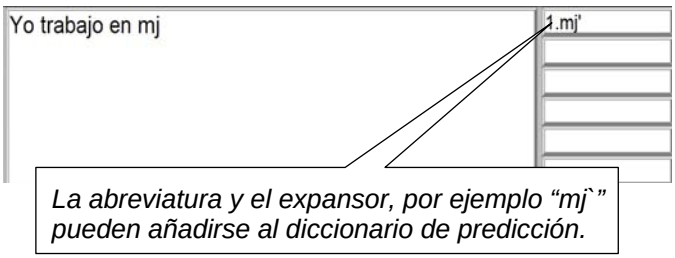


Tecla del teclado (usado por usuarios de teclado)



Botón de predicción (usado por usuarios de barrido)

Es posible utilizar los botones de predicción de palabras para expandir las abreviaturas. Cada abreviatura deberá introducirse en el diccionario de predicción seguida por el carácter de expansión de abreviatura; por ejemplo, introducir "mj`" para la abreviatura de "mj"/"Mayer-Johnson". El carácter/tecla de expansión se asigna como se muestra más arriba.



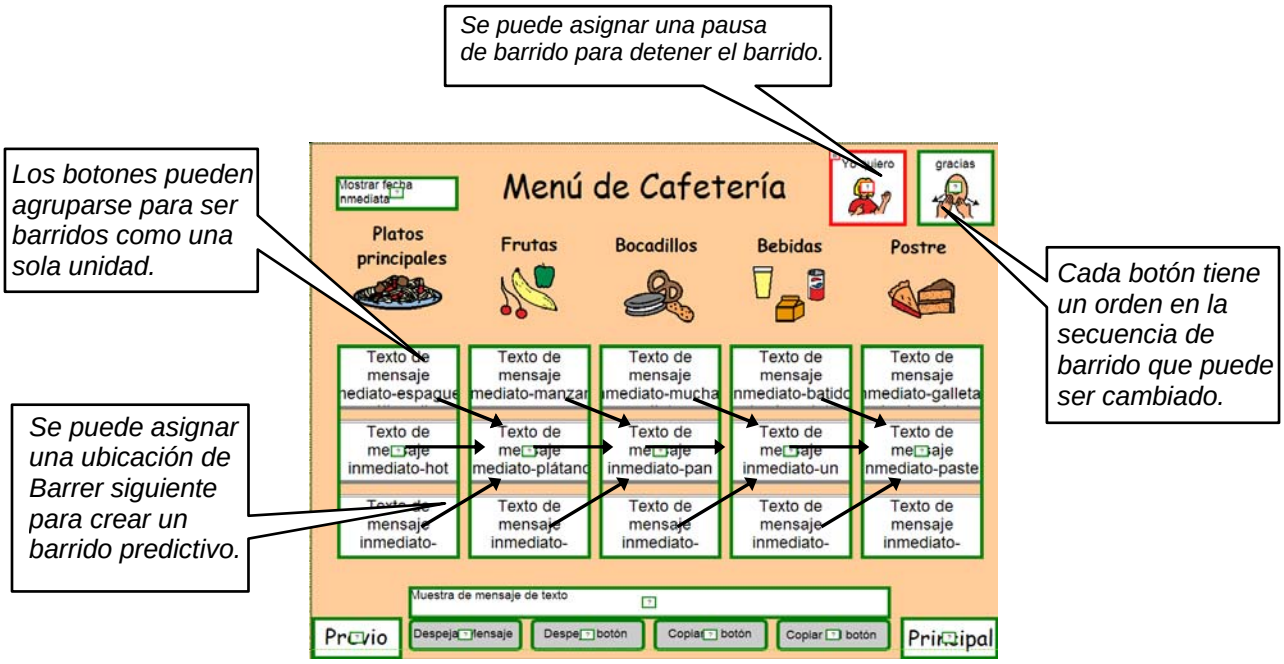
Capítulo 22
Métodos de Acceso y Barrido Personalizado

Resumen del Capítulo

El programa está pensado para ser accesible mediante varios métodos de acceso como son el ratón, la pantalla táctil, barrido con uno o dos conmutadores, etc. El programa también proporciona diversas configuraciones especiales diseñadas para permitir que pueda personalizar la manera en que se barren sus tableros para ajustarse mejor a las necesidades del usuario.

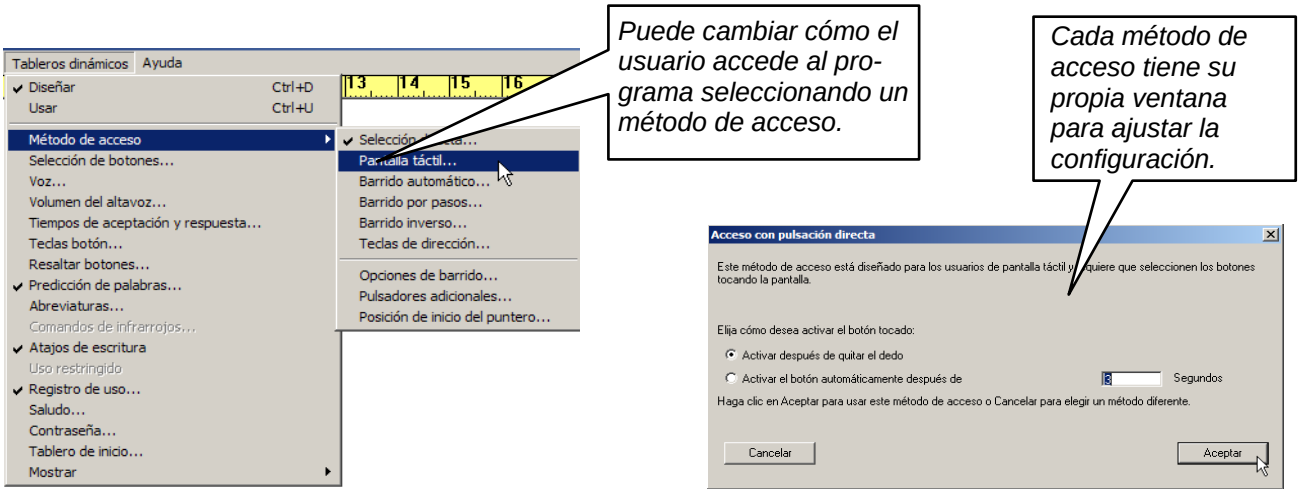
Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Seleccionar un método de acceso
- Cambiar la respuesta del teclado
- Crear grupos de barrido
- Usar la herramienta Secuencia
- Configurar sus conmutadores
- Mostrar las herramientas de barrido
- Usar la herramienta Barrer siguiente
- Usar la herramienta Pausar barrido



Seleccionar un Método de Acceso

Dentro del programa un usuario puede controlar sus tableros de comunicación con casi cualquier método de acceso alternativo. Puede configurar el método de acceso a partir de un menú de opciones. Cada método de acceso puede personalizarse para cubrir las necesidades específicas de un usuario. Abajo se muestra una breve descripción de los métodos de acceso disponibles. Para información detallada sobre el diseño de tableros para usuarios diversos, consulte el *Capítulo 23 – Diseñar tableros para métodos de acceso alternativos*.



Métodos de Acceso

Puntero directo – Se utiliza con dispositivos de selección directa como son ratones, trackballs, joysticks, ratones controlados con la cabeza o pantalla táctil.

Pantalla táctil – Se utiliza con usuarios de pantalla táctil y proporciona opciones de selección de tocar, soltar, y espera.

Barrido automático – Proporciona acceso básico por barrido para usuarios de un conmutador. Se puede configurar la velocidad del barrido y el uso de un conmutador o tecla del teclado.

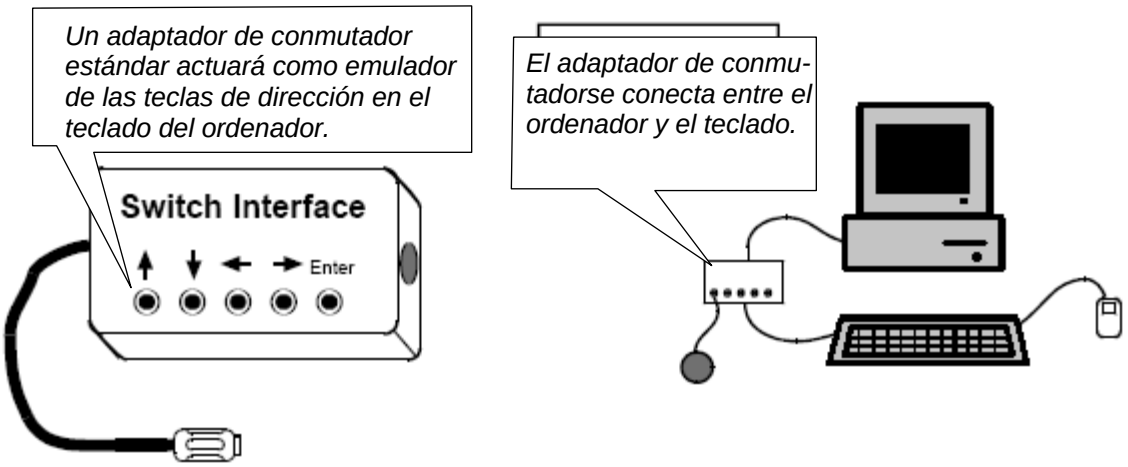
Barrido por pasos – Proporciona acceso por barrido a usuarios que pueden controlar sus selecciones de botón con un conmutador para avanzar en el barrido y otro conmutador para seleccionar el botón.

Barrido inverso- Proporciona acceso por barrido que requiere que el usuario mantenga pulsado el conmutador para empezar y mantener el barrido. Las selecciones se realizan soltando el conmutador.

Teclas de dirección – Proporciona acceso por barrido a un usuario que puede guiar el barrido de manera direccional con múltiples conmutadores, teclas o con un teclado alternative.

Configurar los Conmutadores

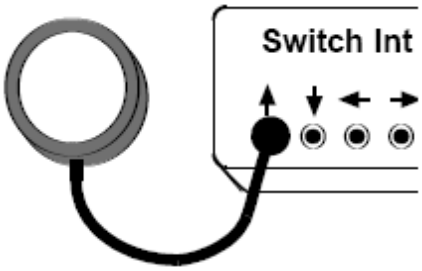
Los ordenadores de sobremesa y portátiles estándar no están ocupados con jacks que le permitan conectar un conmutador. Se necesita una adaptador de conmutador para acceder al ordenador mediante conmutador. Normalmente el adaptador de conmutador se conecta entre el ordenador y el teclado y proporciona entre una y cinco entradas para conmutador. La mayoría de adaptadores de conmutador son emuladores de teclado, lo que significa que los conmutadores reproducen el comportamiento de las teclas de su teclado.



.

1

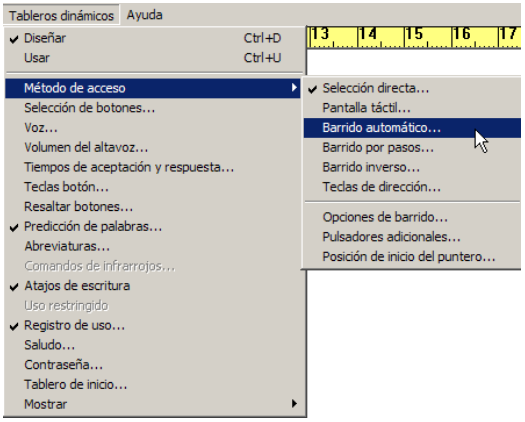
Conecte su conmutador en uno de los jacks del adaptador de conmutador.



2

Seleccione el método de acceso por barrido adecuado.

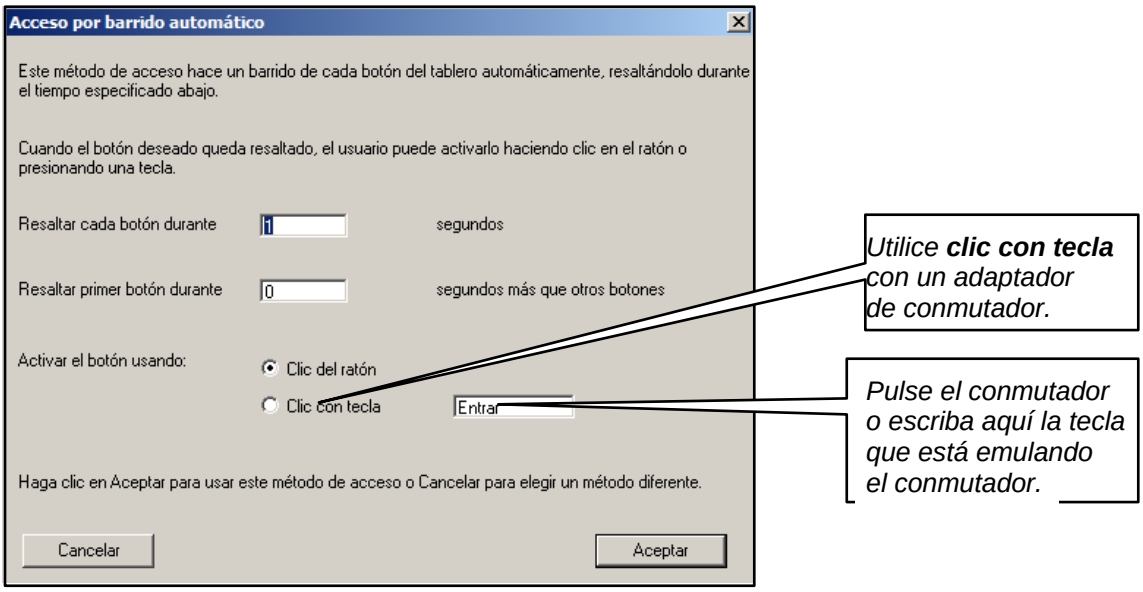
En este ejemplo se utilizará el **Barrido automático.**



3

Configure **Activar el botón usando** a **Clic con tecla** y pulse su conmutador**.** El programa debería leer la entrada del conmutador y mostrará la tecla emulada en el cuadro. Haga clic en el botón de **Aceptar** cuando la entrada por conmutador esté configurada correctamente.

El programa está ahora configurado para aceptar input de su conmutador.



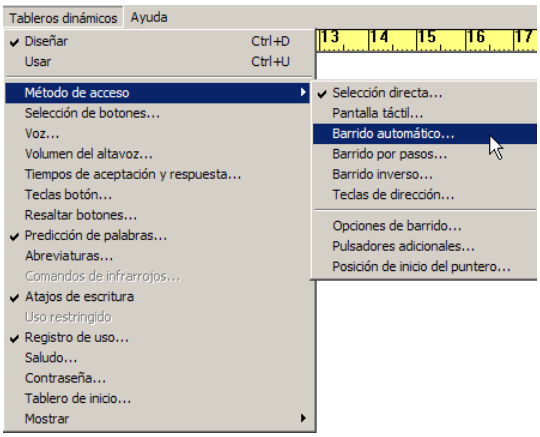
La Secuencia de Barrido por Defecto

El programa realizará el barrido de los botones de arriba abajo, y para botones a la misma altura, de izquierda a derecha. Es posible que esta secuencia de barrido no sea la más indicada para todas las actividades.

