Software SMART Table® 3.1 y kit de herramientas de SMART Table 2.6

Guía de usuario

SMART®

Registro del producto

Si registra su producto SMART, le enviaremos notificaciones sobre las nuevas funciones y actualizaciones del software.

Regístrelo en línea en smarttech.com/registration.

Tenga la siguiente información a mano por si debe llamar a la Asistencia técnica de SMART.

Número de serie: _____

Fecha de compra: _____

Aviso de marcas

SMART Table, SMART Board, SMART Notebook, SMART Document Camera, SMART Sync, SMART Exchange, smarttech, el logotipo de SMART y todos los eslóganes de SMART son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de SMART Technologies en EE. UU. y en otros países. Windows es una marca comercial registrada o una marca comercial de Microsoft Corporation en EE. UU. y otros países. Mac, Mac OS y OS X son marcas comerciales de Apple Inc. registradas en EE. UU. y en otros países. Intel, Intel Core y Pentium son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Intel Corporation o sus filiales en EE.UU. y otros países. Los demás nombres de empresas y productos de terceros pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Aviso de copyright

© 2013 SMART Technologies ULC. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación se puede reproducir, transmitir, transcribir o almacenar en un sistema de recuperación, ni traducirse a ningún idioma, de ninguna forma y por ningún medio, sin el consentimiento previo por escrito de SMART Technologies ULC. La información suministrada en este manual puede ser modificada sin notificación previa y no representa compromiso alguno por parte de SMART.

Este producto y/o su uso están cubiertos por una o más de las siguientes patentes estadounidenses. www.smarttech.com/patents

10/2013

Información importante

ADVERTENCIA

- No seguir las instrucciones de instalación que se suministran con el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table® puede ocasionar lesiones personales y daños al producto.
- Asegúrese de que los cables en el suelo conectados al producto SMART estén correctamente enrollados y marcados para prevenir riesgos de tropiezo.
- Asegúrese de que haya una toma de corriente cerca del producto SMART y que resulte fácil acceder a ella durante el uso.
- Si la mesa tiene ruedas, bloquéelas antes de dejar que los niños la usen.
- No trepe (ni permita que los niños lo hagan) a la mesa. Este tipo de conducta en la mesa podría provocar lesiones personales y daños al producto.
- Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga el producto SMART a la lluvia ni a la humedad.

PRECAUCIÓN

- No coloque cables, cajas ni ningún otro elemento sobre la superficie de la mesa. De hacerlo, podría dañarse la superficie.
- Si el producto SMART se moja, séquelo completamente antes de encenderlo.

IMPORTANTE

- No utilice el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i en lugares que se encuentran a más de 3.000 m (10.000 pies) sobre el nivel del mar.
- La superficie de la mesa no responde a los toques que el ordenador no haya completado el procedimiento de encendido. Espere de 30 a 60 segundos después de encender la mesa antes de tocar la superficie.
- Antes de limpiar la mesa, apáguela para que no se inicie ninguna aplicación accidentalmente al repasar la superficie.
- No coloque un teclado, ratón ni ningún otro objeto sobre la superficie táctil. La cámara podría interpretar estos objetos como toques si se colocan sobre la superficie táctil.
- Este producto contiene baterías de botón de litio en el ordenador y en el control remoto (material de perclorato; se debe manipular con precaución).

Contenido

Información importante ..... **i**

Capítulo 1: Introducción **1**

Acerca de esta guía 2
Acerca de la mesa 2
Cómo funciona el software de la SMART Table 3
Navegar por las actividades de SMART Table 3
Configuración inicial con el modo Profesor 4
Acerca de las aplicaciones 10
Uso del Álbum 17
Uso de la Sinfonía 18

Capítulo 2: Trabajar con el Kit de herramientas de SMART Table **23**

Requisitos de ordenador del Kit de herramientas de SMART Table 24
Instalar el software del kit de herramientas SMART Table 25
Actualizar el software del kit de herramientas SMART Table 26
Uso del software del kit de herramientas de SMART Table 27
Crear paquetes de actividades 31
Personalización de aplicaciones 35

Capítulo 3: Trabajar con la SMART Table **73**

Uso del Menú de los paquetes de actividades 73
Actualización del software SMART Table 81

Capítulo 4: Software SMART Sync y su mesa **85**

Acerca del software para la gestión de aulas SMART Sync 85
Uso del software SMART Sync con su mesa 85
Antes de usar el software SMART Sync con la mesa 86

Apéndice A: Procedimientos de la SMART Table 230i **91**

Orientación de la superficie 91

Capítulo 1
Introducción

Acerca de esta guía 2
Acerca de la mesa 2
Cómo funciona el software de la SMART Table 3
Navegar por las actividades de SMART Table 3
- Modo Alumno 3
- Modo Profesor 3
- Alternar modos 4
  - Una unidad USB 4
  - Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB 4

Configuración inicial con el modo Profesor 4
- Conectar su mesa a Internet 5
- Calibrar el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i 5
- Seleccionar cómo se muestran las imágenes del paquete de actividades 6
- Seleccionar el idioma 8
- Especificar la cantidad de alumnos 9
- Ajustar el volumen del altavoz 9

Acerca de las aplicaciones 10
- Inicio y cierre de aplicaciones 10
- Pintura 11
- Multimedia 12
  - Capturar imágenes de su SMART Document Camera 12
- Opción múltiple 13
- Prueba de conocimientos 13
- Matemáticas 13
- Matemáticas Plus 14
- Espacios correctos 14
- Rompecabezas 14
- Reducir las opciones 14
- SMART Notebook 15
- Image Reveal 16

Uso del Álbum 17
- Modo de presentación 18

Uso de la Sinfonía 18
- Instrumentos 18
- Vista de la partitura 19
- Panel de navegación 19
- Uso del metrónomo 20

Opciones del músico 22

Esta guía está dirigida a los profesores y desarrolladores de aplicaciones. Es una introducción al software SMART Table y explica cómo usarla y personalizar el software una vez realizada la configuración inicial.

Acerca de esta guía

La información de esta guía es aplicable a los centros de aprendizaje colaborativos SMART Table 442i y 230i.

NOTA

Para obtener información sobre cómo configurar su centro de aprendizaje colaborativo o sus accesorios, consulte las instrucciones de instalación adecuadas y la guía del hardware para su modelo de mesa.

Modelo	Guía de instalación	Guía de hardware
442i	Instrucciones de instalación de la SMART Table 442i (smarttech.com/kb/170315)	Guía del usuario del hardware de la SMART Table 442i (smarttech.com/kb/170308)
230i	Instrucciones de instalación de la SMART Table 230i (smarttech.com/kb/141081)	Guía del usuario del hardware de la SMART Table 230i (smarttech.com/kb/141190)

Acerca de la mesa

Su mesa tiene una superficie táctil. Tocando la superficie, los alumnos pueden crear, seleccionar, mover y cambiar el tamaño de objetos digitales. Varios alumnos pueden tocar la superficie al mismo tiempo. De este modo se fomenta la colaboración y la cooperación mientras los alumnos aprenden y juegan juntos.

Mediante el uso de una conexión de red Wi-Fi® a un ordenador con el software de gestión del aula SMART Sync™, los profesores pueden observar a distancia las actividades de los alumnos, ejercer el control de la mesa y capturar e imprimir la imagen de la tapa de la mesa.

El software SMART Table incluye aplicaciones, actividades lectivas y juegos didácticos interactivos. También puede descargar cualquiera de los paquetes de actividades o aplicaciones de SMART Table que hay disponibles en el sitio web de SMART Exchange™ (exchange.smarttech.com) y personalizar las actividades utilizando el kit de herramientas de SMART Table. Instale y ejecute el kit de herramientas en su ordenador y, después, transfiera sus paquetes de actividades mediante una unidad USB o el software SMART Sync.

También puede conectar la mesa a Internet y, a continuación, descargar directamente cualquier paquete de actividades SMART Table que haya disponible en el sitio web de SMART Exchange.

Puede usar la mesa con otros productos SMART, como la SMART Document Camera™ y el software de aprendizaje colaborativo SMART Notebook™, como parte de una solución de aprendizaje general. Por ejemplo, se puede presentar un nuevo concepto a los alumnos en una pizarra digital interactiva SMART Board® y pedirles que profundicen la idea con el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table.

Cómo funciona el software de la SMART Table

El ordenador ejecuta el software SMART Table, la pantalla del ordenador aparece en la superficie de la mesa, los altavoces reproducen el audio del ordenador y varias cámaras detectan el toque de los alumnos sobre la superficie. En conjunto, estos componentes permiten a los alumnos interactuar con el software SMART Table.

NOTA

Consulte *Actualización del software SMART Table* en la página 81 para obtener información sobre cómo comprobar la versión de software instalada en el ordenador de su mesa y cómo descargar e instalar la última versión del software SMART Table.

Navegar por las actividades de SMART Table

"Actividades de SMART Table" es el software principal de su centro de aprendizaje colaborativo SMART Table. Se inicia automáticamente cuando se enciende la mesa. El menú Actividades de SMART Table tiene dos modos: Alumno y profesor.

Modo Alumno

El modo Alumno es el predeterminado. Permite a los alumnos iniciar aplicaciones específicamente diseñadas para niños de los primeros cursos de la escuela primaria.

Modo Profesor

Este modo le permite hacer lo siguiente:

- Definir la cantidad de alumnos.
- Calibrar la superficie.
- Acceder al menú de propiedades Estirar o Ajustar y al menú de idiomas.
- Sincronizar y elegir paquetes de actividades y aplicaciones.
- Acceder al sitio web de SMART Exchange para descargar los paquetes de actividades directamente a su mesa.
- Completar otras tareas de configuración tal y como se documenta en esta guía.

Alternar modos

Hay dos formas de alternar entre el modo Alumno y el modo Profesor.

Una unidad USB

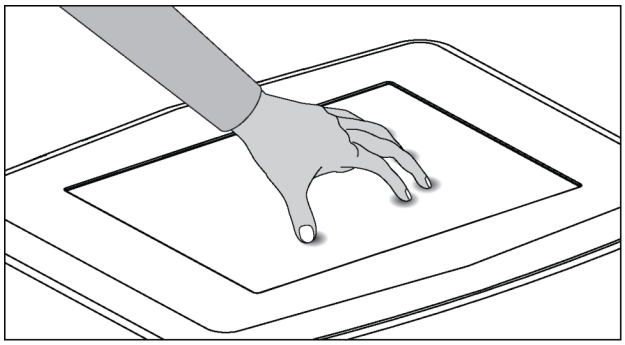
El modo Profesor aparece al conectar una unidad USB a uno de los puertos USB situados en la parte lateral de su mesa. Salga del modo Profesor sacando la unidad USB.

Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB

También puede Pase del modo Alumno al modo Profesor sin insertar una unidad USB.

Para Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB

1. Mantenga pulsados los cinco dedos en el centro de la mesa.



Después de 10 segundos aproximadamente, aparece el icono de *Rueda dentada* en uno de las esquinas de la mesa.

2. Mientras mantiene la presión con los dedos en el centro de la mesa, presione el icono *Rueda dentada* con la otra mano.

El menú cambiará al modo Profesor.

3. Presione el icono de la *Rueda dentada* de nuevo para volver al modo Alumno.

Configuración inicial con el modo Profesor

En el modo Profesor, podrá realizar las siguientes acciones:

- Calibrar la mesa.
- Acceder al menú de propiedades de Estirar o Ajustar.
- Seleccionar el idioma en el que aparecerán los menús de los modos Profesor y Alumno.
- Especificar la cantidad de alumnos y ajustar el volumen del altavoz antes de que los alumnos puedan usar la mesa.

NOTA

Para obtener más información sobre cómo orientar el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i, consulte *Orientación de la superficie* en la página 91.

Conectar su mesa a Internet

Al conectar la mesa a Internet, podrá actualizar el software de la mesa y descargar paquetes de actividades directamente de SMART Exchange.

Para conectar su mesa a Internet mediante conexión inalámbrica

NOTA

Para obtener más información sobre cómo usar un cable de red para conectar una SMART Table 442i a Internet, consulte smarttech.com/kb/170308. Para obtener más información sobre cómo usar un cable de red para conectar una SMART Table 230i a Internet, consulte smarttech.com/kb/170383.

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página precedente.

3. Presione la X de la esquina para salir del escritorio del ordenador de la mesa.

   Aparece un mensaje que le pregunta si desea salir del escritorio del ordenador.

   Presione **Sí**.

4. Haga clic en **Inicio** y después escriba **winver** en el cuadro de búsqueda.

5. Seleccione el archivo winver.exe y, a continuación, presione INTRO.

   Aparecerán los detalles sobre el sistema operativo del ordenador de la mesa.

6. Vaya a support.microsoft.com y busque el tema de ayuda *Ver y conectarse a redes inalámbricas disponibles*. Siga las instrucciones para terminar de conectar la mesa a una red de área local inalámbrica.

Calibrar el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i

Cuando utilice las actividades de SMART Table y usted o algún alumno toca la superficie de la mesa, debe aparecer un punto blanco directamente bajo el punto táctil. Si el punto no se alinea con el punto de toque, es posible que tenga que calibrar la mesa.

NOTAS

- El tamaño y la forma del punto blando dependerá del tipo y tamaño del contacto.
- Para orientar su centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i, consulte *Orientación de la superficie* en la página 91.

Para calibrar la mesa

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Calibrar**.

   La mesa muestra un mensaje en el que se le pide que confirme que desea calibrar la pantalla.

   Presione **Sí**.

4. Presione el centro del objetivo hasta que se ponga rojo y pase a la siguiente posición. Repita este paso para cada objetivo.

   La pantalla cambiará a la segunda pantalla de calibración y aparecerá una cuadrícula.

   Aparecerá un ejemplo brevemente para demostrar cómo dibujar por la pantalla para calibrar la superficie.

5. Utilice el dedo para dibujar una espiral horizontalmente por la cuadrícula.

   A medida que dibuja, la tinta se pondrá en azul. A medida que completa cada cuadro, el cuadro se pondrá en verde.

   Cuando todos los cuadros estén en verde, aparecerá una barra de progreso.

   Cuando la barra de progreso esté completa, la pantalla volverá al modo Profesor y aparecerá una rueca durante 20 segundos.

   Cuando desaparezca la rueca, es que la mesa estará calibrada.

Seleccionar cómo se muestran las imágenes del paquete de actividades

Se pueden optimizar las imágenes de un paquete de actividades para verlas en mesas con una relación de aspecto diferente a la de la mesa actual. También puede utilizar la opción Estirar o Ajustar en el modo Profesor de la mesa para estirar o ajustar la imagen.

Para obtener información sobre cómo las diferentes versiones del kit de herramientas SMART Table optimizan las imágenes de un paquete de actividades, consulte *Cómo optimiza las imágenes el kit de herramientas de SMART Table* en la página 35.

