



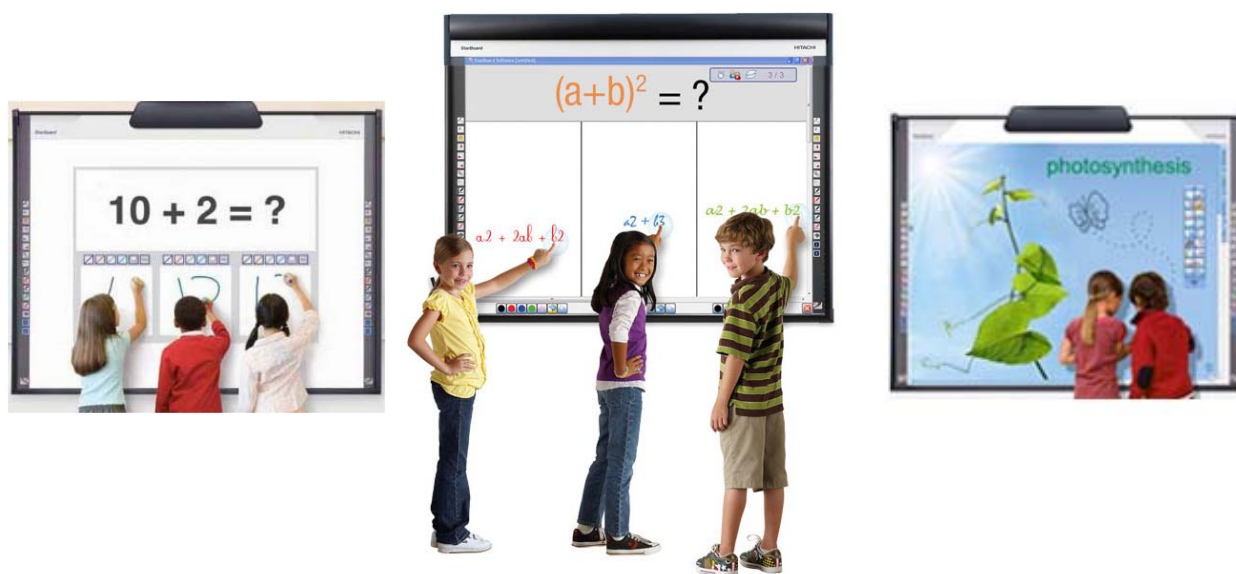
# CURSO PDI HITACHI FXDUO/TRIO

StarBoard Versión 9.3

Manual avanzado para el manejo del software StarBoard en su versión 9.3 para las pizarras digitales/interactivas fxduo/trio. Con este completo manual el usuario será capaz de manejar e utilizar el software StarBoard al completo y sin necesidad de ayuda externa.

**COMERCIAL DE SUMINISTROS ESCOLARES, SL**  
DIVISION INFORMATICA E INTERACTIVOS

## **CURSO SOBRE PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA HITACHI** **StarBoard FX-DUO/TRIO. Versión 9.3**



### **TEMARIO: UNIDADES 1-2-3-4-5-6-7-8**

**Nuestro Objetivo:** Que los participantes, al término del curso, conozcan las enormes posibilidades didácticas de la pizarra digital interactiva y sean capaces de efectuar las manipulaciones necesarias para la utilización de ésta en sus clases, fomentando y estimulando la actitud participativa y el aprendizaje de su alumnado. Al mismo tiempo se favorece el interés de los docentes por la innovación y el desarrollo profesional ya que, al disponer de más recursos, pueden preparar clases mucho más atractivas y documentadas.

# INDICE

<b>INTRODUCCION</b>	<b>Página</b>
Objetivos y contenido del curso .....	2
Concepto de Pizarra Digital Interactiva (PDI) .....	3
Aspectos técnicos. Conexiones de la pizarra digital .....	3,4
Ventajas de la pizarra digital interactiva .....	4
<b>UNIDAD 1. PRIMEROS PASOS. TECNICAS ESENCIALES</b>	
1.1 Manejo del modo táctil .....	5
1.2 Limpieza y cuidado apropiado de la pizarra StarBoard .....	6
1.3 Área de funciones. Botones de acceso directo .....	6
1.4 El software StarBoard .....	7
1.5 Diseño general de la pantalla de inicio .....	7
1.6 Elección del diseño o perfil general de la pantalla .....	8
1.7 Calibración de la pizarra .....	9
1.8 Comprobar la conexión de la pizarra .....	9
1.9 Idioma .....	9
<b>UNIDAD 2. ELEMENTOS DE LA PANTALLA I</b>	
2.1 Elementos básicos de la pantalla StarBoard .....	10
2.2 La barra de herramientas flotante .....	11
2.3 Uso de la barra de herramientas flotante .....	11,12
2.4 Personalizar, guardar y cargar la barra de herramientas .....	12
2.4.1 Personalizar la barra de herramientas .....	12,13
2.4.2 Guardar el perfil configurado .....	13
2.4.3 ¿Cómo cargamos nuestro perfil? .....	13,14
2.5 Barras contextuales .....	14
2.6 Utilizando las herramientas básicas .....	15,16
<b>UNIDAD 3. ELEMENTOS DE LA PANTALLA II</b>	
3.1 La barra lateral .....	17
3.2 Pestaña Documentos .....	17,18
3.3 Pestaña Galería .....	18
3.4 Pestaña Propiedades .....	19
3.5 Pestaña Ver .....	19
3.6 Pestaña Conferencia .....	19
3.7 Barra de menú .....	20,21,22
<b>UNIDAD 4. TRABAJO CON ARCHIVOS E IMAGENES</b>	
4.1 Guardar archivos desde la pizarra .....	23
4.2 Abrir e importar archivos al entorno de la pizarra .....	23
4.3 Importar archivos pdf, Word, imágenes, etc .....	24
4.4 Trabajar con Power Point .....	24
4.5 Capturar o importar imágenes y hacer anotaciones .....	24,25
4.6 Trabajar con imágenes .....	25
4.7 Insertar imágenes .....	25
4.8 Insertar imágenes desde internet arrastrando (drag & drop) .....	26
4.9 Clip-Art. Favoritos en la versión 9.3 .....	26
4.10 Dibujar .....	26

4.11 Introducción múltiple (DUO/TRIO).....	26
4.12 Dibujar con la herramienta de formas .....	27
4.13 Cuadrícula .....	27

## UNIDAD 5. OBJETOS, PAGINAS Y TINTA DIGITAL

5.1 Propiedades de los objetos .....	28
5.2 Clonación de objetos. Clon infinito .....	28
5.3 Propiedades de las paginas .....	29
5.4 Trabajando con texto. Propiedades .....	29
5.5 Convertir escritura a mano en texto “MAQUINA” .....	30
5.6 Ajustar texto dentro de un objeto.....	30
5.7 Hipervínculos.....	31
5.8 Utilizar objetos de color para esconder-revelar.....	31
5.9 Tinta digital. ¿Qué se puede hacer con ella?.....	32

## UNIDAD 6. ARCHIVOS FLASH (.SWF)

6.1 ¿Qué es un archivo flash?.....	33
6.2 Como descargar archivos flash de internet.....	33
6.3 Descargar actividades flash desde internet explorer.....	33
6.4 Abrir actividades flash de la PDI StarBoard ver. 9.3.....	34

## UNIDAD 7. ACCESORIOS, HERRAMIENTAS E IMPRESION

7.1 El compás.....	35
7.2 Semicírculo graduado .....	35
7.3 Regla .....	35
7.4 Bloqueo de pantalla (cortina o sombra).....	36
7.5 Registrador de pantalla .....	36
7.6 Enfoque (foco) .....	36
7.7 Cronómetro. Utilización y configuración.....	37
7.8 Captura de pantalla .....	37
7.9 Agregar/Eliminar aplicaciones externas.....	37
7.10 Introducción de texto manuscrito y teclado virtual.....	38
7.11 Opciones de impresión.....	38

## UNIDAD 8. CONFIGURACION DE OPCIONES STARBOARD

8.1 Descripción de la ventana de preferencias .....	39,40,41
---	----------

## ANEXO. TUTORIAL D’US HITACHI AMB LINUX (LLIUREX)

.....	42
-------	----

## INTRODUCCION



### OBJETIVOS:

- ✚ Conocer las bases metodológicas para la utilización de la pizarra digital.
- ✚ Conocer y utilizar la pizarra digital como recurso educativo en la educación infantil, primaria y secundaria.
- ✚ Poner al alcance de los alumnos y profesores un recurso metodológico nuevo y de gran impacto visual y de captación de la atención.
- ✚ Conocer las herramientas y recursos necesarios para utilizar la pizarra digital.
- ✚ Conocer las posibilidades educativas del software asociado a la pizarra digital.
- ✚ Analizar programas informáticos que pueden ser aplicados a la tarea docente.
- ✚ Profundizar en las aplicaciones didácticas que podemos extraer de internet.
- ✚ Dar a conocer las posibilidades didácticas de las actividades flash y como descargarlas de internet.
- ✚ Optimizar los materiales que tenemos preparados para aprovechar los recursos que se tengan de Word, Power Point, etc.

### CONTENIDOS:

- ✚ La pizarra digital: Aspectos técnicos. Instalación. Características. Funcionamiento. Utilización. Aula.
- ✚ Utilización del software específico de la pizarra digital.
- ✚ Utilizar software educativo para la pizarra digital.
- ✚ Programas y utilidades de uso frecuente.
- ✚ Recursos para utilizar con la pizarra digital: actividades flash, imágenes, internet, documentos Word, Power Point, contenidos digitales en la red, DVD's, etc.
- ✚ Practicar con métodos programas informáticos para descargar actividades flash de internet y su posterior utilización en la pizarra digital.
- ✚ Creación, diseño y experimentación de actividades.



## CONCEPTO DE PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

La pizarra digital interactiva es un sistema tecnológico formado por un ORDENADOR, un VIDEOPROYECTOR que proyecta la pantalla del ordenador sobre una PIZARRA BLANCA que contiene unas cámaras infrarrojas, un SOFTWARE adecuado que permite que, mediante puntero especial, lápiz o el propio dedo, podamos escribir sobre la pantalla, subrayar, borrar, capturar y desplazar elementos gráficos, además de manejar el ordenador y cualquier aplicación informática instalada en el mismo.

Se trata de una herramienta que permanece constantemente actualizada pues depende de un software en permanente revisión. En la PDI se combinan el uso de la pizarra convencional con todos los recursos de los nuevos sistemas multimedia.

En definitiva, se trata de manejar el ordenador desde la pizarra sin perder el contacto visual con los alumnos, observando sus reacciones.

## ASPECTOS TÉCNICOS. CONEXIONES DE LA PIZARRA DIGITAL

Conexiones que unen a los elementos básicos para que funcionen las pizarras digitales HITACHI StarBoard FXDuo/Trio.



- ✚ EL ORDENADOR, portátil o de sobremesa, que se conecta al proyector por cable VGA o HDMI y a la red eléctrica.
- ✚ EL VIDEOPROYECTOR que se conecta al ordenador por cable VGA o HDMI y a la red eléctrica.
- ✚ LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA, que actúa como monitor y va conectado al ordenador por cable USB, recibiendo la energía del ordenador a través de este cable y transmitiendo datos a través del mismo.
- ✚ Además conviene añadir los altavoces junto con el cable de audio y una CAJA DE CONEXIONES que hace que el montaje y la visión global sea mucho ordenada y cómoda.

## VENTAJAS DE LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

- ✚ La pizarra digital resulta fácil de utilizar, muy pronto se aprende lo necesario para empezar.
- ✚ Podemos crear contenidos digitales y guardarlos en ficheros para recuperarlos posteriormente.
- ✚ Podemos acceder al ordenador directamente desde la pizarra para abrir aplicaciones, documentos, navegar por internet, mover imágenes, guardar archivos, etc.
- ✚ Ahorra tiempo al profesor, ya que puede llevar el material preparado sin tener que volver a escribirlo sobre la pizarra.
- ✚ El profesor escribe sobre la pizarra como si se tratara de un encerado normal. No tiene que utilizar directamente el ordenador, sino que su trabajo lo resuelve frente a la pizarra y los alumnos.
- ✚ Agiliza enormemente la corrección de actividades.
- ✚ Fomenta y estimula la actitud participativa y el aprendizaje de los alumnos, facilitando la comprensión de conceptos complejos.
- ✚ Se puede pintar en diferentes colores, subrayar, borrar... con la ventaja de que todo lo que se realice puede guardarse en el ordenador e imprimirse posteriormente.
- ✚ Podemos trabajar con presentaciones Power point, Word, Paint, etc.
- ✚ Integra todos los recursos o herramientas clásicas: mapas, murales, papelógrafo, pizarra, radiocasete, DVD, video, proyector de opacos, proyector de transparencias, proyector de diapositivas, etc.
- ✚ Aumenta la motivación y mejora la autoestima del profesor, que al disponer de más recursos puede preparar clases más atractivas y documentadas.
- ✚ Permite estar de frente a los alumnos, de modo que no se pierde el contacto con los mismos consiguiendo su atención.
- ✚ El profesor puede utilizar el material que ya tiene elaborado de años anteriores y en cualquier formato, pudiendo mejorarlo progresivamente.
- ✚ Se posibilita el acceso a gráficos, diagramas, imágenes y plantillas, lo que permite preparar las clases de forma sencilla y eficiente, guardarlas y reutilizarlas.

## UNIDAD Nº 1. PRIMEROS PASOS. TÉCNICAS ESENCIALES

### 1.1 MANEJO DEL MODO TÁCTIL

Para introducir los caracteres debes utilizar el dedo o puntero.

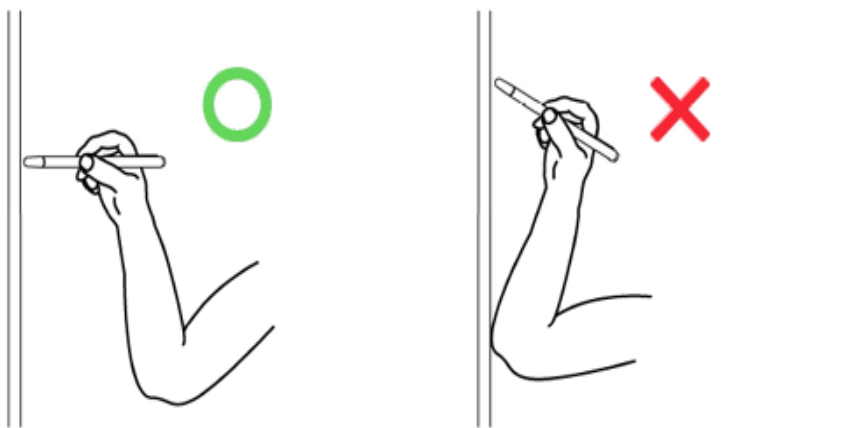
#### ✚ Uso del puntero extensible.