1

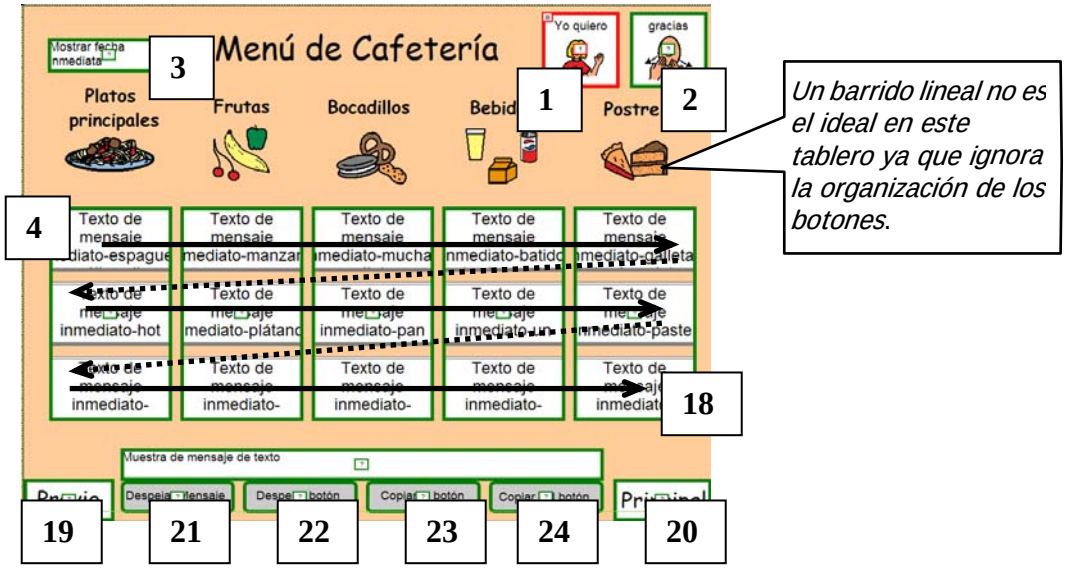
Puede crear cualquier tablero y seleccionar **Barrido automático** en el submenú de **Método de acceso** en el menú **Tableros dinámicos** para ver cómo funciona el barrido por defecto.

Aparecerá la ventana de **Acceso por barrido automático.** Haga clic en **Aceptar.** Utilizará el botón del ratón como conmutador para realizar estas pruebas.



2

Ponga el programa en modo **Usar** y observe la secuencia de barrido por defecto para este tablero. La secuencia de barrido lineal no sigue la organización visual del tablero ni ayuda al usuario a seleccionar mensajes en el orden lógico. Regrese al modo **Diseñar** cuando haya terminado.



Crear Grupos de Barrido

Varios botones se pueden agrupar para que se resalten como una única unidad en el barrido. Cuando un usuario selecciona un grupo de barrido, el barrido avanzará por los botones que componen el grupo. Los grupos de barrido permiten que el barrido se ajuste a la disposición visual o lógica de las actividades.

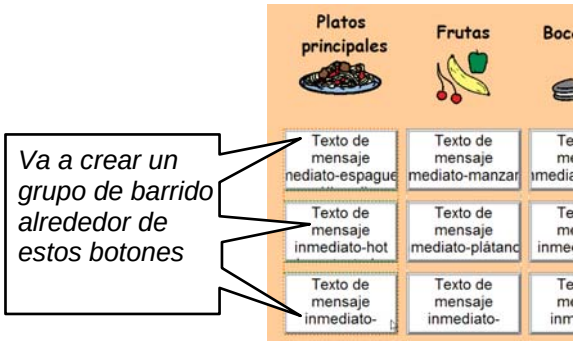
1

Seleccione los botones que quiere incluir en el grupo de barrido.

A continuación seleccione **Grupo de barrido** en el menú **Botones dinámicos**.

El programa creará un botón que rodee a los botones seleccionados.

Sugerencia: Un grupo de barrido es simplemente un botón que rodea a otros botones. Puede usar la **herramienta Botón** para crear un grupo de barrido, de la misma manera en que crearía un botón.

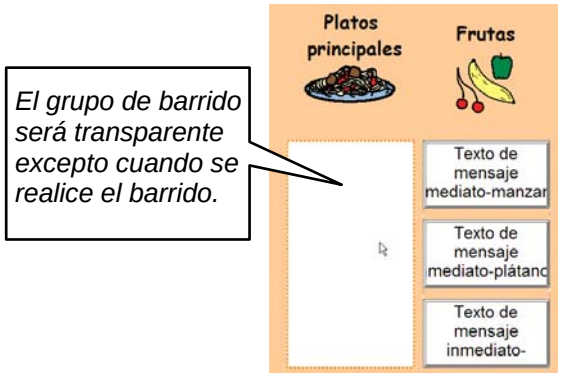


2

Con el grupo de barrido seleccionado, cambie el color de fondo a transparente y ponga el grosor de borde a “ninguno”.

Nota: Cuando el grupo es deseleccionado, los botones aparecen encima del grupo. Los botones más pequeños siempre aparecen encima de los botones más grandes que los rodean.

Sugerencia: Para algunos usuarios, crear grupos de barrido de diferentes colores puede ayudar a que organicen visualmente un tablero.



3

Ponga el programa en modo **Usar** y observe la nueva secuencia de barrido.

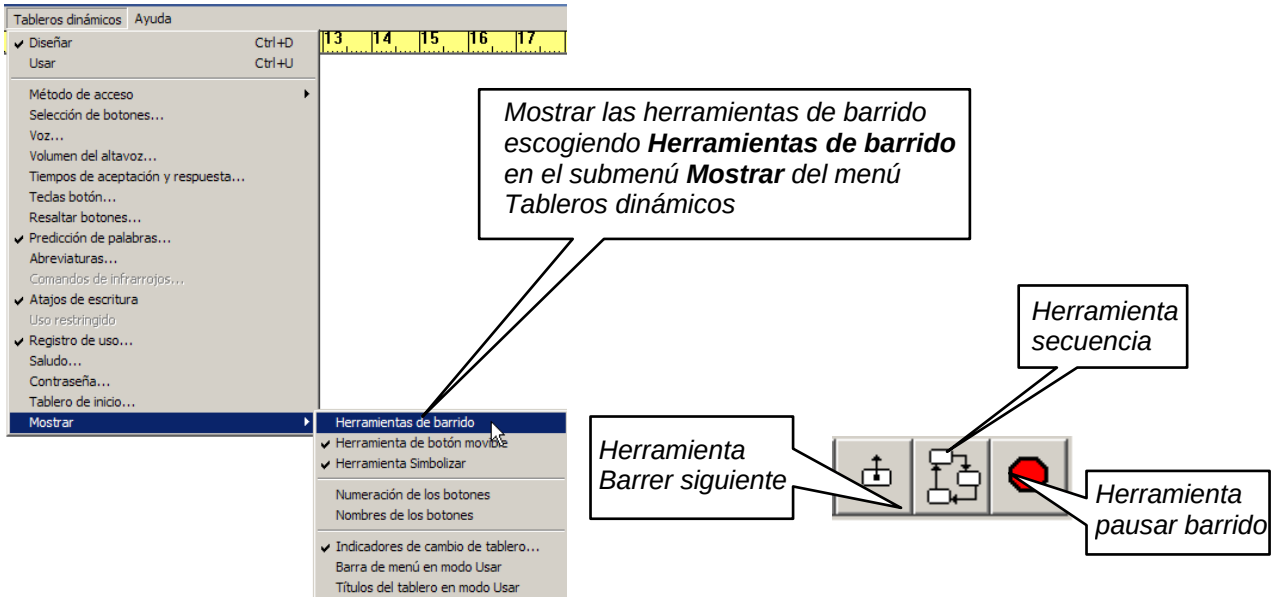
Cada grupo de barrido es resaltado en lugar de cada botón. Seleccionar un grupo hace que el programa realice el barrido por los botones del grupo. Si no se selecciona un botón del grupo, el barrido saldrá del grupo tras tres ciclos a través de los botones.

Regrese al modo Diseñar cuando haya terminado.

Sugerencia: Ya que un grupo de barrido se trata de un botón, puede asignar acciones al grupo. Puede utilizar una acción de **Leer mensaje** cuando se seleccione el grupo o una **Vista previa del texto**, **Mensaje para el barrido auditivo** o **Grabación para el barrido auditivo** para ofrecer una pista durante el barrido.

Mostrar las Herramientas de Barrido

El programa le proporciona tres herramientas de barrido especiales: la **herramienta Secuencia**, la **herramienta Barrer siguiente** y la **herramienta Pausar barrido**. Estas herramientas le permiten personalizar la secuencia de barrido de sus tableros, tanto antes como después de que el usuario haya seleccionado un botón. Las **herramientas de barrido** no están visibles normalmente en la paleta de herramientas estándar y se deben activar para poder acceder a ellas.



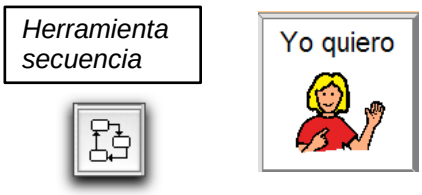
Cómo Usar la Herramienta Secuencia

1

La **herramienta Secuencia** se utiliza para cambiar el orden de barrido de los botones de un tablero.

Seleccione la **herramienta Secuencia** en la paleta de herramientas.

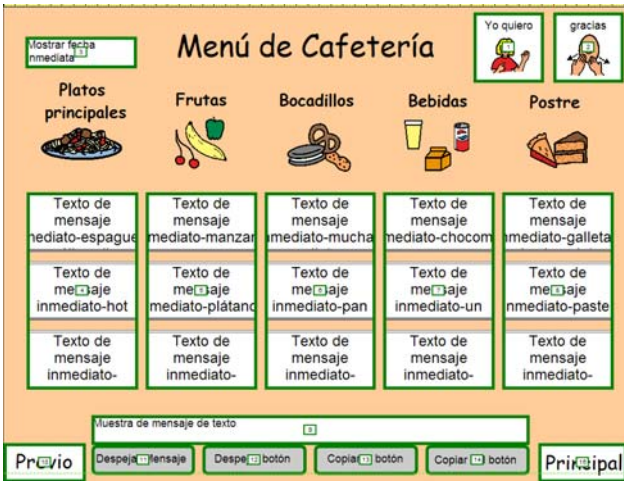
Haga clic en uno de los botones de su tablero.



2

Los números aparecerán en el centro de cada botón o grupo. Esta es la secuencia de barrido por defecto para los botones y grupos de este tablero.

Nota: Hacer clic en un botón que sea parte de un grupo de barrido mostrará el orden de barrido únicamente para los botones dentro del grupo.

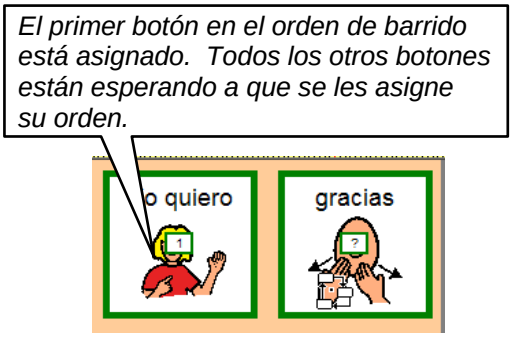


3

Descartará algunos botones de la secuencia de barrido y cambiará el orden de la secuencia de los botones para ayudar a estructurar la actividad.

Haga clic en el mismo botón otra vez. Fíjese que está marcado como “1” y todos los otros botones como “?”.

El “?” indica un botón que no es parte de la secuencia de barrido en ese momento



4

Haga clic en los botones según el orden en que desea que sean barridos. Querrá que los botones y los grupos sean barridos en el orden lógico de selección del usuario.

Sugerencia: Si comete un error a la hora de asignar el orden de barrido, haga doble clic en la **herramienta Secuencia** para restaurar el orden de barrido predeterminado.

Nota: Los botones a los que no se les ha asignado un número en la secuencia de barrido no serán barridos ni podrán ser seleccionado incluso cuando se utilice un método de selección directo. Se puede acceder a los botones no asignados a través de las asignaciones de las *Teclas botón*. Por favor consulte el apartado Teclas botón en el apartado de ayuda dentro del programa (**Temas de ayuda** en el menú **Ayuda**).

Cómo Usar la Herramienta Barrer Siguiente

1

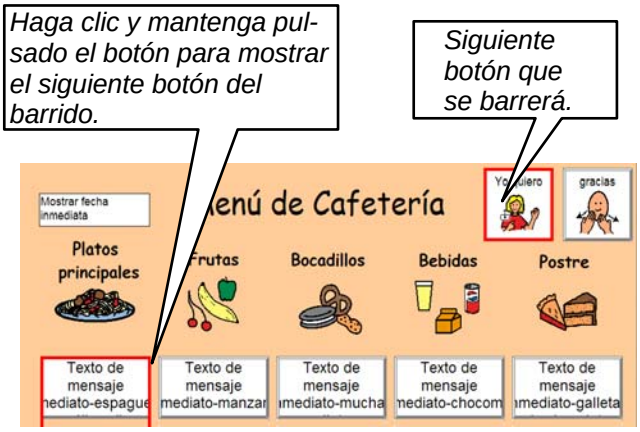
La **herramienta Barrer siguiente** se utiliza para especificar el siguiente botón o grupo que será barrido después de que el usuario haya seleccionado un botón en concreto. Este proceso se llama barrido predictivo.

Seleccione la **herramienta Barrer siguiente** en la paleta de herramientas.

2

Mueva el puntero encima de alguno de los botones de **texto de mensaje inmediato** en el grupo "Platos principales", haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón. Se resaltarán el botón que haya seleccionado y otro botón.

El otro botón resaltado es el siguiente botón que será resaltado si el usuario selecciona el botón actual. Por defecto éste es el primer botón en la secuencia de barrido.

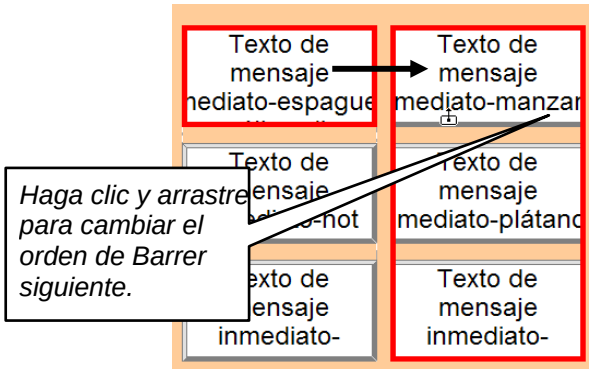


3

Para cambiar el orden de Barrer siguiente, mientras mantiene pulsado el botón del ratón, arrastre el puntero al botón o grupo donde quiere que vaya el barrido a continuación.