Utilice el siguiente procedimiento para seleccionar cómo mostrará su mesa las imágenes de un paquete de actividades

Para seleccionar cómo se mostrarán las imágenes de un paquete de actividades

1. Conecte su unidad USB a la mesa.

   O bien

   Siga el procedimiento detallado en *Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB* en la página 4.

   El menú cambia del modo Alumno al modo Profesor.

2. Presione **Configuración**.

   Aparece la página de configuración.

3. Asegúrese de que está seleccionada la pestaña **Visualización**.

   Aparecerán las siguientes opciones de visualización de imágenes, según el modelo de su mesa.

   Centro de aprendizaje interactivo SMART Table 442i

Opción de visualización	Descripción
	Las imágenes optimizadas para el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i se estiran para ajustarse a las dimensiones de su centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i.
	La relación de aspecto original de las imágenes optimizadas para el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i se mantiene gracias a las barras negras que aparecen.

   Centro de aprendizaje interactivo SMART Table 230i

Opción de visualización	Descripción
	Las imágenes optimizadas para el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i se estiran para ajustarse a las dimensiones de su centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i.
	La relación de aspecto original de las imágenes optimizadas para el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i se mantiene gracias a las barras negras que aparecen.

4. Seleccione una opción de visualización y, a continuación, presione **Aceptar**.

Seleccionar el idioma

Usted debe seleccionar el idioma para los menús del modo Profesor y Alumno al instalar el software de SMART Table. El modo Profesor se puede usar para cambiar el idioma una vez completada la instalación del software.

Para seleccionar el idioma

1. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.
2. Presione **Configuración**.

   Aparece la página de configuración.
3. Presione la pestaña **Idioma**.
4. Seleccione un idioma de la lista y, a continuación, presione **Aceptar**.

Especificar la cantidad de alumnos

Su mesa puede responder a las entradas de hasta ocho alumnos a la vez. Antes de que los alumnos usen su mesa, especifique el número de alumnos que la usarán. De este modo se modifican varias opciones de Actividades de SMART Table. Por ejemplo, si especifica tres alumnos, una pregunta de Opción múltiple requerirá tres respuestas.

Para indicar la cantidad de alumnos

1. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.
2. En el control *Total de alumnos*, presione **+** para aumentar o **-** para disminuir la cantidad de alumnos.

Ajustar el volumen del altavoz

Se puede ajustar el volumen de los altavoces de la mesa para contar con un nivel de sonido adecuado para diferentes entornos.

SUGERENCIA

El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i tiene cuatro puertos USB que pueden usarse para conectar los auriculares a la mesa. El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i tiene dos puertos USB que pueden usarse para conectar los auriculares a la mesa.

Para ajustar el volumen del altavoz

1. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.
2. Gire el icono de **Control de volumen** en dirección a las agujas del reloj para aumentar el volumen o en dirección contraria a las agujas del reloj para bajar el volumen.

   NOTA

   Presione el símbolo del pequeño altavoz que hay en el borde del icono para activar o silenciar el audio.

Acerca de las aplicaciones

El kit de herramientas de SMART Table incluyen las siguientes aplicaciones:

- Pintura
- Multimedia
- Opción múltiple
- Prueba de conocimientos
- Reducir las opciones
- Image Reveal
- Matemáticas
- Matemáticas Plus
- Espacios correctos
- Rompecabezas
- Álbum
- Sinfonía
- SMART Notebook

El software SMART Table también incluye la mayoría de estas aplicaciones.

Puede personalizar estas aplicaciones y agregar otras aplicaciones a su paquete de actividades utilizando el kit de herramientas de SMART Table.

Inicio y cierre de aplicaciones

Para iniciar una aplicación

En el modo Alumno, presione el icono de una aplicación.

Se iniciará la aplicación.

Para cerrar una aplicación y volver al menú

1. Presione .

   El botón se mueve a otra esquina.

2. Repita el paso previo para cada botón que aparezca.

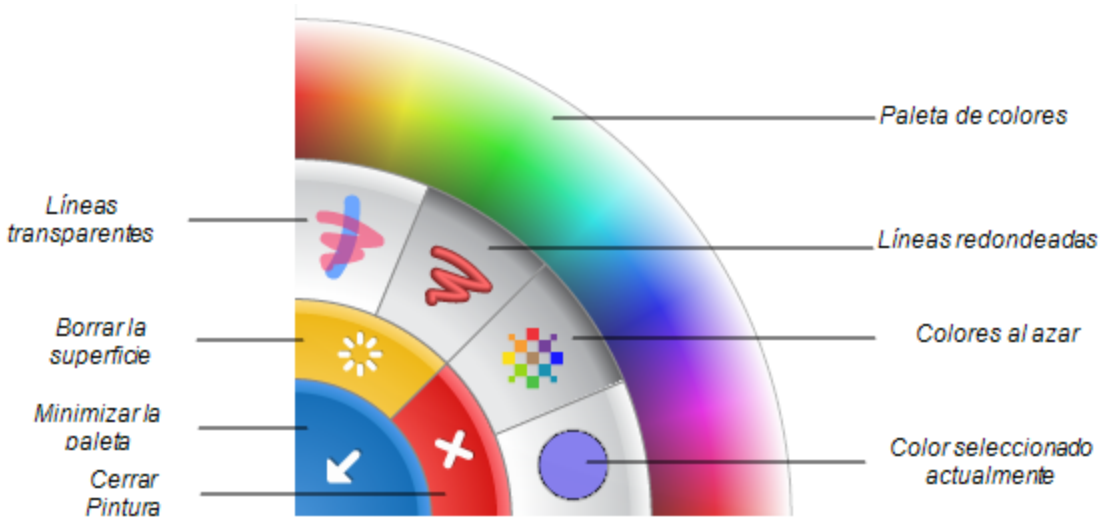
NOTA

El número máximo de botones es cuatro.

Pintura

En esta aplicación virtual de pintura con los dedos, los alumnos seleccionan colores y efectos de la paleta.

Además, los alumnos pueden usar hasta cuatro paletas a la vez. Cada paleta está situada en una esquina diferente de la superficie de la mesa. Para abrir una paleta, presiónela. Los controles de la paleta permiten que los alumnos seleccionen colores y efectos de línea, borren la pantalla y cierren la aplicación.



SUGERENCIAS

- Cada alumno debe presionar **Borrar la superficie** para borrar la superficie al completo y visualizar la siguiente imagen de fondo.
- Cada alumno debe presionar **Cerrar pintura** para cerrar la actividad de pintura.
- Cuando un alumno selecciona un color u otra opción de la paleta, esa selección se aplica a todos los alumnos.
- Para borrar, los alumnos pueden mantener el dedo o el puño sobre la superficie de la mesa hasta que aparezca un círculo alrededor de la misma indicando que es un borrador y entonces podrán arrastrar el círculo sobre las zonas que deseen borrar.

Multimedia

En Multimedia, los alumnos interactúan con conjuntos de imágenes y vídeos. Los alumnos debates y aprenden arrastrando y cambiando el tamaño de fotos y vídeos. Los alumnos pueden cambiar el tamaño de una imagen o de un vídeo colocando sus dedos en las esquinas opuestas y arrastrándolos hacia fuera o hacia dentro para aumentar o reducir el tamaño respectivamente. Los profesores pueden usar el kit de herramientas SMART Table para agregar sus propias imágenes y vídeos o importar imágenes de la Galería o la aplicación Multimedia.

Capturar imágenes de su SMART Document Camera

Los alumnos pueden utilizar la SMART Document Camera para capturar imágenes directamente en esta aplicación donde podrán rotar y cambiar la escala de estas imágenes como cualquier otra imagen. Consulte la *Guía del usuario del hardware de la SMART Table 230i* (smarttech.com/kb/141190) para obtener información sobre cómo conectar la SMART Document Camera a su mesa.

Para capturar imágenes de su SMART Document Camera

1. Presione el icono de la cámara de documentos .

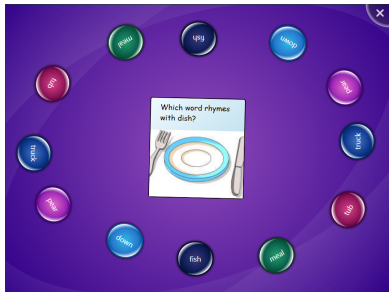
   Aparecerá una imagen con una fila de opciones de control en cada lado de la superficie de la mesa.

2. Ajuste la ampliación de imagen utilizando los controles del zoom.
3. Presione la marca de la casilla.

   La imagen de la cámara aparecerá en la superficie de la mesa.

4. Presione **X** para cerrar la imagen.

Opción múltiple



La aplicación Opciones múltiples permite a los alumnos trabajar en equipo para responder a preguntas arrastrando la respuesta al centro de la superficie de la mesa. Puede crear sus propias preguntas para complementar su plan de estudios de clase.

Cada pregunta aparece en el centro de la superficie de la mesa y las respuestas posibles están dispuestas en círculo a su alrededor. Los alumnos pueden rotar la imagen de la pregunta para que todos puedan leerla y, después, seleccionar una respuesta arrastrándola a la pregunta.

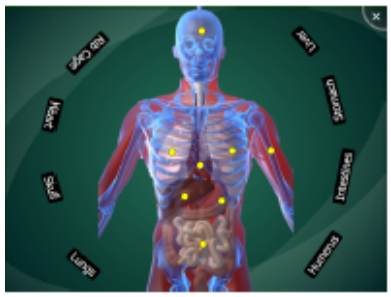
Dependiendo de los ajustes que elija, la aplicación requerirá diferentes formas de completar las preguntas. Puede elegir si los alumnos deben responder a las preguntas correctamente para avanzar a la siguiente pregunta y, a continuación, elegir una de las siguientes opciones:

- Todos los alumnos deben estar de acuerdo en una respuesta para poder pasar a la siguiente pregunta.

  O bien

- Una mayoría de alumnos deben estar de acuerdo en una respuesta para proceder a la siguiente pregunta.

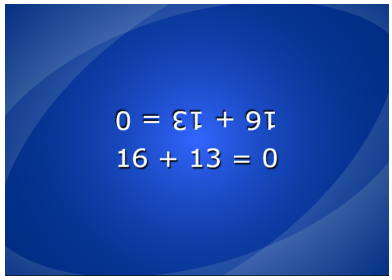
Prueba de conocimientos



En esta aplicación, los alumnos emparejan etiquetas e imágenes moviendo etiquetas al lugar correcto. Cuando un alumno coloca una etiqueta sobre el lugar correcto, el color de la etiqueta cambia.

Cuando los alumnos identifican correctamente todas las partes de un diagrama, se muestra "Prueba de conocimientos" como la siguiente actividad.

Matemáticas



En Matemáticas, los alumnos trabajan juntos para solucionar un problema de matemáticas aleatorio (por ejemplo, 25 + 3) moviendo objetos visuales como bloques o monedas al centro de la superficie o presionando la superficie con los dedos durante unos segundos. Los alumnos pueden mover un bloque o una moneda arrastrándolo por la superficie, o bien pueden rotarlo colocando dos dedos en lados opuestos y girando los dedos.

Cuando los alumnos resuelve el problema correctamente, la aplicación Matemáticas presenta el siguiente problema.

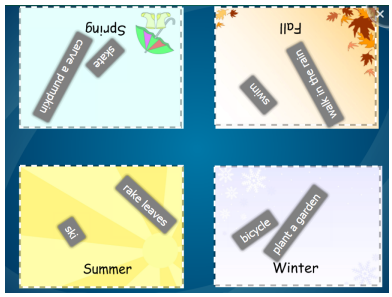
Matemáticas Plus

En Matemáticas Plus, los alumnos responden a un conjunto definido de preguntas matemáticas utilizando objetos visuales como bloques o monedas Los alumnos pueden mover un bloque o moneda arrastrándolo por la superficie.

Cuando resuelven el problema matemático correctamente, la aplicación Matemáticas Plus presenta el siguiente problema.

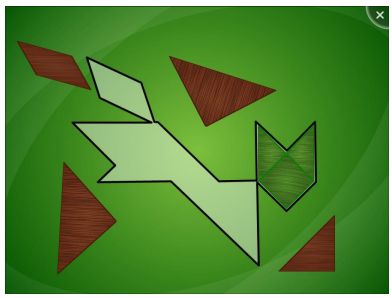
Espacios correctos

En Espacios correctos, los alumnos clasifican etiquetas e imágenes moviéndolos al espacio correcto. Los alumnos deben identificar el espacio correcto y, a continuación, arrastrar la etiqueta a ese espacio. Puede activar o desactivar los comentarios visuales que indican si una etiqueta o imagen está en el espacio correcto. Una vez que los alumnos hayan colocado todas las etiquetas e imágenes en los espacios correctos, la aplicación Espacios correctos muestra la siguiente actividad.



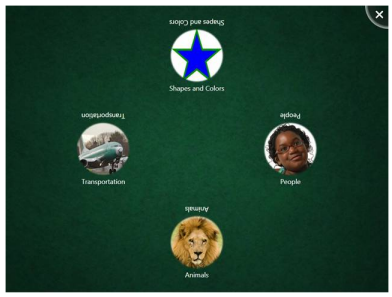
Rompecabezas

En esta aplicación, los alumnos resuelven tangrams arrastrando y rotando las piezas del rompecabezas a sus lugares correctos. Las piezas cambian de color cuando están en la posición correcta. Una vez que los alumnos hayan colocado todas las piezas correctamente, la aplicación Rompecabezas muestra otro tangram.



Reducir las opciones

En este juego, los alumnos trabajan juntos para formular y hacer preguntas sobre una carta secreta que tendrán que identificar. El objetivo es descartar todas las cartas menos la secreta, para poder revelar la identidad de ésta.



SMART Notebook

En esta aplicación, los alumnos visualizan e interactúan con archivos SMART Notebook que se muestran como clases en la superficie de la mesa. Los alumnos eligen de un máximo de ocho clases SMART Notebook que usted selecciona al crear un paquete de actividades. Hay disponibles cientos de clases SMART Notebook pre-elaboradas en el sitio web SMART Exchange que puede incluir en sus paquetes de actividades.

Puede añadir fácilmente una clase SMART Notebook a un paquete de actividades explorando y seleccionando una clase. El kit de herramientas SMART Table utiliza automáticamente la primera página y el nombre de archivo de la clase SMART Notebook para crear su icono en el menú de actividades de SMART Table.

Los alumnos abren una clase SMART Notebook del menú de actividades de SMART Table. Pueden navegar por una clase utilizando los botones de flecha que están situados en las esquinas opuestas de la superficie de la mesa. Los alumnos pueden, además, girar la clase SMART Notebook 180 grados presionando un botón situado en los menús de las esquinas.

