

## Cuaderno de ejercicios



Formación sobre  
el software  
SMART Notebook™  
para usuarios de pizarra  
digital interactive  
SMART Board™

Nivel 1

Para sistemas operativos Linux®

Lo extraordinario hecho simple

SMART™



<b>Pasos preliminares .....</b>	<b>1</b>
¿Cómo funciona la pizarra digital interactiva SMART Board? .....	2
Su dedo es el ratón .....	3
Bandeja de rotuladores SMART .....	3
Teclado en pantalla .....	4
Botón derecho del ratón .....	5
Botón Ayuda .....	6
Luz indicadora .....	7
Escribir notas .....	7
Ejercicios prácticos: Funciones básicas .....	13
 <b>Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook .....</b>	 <b>17</b>
Uso del software SMART Notebook por primera vez .....	18
Barra de menús del software SMART Notebook .....	19
Barra de herramientas del software SMART Notebook .....	21
Pestañas laterales .....	23
Pestaña Clasificador de páginas .....	24
Pestaña Galería .....	25
Pestaña Adjuntos .....	30
Uso compartido de los archivos de SMART Notebook .....	31
Pestaña Propiedades .....	32
Ejercicios prácticos: Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook .....	39
 <b>Objetos en el software SMART Notebook .....</b>	 <b>43</b>
Manipulación de objetos en el software SMART Notebook .....	44
Reconocimiento de formas .....	57
Texto ingresado mediante el teclado .....	58
Herramientas de dibujo .....	59
Inserción de imágenes en el software SMART Notebook .....	61
Ejercicios prácticos: Objetos en el software SMART Notebook .....	65
 <b>Creación de actividades lectivas interactivas .....</b>	 <b>69</b>
Creación de actividades lectivas interactivas .....	70
Revisión de los conceptos básicos de diseño .....	70
Agregar interactividad .....	72
Revelar datos .....	72
Identificar y etiquetar .....	75
Arrastrar y colocar .....	75
Duplicador infinito .....	76
Rotulador mágico .....	79
Ejercicios prácticos: Diseño de actividades lectivas interactivas .....	83
 <b>Recursos adicionales .....</b>	 <b>89</b>
Centro de formación SMART .....	90
Sitio de asistencia técnica de SMART .....	91
Sitio web SMART Exchange .....	91



# Pasos preliminares

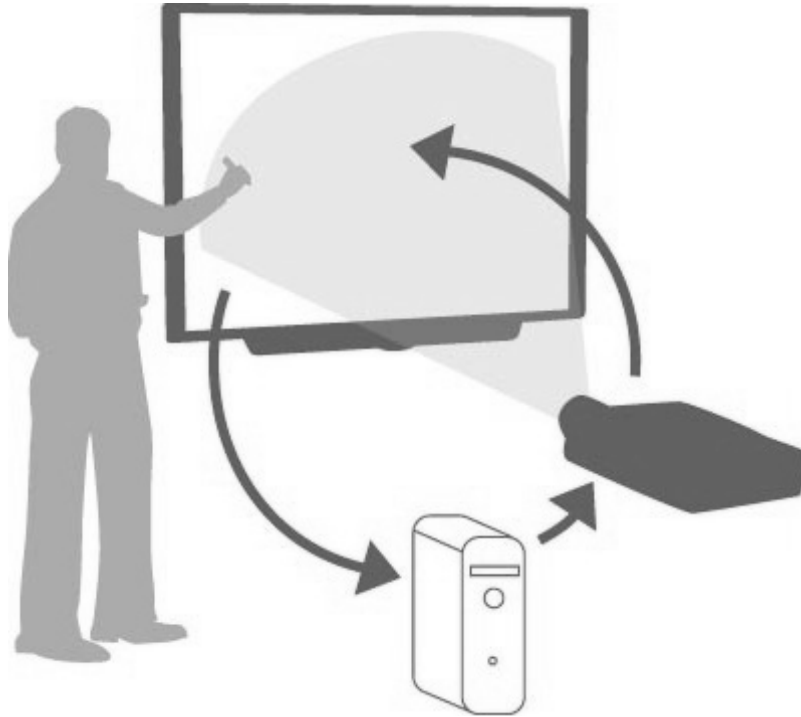
## ¿Cómo funciona la pizarra digital interactiva SMART Board?

La pizarra digital interactiva SMART Board™ es fácil de usar. Si puede usar un ordenador, puede usar una pizarra digital interactiva.

La pantalla táctil se conecta con el ordenador y el proyector para mostrar la imagen del ordenador. Usted puede controlar las aplicaciones desde la pantalla con el dedo, escribir notas con tinta digital y guardar el trabajo para compartirlo en otro momento.

## ¿Cómo funciona la pizarra digital interactiva SMART Board?

La pizarra digital interactiva SMART Board es táctil y funciona como parte de un sistema que incluye un ordenador y un proyector.



- El ordenador envía una imagen de una aplicación al proyector.
- La imagen es proyectada sobre la pizarra digital interactiva.
- La pizarra digital interactiva cumple la doble función de monitor y dispositivo de entrada, de modo que usted puede controlar cualquier aplicación con sólo tocar la pizarra digital interactiva.

Tal vez le resulte útil pensar en la pizarra digital interactiva como si se tratara de un ratón o un teclado: los tres son dispositivos de entrada que permiten controlar las aplicaciones del ordenador.

### Consejos de seguridad

- Ni usted ni sus alumnos deben mirar directamente al haz de luz que emite el proyector. Usted (y sus alumnos) deben dar uno o dos pasos laterales antes de mirar hacia la clase.
- Indique a los alumnos que no deben tocar el proyector, dado que puede alcanzar temperaturas muy altas mientras funciona.
- No permita que el alumno se ponga de pie sobre una silla para escribir sobre la pizarra. Si un alumno no llega a la parte superior de la pizarra digital interactiva, bájela. Tal vez deba cambiar la posición de una unidad montada en la pared a una más baja. Si la pizarra digital interactiva está montada en un soporte con ruedas, bájelo con la asistencia de otro adulto.
- Indique a los alumnos que no deben correr cerca del soporte con ruedas, ya que podrían tropezar con él.

## Su dedo es el ratón

Las aplicaciones del ordenador se pueden controlar desde la pizarra digital interactiva. Ejercer presión con el dedo sobre la pizarra digital interactiva SMART Board equivale a hacer clic con el ratón. Puede abrir una aplicación de la misma manera que lo hace desde el ordenador de escritorio, pero en lugar de usar el ratón para seleccionar los archivos y abrirlos, debe presionar una o dos veces el icono de la aplicación con el dedo.



El hecho de orientar la pizarra digital interactiva le asegura que el cursor esté alineado con el lugar en que presionó la pizarra con el dedo.

## Bandeja de rotuladores SMART

La bandeja de rotuladores SMART consta de cuatro ranuras codificadas por color para las herramientas de rotulador y otra para el borrador. Todas las ranuras cuentan con un sensor óptico que detecta cuando se retiran los rotuladores o el borrador. Puede escribir con una herramienta de rotulador o con el dedo, siempre y cuando una ranura de rotulador esté vacía. La tecnología de la bandeja de rotuladores es inteligente y puede determinar cuál es la última herramienta retirada de su ranura. Si retira el borrador de su ranura y tiene una herramienta de rotulador en la mano, la bandeja supondrá que usted se dispone a borrar. Las luces que se encuentran sobre las ranuras indican qué herramienta se ha retirado en último término.



## Botones de la bandeja de rotuladores

La bandeja de rotuladores tiene, por lo menos, dos botones. Uno se usa para abrir el teclado en pantalla. El segundo botón se usa para indicar que el próximo toque en la pizarra digital interactiva debe ser interpretado como un clic del botón derecho del ratón. Algunas pizarras digitales interactivas tienen un tercer botón que se utiliza para acceder rápidamente al Centro de ayuda.



*Botones de la bandeja de rotuladores*

## Herramientas de rotulador

La pizarra digital interactiva SMART Board viene con cuatro herramientas de rotulador: los rotuladores negro, rojo, verde y azul, y un borrador. Si bien no es necesario usar las herramientas de rotulador para escribir en la pizarra digital interactiva, éstas hacen que la escritura sea más intuitiva. Tome una herramienta de rotulador de la bandeja de rotuladores SMART y comience a escribir. Para borrar la tinta digital, tome el borrador de la bandeja de rotuladores y desplácelo con un movimiento uniforme sobre las notas. La notas desaparecerán.

## Teclado en pantalla

Este teclado virtual en pantalla hace innecesario el uso de un teclado físico conectado, dado que puede usarlo en distintas vistas para ingresar texto. Hay varias vistas de teclado, entre ellas, las vistas clásica, escribir, simple, mayúsculas, teclado numérico y acceso directo.

Para abrir el teclado, presione el icono de **SMART Board** en el área de notificación y seleccione **Teclado**. Como alternativa, presione el botón **Teclado** en la bandeja de rotuladores de la pizarra digital interactiva SMART Board.



Escriba o modifique texto en cualquier aplicación sin salir de la pizarra digital interactiva.

Al presionar el botón **Teclado** de la bandeja de rotuladores se abre el teclado en pantalla.

### Vista clásica

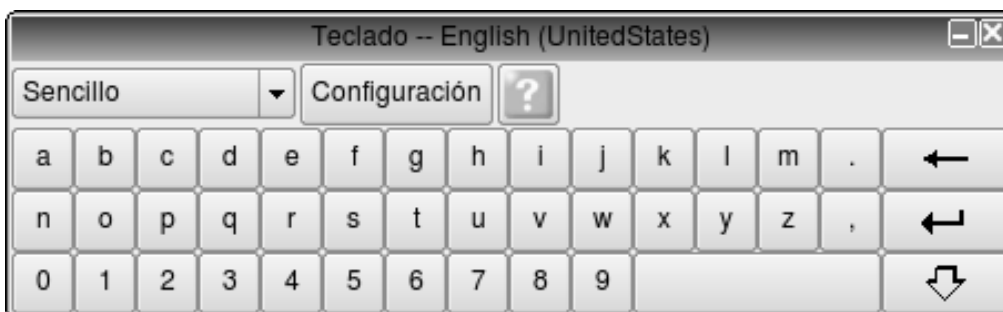
Presione las teclas virtuales para escribir el texto para colocar el texto en el la aplicación o el cuadro de diálogo activo. Puede escribir en cualquier aplicación.





## Vista sencillo

Los profesores cuyos alumnos están aprendiendo el alfabeto o que no están familiarizados aún con la disposición del teclado estándar, apreciarán las vistas simple y mayúsculas. En ambas vistas las letras están dispuestas por orden alfabético, seguidas de los dígitos del 0 al 9.



## Botón derecho del ratón

Presione el botón derecho del ratón en la bandeja de rotuladores para que la próxima vez que toque la pantalla sea interpretada como un clic con el botón derecho.



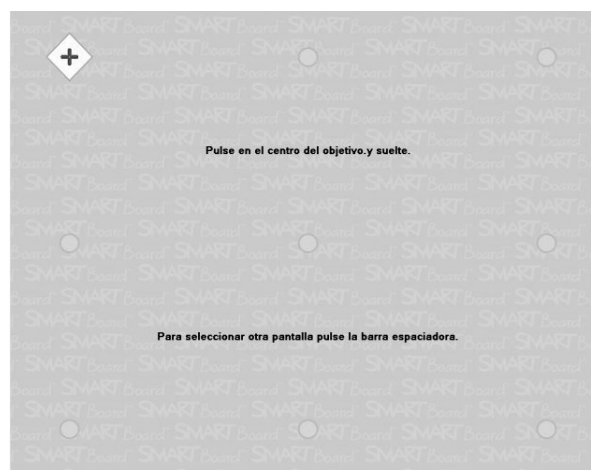
Aparecerá un gráfico en la parte inferior derecha de la pantalla para recordarle que la próxima vez que toque la pantalla el toque quedará registrado como un clic con el botón derecho. Orientación de la pizarra digital interactiva SMART Board

**SUGERENCIA:** en lugar de presionar el botón derecho del ratón, presione y mantenga presionada el área de la pantalla en la que desea hacer clic con el botón derecho. Después de unos segundos de haber presionado el área, aparecerá el menú contextual.

La orientación asegura que cada toque que realice quede registrado con precisión cuando use la pizarra digital interactiva.

Si toca un icono y el cursor aparece en cualquier otra parte, recurra al procedimiento de orientación de la pizarra digital interactiva. Completada la orientación, el cursor debería aparecer en el mismo lugar en que usted está tocando la pizarra digital interactiva.

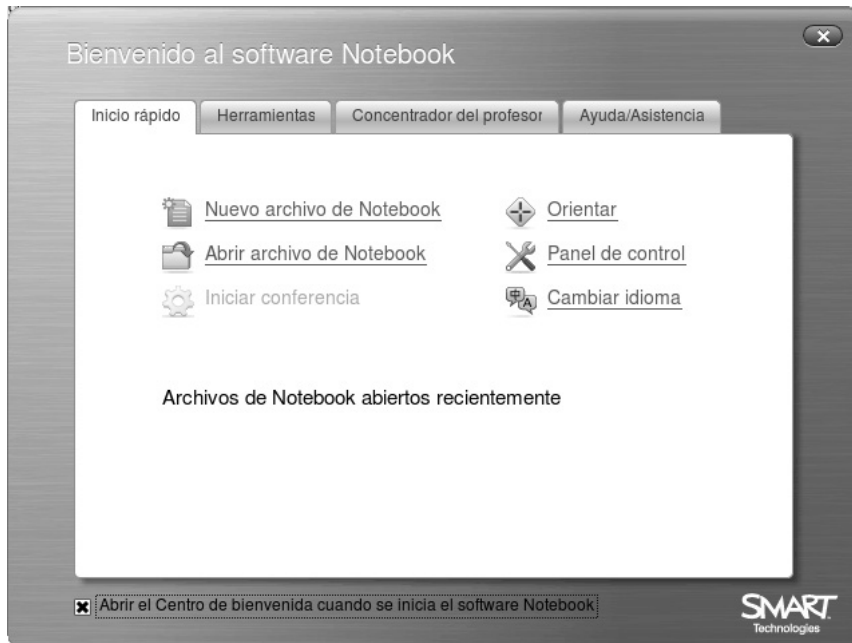
Para iniciar la función Orientar, presione y mantenga presionados el botón Teclado y el botón derecho del ratón al mismo tiempo hasta que aparezca la pantalla Orientación.



*Pantalla Orientación*

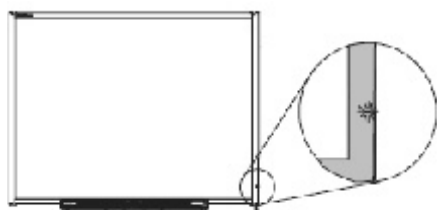
## Botón Ayuda

Si la bandeja de rotuladores tiene un botón de ayuda, presiónelo para abrir el cuadro de diálogo *Ayuda y asistencia para la pizarra digital interactiva SMART Board*. El cuadro de diálogo ofrece acceso de un toque a información que le ayudará a responder a casi todas las preguntas relacionadas con su producto SMART.



## Luz indicadora

Su pizarra digital interactiva SMART Board incluye una luz indicadora que informa del estado de la pizarra digital interactiva.



Color de la luz indicadora	Estado
Apagada	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pizarra digital interactiva no recibe corriente eléctrica.</li> <li>Controle las conexiones del cable USB.</li> </ul>
Verde fijo	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pizarra digital interactiva se comunica sin problemas con el software SMART Board instalado en el ordenador.</li> </ul>
Verde parpadeante	<ul style="list-style-type: none"> <li>El controlador de SMART Board no está instalado. O bien, si lo está, no está funcionando. Verifique que el controlador esté instalado; si no lo está, instálelo.</li> <li>Si la luz indicadora continúa parpadeando en verde, es posible que deba comunicarse con el representante de servicio técnico.</li> </ul>
Rojo fijo	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pizarra digital interactiva recibe energía pero no se comunica con el ordenador.</li> <li>Durante el encendido inicial o el reinicio, podrá observar que la luz indicadora se encenderá de color rojo por un momento.</li> <li>Este <i>corto período</i> de iluminación en rojo es normal.</li> </ul>
Ámbar parpadeante	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sucede únicamente cuando se actualiza el firmware con el asistente de actualización del firmware de SMART.</li> <li>Esto es normal.</li> </ul>
Ámbar fijo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hay algún problema.</li> <li>Desconecte y vuelva a conectar el cable USB en el extremo de la pizarra digital interactiva para restaurar la pizarra.</li> </ul>

## Escribir notas

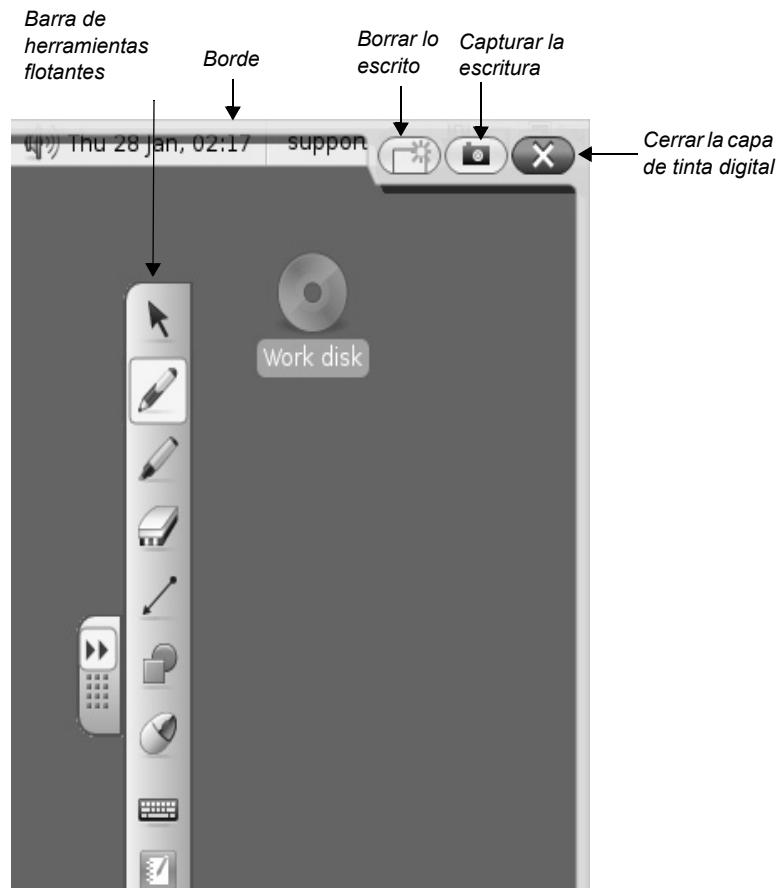
Escriba notas o dibuje retirando una herramienta de rotulador de la bandeja de rotuladores y escribiendo sobre la superficie de la pizarra digital interactiva.

## Capa de tinta digital



Cuando retira una herramienta de rotulador de la bandeja de rotuladores, aparece un borde alrededor del escritorio y también la barra de herramientas flotantes. Si la barra de herramientas no aparece de inmediato, presione el icono de SMART Board™ que se encuentra en el área de notificación de Windows en la parte inferior derecha de la pantalla. Elija **Mostrar herramientas flotantes...** en el menú.

El borde indica que la capa de tinta digital está activa y que puede escribir en el escritorio como lo haría sobre una lámina transparente. La capa de tinta digital y su borde visible permanecen en su lugar hasta que se vuelvan a colocar en la bandeja de rotuladores todas las herramientas de rotuladores y se toque la pizarra.



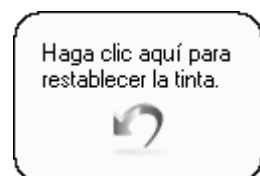
El primer toque en la pizarra, después de haber vuelto a colocar todas las herramientas de rotulador en la bandeja, abrirá un menú con opciones para capturar la escritura. Si desea ocultar este menú en el futuro, haga clic en **Configuración de capas de tinta** y seleccione la casilla de verificación **Cerrar capa de tinta con puntero**.

Ahorrar tinta
Ahorrar tinta siempre
Configuración de capas de tinta...
Borrar tinta
<b>Cerrar capa de tinta</b>

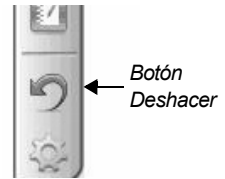
Para guardar una imagen de la pantalla en la que estuvo escribiendo en una nueva página de Notebook, elija **Ahorrar tinta**. Para borrar la escritura conservando la capa de tinta digital, seleccione **Borrar tinta**. Para eliminar la capa de tinta digital y borrar lo escrito, elija **Cerrar capa de tinta**.

## Restaurar notas y dibujos

Si por accidente borra lo escrito en tinta digital, podrá restaurar sus notas y dibujos presionando el icono **Haga clic aquí para restablecer la tinta**, situado en la parte inferior derecha de la pantalla. Puede usar el botón **Capturar escritura** para guardar las notas.

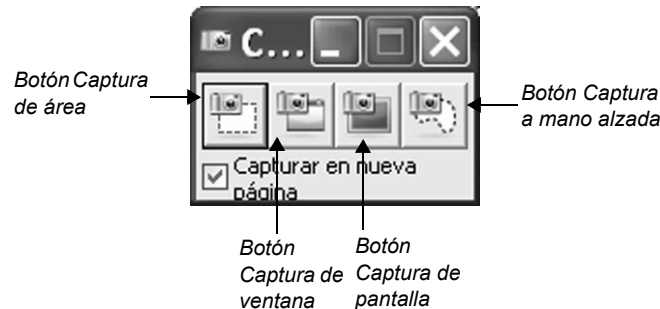


Si no aparece el mensaje **Haga clic aquí para restablecer la tinta** o desaparece antes de que pueda hacer clic, presione el botón **Deshacer** en la barra de herramientas flotantes para restaurar sus notas y dibujos.



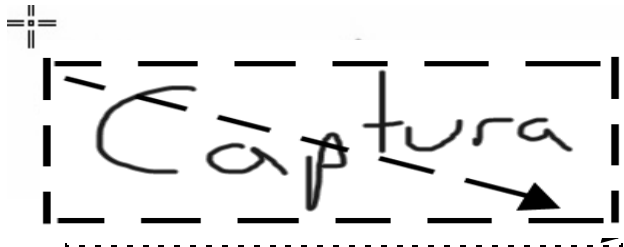
## Funciones avanzadas: capturar notas y dibujos

Si desea capturar un área específica de la pantalla, presione el icono de SMART Board que se encuentra en el área de notificación de Windows en la parte inferior derecha de la pantalla. Elija **Otras herramientas de SMART > Barra de herramientas de captura de pantalla...** en el menú para iniciar la barra de herramientas de captura de pantalla.



Para capturar un área del escritorio, siga estos pasos:

- 1 Presione el botón **Captura de área** en la barra de herramientas flotantes. Aparecerá la herramienta Captura de área.
- 2 Presione una de las esquinas del área que desea capturar y, sin dejar de presionar, arrastre el cuadro de selección hasta rodear el área por completo.
- 3 Deje de presionar y su selección será capturada como un gráfico en el software SMART Notebook. Si el software SMART Notebook no está abierto, se abrirá automáticamente al capturar una porción de la pantalla. Guarde el archivo de Notebook seleccionando **Archivo > Guardar**.





### Preguntas de repaso: Pasos preliminares

**1** Nombre los tres componentes necesarios para el funcionamiento de la pizarra digital interactiva SMART Board.

**2** ¿Cómo sabe que la pizarra digital interactiva está lista para ser usada?

**3** Marque con un círculo el botón de la bandeja de rotuladores que abre el teclado en pantalla.



**4** Describa una forma de iniciar el procedimiento de orientación.

**5** ¿Como se hace clic con el botón derecho en la pizarra digital interactiva?

**6** Nombre dos maneras de restaurar la escritura borrada una vez que se ha cerrado la capa de tinta digital.

## Respuestas de repaso: Pasos preliminares

- 1 Nombre los tres componentes necesarios para el funcionamiento de la pizarra digital interactiva SMART Board.

Pizarra digital interactiva  
Ordenador  
Proyector

- 2 ¿Cómo sabe que la pizarra digital interactiva está lista para ser usada?

La luz indicadora está encendida de forma constante en color verde.

- 3 Marque con un círculo el botón de la bandeja de rotuladores que abre el teclado en pantalla.



- 4 Describa una forma de iniciar el procedimiento de orientación.

Presionar y mantener presionado el botón Teclado y el botón derecho del ratón de la bandeja de rotuladores simultáneamente.

- 5 ¿Como se hace clic con el botón derecho en la pizarra digital interactiva?

Se presiona el botón derecho del ratón en la bandeja de rotuladores para que el próximo toque en la pizarra digital interactiva sea interpretado como un clic del botón derecho.