Si arrastre encima de un botón que es parte de un grupo de barrido, verá el ciclo de resaltado entre el botón y el grupo. Suelte el botón del ratón cuando se resalte el que usted desea.

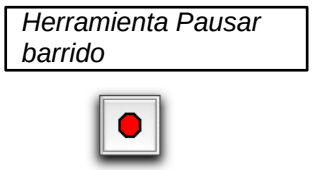
Sugerencia: Puede restaurar el orden por defecto de Barrer siguiente para el tablero haciendo doble clic en la **herramienta Barrer siguiente**.



Cómo Usar la Herramienta Pausar Barrido

1

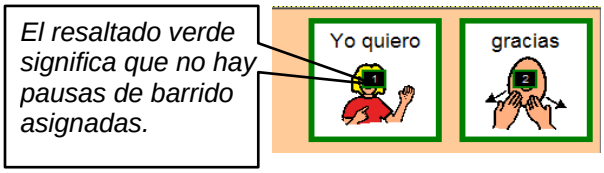
La **herramienta Pausar barrido** se utiliza para detener temporalmente el barrido sobre un botón hasta que el usuario pulse su conmutador. Hay tres tipos diferente s de Pausas de barrido que se pueden aplicar a un botón o grupo. Cada tipo de pausar se utiliza para conseguir un objetivo de barrido ligeramente distinto.



Seleccione la **herramienta Pausar barrido** en la paleta de herramientas.

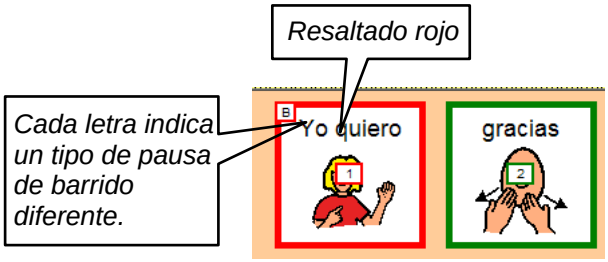
2

Haga clic una vez en cualquier botón. Todos los botones del tablero, o de ese grupo de barrido, aparecerán resaltados en verde. El resaltado verde significa que no se han aplicado pausas de barrido.



3

Haga clic en un botón repetidamente. El resaltado cambia a rojo y diferentes letras aparecerán en la esquina superior izquierda del botón. Cada letra representa un tipo de pausa de barrido diferente.



Siga haciendo clic en el botón hasta que aparezca un “I”. Esto pausará el barrido en este primer botón.

Tipos de Pausa de Barrido

"B" El barrido pausará en el botón cuando sea resaltado. Una pulsación de conmutador reiniciará el barrido en ese botón.

"A" El barrido pausará en el botón después de que sea seleccionado. Permanecerá resaltado como pista visual para el usuario, indicando qué botón acaba de seleccionar. Una pulsación de conmutador reiniciará el barrido en el próximo botón de la secuencia de barrido.

"I" El barrido pausará en el botón cuando sea resaltado. Una pulsación de conmutador seleccionará el botón actual y reiniciará el barrido. El barrido continuará en el siguiente botón de la secuencia de barrido.

Capítulo 23
Diseñar Tableros para Métodos de Acceso Alternativos

Resumen del Capítulo

Hay una gran variedad de métodos, funciones y opciones de acceso disponibles para ayudarle a cubrir cualquier necesidad de acceso especial que puede tener un usuario. Este capítulo le ayudará a conocer todas las funciones y opciones relacionadas con el acceso. Los métodos de acceso y las técnicas de diseño de tableros también se cubrirán para cada una de las principales categorías de acceso alternativo: por barrido, pantalla táctil y/o ratones controlados con la cabeza.

Se van a cubrir los siguientes apartados:

- Métodos de acceso para usuarios de barrido
- Métodos de acceso para usuarios de pantalla táctil
- Métodos de acceso para usuarios de ratones controlados con la cabeza

Acceso por barrido

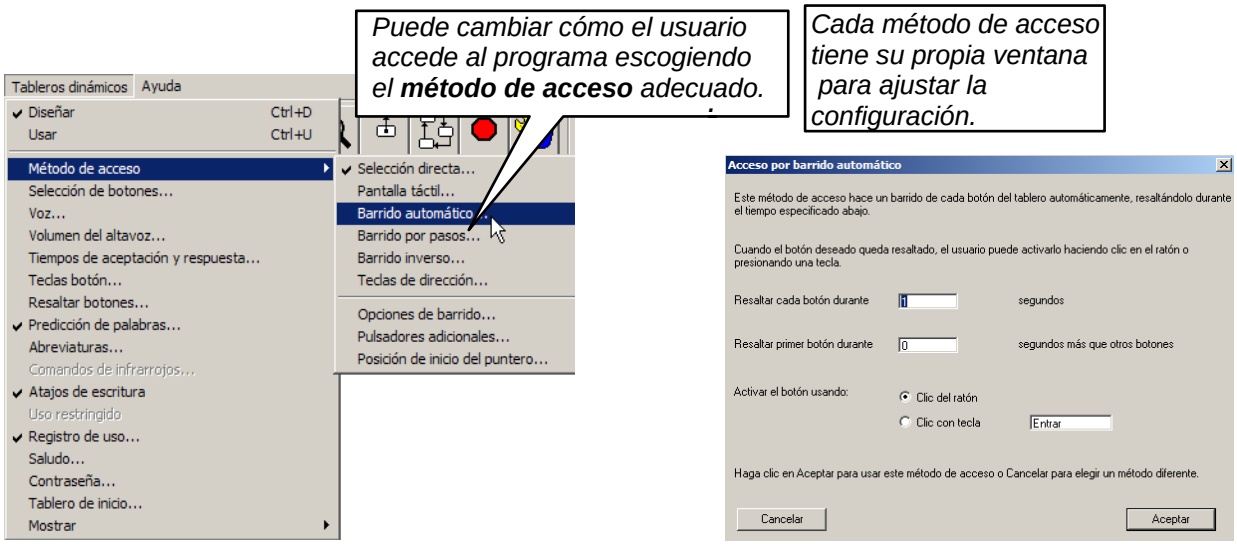
Acceso por pantalla táctil

Acceso por ratón controlado con la cabeza

Acceso para usuarios con baja visión

Métodos de Acceso para Usuarios de Barrido

Hay cuatro métodos de acceso en el programa, diseñados para los usuarios de barrido: **Barrido automático, Barrido por pasos, Barrido inverso** y **Teclas de dirección**. Cada uno de estos métodos de acceso puede configurarse para ajustarse a las necesidades específicas de un usuario. Deberá utilizar un conmutador y/o adaptador de conmutador para utilizar estos métodos de acceso. Por favor consulte *Cómo crear grupos de barrido* en el *Capítulo 22* para más información acerca de la creación de grupos de barrido..



Barrido Automático

Es el método de acceso por barrido de uso más frecuente. Cuando se activa, los botones del tablero se resaltarán en un orden determinado, uno por uno. Para realizar una selección, el usuario debe pulsar el conmutador. La velocidad del barrido, la duración del resaltado del botón, pueden configurarse según las necesidades del usuario.

Step Scan

El barrido por pasos le permite a un usuario controlar mejor la selección del botón al permitirle avanzar en el barrido según necesite. El usuario avanza por el barrido pulsando un conmutador. La selección de un botón se realiza automáticamente si se queda parado en un botón un tiempo determinado o si pulsa un segundo conmutador.

Barrido Inverso

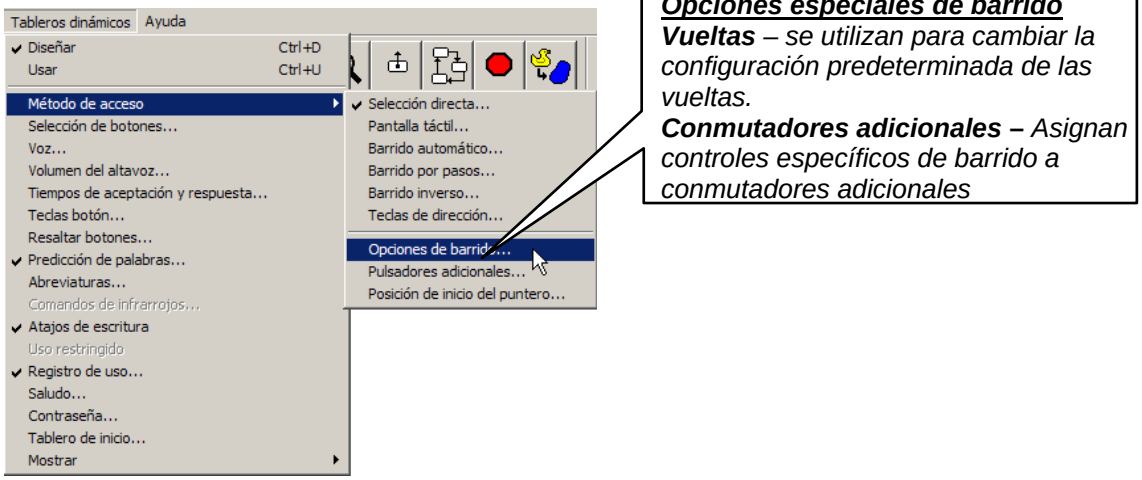
Este método de acceso por barrido combina los aspectos del barrido por pasos y del barrido automático. El resaltado se moverá solo si el usuario mantiene pulsado el conmutador. La selección de un botón se hace automáticamente si suelta el conmutador y se queda parado en el botón un tiempo determinado o si se pulsa un segundo conmutador.

Teclas de Dirección

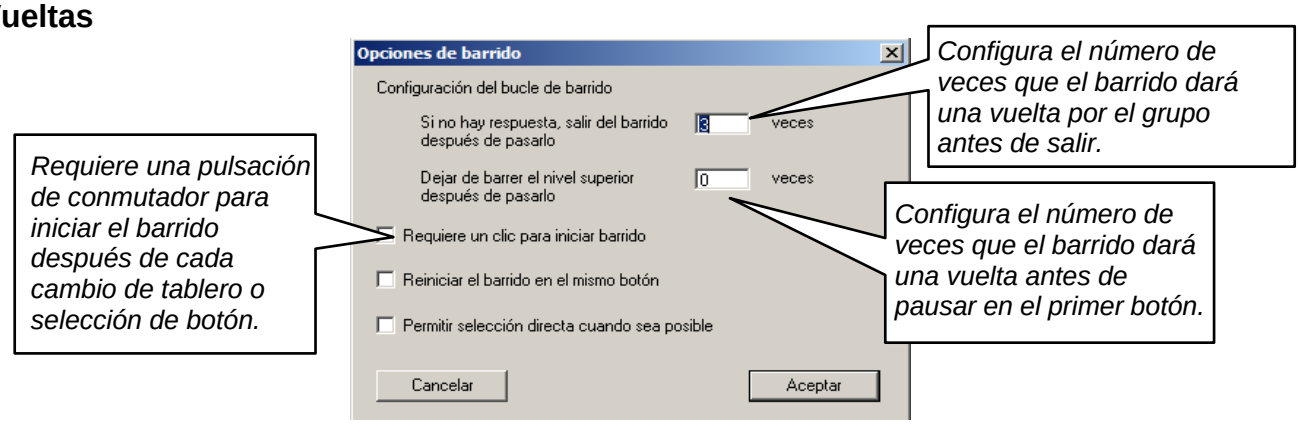
Este método de acceso por barrido requiere el uso de las teclas de dirección de un teclado o varios conmutadores. El usuario controlará la dirección del resaltado de barrido con un conmutador o una tecla para moverse arriba, abajo, derecha e izquierda. La selección del botón se hace automáticamente si se queda parado en un botón un tiempo determinado o pulsando un quinto conmutador o tecla para la selección. Cuando el usuario llega al último botón de una fila o columna, el resaltado del barrido dará la vuelta a la pantalla y seguirá en el otro lado.

Opciones Especiales de Barrido

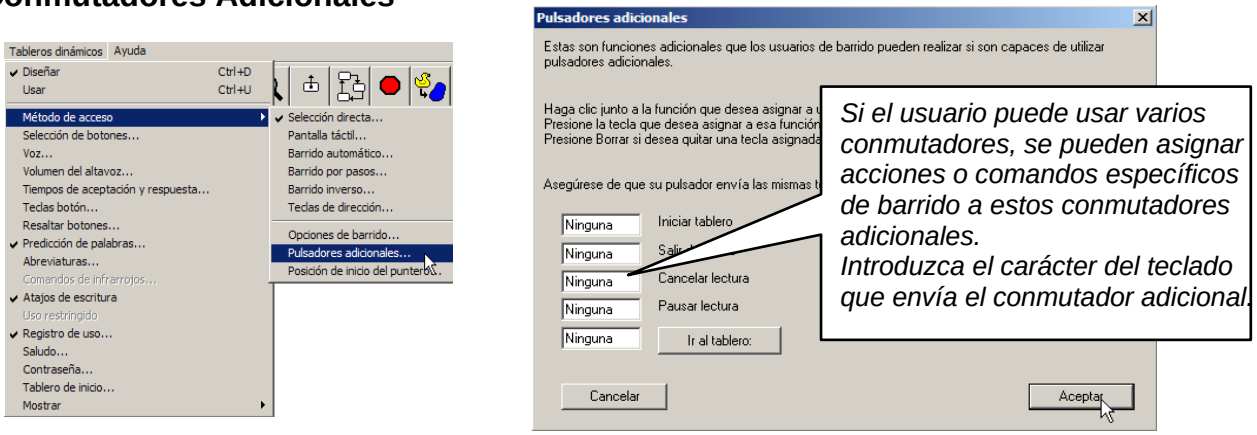
Hay dos funciones avanzadas de barrido al final del submenú **Método de acceso** que proporcionan opciones avanzadas para personalizar el acceso por barrido.



Vueltas



Conmutadores Adicionales

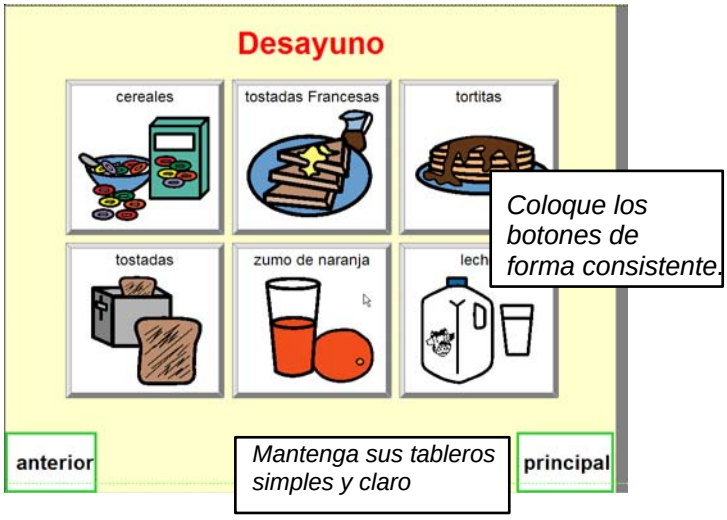


Aspectos de Diseño para Usuarios de Barrido

Hay varias técnicas y herramientas que le ayudan a organizar el contenido de sus tableros. Las sugerencias que se ofrecen más abajo le ayudan a crear tableros que realizan el barrido de manera más eficiente.