Debes usar el puntero sobre la pizarra con el cuerpo suficientemente alejado, de manera que ni la palma de la mano ni el codo toquen la superficie. Si alguna parte del cuerpo se acerca a menos de 1 cm. de la superficie, se verá afectado el funcionamiento.

Observa la imagen:



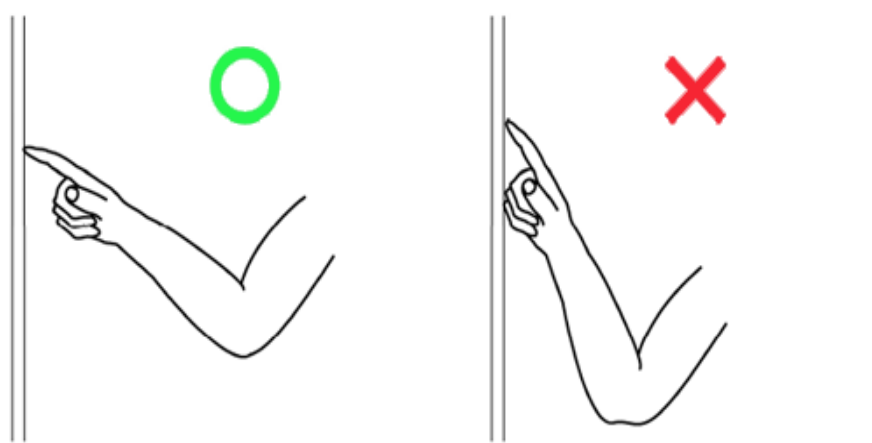
Puntero extensible



#### ✚ Uso del dedo.

Extiende el dedo y toca la pizarra. Igual que con el puntero, si se toca la pizarra con cualquier parte del cuerpo, aparte del dedo, el funcionamiento se verá afectado.

Observa la imagen:



## 1.2 LIMPIEZA Y CUIDADO APROPIADO DE LA PIZARRA STARBOARD

Para limpiar la pizarra StarBoard, utiliza un paño suave humedecido con limpiador para pizarras blancas o con algún agente limpiador neutro diluido que no contenga compuestos abrillantadores. No utilizar nunca disolventes.

















**IMPORTANTE!!!** Esta pizarra no admite rotuladores tipo *VELEDA*. Utilice solo el puntero o dedo.

**Limpieza cinta reflectante.**- Si la cinta reflectante se ensucia, afectará a las operaciones con el puntero o dedo. Límpiela periódicamente o cuando se ensucie. Utilice un paño suave para no rayar la superficie de la cinta. Puede emplear un limpiador neutro sin abrillantadores. Nunca disolventes.

No olvide no colocar, pegar o colgar ningún objeto en la pizarra. Incluso en los marcos de la misma.

## 1.3 ÁREA DE FUNCIONES. BOTONES DE ACCESO DIRECTO

Los botones de acceso directo situados a ambos lados de la pizarra sirven para ejecutar funciones que utilizamos frecuentemente. Se accionan pulsando en el centro del símbolo con el dedo. Botones:

Símbolo	Descripción	Símbolo	Descripción
	Selecciona el modo táctil o el modo rotulador. (*1)		Selecciona el rotulador continuo (negro).
	Selecciona clic derecho de una pulsación. (*1) (*2)		Selecciona el rotulador continuo (rojo).
	Oculta/muestra la barra de herramientas del StarBoard Software.		Selecciona el rotulador continuo (azul).
	Agrega una página en blanco.		Selecciona el rotulador continuo (verde).
	Muestra la página anterior.		Selecciona el marcador fluorescente.
	Muestra la página siguiente.		Selecciona el borrador.
	Oculta/muestra la lista de temas.		Botón personalizable 1 (El calibrado está establecido de manera predeterminada)
	Cambia a operación de PC.		Botón personalizable 2 (Sin asignar)

(\*1) Estos botones no pueden personalizarse.

(\*2) Acerca del clic derecho de una pulsación:

- Cuando se presiona el botón de la función de clic derecho de una pulsación, la siguiente entrada del rotulador electrónico o del dedo puede accionar el botón derecho solamente una vez.
- Después de pulsar el botón de la función, la operación del clic derecho de una pulsación no se cancela hasta que se realiza una entrada de datos con el rotulador electrónico o con el dedo.

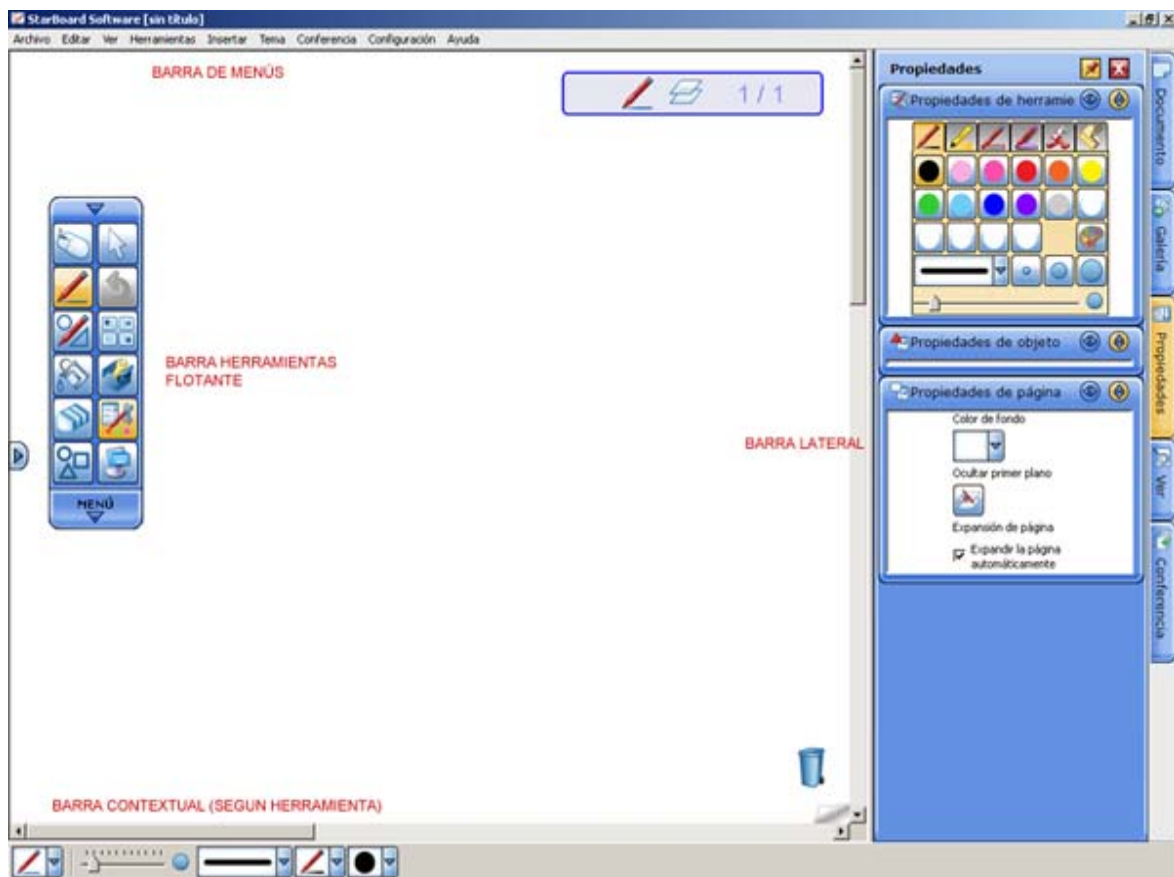
## 1.4 EL SOFTWARE DE STARBOARD

Es el programa que se utiliza para manejar la pizarra Hitachi FXDUO/TRIO. Nos permite hacer todo tipo de anotaciones en la pizarra con el puntero o el dedo, importar cualquier imagen de cualquier medio, internet, DVD's... y poder guardarlo e imprimirlo. Además nos permite mostrar todos los datos que tenemos en nuestro ordenador. Otra de las funciones que nos permite, es controlar el PC directamente desde la pizarra. Este software se instala en cualquier PC (no hay límites de licencias). Todo el proceso se realiza a través de un asistente de forma muy sencilla y rápida. Una vez instalado se nos crea un acceso directo en el escritorio. Además y de forma gratuita se instala también el programa de matemáticas **MathsToolbox** y el programa de reconocimiento de escritura **MyScript Stylus**.



## 1.5 DISEÑO GENERAL DE LA PANTALLA DE INICIO

Diseño general de la pantalla de inicio del software StarBoard en su versión 9.3

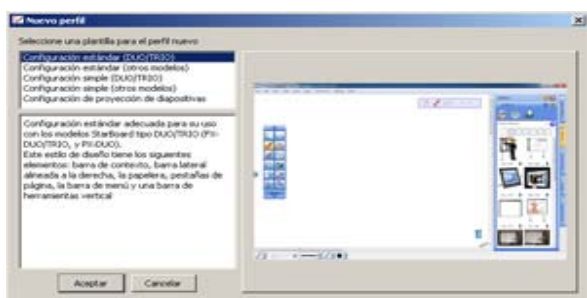


## 1.6 ELECCIÓN DEL DISEÑO O PERFIL GENERAL DE LA PANTALLA

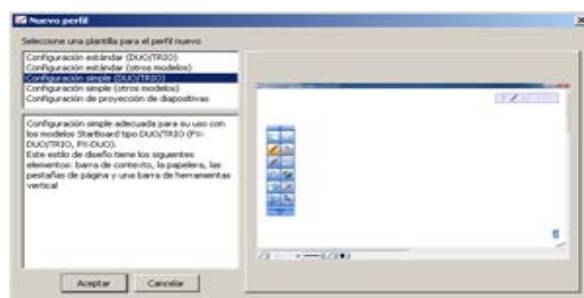
StarBoard software proporciona varios perfiles, configuraciones o diseños de pantallas. La primera vez que iniciamos el software, nos muestra el cuadro de dialogo para seleccionar el perfil o diseño. No obstante, si queremos cambiar el diseño o perfil general de la pantalla, podemos hacerlo en cualquier momento procediendo de la siguiente forma:

1. Desde la barra de herramientas flotante. Botón **“MENÚ” – Configuración – Perfil – Nuevo Perfil**
2. Desde la barra de Menús. **Menú Configuración – Perfil – Nuevo Perfil**

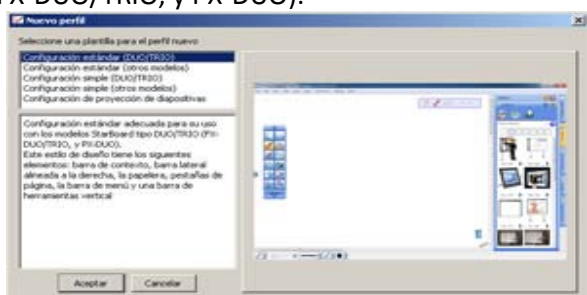
En ambos casos aparecerán las ventanas siguientes y elegiremos el diseño de pantalla o perfil que más se adapte a nuestras necesidades.



Configuración Standard (DUO/TRIO). Adecuada para su uso con los modelos StarBoard tipo DUO/TRIO (FX-DUO/TRIO, y PX-DUO).



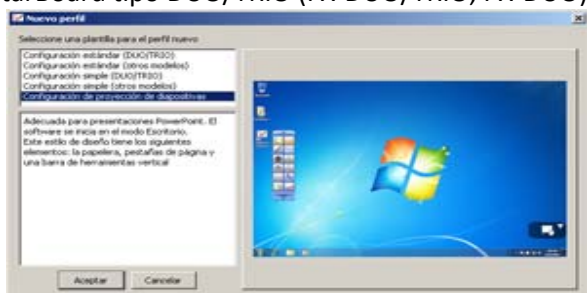
Configuración Standard Otros modelos. Para usuarios generales.



Configuración simple (DUO/TRIO). Configuración simple adecuada para su uso con los modelos StarBoard tipo DUO/TRIO (FX-DUO/TRIO, PX-DUO).



Configuración simple otros modelos. Para usuarios generales.



Configuración para proyección de diapositivas. Adecuada para presentaciones PowerPoint. El software se inicia en el modo Escritorio.

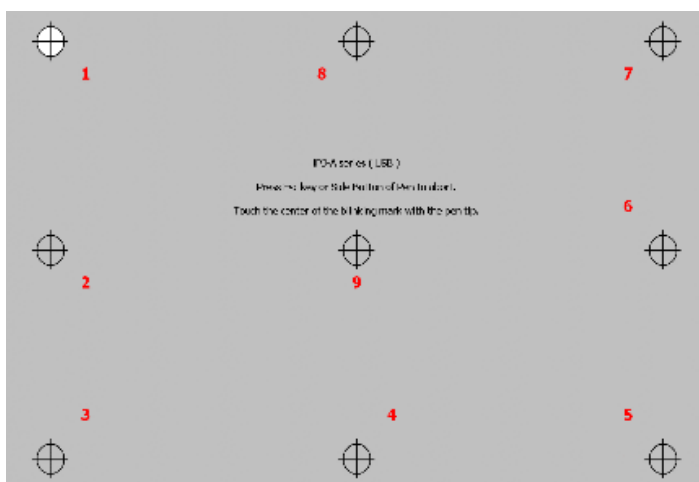
## 1.7 CALIBRACIÓN DE LA PIZARRA

Cuando la posición del cursor no coincide con la del puntero o dedo, es preciso llevar a cabo la calibración de la pizarra desde el menú de configuración.

Tenemos tres formas de entrar en la calibración.

- Menú configuración de la barra de menús – StarBoard – Calibrar
- Menú de la barra de herramientas flotante – Configuración – StarBoard – Calibrar.
- Pulsando el botón “1” de la botonera fija de la pizarra.

En todos los casos aparece la pantalla siguiente:



Presione con el puntero o el dedo en el centro de la marca de la esquina superior izquierda que parpadea en color rojo.

Deje de presionar cuando la marca se rellene de color verde.

Repita la operación en el resto de marcas numeradas de la 1 a la 9 en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Una vez completado el calibrado de la marca central (9), el proceso se completará tras un corto periodo de tiempo. Si el calibrado falla habrá que repetir el proceso.

## 1.8 COMPROBAR LA CONEXIÓN DE LA PIZARRA

Comprobar la conexión nos permite comprobar el estado de la conexión con la pizarra. Para ello actuaremos del siguiente modo:

- Menú Configuración – StarBoard – Comprobar conexión.
- A los pocos segundos recibiremos un mensaje de “Está conectado” o “No está conectado”

Si se muestra el mensaje de “No está conectado” habrá que comprobar todas las conexiones.