- 6 Nombre dos maneras de restaurar la escritura borrada una vez que se ha cerrado la capa de tinta digital.

Presionar el botón Deshacer en la barra de herramientas flotantes.  
Presionar el icono **Haga clic aquí para restablecer la tinta** en la parte inferior derecha de la pantalla.



## Ejercicios prácticos: Funciones básicas

Su escuela o empresa acaba de trasladar una de sus pizarras digitales interactivas SMART Board a otra sala porque la anterior no disponía de acceso a Internet. Usted será la primera persona en usar la pizarra en el nuevo entorno y tendrá que enseñarles a los demás cómo usarla con Internet.

Con la experiencia, ha aprendido que al trasladar un dispositivo tecnológico, siempre es una buena idea probarlo antes de usarlo. El ordenador, la pizarra digital interactiva y el proyector parecen funcionar correctamente una vez encendidos. Sin embargo, cuando hace doble clic en el icono del navegador de Internet en el escritorio, el cursor está un poco desplazado respecto de la posición de su dedo en la pantalla.

### Orientación de la pizarra digital interactiva SMART Board

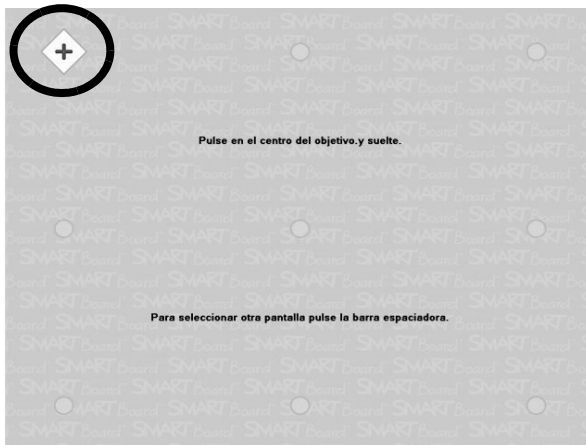
Usted recuerda que cuando se traslada el proyector o la pizarra digital interactiva a otro lugar, es necesario orientar la pizarra. Esta acción le indicará al ordenador donde se verá la imagen del escritorio en la superficie de la pizarra digital interactiva.

- 1 Para orientar la pizarra digital interactiva, presione y mantenga presionados el botón **Teclado** y el botón **derecho del ratón** al mismo tiempo hasta que aparezca la pantalla Orientación.



*Botones de la bandeja de rotuladores*

- 2 Comience el procedimiento de orientación en la esquina superior izquierda de la pantalla Orientación. Presione firmemente con el dedo o la herramienta de rotulador el centro de cada cruz en el orden que indica el gráfico de color blanco con forma de rombo.



*Pantalla Orientación*

**NOTA:** el punto se registra cuando usted retira el dedo, no cuando toca la pantalla de Orientación.

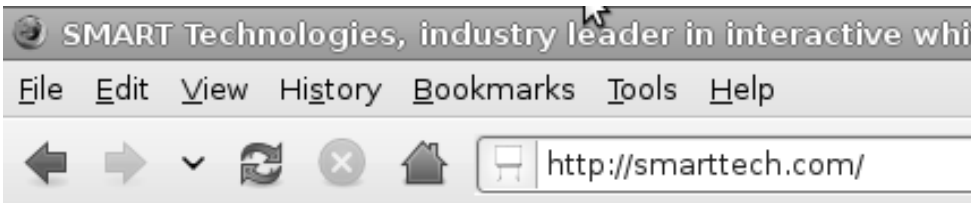
## Pruebas de las funciones básicas

Es conveniente probar las funciones básicas de la pizarra digital interactiva para asegurarse de que todas las aplicaciones que va a usar para la clase o la presentación funcionan correctamente.

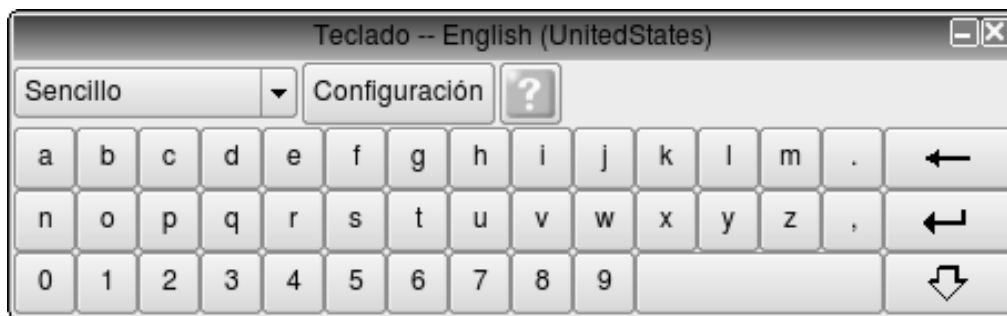
- 1 Con el dedo presione dos veces en el icono del navegador de Internet (p. ej., Internet Explorer®) para iniciar la conexión a Internet.
- 2 Presione el botón **Teclado en pantalla** en la bandeja de rotuladores.



- 3 Presione una vez en la barra de dirección del navegador de Internet para seleccionar la dirección del sitio web.



- 4 Utilizando el teclado en pantalla, escriba *www.google.com*.

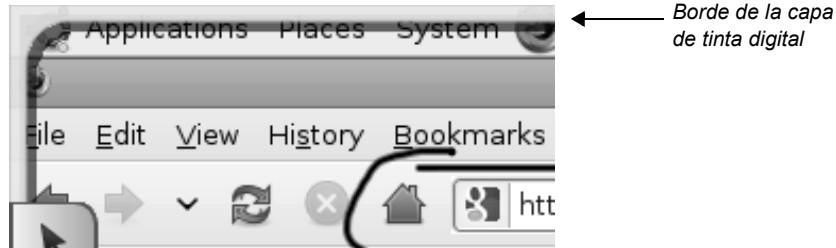


**NOTA:** el teclado en pantalla es un punto de contacto único. No se puede usar el teclado en pantalla y escribir con el dedo a la vez.

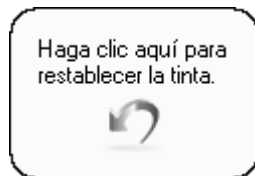
- 5 Presione el botón **Ir a** que se encuentra junto a la barra de direcciones del navegador de Internet.



- 6 Tome una herramienta de rotulador de la bandeja. Aparecerá la capa de tinta digital, como lo denota el borde visible que rodea el escritorio. Este borde indica que se puede escribir en el escritorio y permanece en su sitio hasta que se cierre o se navegue a otra aplicación.



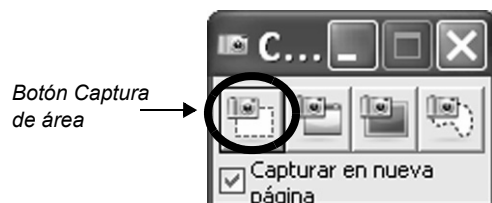
- 7 Con una herramienta de rotulador trace un círculo alrededor del botón Atrás del navegador.
- 8 Vuelva a colocar la herramienta de rotulador en la bandeja y toque una vez la pizarra digital interactiva. Elija **Borrar tinta** del menú para borrar la tinta. Presione el icono **Haga clic aquí para restablecer la tinta** en la parte inferior derecha de la pantalla para que vuelva a aparecer el círculo.



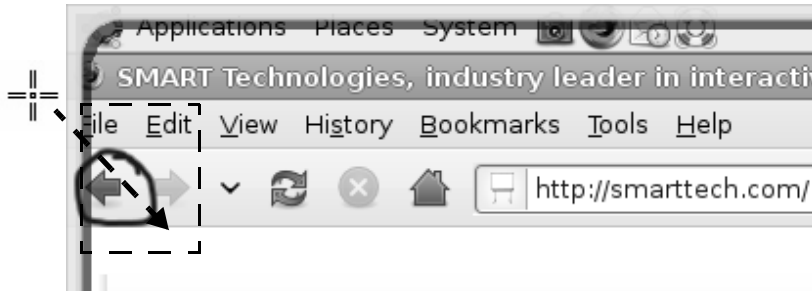
Usted ha confirmado que puede borrar las notas tocando la pizarra digital interactiva para luego restaurarlas presionando el icono **Haga clic aquí para restablecer la tinta**.

- 9 Para asegurarse de que podrá capturar y guardar información importante para futuras clases o presentaciones, inicie la barra de herramientas de Captura de pantalla presionando el icono de SMART Board que se encuentra en el área de notificación de Windows en la parte inferior derecha de la pantalla. Elija **Otras herramientas de SMART... > Barra de herramientas de captura de pantalla...** en el menú.

- 10 Presione el botón **Captura de área**.



- 11 Presione la pizarra digital interactiva y, sin dejar de presionar, arrastre el cuadro de selección con el dedo para delinear el círculo alrededor del botón Atrás del navegador. Deje de presionar la pizarra para capturar la imagen en el software SMART Notebook.



**NOTA:** el software SMART Notebook se abrirá automáticamente y sus notas y el fondo se guardarán en una página nueva de Notebook.

- 12 Borre el círculo que rodea el botón Atrás del navegador.
- 13 Seleccione el archivo no guardado de Notebook desde la barra de tareas para ver la imagen capturada en el software SMART Notebook. Seleccione **Archivo > Guardar** para guardar sus notas y consultarlas en el futuro.



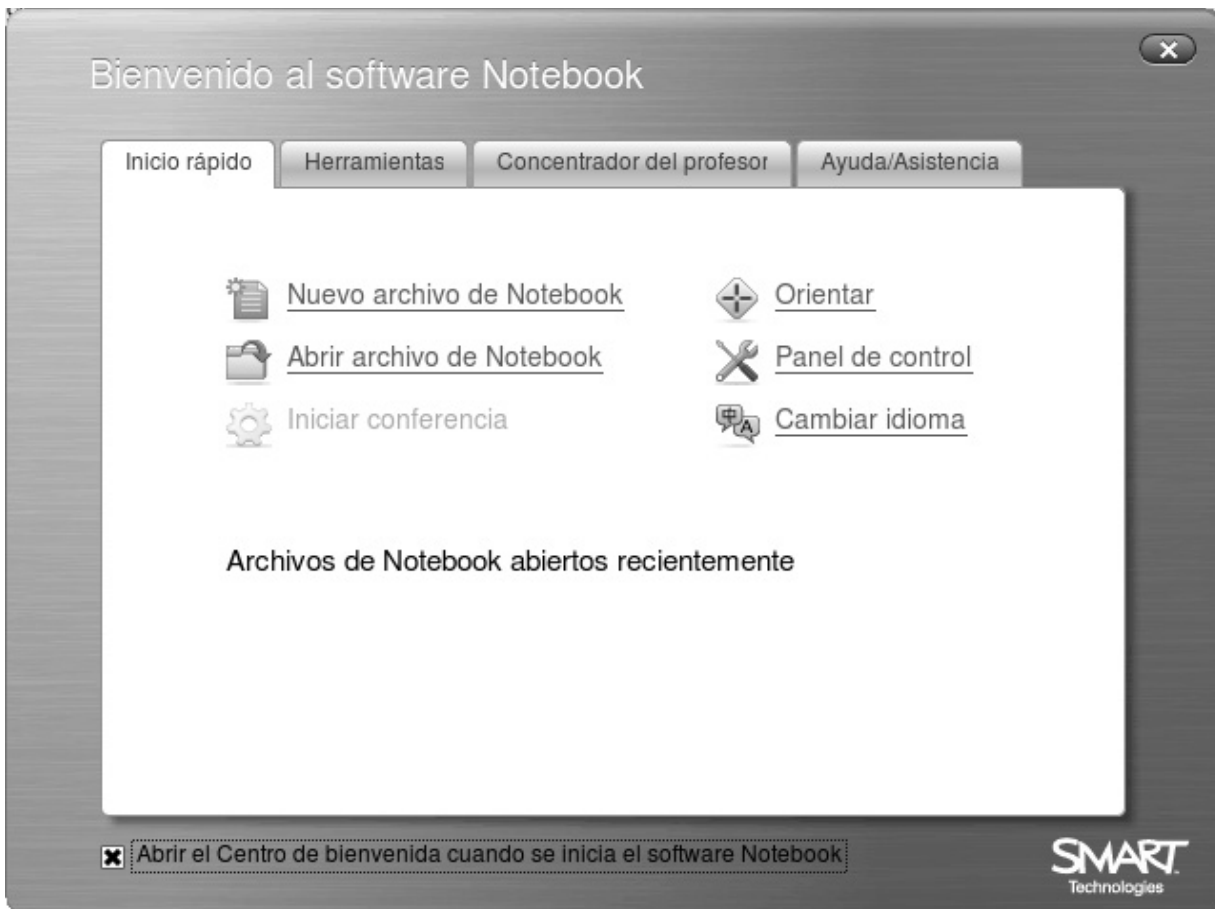
# Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook

## ¿Qué es el software SMART Notebook?

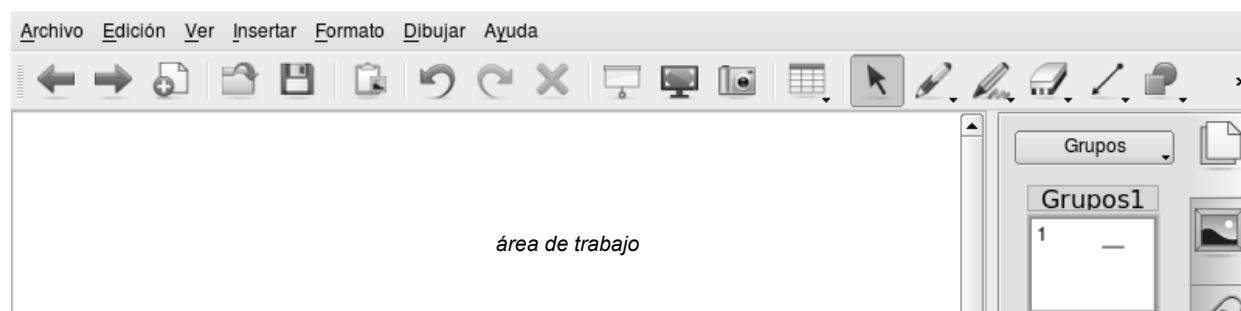
El software SMART Notebook es el software de la pizarra digital interactiva SMART Board. Úselo en el aula para crear actividades lectivas interesantes e interactivas.

## Uso del software SMART Notebook por primera vez

Para iniciar el software Notebook, haga doble clic en el icono de SMART Notebook en el escritorio. O bien haga clic en el botón **Inicio** en la parte inferior izquierda de la pantalla y seleccione **Programas > Software de SMART Board > SMART Notebook**. Aparecerá la pantalla de *Bienvenida al Software Notebook*.



Cuando haga clic en *Nuevo archivo de Notebook*, se abrirá un archivo nuevo. Todos los archivos nuevos de SMART Notebook contienen un área de trabajo que se puede llenar con objetos. Se pueden agregar notas manuscritas, texto ingresado mediante el teclado, imágenes prediseñadas y archivos Flash® en un archivo de SMART Notebook. Una función clave del software SMART Notebook es la posibilidad de agregar tantas páginas como necesite para capturar o mostrar información.



## Barra de menús del software SMART Notebook

La barra de menús del software SMART Notebook permite acceder a muchas de las mismas herramientas y funciones de la barra de herramientas de SMART Notebook y a algunas otras. Haga clic en el elemento de menú al que desea acceder.



Elemento de menú	Funciones
<u>A</u> rchivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir un archivo nuevo o existente.</li> <li>• Guardar un archivo.</li> <li>• Guardar como: guardar un archivo por primera vez, guardar un archivo con un nombre nuevo o guardar el archivo en un nuevo lugar.</li> <li>• Guardar la página actual como un elemento de la Galería.</li> <li>• Importar una variedad de formatos de archivo.</li> <li>• Exportar contenido en una variedad de formatos de archivo.</li> <li>• Imprimir archivos o modificar los ajustes de impresión.</li> <li>• Enviar un archivo a un destinatario de correo como archivo de Notebook o PDF.</li> <li>• Guardados temporizados: seleccionar con qué frecuencia se desea guardar automáticamente los archivos (se recomienda definir esta opción en 15 minutos).</li> <li>• Ver una lista de los archivos recientemente abiertos.</li> </ul>
<u>E</u> dición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deshacer o rehacer acciones anteriores.</li> <li>• Duplicar, cortar, copiar, pegar o borrar objetos seleccionados o todos los objetos de la página.</li> <li>• Editar un objeto de texto</li> <li>• Seleccionar todos los objetos no bloqueados o todos los objetos bloqueados de la página.</li> <li>• Borrar o eliminar la página actual.</li> </ul>
<u>V</u> er	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar la vista actual de la pestaña lateral (Clasificador de páginas, Galería, Adjuntos).</li> <li>• Ir a la página anterior o a la siguiente.</li> <li>• Abrir la herramienta Captura de pantalla o Sombra de pantalla.</li> <li>• Ocultar la barra de desplazamiento lateral.</li> <li>• Personalizar la barra de herramientas.</li> <li>• Cambiar la vista a pantalla completa.</li> <li>• Agrandar o reducir la vista del contenido de la página.</li> <li>• Mostrar todos los vínculos.</li> <li>• Seleccionar el idioma en que se visualiza el software SMART Notebook.</li> </ul>

Elemento de menú	Funciones
<u>I</u> nsertar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agregar una página en blanco, una imagen, un archivo gráfico, un archivo Flash, un archivo de video Flash o un elemento de la Galería. Agregar un vínculo, un archivo de sonido o una tabla.</li> </ul>
<u>F</u> ormato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar los estilos de fuente (negrita, subrayado, cursiva).</li> <li>• Definir las propiedades del objeto (color, ancho de línea, estilo de línea, relleno, transparencia).</li> <li>• Bloquear las propiedades del objeto y su posición.</li> <li>• Duplicar infinitamente un objeto seleccionado.</li> <li>• Cambiar el color de fondo de una página.</li> <li>• Crear o definir temas de página.</li> </ul>
<u>D</u> ibujar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupar, desagrupar, voltear u ordenar objetos.</li> <li>• Seleccionar objetos.</li> <li>• Acceder a las herramientas de Rotulador, Rotulador creativo y Borrador.</li> <li>• Crear formas y líneas de texto.</li> <li>• Seleccionar la herramienta de relleno.</li> <li>• Seleccionar un estilo, tamaño y color de fuente predeterminados.</li> </ul>
<u>A</u> yuda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceder al archivo de ayuda del software SMART Notebook.</li> <li>• Buscar actualizaciones de software.</li> <li>• Participar en el Programa de experiencia del cliente.</li> <li>• Acceder a información sobre el software SMART Notebook.</li> </ul>

**SUGERENCIA:** para acceder a los menús desplegables de la barra de menús del software SMART Notebook, también puede presionar la tecla *Alt* o *Ctrl* y la letra subrayada del elemento de menú (p. ej., para abrir el menú Edición presione *Alt* + e y para el menú Guardar, *Ctrl* + s).



## Barra de herramientas del software SMART Notebook

La barra de herramientas del software SMART Notebook le permite acceder a diversas herramientas que le ayudan a trabajar con su archivo de Notebook. De forma predeterminada, la barra de herramientas aparece en la parte superior de la página de SMART Notebook.



Botón	Use esta herramienta para	Botón	Use esta herramienta para
	Ver la página anterior de SMART Notebook.		Insertar una tabla.
	Ver la página siguiente de SMART Notebook.		Seleccionar cualquier objeto de la página con el dedo o con el ratón.
	Insertar una página de SMART Notebook en blanco directamente después de la página activa.		Escribir o dibujar en la página de SMART Notebook con la herramienta de rotulador.
	Abrir un archivo de SMART Notebook existente.		Escribir o dibujar en la página de SMART Notebook con la herramienta Rotulador creativo.
	Guardar su archivo de SMART Notebook.		Borrar la tinta digital de una página de SMART Notebook.
	Pegar el o los objetos copiados en un archivo de SMART Notebook.		Trazar una línea.
	Deshacer la última acción.		Dibujar una figura.
	Rehacer la última acción.		Dibujar una figura en la página de SMART Notebook con la herramienta Rotulador de reconocimiento de formas.
	Borrar un objeto seleccionado.		Usar el Rotulador mágico para las funciones de zoom y de reflector o escribir con tinta evanescente.
	Mostrar u ocultar la Sombra de pantalla de la página de SMART Notebook actual.		Usar el efecto de relleno actual para rellenar un objeto.
	Abrir la vista de pantalla completa.		Crear un cuadro para ingresar texto.
	Iniciar la visualización de página doble.		Modificar las propiedades de un objeto seleccionado.
	Abrir la barra de herramientas de captura de pantalla.		Mover la barra de herramientas al pie de la página de SMART Notebook.
	Activar SMART Document Camera.		

De forma predeterminada, la barra de herramientas aparece en la parte superior de la página de SMART Notebook. Si lo prefiere, tal vez le resulte más práctico mover la barra de herramientas al pie de la página. Para hacerlo, presione en la flecha vertical de dos puntas que se encuentra en el extremo derecho de la barra.

Herramienta para  
mover la barra de  
herramientas



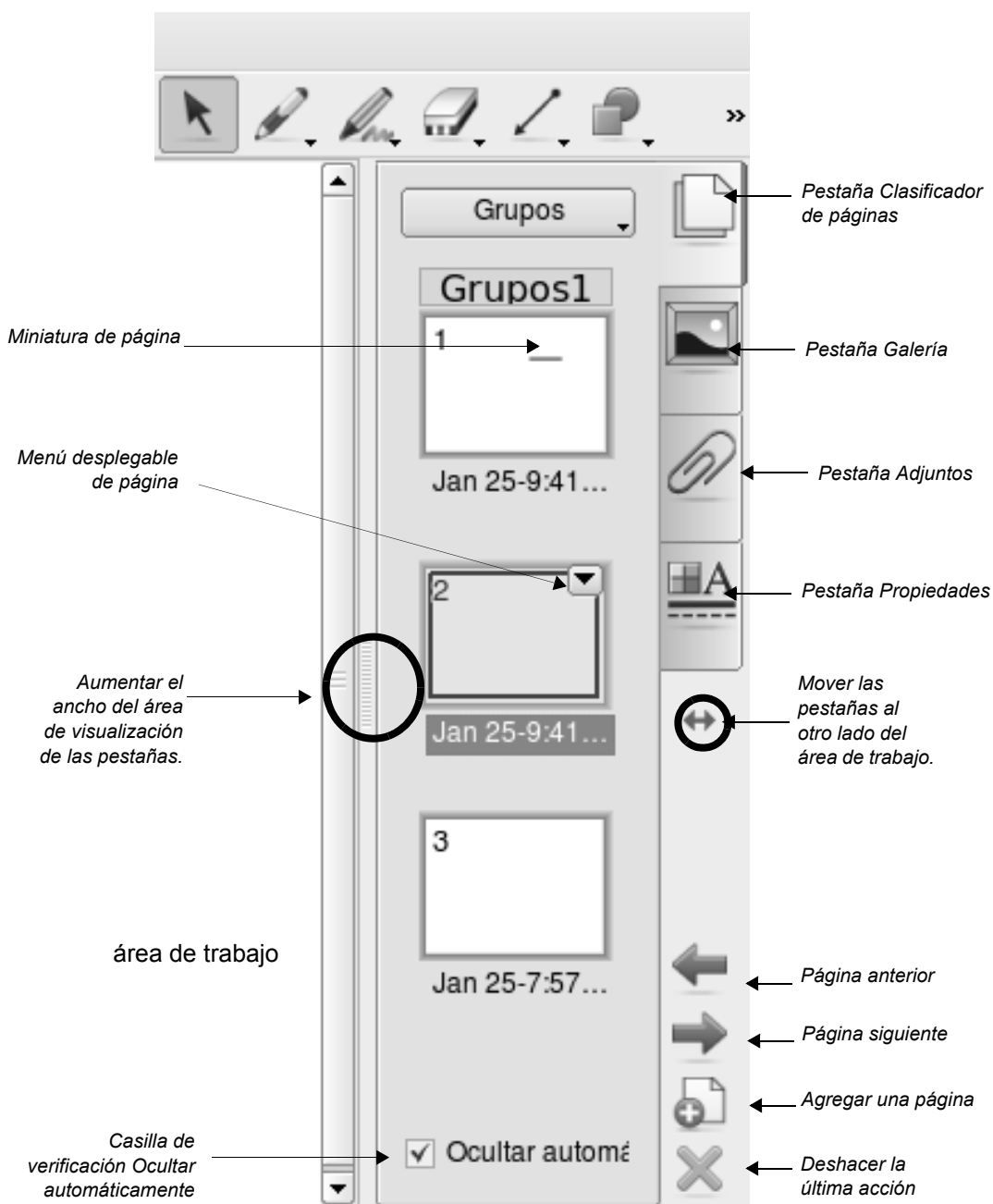
## Más opciones de la barra de herramientas

Cuando haga clic en algunos botones de la barra de herramientas, se le presentarán más opciones para crear objetos de SMART Notebook.