Layout

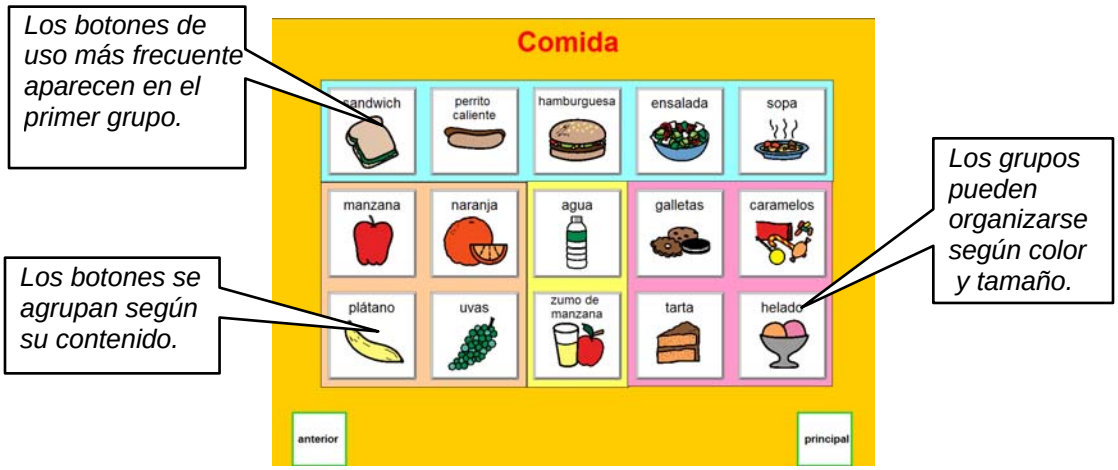
Sea consistente en la disposición de los botones de sus tableros. Esto le ayuda a un usuario a encontrar los botones deseados más rápidamente.



- Siempre coloque botones de navegación en la misma ubicación en todos los tableros.
- Algunos usuario pueden beneficiarse de tener la misma disposición y el mismo número de botones en cada tablero.
- Cuando tenga un layout que funciona, guarde una copia en blanco del tablero, bloquéelo y utilícelo como plantilla para todos los tableros siguientes que cree. Consulte el *Apéndice E – Crear un Tablero Plantilla*.

Grupos de B Arrido

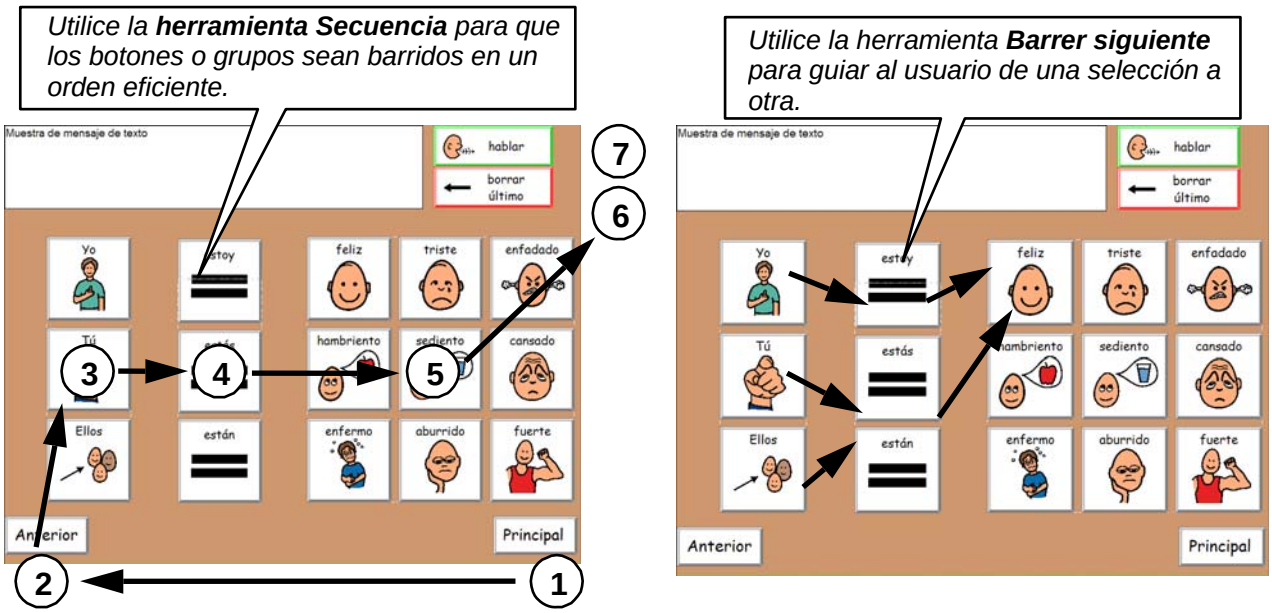
Utilice grupos de barrido para organizer los botones de su tablero para mejorar la velocidad de acceso y ayudar al usuario a entender las opciones de botón disponibles. La eficiencia de los grupos de barrido dependerá en las habilidades cognitivas del usuario y el método de acceso por barrido. Por favor consulte el *Capítulo 22 – Métodos de Acceso y Barrido Personalizado* para más información acerca de la creación de grupos de barrido.



- Si un usuario tiene diez o más botones en su tablero, los grupos de barrido probablemente ayudarán a aumentar la velocidad de acceso.
- Los grupos de barrido se crean alrededor de los botones según su contenido o función.
- Cuando sea posible, debería colocar los botones más frecuentemente seleccionados en las primeras posiciones de un grupo de barrido.
- Puede crear grupos de diferentes colores y tamaños para que sean fácilmente visibles alrededor de los botones y así organizar el tablero mejor visualmente.
- Si hay diez o más botones en un grupo de barrido, piense en crear sub-grupos. (Tenga cuidado con los subgrupos. Utilizar demasiados subgrupos puede ralentizar la velocidad de acceso de un usuario).
- Dependiendo del número de veces que el barrido está configurado para dar vueltas al grupo antes de salir, puede que quiera añadir un botón adicional a los grupos grandes, que permite salir del grupo sin tener que esperar a que el barrido salga automáticamente.

Modificar la Secuencia de Barrido

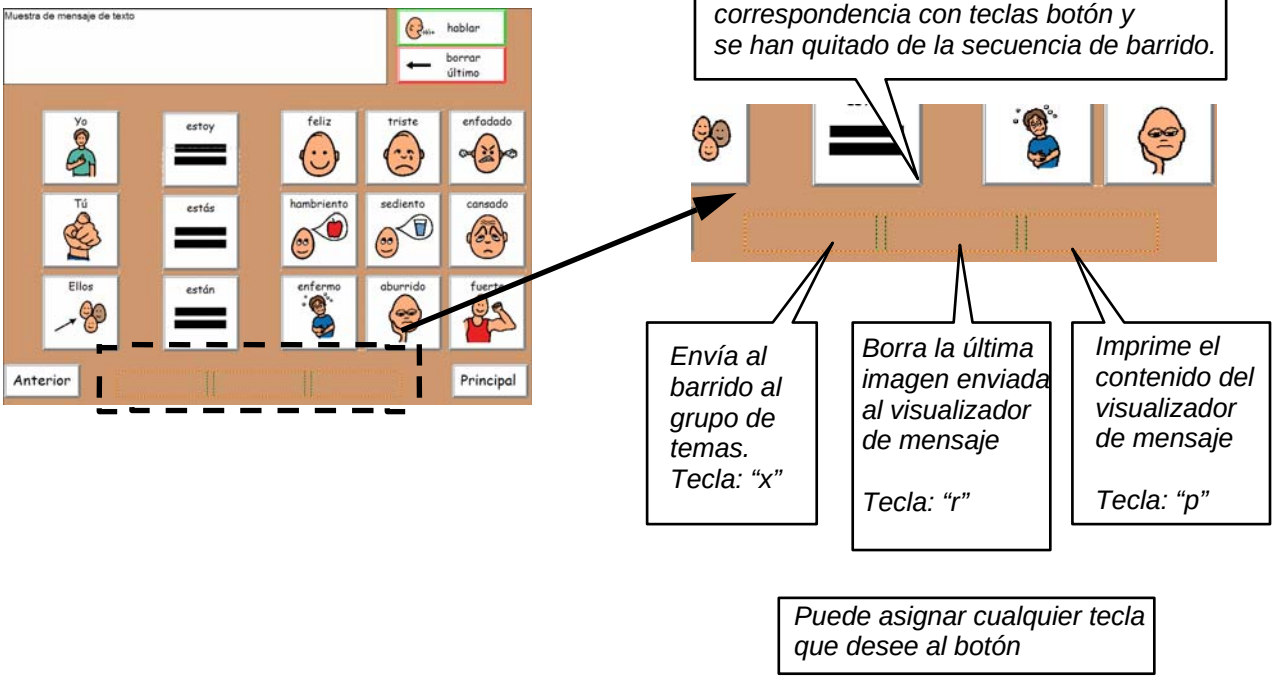
Las herramientas de barrido le permiten personalizar la secuencia y comportamiento del barrido de sus tableros. Puede añadir una estructura a sus tableros cambiando el orden del barrido y añadiendo barrido predictivo. Por favor consulte el *Capítulo 22 – Métodos de Acceso y Barrido Personalizado* para más información acerca de las herramientas de barrido.



- Piense en hacer que los botones de navegación sean los primeros en ser barridos en un tablero. Así el usuario puede cambiar de tablero rápidamente si el tablero actual no es el deseado.
- Utilice la **herramienta Secuencia** para configurar el orden de barrido de los grupos y los botones del tablero para guiar al usuario a través del orden natural en que deberían ser seleccionados.
- Utilice la **herramienta Barrer siguiente** para que el barrido anticipe que selección debe realizar un usuario después de una selección de botón; barrido predictivo.
- Para refuerzo visual después de la selección de un botón, puede que quiera que el barrido se detenga para que el botón permanezca resaltado. Utilice la **herramienta Pausar barrido** para configurar una pausa de barrido tipo "A" en cada botón. Cuando el usuario vuelve a pulsar su conmutador, el barrido arrancará en el siguiente botón de la secuencia de barrido.

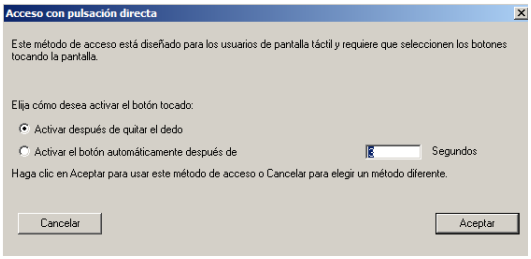
Usar las Teclas Botón para Ayudar a un Usuario de Barrido

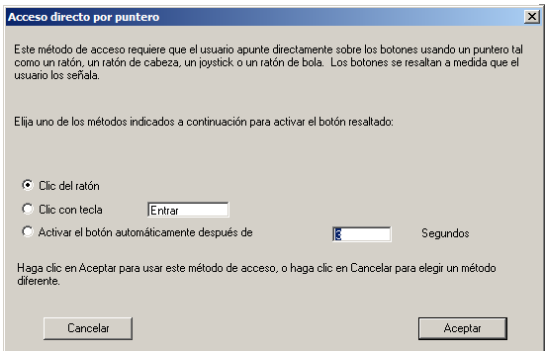
La función de **Teclas botón** se puede usar junto con la **herramienta Secuencia** para crear botones que sólo se pueden acceder mediante la pulsación de teclas del teclado. Estos botones no serían visibles o accesibles para el usuario, pero sí para alguien que le estuviera ayudando. Puede asignar acciones para cancelar la lectura, limpiar el visualizador, salir de un grupo de barrido, imprimir, etc. a estos botones activados por el teclado, con el fin de ayudar al usuario a usar el tablero de comunicación correctamente. Consulte el apartado de **Teclas botón** de este capítulo para más información sobre esta función.


Muestra de mensaje de texto
hablar
borrar último
Yo
estoy
feliz
triste
enfadado
Tú
estás
hambriento
sediento
cansado
Ellos
están
enfermo
aburrido
fuerte
Anterior
Principal
Estos botones transparentes tienen correspondencia con teclas botón y se han quitado de la secuencia de barrido.
Envía al barrido al grupo de temas. Tecla: "x"
Borra la última imagen enviada al visualizador de mensaje
Tecla: "r"
Imprime el contenido del visualizador de mensaje
Tecla: "p"
Puede asignar cualquier tecla que desee al botón

Métodos de Acceso para Usuarios de Pantalla Táctil

Cuando utiliza el programa con pantalla táctil, utilizará el método de acceso de **Pantalla táctil** o **Selección directa**. Cada método de acceso se puede configurar para apoyar las necesidades físicas de cada usuario. Each access method can be configured to support a user's specific physical needs.





Pantalla Táctil

Este método de acceso ayuda a aquellos usuarios que sitúan o arrastran su mando en la pantalla táctil para seleccionar un botón. La selección del botón se puede realizar cuando el usuario rompe el contacto con la pantalla, o de manera automática, pulsando un botón durante un tiempo determinado.

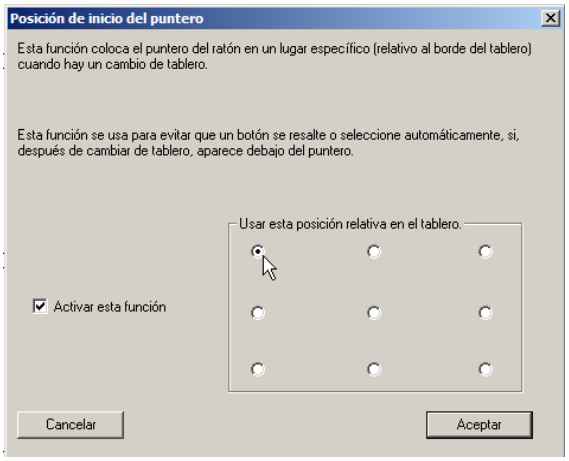
Selección Directa

Este método de acceso ayuda a aquellos usuarios que pueden tocar y quitar su mando de la pantalla táctil. La selección del botón se realiza tocando la pantalla o de manera automática pulsando un botón durante un tiempo determinado.

Intercambio del Método de Acceso

Si el usuario se cansa debido a la selección directa en una pantalla táctil, puede ofrecerle un botón que cambie su método de acceso (quizás a algún tipo de barrido). La acción de botón **Método de acceso** (pestaña **Configuración**) le permite determinar y configurar un método de acceso alternativo para el usuario. Este botón puede ser útil si el usuario tiene que acceder a un tablero más complicado, como por ejemplo un teclado virtual, al que puede ser difícil de acceder mediante selección directa.