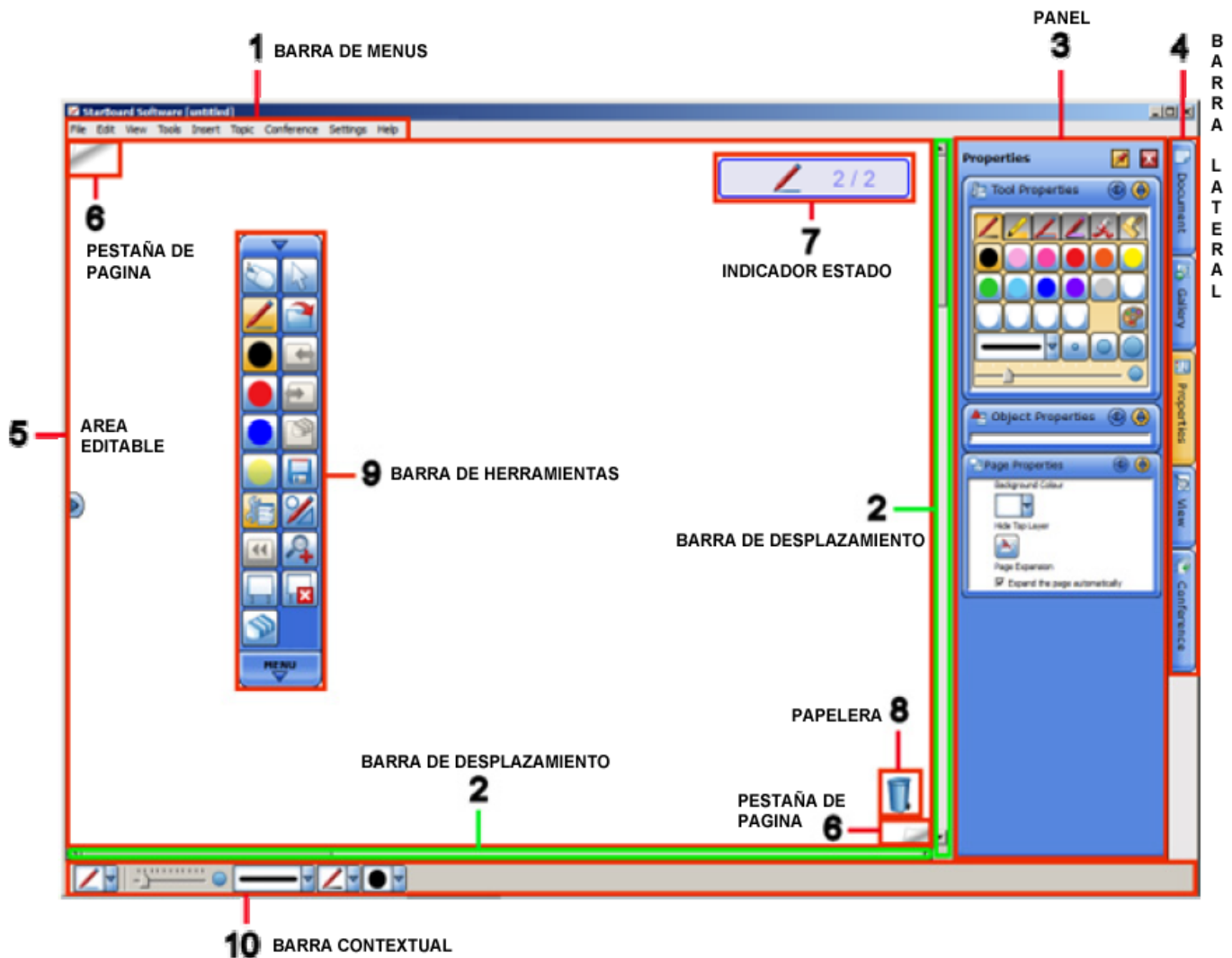
## 1.9 IDIOMA

Podemos seleccionar el idioma en que aparecerán los mensajes en pantalla, los menús y todas sus opciones.

- Menú Configuración – Idioma – Escoger el idioma deseado.

## UNIDAD Nº 2. ELEMENTOS DE LA PANTALLA I.

### 2.1 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PANTALLA STARBOARD



1. Muestra los comandos de menú para utilizar StarBoard Software.
2. Se usan para desplazarse por el área editable.
3. Se muestra cuando se selecciona una de las cuatro fichas de la barra lateral
4. Se usa para realizar diversas operaciones desde las fichas y paneles de la barra lateral
5. Es posible escribir, borrar e insertar imágenes en el área editable.
6. Se usa para ir a la página anterior o siguiente.
7. Muestra un icono de la herramienta que está activa
8. Se usa para borrar objetos arrastrándolos sin soltar el botón y colocándolos en el icono de la papelera. Cuando se levanta la tapa soltamos el botón.
9. Se usa para realizar operaciones básicas.
10. Permite definir la configuración de la herramienta activa en esos momentos.

## 2.2 LA BARRA DE HERRAMIENTAS FLOTANTE

La barra más básica en su uso y poco a poco nos iremos introduciendo en las unidades siguientes, en el resto de barras de herramientas y objetos que conforman el diseño completo de la pantalla StarBoard. Esta barra ofrece una gran diversidad de formas en su presentación y permite personalizar la configuración a nuestro gusto.




Al pulsar el botón “MENÚ” aparece el árbol de menús. Una serie de Menús que nos permiten muchas más acciones. Además nos permite arrastrar acciones del menú como botón a la barra flotante, y al contrario eliminar botones de la barra flotante.

## 2.3 USO DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS FLOTANTE

### Mover la barra de herramientas.

Pulsamos dentro de la barra y sin soltar arrastramos.

### Mostrar el árbol de menús.

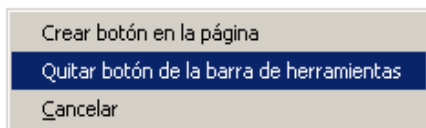
Si hacemos clic en el botón inferior “MENU” , nos muestra el árbol de menús.

### Agregar iconos a la barra.

Podemos agregar los iconos de uso más frecuente arrastrándolos desde cualquier menú y soltándolo en la barra.

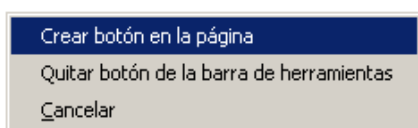
## ✚ Eliminar iconos de la barra de herramientas.

- 1- Pulsamos y mantenemos pulsado el botón que queremos quitar de la barra
- 2- Arrastramos el botón fuera de la barra de herramientas.
- 3- Aparece un mensaje emergente y elegimos la opción “Quitar botón de la barra .....”




## ✚ Crear un botón en la página de la pizarra.


- 1- Pulsamos y mantenemos pulsado el botón de la barra.
- 2- Arrastramos el botón a la zona de la pizarra donde queremos crear el botón y soltamos
- 3- Aparece un mensaje emergente y elegimos la opción “Crear botón en la página”






## ✚ Minimizar y Expandir la barra de herramientas.

1. Para minimizar la barra de herramientas hacemos clic en el botón. 
2. La barra de herramientas minimizada se hace semitransparente
3. Para recuperar el tamaño original de la barra, volvemos a hacer clic en el mismo botón.

## ✚ Cambiar la orientación de la barra de herramientas.

1. Hacemos clic en el botón de la barra de herramientas. 
2. Mantenemos presionado el botón y a continuación giramos alrededor del botón MENÚ.

## ✚ Cambiar el número de columnas de la barra de herramientas.

1. Hacemos clic en el botón. 
2. Mantenemos presionado el botón del ratón y a continuación arrastramos en dirección al botón MENÚ. 
3. Para volver a la posición original hacemos la operación inversa, es decir, arrastramos hacia arriba el botón. 
4. Podremos cambiar de dos a tres columnas y viceversa.

## ✚ Cambiar la configuración de la barra de herramientas.

Desde Menú – Configuración – Preferencias. Podemos cambiar el tamaño de los iconos y la longitud máxima de la barra de herramientas y bloquear, si queremos, los iconos.

## 2.4 PERSONALIZAR, GUARDAR Y CARGAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS. (PERFIL DE USUARIO)

### 2.4.1 Personalizar la barra de herramientas.

Ya hemos visto en el apartado anterior como agregamos y quitamos iconos de la barra de herramientas, es decir, podemos crear una barra de herramientas adaptada a nuestras necesidades, agregándole aquellos iconos que utilicemos con más frecuencia que, como verás, tenemos infinidad de ellos para cada acción.

La barra de herramientas, por tanto, es personalizable y contiene aplicaciones y herramientas que usamos con más frecuencia.

Si tenemos que trabajar con varios ordenadores o en un ordenador utilizado por varios usuarios, en clases distintas, en sala de profesores, en casa, etc., siempre será conveniente tener preparada nuestra barra de herramientas y no tener que volver a perder el tiempo configurándola cada vez.

Además podemos cargar y guardar tantos tipos de barra de herramientas como usuarios tenga la pizarra. Para ello tenemos una solución. Podemos componer nuestra barra de herramientas y a continuación guardarla en un pendrive y disponer de ella en cualquier ordenador al momento.

## 2.4.2 Guardar el perfil configurado

Veamos cómo podemos hacerlo:

Una vez que tenemos configurada la barra de herramientas agregando y quitando iconos, nos iremos a:

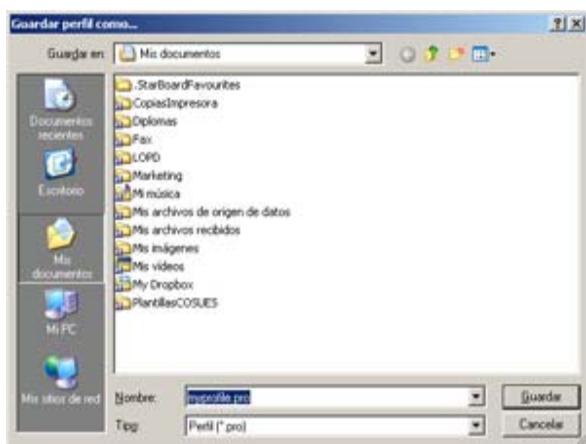
**MENÚ – Configuración – Perfil – Guardar perfil como...**



Pulsamos la opción “Guardar perfil como...” y nos aparece el siguiente cuadro de diálogo.

Elegimos la carpeta donde guardarlo, le asignamos un nombre y solucionado.

La extensión que tienen estos archivos es **.pro**

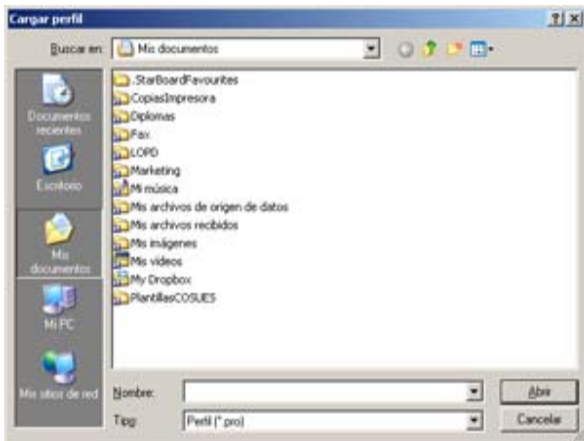


## 2.4.3 ¿Cómo cargamos nuestro perfil?

Tenemos dos caminos:

1. Desde la barra de **Menús. Configuración – Perfil – Cargar perfil...**
2. Desde el botón Menú de la barra de herramientas flotante: Configuración – Perfil – Cargar perfil.

En ambos casos buscamos la carpeta donde hemos guardado con anterioridad nuestro perfil (con extensión **.pro** y el nombre que le pusiéramos) y nos aparece el siguiente cuadro de diálogo:



Seleccionamos y abrimos.

## 2.5 BARRAS CONTEXTUALES

Cada herramienta tiene una barra adecuada al contexto específico que incluye todas las configuraciones que se pueden aplicar a dicha herramienta. Cada vez que pulsamos una herramienta aparecerá esta barra contextual en la zona inferior izquierda de la pantalla.

Estas barras no están disponibles cuando nos encontramos en los temas Cámara, Web, Película, Power Point y Escritorio.

Veamos las BARRAS CONTEXTUALES:

### - Lápiz Básico



### - Lápiz Inteligente



### - Texto



### - Borrador



### - Relleno



Podemos activar o desactivar la función de barras contextuales pulsando la opción:

***Barras contextuales de la pestaña VER de la Barra Lateral o Menú Ver - Diseño***

## 2.6 UTILIZANDO LAS HERRAMIENTAS BASICAS



**Lápiz Normal.** Puede utilizarse igual que un lápiz corriente. Puedes elegir el color, el ancho de línea y el tipo de lápiz en la barra contextual y en propiedades de herramienta de la pestaña “Propiedades de la barra lateral”. Sirve para dibujar y escribir libremente líneas en la pantalla.

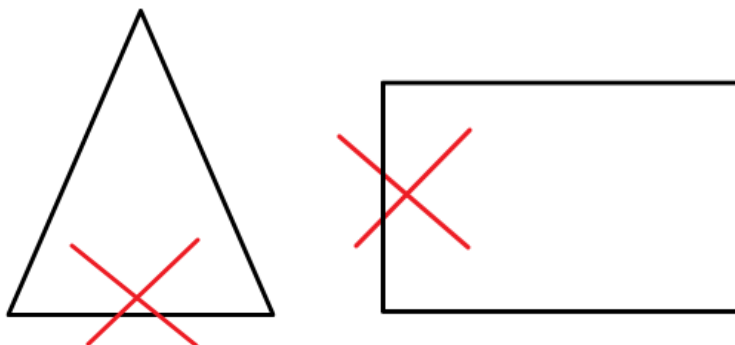


**Lápiz inteligente.** Además de utilizarlo para dibujar líneas y formas libremente en la pantalla, tiene la función de reconocimiento de formas: triángulos, cuadriláteros, pentágonos, elipses, etc. Convierte las líneas a mano alzada en líneas rectas y las formas geométricas en formas perfectas. Se pueden generar formas de hasta 6 lados. Si seleccionamos la figura dibujada podemos cambiar el color, tamaño, etc.

Cuando utilizamos estas dos herramientas nos aparecerán las propiedades de estas herramientas con seis estilos de lápiz diferentes, en la pestaña Propiedades de la Barra Lateral (Propiedades herramientas). Además también nos aparecerá la Barra contextual, asociada a la herramienta, en la parte inferior izquierda de la pantalla.

### **Borrar un objeto o forma libre con el lápiz inteligente.**

Si se dibuja de forma rápida sobre un objeto una “X” como se muestra en las figuras, se eliminará el objeto.



### **Mover los objetos y la pantalla con el lápiz inteligente.**

Se pueden mover objetos y la pantalla manteniendo en contacto con la pantalla algún tiempo, el lápiz cambia a forma de mano. Mover el objeto moviendo la mano.



**Borrador.** Cuando pulsamos el botón nos aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla la barra contextual con los siguientes botones:



Los tres primeros son para elegir el ancho del borrador.

El cuarto botón elimina el contenido de la página.

El quinto botón borra todo lo dibujado con lápiz.

El último botón borra lo dibujado con lápiz así como las imágenes.