## Pestañas laterales

Hay cuatro pestañas laterales en la interfaz de SMART Notebook, que se muestran a continuación sobre el lado derecho del área de trabajo. Haga clic en la flecha horizontal de dos puntas para mover las pestañas de un lado a otro del área de trabajo. Puede ocultar las pestañas laterales cuando haya terminado de usarlas seleccionando la casilla de verificación **Ocultar automáticamente**.



Haga clic en la pestaña **Clasificador de páginas** para ver una imagen en miniatura de cada página del archivo de SMART Notebook, navegar a otra página o reordenar las páginas.

Presione la pestaña **Galería** para acceder a las colecciones de páginas personalizadas, imágenes prediseñadas, animaciones y videos Flash que puede agregar a su archivo de SMART Notebook.

Haga clic en la pestaña **Adjuntos** para agregar al archivo hipervínculos o adjuntos desde otras aplicaciones de software.

Haga clic en la pestaña **Propiedades** para dar formato a figuras, objetos y texto.

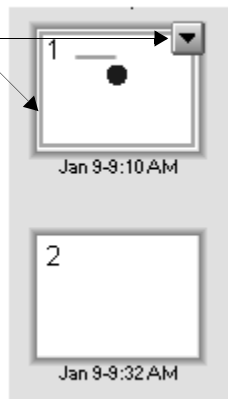
## Pestaña Clasificador de páginas

Haga clic en la pestaña **Clasificador de páginas** para ver miniaturas de todas las páginas del archivo de SMART Notebook.



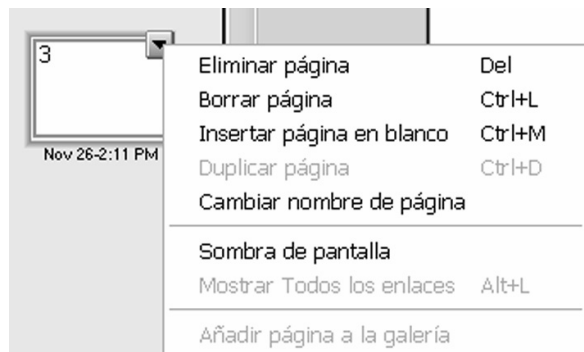
La página activa se distingue por un segundo borde que rodea a la imagen en miniatura y un menú desplegable. Si hace clic en otra páginas en el área de la pestaña Clasificador de páginas, esa página será la activa y su contenido se verá en el área de trabajo. Para cambiar el orden de las páginas, arrastre y suelte la miniatura de la página en su nueva ubicación.

*La página activa  
presenta un  
segundo borde.*



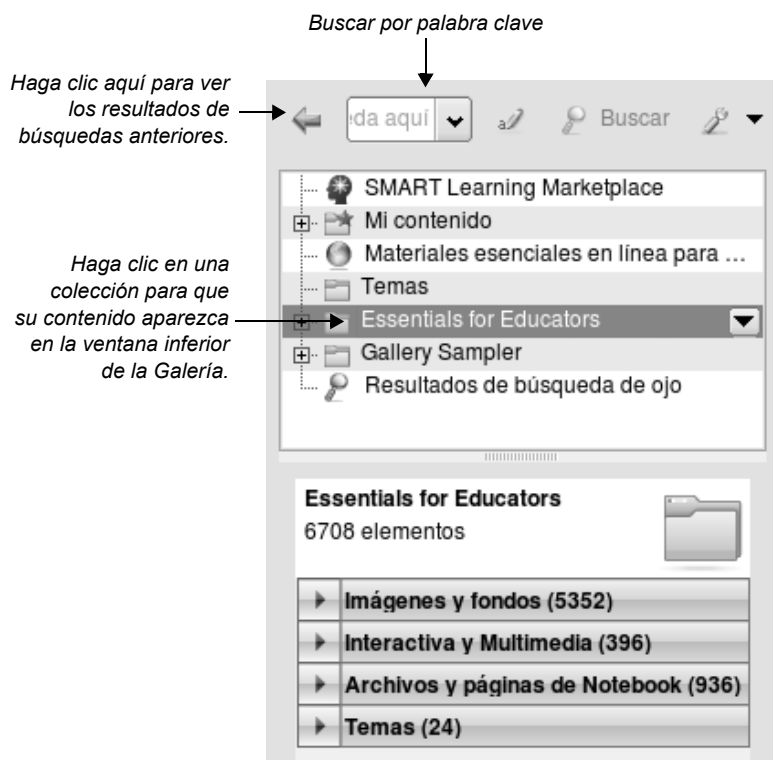
## Menú desplegable de Clasificador de página

Si hace clic en el menú desplegable de la página activa, se le presentarán ocho opciones.



## Pestaña Galería

La Galería del software SMART Notebook le ayuda a crear y dictar clases rápidamente con abundantes detalles gráficos. Miles de imágenes, páginas, videos, archivos Flash y archivos de SMART Notebook completos están organizados en colecciones en las que se pueden realizar búsquedas que le brindan la oportunidad de crear clases atractivas que podrá usar una y otra vez.

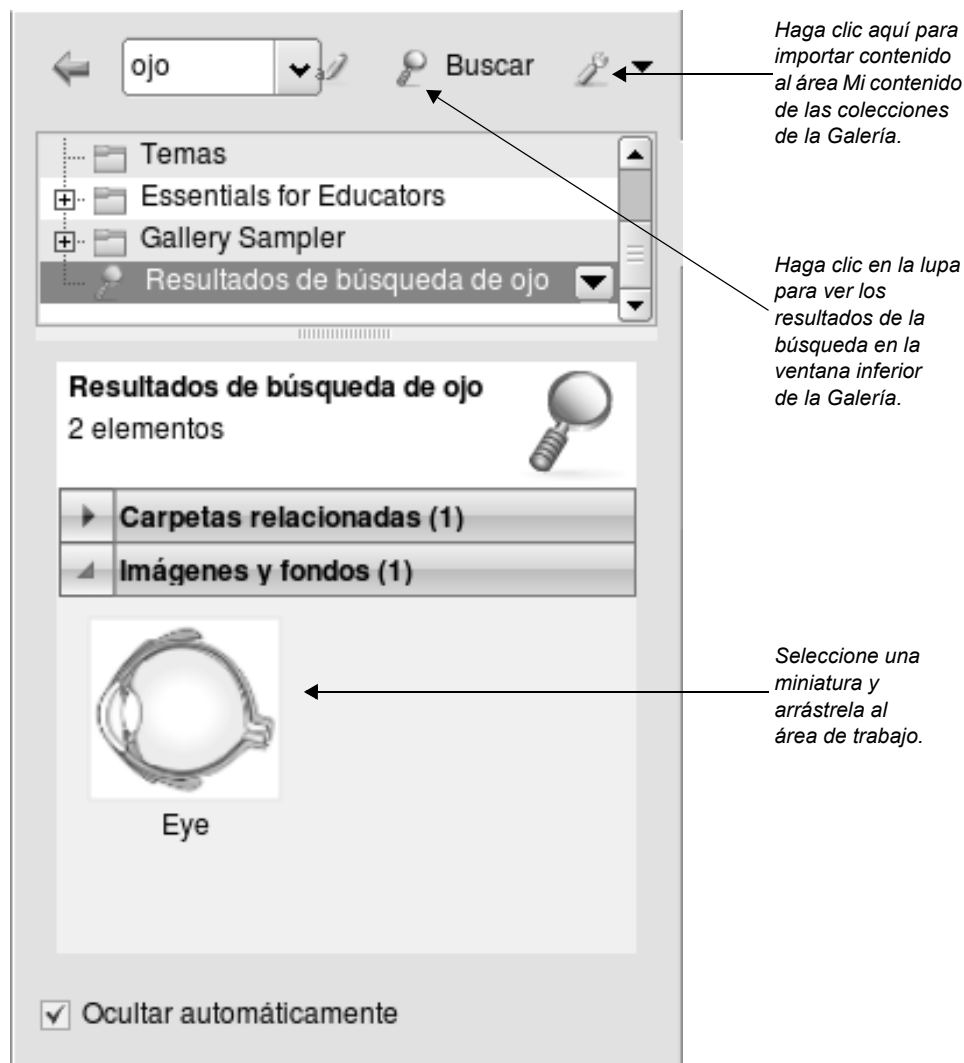


## Búsqueda de contenido de la Galería

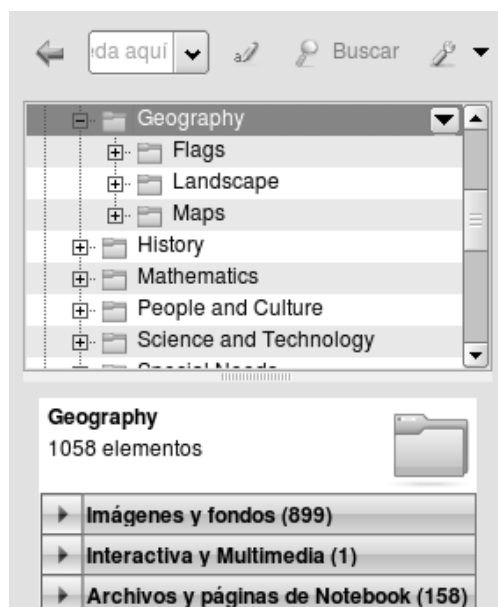
Existen dos maneras de buscar contenido en la Galería. El campo de búsqueda que se encuentra en la parte superior de la pestaña Galería permite realizar búsquedas por palabra clave, como si fuera un motor de búsqueda de Internet. Luego, usted puede recorrer las colecciones de la Galería seleccionando una carpeta.

Para buscar objetos en la Galería mediante el campo de búsqueda, siga estos pasos:

- 1 Haga clic dentro del campo de búsqueda.
- 2 Escriba una palabra clave relacionada con el tipo de objeto que se dispone a buscar.
- 3 Haga clic en el botón Buscar para mostrar los resultados.



Como alternativa, puede buscar en colecciones individuales en caso de que busque todos los objetos relacionados con un tema general, como por ejemplo, *Geografía*.



**SUGERENCIA:** busque términos en singular y no en plural para obtener mejores resultados.

## Objetos de la Galería

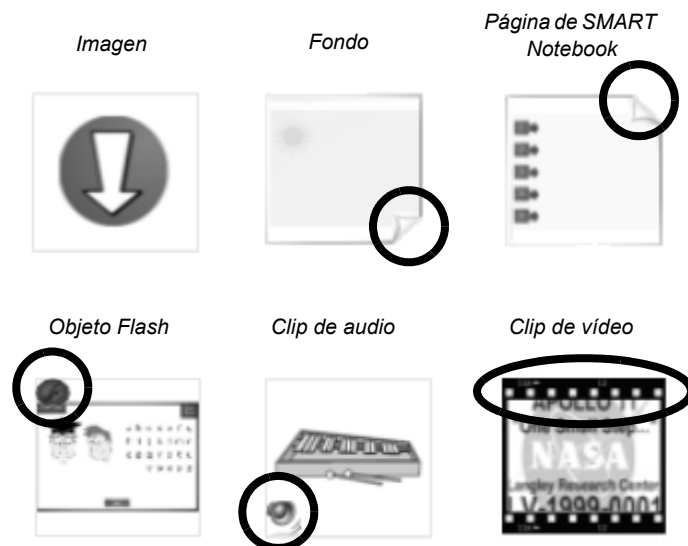
Los objetos están organizados en el área inferior de la Galería en las siguientes categorías: Imágenes y fondos, Interactiva y multimedia, Archivos y páginas de SMART Notebook y Carpetas relacionadas.

Haga doble clic en una miniatura de carpeta en el área **Carpetas relacionadas** para mostrar todos los objetos de esa carpeta.

**Imágenes y fondos** contiene fondos y objetos como gráficos, fotografías o texto. Puede arrastrar un objeto al área de trabajo para usarlo como parte de una clase o para modificar sus propiedades. Arrastre un fondo a SMART Notebook para cambiar el color y el diseño de la página. Los fondos se identifican por el borde plegado en la esquina derecha inferior y siempre se insertarán detrás de todos los objetos que ya se encuentren en la página de SMART Notebook.

La categoría **Interactiva y multimedia** contiene objetos Flash, archivos de video y objetos con sonido adjunto. Los objetos de esta carpeta se usan para agregar contenido con muchos recursos multimedia a una clase o presentación.

En las secciones **Archivos y páginas de Notebook** de la Galería encontrará más archivos y páginas. Las miniaturas de página de SMART Notebook se distinguen por el borde plegado en la esquina superior derecha. Los archivos de SMART Notebook se pueden distinguir por el anillado que aparece a la izquierda de las imágenes en miniatura. Si arrastra una página o un archivo de SMART Notebook al área de trabajo se insertará un página nueva o una serie de páginas directamente a continuación de la página activa.





## Mi contenido

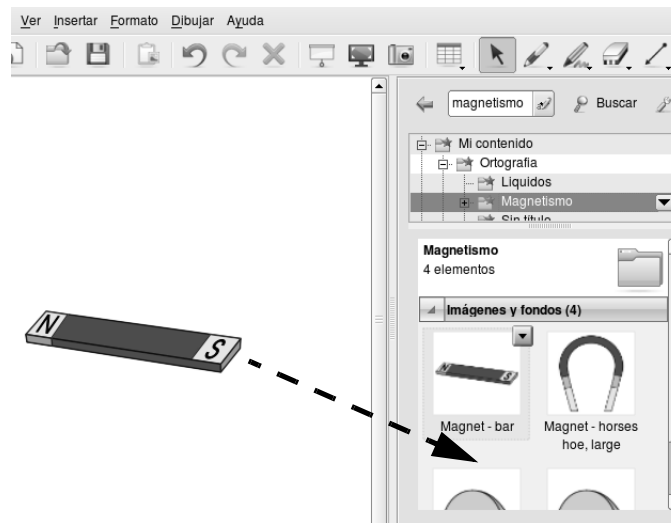
El área Mi contenido es una colección especial de la Galería reservada específicamente para objetos que usted ha importado, capturado o creado. Es un buen lugar para guardar objetos que utilizará en diversas presentaciones. Para agregar un elemento al área Mi contenido, arrástrelo desde el área de trabajo al área Mi contenido.

Si usa cierto diseño de página con frecuencia, puede guardar una página de SMART Notebook como miniatura en el área Mi contenido. Todos los objetos asociados con la página guardada conservan sus propiedades. Para volver a usar una página guardada, arrastre su miniatura del área Mi contenido al área de trabajo.

Usted puede guardar un archivo de SMART Notebook entero en el área Mi contenido. Puede hacerlo si desea usar una presentación varias veces. Para abrir un archivo de SMART Notebook desde el área Mi contenido de la Galería, arrástrelo al área de trabajo.

Para importar otros archivos de SMART Notebook desde el ordenador, siga estos pasos:

- 1 Haga clic en **Mi contenido** y en la flecha del menú desplegable de página.
- 2 En el menú desplegable, haga clic en **Agregar a Mi contenido** para abrir el cuadro de diálogo *Agregar a mi contenido*.
- 3 Busque el archivo que desea agregar.
- 4 Haga clic en el archivo que desea agregar.
- 5 Haga clic en el botón **Abrir**.



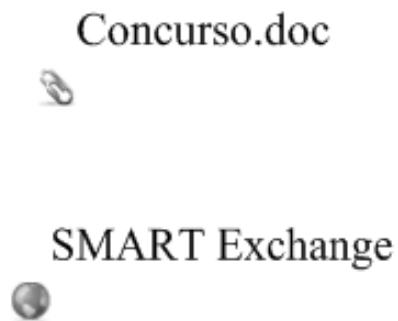
Su archivo aparecerá como una miniatura en el área Mi contenido de la Galería.

## Pestaña Adjuntos

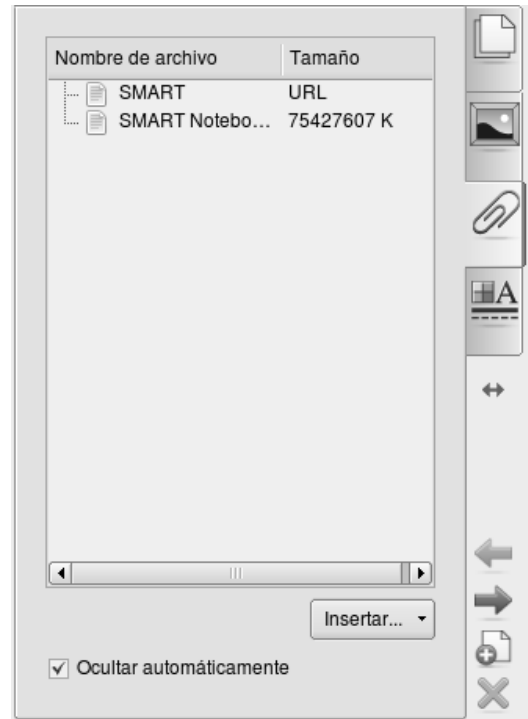
Logre una mayor cohesión entre sus clases y presentaciones. La pestaña Adjuntos permite establecer vínculos con documentos, software y páginas web de referencia directamente desde el archivo del software SMART Notebook. La pestaña Adjuntos también es una buena forma de guardar documentos o sitios web en su presentación de SMART Notebook que tal vez quiera usar en su clase.



Para insertar una copia de un archivo, haga clic en el botón **Insertar** en la parte inferior de la pestaña Adjuntos, seleccione **Insertar copia de archivo** y busque la ubicación del archivo. Haga clic en el archivo y en **Abrir**. Si arrastra una copia de un archivo adjunto a su página, se convertirá en un objeto con el icono de un clip en la esquina inferior izquierda.

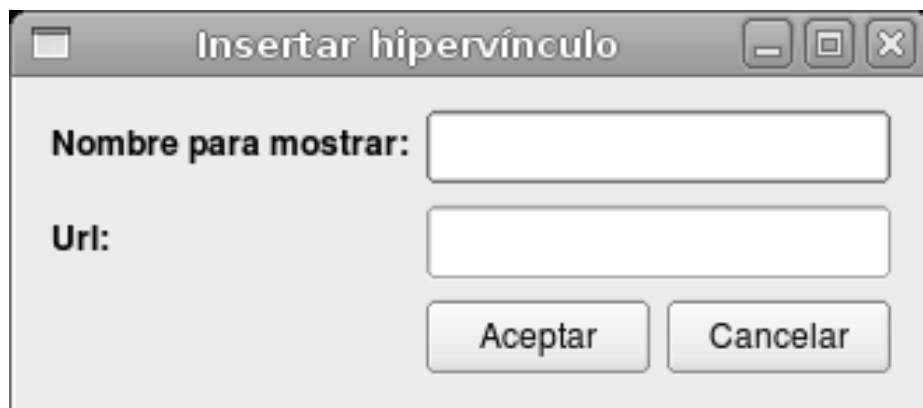


*Iconos de archivo y de hipervínculo tal como aparecen en el área de trabajo.*



Cuando tenga un archivo adjunto asociado con la presentación, el aspecto de la pestaña Adjuntos cambiará para recordarle que su adjunto se encuentra allí.

Para ingresar una dirección de Internet, haga clic en **Insertar hipervínculo**, escriba la dirección de Internet que quiere agregar y el nombre que debería aparecer en la página de SMART Notebook. Haga clic en **Aceptar**.

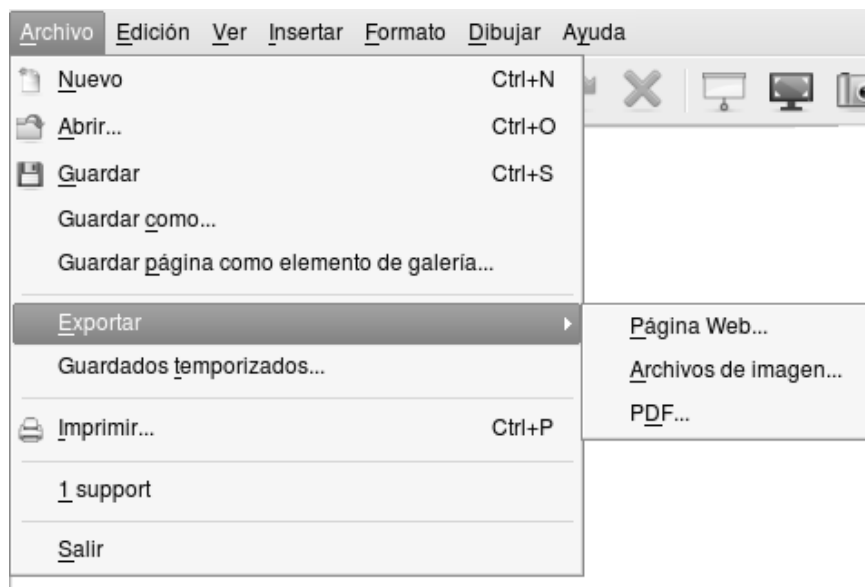


También habrá oportunidades en las que tal vez deba abrir una aplicación de software diferente, como Microsoft® Word o una hoja de cálculo de Excel® sin salir del software SMART Notebook. En esos casos, es posible que quiera insertar un acceso directo a un archivo. Estos archivos serán, por lo general, “ejecutables”, es decir que su extensión será **.exe**.

## Uso compartido de los archivos de SMART Notebook

Existen varias formas de compartir un archivo de SMART Notebook con colegas que usan el software SMART Notebook. La forma más sencilla es guardar el archivo de SMART Notebook seleccionando **Archivo > Guardar** y permitir que los demás puedan llegar a él.

También puede compartir contenido valioso seleccionando **Archivo > Exportar** y guardándolo como una página web para cualquier usuario de Internet o cualquier persona que no tenga el software SMART Notebook instalado. El contenido también se puede exportar como una serie de archivos de imagen o un archivo PDF.



## Pestaña Propiedades

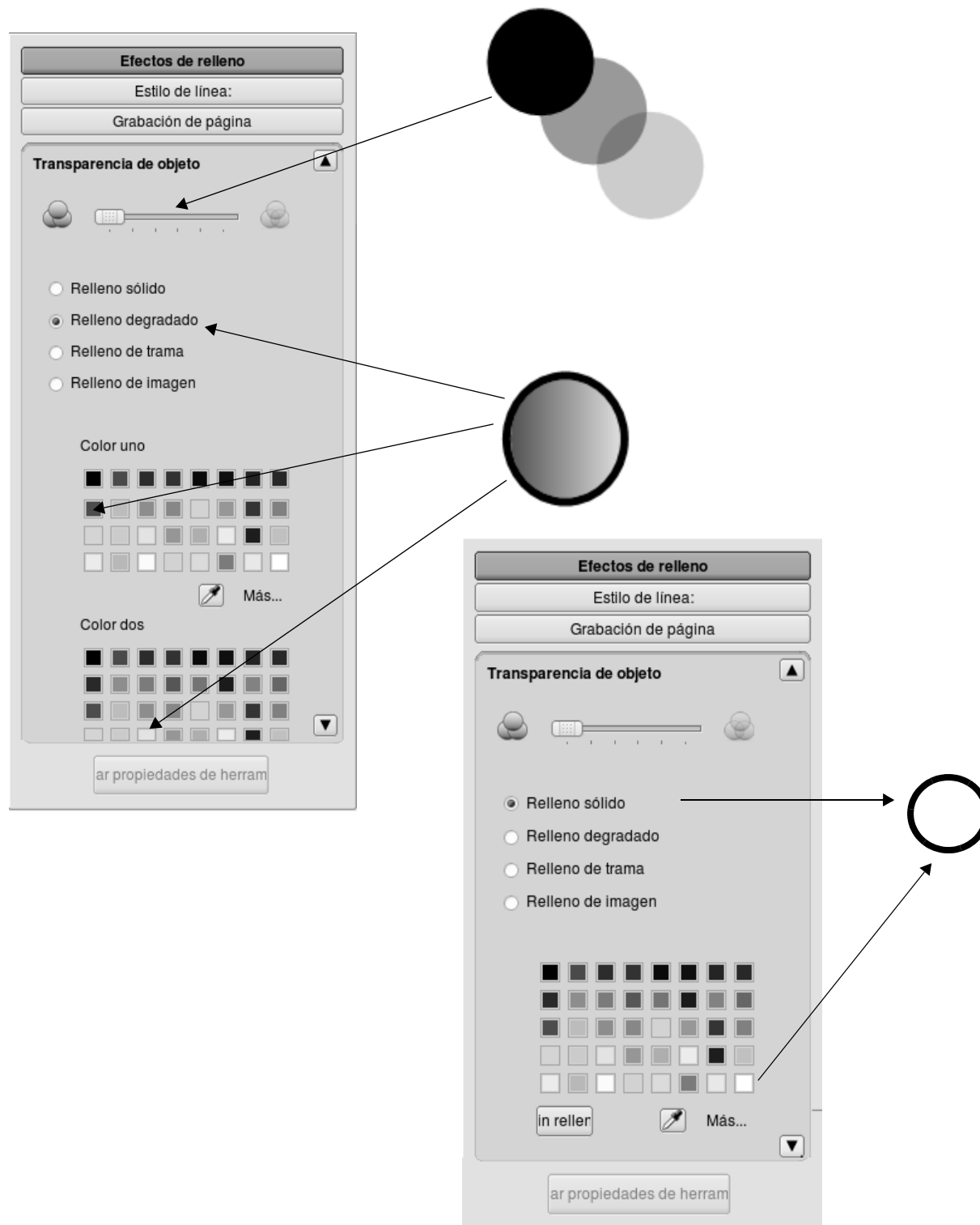
Para cambiar las características de un objeto, haga clic en la pestaña Propiedades. Las propiedades que se muestren dependerán del tipo de objeto con que se esté trabajando en ese momento. En la sección siguiente se detallan qué valores se pueden cambiar para cada propiedad.