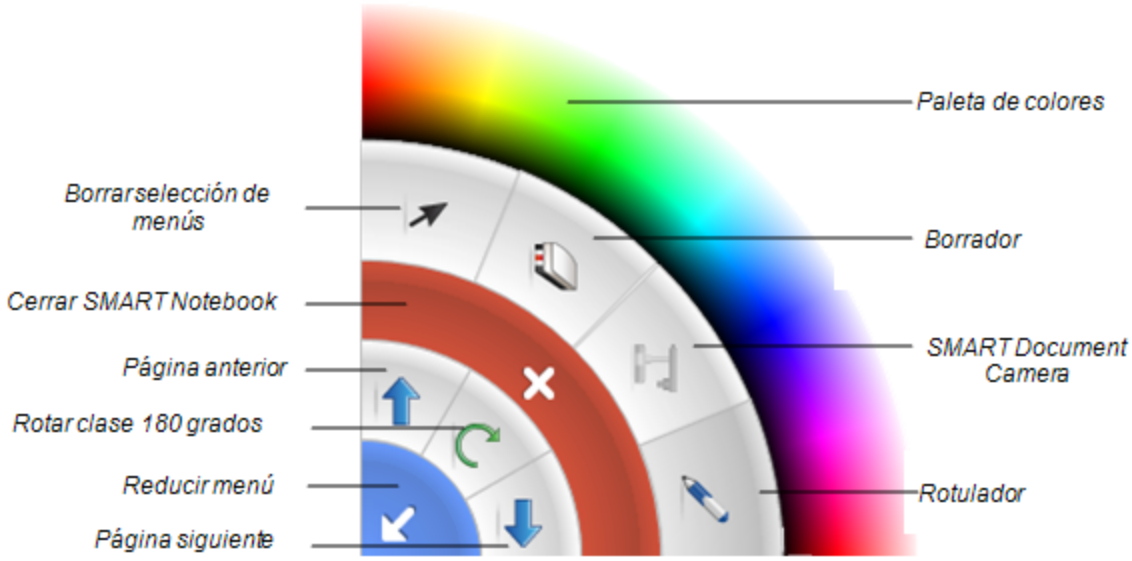
SUGERENCIA

La aplicación SMART Notebook de la mesa admite varios toques, lo cual permite que muchos alumnos interactúen a la vez con el contenido.

Los alumnos pueden ampliar los menús de las esquinas para acceder a un conjunto de herramientas. Solo tiene que presionar un menú de esquina para ampliarlo. Las herramientas del menú permiten a los alumnos utilizar un puntero, un rotulador con selector de color, un borrador y una SMART Document Camera si hubiera una conectada.

SUGERENCIA

Los alumnos pueden capturar e importar imágenes a archivos SMART Notebook en tiempo real utilizando una SMART Documento Camera (consulte *Capturar imágenes de su SMART Document Camera* en la página 12).



NOTAS

- Cada alumno debe presionar para cerrar la clase SMART Notebook.
- Cuando un alumno selecciona un color u otra opción de un menú, esa selección se aplica a ambos menús abiertos.

Image Reveal

En Image Reveal, los alumnos responden a preguntas para revelar una imagen oculta, mosaico por mosaico. Image Reveal incorpora el uso compartido de conocimientos y múltiples toques.

Image Reveal permite a los alumnos colaborar y responder a series de preguntas de múltiple respuesta en un área de asignatura seleccionada. Cada respuesta correcta revela parte de una imagen oculta hasta que es totalmente visible. Como alternativa, los alumnos pueden averiguar cuál es la imagen oculta en cualquier momento para ganar el juego.

Los alumnos también tienen la opción de seleccionar un juego largo, que cuenta con un máximo de doce preguntas, o un juego corto, que cuenta con un máximo de seis.

Puede personalizar el contenido, incluso el área temática, la imagen oculta, las preguntas y respuestas; también pueden personalizar las preguntas y las respuestas para alumnos que aún no saben leer ni escribir.

Uso del Álbum

Los alumnos pueden crear álbumes utilizando texto, tinta e imágenes. Agregue imágenes al álbum utilizando la SMART Document Camera para capturar imágenes, descargando imágenes desde el sitio web de SMART Exchange o subiéndolas desde una unidad USB.

Guarde los álbumes en una unidad USD o en la mesa. Exporte un álbum como PDF.

Para crear un álbum desde cero

1. Presione **Nuevo**.
2. Seleccione un estilo de libro.

Para añadir tinta al álbum

Presione para dibujar o escribir sobre una nota con tinta negra, azul, roja o verde.

También puede mover y borrar la nota.

Para añadir texto al álbum

Presione para traer al frente el teclado en pantalla para introducir texto en una etiqueta.

Para añadir imágenes al álbum

1. Presione para traer al frente las opciones de importación de imágenes.
2. Presione para añadir una foto mediante la SMART Document Camera.

   Presione para descargar una foto del sitio web SMART Exchange. Su mesa debe estar conectada a Internet para ello. Consulte *Conectar su mesa a Internet* en la página 5.

   Presione para añadir una foto almacenada en una unidad USB.

Para añadir páginas al álbum

1. Vaya a la última página del álbum.
2. En la esquina inferior derecha, presione el icono para añadir una( ) página .

Para borrar tinta, texto e imágenes del álbum

Arrastre la tinta, el texto o la imagen hasta la papelera que hay en la parte inferior del álbum.

Para navegar por el álbum

Arrastre la esquina de una página para moverse hacia adelante y hacia atrás por el álbum.

Para guardar el álbum

Presione **Guardar** para guardar el álbum abierto en la mesa o en una unidad USB.

Para abrir un álbum guardado

Presione **Abrir** para abrir un álbum guardado en la mesa o en una unidad USB.

Para exportar un álbum como PDF

1. Abra el álbum que quiere exportar.
2. Presione **Exportar**.

   Puede guardar el PDF en la mesa o en una unidad USB.

   NOTA

   Seleccione la unidad USB para ver el archivo PDF en otro dispositivo.

Modo de presentación

Cuando el Álbum está en modo Presentación, no podrá editar texto, imágenes ni fotografías.

Para entrar en modo Presentación

Presione el ojo cerrado que hay en la mitad del libro para entrar en el modo Presentación.

Para salir del modo Presentación

Para salir del modo presentación y editar el contenido, presione el ojo abierto que hay en la mitad del libro.

Uso de la Sinfonía

Sinfonía permite que hasta cuatro alumnos toquen instrumentos musicales sobre la mesa y que puedan grabar una composición musical. Los alumnos pueden elegir un instrumento que tocar mientras leen las partituras. Guarde las composiciones musicales en la mesa o en una unidad USB y reprodúzcalas después o en otros dispositivos.

Pueden usar Sinfonía hasta tres alumnos a la vez en una SMART Table modelo 230i. La mesa admite hasta cuatro alumnos usando la Sinfonía en una SMART Table modelo 442i.

Instrumentos

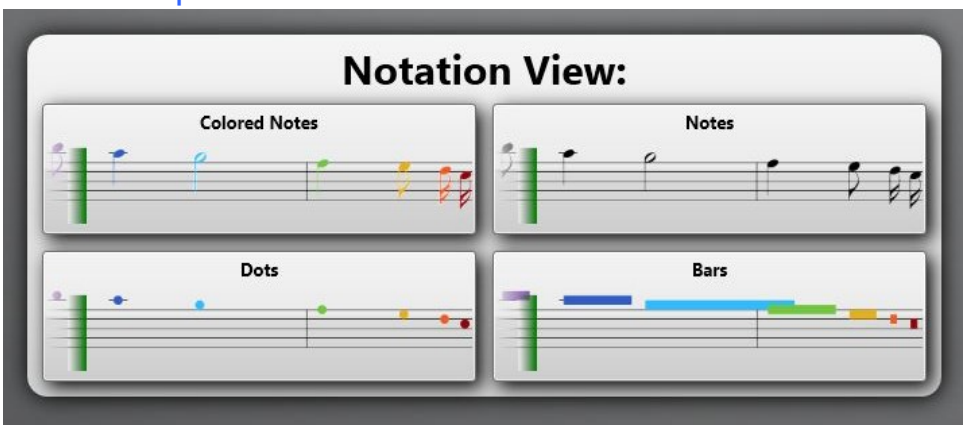
Los alumnos pueden elegir entre seis instrumentos:

- Xilófono
- Metalófono
- Marimba

- Piano
- Campanillas
- Batería

El xilófono, el metalófono, la marimba y el piano tienen una vista de una sola octava y otra vista de dos octavas. Los alumnos que no conocen estos instrumentos pueden comenzar con la vista de una octava.

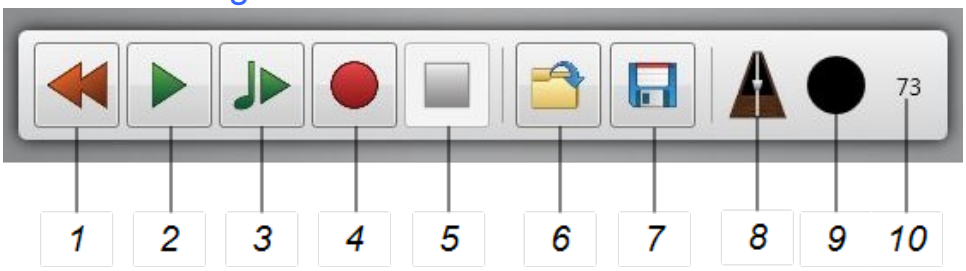
Vista de la partitura



Sinfonía puede mostrar la notación musical de cuatro formas diferentes en Opciones del músico. Puede elegir una notación musical que se adapte al nivel del alumno.

Notación musical	Notas
Puntos	El punto representa el inicio de cada nota. El color del punto se corresponde con la nota del instrumento.
Líneas	El inicio de la línea representa el inicio de la nota. La longitud de cada barra representa la longitud de la nota. El color de la barra se corresponde con el tono del instrumento.
Notas de colores	Notación musical estándar con notas de colores. El color de la nota se corresponde con el tono del instrumento.
Notas	Notación musical estándar.

Panel de navegación



El panel de navegación le permite controlar las grabaciones y la reproducción, guardar y abrir grabaciones y establecer el metrónomo.

Número	Función	Descripción
1	Rebobinar	Pone la partitura y la composición musical grabada en el principio.
2	Reproducción	Empieza a reproducir la composición musical y muestra la partitura para que los alumnos puedan escucharla y ver la partitura.
3	Tocar juntos	Comienza a mostrar la partitura. Los alumnos pueden tocar a la vez que la partitura avanza. La composición musical no va hacia atrás.
4	Grabar	Graba el rendimiento de los alumnos como composición musical y como partitura. **NOTA** Elimine el trabajo de un alumno de la composición musical y la partitura presionando el botón **Borrar** que hay a la izquierda de la partitura.
5	Detener	Finaliza la grabación o reproducción de la composición musical y la partitura.
6	Abrir	Carga los trabajos (la composición musical y la partitura) que se guardaron en la mesa o en una unidad USB para reproducirlos.
7	Guardar	Guarda un trabajo (la composición musical y la partitura) en la mesa o en una unidad USB.
8	Metrónomo	Proporciona un ritmo constante para que los alumnos lo sigan mientras tocan.
9	Luz parpadeante	Parpadea a la vez que ritmo cuando el metrónomo está encendido.
10	Latidos	Muestra los latidos del ritmo por minuto.

Uso del metrónomo

El metrónomo proporciona un ritmo constante para que los alumnos lo sigan mientras tocan. Puede encender o apagar el metrónomo presionando el círculo negro. Cuando el metrónomo esté encendido, el círculo negro parpadea a la vez que el metrónomo.

El tiempo del metrónomo determinará la rapidez a la que se reproducen la partitura y la composición musical al presionar el botón Reproducición o Reproducir.

Para cambiar el tiempo del metrónomo

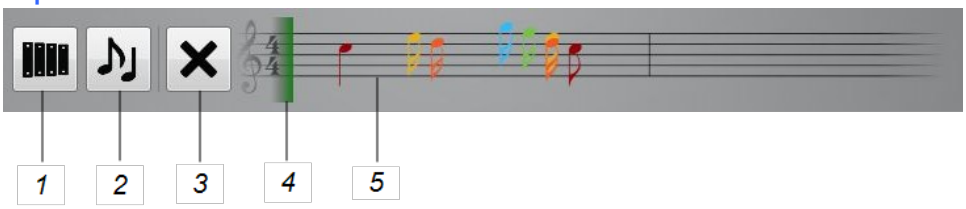
1. Presione el icono del metrónomo para abrirlo a tamaño completo.
2. Para aumentar el tiempo, arrastre el peso hacia la parte inferior del péndulo.

   Para reducir el tiempo, arrastre el peso hacia la parte superior del péndulo.

   Para escuchar el tiempo, presione el botón **Reproducir** del metrónomo.

   Para detener el tiempo, presione el botón **Detener** del metrónomo.
3. Cierre el metrónomo presionando el botón para minimizar del metrónomo o los botones **Reproducir** o **Grabar** del panel de Navegación.

Opciones del músico



Número	Función	Descripción
1	Instrumento	Selecciona un instrumento.
2	Opciones de notación	Selecciona cómo aparecen las notas.
3	Borrar	Elimina el trabajo de un alumno individual de la composición musical y la partitura.
4	Barra verde	Avanza la partitura a medida que se reproduce la composición musical.
5	Partitura	Muestra las notas. **SUGERENCIA** Arrastre la partitura hacia la izquierda o hacia la derecha para visualizarla. Solo podrá ver la partitura un alumno cada vez.

Capítulo 2

Trabajar con el Kit de herramientas de SMART Table

Requisitos de ordenador del Kit de herramientas de SMART Table 24
- Ordenadores Windows 24
  - Hardware mínimo 24
  - Sistemas operativos admitidos 24
  - Otros requisitos 24
- Ordenadores Mac 25
  - Hardware mínimo 25
  - Sistemas operativos admitidos 25
  - Otros requisitos 25

Instalar el software del kit de herramientas SMART Table 25
Actualizar el software del kit de herramientas SMART Table 26
Uso del software del kit de herramientas de SMART Table 27
- Acerca de las aplicaciones y los paquetes de actividades 27
- Inicio del Kit de herramientas de SMART Table 28
- Crear y abrir paquetes de actividades 29
- Guardar paquetes de actividades 29
- Descargar paquetes de actividades y aplicaciones utilizando el kit de herramientas de SMART Table 30

Crear paquetes de actividades 31
- Consejos para personalizar actividades 31
- Personalización del menú del alumno 32
- Agregar aplicaciones a un paquete de actividades 34

Personalización de aplicaciones 35
- Cómo optimiza las imágenes el kit de herramientas de SMART Table 35
- Vista preliminar de las aplicaciones 35
- Personalización de Pintura 38
- Personalización de Multimedia 40
- Personalización de Opción múltiple 44
- Personalización de Prueba de conocimientos 48
- Personalización de Matemáticas 52
- Personalización de Matemáticas Plus 56
- Personalización de Espacios correctos 61
- Personalizar Reducir las opciones 65
- Personalizar la aplicación de SMART Notebook 68
- Personalizar Image Reveal 69

El Kit de herramientas de SMART Table le permite crear paquetes de actividades para la SMART Table e importar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Table del sitio web de SMART. Consulte *Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange* en la página 79. Utilice estos archivos para crear sus propias actividades SMART Table para la clase.