**Borrar anotación.** Borra todas las anotaciones hechas con el lápiz en la página actual. Pide confirmación. Este borrador no puede usarse para borrar objetos creados con el “Lápiz inteligente”, ni para texto escrito con la herramienta “Texto”. Estos elementos se borran seleccionándolos y “Eliminar” desde el menú contextual.

Los archivos de formato vectorial (.wmf/.emf/.svg) tampoco se pueden borrar con esta herramienta.

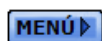


**Rellenar.** Permite rellenar cualquier área delimitada con un color. Se utiliza en formas creadas tanto con el lápiz normal como con el lápiz inteligente. Estas formas deberán estar cerradas por sus lados.



**Seleccionar.** Sirve para seleccionar y mover objetos en la pantalla. Se pueden seleccionar varios objetos marcando un área.

También se puede usar esta herramienta cuando se quiera dejar de utilizar otra cualquiera.



Cuando se selecciona un objeto se puede observar que aparece un botón de menú contextual. Las opciones de este menú se explican más adelante.



**Insertar nueva página en blanco.** Inserta una nueva página después de la actual.



**Seleccionar un modo.** Sirve para cambiar entre el modo **Pizarra** (StarBoard) y el modo **Escritorio** (PC)



**Accesorios.** Desde este icono accedemos a una serie de herramientas interesantes como el compás, regla, transportador, cronómetro, foco, etc.



**Propiedades.** Nos muestra las propiedades del elemento que tenemos seleccionado en ese momento.



**Formas.** Nos permite dibujar fácilmente diversos objetos; línea, flecha, círculo, elipse, triángulo de ángulo recto, diamante, rectángulo y cuadrado.

## UNIDAD Nº 3. ELEMENTOS DE LA PANTALLA II.

### 3.1 LA BARRA LATERAL

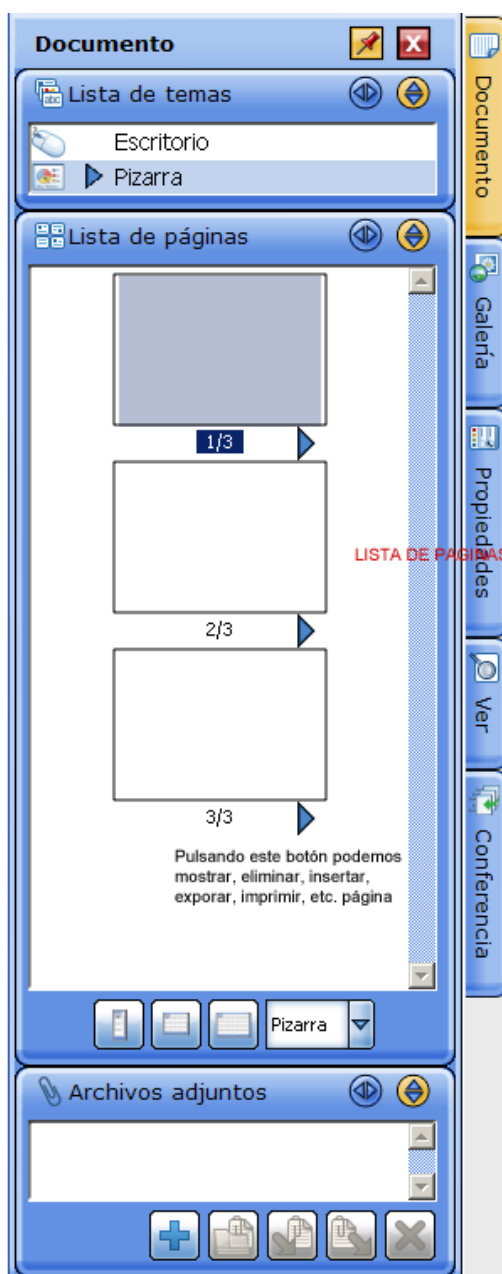
Consta de cinco pestañas y a su vez cada pestaña dispone de varios paneles o widgets. Las pestañas, desde las que podemos realizar diversas operaciones, son las siguientes: **DOCUMENTO – GALERIA – PROPIEDADES – VER – CONFERENCIA.**

La barra lateral podemos situarla tanto en el lado izquierdo como en el lado derecho pulsando



### 3.2 PESTAÑA DOCUMENTOS

**LISTA DE TEMAS.**  
Nos permite ver los temas que tenemos abiertos pudiendo pasar de unos a otros muy fácilmente.



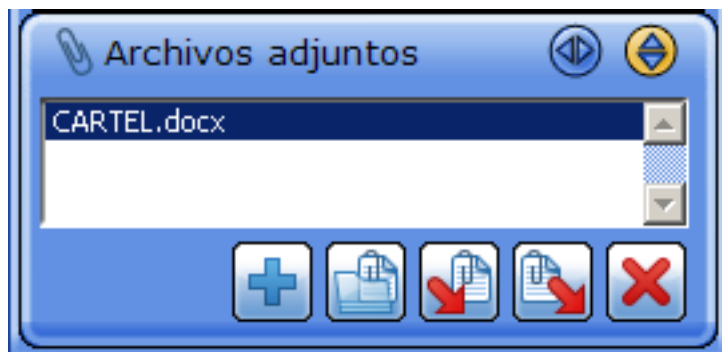
**LISTA DE PÁGINAS**

Nos muestra miniaturas de todas las páginas del tema actual

**ARCHIVOS ADJUNTOS**  
Los adjuntos son archivos asociados a un documento StarBoard.

**Archivos Adjuntos.** Mediante esta opción podemos adjuntar un archivo a una sesión o documento StarBoard de forma que cuando recuperemos la sesión tendremos todo el material de la sesión abierto.

De forma automática se activará el cuadro de dialogo o panel siguiente:



El primer botón nos permite agregar el archivo a adjuntar.

El segundo botón nos permite abrir el archivo adjuntado. Se abrirá con la aplicación origen.

El tercer botón nos permite guardar el archivo adjunto en el disco duro.

El cuarto botón nos permite importar el archivo adjunto a la pantalla del StarBoard.

El quinto botón elimina el archivo adjunto de la lista. No así del disco duro.

**Nota.** En una presentación o sesión, cuando le adjuntamos algún archivo, bien sean apuntes, videos, sonidos, documentos, etc. Éstos se guardarán automáticamente junto con la presentación quedando vinculado a ella y formando un solo archivo y de esta forma podremos ejecutarla en cualquier ordenador.

Si guardamos solo la presentación creando un enlace a un archivo de nuestro disco duro, cuando lo ejecutemos en otro ordenador no aparecerán los objetos externos o adjuntos.

### 3.3 PESTAÑA GALERIA

La pestaña Galería nos muestra todas las imágenes, películas flash y plantillas que vienen predeterminadas. Los iconos de esta pestaña nos permiten buscar imágenes que tengamos guardadas en Mis imágenes o cualquier otra carpeta del ordenador e insertarlas de inmediato en la pantalla de la pizarra, pudiendo hacer anotaciones sobre ellas, modificarlas, etc.



El primer botón nos permite insertar imágenes o películas flash predeterminadas del sistema. Incorporadas al software StarBoard.

El segundo botón nos enseñará las imágenes guardadas en nuestro sistema "Mis imágenes" o aquellas que hayamos guardado como favoritas.

El tercer botón nos permite insertar imágenes buscadas en internet (GOOGLE).

## 3.4 PESTAÑA PROPIEDADES

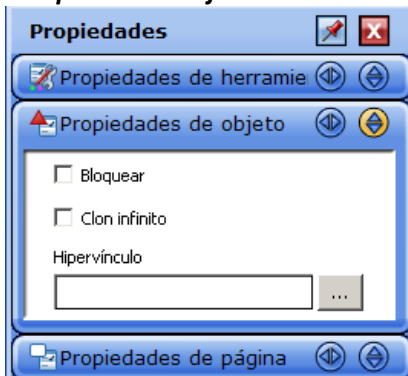
Esta pestaña nos va a permitir modificar el formato del texto, imágenes, color de la página, tipo/color y ancho de lápiz o borrador, etc. Dispone de las opciones o paneles:

### Propiedades de herramientas



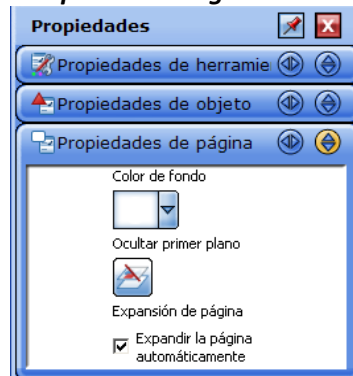
Desde este panel se puede seleccionar el tipo de lápiz, el color del lápiz, la forma del trazo, el grosor del trazo, etc.

### Propiedades Objeto



Desde este panel se administran las propiedades de un objeto. Según el objeto seleccionado tendremos unas opciones u otras.

### Propiedades Página



Desde este panel se puede definir el fondo de la pantalla y ocultar el primer plano.

## 3.5 PESTAÑA VER

Esta pestaña tiene dos paneles o widgets muy interesantes:

- **Panel de Navegación.** Que permite explorar la página y acercar o alejar la vista, aumentar tamaño del texto para facilitar su lectura, efecto lupa en un área determinada, etc.
- **Diseño de pantalla.** Que nos permite configurar la pantalla añadiendo o quitando las diferentes barras, papelera, pantalla completa, indicador de estado, pestaña de página, etc. Y también mostrar y ocultar las líneas de cuadrícula.



## 3.6 PESTAÑA CONFERENCIA

Muestra las propiedades de la función de conferencia.

## 3.7 BARRA DE MENÚS

- **Archivo.**
  - + Nuevo. Abre un nuevo documento en blanco.
  - + Abrir. Carga documento StarBoard (.yar) o cualquier otro.
  - + Importar. Carga documentos que no son de StarBoard y los importa a la pantalla.
  - + Documentos recientes. Últimos documentos abiertos.
  - + Guardar. Guarda el documento actual con el formato StarBoard (.yar)
  - + Guardar como. Guarda el documento actual con otro nombre.
  - + Exportar. Exporta el documento a otros formatos (.htm/.bmp/.jpg/.png/.pdf)
  - + Imprimir. Imprime el documento actual.
  - + Salir. Sale del Software StarBoard y pregunta si queremos guardar.
  
- **Edición.**
  - + Deshacer. deshace la última acción realizada.
  - + Rehacer. Rehace la última acción realizada.
  - + Cortar. Corta el objeto seleccionado para luego pegar en otro lugar (mover).
  - + Copiar. Copia el objeto seleccionado para luego pegar en otro lugar (duplica)
  - + Pegar. Pega el objeto cortado o copiado.
  - + Seleccionar todo. Selecciona todos los objetos de la pantalla actual.
  - + Duplicar. Duplica el objeto seleccionado.
  - + Eliminar. Elimina el objeto seleccionado.
  - + Borrar. Borra todos los objetos de la página actual.
  - + Borrar Anotación. Borra anotaciones.
  - + Grupo/Bloqueo.
    - Agrupar. Agrupa varios objetos en uno solo.
    - Desagrupar. Desagrupa objetos agrupados.
    - Bloquear. Bloquea el objeto seleccionado.
    - Desbloquear. Desbloqueo un objeto bloqueado.
  - + Dividir texto. Divide un bloque de texto en varias palabras.
  - + Encontrar texto. Busco un texto determinado en el documento.
  - + Encontrar carpeta de galería. Busca la carpeta por omisión de la galería.
  - + Administrar favoritos de galería. Organiza y reorganiza los favoritos.
  - + Editar imagen. Modifica la imagen seleccionada.
  - + Hipervínculos.
    - Editar hipervínculo. Genera un enlace a una web o un archivo del disco.
    - Abrir hipervínculo. Abre el hipervínculo que exista.
  - + Alinear. Alinea los objetos seleccionados. (Superior/Inferior/Izquierda/Derecha)
  - + Cambiar tamaño. Modifica el tamaño del objeto seleccionado.
  - + Ordenar. Cambia el objeto seleccionado a parte inferior/superior (capas)
  - + Girar/Voltear. Gira o voltea el objeto seleccionado.
  
- **Ver.**
  - + Atrás. Muestra la página mostrada anteriormente.
  - + Adelante. deshace la operación Atrás anterior.
  - + Página anterior. Muestra la página anterior.
  - + Siguiente página. Muestra la página siguiente.
  - + Widgets de la barra lateral. Enseña las herramientas de la barra lateral.
  - + Diseño. Muestra u oculta las barras.
  - + Cuadrícula. Muestra u oculta una cuadrícula.
  - + Pantalla completa. Cambia el modo de vista a pantalla completa.
  - + Ocultar primer plano. Muestra/Oculta la capa del primer plano.
  - + Actualizar vista. Refresca la pantalla y actualiza la vista.

## - Herramientas.

- ✚ Lápiz normal. Selecciona la herramienta lápiz normal.
- ✚ Lápiz inteligente. Selecciona la herramienta lápiz inteligente.
- ✚ Puntero. Selecciona la herramienta puntero.
- ✚ Borrador. Selecciona la herramienta borrador.
- ✚ Seleccionar. Selecciona la herramienta seleccionar
- ✚ Desplazar. Selecciona la herramienta desplazar
- ✚ Introducción múltiple. Activa la entrada DUO/TRIO (entrada múltiple)
- ✚ Rellenar. Selecciona la herramienta relleno
- ✚ Texto. Selecciona la herramienta texto.
- ✚ Formas. Inserta objetos (formas).
- ✚ Accesorios. Inserta el objeto seleccionado.
  - Compás.
  - Semicírculo graduado.
  - Regla.
  - Teclado en pantalla.
  - Bloque de pantalla.
  - Registrador de pantalla.
  - Enfoque.
  - Cronómetro.
  - Captura de pantalla.
  - Agregar/Eliminar aplicaciones externas.

## - Insertar.

- ✚ Nueva página. Agrega una página en blanco
- ✚ Captura de pantalla. Captura el escritorio y lo agrega al final del tema.
- ✚ Imagen. Inserta una imagen en la pantalla actual.
- ✚ Flash. Inserta una película flash en la pantalla actual.
- ✚ Dispositivo TWAIN. Inserta desde escáner en pantalla actual.
- ✚ Dispositivo de cámara web. Activa la cámara web del PC y lo muestra en pantalla.