Recuerde que para seleccionar cualquier objeto haciendo clic con el ratón, primero debe hacer clic en el botón **Seleccionar** de la barra de herramientas.

## Cambiar los efectos de relleno

Dispone de muchas opciones para cambiar el color de relleno de un objeto. A continuación se muestran dos de ellas. Se puede rellenar un objeto con un motivo o patrón, o con una imagen. También se puede cambiar la transparencia de un objeto.



## Cambiar el estilo del texto

Cuando haga clic en un objeto de texto y en la pestaña Propiedades, se presentarán varias opciones de estilo para el texto.

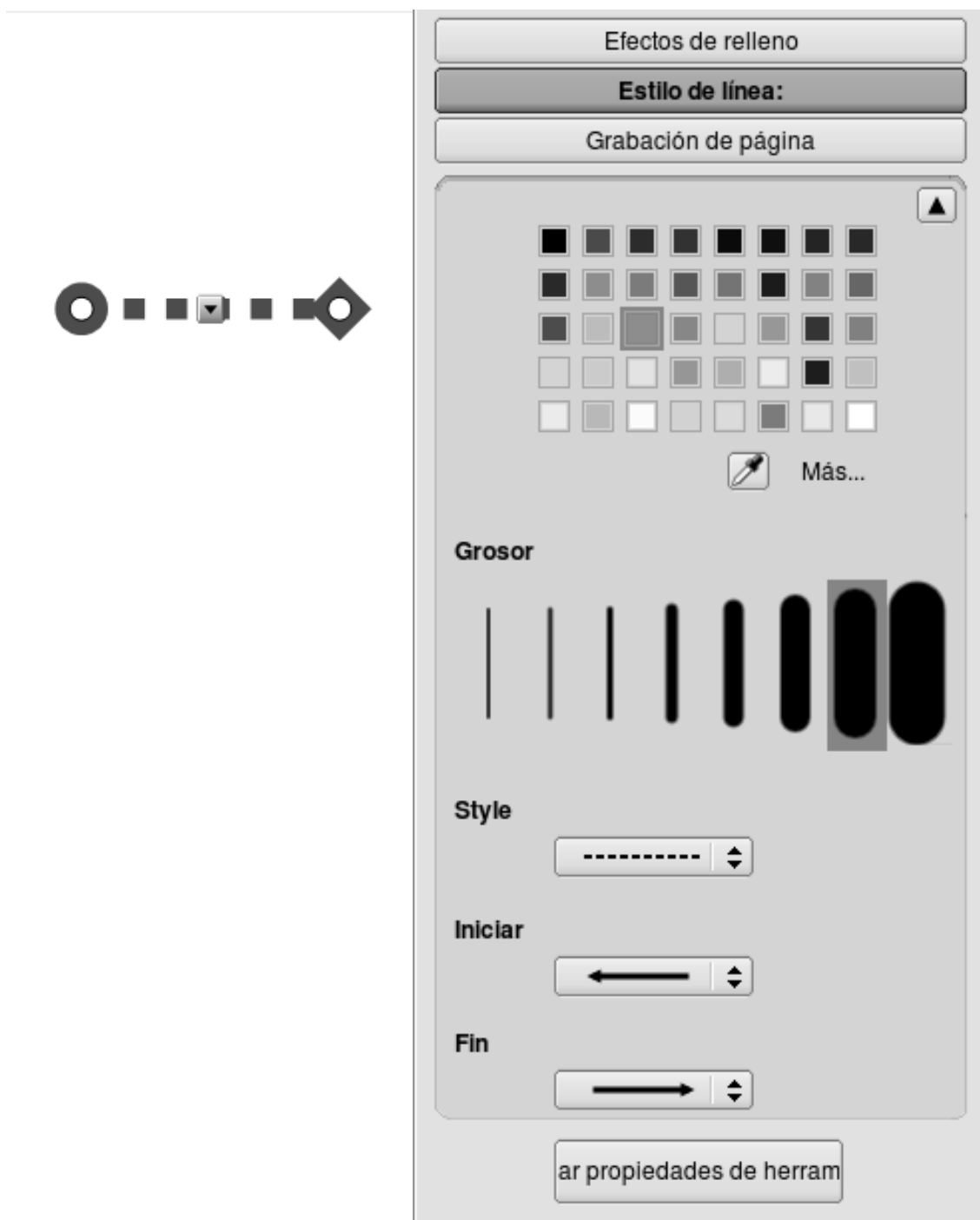
Puede seleccionar la fuente, el tamaño y el estilo de la fuente.

Haga clic en la flecha del menú desplegable, o en los botones de negrita, cursiva, subrayado, superíndice o subíndice.



## Cambiar el estilo de línea

Cuando se selecciona un objeto de línea y la pestaña Propiedades está a la vista, se puede cambiar el color, el grosor, el estilo y los formatos inicial y final de una línea.







### **Preguntas de repaso: Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook**

- 1 ¿Cuáles son las cuatro pestañas que aparecen en el software SMART Notebook?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 2 Describa cómo mover un objeto de una página de SMART Notebook a otra.
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 3 ¿Cómo puedo agregar una página en blanco en el software SMART Notebook?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 4 ¿Por qué razón debería cambiar la ubicación de las pestañas o de la barra de herramientas en el software SMART Notebook?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 5 ¿Por qué razón debería usar la pestaña Adjuntos?

## Respuestas de repaso: Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook

- 1** ¿Cuáles son las cuatro pestañas que aparecen en el software SMART Notebook?

Clasificador de páginas, Galería, Adjuntos, Propiedades

- 2** Describa cómo mover un objeto de una página de SMART Notebook a otra.

Para mover un objeto, se debe arrastrar desde el área de trabajo a una miniatura en el Clasificador de páginas.

- 3** ¿Cómo puedo agregar una página en blanco en el software SMART Notebook?

Presionando el botón con el signo más de la barra de herramientas, o bien seleccionando el menú desplegable de la pestaña Clasificador de páginas y, a continuación, Insertar página en blanco.

- 4** ¿Por qué razón debería cambiar la ubicación de las pestañas o de la barra de herramientas en el software SMART Notebook?

Pestañas: en caso de enseñanza en grupo o porque el usuario sea diestro o zurdo.

Barra de herramientas: para que tenga la altura adecuada para el presentador o los participantes, o bien para tener la posibilidad de ver la parte superior del área de trabajo que de otra manera quedaría cubierta.

- 5** ¿Por qué razón debería usar la pestaña Adjuntos?

Podría usar la pestaña Adjuntos para establecer un enlace con archivos y páginas web a los cuales le gustaría hacer referencia durante una presentación o clase. Si hay un enlace a archivos o páginas web en la pestaña Adjuntos, la presentación estará más integrada porque no tendrá que dedicar tiempo a buscar el archivo o programa en el ordenador.

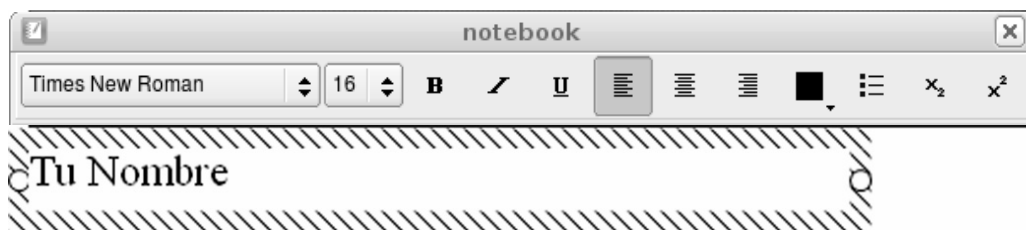
## Ejercicios prácticos: Conceptos básicos sobre el software SMART Notebook

### Inicio del software SMART Notebook

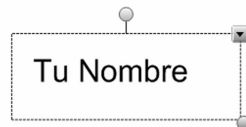
- 1 Inicie el software SMART Notebook, haciendo doble clic en el icono de SMART Notebook en el escritorio.
- 2 Si aparece la ventana de *Bienvenida a Notebook*, haga clic en **Archivo de Notebook nuevo**.

### Editar texto

- 3 Haga clic en el área de trabajo y escriba su nombre. Su nombre aparece en la fuente Times New Roman, texto simple, 16 pt y color negro.



- 4 Haga clic en la pestaña Propiedades y, a continuación, en su nombre. En la pestaña Propiedades haga clic en **Estilo de texto**. Cambie la fuente, el tamaño y el estilo de la fuente de su nombre.



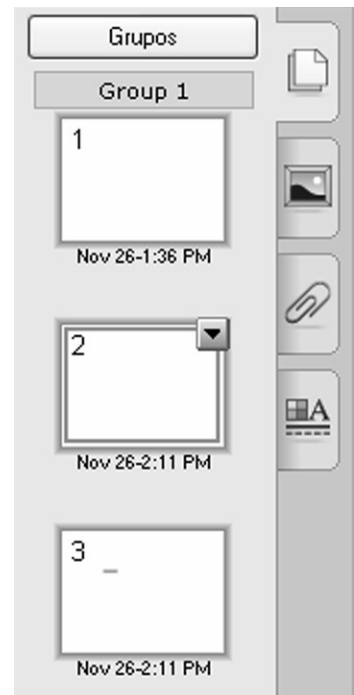
- 5 Haga clic en **Estilo de línea** en la pestaña Propiedades. Cambie el color de su nombre. Haga clic en el icono **Guardar** de la barra de herramientas. Elija un nombre para el archivo y haga clic en **Guardar**.



- 6 Haga doble clic en el icono **Agregar página** en la barra de herramientas para agregar dos páginas más al archivo.

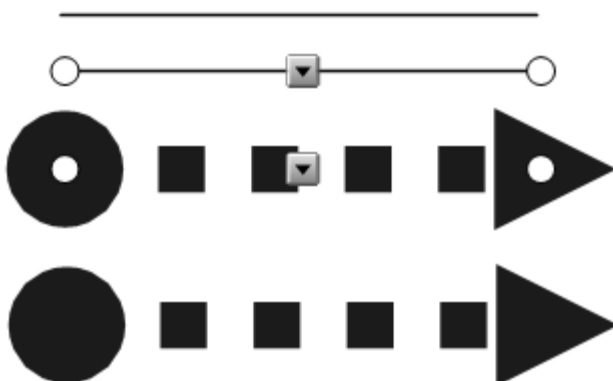


- 7 Haga clic en la pestaña **Clasificador de páginas**. Verá dos páginas nuevas. La página tres, que está vacía, será la página activa. Su nombre permanecerá en la página uno. Haga clic en la segunda página.



### Crear una línea

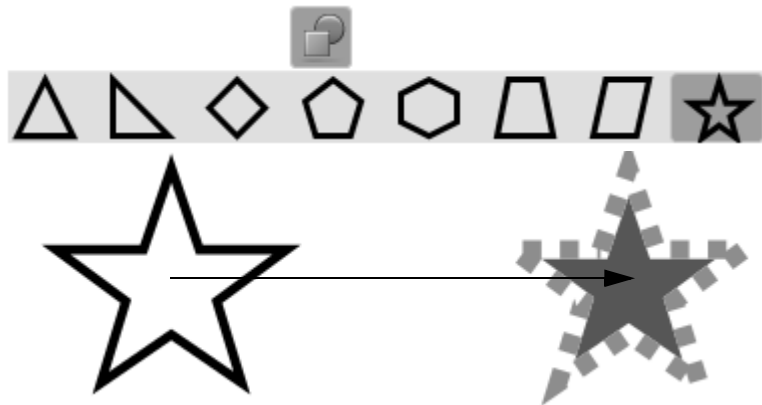
- 8 Haga clic en la segunda página y seleccione el icono de **Línea** en la barra de herramientas. Trace una línea en el área de trabajo.
- 9 Haga clic en la pestaña Propiedades y, a continuación, en el icono **Seleccionar** de la barra de herramientas. Seleccione la línea que desea trazar en el área de trabajo. Ahora, la línea es el objeto activo de la página.
- 10 Haga clic en **Estilo de línea** en la pestaña Propiedades. Cambie el color, el grosor, el estilo y la forma de comienzo y finalización de la línea. Haga clic en el área de trabajo. Guardar su archivo de SMART Notebook.



- 11 Haga clic en la pestaña Clasificador de páginas y seleccione la página tres.

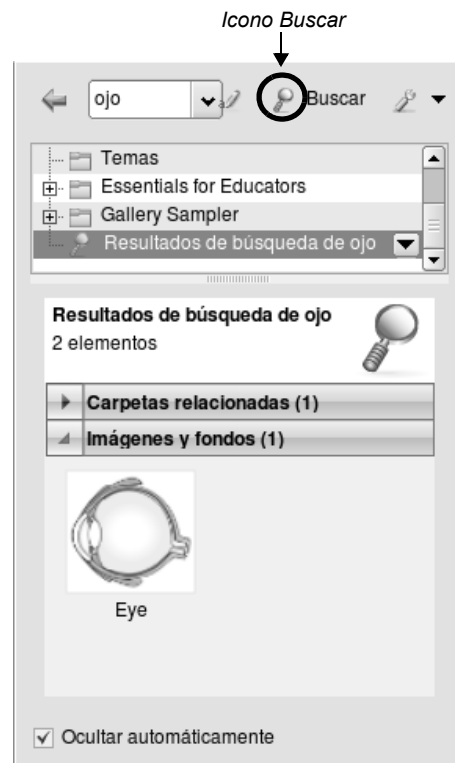
## Crear una forma

- 12 Haga clic en el icono **Forma** de la barra de herramientas y seleccione la forma de estrella en la barra de herramientas secundaria. Dibuje una estrella en el área de trabajo de la página tres.
- 13 Haga clic en el icono **Seleccionar** de la barra de herramientas. Haga clic en la pestaña Propiedades y seleccione la estrella. La estrella es el objeto activo de la página y los **Efectos de relleno** están activos en la pestaña Propiedades. Cambie el color de relleno de la estrella.
- 14 Haga clic en **Estilo de línea** en la pestaña Propiedades. Cambie el color, el grosor y el estilo de la línea del perímetro de la estrella. Haga clic en el área de trabajo. Guarde su archivo de SMART Notebook.

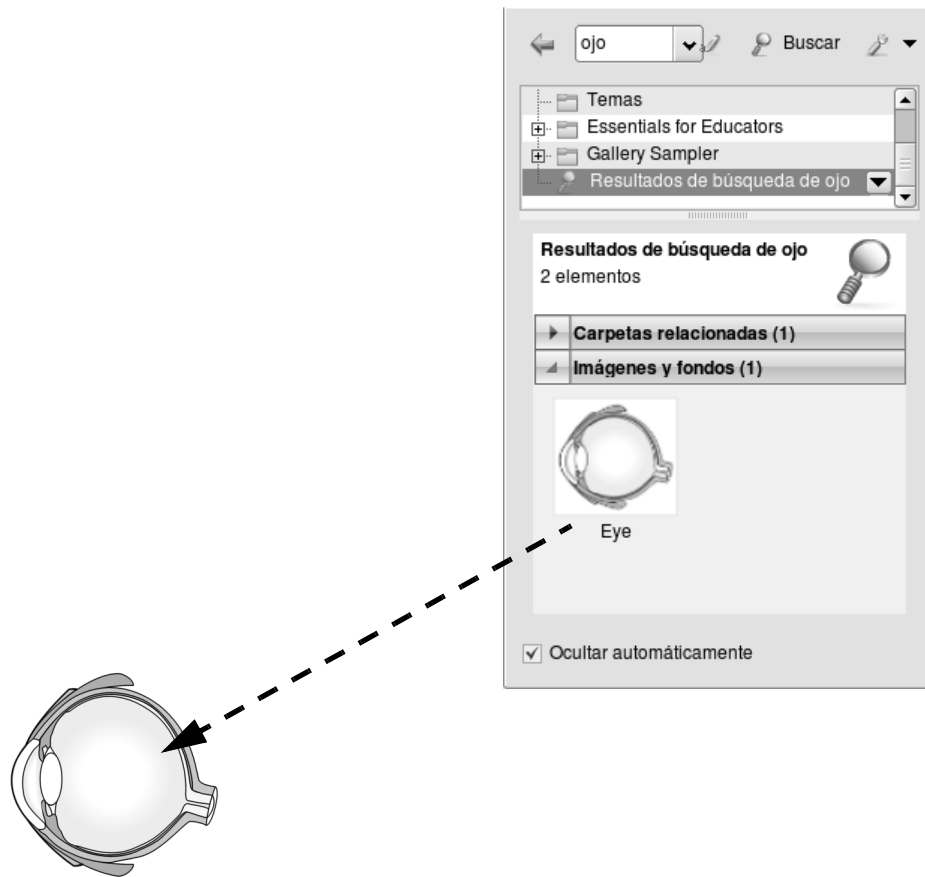


## Agregar contenido a la Galería

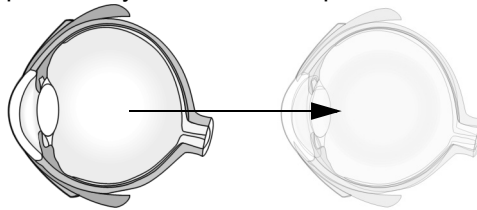
- 15 Haga clic en el icono **Seleccionar** de la barra de herramientas y, a continuación, en el icono **Agregar página** para agregar otra página al archivo. Haga clic en la pestaña Clasificador de páginas. La página cuatro es ahora la página activa.
- 16 Haga clic en la pestaña Galería. En la ventana Buscar, escriba *ojo* y haga clic en el icono **Buscar**, que se asemeja a una lupa.
- 17 Haga clic en **Imágenes**.



- 18 Elija una de las imágenes y arrástrela al área de trabajo. Su imagen es ahora el objeto activo.



- 19 Haga clic en la pestaña Propiedades y cambie la transparencia de la imagen. Guarde el archivo.



- 20 Haga clic en la pestaña Clasificador de páginas. Arrastre la página cuatro de modo que aparezca inmediatamente después de la página uno. Guarde el archivo.

**NOTA:** cuando se arrastra una página a una nueva ubicación, una barra fija indica la nueva posición.

- 21 Comparta los resultados con sus colegas. Cierre el software SMART Notebook haciendo clic en **Archivo > Salir**.

# Objetos en el software SMART Notebook

## ¿Qué es un objeto?

En SMART Notebook, todo texto, imagen, audio, video y elemento multimedia se consideran objetos. Puede modificar las propiedades de estos objetos para que su presentación sea más efectiva.

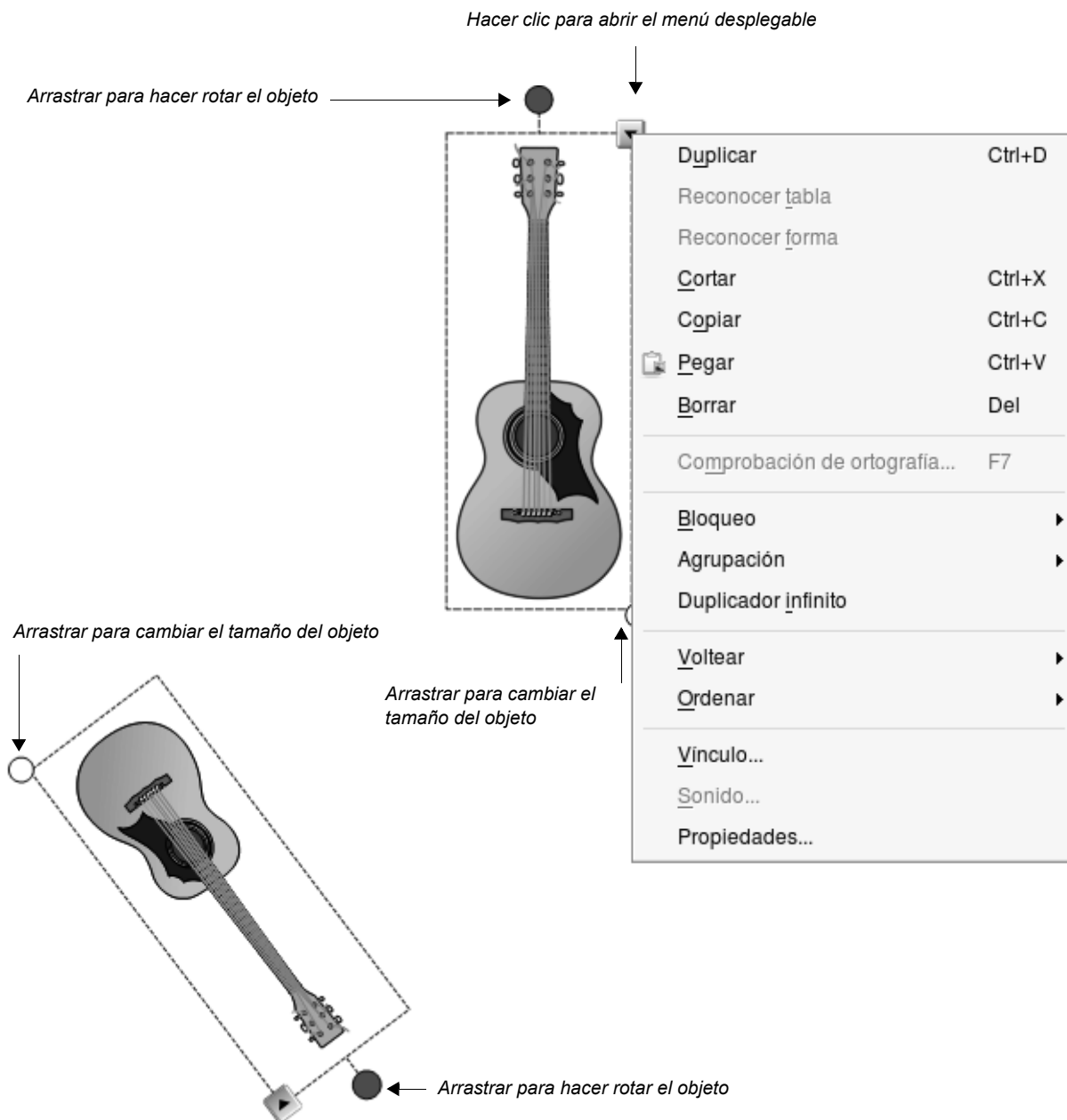
## Manipulación de objetos en el software SMART Notebook

Se considera objeto todo lo que se coloca dentro del área de trabajo. Se puede agregar un objeto a una página de SMART Notebook mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Ingresar texto mediante el teclado
- Dibujar o escribir en el área de trabajo con una herramienta de rotulador
- Crear una figura geométrica con las herramientas de dibujo de la barra de herramientas del software SMART Notebook
- Insertar contenido de la Galería, de un ordenador o de Internet

### Modificación de objetos

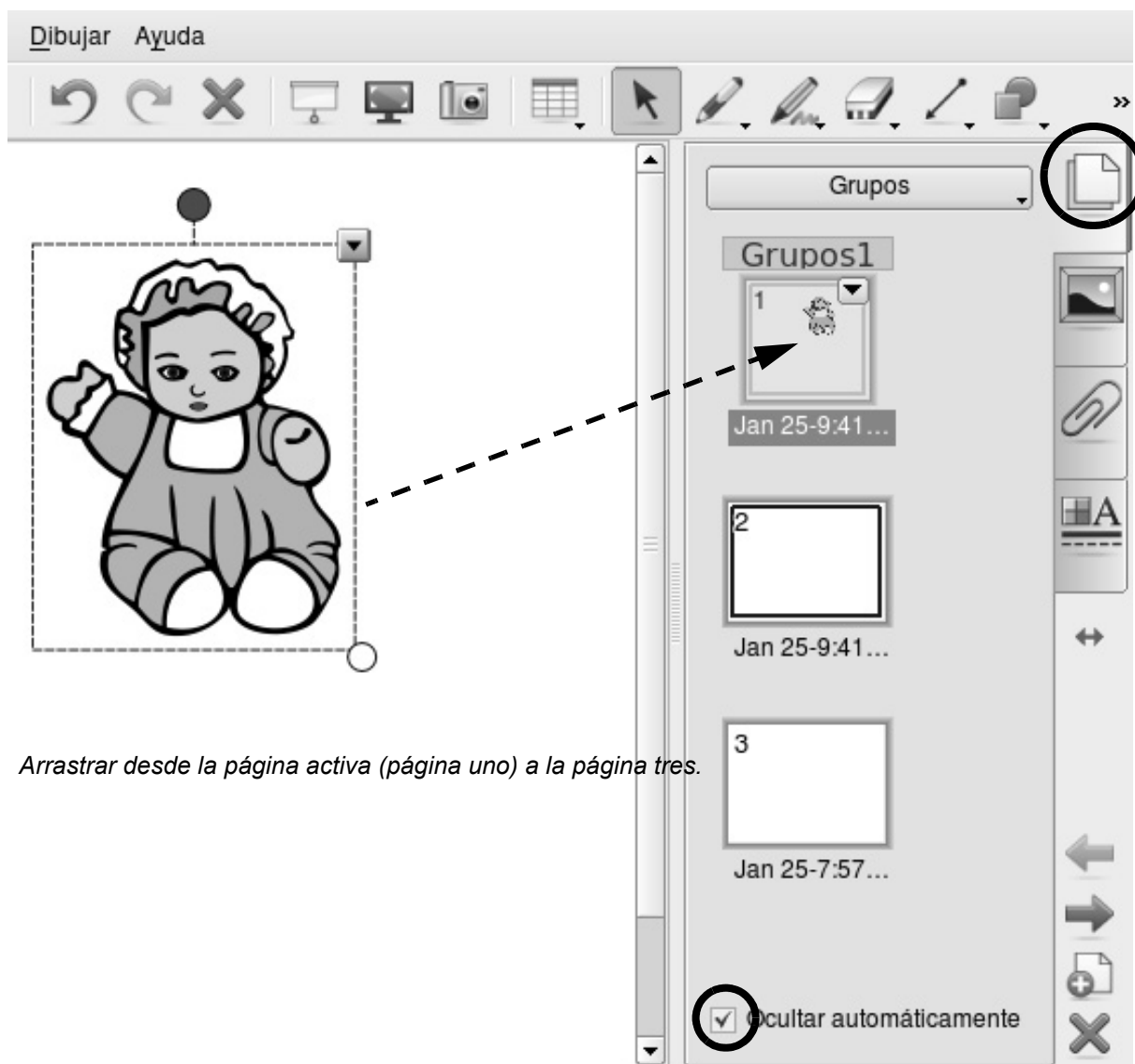
Para modificar las propiedades de un objeto en una página de SMART Notebook es preciso seleccionarlo. Los objetos seleccionados tienen dos manijas. Utilice la manija con relleno para rotar el objeto y la transparente para agrandar o achicar el objeto.