NOTA

Los paquetes de actividades de SMART Table tienen la extensión .tableContent, y las aplicaciones de SMART Table la extensión .tableApplication.

IMPORTANTE

Antes de descargar el kit de herramientas de SMART Table, asegúrese de que su ordenador cumple los requisitos mínimos mostrados en los *Requisitos de ordenador del Kit de herramientas de SMART Table* abajo.

Requisitos de ordenador del Kit de herramientas de SMART Table

Ordenadores Windows

Hardware mínimo

- Procesador Intel® Pentium® III de 1 GHz o más veloz
- 512 MB de RAM
- Puerto USB 2.0
- Tarjeta de vídeo y monitor apto para resolución XGA (1024 x 768)

Sistemas operativos admitidos

- Windows XP SP3 x86
- Windows 7 SP1 x86
- Windows 7 SP1 x64
- Windows 8 x64

Otros requisitos

- Privilegios de administrador
- Acceso a Internet
- Utilidad antivirus actualizada

Ordenadores Mac

Hardware mínimo

- Procesador Intel Core Duo™ de 1.83 GHz o más veloz
- 512 MB de RAM
- Puerto USB 2.0
- Tarjeta de vídeo y monitor apto para resolución XGA (1024 x 768)

Sistemas operativos admitidos

- Mac OS X 10.7 (Lion)
- Mac OS X 10.8 (Mountain Lion)

Otros requisitos

- Privilegios de administrador
- Acceso a Internet
- Utilidad antivirus actualizada

Instalar el software del kit de herramientas SMART Table

Antes de instalar el Kit de herramientas de SMART Table, asegúrese de que el ordenador cumpla con los requisitos mínimos que se indican en las páginas anteriores.

IMPORTANTE

El software SMART Sync para el profesor ya no se suministra como parte del instalador del kit de herramientas de SMART Table y ahora debe instalarse por separado. Consulte *Uso del software SMART Sync con su mesa* en la página 85 para obtener más información sobre cómo descargar, instalar y usar el software SMART Sync con su mesa.

NOTAS

- Debe tener conexión a Internet para acceder y descargar el kit de herramientas de SMART Table desde el sitio web, importar imágenes de la Galería y descargar paquetes de actividades del sitio web de SMART Exchange.
- El modelo SMART Table 230i viene con una unidad USB que incluye el instalador del kit de herramientas de SMART Table.

SUGERENCIA

Puede instalar el kit de herramientas de SMART Table en tantos ordenadores como lo desee.

Para instalar el kit de herramientas en un ordenador Windows

1. Vaya a smarttech.com/downloads.
2. Vaya hasta el **software, kit de herramientas y aplicaciones de SMART Table > Kit de herramientas de SMART Table** y, a continuación, siga las instrucciones en pantalla para completar la descarga.
3. Encuentre y haga doble clic en **SMART Table Toolkit.exe**.

   Aparece el *Asistente InstallShield* y, a continuación, el asistente de instalación del *Kit de herramientas de SMART Table*.
4. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para instalar el kit de herramientas.

Para instalar el kit de herramientas en un ordenador Mac

1. Vaya a smarttech.com/downloads.
2. Vaya hasta el **software, kit de herramientas y aplicaciones de SMART Table > Kit de herramientas de SMART Table** y, a continuación, siga las instrucciones en pantalla para completar la descarga.
3. Encuentre y haga doble clic en **SMART Table Toolkit.dmg**.

   Aparece el asistente de instalación del Kit de herramientas de SMART Table.
4. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para instalar el kit de herramientas.

Actualizar el software del kit de herramientas SMART Table

El Kit de herramientas de SMART Table incluye la SMART Product Update (SPU). La SPU busca actualizaciones para todo el software SMART instalado en el ordenador del profesor, incluido el kit de herramientas de SMART Table.

IMPORTANTE

Debe tener conexión a internet para usar la SPU para buscar actualizaciones.

Para buscar actualizaciones del kit de herramientas de SMART Table

1. Inicie el Kit de herramientas de SMART Table (consulte página 28).

   Aparece la ventana *Kit de herramientas de SMART Table*.
2. Haga clic en **Acerca de** en la esquina superior derecha de la ventana.

   Aparece el cuadro de diálogo *Acerca de*.

3. Haga clic en la pestaña **Asistencia técnica** y, a continuación, haga clic en **Buscar actualizaciones del software**.

   Aparece la ventana *SMART Product Update* con una enumeración de los programas de software SMART instalados en el ordenador.

   IMPORTANTE

   La SPU siempre muestra un mensaje que le dice qué actualizaciones están disponibles para su software SMART Table. No obstante, debe actualizar manualmente el software de su mesa (consulte *Actualización del software SMART Table* en la página 81).

4. Si hay actualizaciones disponibles para uno o más productos de software, seleccione **Actualizar** para los productos que correspondan y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Uso del software del kit de herramientas de SMART Table

Acerca de las aplicaciones y los paquetes de actividades

Las aplicaciones de SMART Table son los programas con los que interactúan los niños. Al utilizar el kit de herramientas de SMART Table para combinar diversas aplicaciones, estará creando un paquete de actividades SMART Table que puede utilizarse en la mesa.

Las aplicaciones y los paquetes de actividades también se pueden descargar del sitio web SMART Exchange.

NOTA

Los paquetes de actividades de SMART Table tienen la extensión .tableContent, y las aplicaciones de SMART Table la extensión .tableApplication.

Cuando se está en el modo Profesor, las aplicaciones de SMART Table no aparecen en la pestaña Contenido de la mesa. Los archivos de la aplicación aparecerán en la pestaña USB pero no se pueden mover al Portapapeles.

NOTA

Si abre un paquete de actividades de SMART Table al que le falte una aplicación de la mesa, aparecerá un mensaje. Puede descargar la aplicación que falta del sitio web de SMART Exchange en su mesa.

Inicio del Kit de herramientas de SMART Table

Después de instalar el kit de herramientas de SMART Table, utilice los siguientes procedimientos para iniciarlo. Después podrá crear un paquete de actividades o abrir uno existente.

IMPORTANTE

- Puede tener una sola instancia del kit de herramientas de SMART Table ejecutándose y un solo archivo abierto dentro del kit de herramientas.
- Debe tener conexión a internet para poder acceder y descargar imágenes de la Galería o paquetes de actividades del sitio web SMART Exchange.

Para iniciar el kit de herramientas en un ordenador Windows

Hagan doble clic en el icono del **Kit de herramientas de SMART Table** en el escritorio.

O bien

Seleccione **Inicio > Todos los programas > SMART Technologies > SMART Table > Kit de herramientas de SMART Table**.

Aparece la ventana *Kit de herramientas de SMART Table*.

Para iniciar el kit de herramientas en un ordenador Mac

Haga clic en el icono del **Kit de herramientas de SMART Table** en el Dock.

O bien

Seleccione **Aplicaciones > SMART Technologies > Kit de herramientas de SMART Table**.

Aparece la ventana *Kit de herramientas de SMART Table*.

Crear y abrir paquetes de actividades

NOTA

Los paquetes de actividades de SMART Table tienen la extensión .tableContent, y las aplicaciones de SMART Table la extensión .tableApplication.

Para crear o abrir un paquete de actividades

Haga clic en **Nuevo** para crear un paquete de actividades.

O bien

Haga clic en **Abrir**, encuentre y seleccione el paquete de actividades y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Guardar paquetes de actividades

Al añadir una aplicación a un paquete de actividades, aparece una pestaña para la aplicación en la parte superior de la ventana. Si la etiqueta de la pestaña está precedida por un asterisco (*), la pestaña tiene cambios que no fueron guardados.

Para guardar el archivo por primer vez.

1. Haga clic en **Guardar como**.

   Aparecerá el cuadro de diálogo *Guardar*.

2. Busque la ubicación apropiada en el ordenador.
3. Escriba un nombre para el paquete de actividades en el cuadro *Nombre de archivo* y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Para guardar el archivo a partir de entonces

Haga clic en **Guardar todo**.

Para transferir el paquete de actividades guardado a la mesa

Para transferir el paquete de actividades guardado a la mesa, consulte *Trabajar con paquetes de actividades* en la página 73.

Para eliminar una pestaña de la aplicación de un archivo

NOTA

El siguiente procedimiento utiliza la eliminación de la pestaña *Matemáticas* como ejemplo de cómo eliminar la pestaña de una aplicación. Utilice el mismo procedimiento para todas las aplicaciones.

1. Deseleccione la casilla de la aplicación Matemáticas que hay en el lado izquierdo de la pantalla *Inicio*.

   Aparecerá un cuadro de diálogo de confirmación pidiéndole que confirme que desea eliminar la aplicación.

2. Haga clic en **Sí**.

   Desaparecerá la pestaña *Matemáticas*.

Descargar paquetes de actividades y aplicaciones utilizando el kit de herramientas de SMART Table

Puede descargar paquetes de actividades (archivos .tableContent) y aplicaciones (archivos .tableApplication) para su mesa utilizando la pestaña *Paquetes de actividades en línea* de su kit de herramientas de SMART Table.

NOTA

Puede ser que le pida que introduzca una contraseña del nombre de usuario SMART Exchange antes de descargar archivos.

Para descargar un paquete de actividades o aplicación

1. Inicie el Kit de herramientas de SMART Table.

   Aparece la ventana *Kit de herramientas de SMART Table*.

2. Haga clic en **Paquetes de actividades en línea**.

   Aparece el sitio web SMART Exchange.

3. Haga clic en **Paquetes de actividades de SMART** en el menú *Limitar resultados*.

   O bien

   Haga clic en **Aplicaciones SMART Table** en el menú *Limitar resultados*.

4. Vaya hasta el paquete de actividades o aplicación que desea descargar, haga clic en **Descargar** y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en pantalla para descargar el archivo en su escritorio.

   Si desea modificar el contenido del paquete de actividades o aplicación, consulte *Personalización de aplicaciones* en la página 35.

Crear paquetes de actividades

Esta sección ofrece consejos e información sobre cómo personalizar el menú del alumno y agregar aplicaciones a un paquete de actividades.

Consejos para personalizar actividades

- El software SMART Table solo admite archivos GIF no animados.

  NOTA

  Puede importar archivos GIF animados como parte de un paquete de actividades, pero las imágenes seguirán estando inmóviles en la superficie de la mesa.

- Los archivos PNG funcionan bien si está importando imágenes coloridas, pero SMART le recomienda que use archivos JPG si desea importar imágenes realistas de fotos.
- Puede importar preguntas y respuestas como imágenes o texto.
- Utilice la función tocar y escuchar del kit de herramientas de SMART Table para añadir instrucciones, preguntas, texto y etiquetas de imágenes. Sus alumnos podrán entonces tocar objetos en la mesa y escuchar texto leído o deletreado.

  SUGERENCIA

  Si incluye varios guiones bajos (__) precedidos por un espacio en una pregunta o afirmación, esto se leerá como la palabra "espacio". Por ejemplo el texto "¿Es una manzana _____?" se escuchará como "¿Es una manzana espacio?".

  NOTA

  Actualmente solo puede convertir texto en inglés a sonido.

- Puede añadir sonido a cualquier aplicación SMART Table grabando directamente en el kit de herramientas de SMART Table o importando archivos de sonido. Tenga en cuenta lo siguiente al grabar sonido:
  - Si su ordenador tiene un micrófono incorporado, puede que no necesite un micrófono externo.
  - Consulte el manual del usuario de su ordenador para informarse sobre cómo optimizar sus ajustes del micrófono y de voz.
  - Asegúrese de que el medidor del nivel de volumen de la grabación queda registrado cuando hable.
  - No pegue demasiado la boca al micrófono.
  - Hable siempre frente al micrófono.
  - Hable con claridad, manteniendo el volumen de la voz a un volumen intermedio.

    SUGERENCIA

    Puede ajustar el volumen en la mesa según sea necesario.

Personalización del menú del alumno

Al encender la mesa, aparecerá el menú *Actividades de SMART Table* del paquete de actividades abierto. Los alumnos pueden entonces seleccionar una aplicación desde este menú.

Utilizando el kit de herramientas de SMART Table, puede personalizar la imagen de fondo del menú y añadir instrucciones de texto y sonido para los alumnos.

Para personalizar el fondo

1. Haga clic en **Inicio**.
2. Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:
   - Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

     NOTA

     Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

   - Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
   - Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
   - Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo gráfico.

Para añadir instrucciones para los alumnos

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Agregar aplicaciones a un paquete de actividades

Puede elegir entre ocho aplicaciones para un paquete de actividades.

Para agregar aplicaciones a un paquete de actividades

Desde la lista de *Aplicaciones* que hay en el lado izquierdo de la pantalla, seleccione las aplicaciones que desea tener en su paquete de actividades.

Aparecerá un icono para cada aplicación en la ventana *Imagen de fondo* y aparecerá una pestaña que podrá seleccionar para personalizar cada aplicación.

NOTA

Algunas aplicaciones no se pueden personalizar, pero sí se pueden añadir a su paquete de actividades.

Para eliminar una actividad de un paquete de actividades

1. Quite la marca de la casilla de la actividad en *Aplicaciones*.

   Aparece un cuadro de diálogo de confirmación.

2. Haga clic en **Sí**.

Personalización de aplicaciones

Esta sección ofrece información sobre cómo usar el kit de herramientas de SMART Table para personalizar aplicaciones.

Cómo optimiza las imágenes el kit de herramientas de SMART Table

La versión del software del kit de herramientas de SMART Table que se usa para personalizar las imágenes de un paquete de actividades determinará el modelo de mesa para el que está optimizado la imagen.

Esta mesa identifica cómo las diferentes versiones del software del kit de herramientas SMART Table optimizan las imágenes de un paquete de actividades.

Versión de software	Modelo para el que las imágenes están optimizadas
2.6 (o posterior)	Centro de aprendizaje interactivo SMART Table 442i
2.0 (o anterior)	Centro de aprendizaje interactivo SMART Table 230i

Vista preliminar de las aplicaciones

Mientras personaliza sus aplicaciones en el kit de herramientas de SMART Table, utilice el menú Opciones de vista previa para ver cómo aparecerán cuando los alumnos las usen en la mesa. Este menú está ubicado en la esquina inferior derecha de la pestaña Aplicaciones. También puede ver el menú Opciones de vista previa para seleccionar las configuraciones de la mesa en las que sus aplicaciones se verán.