## - Tema.

- ✚ Escritorio. Cambia al modo escritorio. (PC)
- ✚ Pizarra. Muestra el tema pizarra. (StarBoard)

## - Conferencia.

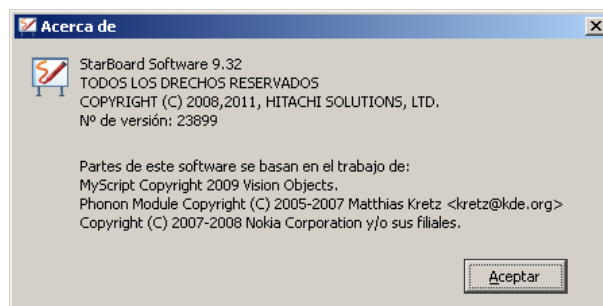
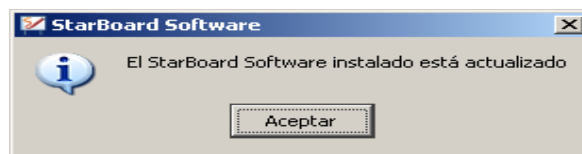
- ✚ Pizarra compartida host. Permite alojar una sesión de conferencia.
- ✚ Unirse a pizarra compartida. Permite unirse a una sesión de conferencia

## - Configuración.

- ✚ Preferencias. Opciones de configuración del programa.
- ✚ Idioma. Para cambiar el idioma del software StarBoard
- ✚ Perfil. Permite cargar/crear/guardar perfiles de usuario.
  - Cargar perfil.
  - Nuevo perfil.
  - Guardar perfil como.

- **Ayuda.**

- ✚ Ayuda de StarBoard. Muestra la ayuda en línea.
- ✚ Centro de recursos. En inglés.
- ✚ Comprobar si hay actualizaciones. Comprueba versión y actualizar software.
- ✚ Registro de usuario. Registra usuario en Hitachi.
- ✚ Asistencia en línea.
- ✚ Acerca de. Muestra la información de la versión del software.



## UNIDAD Nº 4. TRABAJO CON ARCHIVOS E IMAGENES

### 4.1 GUARDAR ARCHIVOS DESDE LA PIZARRA

Es interesante ver las opciones que tenemos para guardar todos aquellos trabajos que hagamos en la pizarra para disponer de ellos cuando queramos.

Cualquier documento que tengamos en la pizarra, sean notas, imágenes capturadas o insertadas, películas flash, etc. Podemos guardarlos según las opciones que nos muestra el menú ARCHIVO.

#### ARCHIVO – GUARDAR o GUARDAR COMO.

Bien sea desde el menú o en los botones de la barra de herramientas flotante.

Guardar. Guarda el documento con extensión .yar (formato documento del Software StarBoard).

Se nos abre una ventana para seleccionar el lugar donde guardar el documento. Se le da un nombre y guardamos.

Guardar como. Nos permite guardar un documento ya guardado con anterioridad en otra ruta o con otro nombre.

#### ARCHIVO – EXPORTAR.

Nos permite guardar nuestro trabajo en otros formatos diferentes al software de StarBoard.

Los formatos de exportación permitidos son: **.pdf** (Acrobat PDF) - **.htm** (página web) - **.bmp** (Mapa de bits) - **.jpg** (Joint Photographic Experts Group) - **.png** (Portable Network Graphics)

Nota. Cualquier trabajo exportado a este tipo de archivos no será modificable posteriormente con el software StarBoard.

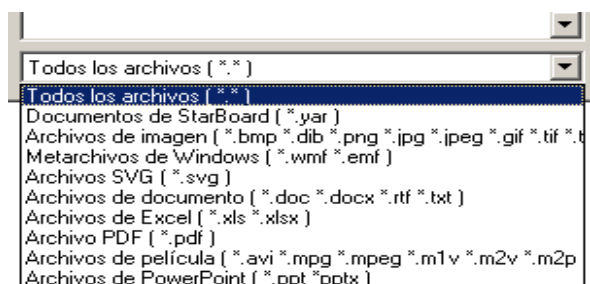
### 4.2 ABRIR E IMPORTAR ARCHIVOS AL ENTORNO DE LA PIZARRA

Podemos abrir e importar todo tipo de archivos: texto, imagen, película, documento StarBoard, Power Point... e insertarlos en el documento StarBoard actual. Es tan sencillo como pulsar la opción y en el cuadro de diálogo que aparece seleccionamos el archivo que queremos y pulsamos Abrir.

Abrir. El archivo seleccionado se abre y si existe otro abierto lo cierra y pregunta si queremos guardarlo.

Importar. El archivo seleccionado lo abre y lo inserta en el documento actual como un tema.

Las opciones Abrir e Importar permiten abrir el siguiente tipo de archivos:



Si el archivo es formato StarBoard (.yar) lo abrirá y si no es formato StarBoard lo importará.

## 4.3 IMPORTAR ARCHIVOS.PDF, WORD, IMÁGENES, ETC.

Sobre estos documentos podremos hacer anotaciones con las herramientas de la pizarra y guardarlos con la extensión .yar, si queremos.

Estos documentos no podrán ser modificables a no ser que se editen con el programa que se generaron.

Si importamos un documento de StarBoard (.yar) sobre uno abierto, el sistema los fusionará.

Las páginas del documento importado se agregaran al documento actual al final del mismo.



La lista de temas en la barra lateral se estructura por omisión en “Escritorio” (el PC) y “Pizarra” (documento StarBoard). Cuando se importa un documento realizado con otro programa la estructura se actualiza y crea un nuevo tema con el nombre del fichero importado. De este modo navegaremos entre uno y otro documento que es este caso denominaremos “Tema”.

## 4.4 TRABAJAR CON POWER POINT

Podemos ver presentaciones Power Point desde la sesión de StarBoard actual.

Para ello lo abriremos o importaremos desde el menú ARCHIVO.

Las diapositivas se pasan con los botones PAGINA ADELANTE – PAGINA ATRÁS

Si seleccionamos el lápiz normal o/y el lápiz inteligente podremos dibujar sobre la pantalla, es decir, **sobre** las diapositivas. Este documento solo se podrá guardar con formato StarBoard (.yar), nunca con formato Power Point.

Cuando abrimos presentaciones Power Point desde el escritorio o explorador, no desde dentro de la pizarra, al coger el lápiz para hacer anotaciones en la diapositiva, inmediatamente nos carga esa diapositiva en el entorno de la pizarra, para hacer anotaciones, imprimir, etc.

## 4.5 CAPTURAR O IMPORTAR IMÁGENES Y HACER ANOTACIONES

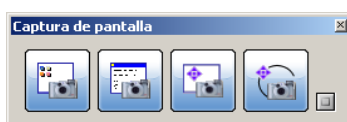
Tenemos dos modos distintos para capturar la pantalla del PC, que son las siguientes:

1. **Captura de pantalla Completa.** Pulsando el botón de la barra de herramientas, o bien en la ruta: Menú Insertar – Captura de pantalla. Con esta opción únicamente podemos importar la imagen de toda la pantalla.
2. **Captura por partes de la pantalla.** Con esta opción podemos capturar o importar parte o toda la pantalla de distintas formas, según aquello que nos interese capturar de la pantalla. Esta opción resulta muy útil para capturar imágenes de internet, CD, etc. Y trabajar con ellas en el aula.



Pulsamos el botón en la barra de herramientas flotante.

Nos aparece la siguiente barra flotante



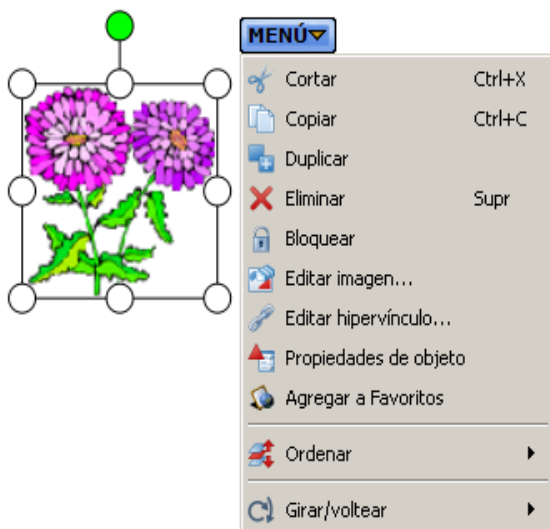
- A – Captura Escritorio (Pantalla completa)
- B – Captura Ventana (Ventana activa del escritorio)
- C – Captura Selección (Zona rectangular dibujada. Cerrada)
- D – Captura Selección (Zona libre dibujada. Cerrada)

La forma de capturar mediante los botones **C** y **D** es arrastrando el puntero o dedo alrededor de la imagen formando un rectángulo o a mano alzada, automáticamente pasará al documento de la pizarra donde podremos editarla o hacer anotaciones con cualquier herramienta.

## 4.6 TRABAJAR CON IMÁGENES

Cuando seleccionamos una imagen nos aparece un botón directo o contextual con opciones muy claras e intuitivas. Pulsamos en “MENÚ” del botón directo y...

Podremos COPIAR – BLOQUEAR – EDITAR – AGREGAR A FAVORITOS – AÑADIR HIPERVINCULO – etc.



## 4.7 INSERTAR IMÁGENES

Se puede insertar imágenes en un documento StarBoard. Podemos hacerlo de diferentes formas.

1. Arrastrando y Soltando (Drag & Drop).
2. Desde la Galería predeterminada del software StarBoard.
3. Desde Internet (Google).
4. Desde Disco Duro o Memoria USB.



## 4.8 INSERTAR IMÁGENES DESDE INTERNET ARRASTRANDO (DRAG AND DROP)

Existe una forma muy rápida y llamativa para traer imágenes de internet a nuestra pizarra: Buscamos la imagen en internet, hacemos visible la página web y el software StarBoard simultáneamente (por ejemplo mitad y mitad de pantalla cada uno) y arrastramos, con el dedo o puntero, la imagen de internet directamente a la pizarra.

## 4.9 CLIP ART – FAVORITOS en la versión 9.3

Podemos crear imágenes propias o utilizar otras predefinidas (insertadas) y agregarlas a la carpeta FAVORITOS dentro de la galería.

1. Hacemos un dibujo o importamos una imagen.
2. La seleccionamos.
3. Hacemos clic en el botón directo que nos ha aparecido al lado de la imagen.
4. Pinchamos y elegimos la opción AGREGAR A FAVORITOS.



## 4.10 DIBUJAR

StarBoard tiene SEIS estilos de lápiz normal:



De arriba abajo: **NORMAL – MARCADOR – PERFIL – SOMBRA – TUBO – TEXTURA**

Según el estilo de lápiz seleccionado podremos elegir también el grosor, tipo de línea y color.

Todo esto se podrá seleccionar desde la barra contextual (zona inferior izquierda de la pantalla)

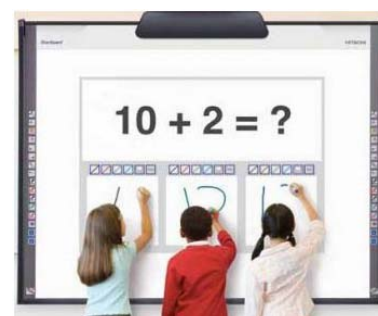
## 4.11 INTRODUCCIÓN MÚLTIPLE (DUO / TRIO)

Cuando seleccionamos INTRODUCCION MULTIPLE en el menú HERRAMIENTAS, pueden trabajar simultáneamente dos o tres personas, según se trate de la pizarra FXDUO/FXTRIO. En la FXTRIO con cualquiera de las dos formas.

Esta función resulta muy práctica y facilita la realización y corrección de actividades de dos o tres alumnos al mismo tiempo.

El área de pantalla de cada usuario tiene su propia barra contextual con los botones básicos para dibujar, borrar y seleccionar.

Esta función solo actúa cuando está conectada la pizarra StarBoard.



## 4.12 DIBUJAR CON LA HERRAMIENTA DE FORMAS

La herramienta de formas nos permite dibujar formas básicas con rapidez y precisión.  
Líneas – Flechas – Círculos – Elipses – Triángulos – Triángulos de ángulo recto – Diamantes – etc.

Podemos seleccionar una herramienta de forma desde el menú Herramientas-Formas.



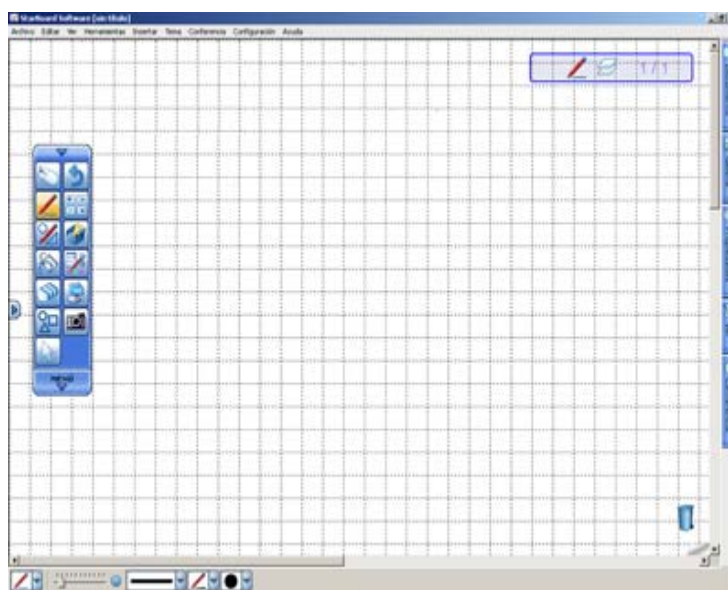
También desde el icono de la barra de herramientas flotante (debe haberse insertado con anterioridad).

También podemos seleccionar una herramienta de forma desde la barra de herramientas contextual, si está activada.

## 4.13 CUADRÍCULA

La función cuadrícula nos permite visualizar en pantalla una cuadrícula donde podemos realizar la alineación y el ajuste preciso de los objetos.  
La cuadrícula se visualiza solo en pantalla y no se incluye en la impresión ni en el guardado del archivo.

Podemos acceder al botón cuadrícula de distintas formas: desde el menú VER, desde la pestaña VER de la barra lateral, desde el botón de la barra flotante (si lo hemos insertado) y desde la barra contextual de la herramienta seleccionar.



El control deslizante nos permite ajustar el tamaño de la cuadrícula

El primer icono nos permite Mostrar u Ocultar la cuadrícula

El segundo icono nos permite ajustar a líneas de cuadrícula. El ajuste de cuadrícula sirve para:

- Ajustar figuras geométricas a la cuadrícula.
- Cambiar el tamaño de un objeto.
- Posicionar un objeto conforme a la cuadrícula.

## UNIDAD Nº 5. OBJETOS, PÁGINAS Y TINTA DIGITAL.

### 5.1 PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

En StarBoard los objetos son las imágenes, el texto o las cosas dibujadas con las herramientas pertinentes. Estos objetos los podemos mover, transformar, girar, cambiar de color, etc., mediante una serie de herramientas de las que disponemos en el software de la pizarra.

Cuando seleccionamos un objeto, aparecerá un menú directo junto al objeto. Es el menú directo o contextual. Desde este menú es posible realizar acciones sobre el objeto seleccionado, tales como duplicar, cortar, copiar, pegar, dividir, editar, agrupar, etc.




También al seleccionar un objeto se activan las barras; contextual en la parte inferior izquierda y en la zona de la barra lateral (desde donde se puede clonar un objeto, bloquearlo o agregarle una sombra).