## Mover objetos

Para mover un objeto de una página a otra, verifique que la pestaña Clasificador de páginas esté activa y que la casilla de verificación Ocultar automáticamente no esté seleccionada. A continuación, haga clic en el objeto que le gustaría mover y arrástrelo a la página de su elección.

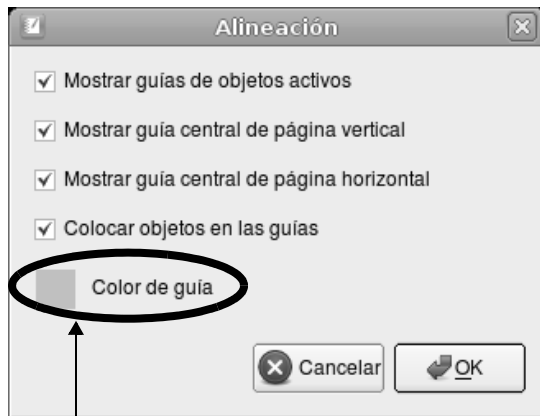


*Arrastrar desde la página activa (página uno) a la página tres.*

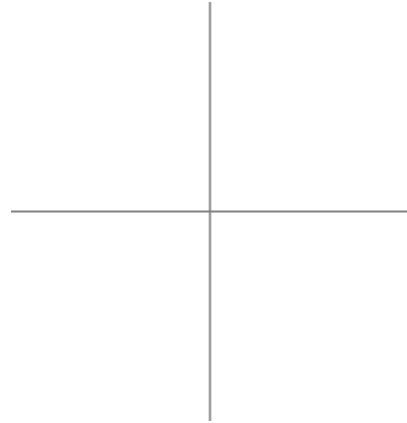
También se pueden mover objetos mediante los comandos Cortar y Pegar del menú desplegable y de la barra de menús. Haga clic en el objeto para seleccionarlo. En el menú desplegable del objeto, haga clic en **Copiar** si quiere mantener el objeto original, o bien en **Cortar** si quiere eliminarlo. Haga clic en la página en la que quiere que el objeto aparezca. En el menú desplegable **Edición** de la barra de menús, haga clic en **Pegar**.

## Guías de alineación

Las guías de alineación le permiten controlar la colocación de objetos en la página, de modo que éstos queden colocados exactamente en el lugar que usted quiere. Haga clic en **Ver > Alineación** en la barra de menús para definir los valores predeterminados de la guía de alineación.



Haga clic en el cuadro Color de la guía para cambiar el color de las líneas de guía.



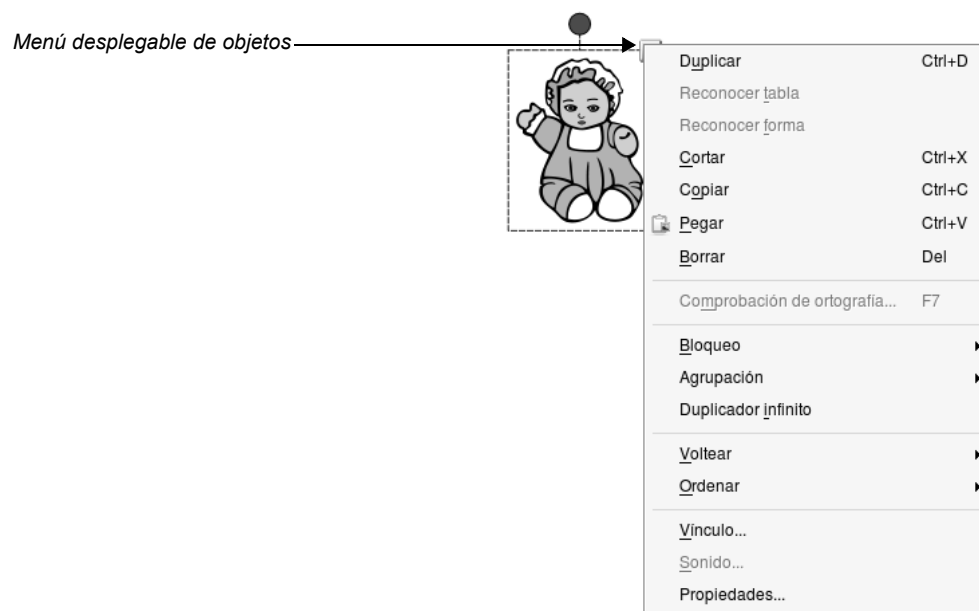
El centro de la página aparece marcado por dos líneas.

Tu Nombre	Tu Nombre	Tu Nombre
-----------	-----------	-----------

## Menú desplegable de objetos

Este menú le brinda acceso a las propiedades de un objeto mediante un solo clic.

Elemento	Descripción
Duplicar	El comando Duplicar crea una copia exacta del objeto o de los objetos junto al objeto original.
Cortar	Quita el objeto seleccionado de la página de SMART Notebook y lo coloca en el portapapeles.
Copiar	Crea una copia idéntica del objeto seleccionado.
Pegar	Coloca el objeto del portapapeles en la página de SMART Notebook.
Borrar	Elimina el objeto seleccionado.
Comprobar la ortografía	Comprueba la ortografía del objeto o de los objetos de texto seleccionados.
Bloqueo	Impide que se pueda modificar un objeto o grupo de objetos. Elija entre Bloquear posición, Permitir desplazamiento y Permitir desplazamiento y rotación.
Agrupación	Agrupar dos o más objetos para que se comporten como uno solo. Seleccione, modifique, mueva, elimine y cambie el tamaño del grupo como si se tratara de una unidad. Para modificar o cambiar el tamaño de los objetos individualmente, desagrupelos.
Voltear	Gire un objeto por el eje horizontal o vertical.
Ordenar	Cambia el orden de la capas en las que se encuentran los objetos.
Duplicador infinito	Realiza copias ilimitadas de un objeto en una página de SMART Notebook. Seleccione y arrastre un objeto para crear tantos duplicados como necesite.
Vínculo	Vincular un objeto a un sitio web, a otra página de SMART Notebook, a un archivo de un ordenador o a otro archivo, tal como un clip de video u otro elemento multimedia que se encuentre en la pestaña Adjuntos.
Sonido	Adjuntar un archivo de sonido a un objeto.
Propiedades	Cambiar las características visuales de cualquier objeto que haya creado con el software SMART Notebook.



## Bloquear objetos

Bloquear objetos le permite proteger las propiedades que le haya aplicado. Las opciones del submenú de Bloqueo le permiten determinar el tipo de bloqueo aplicado a un objeto.



Haga clic en la opción **Bloquear posición** para asegurar que el objeto no se pueda modificar ni mover de ninguna manera.

Haga clic en **Permitir desplazamiento** para permitir que el objeto se mueva, pero que no se le pueda cambiar el tamaño, hacerlo rotar ni modificar sus propiedades. Podría usar la opción Permitir desplazamiento si estuviera creando un archivo de SMART Notebook para enseñar el ordenamiento de los objetos y quisiera que los objetos de la página permanezcan todos del mismo tamaño.

Haga clic en **Permitir desplazamiento y rotación** para que pueda mover el objeto y hacerlo rotar, sin modificar su tamaño. Podría usar Permitir movimiento y rotación si creara un archivo de SMART Notebook con un componente de rompecabezas y quisiera que los alumnos coloquen las piezas en su sitio. Puede colocar las piezas del rompecabezas en el lugar deseado de la página de SMART Notebook y hacerlas rotar para que el rompecabezas resulte más completo, sin preocuparse de que los participantes puedan modificar el tamaño de las piezas.



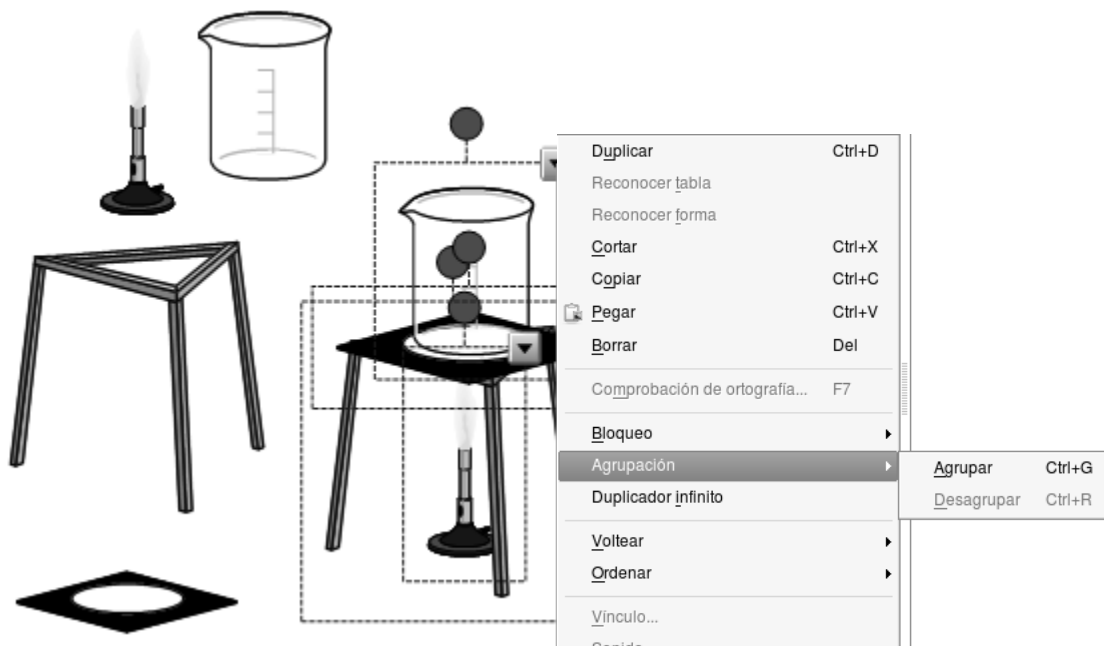
Para **desbloquear** un objeto, haga lo siguiente:

- 1 En la barra de menús, haga clic en **Edición > Seleccionar todos los nodos bloqueados**. Aparecerá el icono de bloqueo (un candado) en los objetos que estén bloqueados.
- 2 Haga clic en el icono de **Bloqueo**.
- 3 En el menú, haga clic en **Desbloquear**. Como alternativa, puede hacer clic con el botón derecho sobre el objeto; el icono de Bloqueo aparece con su menú de bloqueo. En el menú, haga clic en **Desbloquear**.

## Agrupar objetos

Seleccione dos o más objetos; para ello, mantenga presionado el botón derecho del ratón y arrástrelo diagonalmente para que los objetos queden encerrados en un cuadro de selección. Otro método consiste en presionar la tecla **Mayús** mientras hace clic en cada uno de los objetos que quiere agrupar.

Haga clic en el menú desplegable de cualquiera de los objetos, y elija **Agrupación > Agrupar**.



Si quiere separar los objetos, vuelva a seleccionar los objetos agrupados y elija **Agrupación > Desagrupar**. La función Desagrupar también desagrupará las notas escritas a mano en trazos de rotulador.

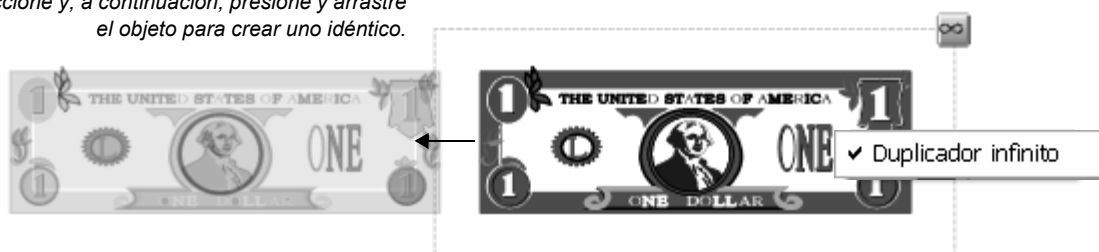
## Duplicador infinito

Cuando se hace clic con el botón derecho en un objeto para duplicarlo infinitamente, el símbolo de infinito aparece en la esquina superior derecha y un cuadro de texto con el Duplicador infinito seleccionado aparece sobre el objeto.



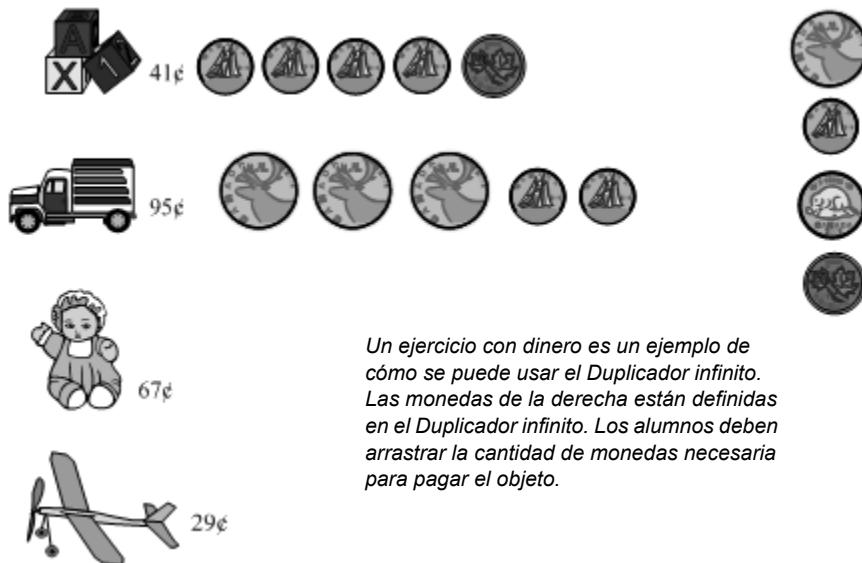
La opción Duplicador infinito del menú desplegable del objeto permite reproducir un objeto una cantidad ilimitada de veces, sin tener que hacer clic varias veces en Duplicar en el menú desplegable. Puede usar el Duplicador infinito para enseñar a contar o presentar problemas de matemáticas.

*Seleccione y, a continuación, presione y arrastre el objeto para crear uno idéntico.*



Haga clic en **Duplicador infinito** en el menú desplegable del objeto. Ahora, cuando haga clic y arrastre un objeto que tiene definido el duplicador infinito, se creará otro objeto idéntico. Puede continuar creando duplicados del objeto arrastrándolo hasta anular la selección de Duplicador infinito.

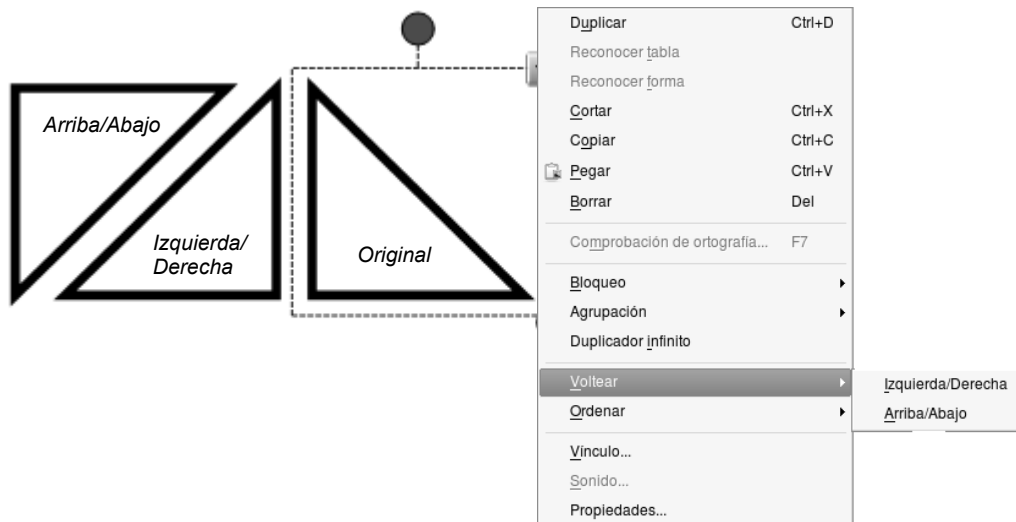
Para desactivar la propiedad Duplicador infinito, haga clic con el botón derecho en el objeto y, a continuación, haga clic en el cuadro Duplicador infinito. La marca de verificación desaparecerá para indicar que el Duplicador infinito se ha desactivado.



*Un ejercicio con dinero es un ejemplo de cómo se puede usar el Duplicador infinito. Las monedas de la derecha están definidas en el Duplicador infinito. Los alumnos deben arrastrar la cantidad de monedas necesaria para pagar el objeto.*

## Voltear objetos

Haga clic en **Voltear** desde el menú desplegable de un objeto para girarlo sobre el eje horizontal o vertical.



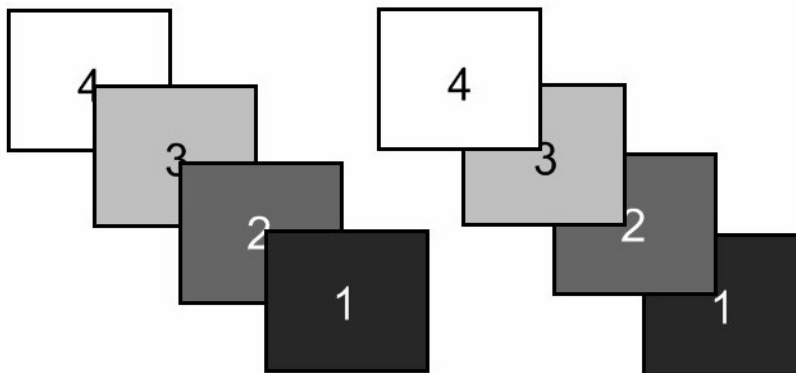
## Ordenar objetos

Se puede cambiar el orden en que los objetos están dispuestos en capas seleccionando **Ordenar** en el menú desplegable.

Para modificar el orden de un objeto de a una capa por vez, use el comando **Traer adelante** o **Traer atrás**.

Para traer un objeto directamente a la capa superior de la página, use el comando **Traer al frente**.

Para enviar un objeto directamente a la capa inferior de la página, use el comando **Enviar al fondo**.



*Cuatro objetos dispuestos en capas u ordenados de dos maneras distintas*



## Agregar vínculos a los objetos

Se puede vincular un objeto con un sitio web, otra página de SMART Notebook, un archivo guardado en el ordenador o residente en la pestaña Adjuntos. Haga clic en **Vínculo** en el menú desplegable de objeto y elija el tipo de vínculo que quiere agregar al objeto en el cuadro de diálogo *Insertar vínculo*.

Dirección:

Sugerencia: escriba la dirección Web y copie y pegue la dirección URL del navegador.

Iniciar haciendo clic en: ☒ Icono de la esquina ☐ Objeto

Eliminar vínculo Aceptar Cancelar Ayuda

Puede optar por iniciar el vínculo al hacer clic en el icono al lado del objeto o clic en el objeto mismo.

## Vincular a una página web

Dirección:

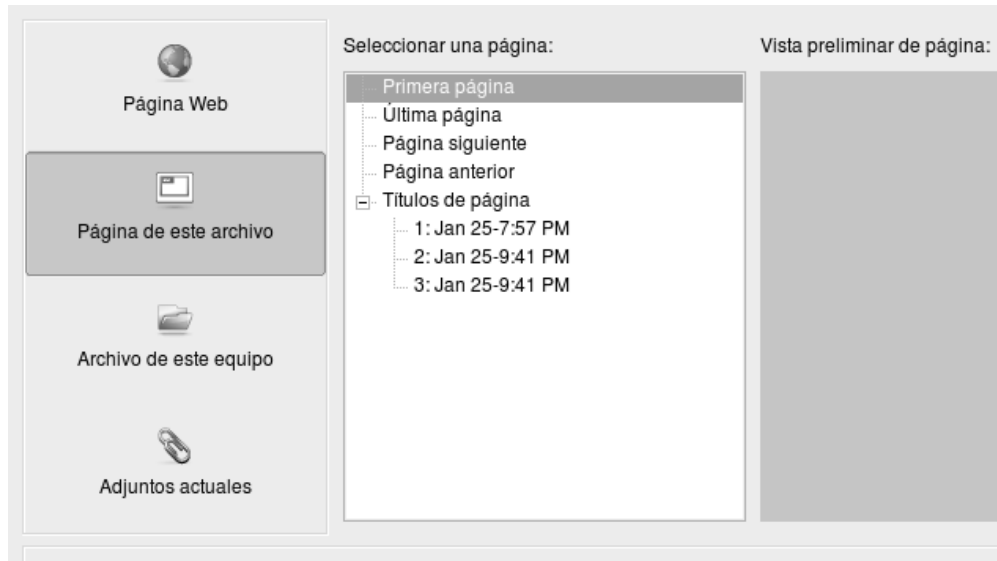
Sugerencia: escriba la dirección Web y copie y pegue la dirección URL del navegador.

Una vez que se ha adjuntado el vínculo al objeto, toda vez que haga clic en él en el navegador de Internet se abrirá y visualizará la página solicitada.

## Vincular a una página de este archivo

Puede usar este tipo de vínculo cuando presenta una pregunta. Por ejemplo, podría hacer una pregunta y pedirle al alumno que seleccione la respuesta entre un conjunto de objetos posibles.

El objeto que contiene la respuesta correcta podría contener un vínculo a una pantalla de recompensa. Los objetos que contienen respuestas incorrectas podrían tener un vínculo a una página que inste a los alumnos a intentar nuevamente.