Posición de Partida del Puntero

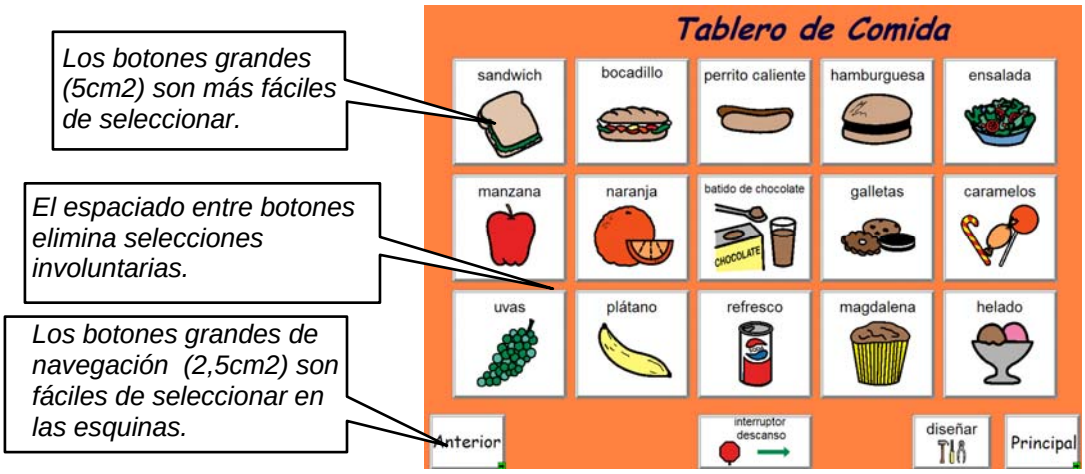


Utilice esta función para configurar la ubicación inicial del puntero cuando se inicie el programa y después de un cambio de tablero. Este punto de partida deberá ser un lugar donde no haya botones. Así se evita que que un botón se resalte o seleccione automáticamente. Seleccione **Posición de partida del puntero** en el submenú **Método de acceso** en el menú **Tableros dinámicos**.

Aspectos del Diseño para Usuario de Pantalla Táctil

Layout del Tablero

Abajo se muestran algunas sugerencias a tomar en cuenta cuando se crean tableros para un usuario de pantalla táctil.



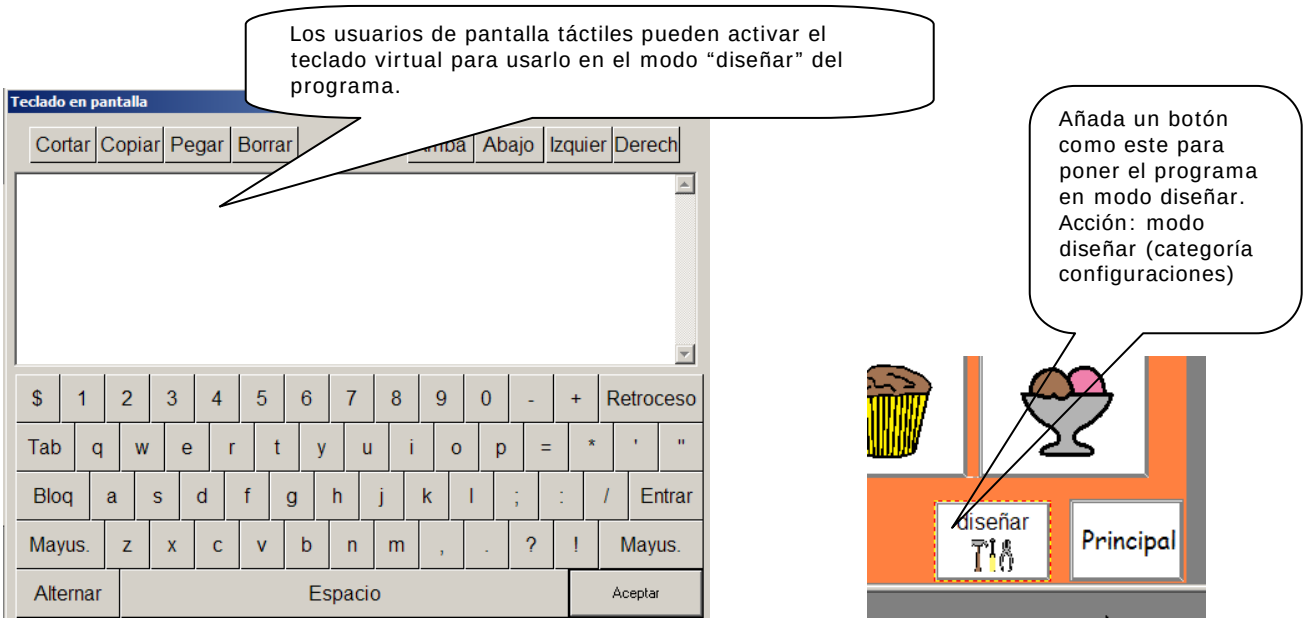
- Haga los botones suficientemente grandes para que el usuario pueda darle al botón y mantener contacto estable con el borde del botón.
- Un usuario con problemas a la hora de acertar en el botón puede beneficiarse del espaciado entre botones para evitar selecciones de botón involuntarias.
- Organice los botones en los tableros según las limitaciones de movimiento de un usuario, es decir, si un usuario tiene problemas a la hora de mover su mando arriba y abajo, coloque los botones en una línea horizontal.
- Haga que los botones usados con más frecuencia sean los más fácilmente accesibles para el usuario.

  Nota: Puede grabar la frecuencia de uso de un botón habilitando la opción de **Contadores de uso** en el menú **Tableros dinámicos**.

- Intente no colocar los botones pequeños en las esquinas de los tableros. Las esquinas de las pantallas táctiles tienden a ser menos sensibles a la posición de la mano.

Diseñar Tableros en una Pantalla Táctil

El programa tiene varias funciones que le permiten editar y crear tableros en ordenadores con pantalla táctil y sin teclado o ratón estándar.



Teclado Virtual

Activar la función de **Usar teclado virtual** en el menú **Ver** le permite introducir texto y números con un teclado virtual mientras trabaja en modo **Diseñar**.

Botón de Activar/Desactivar Modo Diseñar

La barra de menú puede ser de difícil acceso con un dedo. Puede colocar un botón con la acción de **Modo Diseñar** (categoría **Configuración**) asignada en por lo menos uno de los tableros para permitirle activar el **modo Diseñar**. En caso de que no tenga acceso a un botón de **Modo diseñar**, puede hacer una triple pulsación en la esquina superior izquierda de la pantalla para entrar en el **modo Diseñar**

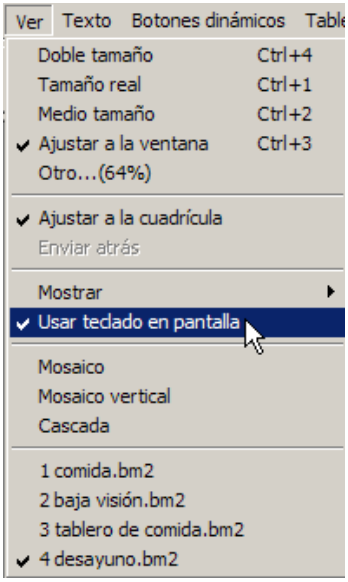
Bloqueo de Shift de la Herramienta Puntero

Cuando el teclado virtual está en uso, haga una doble pulsación en la **herramienta Puntero** para activar el bloque de shift. Esta función le permite realizar múltiples selecciones, como si estuviera manteniendo pulsada la tecla **shift** del teclado a medida que estuviera hacienda clic en varios elementos para seleccionarlos. Hacer una doble pulsación de nuevo en la **herramienta Puntero** desactivará el bloqueo de shift.

Teclado Virtual

El programa incluye un teclado virtual que le permite escribir en los ordenadores con pantalla táctil pero sin teclado.

Seleccione **Usar teclado en pantalla** del menú **Ver** para activar esta función.

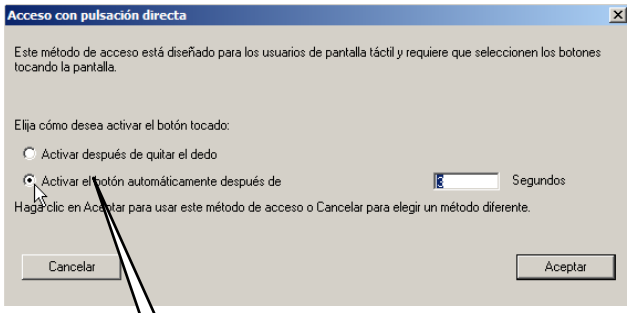


Trabajar con Usuarios de Ratones Controlados con la Cabeza

Los dispositivos controlados con la cabeza permiten a los usuarios manipular el puntero de la pantalla de ordenador con simplemente mover su cabeza. Estos dispositivos actúan como un ratón o trackball con la excepción de que el usuario no toca físicamente el ordenador. Un método de acceso de clic por espera y una acción de botón especial están disponibles en el programa para ayudar a este tipo de usuario.

Método de Acceso

Ya que estos dispositivos actúan como un ratón convencional, utilizará el método de acceso de **Selección directa.** Normalmente, la opción de **Activar botón automáticamente después de** (clic por espera) se debe utilizar con un tiempo de clic por espera adecuado. El problema con el método de clic por espera es que siempre está activado, con lo que el usuario debe esforzarse mucho en no colocar el puntero sobre los botones durante más de un tiempo determinado si quiere evitar selecciones involuntarias. La acción de botón **Activar/desactivar descanso** (pestaña **Configuración**) se utiliza para afrontar este problema. Al seleccionar un botón de activar/desactivar descanso, el usuario puede deshabilitar temporalmente el clic por espera para todos los botones excepto el botón de activar/desactivar descanso. Esto le permite al usuario mover su cabeza hasta que esté preparado para comunicarse, momento en el cual realizaría el clic por espera encima del botón de **activar/desactivar descanso** otra vez para habilitar el clic por espera.



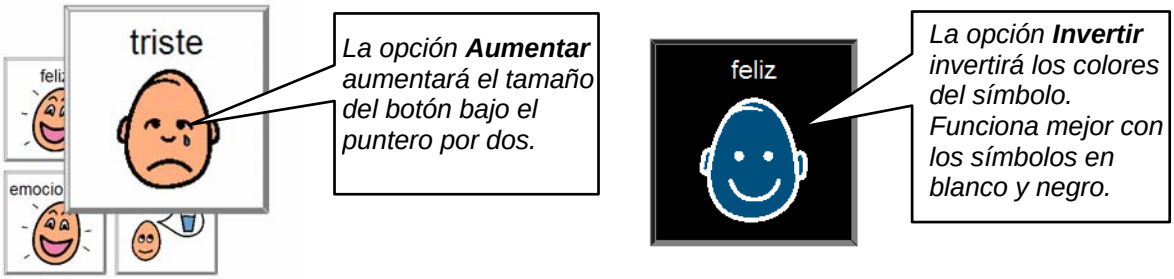
La mayoría de usuarios de ratones controlados con la cabeza utilizarán el clic por espera como opción de selección.

Añada un botón como este para activar y desactivar el clic por espera. Acción de ***activar/desactivar descanso*** *(pestaña* ***Configuración****)*

Usuarios con Baja Visión

El programa ofrece funciones que ayudan a los usuarios con problemas de visión. Las sugerencias de este apartado se pueden aplicar a los tableros de cualquier usuario para aportar avisos de selección adicionales.

- Si necesita usar botones grandes y está teniendo dificultades para que quepan todos los botones necesarios en un tablero, mueva algunos de los botones a los tableros emergentes para simplificar la apariencia del tablero principal.
- Utilice la opción **Aumentar** en la ventana **Resaltar botones** (menú **Tableros dinámicos**). Esta función aumentará por dos el tamaño del botón donde está el puntero o el barrido.

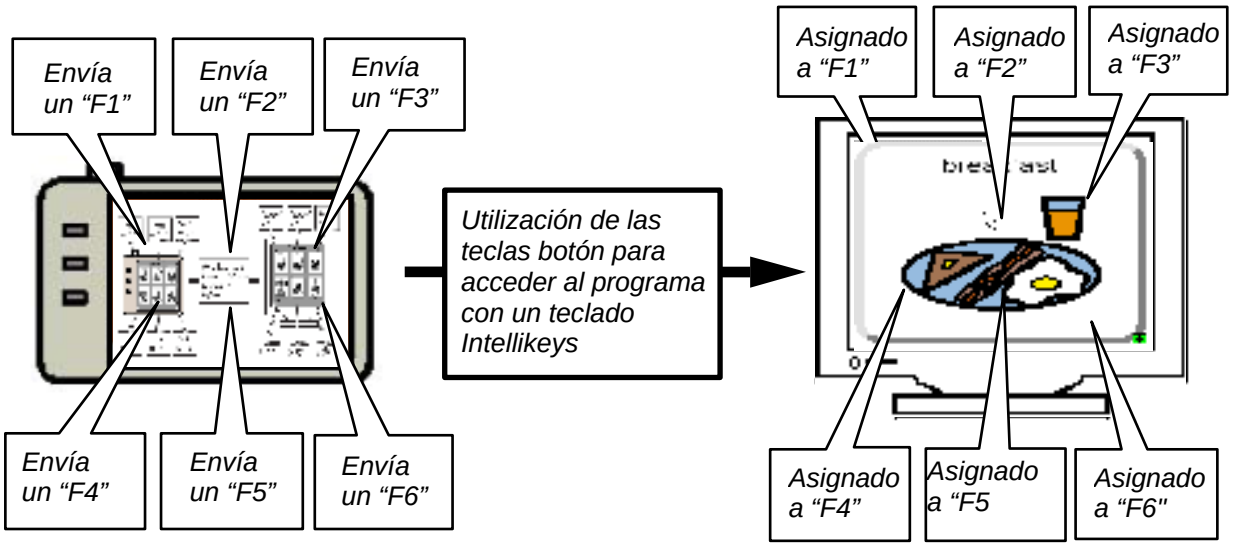


- A algunos usuarios les resulta más fácil ver los símbolos con bordes blancos sobre un fondo negro. Intente usar **Invertir** o alguna otra opción de resaltado en la ventana **Resaltar botones**.
- Los usuarios con problemas de visión severos deberían utilizar las pistas audibles. Con esta función, el usuario no necesita ni la pantalla para acceder al programa.

Teclas Botón

Mediante el uso de las **teclas botón**, los botones de sus tableros pueden seleccionarse pulsando en teclas concretas del teclado. Esta función puede utilizarse para proporcionar acceso a través de un teclado Intellikeys, como método rápido para que alguien que teclea bien pueda acceder rápidamente a botones de uso frecuente, o para proporcionar a un profesional acceso a los botones necesarios para ayudar al usuario.

Se puede asignar una tecla de selección a cualquier botón de un tablero. No se debería asignar la misma tecla a varios botones. Una vez que una tecla es asignada a un botón, ya no realizará su función normal mientras aquel tablero esté en uso. Es decir, si la tecla “k” está asignada a un botón, no se podrá utilizar para escribir “k” en el visualizador de ese tablero. Se puede utilizar un botón de activar/desactivar teclas botón para habilitar y deshabilitar la función de teclas botón. .