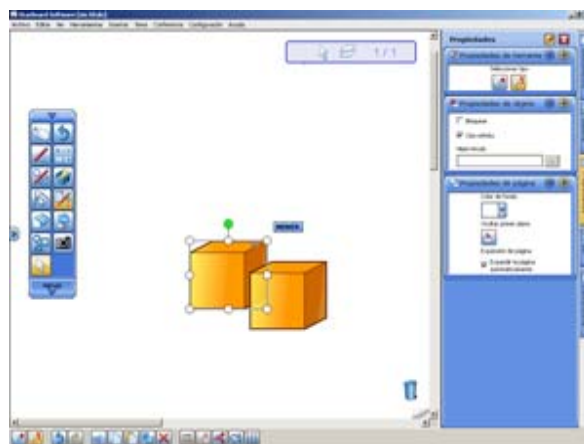
### 5.2 CLONACIÓN DE OBJETOS. CLON INFINITO

Los objetos de la pantalla se pueden clonar de manera infinita. La clonación es un proceso de creación de varias copias de un objeto de forma mucho más rápida que usando el comando "Copiar + Pegar"

Para clonar un objeto:

- Seleccionamos el objeto.
- Vamos a propiedades del objeto y marcamos clon infinito
- Aparecer el símbolo de clon infinito en la imagen 
- Arrastramos el objeto y se creará un clon de ese objeto.

Si se repite toda la acción se crearán tantos clones como se quiera. Siempre arrastrando el objeto que tiene la marca de clon infinito.



## 5.3 PROPIEDADES DE LAS PÁGINAS

Desde la pestaña Propiedades de la Barra Lateral tenemos acceso a la ventana “Propiedades de página”. Desde aquí podemos dar color al fondo de la página actual, ocultar el primer plano y marcar expandir la página automáticamente.

Para dar color de fondo a todas las páginas deberá hacerse desde las preferencias del software.



## 5.4 TRABAJANDO CON TEXTO. PROPIEDADES

**Agregar texto.** El texto lo podemos agregar usando uno de los dos métodos posibles:

- Dibujando primero un cuadro de texto.
  - Introduciendo el texto directamente.
1. Seleccionamos la herramienta TEXTO en el menú herramientas o en la barra de herramientas flotante.
  2. Arrastramos el área rectangular donde deseamos insertar el texto y, a continuación, insertamos el texto.

Para introducir el texto directamente, colocamos el puntero en cualquier parte de la pantalla y escribimos el texto. Se creará, para ello, el cuadro de texto automáticamente.



**Cambiar el formato del texto.** Seleccionamos el texto y a continuación podemos pulsar el botón de la barra de herramientas.

Si este botón no se ha insertado en la barra de herramientas flotante podemos acceder al mismo menú desde la pestaña “Propiedades de la barra lateral” y a continuación “Propiedades del objeto”. Suele suceder que cuando se selecciona el texto aparezca automáticamente.

También podemos acceder a las propiedades del texto desde la barra contextual situada en la parte inferior izquierda de la pantalla (siempre que tengamos el texto seleccionado).

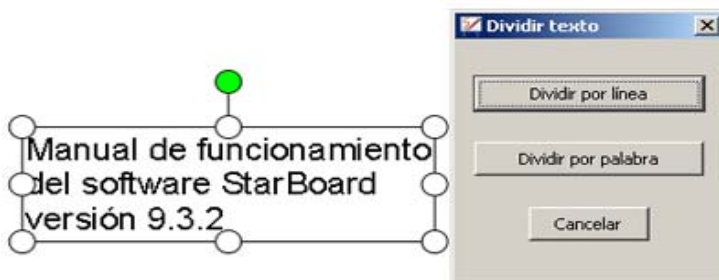
**Dividir un objeto de texto.** Lo podemos dividir en varios objetos de palabra.

Seleccionamos un objeto texto que no esté bloqueado y que lo formen varias palabras.

Pulsamos la opción menú EDITAR – DIVIDIR TEXTO

Esta acción dividirá el texto en tantas partes como palabras lo compongan.

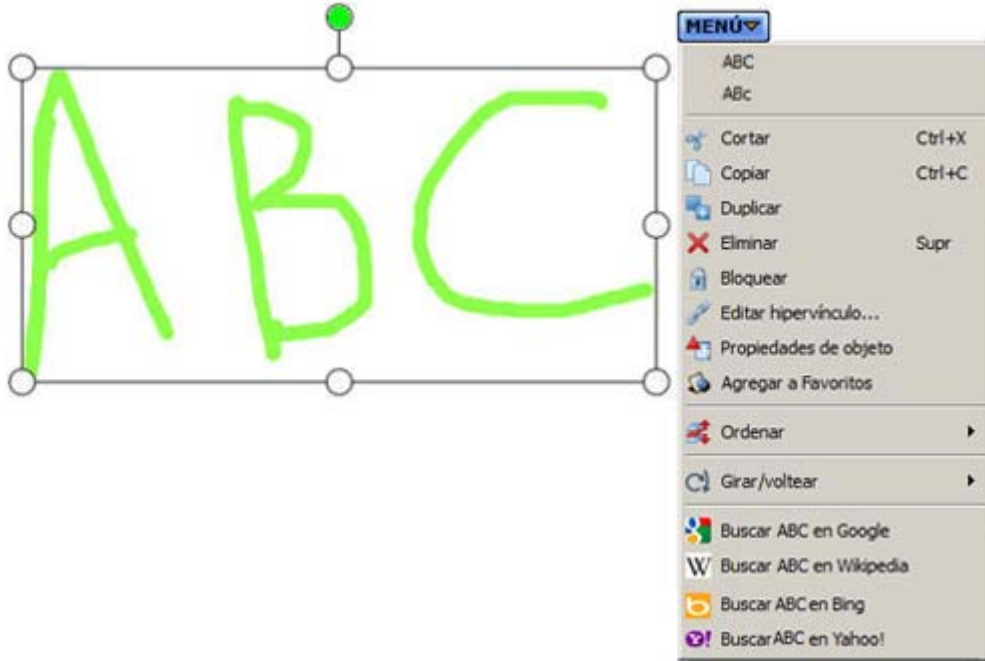
Si el texto contiene más de una línea (y más de una palabra en al menos una línea) entonces el sistema nos preguntará lo siguiente:



## 5.5 CONVERTIR ESCRITURA A MANO EN TEXTO "MÁQUINA"

La escritura a mano con el lápiz normal o el inteligente se puede convertir en un objeto texto (letra máquina o letra PC)

Cuando seleccionamos un objeto escrito a mano alzada, aparecen, en el menú contextual o directo, dos líneas candidatas a la conversión del texto, en la parte superior del menú desplegado.



La escritura a mano alzada se convertirá en texto máquina al seleccionar una de las líneas candidatas. Una vez convertido el objeto se podrán realizar búsquedas en Google o Wikipedia.

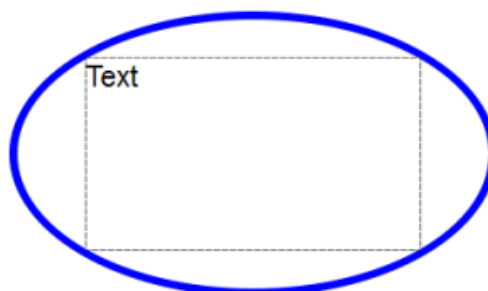
## 5.6 AJUSTAR TEXTO DENTRO DE UN OBJETO



Un elemento de texto se puede ajustar automáticamente dentro de un objeto mediante la opción ajustar texto. Esta característica forma parte de la funcionalidad de la herramienta TEXTO.

### **Ajuste de Texto.**

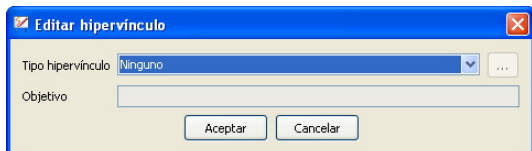
1. Creamos un objeto o grupo de objetos: elipse, círculo, cuadrado o rectángulo.
2. Con el cursor de texto, hacemos clic dentro del objeto
3. Se crea un cuadrado de texto que se ajusta al mismo tamaño que el objeto. Y escribimos



## 5.7 HIPERVÍNCULOS

Los objetos de un documento de StarBoard se pueden ASOCIAR con archivos o webs. Esta asociación recibe el nombre de HIPERVINCULO, ENLACE O LINK.

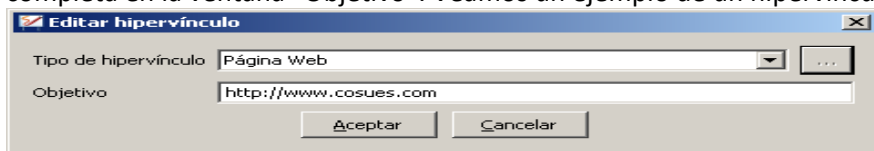
Para agregar un hipervínculo a un objeto existente: selecciona el objeto, pulsa el botón directo “MENÚ” y, a continuación, elije EDITAR HIPERVINCULO en el menú emergente.



Los tipos de hipervínculos que podemos crear son:

**ARCHIVOS ADJUNTOS – ARCHIVO – PAGINA WEB – PAGINA DEL MISMO DOCUMENTO**

Cuando desplegamos en “Tipo hipervínculo” y seleccionamos la opción elegida deberemos informar la ruta completa en la ventana “Objetivo”. Veamos un ejemplo de un hipervínculo a la página web de COSUES:



Luego al hacer doble clic en el objeto que tiene este hipervínculo se nos abrirá automáticamente el archivo, web o página correspondiente. Los hipervínculos se pueden hacer sobre cualquier objeto de la pantalla.

## 5.8 UTILIZAR OBJETOS DE COLOR PARA ESCONDER-REVELAR

Mediante las propiedades de los objetos podemos esconder y/o revelar imágenes superpuestas. Para ello utilizaremos las opciones del menú directo. Con estas opciones podemos crear actividades superponiendo objetos y colocando en la parte inferior las respuestas a una pregunta que se encuentra en la parte superior. Al deslizar el objeto que tiene la pregunta se descubre el objeto que tiene la respuesta.

**Ordenar.** Si tomamos como ejemplo un documento Word sabemos que el documento crece en sentido vertical. Tanto escribimos, tantas hojas nos va aperturando automáticamente (en sentido vertical). Al trabajar en un programa de diseño o de dibujo tenemos la característica de poder hacer crecer el documento en sentido de planos (atrás / adelante). A todo esto se le suele llamar APILADO (podemos coger los objetos y colocarlos encima o debajo de otros. En los programas de diseño a esto se le llama CAPAS.

Cuando se crea un objeto el software StarBoard lo coloca en la primera CAPA, cuando creamos un segundo objeto el software lo coloca en la CAPA superior al anterior, cuando creamos un tercer objeto el software lo coloca en la CAPA superior a las otras dos, y así sucesivamente.

Mediante el menú ORDENAR podemos subir o bajar objetos entre CAPAS.

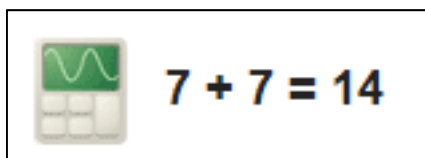
- Subir. Coloca el objeto en una capa superior a la que se encuentra.
- Bajar. Coloca el objeto en una capa inferior a la que se encuentra.
- En parte superior. Coloca el objeto en la capa superior de todas.
- En parte inferior. Coloca el objeto en la capa inferior de todas.
- En plano de fondo. Coloca el objeto en el plano del fondo (ya no se podrá mover ni eliminar)

## 5.9 TINTA DIGITAL. ¿QUÉ SE PUEDE HACER CON ELLA?

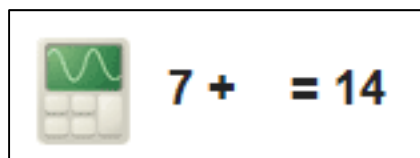
La tinta digital nos permite crear actividades del tipo “Borrar para revelar la respuesta” y también para limpiar páginas que nos hemos bajado de internet, borrando la publicidad y otros aspectos que no nos interesan.

Para que surta efecto la tinta digital debemos utilizar el mismo color que el fondo de la pizarra. Si el fondo de la pizarra es BLANCO, utilizaremos tinta BLANCA.

Un ejemplo práctico muy simple:



Tomemos la siguiente imagen que la hemos descargado de internet. Una suma muy básica. (Debemos bloquearla).



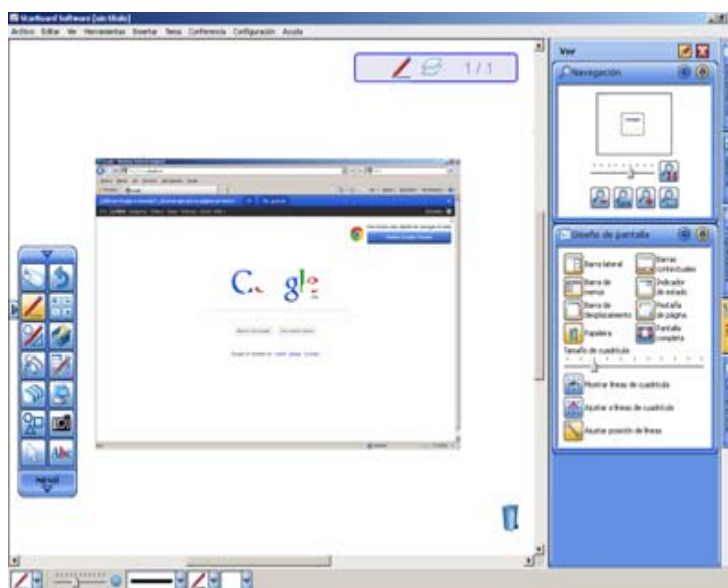
La editamos en el software StarBoard y hacemos trazos con el lápiz normal, con tinta blanca, por encima del número siete. (Al estar bloqueada la imagen pintaremos por encima)

Ahora le podemos pedir al usuario que con la herramienta borrador haga unos trazos donde debe colocarse el número faltante. Como si fuera magia el número siete empezará a aparecer. (Gracias a que al estar la imagen bloqueada lo único que hacemos es borrar la tinta blanca).

Todo esto sucede por un truco muy simple. Tacho el número siete con tinta blanca y luego cuando borro la tinta aparece lo que hay detrás. El siete.

### **Limpiar una captura de internet con publicidad.**

- Elegimos en este caso el color blanco de tinta digital (lápiz normal, trazo grueso)
- Aplicamos la tinta blanca en las zonas donde no queremos que se vean.



Una vez hemos limpiado los trozos que no queremos sean visibles podremos guardar esta página en formato .jpg o .png. Así nos quedará como una plantilla para hacer anotaciones sobre ella y luego borrarlas cuando queramos, sin alterar el documento original.