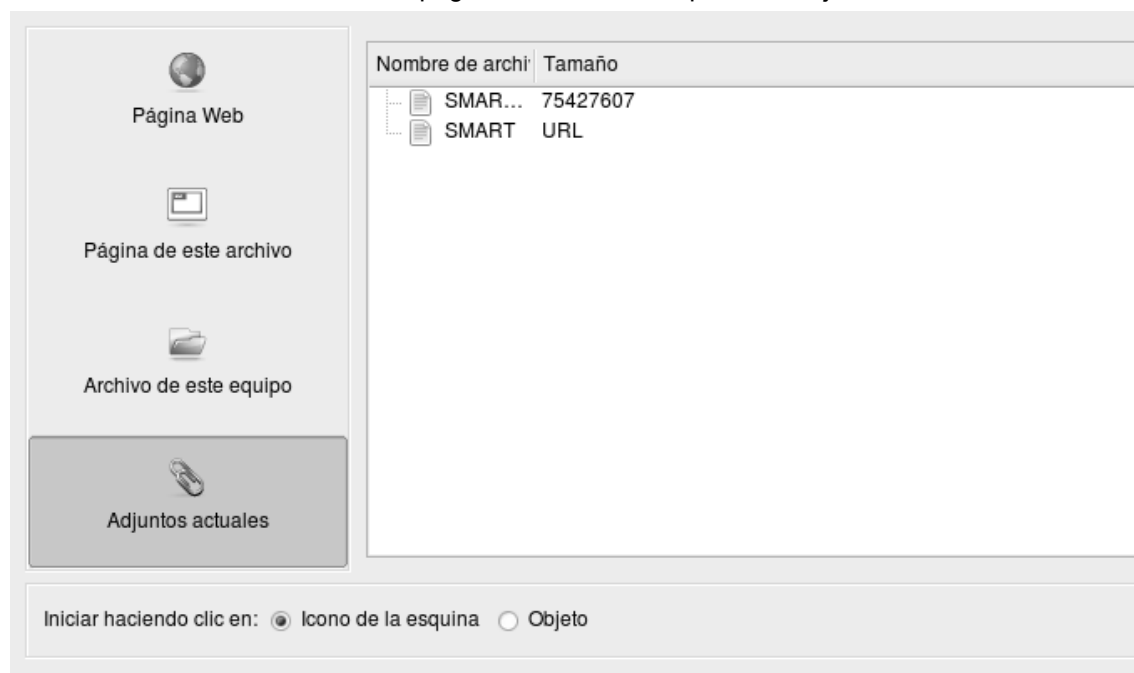
## Vincular a un archivo de esta equipo

Establece un vínculo con un archivo almacenado en el ordenador que está relacionado con la clase o presentación. Por ejemplo, establecer un vínculo entre su archivo de SMART Notebook con un archivo de Microsoft® Word o Excel® que contenga información relacionada.



## Vincular a archivos adjuntos actuales

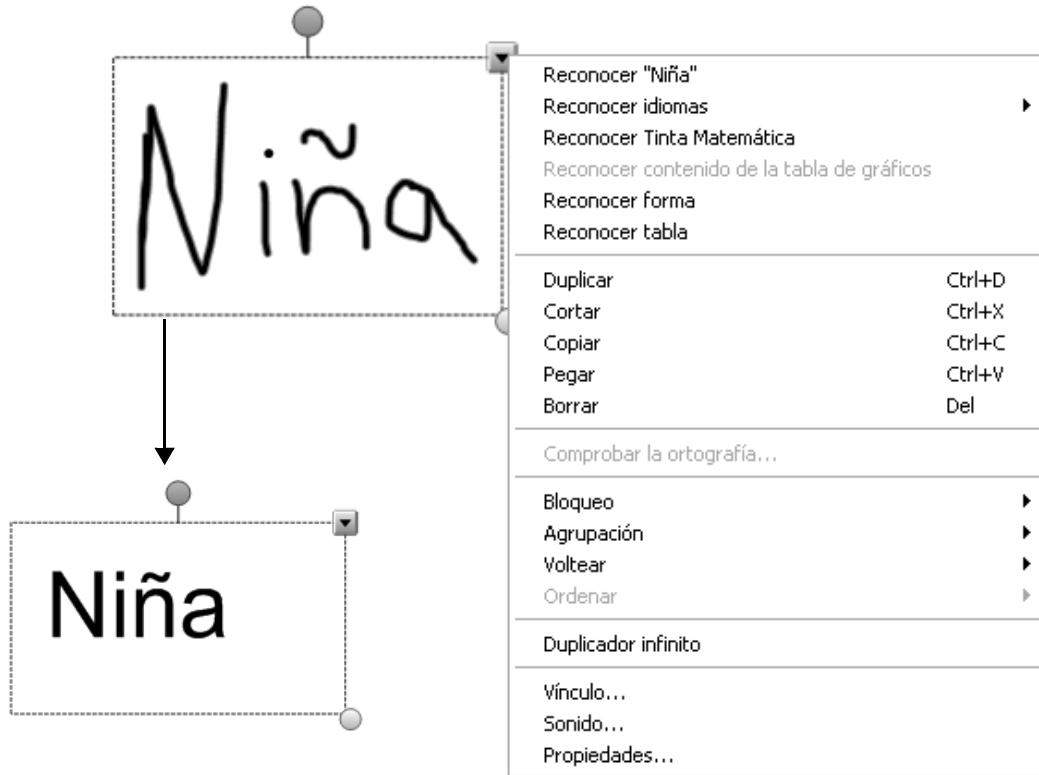
Puede establecer un vínculo a una página residente en la pestaña Adjuntos.



## Reconocimiento de escritura

Si ha escrito algo con una herramienta de rotulador en el software SMART Notebook, puede hacer que el sistema reconozca lo que usted ha escrito y lo convierta en texto. Esta herramienta se utiliza principalmente cuando se trabaja en la pizarra digital interactiva; sin embargo, tiene aplicación en la enseñanza cuando se desarrollan clases en el ordenador.

Para convertir una palabra escrita a mano en texto ingresado mediante el teclado, haga clic en el menú desplegable y elija la palabra de la lista.

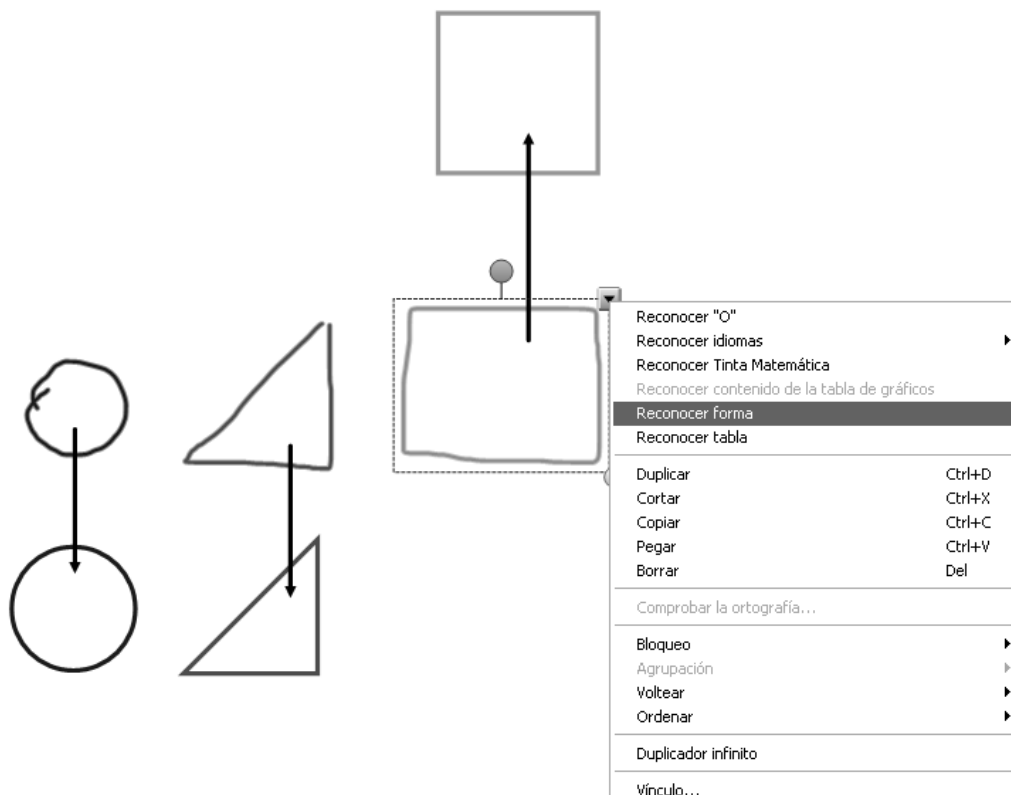


**SUGERENCIA:** se pueden reconocer palabras en varios idiomas. Seleccione otro idioma predeterminado de la lista.

## Reconocimiento de formas

El reconocimiento de figuras funciona de manera similar al de escritura. También es posible reconocer las figuras como letras y números.

Si dibuja una figura con una herramienta de rotulador, puede ir al menú desplegable con la figura seleccionada y seleccionar **Reconocer forma** para convertirla en una figura. También puede usar el Rotulador de reconocimiento de formas de la barra de herramientas del software SMART Notebook para dibujar figuras instantáneamente.



## Texto ingresado mediante el teclado

Para agregar un texto escrito como un objeto en el archivo de SMART Notebook, simplemente escríbalo con el teclado y presione **Intro** cuando haya terminado.

La barra de herramientas Fuentes aparece mientras escribe o después de que haber hecho clic en el icono de objeto de texto de la barra de herramientas del software SMART Notebook y en el área de trabajo. Úsela para las propiedades de formato del texto, tales como fuente, tamaño, estilo de fuente, color, alineación, rotación, lista con viñetas, subíndice, superíndice, símbolos matemáticos y corrector ortográfico. También puede modificar rápidamente la fuente haciendo clic en una de las opciones del submenú del objeto de texto.



- león
  - elefante
  - cebra
- Lista con viñetas
- 

## Herramientas de dibujo

Use las herramientas de dibujo, a las que puede acceder desde la barra de herramientas de software de SMART Notebook, para crear sus propios objetos.



## Herramientas de Rotulador y Borrador

Use el ratón para crear objetos con las herramientas Rotulador, Rotulador creativo o Rotulador de reconocimiento de formas.



*El mismo objeto se puede dibujar con tres rotuladores diferentes: Rotulador común, Rotulador creativo o Rotulador de reconocimiento de*



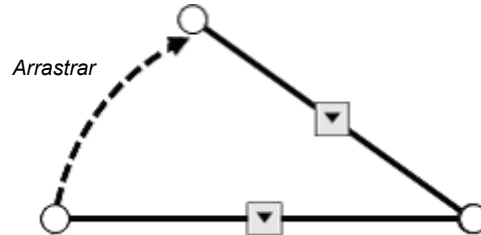
*Parte del objeto hecho con el Rotulador creativo borrada por la herramienta Borrador*



La herramienta Borrador borra todo lo que haya creado con una herramienta de rotulador. Cuando usted borra parte de un objeto, las propiedades de las partes restantes se pueden modificar independientemente.

## Herramienta Línea

Presione el botón **Línea** del software SMART Notebook para trazar líneas rectas. Seleccione cualquier línea trazada con la herramienta Línea y arrastre los extremos para estirla o modificar el ángulo. Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras mueve la línea sobre uno de sus extremos y ésta se detendrá cada 45°.



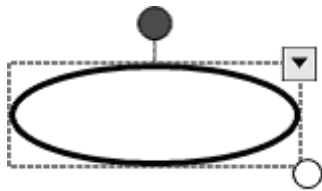
## Herramienta Formas

Mejore cualquier actividad con la herramienta Formas de la barra de herramientas del software SMART Notebook.

### Crear una forma



Cuando hace clic en el icono Formas, aparece un menú con distintas figuras. Haga clic en la figura que quiera usar y ubique el cursor en la página en la que quiera crear la figura. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor hasta que la figura tenga el tamaño que usted desea. Para dibujar una figura *perfecta*, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras dibuja la figura.



Una vez que la figura está en la página de SMART Notebook, la puede modificar tal como lo haría con cualquier otro objeto; usando la manija de rotación, la de cambio de tamaño o el menú desplegable.

Si hace clic en el icono de la herramienta **Seleccionar** y después hace doble clic en la figura, aparece un cuadro texto en el que puede agregar una etiqueta a la figura.

## Herramienta Relleno



Todas las figuras se pueden rellenar con un color volcando la pintura sobre el objeto figura. El color de relleno es el último color elegido en la paleta de colores. Para cambiar el color de la lata de pintura, haga clic en el icono de la figura, en la lata de pintura y, por último, en la pestaña Propiedades; luego, seleccione un color de la paleta de colores.







## Inserción de imágenes en el software SMART Notebook

Para agregar una imagen en el archivo de SMART Notebook, use el menú Insertar para importar gráficos o imágenes prediseñadas desde otro lugar a su ordenador.

### Captura de información

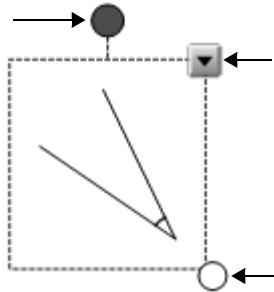
La barra de herramientas de Captura de pantalla permite capturar imágenes, como una foto digital de Internet, en una página de SMART Notebook. Para tener acceso a la barra de herramientas de Captura de pantalla, haga clic en el icono **Captura de pantalla** (la cámara), en la barra de herramientas del software SMART Notebook. Recuerde no infringir los derechos de copyright.

Botón	Cómo se usa
	Mantenga presionado el botón principal del ratón y arrastre hasta seleccionar el área rectangular que quiere capturar. Una vez seleccionada el área, suelte el botón del ratón.
	Haga clic dentro de la ventana que quiere capturar. Suelte el botón del ratón una vez que la ventana deseada aparezca dentro del área sombreada.
	Diríjase a la pantalla que quiere capturar y haga clic en el botón para capturar la pantalla completa.
	Presione y arrastre para crear una figura a mano alzada alrededor del área que quiere capturar. Una vez seleccionada el área, suelte el botón del ratón.



### Preguntas de repaso: Objetos en el software SMART Notebook

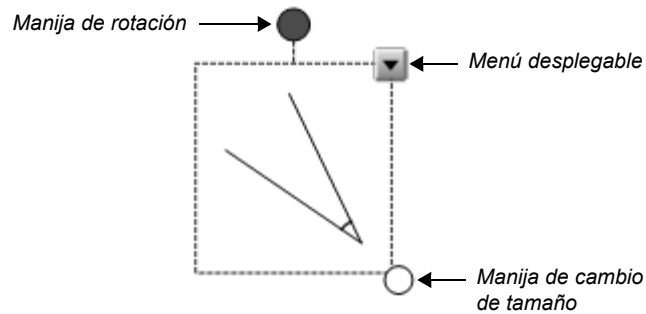
- 1 Etiquete la manija de rotación, la manija de cambio de tamaño y el menú desplegable en el objeto siguiente.



- 2 Describa cómo mover un objeto de una página de SMART Notebook a otra.
- 3 ¿Por qué agregaría un vínculo a un objeto que lo lleve a otra página del archivo de SMART Notebook?
- 4 ¿Cuál es la diferencia entre los comandos **Enviar al fondo** y **Traer atrás** al ordenar objetos?

## Repuestas de repaso: Objetos en el software SMART Notebook

- 1 Etiquete la manija de rotación, la manija de cambio de tamaño y el menú desplegable en el objeto siguiente.



- 2 Describa cómo mover un objeto de una página de SMART Notebook a otra.

*Para mover un objeto, se debe arrastrar desde el área de trabajo a una miniatura en el Clasificador de páginas.*

- 3 ¿Por qué agregaría un vínculo a un objeto que lo lleve a otra página del archivo de SMART Notebook?

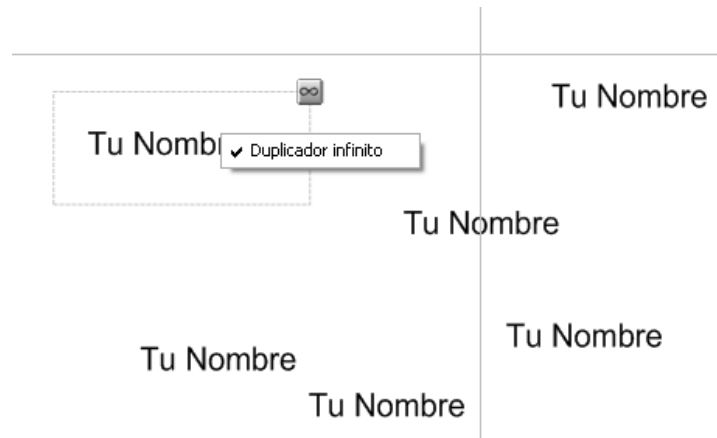
*Podría usar este tipo de vínculo al presentar una pregunta en el software de SMART Notebook. Por ejemplo, podría hacer una pregunta y después pedirle a un alumno que seleccione una de las respuestas. El objeto que contiene la respuesta correcta podría contener un vínculo a una pantalla de recompensa. Los objetos que contienen una respuesta incorrecta podrían contener un vínculo a una pantalla con un objeto que insta al alumno a seguir intentando.*

- 4 ¿Cuál es la diferencia entre los comandos **Enviar al fondo** y **Traer atrás** al ordenar objetos?

***Traer atrás** reordena los objetos una capa cada vez. **Enviar al fondo** envía un objeto al último lugar de una pila de objetos.*

## Ejercicios prácticos: Objetos en el software SMART Notebook

- 1 Inicie el software SMART Notebook haciendo doble clic en el icono del software SMART Notebook del escritorio. Abra un nuevo archivo.
- 2 Defina las Guías de alineación (**Ver > Alineación**). Haga clic en todas las opciones para activarlas. Haga clic en **Aceptar**. Aparecen líneas delgadas que marcan los centros horizontal y vertical de la página. La página uno es la página activa. Guarde el archivo.
- 3 Cree un cuadro de texto que contenga su nombre. En el menú desplegable, haga clic en **Duplicador infinito**. Desde el cuadro de texto original, arrastre cinco copias de su nombre a distintas ubicaciones de la página. Desactive el **Duplicador infinito** haciendo clic con el botón derecho en el original y, a continuación, en el cuadro del **Duplicador infinito** para anular su selección.



- 4 Alinee tres de sus nombres arrastrándolos.

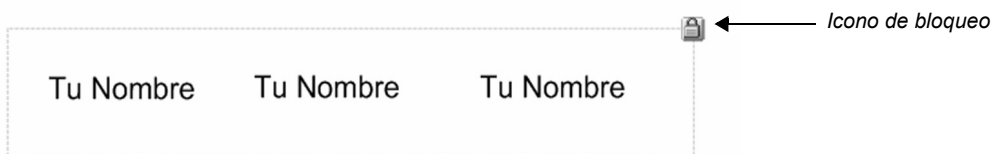
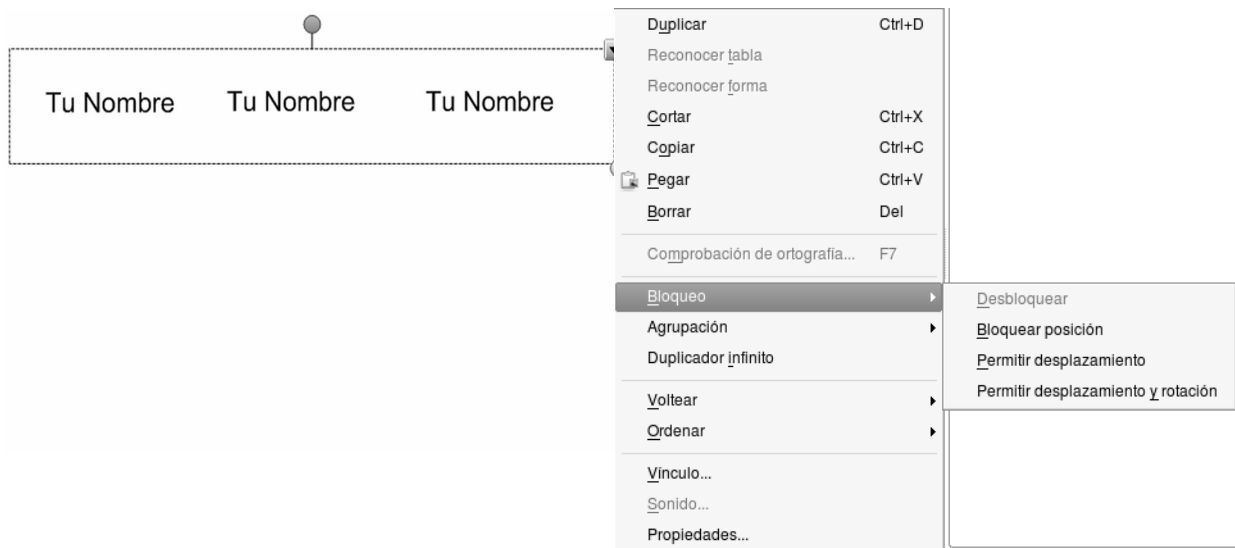
**NOTA:** con las guías de alineación, aparecen cuadrículas que le ayudan a alinear los objetos vertical y horizontalmente.

Tu Nombre	Tu Nombre	Tu Nombre
-----------	-----------	-----------

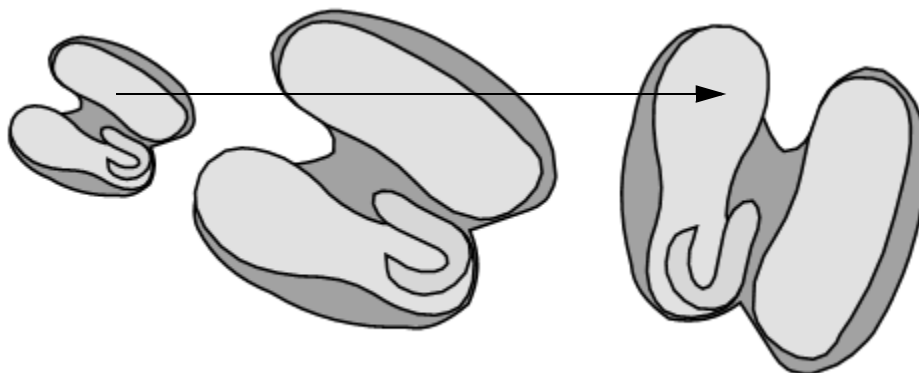
- 5 Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y arrástrelo para seleccionar los tres nombres. Haga clic en uno de los menús desplegables y haga clic en **Agrupación > Agrupar**. Los tres objetos ahora son uno solo.



- 6 Haga clic en el menú desplegable y seleccione **Bloqueo > Bloquear posición**. El objeto está ahora bloqueado y no se puede mover. Si quiere desbloquear el objeto, en la barra de menús haga clic en **Edición > Seleccionar todos las notas bloqueados**. A continuación, haga clic en el icono de bloqueo (candado) y haga clic en **Desbloquear**. Guarde el archivo.



- 7 Haga clic en el icono **Agregar página** para agregar otra página. Ahora, usted se encuentra en la nueva página en blanco creada número dos. Encuentre un gráfico en la Galería y arrástrelo a la página. Agrande el gráfico arrastrando el círculo transparente. Haga rotar el gráfico arrastrando el círculo relleno. Guarde el archivo.



- 8 Haga clic en el gráfico y, en el menú desplegable, haga clic en **Copiar**. Agregue una página. En la barra de menús, haga clic en **Edición > Pegar**. Haga clic en el gráfico y en el menú desplegable haga clic en **Voltear > Arriba/Abajo**. Guarde el archivo.



- 9 Haga clic en el icono **Agregar página** para agregar otra página. Ahora, usted se encuentra en la nueva página en blanco creada número cinco. Haga clic en el icono **formas** y dibuje cuatro formas de distinto tamaño. Recuerde, si quiere dibujar círculos *perfectos*, debe mantener presionada la tecla Mayús mientras lo dibuja. Haga clic en la pestaña Propiedades. Rellene cada círculo con un color diferente. Practique ordenar los objetos moviéndolos para que se superpongan y luego traerlos al frente o enviarlos atrás. Guarde el archivo.



- 10 Comparta los resultados con sus colegas. Cierre el software SMART Notebook haciendo clic en **Archivo > Salir**.





# Creación de actividades lectivas interactivas

¿Por dónde comienzo a crear una actividad lectiva para la pizarra digital interactiva SMART Board?

---

Las herramientas del software SMART Notebook incluyen funciones que ayudan a usar la pizarra digital interactiva de manera más eficiente y permiten crear actividades lectivas para el aula cautivantes, interactivas y dinámicas.

## Creación de actividades lectivas interactivas

Esta sección tiene por finalidad servirle de referencia para consultar las mejores prácticas para la creación y presentación de actividades lectivas utilizando el software SMART Notebook.



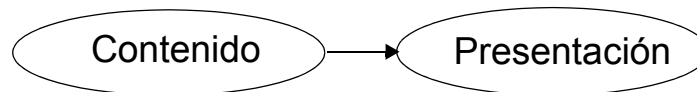
Usted ya está familiarizado con los aspectos básicos del software SMART Notebook, por ejemplo, cómo escribir en el área de trabajo, cómo agregar páginas nuevas a su archivo de SMART Notebook, cómo desplazarse de una página a otra y cómo seleccionar y mover objetos en una página de SMART Notebook.