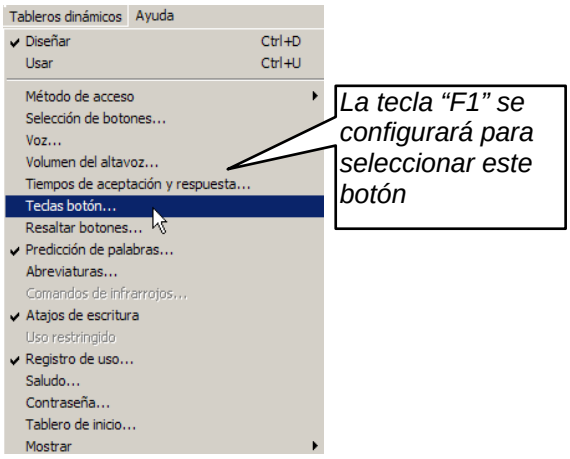


1

Asignar una Tecla Botón

Seleccione el botón al que desea asignar una tecla botón.

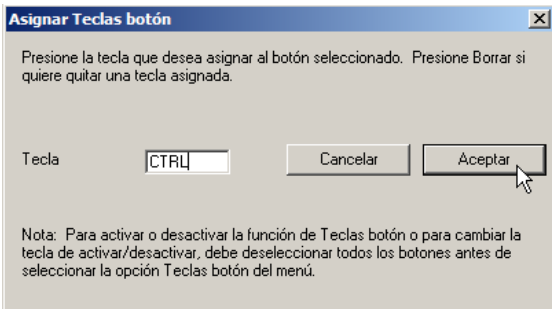
Seleccione **Teclas botón** en el menú **Tableros dinámicos**.



2

Pulse la tecla **F1** de su teclado. Haga clic en **Aceptar** cuando haya terminado.

La tecla **F1** está ahora configurada para seleccionar el botón “desayuno” sea cual sea el método de acceso del usuario.



3

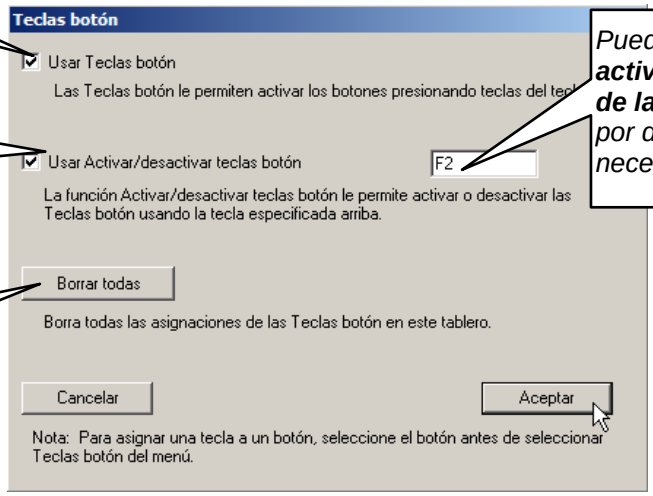
Activar y Desactivar las Teclas Botón

Aparecerá una ventana diferente de **Teclas botón** si no se selecciona ningún botón del tablero cuando se selecciona **Teclas botón** en el menú **Tableros dinámicos**. En este caso, aparecerá la ventana de configuración de las **teclas botón**.

Active o desactive la función de teclas botón

Active o desactive la tecla Usar activación/ desactivación de las teclas botón

Haga clic aquí para eliminar todas las correspondencias de Teclas botón de este tablero.



*Puede cambiar **Usar activación/desactivación de las teclas botón** por defecto si es necesario.*

Funciones Adicionales para Apoyar el Acceso del Usuario

Selección de Botones y Respuesta del Teclado

Los usuarios que tienen más problemas de movilidad o que tienen tendencia a realizar selecciones de botón involuntarias se beneficiarán de las opciones dentro de los cuadros de diálogo de **Selección de botones** y **Respuesta del teclado**, a los que se puede acceder desde el menú **Tableros dinámicos**. Estas opciones le permiten un ajustar mejor cuando el programa aceptará o ignorará pulsaciones del conmutador, de las teclas u otras formas de input realizadas por el usuario para minimizar selecciones de botón involuntarias.

Por favor consulte el apartado correspondiente en el *Capítulo 22 – Métodos de Acceso y Barrido Personalizado*.

Pistas Audibles

Todos los botones y grupos en el tablero de un usuario pueden configurarse para aportar una pista audible sobre su mensaje o función. Las pistas audibles pueden leerse con voz sintética o grabarse. Las pistas audibles son muy útiles para aquellos usuarios que tienen dificultades visuales o que simplemente necesitan el refuerzo de una pista audible para ayudarles a seleccionar botones.

Sus pistas audibles deben ser cortas para que no ralenticen al usuario en el barrido de los botones.

- Si quiere usar un conjunto de tableros que utilizan pistas audible con un usuario que no las necesitas, puede desactivar las pistas poniendo en silencio el **sonido de barrido auditivo** en la configuración del **volumen del altavoz**. Consulte el *Capítulo – Otras funciones útiles del programa*.
- Puede que quiera usar una voz sintética diferente para las pistas leídas y para los mensajes finales leídos. Esto ayudará al usuario y a su compañero de comunicación a distinguir entre ambos. Consulte el *Capítulo – Otras funciones útiles del programa*.
- Puede configurar el volumen de las pistas audibles para que sea más bajo que el de los mensajes de comunicación finales. Incluso se puede configurar las pistas para que se oigan por un audífono o auricular para que sólo las pueda oír el usuario. Consulte el Capítulo – *Otras funciones utiles del programa*.

Feedback Audible

El programa ofrece sonidos de feedback audible para la activación de botones y el barrido de los botones. Los sonidos de feedback audible ayudan al usuario a seguir el barrido y a saber si ha seleccionado un botón correctamente.

- Puede cambiar el volumen de los sonidos de feedback audible o ponerlos en silencio si es necesario. Consulte el *Capítulo – Otras funciones útiles del programa*.
- Los sonidos de feedback audible pueden cambiarse si se desea. Cambie el nombre de los nuevos archivos de sonidos a **Button Scan.wav** y **Clic.wav**, y reemplace los archivos de sonido originales en la carpeta **Externos SDP**. Asegúrese de que los sonidos son cortos en tiempo o ralentizarán el proceso de selección de los botones.

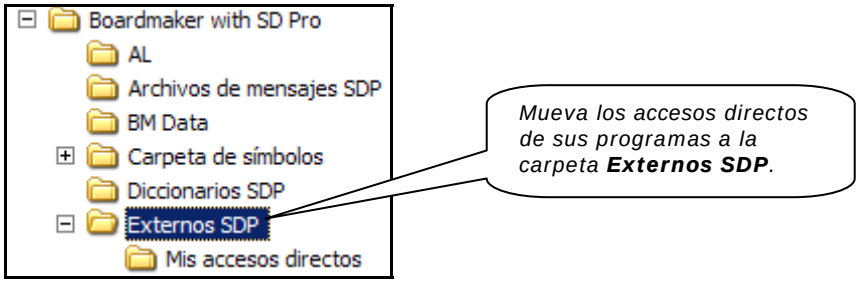
Deshabilitar los Botones con la Herramienta Secuencia

Puede usar la **herramienta Secuencia** para excluir ciertos botones de la secuencia de barrido, lo que también los hace no seleccionables con un selector directo. Esto le permite crear una activad donde sólo se podrán seleccionar los botones temáticos o de vocabulario relacionado. También puede hacer esto para limitar el acceso a otros tableros durante la clase, eliminando ciertos botones de la secuencia de barrido de su tablero principal.

Abrir Aplicaciones

Puede ejecutar otras aplicaciones, documentos o archivos desde el programa vinculando el programa o archive a un botón. Puede crear un botón de este tipo con la acción **Abrir aplicación** (categoría **Cosas interesantes**) y seleccionado el acceso directo adecuado.

Nota: Primero debe crear un acceso directo del programa o archive y colocarlo en la carpeta **Externos SDP**. Consulte el *Capítulo – Otras funciones útiles del programa*.



Marcadores

El programa permite al usuario colocar un marcador en un tablero al que tengan que volver más adelante. Al seleccionar un botón que tenga la acción de **Insertar marcador** (categoría **Cambiar tablero**) asignada, se inserta el marcador en el tablero actual. Al seleccionar un botón con la acción **Volver a marcador** (categoría **Cambiar tablero**), se abre el tablero con el marcador. Sólo hay un marcador, con lo que cada vez que inserte el marcador en un nuevo tablero perderá enlace con el tablero que previamente tenía el marcador.

Volumen del Altavoz

Esta opción, que se encuentra en el menú Tableros dinámicos, le permite cambiar el volumen de los **Sonidos normales** (mensajes leídos o grabados), **sonidos para el barrido auditivo** (pistas audibles), **sonidos de clic del botón** (activación) y **sonidos de barrido del botón** (movimiento). También hay controles para configurar la manera en que varios sonidos se reproducirán a través de los altavoces del ordenador o por los auriculares o altavoces amplificados conectados al jack de altavoz del ordenador.

Si quiere reproducir pistas audibles por los auriculares para que solo el usuario las pueda oír, usará esta ventana para especificar qué sonidos se oirán y dónde. La opción de **Separación de sonidos** que escoja dependerá del tipo de ordenador que esté usando. Consulte el *Capítulo – Otras funciones útiles del programa*.

Cómo Configurar el SDP para Varios Usuarios en un Mismo Ordenador

Si está utilizando SDP en un mismo ordenador para varios usuarios, normalmente tendrá una carpeta distinta de tableros para cada usuario. En cada carpeta de tableros de cada usuario puede crear un archivo de preferencias personalizado, una carpeta de archivos de mensaje, o una carpeta de diccionarios para conservar

la configuración de programa de ese usuario concreto. Iniciar el programa haciendo doble clic en uno de los tableros del usuario o en un acceso directo a un tablero hará que el programa utilice los archivos de preferencias o diccionarios que se encuentran en la carpeta de ese usuario.

Cómo crear un archivo de preferencia SDP personalizado para un usuario:

Haga una copia del archivo **PrefsSDP** que normalmente se encuentra en su carpeta de **Mis documentos**. (Si no puede encontrar el archivo, encuentre la carpeta **Mis tableros** usado por SDP y **PrefsSDP** se guardará en la misma ubicación). Este archivo contiene la configuración de programa específica al usuario. Pegue la copia del archivo **PrefsSDP** en la carpeta de tableros de su usuario.

Cómo crear una carpeta de archivos de mensaje SDP para un usuario:

Haga una copia de la carpeta **Archivos de mensaje SDP**, que normalmente se encuentra en la carpeta **Archivos de programa/Boardmaker with SD Pro**. Cualquier documentos guardado por el usuario se guardará en esta carpeta. Pegue la copia de la carpeta **Archivos de mensaje SDP** en la carpeta de tableros de su usuario.

Nota: Debe iniciar SDP haciendo clic en uno de los tableros de la carpeta del usuario para que el programa utilice el archivo **PrefsSDP** o la carpeta de **Archivos de mensaje SDP** que se encuentra en esa carpeta. Una vez que el programa se está ejecutando, cualquier cambio de configuración o de diccionario que haga en SDP se guardará en los archivos de la carpeta de ese usuario.

Apéndice A
Atajos de Teclado

La mayoría de atajos de teclado y modificaciones de función de tecla que aparecen debajo también se encuentran en los menús del programa junto a los comandos correspondientes.

.

Menús

Ctrl + D *o* **ESC**	Iniciar Modo Diseño
Ctrl + U	Iniciar Modo Usar
Ctrl + N	Nuevo tablero
Ctrl + A	Abrir un tablero
Ctrl + G	Guardar un tablero
Ctrl + P	Imprimir un tablero
Ctrl + Q	Sale del programa
Ctrl + Z	Deshacer (elimina el resultado de su última acción)
Ctrl + A	Seleccionar todo
Ctrl + X	Cortar la selección
Ctrl + C	Copiar la selección
Ctrl + V	Copiar del portapapeles
Ctrl + G	Crear un grupo de barrido alrededor de los botones seleccionados.
Ctrl + R	Mostrar reglas
Delete	Eliminar la selección
Ctrl + 1	Vista de la ventana a tamaño real
Ctrl + 2	Vista de la ventana a la mitad del tamaño
Ctrl + 3	Reducir para ajustar
Ctrl + 4	Vista de la ventana a doble tamaño
Ctrl + F	Abrir Buscador de símbolos
Ctrl + F1	Seleccionar la herramienta Puntero
Ctrl + F2	Seleccionar la herramienta Multiplicar botones
Ctrl + F3	Seleccionar herramienta Botón
Ctrl + F4	Seleccionar herramienta Línea
Ctrl + F5	Seleccionar herramienta Texto
Ctrl + F7	Seleccionar herramienta de Forma libre
Ctrl + →	Abrir el siguiente tablero de la carpeta
Ctrl + ←	Abrir el tablero anterior de la carpeta
Ctrl + F6	Ver el siguiente tablero abierto

Con el Texto Seleccionado

Ctrl + "+"	Aumentar el tamaño de fuente
Ctrl + "-"	Disminuir el tamaño de fuente
Tab	Seleccionar todo el texto

Con el Texto de Simbolizar Seleccionado

Ctrl + "+"	Aumentar el tamaño del símbolos
Ctrl + "-"	Disminuir el tamaño del símbolo

Buscador de Símbolos

Ctrl + T	Mostrar vista en miniatura
Ctrl + L	Seleccionar categories
→	Próxima imagen de la búsqueda
←	Imagen anterior de la búsqueda
Ctrl + H	Cambiar línea 1 a "Oculto"
Ctrl + 1	Cambiar línea 1 a "Inglés"
Ctrl + (**2 - 9**)	Cambiar línea 1 al idioma correspondiente
Ctrl + Shift + **Ctrl + C**	Copiar símbolo actual como una archivo de bits en lugar de un metafile

Pegar imagines

Ctrl + pegar	Tamaño para un botón de 2" x 2"
Shift + pegar	Usar resolución original
Alt + pegar	Suprimir la etiqueta

Intercambiar Botones

Alt + Arrastrar	Intercambiar botones

Mezclar Botones

Ctrl + Mezclar	Todos los botones se cambian de sitio

Simbolizar

Alt + escribir	No vuelve a simbolizar el texto
Esc	Abrir el cuadro de diálogo de candidatos de simbolizar
Alt + "_"	Insertar un guión bajo en vez de un pseudo-espacio
"_"	Insertar un espacio sin crear una nueva pareja de palabra-simbolo

Cambiar el tamaño de los botones

Ctrl + cambiar tamaño	Cambia el tamaño del contenido
Shift + cambiar tamaño	Mantiene la proporción
Ctrl + Alt + cambiar tamaño	Cambiar el tamaño del contenido (excepto el texto)

Herramienta Botón de Forma Libre

Ctrl + clic	Señale el vértice para el polígono
Shift + seleccionar polígono en Herramienta esquina	Hacer el polígono regular

Selección con la herramienta Puntero

Shift + clic (no hay elementos seleccionadas)	Selecciona el botón
Shift + clic (elementos selccionados)	Selecciona/deselecciona elementos/botones adicionales
Shift + clic **(**elemento apilado seleccionado)	Selecciona todos los elemento apilado
Ctrl + arrastrar	Selecciona y mueve el botón en un paso

Apéndice B
Acciones de Botón

Las acciones de botón están mostradas por categoría de acción.