NOTAS

- Su versión del kit de herramientas de SMART Table solo optimizará las imágenes que usted personaliza en un paquete de actividades. Para obtener más información sobre cómo el kit de herramientas de SMART Table optimiza las imágenes, consulte *Cómo optimiza las imágenes el kit de herramientas de SMART Table* arriba.
- Para obtener más información sobre las opciones Estirar o Ajustar del software SMART Table, consulte *Seleccionar cómo se muestran las imágenes del paquete de actividades* en la página 6.
- Actualmente no está disponible la opción de tener una vista previa de las aplicaciones SMART Notebook, Rompecabezas e Image Reveal.

El menú de Opciones de vista previa contiene las siguientes opciones de vista previa de configuración de la mesa:

Opción de vista previa	Qué se ve en la vista previa
	El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i cuando está seleccionada la opción Estirar
	El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 442i cuando está seleccionada la opción Ajustar
	El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i cuando está seleccionada la opción Estirar
	El centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i cuando está seleccionada la opción Ajustar

Para obtener una vista preliminar de una aplicación

1. Haga clic en **Opciones de vista previa**.

   Aparecerá el menú *Opciones de vista previa*.

2. Seleccione las opciones de las que desea obtener una vista previa y haga clic en **Aceptar**.

SUGERENCIA

Si no selecciona una nueva opción de vista previa antes de hacer clic en **Vista previa**, se utilizará la opción de vista previa previamente seleccionada.

3. Haga clic en **Vista previa**.

   El explorador web mostrará cómo aparecerán las imágenes en su aplicación según la opción de visualización seleccionada. Si seleccionó múltiples opciones, cada una aparecerá en su propio explorador.

4. Experimente con la aplicación para probar cómo funciona o cómo es su diseño.

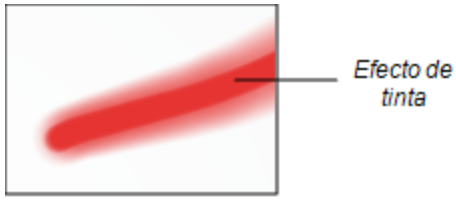
   NOTAS

   - Si no puede obtener la vista previa de la aplicación, compruebe si hay algún cortafuegos bloqueando el acceso a su explorador.
   - No podrá obtener una vista previa del audio que se oye al tocar en el modo Vista previa.
   - Chrome para Mac no es compatible con la personalización de Image Reveal.

5. Cierre la ventana del navegador.

   Ahora, puede volver al Kit de herramientas de SMART Table.

Personalización de Pintura



Puede crear imágenes personalizadas en Pintura que complementen su plan de estudios. Por ejemplo, puede crear imágenes de letras del alfabeto que los alumnos calcarán o imágenes sobre las que los alumnos escribirán.

Personalice Pintura del siguiente modo:

- Agregar imágenes de fondo (hasta 35)
- Especificar si se mostrará un efecto de tinta cuando los alumnos dibujen sobre la superficie.
- Definir el grosor de la línea.
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para agregar una imagen de fondo

1. Haga clic en **Pintura**.
2. Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:
   - Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

     NOTA

     Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

   - Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
   - Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
   - Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

   SUGERENCIA

   Para eliminar una imagen de fondo, haga clic en ella y, a continuación, en **Eliminar**.
3. Repita los pasos 1 y 2 con cada imagen de fondo que desee agregar a Pintura.

Para definir el efecto de línea y grosor de la tinta

1. Seleccione **Usar efecto de tinta brillante** para mostrar el efecto de tinta cuando los alumnos dibujan en la pantalla.
2. Seleccione una opción del menús desplegable *Grosor de tinta* para definir el grosor de la línea que desea utilizar en Pintura.

Para agregar instrucciones a Pintura

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Multimedia

Puede utilizar los Multimedia para aportar imágenes, gráficos y vídeos que complementen su plan de estudios. Los alumnos pueden conectar la SMART Document Camera (consulte *Capturar imágenes de su SMART Document Camera* en la página 12) a la mesa y usarla para importar sus propias imágenes. Por ejemplo, puede incluir imágenes de figuras en Multimedia y pedir a sus alumnos que utilicen la SMART Document Camera para capturar imágenes de objetos que tendrán la misma forma.

Personalice Multimedia del siguiente modo:

- Agregar imágenes y vídeos
- Agregar audio que se oye al tocar
- Crear imagen de fondo
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para agregar imágenes y vídeos

1. Haga clic en **Multimedia** .
2. Agregue un archivo de imagen o vídeo utilizando cualquiera de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
   - Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
   - Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

   PRECAUCIÓN

   No arrastre ninguna imagen ni página que contenga una imagen del software SMART Notebook a Multimedia.

   SUGERENCIA

   Para eliminar una imagen o vídeo, haga clic en ella y, a continuación, en **Eliminar** .
3. Repita el paso 2 con cada archivo de imagen o de vídeo que desee agregar a Multimedia.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a una imagen o vídeo

1. Seleccione una imagen o vídeo.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para ajustar la configuración de imagen y vídeo

Seleccione **Habilitar zoom** para definir la escala máxima y mínima con la que los alumnos cambian de tamaño archivos de imagen y vídeo.

SUGERENCIA

Si no desea que los alumnos cambien el tamaño de la imagen, seleccione **Tamaño original** de las listas desplegables *Escala máxima* y *Escala mínima*.

Seleccione **Mostrar imágenes y vídeos en modo Pantalla completa cuando se acerque a la escala máxima** para maximizar automáticamente y orientar un archivo de imagen o de vídeo al final de la tabla cuando los alumnos cambien el tamaño del mismo al valor máximo permitido.

SUGERENCIA

Esta función resulta útil si desea mostrar imágenes o vídeos con el estilo de una presentación de diapositivas.

Para crear una imagen de fondo

Cree una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

  NOTA

  Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

- Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
- Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
- Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de imagen.

Para agregar instrucciones a Multimedia

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Opción múltiple

Puede crear preguntas que complementen su plan de estudios utilizando texto, imágenes o una combinación de ambas. Por ejemplo, para alumnos que todavía no saben leer, puede usar la imagen de un árbol como pregunta y, después, imágenes de un pájaro, un pez y una serpiente como respuestas. También puede usar la función de audio para leer y después deletrear preguntas y respuestas con un solo toque sobre las imágenes con preguntas y respuestas.

Personalice Opción múltiple del siguiente modo:

- Crear imágenes y texto de preguntas
- Agregar audio que se oye al tocar
- Especificar cómo completan las preguntas los alumnos
- Crear imágenes y texto de respuestas
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para crear una pregunta de Opción múltiple

1. Haga clic en **Opciones múltiples**.
2. Escriba la pregunta en el cuadro *Texto de la pregunta*.

> **NOTA**
>
> Los primeros 22 caracteres del texto de la pregunta identificarán la pregunta en la *Lista de la pregunta*.

Para agregar una imagen a la pregunta

Agregue una imagen de pregunta mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

  > **NOTA**
  >
  > Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

- Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
- Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
- Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

> **SUGERENCIA**
>
> Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de la imagen.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a una imagen

1. Seleccione una imagen.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para especificar cómo responden los alumnos a las preguntas

1. Seleccione **Se necesita la respuesta correcta** para pedir a los alumnos que seleccionen la respuesta correcta para pasar a la pregunta siguiente.

SUGERENCIA

El ajuste predeterminado es **Se necesita la respuesta correcta**. Si es necesaria una opinión en lugar de una respuesta correcta, quite la selección de **Se necesita la**

respuesta correcta.

2. Seleccione una de las siguientes opciones:

Descripción	Opción
Todos los alumnos seleccionen la misma respuesta antes de poder pasar a la siguiente pregunta.	Todos deben estar de acuerdo
La mayoría de los alumnos seleccione la misma respuesta para poder pasar a la siguiente. **NOTA** Si desea usar esta opción, el número de alumnos deben estar definido en 3 o más (consulte *Especificar la cantidad de alumnos* en la página 9).	La mayoría gana

Para crear una respuesta

1. Escriba la respuesta en el cuadro *Texto de la respuesta*.
2. Agregue una imagen para la respuesta seleccionando la respuesta y siguiendo después el procedimiento para agregar una imagen a la misma (consulte *Para agregar una imagen a la pregunta en la página 44 Para agregar una imagen a la pregunta* en la página 44.
3. Agregue audio que se oye al tocar a la imagen de una respuesta (consulte *Para añadir funciones táctiles y de sonido a una imagen en la página precedente* en la página 40).
4. Haga clic en **Agregar nuevo** y, a continuación, repita los pasos 1 a 3 para cada respuesta que desea incluir.

SUGERENCIA

Para eliminar una respuesta, haga clic en ella y, a continuación, en **Eliminar** ❌.

Para agregar otra pregunta

Haga clic en ➕ para agregar una pregunta a la lista de preguntas.

Para editar una pregunta

Seleccione la pregunta en la lista de preguntas.

Para editar la lista de preguntas

- Haga clic en **Eliminar** ❌ para eliminar una pregunta de la lista de preguntas.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en ⬆ para subir la posición de la pregunta en la lista de preguntas.

- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para bajar la pregunta en la lista de preguntas.

Para agregar instrucciones a Opciones múltiples

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Prueba de conocimientos

Puede crear actividades personalizadas en la actividad Prueba de conocimientos para complementar el plan de estudio de su clase. Por ejemplo, si la clase está estudiando los elementos del lenguaje, puede crear un fondo con un conjunto de oraciones y solicitar a los alumnos que identifiquen los sustantivos, verbos y adjetivos de las oraciones. También puede utilizar imágenes como etiquetas para alumnos que no saben leer o utilizar una combinación de texto e imágenes.

Personalice Prueba de conocimientos al hacer lo siguiente:

- Agregar imágenes de fondo
- Agregar etiquetas de texto e imágenes
- Agregar sonido asociado a una etiqueta de texto o imagen
- Iniciar y finalizar la posición de etiquetas de texto e imágenes
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para crear una actividad

1. Haga clic en **Prueba de conocimientos**.
2. Escriba el nombre de la actividad en el cuadro *Título de la actividad*.

Para agregar una imagen de fondo

Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

  NOTA

  Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

- Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
- Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
- Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo gráfico.

Para agregar etiquetas de texto

1. Haga clic en **Etiqueta**.

   Aparece una nueva etiqueta sobre la imagen de fondo.

2. Haga doble clic en la etiqueta, escriba el texto y, a continuación, haga clic fuera de la etiqueta.
3. Repita los pasos 1 y 2 para cada etiqueta de texto que desea agregar.
4. Haga clic en **Posiciones finales** si todavía no está seleccionado y, a continuación, arrastre la etiqueta a su posición final.

Para añadir una imagen

1. Agregue una imagen siguiendo el procedimiento de agregar una imagen de fondo (consulte *Para agregar una imagen de fondo* en la página 40).
2. Haga clic en **Posiciones finales** si todavía no está seleccionado y, a continuación, arrastre la imagen a su posición final.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a etiquetas e imágenes

1. Seleccione la etiqueta o imagen.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para definir las posiciones de inicio de etiquetas e imágenes

1. Hagan clic en **Posiciones iniciales**.
2. Arrastre las etiquetas e imágenes a sus posiciones iniciales.

Para eliminar una etiqueta o imagen

Seleccione la etiqueta o imagen y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.

Para agregar una actividad

Haga clic en para agregar una actividad a la lista de actividades.

Para modificar una actividad

Seleccione la actividad de la lista de actividades.

Para editar la lista de actividades

- Haga clic en **Eliminar** para eliminar una actividad de la lista de actividades.
- Seleccione una actividad y, a continuación, haga clic en para subir la actividad en la lista de actividades.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para bajar la actividad en la lista de actividades.

Para agregar instrucciones sobre la Prueba de conocimientos

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Matemáticas

La aplicación Matemáticas crea preguntas automáticamente basadas en el tipo de conteo que se selecciona y el número total de alumnos que especifique por mesa (consulte *Especificar la cantidad de alumnos* en la página 9).

Puede personalizar la actividad Matemáticas del siguiente modo:

- Seleccionar opciones para contar, como si quiere hacerlo con monedas, ladrillos o dedos
- Habilitar audio que se oye al tocar
- Agregar imágenes de fondo
- Habilitar las opciones de habla para todas las preguntas
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para seleccionar una forma de contar

1. Haga clic en **Matemáticas**.
2. Seleccione la forma de contar.

Qué contar	Qué seleccionar
Monedas canadienses	**Dólar canadiense**
Monedas estadounidenses	**Dólar estadounidense**
Monedas europeas	**Euro**
Monedas británicas	**Libra esterlina**
Monedas brasileñas	**Real brasileño**
Monedas rusas	**Rublo ruso**
Monedas australianas	**Dólar australiano**
Monedas mexicanas	**Peso mexicano**
Monedas chinas	**Yuan chino**
Ladrillos	**Ladrillos**
Dedos	**Dedos**

3. Si seleccionó **dólar canadiense**, **dólar estadounidense**, **euro**, **libra esterlina**, **real brasileño**, **rublo ruso**, **dólar australiano**, **peso mexicano**, **yuan chino** o **Ladrillos** en el paso 1, seleccione el número de monedas o ladrillos que desea incluir para cada tipo de moneda/ladrillo.

NOTA

Las denominaciones de monedas disponibles dependerán de la moneda seleccionada.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a un objeto que se cuenta

1. Seleccione el objeto a contar.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para agregar una imagen de fondo

Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

  NOTA

  Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

- Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
- Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
- Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de imagen.

Para habilitar las opciones de habla para las preguntas

Seleccione **Leer todas las preguntas** para permitir que sus alumnos oigan las preguntas y la suma total de los elementos de conteo a medida que los alumnos los van sumando.

Si habilita las opciones de habla para todas las preguntas, permitirá que sus alumnos escuchen las preguntas a medida que aparecen.

Para agregar instrucciones a Matemáticas

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Matemáticas Plus

La aplicación Matemáticas Plus crea preguntas automáticamente basadas en los elementos que desea contar y el número total de alumnos que especifique por mesa (consulte *Especificar la cantidad de alumnos* en la página 9).

Puede personalizar la actividad Matemáticas Plus del siguiente modo:

- Agregar preguntas que los alumnos deben responder y las respuestas correctas
- Seleccionar opciones para contar, como si quiere hacerlo con monedas o ladrillos
- Permitir la distribución de fichas de objetos para contar.
- Agregar imágenes de fondo
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para agregar una pregunta de Matemáticas Plus

1. Haga clic en **Matemáticas Plus**.
2. Escriba la pregunta en el cuadro *Texto de la pregunta*.

Para agregar una opción de habla a una pregunta

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para añadir una respuesta

Escriba la respuesta correcta en el cuadro *Respuesta*.