Para repasar los aspectos básicos del trabajo con una pizarra digital interactiva SMART Board y el software SMART Notebook, visite el centro de formación SMART en [www.smarttech.com/trainingcenter](http://www.smarttech.com/trainingcenter).

Antes de proceder a la lectura del resto de este cuaderno de ejercicios, compruebe si cuenta con la última versión del software SMART Notebook instalada en su ordenador visitando el sitio [www.smarttech.com/support/software](http://www.smarttech.com/support/software).

## Revisión de los conceptos básicos de diseño

Las actividades lectivas deben estar bien diseñadas tanto en contenido como en presentación. La pizarra digital interactiva SMART Board es un medio visual e interactivo. Conocer un poco sobre diseño y las mejores prácticas para integrar interactividad utilizando el software SMART Notebook lo ayudará a crear actividades lectivas que cumplan con los objetivos de aprendizaje del plan de estudios y capten el interés de los alumnos. El hecho de crear el contenido en el software SMART Notebook sabiendo que deberá ser presentado en el aula, asegura que la clase se desarrolle sin problemas.



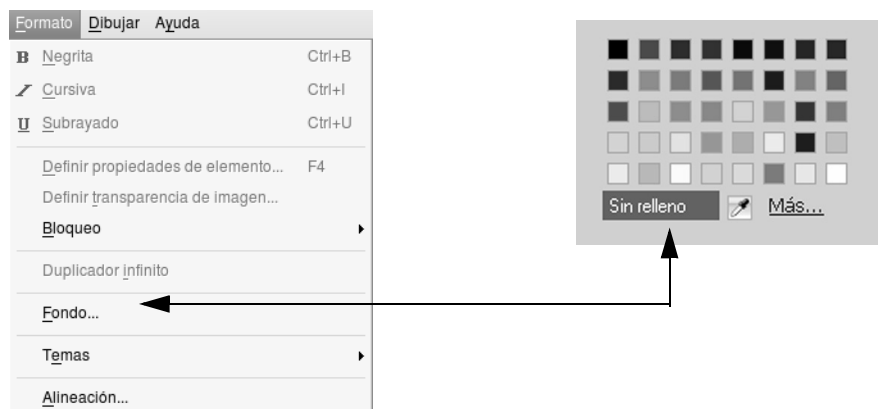
Una vez que haya determinado el contenido que habrá de enseñar, cree una página de título y escriba las notas del profesor al comienzo de la actividad lectiva. La página de título y las notas del profesor se centran en los objetivos de aprendizaje y proporcionan información importante a cualquier profesor que use la actividad lectiva. Puede ver ejemplos de la forma en que otros profesores crearon estos elementos descargando cualquier actividad lectiva del sitio web de SMART Exchange <http://exchange.smarttech.com>.

## Configuración de la página

Una vez que tenga la idea general para la actividad lectiva en el software SMART Notebook, tendrá que comenzar a diseñar la página. Una de las primeras cosas que debe hacer es elegir el color del fondo.

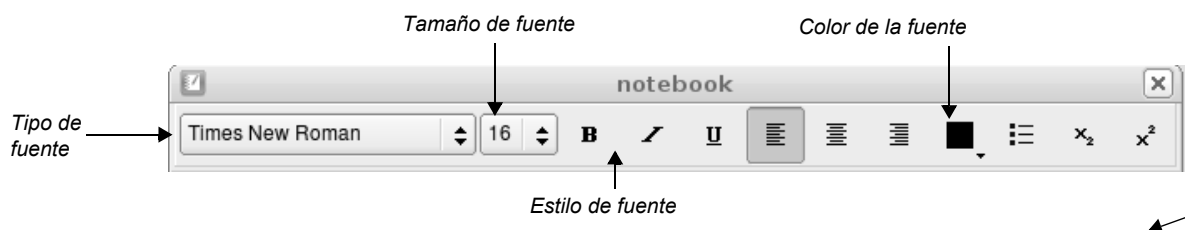
Al elegir un color, tenga en cuenta que un color demasiado brillante o intenso puede distraer al alumno y concentrar su atención en el fondo en lugar del contenido de la página. Amarillo brillante puede ser un color alegre y divertido, pero también puede distraer la atención de los demás elementos de la página. Reserve los colores más vibrantes para ciertos objetos de la página de SMART Notebook hacia los que querrá dirigir la atención de los alumnos.

Seleccione un color para el fondo eligiendo **Formato > Fondo** en el menú del software SMART Notebook. Aparecerá una paleta de colores en la cual podrá elegir el color del fondo de la página de SMART Notebook.



## Uso de fuentes en el software SMART Notebook

A continuación, deberá elegir las fuentes que quiera usar para el resto de la actividad lectiva. Una forma de definir la fuente consiste en seleccionar el texto y usar las funciones disponibles en la barra de herramientas Fuentes. Toda vez que escriba en la página de SMART Notebook o después de presionar dos veces un objeto de texto, aparece la barra de herramientas Fuentes.



De ser posible, trate de usar una sola fuente en toda la actividad lectiva. Usar muchas fuentes puede distraer la vista y la atención de los puntos más importantes.

Entre las pautas generales para la elección de fuentes para una actividad lectiva de SMART Notebook cabe mencionar las siguientes:

- Los títulos deberían estar escritos en 28 puntos, por lo menos, y en negrita.
- El texto utilizado para las oraciones y los párrafos debe ser de, al menos, 22 puntos y tipo de letra normal.
- Asegúrese de que el color de la fuente empleado sea fácil de leer y de ver en relación con el color del fondo elegido.

## Agregar interactividad

Uno de los beneficios del software SMART Notebook es la posibilidad de modificar objetos en la página. Esta sección se concentrará en algunas de las distintas maneras de atraer la atención de los alumnos diseñando actividades lectivas interactivas.

### Revelar datos

Una de las formas más rápidas de agregar interactividad a una actividad lectiva es ocultar la respuesta a una pregunta detrás de un objeto en una página de SMART Notebook. La siguiente información incluye cuatro métodos diferentes que usted puede usar para crear actividades de revelar que se pueden integrar fácilmente a cualquier plan de estudio.

#### Mover y revelar

Una manera de crear una actividad de revelación consiste en ocultar una respuesta detrás de un objeto.

- 1 Escriba la pregunta y la respuesta.
- 2 Dibuje un rectángulo, rellénelo con algún color y oculte con él la respuesta.
- 3 Haga doble clic en la figura para tener la posibilidad de agregarle texto; asegúrese de que el texto sea de un color distinto al del rectángulo.
- 4 Escriba *Mover el cuadro para revelar la respuesta*, de este modo está agregando instrucciones a la figura para que los alumnos, otros profesores o un profesor suplente pueda trabajar con el archivo. Sin las instrucciones, los demás podrían suponer que tienen que escribir la respuesta sobre la figura en lugar de moverla para revelarla.

**SUGERENCIA:** conviene seleccionar *Orden > Traer al frente* en el menú desplegable de cualquier objeto que usará para cubrir una respuesta. Esta acción asegura que los alumnos no puedan ver la respuesta antes del momento de revelarla.

- 5 Mueva la figura para revelar la respuesta.

¿Cuál es el animal nacional de Inglaterra?    ¿Cuál es el animal nacional de Inglaterra?

Mueva la caja a  
revele la respuesta.

Antes

el León

Mueva la caja a  
revele la respuesta.

Después

### Borrar y revelar

Otra forma de revelar la información consiste en usar la herramienta Borrador.




- 1 Escriba la pregunta y la respuesta. Use un rotulador para cubrir la respuesta con tinta digital.
- 2 Haga clic en una herramienta de rotulador. Elija el mismo color de tinta que el del fondo de la página. Por ejemplo, si el fondo de la página es blanco, la tinta digital también debe ser de color blanco.
- 3 Haga clic en la herramienta **Borrador** y borre la tinta digital que cubre la respuesta. La herramienta Borrador sólo borrará los objetos creados con tinta digital. Lo que haya escrito con el teclado no puede borrarse con la herramienta Borrador.

**SUGERENCIA:** quizá quiera agregar instrucciones para que la clase o los demás profesores sepan que lo único que tienen que hacer es usar el borrador.

### Complete la secuencia de número

Use la goma de borrar para revelar el siguiente número en la secuencia.

1,3,5,7,   
*Antes*

### Complete la secuencia de número

Use la goma de borrar para revelar el siguiente número en la secuencia.

1,3,5,7, 9  
*Después*

### Ordenar y revelar

Otra forma de revelar información consiste en ordenar los objetos.

- 1 Cree un objeto.
- 2 Cree otro objeto más grande y que no sea transparente.
- 3 Coloque el objeto más grande sobre el más pequeño, de esta forma, el último quedará oculto.
- 4 Cuando llegue el momento de revelar el objeto más pequeño, se puede mover el más grande a un lado o bien cambiar el orden del objeto más grande mediante el comando Enviar al fondo.

**SUGERENCIA:** quizá quiera agregar instrucciones para que la clase o los demás profesores sepan que lo único que necesitan hacer es mover el objeto.

¿Qué es  $4 + 4$ ?    ¿Qué es  $4 + 4$ ?



*Círculo amarillo que cubre el ocho rojo*



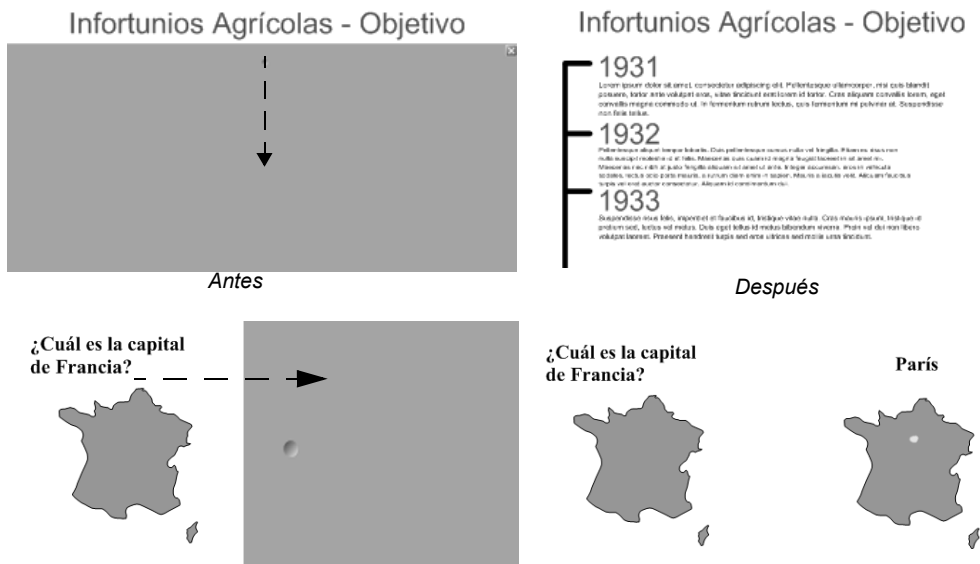
*Círculo amarillo enviado al fondo*

## Usar Sombra de pantalla y revelar

Una cuarta forma de revelar información consiste en utilizar la herramienta Sombra de pantalla.

- 1 Escriba la pregunta y la respuesta.
- 2 Haga clic en el botón **Sombra de pantalla** de la barra de herramientas del software SMART Notebook.
- 3 Arrastre la Sombra de pantalla de modo que sólo la respuesta a su pregunta quede cubierta.
- 4 Cuando llegue el momento, arrastre la Sombra de pantalla para que deje de cubrir la respuesta. Esta acción equivale a usar un papel para cubrir la respuesta que se exhibirían mediante un proyector de transparencias.

**SUGERENCIA:** cuando abra el archivo de SMART Notebook, la Sombra de pantalla cubrirá exactamente la misma superficie que estaba ocultando y usted podrá comenzar a hablar sobre el contenido del archivo a partir del mismo momento en que dejó de usarlo.



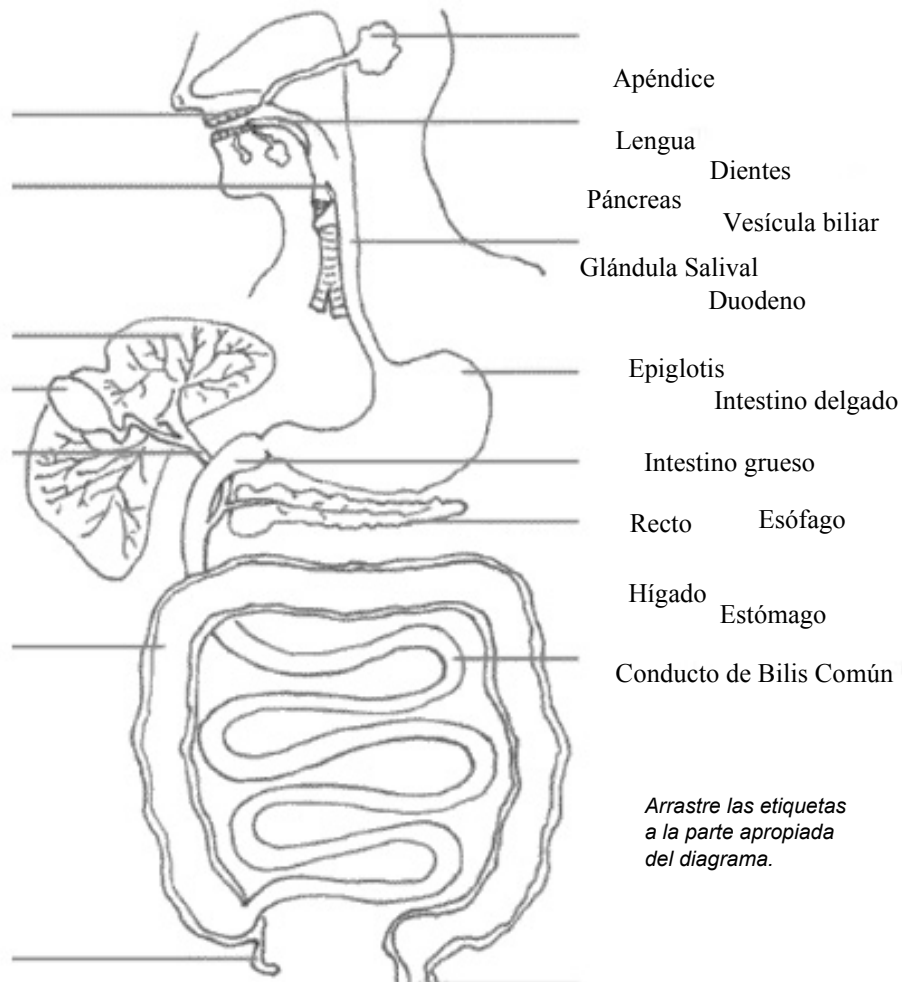
## Identificar y etiquetar

### Arrastrar y colocar

Las actividades de arrastrar y colocar son una manera excelente de determinar si la clase ha logrado reconocer ciertos objetivos de aprendizaje.

Para crear una actividad de etiquetado de arrastrar y colocar, agregue el objeto que quiera etiquetar al área de trabajo. El objeto puede provenir de la Galería de SMART Notebook, del área Mi contenido o bien puede ser un gráfico importado mediante el menú Insertar. Use el menú desplegable del objeto para bloquear en su lugar el objeto que se habrá de etiquetar. Esta acción garantiza que el objeto no se moverá accidentalmente durante la actividad lectiva.

A continuación, confeccione las etiquetas para su diagrama y alinéelas en la parte inferior de la página de SMART Notebook. A continuación, puede pedirles a los participantes de la clase que arrastren las etiquetas al área adecuada del gráfico.



Quizá quiera agregar un vínculo a un objeto, tal como el diagrama del sistema digestivo que se incluye más arriba, a otra página de SMART Notebook que contenga las respuestas. Esta página ayudará a todo aquél con quien comparta el archivo a hallar las respuestas correctas.

También se pueden usar las actividades de arrastrar y colocar para clases basadas en texto. Por ejemplo, podría arrastrar eventos a una fecha específica en una línea de tiempo, definir una serie de palabras o correlacionar datos.

Tchaikovsky	Rusia	Francia
Debussy		
Beethoven	Italia	Alemania
Chopin		
Haydn	Polonia	Austria
Vivaldi		

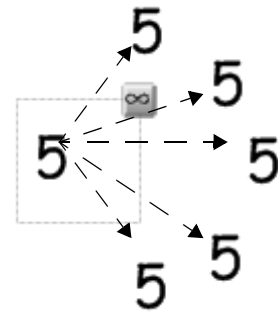
Arrastre el nombre del compositor famoso al país de su nacimiento

## Duplicador infinito

El Duplicador infinito le permite reproducir un objeto una cantidad ilimitada de veces, sin tener que seleccionar el comando Duplicar del menú desplegable varias veces. El Duplicador infinito también ayuda a tener un tamaño de archivo de SMART Notebook más pequeño que si copiara y pegara la misma información muchas veces; de este modo también será más fácil compartir el archivo con sus colegas.

Para definir un objeto como Duplicador infinito, realice los siguientes pasos:

- 1 Haga clic en un objeto.
- 2 Haga clic en el menú desplegable del objeto.
- 3 Haga clic en **Duplicador infinito**.
- 4 Haga clic en el objeto y arrástrelo para crear otro idéntico.



*Presione y arrastre para crear un objeto idéntico*



### Uso del mismo objeto para varias respuestas

Una ventaja de usar Duplicador infinito consiste en la posibilidad de crear una actividad de arrastrar y colocar sin reducir el conjunto de opciones disponibles cuando se responde a la pregunta correctamente.

The diagram illustrates the use of the Infinite Duplicator tool in SMART Notebook. It shows two scenarios:

**Scenario 1 (Left):** A box contains six math problems arranged in a 3x2 grid:

$2 + 3 =$	$10 - 5 =$
$5 \times 6 =$	$12 + 15 =$
$9 / 3 =$	$7 \times 3 =$

Below the box is a horizontal list of numbers from 0 to 9. The entire list is enclosed in an oval, indicating that each number is defined once as a unique object.

*Defina cada número de la línea de números como Duplicador infinito.*

**Scenario 2 (Right):** A box contains the same six math problems. Below the box is the same list of numbers from 0 to 9. Dashed arrows indicate that the same number objects are being reused to answer multiple questions:

- An arrow points from the number '5' to the first problem ( $2 + 3 =$ ).
- An arrow points from the number '5' to the second problem ( $10 - 5 =$ ).
- An arrow points from the number '30' to the third problem ( $5 \times 6 =$ ).
- An arrow points from the number '27' to the fourth problem ( $12 + 15 =$ ).
- An arrow points from the number '3' to the fifth problem ( $9 / 3 =$ ).
- An arrow points from the number '21' to the sixth problem ( $7 \times 3 =$ ).

*Use el mismo número muchas veces como respuesta a las preguntas.*



Los alumnos más jóvenes pueden "completar los espacios en blanco" con notas duplicadas infinitamente o bien, en pentagramas musicales en blanco, pueden componer canciones para que sus compañeros las ejecuten.



Elemento	Símbolo	Clasificación
Oxígeno		Metal
Hidrógeno		Metales
Helio		Gas Noble
Litio		
Boro		
Beryllium		
Neón		
Sodio		
Lata		
Oro		
Plata		
Uranio		
Cloro		
Carbón		

Arrastre y coloque el símbolo y la clasificación al elemento correspondiente: Metal, No metal, y Gas noble son duplicadores infinitos de modo que se pueden volver a utilizar.

Be H Li  
O Sn Ag  
Ne C He B  
Cl U Na Au

## Mantener la información dentro del contexto

Otro beneficio de la función Duplicador infinito es que facilita mantener la información dentro del contexto. Esta característica es especialmente útil para las clases basadas en texto.

Defina cada letra de la palabra como Duplicador infinito. Arrastre la letra a otra área de la página para crear anagramas. La palabra original permanece en su lugar.

¿Cuántas palabras diferentes puede usted hacer de esta palabra?

Herramientas

Quizá quiera definir un cronómetro para que la actividad sea un poco más exigente. Se dispone de un cronómetro interactivo en las colecciones de la Galería.

- |           |    |
|-----------|----|
| 1. manera | 4. |
| 2. esta   | 5. |
| 3. mentir | 6. |

## Rotulador mágico



El icono de Rotulador mágico de la barra de herramientas del software de SMART Notebook le permite resaltar partes de su página de SMART Notebook de manera similar a la herramienta Reflector de la pizarra digital interactiva SMART Board.

## Reflector de Rotulador mágico

Haga clic en el icono de Rotulador mágico de la barra de herramientas de SMART Notebook para activarlo.

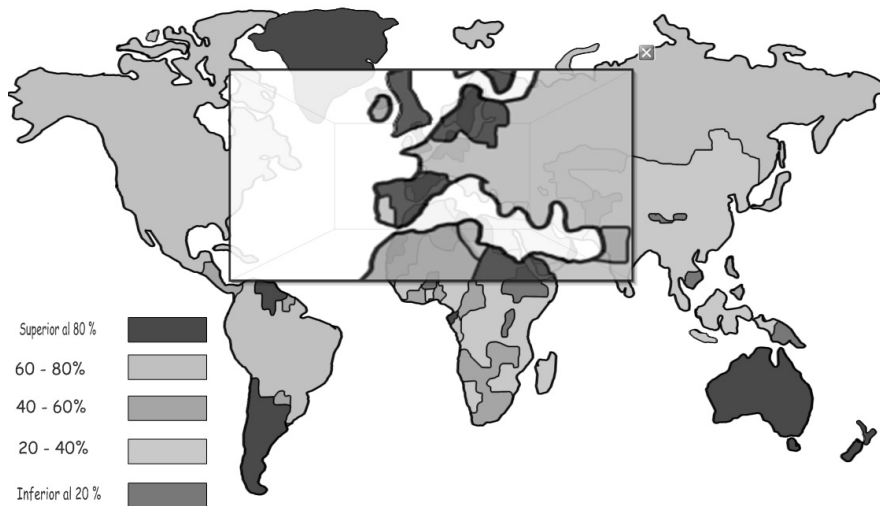
Dibuje una figura circular en la parte del área de trabajo que quiera resaltar.

Cuando mueve el cursor sobre la figura mágica, éste se convierte en una flecha de dos extremos. Esta flecha le permite agrandar o achicar el área resaltada.



## Zoom del Rotulador mágico

Cuando usa el Rotulador mágico para dibujar un rectángulo alrededor de un área en la página de SMART Notebook, podrá aplicar el zoom para acercar el área.



Cuando el cursor se acerca a la figura mágica, se convierte en una pequeña mano. Esta mano le permite mover la figura mágica para acercar o resaltar otra selección. La flecha de dos extremos permite cambiar el tamaño del área de zoom o de marcado.



Para cerrar una figura mágica y que el área de trabajo vuelva a su condición normal, haga clic en la X del cuadro.

Cuando escribe o dibuja con el Rotulador mágico, la tinta desaparece en unos 10 segundos. Esta característica es una manera excelente de mantener despejada el área de trabajo. También es un buen modo de ofrecer pistas secuenciales para resolver problemas a una clase que está realizando una actividad de SMART Board. Puede usar el Rotulador mágico para que la clase practique con ejercicios cronometrados del tipo *Gimnasia mental*.

Cuando el Reflector o el Rotulador mágico están activos, los profesores sólo pueden escribir en el área del Reflector o activar componentes en ella.

### **Preguntas de repaso: Diseño de actividades lectivas interactivas**

- 1** ¿Cuáles son algunas de las maneras en que se pueden revelar las respuestas al grupo?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 2** ¿Cómo usaría el Rotulador mágico?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 3** ¿Cómo se tiene acceso a los símbolos matemáticos y de notación científica adicionales?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 4** ¿Cómo usaría el Duplicador infinito?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 5** ¿Por qué es tan importante la selección de la fuente al crear un archivo de SMART Notebook?

### Preguntas de repaso: Diseño de actividades lectivas interactivas

**1** ¿Cuáles son algunas de las maneras en que se pueden revelar las respuestas al grupo?

Mover y revelar  
Borrar y revelar  
Ordenar y revelar  
Usar Sombra de pantalla y revelar

**2** ¿En qué casos usaría el Rotulador mágico?

Llamar la atención a un área del software SMART Notebook.

**3** ¿Cómo se tiene acceso a los símbolos matemáticos y de notación científica adicionales?

Haga doble clic en el texto escrito mediante el teclado y seleccione el símbolo matemático o de notación científica.

**4** ¿Para qué usaría el Duplicador infinito?

Para reproducir un objeto una cantidad ilimitada de veces, por ejemplo, para aprender a contar, en ejercicios de gráficos, en juegos de deletrear y de palabras.