Básicas
Leer mensaje
Escribir mensaje
Reproducir mensaje grabado
Cambiar de tablero
Ir al tablero anterior
Vista previa del texto
Mensaje para el barrido auditivo
Sonido para el barrido auditivo
Limpiar visualizador de mensaje
Botón de imagen

Mensaje
Escribir mensaje
Decir mensaje
Decir selección
Eliminar
Quitar el último mensaje
Limpiar visualizador de mensaje
Seleccionar todo
Cortar
Copiar
Pegar
Imprimir mensaje
Siguiente
Mayúsculas
Minúsculas
Botón de imagen
Leer botón de imagen
Sonido de imagen
Expandir abreviatura

Cambio de tablero
Cambiar tablero
Ir al tablero siguiente
Ir al tablero anterior
Volver al último tablero
Insertar marcador
Volver al marcador

Texto & Cursor
Mover hacia arriba
Mover hacia abajo
Desplazar hacia arriba
Desplazar hacia abajo
Mover carácter izq.
Mover palabra izq.
Mover oración izq.
Mover retorno izq.
Mover al principio
Mover carácter der.
Mover palabra der.
Mover oración der.
Mover retorno der.
Mover al final
Elegir carácter izq.
Elegir palabra izq.
Elegir oración izq.
Elegir retorno izq.
Elegir principio izq.
Elegir carácter der.
Elegir palabra der.
Elegir oración der.
Elegir retorno der.
Elegir final der.
Desmarcar carácter izq.
Desmarcar palabra izq.
Desmarcar oración izq.
Desmarcar retorno izq.
Desmarcar carácter der.
Desmarcar palabra der.
Desmarcar oración der.
Desmarcar retorno der.

Configuración
Subir volumen normal
Bajar volumen normal
Subir volumen del mensaje del barrido auditivo
Bajar volumen del mensaje del barrido auditivo
Usar configuración de volumen alta
Usar configuración de volumen baja
Usar Voz 1
Usar Voz 2
Usar Voz 3
Usar Voz 4
Salir
Apagar

Método de acceso
Modo Diseñar
Activar/desactivar descanso
Activar/desactivar predicción de palabras
Configurar atajos de escritura
Restaurar cronómetro

Variables
Leer mensaje
Escribir mensaje
Reproducir mensaje grabado
Asignar Variable
Asignar variable desde visualizador
Ajustar Variable
Leer Variable
Escribir Variable
Si
Otro si
De lo contrario
Terminar si
Variable a texto de mensaje inmediato

Acciones inmediatas
Texto de mensaje inmediato
Leer texto de mensaje inmediato
Visualizador a texto de mensaje inmediato
Texto de mensaje inmediato a visualizador
Variable a texto de mensaje inmediato
Imagen inmediata
Copiar a imagen inmediata
Grabación inmediata
Asignar grabación inmediata
Mostrar día inmediato
Mostrar fecha inmediata
Mostrar hora inmediata
Leer día/fecha/hora/ Predicción
Escribir día/fecha/hora

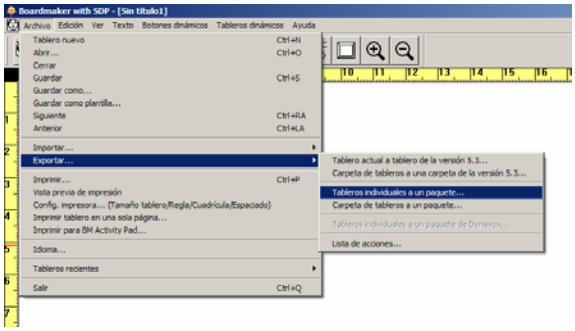
Cosas interesantes
Abrir aplicación
Reproducir película
Aleatorio
Terminar aleatorio
Pausar lectura
Cancelar lectura
Determinar imagen del botón
Determinar etiqueta del botón
Determinar propiedades del botón
Demorar
Activar macro

Apéndice C
Exportar e Importar Paquetes de Tableros

Es posible que un usuario quierda trasladar una colección de tableros Boardmaker de un ordenador a otro. En las versiones anteriores, no había una manera fácil y eficiente de compartir sus tableros con otros usuarios. Ahora tableros individuales o una carpeta entera de tableros puede "empaquetarse" en un único archivo comprimido que se puede transferir fácilmente. Una vez transferido, el paquete debe ser importado para que los tableros se puedan utilizar.

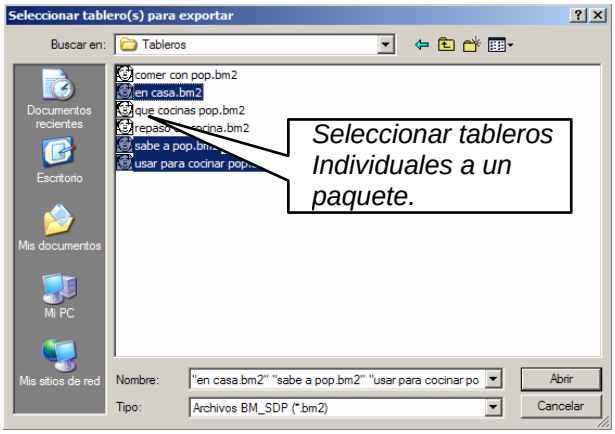
Exportar un Paquete de Tableros

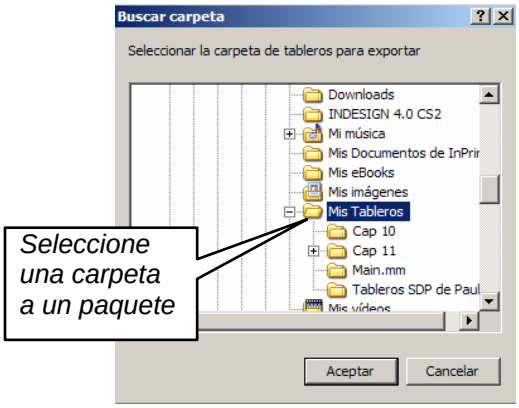
1 Desde el menú **Archivo**, seleccione **Exportar**. Seleccione la opción de **Tableros individuales a un paquete** o la opción **Carpeta de tableros a un paquete**.



2 Seleccione un tablero, varios tableros individuales o una carpeta de tableros para incluir en un paquete según la opción de exportar que haya seleccionado

Haga clic en el botón **Abrir** o **Aceptar** cuando haya terminado.





Sugerencia: Se pueden seleccionar varios tableros manteniendo presionada la tecla **Control** (**Ctrl**) de su teclado mientras hace clic en cada tablero individual.

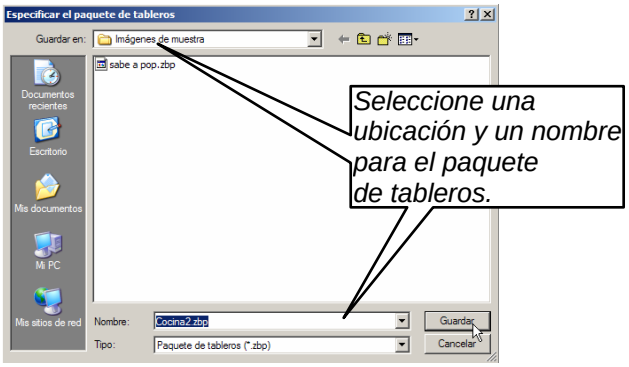
Nota: Cualquier archive multimedia (por ejemplo sonidos, videos) asociados con los tableros seleccionados serán automáticamente incluidos en el paquete de tableros.

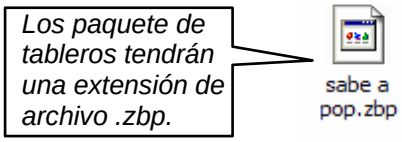
3

Seleccione un destino e introduzca un nombre para el paquete del tablero. Por defecto, el programa intentará guardar los paquetes de tableros en su carpeta de **Mis tableros**.

Haga clic en el botón de **Guardar**.

El paquete de tableros ahora puede ser enviado por correo electrónico, grabado en una memoria USB, transferido por una red local, archivado como backup, etc.





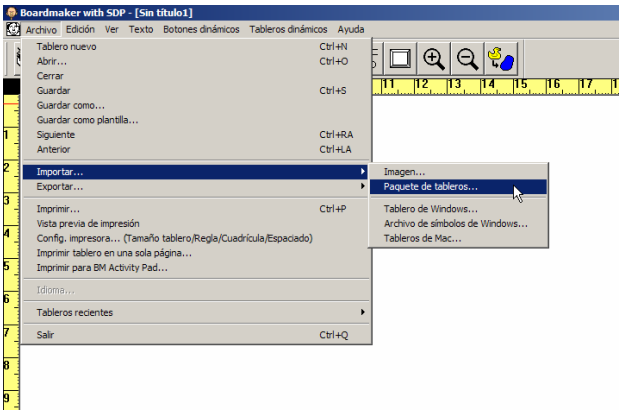
4

Importar un Paquete de Tableros

Un paquete de tableros comprimido debe ser importado antes de que los tableros que contiene puedan ser utilizados.

En el menú **Archivo**, seleccione **Paquete de tableros** del submenú **Importar**.

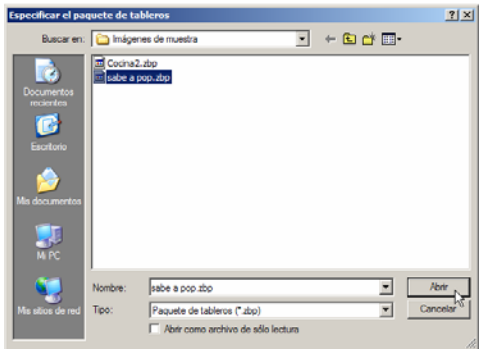
Nota: Los paquetes de tableros solo pueden ser importados por la versión 6 y posterior del programa.



5

Seleccione el archivo del paquete y haga clic en el botón **Abrir.**

Nota: Los paquetes de tableros tienen la extensión .zbp



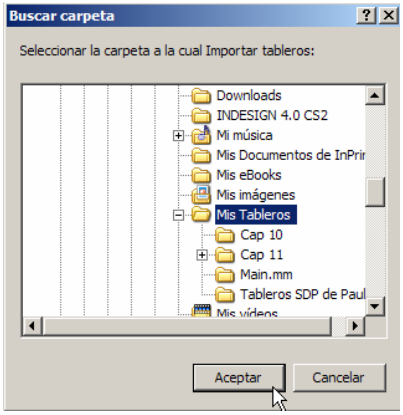
6

Seleccione la ubicación donde se guardarán los tableros importados. El destino por defecto es la carpeta **Mis tableros**, pero puede seleccionar otra ubicación fácilmente.

Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Seleccione **Abrir** del menú **Archivo** para abrir los tableros importados desde el paquete de tableros.

Nota: Si intenta importar un tablero o carpeta que tiene el mismo nombre que un tablero o carpeta ya existente en la misma ubicación, se le preguntará si desea reemplazar ese tablero o carpeta.



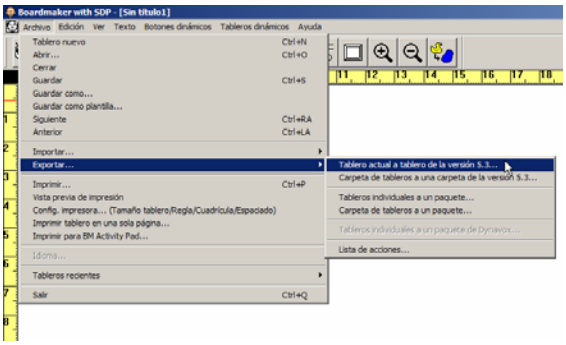
Apéndice D
Exportar Tableros a la Version 5.3

Debido a la adición de nuevas y emocionantes características a la versión 6, el formato de archivo de los tableros guardados ha cambiado. Aunque esto hace que los tableros de la Versión 6 sean incompatibles con la Versión 5 del programa, hay una manera de compartir tableros creados en la Versión 6 con usuarios de la Versión 5.3. Si quiere abrir un tablero o tableros creados en la Versión 6 con la Versión 5.3, debe primero "exportarlos" usando la opción **Exportar** adecuada en el menú **Archivo.**

Nota: La Versión 6 del programa puede abrir tableros de la Versión 5 directamente, sin necesidad de utilizar las opciones de exportar/importar. Cuando sea posible, el programa intentará guardar los tableros en formato de la versión 5.3 para mantener la compatibilidad.

1

Cuando selecciona **Exportar** del menú **Archivo**, Boardmaker le permite exportar un único tablero o una carpeta de tableros.



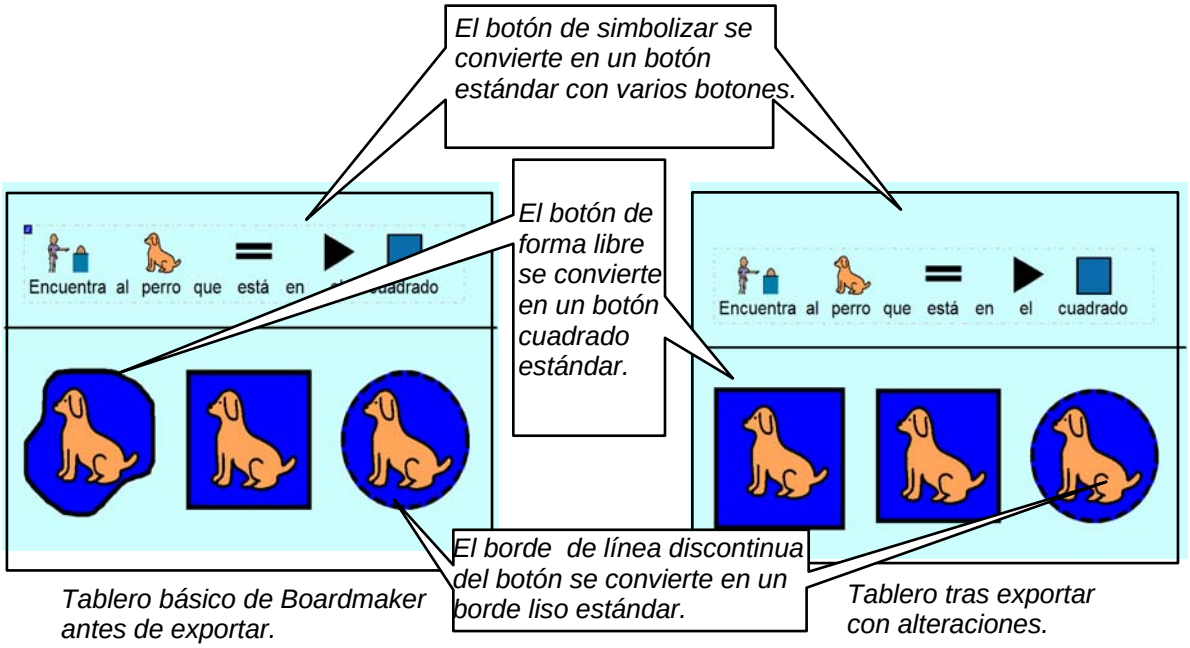
La opción de **Tablero actual a tablero de la versión 5.3**… sólo exportará el tablero que tenga actualmente abierto.