Para seleccionar una forma de contar

1. Seleccione la forma de contar.

Qué contar	Qué seleccionar
Monedas canadienses	**Dólar canadiense**
Monedas estadounidenses	**Dólar estadounidense**
Monedas europeas	**Euro**
Monedas británicas	**Libra esterlina**
Monedas brasileñas	**Real brasileño**
Monedas rusas	**Rublo ruso**
Monedas australianas	**Dólar australiano**
Monedas mexicanas	**Peso mexicano**
Monedas chinas	**Yuan chino**
Ladrillos	**Ladrillos**

2. Seleccione el número de monedas o ladrillos que desea incluir para cada tipo de moneda/ladrillo.

NOTA

Las denominaciones de monedas disponibles dependerán de la moneda seleccionada.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a un objeto que se cuenta

1. Seleccione el objeto a contar.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para seleccionar una opción de ficha

Seleccione una opción de *Distribución de fichas* para determinar cómo están distribuidos los artículos entre sus alumnos.

Qué distribuir	Qué seleccionar
Todas las opciones de contar seleccionadas para cada alumno.	**Permitir a cada usuario que acceda a todos los elementos marcados**
Un subconjunto de las opciones de contar seleccionadas a cada alumno.	**Permitir a cada usuario que acceda a un subconjunto de los elementos**

SUGERENCIA

Fomente la colaboración permitiendo a todos los alumnos utilizar un subconjunto de elementos seleccionados para contar.

Para agregar una imagen de fondo

1. Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:
   - Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

     NOTA

     Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

   - Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
   - Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
   - Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de imagen.

Para agregar otra pregunta

Haga clic en para agregar una pregunta a la lista de preguntas.

Para editar una pregunta

Seleccione la pregunta en la lista de preguntas.

Para editar la lista de preguntas

- Haga clic en **Eliminar** para eliminar una pregunta de la lista de preguntas.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para subir la posición de la pregunta en la lista de preguntas.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para bajar la pregunta en la lista de preguntas.

Para agregar instrucciones sobre Matemáticas Plus

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalización de Espacios correctos

Puede crear actividades personalizadas en la actividad Espacios correctos para complementar el plan de estudio de su clase. Por ejemplo, si en su clase se están estudiando las cuatro estaciones, puede crear áreas o espacio en la mesa que representen las estaciones y solicitar a los alumnos que identifiquen etiquetas o imágenes alusivas a cada estación.

Añada sonido que se oye al tocar a etiquetas o imágenes para que los alumnos puedan presionar objetos en la mesa y escuchar texto leído, deletreado o archivos de sonido reproducido. Por ejemplo, cuando presionan una imagen o etiqueta de texto de un gato, los alumnos escuchan "gato", "G-A-T-O" o el sonido "miau".

Puede personalizar la actividad Espacios correctos haciendo lo siguiente:

- Agregar una imagen de fondo
- Definir los Espacios correctos
- Agregar etiquetas de texto e imágenes
- Agregar audio que se oye al tocar
- Definir el inicio y fin de la posición de etiquetas de texto e imágenes
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para crear una actividad

1. Haga clic en **Espacios correctos**.
2. Escriba el nombre de la actividad en el cuadro *Título de la actividad*.

Para agregar una imagen de fondo

1. Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:
   - Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

     NOTA

     Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

   - Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
   - Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
   - Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIAS

- Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de imagen.
- Seleccione **Habilitar comentarios visuales** para visualizar los comentarios visuales cada vez que los alumnos colocan un objeto en el lugar correcto de la mesa. Desmarque esta opción para desactivar los comentarios visuales.

Para definir los Espacios correctos

1. Seleccione uno de los iconos de figuras que hay a continuación *Definir Espacios correctos*.
2. Arrastre una figura alrededor del área de la imagen de fondo que desea usar como un Espacio correcto.
3. Repita los pasos 1 y 2 para cada Espacio correcto.

Para agregar etiquetas de texto

1. Haga clic en **Etiqueta**.

   Aparece una nueva etiqueta sobre la imagen de fondo.
2. Haga doble clic en la etiqueta, escriba el texto y, a continuación, haga clic fuera de la etiqueta.
3. Repita los pasos 1 y 2 para cada etiqueta de texto que desea agregar.
4. Seleccione **Región final** si todavía no está seleccionado y, a continuación, arrastre la etiqueta a su posición adecuada de Espacios correctos.

   El borde del Espacio correcto cambia de color para indicar que la etiqueta es parte de él.

Para añadir imágenes

1. Seleccione **Región final** si no hay ninguna seleccionada aún.
2. Añada una imagen utilizando cualquiera de los métodos usados para añadir una imagen de fondo.
3. Arrastre la imagen a su posición de inicio.
4. Repita los pasos 1 y 3 para cada imagen que desea agregar.
5. Arrastre cada imagen a su posición en el Espacio correcto.

   El contorno del Espacio correcto cambia de color.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a etiquetas e imágenes

1. Seleccione la etiqueta o imagen.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para definir las posiciones de inicio de etiquetas e imágenes

1. Seleccione **Posiciones de inicio**.
2. Arrastre las etiquetas e imágenes a sus posiciones iniciales.

Para agregar una actividad

Haga clic en para agregar una actividad a la lista de actividades.

Para modificar una actividad

Seleccione la actividad de la lista de actividades.

Para editar la lista de actividades

- Haga clic en **Eliminar** para eliminar una actividad de la lista de actividades.
- Seleccione una actividad y, a continuación, haga clic en para subir la actividad en la lista de actividades.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para bajar la actividad en la lista de actividades.

Para agregar instrucciones sobre Espacios correctos

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalizar Reducir las opciones

Puede personalizar Reducir las opciones y complementar el plan de estudios de su clase importando imágenes desde su ordenador o la Galería. También puede utilizar la función de sonido para que los alumnos que no saben leer puedan leer el texto en la carta de un juego y escuchar el texto deletreado al presionar la carta. "Reducir las opciones" incluye algunas instrucciones de sonido básicas, como "Elige una carta" y "Haz una pregunta".

Personalice Prueba de conocimientos al hacer lo siguiente:

- Agregar una imagen de fondo
- Crear imágenes y texto de cartas
- Agregar audio que se oye al tocar

Para crear una actividad de Reducir las opciones

1. Haga clic en **Reducir las opciones**.
2. Escriba el nombre de la actividad en el cuadro *Título de la actividad*.

Para agregar una imagen de fondo

Agregue una imagen de fondo mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre una imagen o página que contenga una imagen del software SMART Notebook al kit de herramientas de SMART Table. La imagen se ajustará a su tamaño óptimo.

  NOTA

  Al arrastrar una imagen al kit de herramientas de SMART Table, aparecerán dos ventanas. La primera ventana le permite recortar la imagen y la segunda le muestra una vista previa de los resultados.

- Haga clic en **Importar imagen** para importar un archivo JPEG, GIF o PNG.
- Haga clic en **Pegar imagen** para pegar un archivo gráfico copiado.
- Haga clic en **Galería** para importar un elemento de la galería.

SUGERENCIA

Haga clic en **Usar valor predeterminado** para borrar el archivo de imagen.

Para crear una carta

1. Seleccione una carta en blanco desde el espacio de trabajo central.
2. También puede, de forma opcional, añadir una imagen a la carta en el área *Imagen de la carta* utilizando cualquiera de los métodos usados para añadir una imagen de fondo.

3. Escriba el texto que aparecerá con una imagen en la carta en el cuadro *Texto de la carta*.

> **NOTA**
>
> Hay un límite de 12 caracteres para el texto de cada carta.

Para añadir funciones táctiles y de sonido a una carta

1. Seleccione la carta.
2. Agregue uno de los siguientes tipos de sonido:

Tipo de audio	Cómo agregarlo
Audio leído a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Texto leído** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Audio deletreado a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Deletrear texto** de la lista desplegable y, a continuación escriba el texto que desea leer en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Audio grabado directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar**. b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar el audio. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir su grabación a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Para agregar una actividad

Haga clic en para agregar una actividad a la lista de actividades.

Para modificar una actividad

Seleccione la actividad de la lista de actividades.

Para editar la lista de actividades

- Haga clic en **Eliminar** para eliminar una actividad de la lista de actividades.
- Seleccione una actividad y, a continuación, haga clic en para subir la actividad en la lista de actividades.
- Seleccione una pregunta y, a continuación, haga clic en para bajar la actividad en la lista de actividades.

Personalizar la aplicación de SMART Notebook

Puede incluir hasta ocho clases SMART Notebook en un paquete de actividades SMART Table, incluidos archivos SMART Notebook con contenido 3D. Personalice la aplicación SMART Notebook de los siguientes modos:

- Añadir, ordenar o quitar clases
- Añadir instrucciones para los alumnos

Para añadir una clase SMART Notebook

1. Haga clic en **SMART Notebook**.
2. Añada la clase utilizando alguno de los siguientes métodos:
   - Arrastre el archivo .notebook de otra ubicación de su ordenador.
   - Haga clic en **Agregar archivo SMART Notebook** para importar un archivo .notebook.
   - Haga clic en **Pegar archivo SMART Notebook** para pegar el archivo .notebook que copió.

Para reorganizar el orden de una clase SMART Notebook

Arrastre las clases en el orden que desee.

Para eliminar una clase de SMART Notebook

Seleccione la clase y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.

Para agregar instrucciones de SMART Notebook

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones escritas	Escriba las instrucciones en el cuadro *Mostrar instrucciones*.
Instrucciones en audio leídas a partir de texto escrito por usted	Seleccione **Instrucciones leídas** de la lista desplegable y, a continuación, escríbalas en el cuadro *Mostrar instrucciones*. **SUGERENCIA** Si desea que el texto que se lee sea diferente de las instrucciones escritas, escriba las instrucciones en audio en el cuadro *Escribir texto*.
Un archivo de audio	Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable, haga clic en **Importar desde archivo** para navegar hasta el archivo WAV o MP3 que contiene las instrucciones de audio y, a continuación, haga clic en **Abrir**.

Tipos de instrucciones	Cómo agregarlo
Instrucciones de audio grabadas directamente en el kit de herramientas de SMART Table	a. Seleccione **Importar sonido** de la lista desplegable y, a continuación, haga clic en **Grabar** . b. Seleccione su dispositivo de grabación y, a continuación, haga clic en **Iniciar grabación** para comenzar a grabar sus instrucciones. c. Haga clic en **Detener grabación** para detener la grabación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Reproducir grabación** para lograr una vista previa de su grabación. d. Haga clic en **Adjuntar grabación** para añadir sus instrucciones de sonido a la aplicación. **SUGERENCIA** Haga clic en **Quitar** para eliminar una grabación.

Personalizar Image Reveal

Puede personalizar Image Reveal para complementar el plan de estudios de su clase. Por ejemplo, puede agregar una imagen que represente un tema que se esté dando en clase actualmente y, después, crear preguntas de opción múltiple a partir de ese tema concreto.

Personalice Image Reveal del siguiente modo:

- Agregue imágenes ocultas y respuestas asociadas
- Agregue asignaturas y preguntas/respuestas de opción múltiple asociadas con cada asignatura
- Personalizar opciones de juegos

NOTAS

- Al hacer clic en **Personalizar Image Reveal**, se inicia un programa independiente en su ordenador que le permite personalizar esta aplicación. Una vez que haya guardado su trabajo, podrá volver al kit de herramientas de SMART Table y añadir otras aplicaciones personalizadas a este paquete de actividades.
- Debe fijarse en la vista previa de las actividades en la mesa porque la opción *Vista previa de la pregunta* no está totalmente configurada para Image Reveal.
- Chrome para Mac no es compatible con la personalización de Image Reveal.

Para crear una actividad de Image Reveal

1. Haga clic en **Image Reveal**.

   Aparecerá la pestaña de información de Image Reveal

2. Haga clic en **Personalizar Image Reveal**.

   Se abrirá el *Administrador de contenido de Image Reveal* en su explorador.

Para agregar una imagen oculta y sus respuestas asociadas

1. Asegúrese de que está seleccionada la pestaña **Imágenes ocultas**.

   Aparecerá la ventana *Imágenes ocultas*.

2. Haga clic en **Agregar imagen oculta**.

   Aparece el cuadro de diálogo *Imagen oculta*.

3. Haga clic en **Haga clic aquí para seleccionar una imagen** para importar un archivo JPEG o PNG.

   NOTA

   Puede cambiar la imagen existente haciendo clic en ella y seleccionando después otra imagen.

4. Escriba una respuesta asociada con la imagen oculta en cada uno de los tres cuadros de texto que hay bajo la imagen.

5. Seleccione **Respuesta correcta** bajo la respuesta que quiere que esté asociada con la imagen.

6. Haga clic en **Guardar**.

NOTA

Puede editar la imagen oculta existente haciendo clic sobre la misma. También puede eliminar una imagen oculta existente seleccionando la imagen y, a continuación, haciendo clic en **Eliminar imagen oculta**.

Para agregar asignaturas y preguntas/respuestas de opción múltiple asociadas con cada asignatura

1. Haga clic en la pestaña **Preguntas**.

   Aparecerá la ventana *Crear preguntas para juegos largos y cortos*

2. Haga clic en **Agregar asignatura**.

3. En la lista de *Asignaturas*, escriba el título de una asignatura en el cuadro de texto *Asignatura* seleccionado.

4. Haga clic en **Agregar pregunta**.

   Se abrirá el cuadro de diálogo *Pregunta*.

5. Escriba una pregunta en el cuadro *Pregunta de la imagen*

   SUGERENCIA

   Seleccione **Pregunta de la imagen** para agregar una pregunta basada en la imagen.

6. Escriba una respuesta en cada uno de los cuadros de *Respuesta de la imagen*.

   SUGERENCIA

   Seleccione una casilla de **Respuesta de la imagen** para agregar una respuesta basada en una imagen.

7. Seleccione **Respuesta correcta** bajo la respuesta que quiere que esté asociada con la imagen.
8. Haga clic en **Guardar**.
9. Repita los pasos del 4 al 8 para agregar más preguntas a una asignatura.

   NOTAS

   - Los alumnos pueden elegir un juego de Image Reveal largo o corto. SMART recomienda agregar seis preguntas para los juegos cortos y doce para los juegos largos.
   - Puede eliminar una pregunta seleccionándola y haciendo clic después en **Eliminar pregunta**.

10. Haga clic en **Guardar**.

Para personalizar las opciones del juego

1. Haga clic en la pestaña **Opciones del juego**.

   Aparecerá la ventana de opciones del juego.

2. Agregue una de las siguientes opciones del juego:

Opción del juego	Cómo agregarlo
Texto introductorio que aparece cuando se inicia la actividad	Escriba el texto que desee que aparezca en el cuadro *Texto introductorio*.
Audio que se reproduce cuando se inicia la actividad	Haga clic en **Explorar** para buscar y seleccionar un archivo MP3 y después haga clic en **Abrir**.
Botones de respuesta personalizados que aparecen en la mesa	Seleccione una opción de visualización del botón de la lista desplegable *Opciones de respuesta*.