**5** ¿Por qué es tan importante la selección de la fuente al crear un archivo de SMART Notebook?

Causa menos distracción; ayuda a mantener la coherencia del archivo, permite que todos los presentes puedan ver el texto escrito en la pizarra con facilidad.

## Ejercicios prácticos: Diseño de actividades lectivas interactivas

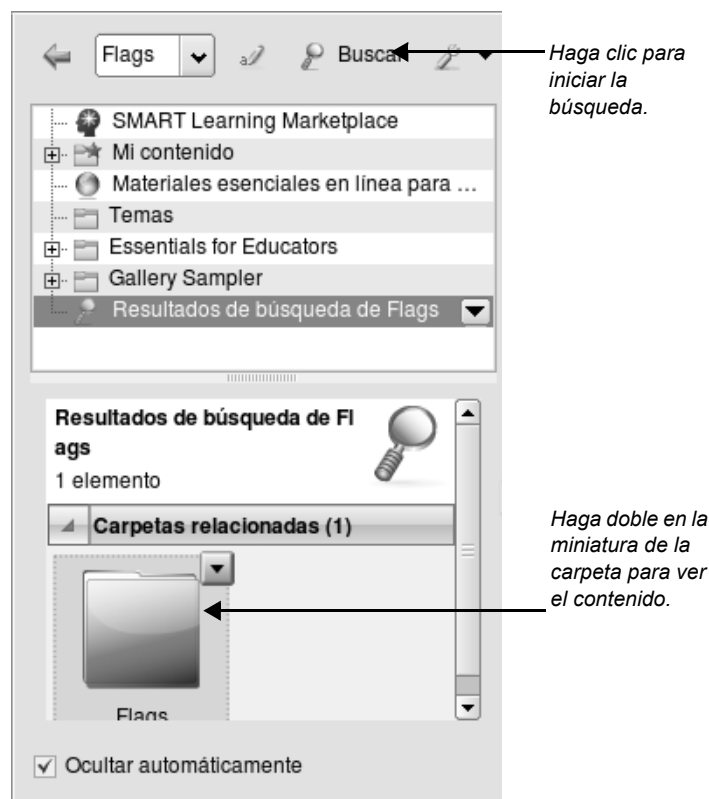
### Preparación de la clase

Usted preparará una actividad lectiva de geografía en la que los alumnos deberán hacer coincidir los países de América del Norte con sus respectivas banderas. Puede usar los conceptos delineados en estos ejercicios prácticos para preparar y presentar clases de otras áreas temáticas.

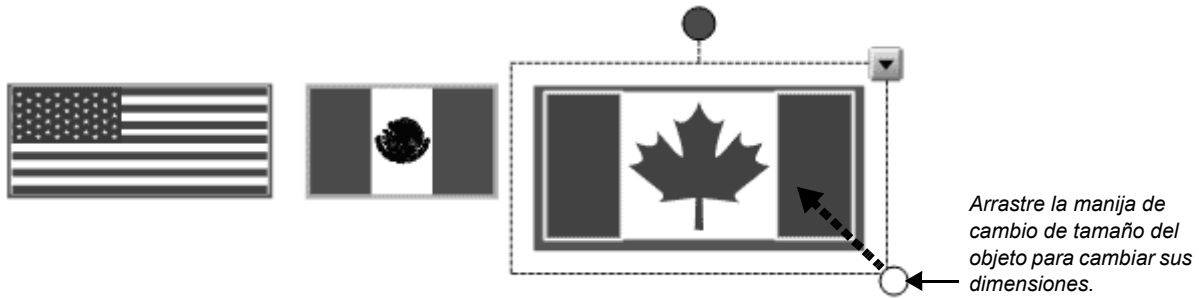
- 1 Abra un archivo de SMART Notebook en blanco.
- 2 Haga clic en la pestaña **Galería** para buscar o recorrer colecciones de páginas personalizadas de SMART, imágenes prediseñadas, animaciones Flash® y archivos de vídeo. Para este ejemplo, usted buscará las banderas de los países de América del Norte.

**SUGERENCIA:** Quite la selección de la casilla de verificación **Ocultar automáticamente** para mantener la pestaña lateral visible. Esto le permitirá acceder fácilmente a las pestañas Clasificador de páginas y Galería a medida que prepara y dicta su clase.

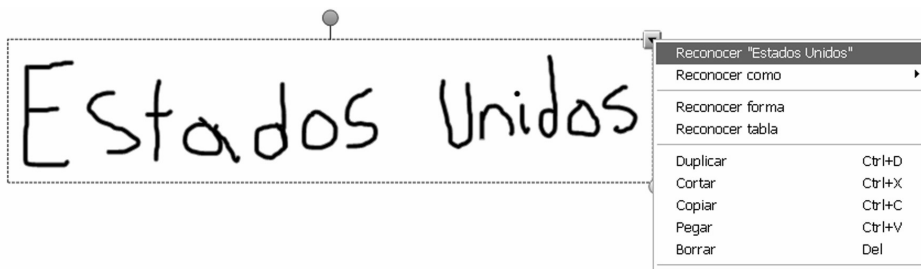
- 3 Escriba la palabra clave *flags* (banderas).
- 4 Haga clic en el icono **Buscar**, que es el de la lupa, para iniciar la búsqueda.
- 5 El software SMART Notebook muestra su(s) resultado(s) como una imagen en miniatura que coincide con su criterio de búsqueda. En este ejemplo, aparece una carpeta denominada *Banderas*.
- 6 Haga doble clic en la miniatura de la carpeta para ver su contenido.
- 7 Recorra la colección de la Galería para hallar las banderas de los Estados Unidos, México y Canadá. Arrastre cada bandera al área de trabajo de su archivo de SMART Notebook. Puede hacer doble clic en la imagen en miniatura de una bandera para agregarla rápidamente al área de trabajo.



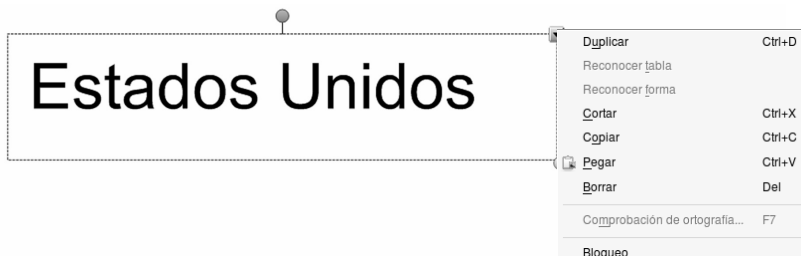
- 8 Cambie el tamaño de las banderas arrastrando la manija de cambio de tamaño en diagonal. Asegúrese de que las banderas sean aproximadamente del mismo tamaño.



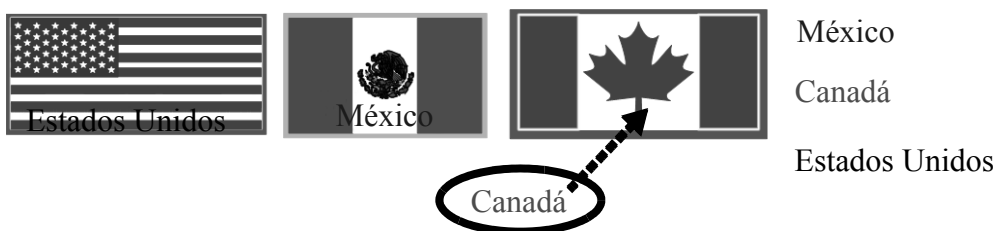
- 9 Alinee las banderas en forma horizontal.
- 10 Escriba el nombre de cada país con un color distinto.
- 11 Por ejemplo, haga clic en *Estados Unidos* y elija el texto ingresado mediante el teclado que corresponda en el menú desplegable del objeto. Convierta las palabras México y Canadá de texto manuscrito a ingresado mediante el teclado.



- 12 Haga clic en **Duplicar** en el menú desplegable del objeto para hacer una copia del nombre de cada país. Debería haber dos nombres de país por bandera.

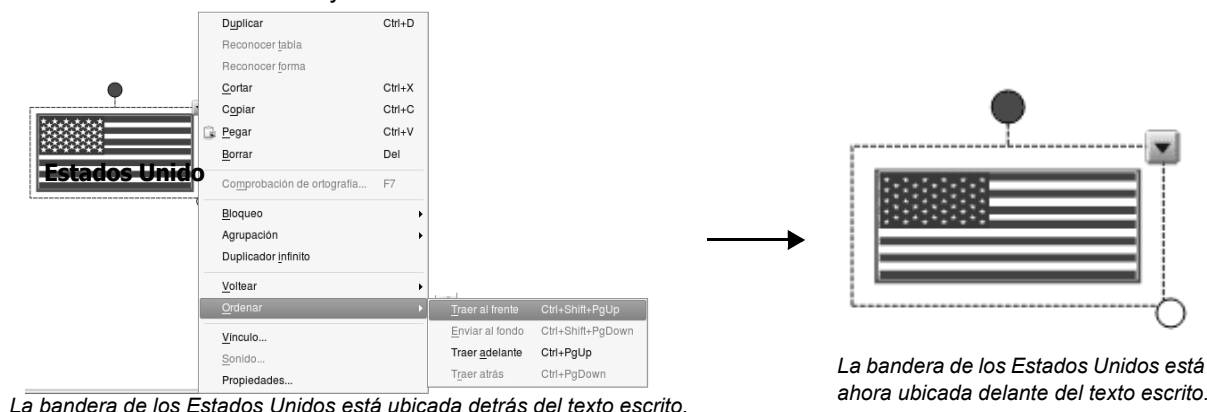


- 13 Organice los nombres de cada país para que cada conjunto de nombres de país se coloque en una línea vertical en el área de trabajo. Arrastre los otros nombres de países sobre sus correspondientes banderas.





- 14 Por ejemplo, haga clic en la bandera de los Estados Unidos y elija **Ordenar > Traer al frente** en el menú desplegable del objeto para cubrir el nombre de país *Estados Unidos*. Realice esta tarea para las banderas mexicana y canadiense.



- 15 Haga clic en **Archivo > Guardar** para guardar su archivo de SMART Notebook. Asígnele un nombre al archivo de SMART Notebook y elija la ubicación en la que quiera guardarlo.

### Uso de la clase en el aula

Después de abrir el archivo de SMART Notebook en la pizarra digital interactiva SMART Board, pídale a los alumnos que arrastren el nombre de cada país debajo de su bandera. Una vez completado el ejercicio, quite las banderas para revelar las respuestas correctas.

**SUGERENCIA:** seleccione un elemento divertido del menú Rotulador creativo para agregar marcas de verificación a las respuestas correctas.

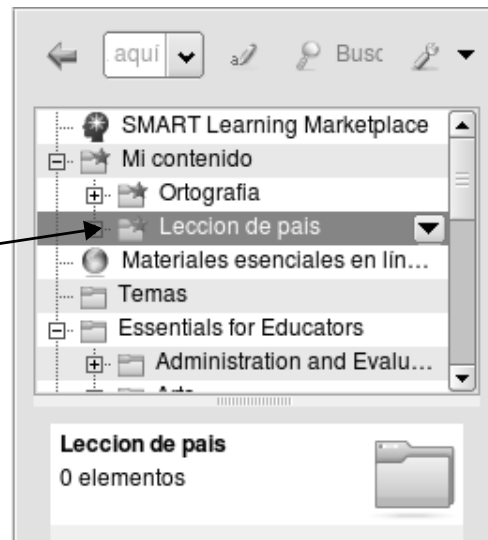
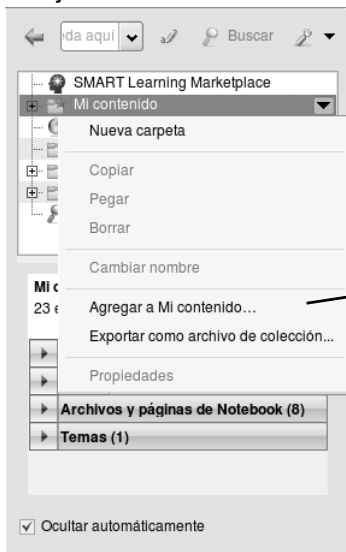
Puede agregar tantas páginas como desee a su archivo de SMART Notebook para crear actividades lectivas adicionales, tales como etiquetar continentes o identificar las ciudades capitales en mapas regionales.

### Preparación de la clase: características avanzadas

El área Mi contenido es una colección de la Galería reservada específicamente para objetos y clases que usted ha importado, capturado o creado, tal como la clase que acaba de preparar. Es también un lugar excelente para almacenar objetos y clases que usa con frecuencia o quiere compartir con colegas.

- 1 Abra su clase de geografía.
- 2 Haga clic en la pestaña **Galería**. De forma predeterminada, aparece seleccionada la carpeta Mi contenido.
- 3 Haga clic en el menú desplegable de Mi contenido y elija **Nueva carpeta**.

- 4 Inicie el teclado en pantalla y escriba *Lección de país*. Ha creado un área en la que puede almacenar objetos relacionados con su clase de geografía.



*Cree una carpeta.*

*Su nueva carpeta denominada Lección de país aparece en Mi contenido.*

- 5 Arrastre todas las banderas y nombres de países a su nueva colección de la Galería. Su nueva colección de la Galería contiene nueve elementos de la Galería: una bandera y dos nombres para cada país.



- 6 Seleccione la pestaña **Clasificador de páginas**. Inserte una página de SMART Notebook en blanco haciendo clic en el icono **Agregar página** de la barra de herramientas del software SMART Notebook.



- 7 En el menú desplegable de Formas de la barra de herramientas de software de SMART Notebook, seleccione el rectángulo. Coloque el cursor en el lado izquierdo del área de trabajo y dibuje un rectángulo grande.



Haga clic en la herramienta **Seleccionar** de la barra de herramientas del software SMART Notebook. Rellene el rectángulo con un color. Para ello, seleccione el rectángulo y, a continuación, elija **Propiedades** en el menú desplegable del objeto.

**SUGERENCIA:** como alternativa, podría cambiar las propiedades del rectángulo utilizando la pestaña Propiedades.

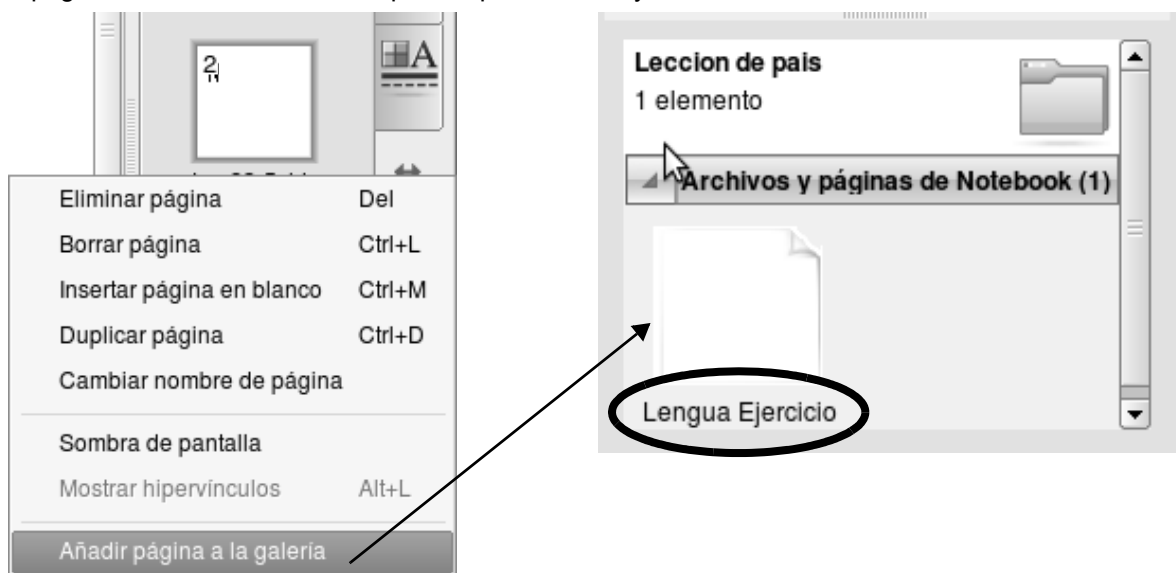
- 8 A la derecha del rectángulo, escriba o introduzca mediante el teclado la palabra *Idiomas*: y, por debajo de ella escriba *Inglés*, *Español*, *Inglés y Francés*.



Lengua:

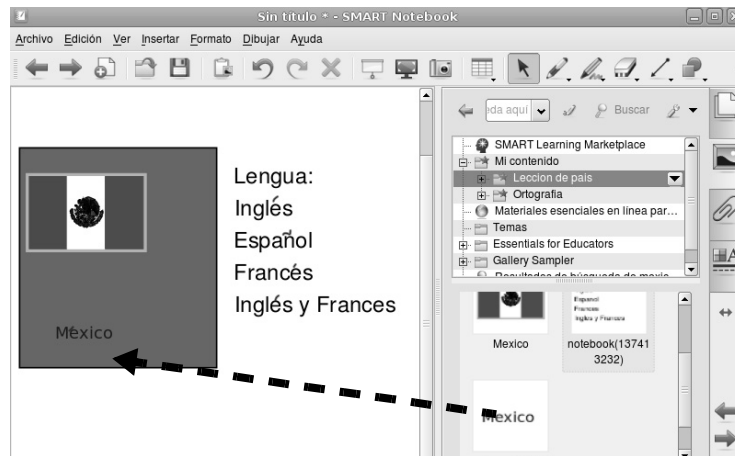
Inglés  
Español  
Inglés y Francés

- 9 Presione el menú desplegable de la miniatura de página en la pestaña Clasificador de página. Seleccione **Añadir página a la Galería** para colocar la página entera de SMART Notebook en el área Mi contenido de las colecciones de la Galería. Esto le permite acceder rápida y fácilmente a las páginas de SMART Notebook para la planificación y el dictado de clases.



**SUGERENCIA:** Asigne a su página de SMART Notebook el nombre *Lengua Ejercicio* para que pueda organizar sus elementos de la Galería en grupos significativos.

- 10 Arrastre la bandera mexicana desde el área Mi contenido a la esquina superior izquierda del rectángulo creado en el paso siete. A continuación, arrastre la palabra *México* para que quede directamente debajo de la bandera.



- 11 Arrastre la página *Lengua Ejercicio* que ha creado en el paso 10 al área de trabajo de su archivo de SMART Notebook. Esta acción inserta automáticamente una nueva página de SMART Notebook directamente después de la página activa de SMART Notebook.
- 12 Repita los pasos 11 y 12 utilizando las banderas de Canadá y los Estados Unidos y el texto asociado.
- 13 Haga clic en **Archivo > Guardar** para guardar su archivo de SMART Notebook.

**SUGERENCIA:** comparta su clase de geografía con otros colegas que utilizan la pizarra digital interactiva SMART Board en el aula. Seleccione **Exportar como archivo de colección** en el menú desplegable de Mi contenido para distribuir su archivo electrónico.

## Uso de la clase en el aula

Invite a los alumnos a acercarse a la pizarra digital interactiva SMART Board para dibujar una flecha desde el texto que indica el idioma hasta la bandera correspondiente con la herramienta Línea o una herramienta de rotulador de la bandeja de rotuladores. Puede ocultar las respuestas correctas detrás del rectángulo o de las banderas.



# Recursos adicionales

## ¿Qué sigue?

*Hay muchos recursos a su disposición para llevar el uso del hardware y del software SMART al siguiente nivel, entre ellos, material gratuito de formación en el sitio web y en la comunidad especial para profesores de SMART.*

## Centro de formación SMART

El Centro de formación SMART es el lugar donde encontrará recursos y asistencia técnica adicionales para la formación, entre ellos, material de formación gratuito, como sesiones de formación en línea y cursos para completar a su propio ritmo que le ayudarán a utilizar los productos SMART de manera eficiente.

Visite [www.smarttech.com/trainingcenter](http://www.smarttech.com/trainingcenter).

### Material de formación gratuito

El material gratuito de formación disponible en el centro de formación SMART le ayudará a obtener la experiencia práctica y la habilidad necesaria para integrar el producto SMART al aula.

Se dispone de clases multimedia sin cargo fáciles de completar, así como de una amplia selección de materiales para imprimir y consultar en cualquier lugar.

Vaya a <http://int.smarttech.com/sti/es/Training/> por acceder material de formación gratuito, en Español.

### Sesiones de formación en línea gratuitas

Las sesiones de formación en línea de SMART son conferencias por teléfono y por ordenador de 30 a 90 minutos de duración que ofrecen una visión general rápida y gratuita de los aspectos básicos de los productos SMART. Cada sesión está dirigida por un instructor de SMART que utiliza nuestros productos a diario. Las sesiones de formación en línea de SMART son útiles para repasar los conceptos y ofrecen la oportunidad de hacer preguntas.

Se dispone de sesiones de formación en línea gratuitas para una variedad de productos, entre ellos:

- pizarra digital interactiva SMART Board
- Software SMART Notebook
- SMART Classroom Suite
- Sistema de respuesta interactiva SMART Response

Desarrollamos constantemente nuevas ofertas de formación en línea gratuitas. Visite el centro de formación SMART con frecuencia para conocer las últimas sesiones agregadas.

### Cursos para completar a su propio ritmo

Se puede acceder a los cursos para completar a su propio ritmo a través del Sistema de gestión de aprendizaje sobre una variedad de temas específicos de los productos tales como SMART Notebook, SMART Notebook SE, SMART Response y SMART Sync.

Visite <http://smarttech.com/trainingcenter/LMS.asp>.



## Sitio de asistencia técnica de SMART

El sitio de asistencia técnica de SMART ofrece una variedad de opciones de asistencia técnica. Visite el sitio de asistencia técnica de SMART para descargar software, encontrar una amplia variedad de guías de instalación y del usuario, artículos con instrucciones y de solución de problemas, soluciones para sus productos SMART y respuestas a sus preguntas. También puede usar el sitio de asistencia técnica de SMART para ponerse en contacto con el personal de asistencia técnica y para registrar su producto SMART.

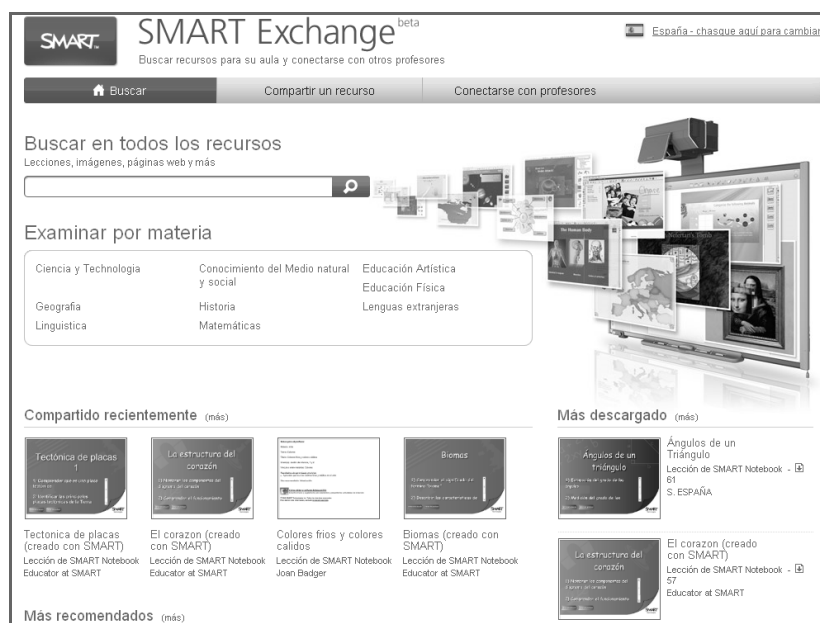
Visite el sitio [www.smarttech.com/support](http://www.smarttech.com/support).

## Sitio web SMART Exchange

El sitio web SMART Exchange es una comunidad en línea en la que los profesores pueden compartir recursos e ideas con otros profesores del mundo entero. En él encontrará los siguientes recursos:

- **Recursos de aprendizaje gratuitos** para usar con los productos SMART, entre ellos, colecciones de contenido, aplicaciones de software y recursos de sitios web.
- **Cientos de actividades lectivas creadas con el software SMART Notebook** relacionadas con las normas de los planes de estudio nacionales y provinciales.
- **Programas de desarrollo profesional** para premiar, expresar reconocimiento y apoyar a los profesores.
- **Investigaciones** sobre la eficacia del uso de las pizarras digitales interactivas SMART Board en los entornos de aprendizaje.
- **Consejos** para profesores sobre el uso de los productos SMART, sobre la integración de dispositivos periféricos, postulaciones para subvenciones y evaluación de la tecnología.

Visite [www.exchange.smarttech.com](http://www.exchange.smarttech.com) para obtener más información.







### Contact SMART Technologies

Numero gratuita 1.888.42.SMART (U.S./Canada)  
or +1.403.245.0333

Lo extraordinario hecho simple