Nota: Si todavía no ha guardado el tablero, se le pedirá que nombre su tablero e indique un lugar donde guardarlo.

La opción **Carpeta de tableros a carpeta de la versión 5.3** le permitirá escoger una carpeta de tableros para exportar. Creará una carpeta con el mismo nombre que la carpeta diana con "5.3." añadido.

Nota: La nueva carpeta será colocada en la misma carpeta que la carpeta diana.

El tablero o carpeta de tableros puede entonces transferirse a un ordenador con la versión 5.3 de Boardmaker y abrirse directamente con la función **Abrir un tablero guardado** o **Complemento**.



Advertencia: Si los tableros exportados contienen funciones que no son compatibles con la Versión 5, la función de exportar le avisará sobre las incompatibilidades. Si elige continuar con el proceso de exportar, las funciones incompatibles se eliminarán o se sustituirán con alternativas razonables.

Características de Boardmaker no compatibles con la versión 5.3:

- Líneas discontínuas
- Botones de Simbolizar
- Botones de forma libre (sustituidos por rectángulos).
- Fijación de imágenes al fondo

Características de Speaking Dynamically no compatibles con la versión 5.3:

- Botones movibles
- Abrir acciones de tablero
- Macros
- Variables avanzadas (incrustadas, numéricas, de sistema)
- Enunciados condicionales avanzados
- Botones anidados, no seleccionables y escondidos y nombres de botón.

Acciones de Botón no Compatibles con la Versión 5.3:

- Ir al tablero anterior
- Ir al tablero siguiente
- Grabación inmediata
- Introducir etiqueta del botón
- Establecer propiedades del botón
- Restaurar cronómetro
- Escribir texto de mensaje inmediato
- Imagen inmediata
- Ajustar variable
- Establecer imagen del botón
- Leer con resaltado
- Activar un macro

Apéndice E
Crear un Tablero Plantilla

Los tableros plantilla vacíos que vienen con el programa están diseñados de tal manera que evitan que los usuarios los modifiquen permanentemente. Puede convertir cualquier tablero que cree en un tablero plantilla protegido.

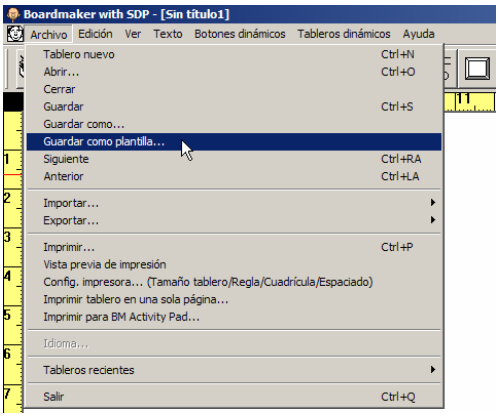
1

Todos los tableros plantilla se guardan en la carpeta Plantillas, dentro de la carpeta **Boardmaker con SD Pro** (normalmente en **C:\Archivos de programa).**

Nota: Puede crear sus propias subcarpetas en la carpeta **Plantillas** para ayudarle a organizar mejor sus plantillas.

2

Una vez ha creado un tablero que quiere guardar como plantilla, seleccione **Guardar como plantilla** en el menú **Archivo.**

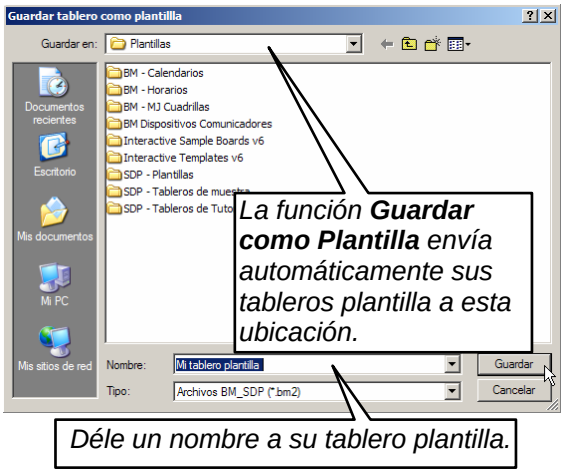


3

Se abrirá la ventana **Guardar como**. Puede guardar su tablero en la carpeta **Plantillas** o crear su propia subcarpeta. Introduzca un nombre para su nueva plantilla.

Haga clic en el botón **Guardar**. Su plantilla se guardará automáticamente como "sólo lectura".

Cuando se abra su tablero plantilla, aparecerá como un tablero sin título. Esto fuerza al usuario a darle al tablero plantilla un nuevo nombre cada vez que es utilizado, y así se conserva el original.

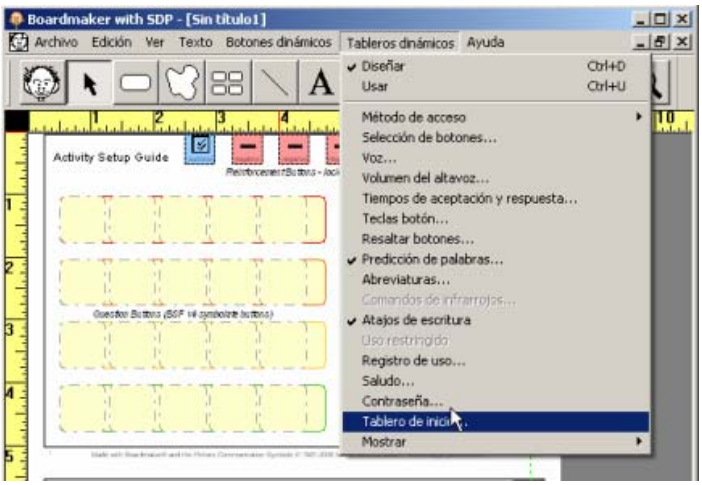


Apéndice F
Abrir un Tablero Cuando se Inicie el Ordenador

Su ordenador, al iniciarse, puede configurarse para que se abra un tablero específico del programa. Es muy útil cuando el usuario utiliza el ordenador como comunicador.

1

Abra el tablero que desea que abra el programa cuando se inicie el ordenador. En el menú Tableros dinámicos seleccione Tablero de inicio.

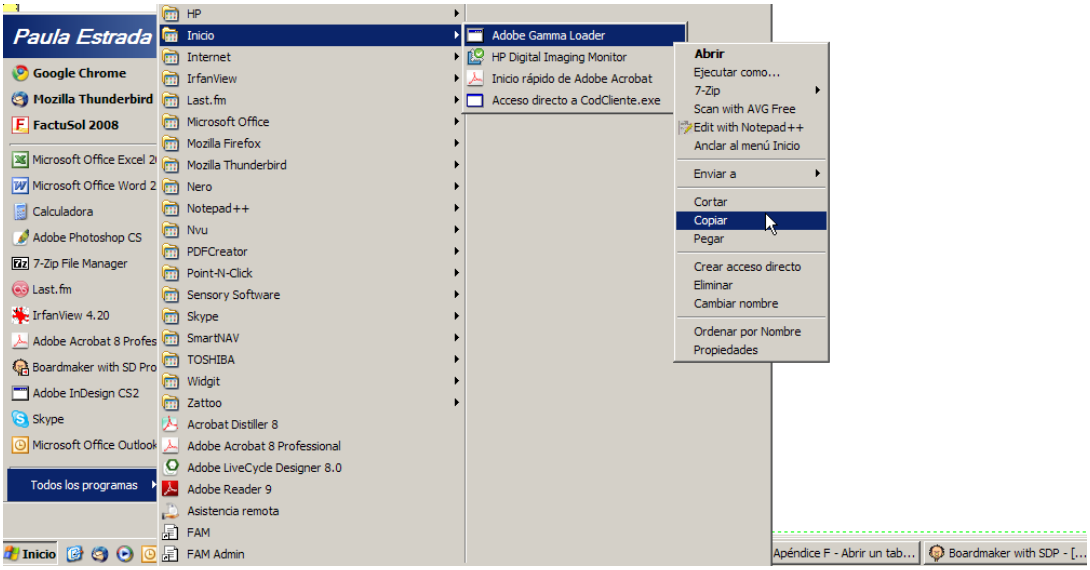


2

Haga clic en el botón **Usar tablero actual** y a continuación haga clic en **Aceptar**. Siempre y cuando el tablero seleccionado sea un tablero del programa, se abrirá en modo **Usar**.

Nota: Puede cambiar o eliminar el tablero de incio en cualquier momento siguiendo los pasos de arriba.

En el escritorio, haga clic derecho en el acceso directo del programa y mantenga el botón del ratón pulsado. Arrastre el acceso directo a **Inicio** > **Todos los Programas** > **Inicio**, y coloque el acceso directo en el submenú **Inicio**. Suelte el botón derecho del botón. En el menú contextual que aparece, seleccione **Copiar aquí**.



3

Su ordenador abrirá automáticamente el tablero del programa que usted haya escogido en modo **Usar**.

Apéndice G
Sugerencias Avanzadas para la Construcción de Tableros

Las siguientes sugerencias ayudan a aquellos usuarios familiarizados con el programa a ahorrar tiempo a la hora de construir tableros.

Multiplicar Botones ya Programados

Si tiene que crear varios botones que realicen las misma acciones pero que difieren en contenido, es más rápido crear primero un botón con todas esas acciones asignadas, y entonces usar la herramienta **Multiplicar botones** para crear una cuadrícula de copias. Ahora, solo tendrá que editar el contenido de cada botón ya que las acciones necesarias ya están asignadas a cada botón copiado. Consulte *Capítulo 15 - Tableros con "Usar texto del botón"* para ver los pasos de este proceso.

Modificar un Tablero Existente y Guardarlo con un Nuevo nombre

Si le gusta un tablero en particular, por su aspecto o funciones, puede hacer una copia del tablero y cambiar su contenido para que se ajuste a sus necesidades. Para hacer una copia del tablero rápidamente, use el comando **Guardar como** en el menú **Archivo** para guardar una copia del tablero con un nuevo nombre. Entonces podrá cambiar el contenido de este nuevo tablero sin modificar el original.

Copiar y pegar botones de un tablero a otro

El programa le permite abrir y visualizar varios tableros a la misma vez. Esto facilita el copiar y pegar botones ya programados de un tablero a otro.

Sugerencia: Si desea usar un conjunto de tableros existente con un nuevo usuario, pero quiere reducir el número de temas que aparecen en el tablero principal, puede cortar los botones que desea eliminar del tablero y pegarlos en un nuevo tablero para almacenarlos. Los botones temáticos en el tablero de almacenamiento pueden entonces añadirse al tablero principal a medida que el usuario es capaz de usar más vocabulario.

Función de clic derecho

Hacer clic derecho en un botón, símbolo, texto, visualizador de mensaje, visualizador de texto, o fondo abre un menú adicional para editar el elemento seleccionado.

Usar el cursor de colocación

Utilice el **cursor de colocación** para hacer clic y arrastrar un recuadro del tamaño y posición deseados. El símbolo que se coloque en su interior se cambiará de tamaño para ajustarse correctamente al tamaño del recuadro.

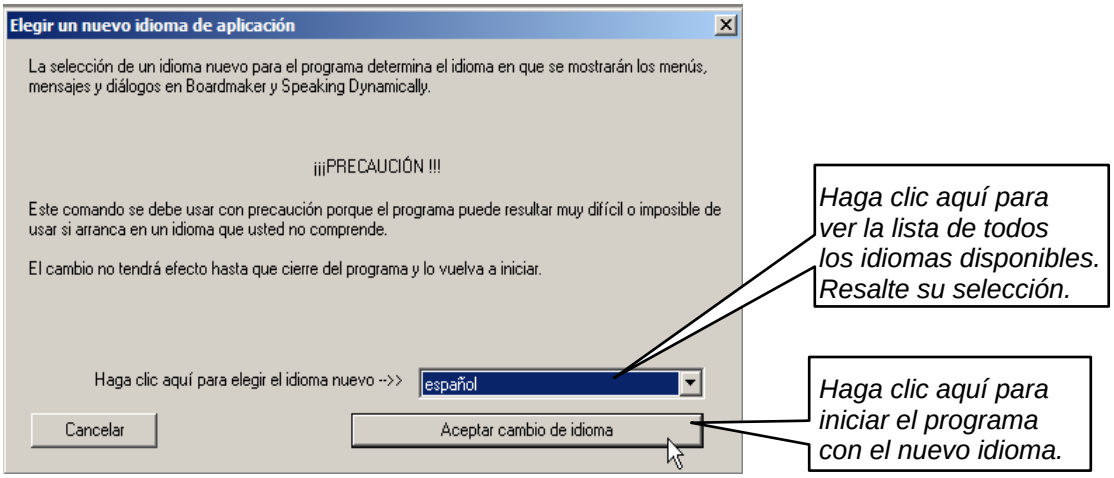
Nota: Esta función es más útil cuando está trabajando sólo con el símbolo y no con el símbolo y su texto. Use la tecla **Tab** y elimine el texto del campo **Nombres de símbolo alternativos** o configure el **idioma de la línea 1** a **Oculto**.

Apéndice H
Lenguaje de Aplicación

Los menús, mensajes, cuadros de diálogo y archivos y carpetas del programa se pueden mostrar en varios idiomas. El programa recupera todo su texto desde archivos de recursos especiales de lenguaje. Puede configurar el programa para utilizar cualquiera de los archivos de recursos de idiomas disponibles para traducir el texto del programa.

Nota: Si utiliza Windows NT, 2000 y XP debe tener privilegios de administrador para cambiar el idioma de aplicación. Consulte a su administrador de red.

En el menú **Archivo** seleccione **Idioma de aplicación**. Aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación.



1

Haga clic en el menú desplegable para ver la lista de idiomas actualmente disponibles. Haga clic en el idioma que desea utilizar.

Nota: Puede que haya más archivos de recursos de idiomas disponibles en el futuro. Contacte con Mayer-Johnson para más información acerca de los idiomas disponibles.

Haga clic en el botón **Aceptar cambio de idioma**. El programa ahora se iniciará con el idioma que ha seleccionado.

2

Salga de programa y vuelva a entrar para que el cambio de idioma surta efecto.

Nota: Ya que cambiar el lenguaje de aplicación también cambia el nombre de algunos archivos y carpetas de apoyo, se recomienda que salga y reinicie el programa inmediatamente.