3. Haga clic en **Guardar**.

Capítulo 3
Trabajar con la SMART Table

Uso del Menú de los paquetes de actividades 73
Trabajar con paquetes de actividades 73
Uso de la pestaña Contenido de la mesa 76
Uso de las carpetas de la pestaña Contenido de la mesa 77
Uso de la pestaña USB 77
Uso del Portapapeles 78
Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange 79
Aplicaciones de SMART Table que faltan 81
Actualización del software SMART Table 81

Uso del Menú de los paquetes de actividades

El Menú de los paquetes de actividades le permite organizar y abrir paquetes de actividades en la mesa para transferir archivos desde una unidad USB y descargar paquetes de actividades y aplicaciones desde el sitio web de SMART Exchange.

Trabajar con paquetes de actividades

Una vez que haya guardado un paquete de actividades mediante el kit de herramientas de SMART Table, copie el archivo a una unidad USB para poder abrirlo en la mesa.

NOTA

Si abre un nuevo paquete de actividades que contiene una aplicación que no esté instalada en la mesa, el icono de tal aplicación no aparecerá en el menú de Actividades. Para adquirir la aplicación, consulte *Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange* en la página 79.

Para instalar un paquete de actividades

NOTAS

- Para descargar e instalar aplicaciones y paquetes de actividades directamente desde el sitio web de SMART Exchange hasta la mesa, consulte *Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange* en la página 79.

- Para instalar varios paquetes de actividades, consulte *Uso del Portapapeles* en la página 78.
- Los paquetes de actividades de SMART Table tienen la extensión de archivo .tableContent.

1. En su ordenador, copie el paquete de actividades a una unidad USB.
2. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.
3. Conecte su unidad USB a la mesa.

   El menú cambia del modo Alumno al modo Profesor.
4. Presione en **Paquetes de actividades**.
5. Presione la pestaña **USB**
6. Seleccione un paquete de actividades y, a continuación, presione **Abrir**.

   Aparece el nombre del paquete de actividades en el campo *Abierto ahora*.

Para abrir un paquete de actividades

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.
2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

   El menú cambia del modo Alumno al modo Profesor.
3. Presione en **Paquetes de actividades**.
4. En la pestaña *Contenido de la mesa*, seleccione el paquete de actividades adecuado y, a continuación, presione **Abrir**.

   O bien

   Presione la pestaña **USB**, seleccione el paquete de actividades adecuado y, a continuación, presione **Abrir**.

   NOTAS

   - Al abrir un paquete de actividades desde la unidad USB, se instalará en la mesa.
   - También puede abrir un paquete de actividades pulsando dos veces el icono del paquete de actividades.

   Aparece el nombre del paquete de actividades en el campo *Abierto ahora*.

Para borrar un paquete de actividades

NOTA

Solo puede borrar archivos en la pestaña Contenido de la mesa.

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Paquetes de actividades** y, a continuación, presione la pestaña **Contenido de la mesa**.

   Aparece una lista de paquetes de actividades.

4. Seleccione el paquete de actividades que desee borrar y, a continuación, presione **Eliminar**.

   Aparecerá un mensaje de confirmación.

   IMPORTANTE

   Si no está presente el botón Eliminar, asegúrese de que tiene el software SMART Table 2.0 o posterior instalado en el ordenador de su mesa y de que hay seleccionado un paquete de actividades.

5. Presione **Sí**.

Para cambiar el nombre de un paquete de actividades

NOTA

Solo puede cambiar el nombre de los archivos en la pestaña Contenido de la mesa.

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Paquetes de actividades** y, a continuación, presione la pestaña **Contenido de la mesa**.

   Aparece una lista de paquetes de actividades.

4. Seleccione el paquete de actividades para el que desee cambiar el nombre y, a continuación, presione **Cambiar el nombre**.

   NOTA

   También puede cambiar el nombre de un paquete de actividades pulsando dos veces el nombre del archivo.

   Aparece el teclado de la mesa.

   Escriba un nuevo nombre para el paquete de actividades.

5. Cuando haya terminado, presione **Sí**.

Uso de la pestaña Contenido de la mesa

La pestaña Contenido de la mesa muestra todos los paquetes de actividades instalados en la mesa. Consulte *Trabajar con paquetes de actividades* en la página 73 para instalar, abrir, borrar y cambiar el nombre de los paquetes de actividades.

NOTA

Los archivos de la aplicación instalados no están visibles en la pestaña Contenido de la mesa.

Se puede hacer lo siguiente en la pestaña Contenido de la mesa:

- Copiar archivos al Portapapeles y organizarlos en carpetas. Consulte *Uso del Portapapeles* en la página 78.
- Navegar por la estructura de carpetas. Consulte *Para navegar por la estructura de carpetas* en la página siguiente.

Puede explorar los paquetes de actividades del siguiente modo:

- Utilizando las flechas de página siguiente y página anterior
- Mostrando la página siguiente o anterior mediante un gesto de pasar página

También puede buscar paquetes de actividades en la mesa del siguiente modo:

- Introduciendo los términos de búsqueda presionando el cuadro de búsqueda y utilizando el teclado de la mesa o conectando un teclado externo a cualquiera de los puertos USB de la mesa.
- Explorando los resultados de búsqueda de alguno de los siguientes modos:
  - Utilizando las flechas de página siguiente y página anterior
  - Mostrando la página siguiente o anterior de resultados mediante un gesto de pasar página

Uso de las carpetas de la pestaña Contenido de la mesa

Cree carpetas en la pestaña Contenido de la mesa para organizar paquetes de actividades.

Para crear carpetas

NOTA

Solo se pueden crear carpetas en la pestaña Contenido de la mesa.

1. En la pestaña *Contenido de la mesa*, presione **Nueva carpeta**.
2. Introduzca un nombre utilizando el teclado de la mesa o un teclado conectado mediante un puerto USB.

   Presione INTRO.

   Coloque los paquetes de actividades en la carpeta. Consulte *Uso del Portapapeles* en la página siguiente.

Para navegar por la estructura de carpetas

Pulse dos veces para abrir una carpeta.

O bien

Presione **Subir un nivel** para ascender un nivel.

Uso de la pestaña USB

La pestaña USB muestra los archivos de la unidad USB insertados en un puerto USB. Consulte *Trabajar con paquetes de actividades* en la página 73 para ver más información sobre cómo instalar paquetes de actividades.

NOTA

Los archivos de la aplicación están visibles en la pestaña USB pero no se pueden mover al Portapapeles.

Se puede hacer lo siguiente en la pestaña USB:

- Copiar archivos al Portapapeles y moverlos después a la pestaña Contenido de la mesa. Consulte *Uso del Portapapeles* en la página siguiente.
- Navegar por la estructura de carpetas. Consulte *Para navegar por la estructura de carpetas* arriba.
- Instalar archivos directamente desde la unidad USB. Consulte *Para instalar un paquete de actividades* en la página 73.

También puede buscar paquetes de actividades en la pestaña USB del siguiente modo:

- Introduciendo los términos de búsqueda presionando el cuadro de búsqueda y utilizando el teclado de la mesa o conectando un teclado externo a cualquiera de los puertos USB de la mesa.
- Explorando los resultados de búsqueda de alguno de los siguientes modos:
  - Utilizando las flechas de Página siguiente y Página anterior
  - Mostrando la página siguiente o anterior de resultados mediante un gesto de pasar página

Uso del Portapapeles

Utilice el Portapapeles para organizar el contenido y moverlo por la mesa.

En el botón Opciones del Portapapeles puede hacer lo siguiente:

- Presionar **Seleccionar todo** para seleccionar todos los archivos del portapapeles
- Presion **Vaciar todo** para devolver los archivos a su ubicación original

Cuando hay un paquete de actividades en el portapapeles, el paquete de actividades de la ubicación original será parcialmente transparente para indicarle que está en el portapapeles.

Para mover los paquetes de actividades utilizando el portapapeles

NOTAS

- No se pueden mover los paquetes de actividades desde la pestaña Contenido de la mesa hasta la pestaña USB.
- Al mover los paquetes de actividades desde la pestaña USB hasta la pestaña Contenido de la mesa se instalarán los paquetes de actividades en la mesa.

1. En la pestaña *Contenido de la mesa* o la pestaña *USB*, presione y mantenga el paquete de actividades.

   El paquete de actividades debe aparecer bajo su dedo y con una opacidad del 50 %.
2. Arrastre el paquete de actividades hasta el portapapeles y levante el dedo de la pantalla.
3. Repita los pasos 1 y 2 para todos los paquetes de actividades que desee mover.
4. Seleccione la pestaña o carpeta a la que desee mover los archivos.
5. En la ventana del *Portapapeles*, presione y mantenga un paquete de actividades.

   O bien

   Presione **Opciones** y, a continuación, presione **Seleccionar todo** para seleccionar todos los archivos.
6. Arrastre el archivo a la ventana o carpeta de la pestaña abierta.

NOTA

Si hay otro paquete de actividades con el mismo nombre, puede moverlo desde la pestaña USB hasta la pestaña de Contenido de la mesa. Se agregará un sufijo al nombre de archivo para diferenciarlos. Por ejemplo, **miArchivo** se convertirá en **miArchivo(2)**.

Para devolver los paquetes de actividades del portapapeles a sus ubicaciones originales

En la ventana *Portapapeles*, presione **Opciones** y, a continuación, presione **Vaciar todo**.

Los paquetes de actividades volverán a sus ubicaciones originales.

Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange

Puede descargar aplicaciones (archivos .tableApplication) y paquetes de actividades (archivos .tableContent) del sitio web SMART Exchange e instalarlos en la mesa. Los paquetes de actividades que descargue quedan guardados en su mes y puede abrirlos inmediatamente después de haberlos descargado o en cualquier otro momento, accediendo a la pestaña de Contenido de la mesa.

NOTAS

- Los archivos de la aplicación instalados no están visibles en la pestaña Contenido de la mesa.
- Si ya ha descargado un paquete de actividades, puede abrirlo en lugar de volver a descargarlo.

IMPORTANTE

Su mesa debe tener acceso a Internet para permitirle descargar paquetes de actividades directamente desde el sitio web de SMART Exchange. Para obtener más información sobre cómo conectar su mesa a Internet, consulte *Conectar su mesa a Internet* en la página 5.

Para descargar paquetes de actividades y aplicaciones

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Paquetes de actividades** y, a continuación, presione la pestaña de **SMART Exchange**.

   Aparece el sitio web SMART Exchange.

4. Escriba un término de búsqueda en el cuadro de búsqueda y, a continuación, presione .

   SUGERENCIAS

   - Seleccione un elemento del menú desplegable *Filtrar* para filtrar sus resultados de búsqueda por país/región, asignatura, calificación o tipo de archivo. Puede aplicar y guardar filtros de búsqueda predeterminados que serán aplicados cada vez que busque en SMART Exchange.
   - Introduzca los términos de búsqueda presionando el cuadro de búsqueda y utilizando el teclado de la mesa o conectando un teclado externo a cualquiera de los puertos USB de la mesa.

   Aparecerán paquetes de actividades y aplicaciones que contienen sus términos de búsqueda en la ventana de resultados de búsqueda.

5. Seleccione el paquete de actividades o aplicación que desee descargar y, a continuación, presione **Descargar**.

   NOTA

   Los paquetes de actividades que descargó previamente en la mesa se identifican como *Instalado*.

   SUGERENCIAS

   Puede pasar por los resultados de búsqueda llevando a cabo una de las siguientes opciones:

   - Presionar el cuadro del número de página y seleccionar con el tablero numérico una página específica
   - Utilizar las flechas de Página siguiente y Página anterior
   - Mostrar la página siguiente o anterior de resultados mediante un gesto de pasar página

   El paquete de actividades o aplicación que seleccionó se descargará en la mesa.

   Ahora ya puede abrir el paquete de actividades o bien puede acceder y abrirlo después desde la lista que hay en la pestaña Contenido de la mesa.

6. Realice uno de los siguientes objetivos:

Objetivo	Acción
Abrir el paquete de actividades descargado	a. Seleccione un paquete de actividades y, a continuación, presione **Abrir**. Aparece el nombre del paquete de actividades en el campo *Abierto ahora*. b. Desconecte la unidad USB. O bien Presione el icono rueda dentada. El menú cambia del modo Profesor al modo Alumno.
Descargar otro paquete de actividades o aplicación de SMART Exchange.	Repita los pasos 4 y 5.
Salir sin abrir ningún paquete de actividades descargado	Desconecte la unidad USB. O bien Presione el icono rueda dentada. El menú cambia del modo Profesor al modo Alumno.

Aplicaciones de SMART Table que faltan

En el modo Alumno, si tiene un paquete de actividades al que le falta una aplicación, aparecerá un mensaje. Para descargar la aplicación que falta, consulte *Descargar paquetes de actividades y aplicaciones de SMART Exchange* en la página 79.

Actualización del software SMART Table

SMART publica actualizaciones para sus productos periódicamente. Puede utilizar SMART Product Update (SPU) para buscar e instalar estas actualizaciones.

Para buscar actualizaciones automáticas del software SMART Table

IMPORTANTE

Su mesa debe tener acceso a Internet para buscar actualizaciones del software automáticamente. Para obtener más información sobre cómo conectar su mesa a Internet, consulte *Conectar su mesa a Internet* en la página 5.

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Acerca de SMART Table**.

   Aparece la página del *Software de SMART Table*.

4. Presione la pestaña **Asistencia técnica**.
5. Presione **Buscar actualizaciones**.

   Aparece la ventana *SMART Product Update* (Actualización del producto SMART).

6. Seleccione la casilla **Buscar actualizaciones automáticamente** y, a continuación, escriba el número de días (hasta 60) entre las búsquedas de SPU.

   Si hay disponible alguna actualización la próxima vez que SPU haga la búsqueda, aparecerá la ventana *SMART Product Update* automáticamente y se activará el botón *Actualizar*. Consulte *Para instalar una actualización* abajo.

Para buscar actualizaciones del software SMART Table manualmente

NOTA

Para obtener más información sobre cómo conectar su mesa a Internet, consulte *Conectar su mesa a Internet* en la página 5.

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.
3. Presione **Acerca de SMART Table**.

   Aparece la página del *Software de SMART Table*.

4. Presione la pestaña **Asistencia técnica**.
5. Presione **Buscar actualizaciones**.

   Aparece la ventana *SMART Product Update* (Actualización del producto SMART).

6. Presione **Comprobar ahora**.

   Si hay alguna actualización disponible para el software de la mesa, el botón *Actualizar* estará habilitado. Consulte *Para instalar una actualización* abajo.

Para instalar una actualización

1. Abra la ventana de *SMART Product Update* tal y como se ha descrito en procedimientos anteriores.

2. Presione la fila del software de la mesa.

   Aparecerán los detalles del producto. Estos detalles del producto incluyen el número de la versión instalada y el número, la fecha y el tamaño de la descarga de la actualización (si hubiera disponible alguna actualización).