## UNIDAD Nº 6. ARCHIVOS FLASH (SWF).

### 6.1 ¿QUÉ ES UN ARCHIVO FLASH?

Los archivos en formato FLASH (con extensión .swf) son unos tipos de archivo que ofrecen unas ventajas tecnológicas didácticas y creativas realmente atractivas en las que se combinan datos, gráficos, sonido y un control interactivo que nos permite controlar los tiempos de ejecución.

Los archivos FLASH son un contenido multimedia más, animaciones interactivas que se integran en cualquier sitio web, que podemos visionar con cualquier navegador (internet explorer, firefox, chrome, etc) y por supuesto con la PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA.

Son una herramienta fantástica para trabajar con la pizarra ya que nos permite presentar a nuestros alumnos, de forma atractiva, una serie de procesos educativos más o menos complejos, (como la digestión, la fotosíntesis, el ciclo del agua, y otros muchos) facilitando así la comprensión de los mismos.

Podemos encontrar en la Web miles de archivos FLASH que nos pueden servir para nuestra tarea educativa. Podemos bajarlos (descargarlos) de internet y crear un banco de recursos para guardarlos en el disco duro, pendrive, etc. Así podremos disponer de ellos cuando queramos (aunque no tengamos en ese momento conexión a internet).

### 6.2 COMO DESCARGAR ARCHIVOS FLASH DE INTERNET

Para descargar a nuestro disco duro o pendrive los archivos flash existen varios programas y métodos. Nos vamos a inclinar por uno de los más sencillos de utilizar y que además es gratuito.

**Sothink swf Catcher.** Hay versiones para IE y Firefox. Se puede descargar desde los siguientes links.

- Para Internet Explorer. <http://www.sothink.com/product/swfcatcher/ie/using.php>
- Para Firefox. <http://www.sothink.com/product/swfcatcher/firefox/index.php>

### 6.3 DESCARGAR ACTIVIDADES FLASH DESDE INTERNET EXPLORER

El programa Sothink swf Catcher, es un archivo ejecutable y se instala fácilmente. Una vez que lo tenemos instalado observamos lo siguiente:

- Después de instalar el programa encontraremos un icono en el menú HERRAMIENTAS del internet explorer con el mismo nombre que el programa.
- Hacemos una búsqueda en internet hasta encontrar el fichero flash que se ajusta a nuestras necesidades. Lo abrimos y cuando lo vemos en pantalla pulsamos el icono antes mencionado.

Aparece una pantalla para que informemos el lugar donde guardar el fichero. Elegimos primero la carpeta donde queremos que se guarde y luego pulsamos el botón SETTING.

Seleccionamos el fichero flash en la ventana (puede haber más de un fichero en la búsqueda), hacemos clic en SAVE para guardar.

Una vez guardada la película o actividad flash ya podemos visualizarla en el navegador web o mucho mejor, insertarla en la pizarra digital mediante la opción: MENÚ INSERTAR – FLASH.

*El proceso, si tenemos el navegador Firefox, es idéntico a si tenemos el IE.*



#### 6.4 ABRIR ACTIVIDADES FLASH EN LA PDI STARBOARD VERSIÓN 9.3

##### Menú INSERTAR – FLASH

Se nos abrirá una ventana para navegar hasta el lugar donde hemos guardado el archivo flash en nuestro disco duro o pendrive (USB). Seleccionamos el fichero y le damos a ABRIR.

La película flash se nos insertará en la página actual y podremos ejecutarla sin más.

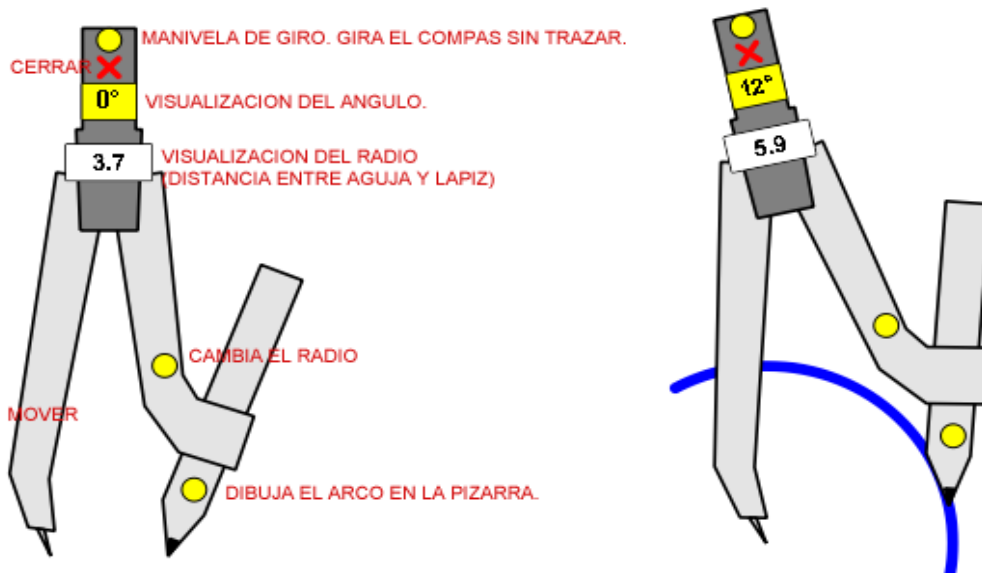
Sobre las películas flash se podrán hacer anotaciones con cualquiera de las herramientas deseadas.

## UNIDAD Nº 7. ACCESORIOS, HERRAMIENTAS E IMPRESION.

Accedemos desde menú HERRAMIENTAS - ACCESORIOS

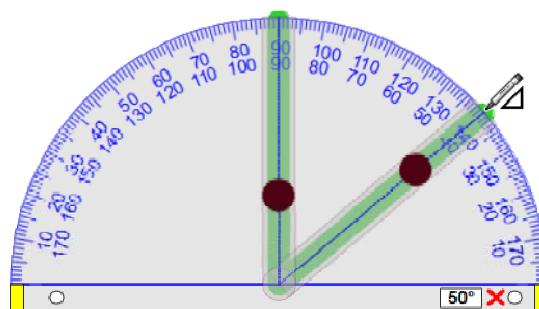
### 7.1 EL COMPÁS

El compás permite dibujar curvas, circunferencias, etc.



### 7.2 SEMICÍRCULO GRADUADO

Se puede utilizar como un transportador en StarBoard. Los puntos para su funcionamiento son los mismos que para la regla.



### 7.3 REGLA



## 7.4 BLOQUEO DE PANTALLA (CORTINA O SOMBRA)

Muestra una cortina del mismo tamaño que la pantalla. Puedes utilizar el lápiz o la mano para tomar y mover esta cortina hasta la posición de la pantalla que desees, cubriendo el contenido de la pantalla.

Al hacer un clic en cualquier parte de la cortina se muestran las siguientes opciones:

1. **Abrir archivo imagen.** Coloca una imagen como fondo de cortina.
2. **Definir transparencia.** Ajusta la transparencia de la cortina.
3. **Ajustar al borde.** Cuando se acerca al borde de la pantalla se alinea al borde automáticamente.
4. **Mover libremente.** Mueve la cortina tanto en sentido horizontal como vertical.
5. **Solo movimiento vertical.** Mueve cortina solo en sentido vertical.
6. **Solo movimiento horizontal.** Mueve cortina solo en sentido horizontal.
7. **Corte rectangular.** Recorta un orificio rectangular en la cortina.
8. **Corte a mano alzada.** Recorta un espacio a mano alzada en la cortina.
9. **Salir.** Sale del bloqueo de pantalla o también conocido como cortina.

## 7.5 REGISTRADOR DE PANTALLA

Con esta opción podemos grabar toda la actividad realizada en la pantalla y la voz en un archivo .wmv. Este archivo lo reproduce el Reproductor Multimedia de Windows.



Primer botón. **Iniciar/Detener**

Segundo botón. **Pausa/Reanudar**

Tercer botón. **Opciones de grabación.**

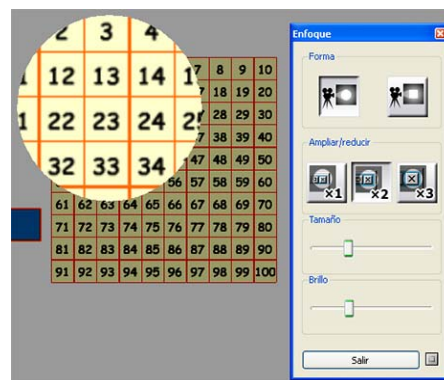
Cuando detenemos la grabación aparece el cuadro de dialogo "Guardar como" para definir el nombre del archivo y la ubicación del mismo.

Para la entrada de audio se utiliza el dispositivo predeterminado de grabación asignado desde Windows.

## 7.6 ENFOQUE (FOCO)

Muestra solo una parte de la pantalla, que se puede ampliar. La otra parte la oscurece.

- **Forma.** Establece la forma del foco.
- **Extensión.** Establece la relación de ampliación. x1 ó x2 ó x3
- **Tamaño.** Establece el tamaño del área del foco
- **Brillo.** Establece el brillo de las áreas que no están bajo el foco.



## 7.7 CRONÓMETRO. UTILIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

Esta utilidad es muy práctica ya que nos permite medir tiempos de ejecución de tareas de una forma muy sencilla. Los botones son muy intuitivos y se pueden manejar con suma facilidad.



## 7.8 CAPTURA DE PANTALLA

Ver UNIDAD Nº 4. Páginas 27 y 28

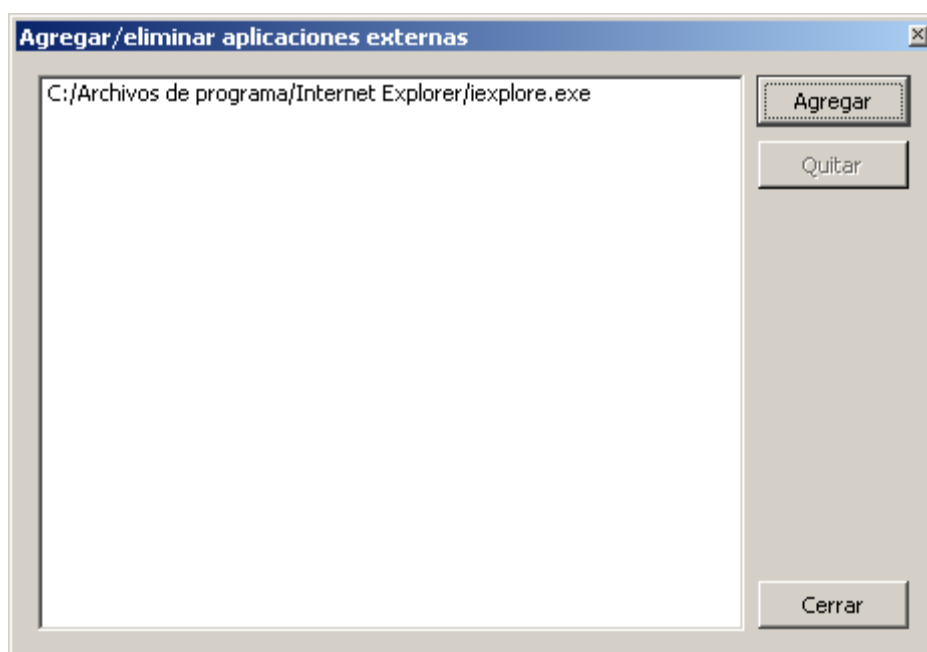
## 7.9 AGREGAR/ELIMINAR APLICACIONES EXTERNAS

Los programas instalados en el PC pueden agregarse como accesorios externos. Las aplicaciones agregadas se muestran como accesorios y pueden iniciarse fácilmente sin salir de la pizarra.

Se pulsa el botón AGREGAR y se navega por el disco duro hasta encontrar el fichero ejecutable que inicia el programa original. Se le da al botón ABRIR y ya tenemos la aplicación externa definida. Volvemos a la pantalla inicial y se le da al botón CERRAR.

Desde este momento ya tenemos un icono en el menú **HERRAMIENTAS – ACCESORIOS** que ejecuta la aplicación.

Si queremos eliminar una aplicación externa solo tendremos que seleccionarla de la lista y darle al botón QUITAR.



## 7.10 INTRODUCCIÓN DE TEXTO MANUSCRITO Y TECLADO VIRTUAL

El software StarBoard 9.3 incluye gratuitamente el programa interactivo **MyScript Stylus** de reconocimiento de escritura que permite introducir texto en tiempo real, en la pizarra digital o cualquier otro dispositivo táctil, bien sea con el dedo, puntero o lápiz digital o a través de un teclado virtual.

**MyScript Stylus** convierte la escritura natural en texto digital.

Con esta herramienta podemos escribir texto en diferentes estilos, números, símbolos e incluso abrir un teclado virtual para introducir texto o fórmulas matemáticas. Se puede escribir o eliminar texto mientras se escribe.



## 7.11 OPCIONES DE IMPRESIÓN

### Archivo – Imprimir.

Desde esta opción se abrirá la venta de impresión habitual.

### Imprimir una página de un documento.

Abrimos "Lista de páginas" desde el menú VER, desde el botón de la barra de herramientas flotante o desde la pestaña "Documento" de la barra lateral.

### Imprimir todo un tema.

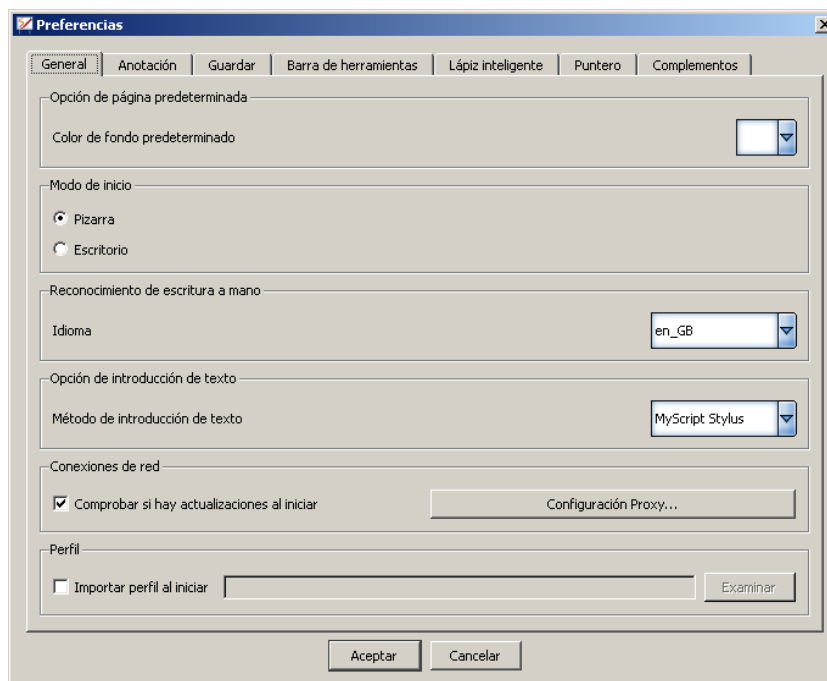
Pulsamos a la izquierda del tema (en la flechita) y aparecen varias opciones y entre ellas imprimir.