   SUGERENCIA

   Presione **Ver notas de la versión** para ver un resumen de los cambios de la actualización.

3. Presione **Actualizar**.
4. Siga las instrucciones en pantalla para descargar e instalar la actualización.

Para buscar actualizaciones del software SMART Table en una mesa no conectada a Internet

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.
3. Presione **Acerca de SMART Table**.

   Aparece la página del *Software de SMART Table*.

4. Presione la pestaña **Asistencia técnica**.

   La información sobre la versión aparecerá bajo el encabezado *Software SMART Table*

5. Anote el número de versión del software actualmente instalado en su mesa.
6. En un ordenador conectado a Internet, vaya a smarttech.com/downloads.
7. Vaya hasta *Software SMART Table, kit de herramientas y aplicaciones* y, a continuación, haga clic en **Elegir una versión**.

   Aparecerá la última versión del software SMART Table disponible para descarga.

8. Compare el número de versión del software SMART Table disponible para descarga con la versión instalada en su mesa.

   Si hay disponible una nueva versión del software de la mesa para descargar, haga clic en ella y siga las instrucciones en pantalla para descargar el software e instalarlo en su mesa.

Para desactivar la búsqueda automática de actualizaciones

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Acerca de SMART Table**.

   Aparece la página del *Software de SMART Table*.

4. Presione la pestaña **Asistencia técnica**.
5. Presione **Buscar actualizaciones**.

   Aparece la ventana *SMART Product Update* (Actualización del producto SMART).

6. Quite la marca de la casilla **Buscar actualizaciones automáticamente**.

   IMPORTANTE

   SMART le recomienda que no quite la marca de esta casilla.

Capítulo 4

Software SMART Sync y su mesa

Acerca del software para la gestión de aulas SMART Sync 85
Uso del software SMART Sync con su mesa 85
Antes de usar el software SMART Sync con la mesa 86
Configuración de la red inalámbrica 86
Instalación del software SMART Sync para el profesor 87
Configuración del software SMART Sync para el alumno 88

Acerca del software para la gestión de aulas SMART Sync

Con el software SMART Sync, usted puede supervisar el aula, comunicarse con los alumnos y ayudarles sin abandonar el ordenador.

Consulte la *Guía del usuario de SMART Sync 2011* (smarttech.com/kb/158986) para aprender a:

- Supervisar y controlar el centro de aprendizaje colaborativo SMART Table utilizando la vista *Miniaturas*, que muestra imágenes en tiempo real de la pantalla de la mesa.
- Capturar instantáneas de la pantalla de la mesa
- Tomar el control del escritorio de la mesa
- Desconectar la mesa del software SMART Sync
- Bloquear temporalmente el ordenador de la mesa
- Apagar a distancia la mesa
- Enviar archivos a la mesa

Uso del software SMART Sync con su mesa

IMPORTANTE

Si permite que el ordenador de la mesa acceda a internet y el software del ordenador queda dañado como resultado, esto invalidará la garantía de la mesa.

Mediante el uso de un concentrador de red inalámbrica, se puede configurar una red de modo que el ordenador que ejecuta SMART Sync para el profesor tenga acceso al software SMART Sync para el alumno de la mesa. Usted podrá supervisar varias mesas desde un solo ordenador con el software SMART Sync para el profesor.

IMPORTANTE

El software SMART Sync para el profesor ya no está incluido con el kit de herramientas de SMART Table. Debe descargar e instalarlo en su ordenador por separado. Para garantizar que el software SMART Sync del ordenador del profesor es compatible con el software SMART Sync de su mesa, instale la última versión del software SMART Sync para el profesor en el ordenador del profesor. Consulte *Instalación del software SMART Sync para el profesor* en la página siguiente para obtener más información.

NOTAS

- Para obtener más información sobre el software SMART Sync con la mesa, consulte *Acerca del software para la gestión de aulas SMART Sync* en la página precedente.
- Puede instalar el software SMART Sync en hasta cinco ordenadores del profesor.

Antes de usar el software SMART Sync con la mesa

Para poder supervisar y controlar a distancia la mesa con el software SMART Sync, debe completar estas etapas:

1. Instale y configure la red inalámbrica.
2. Instale y active el software SMART Sync para el profesor en el ordenador del profesor.
3. Configure el software SMART Sync para el alumno en la mesa.

Configuración de la red inalámbrica

Consulte la documentación de su concentrador de red inalámbrica para establecer y configurar una red que permita a su ordenador del profesor acceder al ordenador de la mesa.

IMPORTANTE

Antes de poder configurar la conexión de red inalámbrica de la mesa, debe acceder al menú del escritorio del ordenador de la mesa saliendo de los modos Alumno y Profesor.

Para acceder al menú del escritorio del ordenador de la mesa

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Conecte su unidad USB a la mesa.

   O bien

   Siga el procedimiento que se detalla en *Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB* en la página 4.

   El menú cambia del modo Alumno al modo Profesor.

3. Presione y, a continuación, **Aceptar**.

   Se cierra el menú *Actividades de SMART Table*.

4. Conecte un ratón a un puerto USB en el lado de la mesa.

   IMPORTANTE

   No coloque el ratón sobre la superficie táctil porque la cámara podría interpretarlo como un toque.

Para conectar el ordenador del Profesor a una red inalámbrica

Consulte la documentación del adaptador de red inalámbrica del ordenador del Profesor para ver detalles de configuración y conexión.

Para conectar el ordenador de la mesa a una red inalámbrica

Configure los ajustes de red inalámbrica del ordenador de la mesa en el Panel de control de Windows. Use el teclado en pantalla o conecte un teclado para ingresar los ajustes de la red.

Instalación del software SMART Sync para el profesor

Para instalar y activar el software SMART Sync para el profesor

Si no tiene el software SMART Sync para el Profesor instalado en su ordenador de profesor, descargue e instale la última versión del software SMART Sync desde smarttech.com/downloads, asegurándose de seleccionar la opción **Instalación para el Profesor**.

Si está instalado el kit de herramientas SMART Table, el software SMART Sync para el profesor crea automáticamente la ID del profesor *Clase de SMART Table* y aparecerá en la lista de clase.

NOTA

Esta ID se usará durante la configuración del software SMART Sync para el alumno en la mesa.

Configuración del software SMART Sync para el alumno

El software SMART Sync para el alumno de su mesa se conecta automáticamente al ordenador del profesor mediante la ID de clase de SMART Table. No obstante, si necesita conectarse utilizando el nombre de host del ordenador del profesor o la dirección IP o una ID de profesor diferente, tendrá que cambiar su configuración.

IMPORTANTE

Antes de poder configurar el software SMART Sync para el alumno, debe acceder al menú de escritorio del ordenador de la mesa saliendo de los modos Alumno y Profesor.

Para acceder al menú del escritorio del ordenador de la mesa

1. Encienda la mesa.

   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Conecte su unidad USB a la mesa.

   O bien

   Siga el procedimiento detallado en *Pase del modo Alumno al modo Profesor sin una unidad USB* en la página 4.

   El menú cambia del modo Alumno al modo Profesor.

3. Presione y, a continuación, **Aceptar**.

   Se cierra el menú *Actividades de SMART Table*.

4. Conecte un ratón a un puerto USB en el lado de la mesa.

   IMPORTANTE

   No coloque el ratón sobre la superficie táctil porque la cámara podría interpretarlo como un toque.

IMPORTANTE

Si su ordenador utiliza un router inalámbrico y desea conectarse utilizando una ID de ordenador, debe configurar el router para que acepte tráfico multidifusión.

SUGERENCIA

Instale el software SMART Sync para el profesor en el ordenador del Profesor antes de configurar el software SMART Sync para el Alumno, de modo que el software para el Profesor instalado en la red pueda ser detectado cuando ejecute la Herramienta de configuración de SMART Sync para el Profesor.

Para configurar el software SMART Sync para el alumno

1. Seleccione **Inicio > Todos los programas > SMART Technologies > Herramientas SMART > Herramienta de configuración de Sync Alumno**.

   Aparece el cuadro de diálogo *Herramienta de configuración de SMART Sync para el alumno*.

2. Haga clic en **Siguiente**, seleccione **Oculto para los alumnos** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

3. Seleccione una de las siguientes opciones:

   - **Se conecta automáticamente con este identificador de profesor**.
   - **Se conecta automáticamente con este nombre de host o dirección IP**.
   - **Se conecta automáticamente a clases a las que el alumno pertenece**.

4. Escriba la información necesaria en el cuadro que hay debajo de la opción elegida y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

   NOTA

   Si no se puede ver el identificador del profesor en la red, aparecerá un cuadro de diálogo que le solicitará que continúe o que detecte el problema. Haga clic en **Continuar con la configuración**.

   Aparecerá el cuadro de diálogo *Inicio automático habilitado*.

5. Presione **Siguiente**.

6. En la página *ID de alumno*, seleccione **Anónimo** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

7. En la página *Carpeta de archivos compartidos*, seleccione la carpeta **Mis documentos** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

8. Seleccione **Sin seguridad** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

9. Haga clic en **Finalizar** y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

NOTA

Reinicie su mesa después de haber configurado la red de modo que el software SMART Sync pueda detectarla.

Para configurar varias mesas en el mismo aula

1. Seleccione **Inicio > Todos los programas > SMART Technologies > SMART Sync > Herramienta de configuración de Sync Alumno**.

   Aparece el cuadro de diálogo *Herramienta de configuración de SMART Sync para el alumno*.

2. Haga clic en **Siguiente**, seleccione **Oculto para los alumnos** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
3. Seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Conectarse automáticamente con este identificador de profesor**.
   - **Se conecta automáticamente con este nombre de host o dirección IP**.
   - **Se conecta automáticamente a clases a las que el alumno pertenece**.
4. Escriba la información necesaria en el cuadro que hay debajo de la opción elegida y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

   NOTA

   Si no se puede ver el identificador del profesor en la red, aparecerá un cuadro de diálogo que le solicitará que continúe o que detecte el problema. Haga clic en **Continuar con la configuración**.

   Aparecerá el cuadro de diálogo *Inicio automático habilitado*.
5. Presione **Siguiente**.
6. Escriba el nombre o ID de un alumno en el cuadro *Lo siguiente* y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
7. En la página *Carpeta de archivos compartidos*, seleccione la carpeta **Mis documentos** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
8. Seleccione **Sin seguridad** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
9. Repita los pasos 1 a 8 por cada mesa que haya en el aula y asigne un nombre exclusivo a cada mesa.

Apéndice A

Procedimientos de la SMART Table 230i

Orientación de la superficie

Esta sección contiene información sobre cómo orientar la superficie del centro de aprendizaje colaborativo SMART Table 230i.

IMPORTANTE

La SPU no busca actualizaciones para el software del ordenador de la mesa. Siga el procedimiento detallado a continuación para comprobar manualmente la versión instalada en su ordenador de la mesa y compararla con la última versión disponible en la página de descargas del sitio web de SMART.

Si usted o un alumno tocan la superficie de la mesa, debe aparecer un pequeño símbolo × o • directamente debajo del punto en el que se tocó. Si el símbolo × o • no se alinea con el punto de toque, es posible que tenga que orientar la imagen.

Para orientar la imagen

1. Encienda su centro de aprendizaje colaborativo SMART Table.

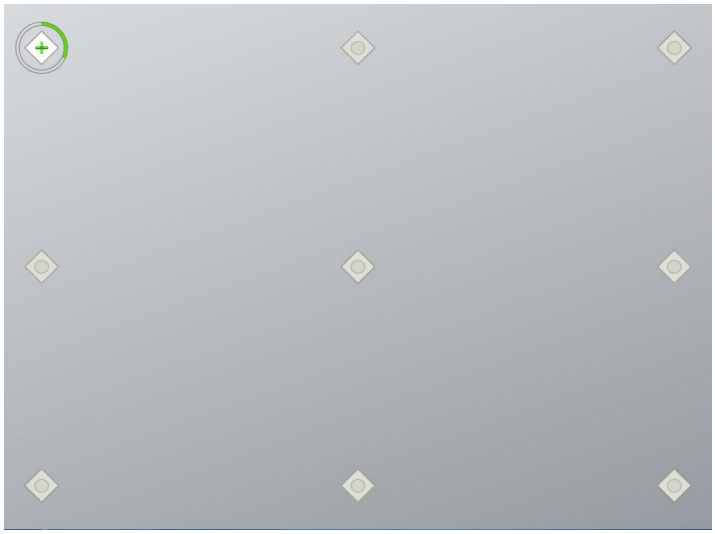
   Aparece el menú *Actividades de SMART Table*.

2. Pase del modo Alumno al modo Profesor. Consulte *Alternar modos* en la página 4.

3. Presione **Orientar**.

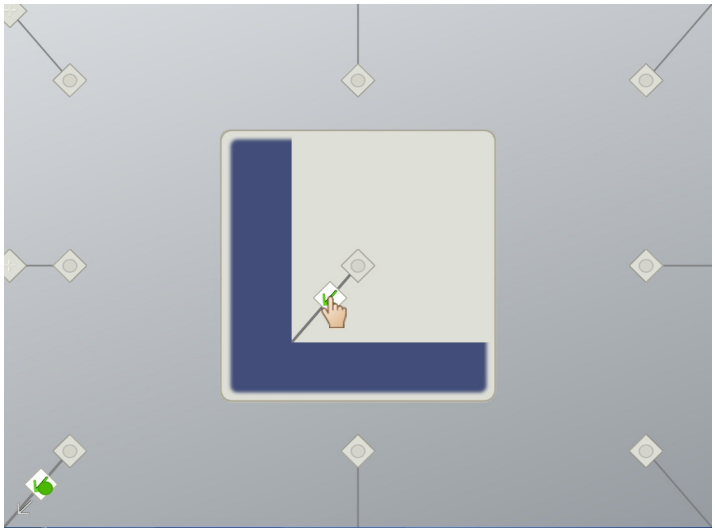
   Aparece la pantalla de orientación.

4. Presione con el dedo en el centro del primer objetivo hasta que la cruz roja se mueva al siguiente objetivo y, a continuación, repita este paso para cada objetivo.



La pantalla cambia al modo orientación del borde y aparecen ocho flechas alrededor del borde de la pantalla.

5. Utilice el dedo para arrastrar la flecha iluminada al borde de la pantalla.



La flecha cambia a un símbolo **+** y se ilumina la siguiente flecha.

6. Repita el paso 5 para todas las flechas que quedan.

   Al completar el procedimiento de orientación, aparecerá el menú *Actividades de la SMART Table* del modo Profesor.

7. Desconecte la unidad USB.

   O bien

   Presione el icono **rueda dentada** .

   El menú cambia del modo Profesor al modo Alumno.

SMART Technologies
smarttech.com/support
smarttech.com/contactsupport