**Nota.** El software StarBoard trae de forma predeterminada la impresión en sentido horizontal. Si queremos impresión vertical tenemos que ir a PREFERENCIAS DE IMPRESIÓN e indicarlo.

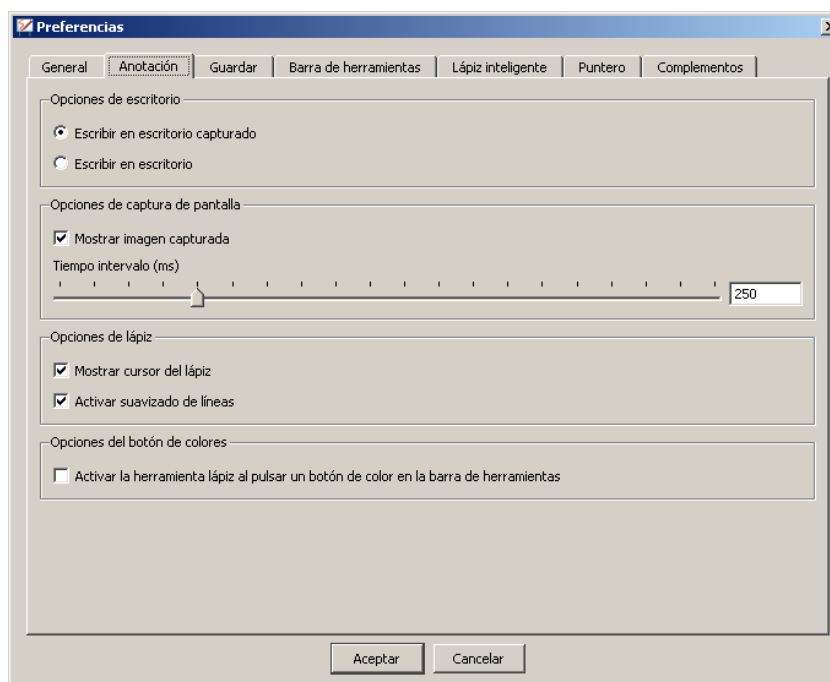
## UNIDAD Nº 8. CONFIGURACION DE OPCIONES STARBOARD.

### 8.1 DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA DE PREFERENCIAS

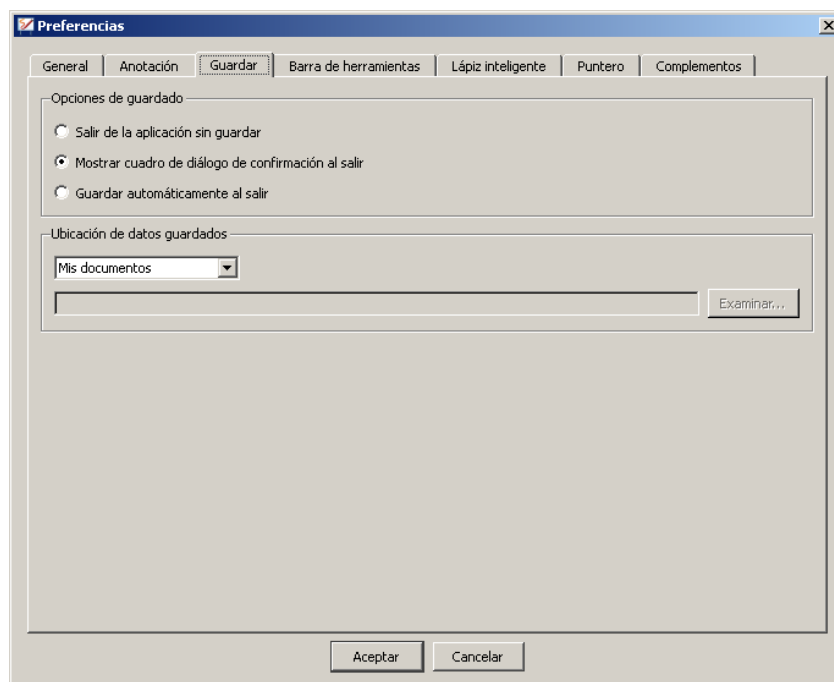
Desde pestaña GENERAL podemos determinar el color de fondo predeterminado que queremos para la pizarra en cada sesión. También podemos activar/desactivar las actualizaciones automáticas.



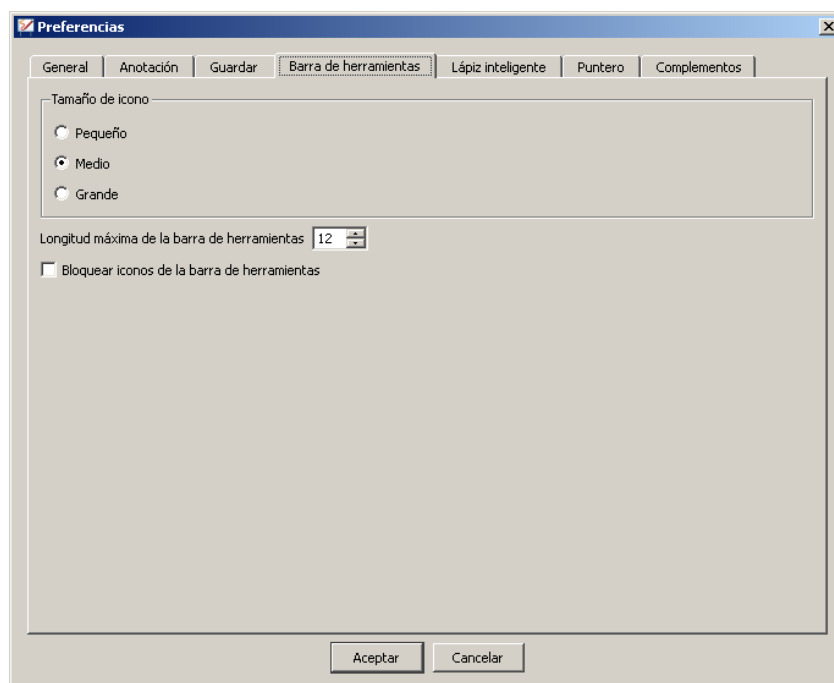
Desde pestaña ANOTACION podemos seleccionar si vamos a dibujar en el escritorio capturado o directamente en el escritorio (PC) cuando estemos en modo Escritorio (PC). También le podemos indicar si queremos mostrar directamente en la pantalla la captura tomada y el tiempo que debe tardar en aparecer.



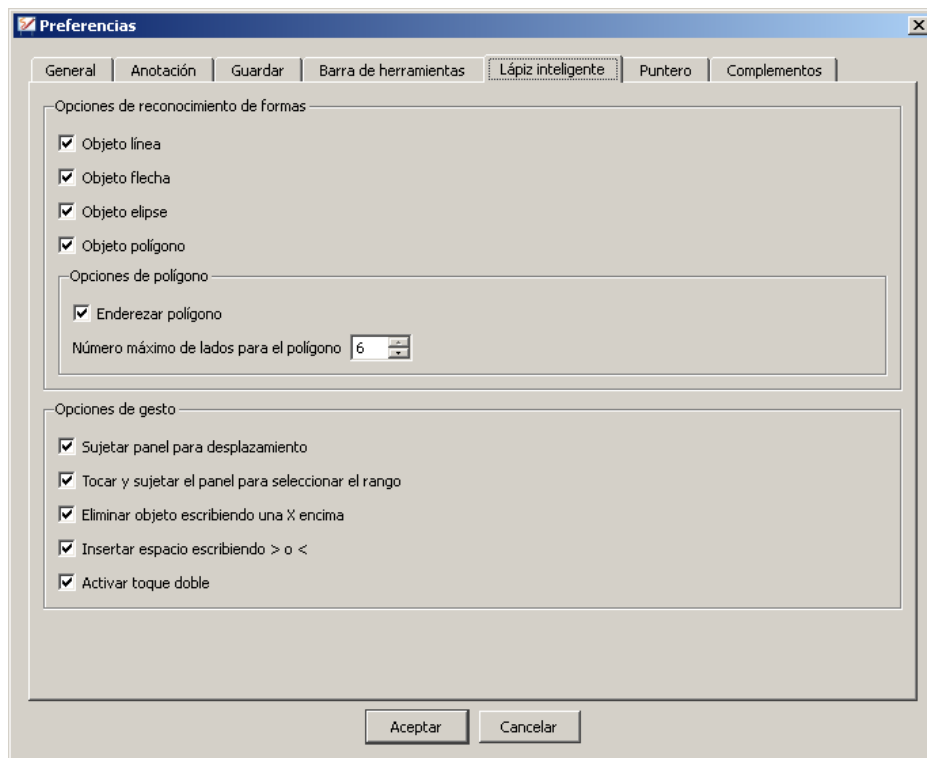
Desde pestaña GUARDAR conviene dejar la opción predeterminada y luego podemos elegir la ubicación donde queremos guardar los archivos por omisión.



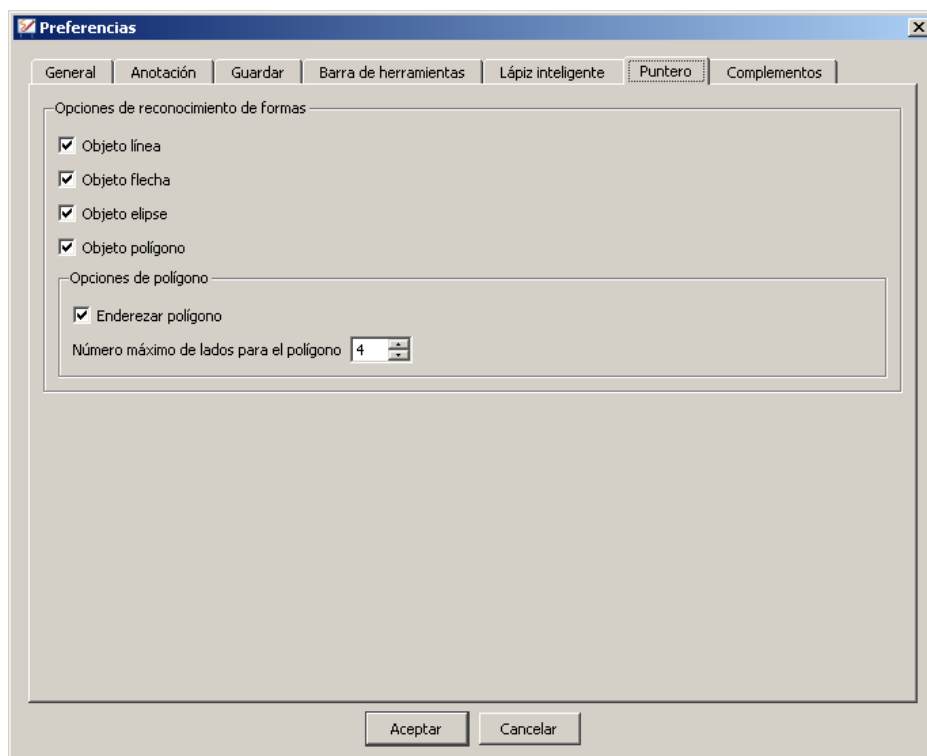
Desde pestaña BARRA DE HERRAMIENTAS podemos seleccionar el tamaño de los iconos de la barra, la longitud máxima de estos (cantidad) y si bloqueamos los iconos o no (no se podrán ni agregar ni eliminar).



Desde pestaña LÁPIZ INTELIGENTE podemos limitar los objetos a utilizar. Se aconseja dejar todas las opciones marcadas



Desde pestaña PUNTERO también podemos activar o desactivar determinados objetos. Se aconseja dejar marcadas todas las opciones.





## **ANEX. TUTORIAL D'US HITACHI AMB LINUX (LLIUREX).**

**Obrir software de pissarra:** APLICACIONS – ESUCACIO – STARBOARD. En aquest apartat també trobareu un accés per a calibrar la pissarra i per a instal·lar de nou el driver.

### **Programes equivalents a Windows:**

Word (Processador de textos de l'OpenOffice.org. Aquest programa el trobareu a Aplicacions – Ofimàtica.

Internet: Podeu navegar per internet fent servir el navegador Firefox que es troba a Aplicacions – Internet

**Actualitzacions:** el sistema vos demanarà actualitzar-se regularment i vos demanarà una contrasenya.

### **La pissarra no funciona i en la pantalla apareix:**

StarBoard no està connectat.

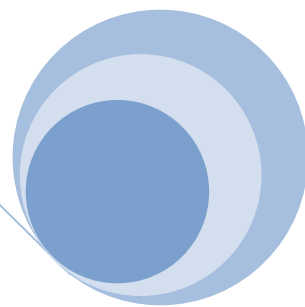
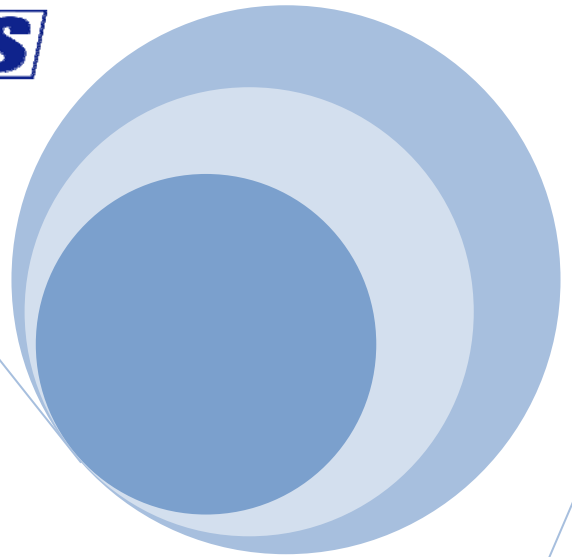
1. Comprovar que el cable USB està correctament connectat a l'ordinador i a la caixa de connexions mural.
2. Reinstalar driver: Aplicacions – Educació – Instal·lar driver.
3. Avisar a l'encarregat de manteniment.

### **L'ordinador funciona però no es veu a la pissarra:**

1. Comprovar que el projector està en funcionament.
2. Comprovar que el cable VGA està correctament connectat a l'ordinador i a la caixa de connexions mural i reiniciar l'ordinador.
3. Premere el botó VGA o COMPUTER del comandament a distància.
4. Avisar a l'encarregat de manteniment.



**COSUES**



**COSUES**

**Comercial de Suministros Escolares S.L.**

Poligono Industrial de Catarroja, Calle 32 - Nave 520  
Tel.: 961 27 27 70 • Fax: 961 27 27 72  
46470 Catarroja (Valencia)

e-mail: [pedidos@cosues.com](mailto:pedidos@cosues.com)  
<http://www.cosues.com>

