

2. EL SOFTWARE SMART BOARD

Este software controla el funcionamiento de la Pizarra Digital Interactiva SMART habilitando el control táctil.

Cuando instalamos el software se instalan:


- SMARTBoard Drivers que hacen posible el funcionamiento de la pizarra
- El Software Notebook que es el programa específico de la pizarra que nos va a permitir elaborar sencillas presentaciones o aplicaciones.

2.1. Controlar el ordenador por el tacto.

Para ello con los rotuladores y el borrador en sus ranuras, un toque en la pantalla interactiva con el dedo o cualquier objeto crea un punto de contacto que equivale a un *clic con el botón izquierdo* del ratón.

Para hacer *doble clic*, presiona dos veces en la pantalla interactiva.

Para hacer *clic con el botón derecho* del ratón existen varias formas:


- presionando la pantalla interactiva y manteniendo la presión hasta que se abra el menú contextual.
- presionando el botón *Clic derecho de ratón* en la bandeja de rotuladores
- presionando en  las Herramientas flotantes.

En los dos últimos casos el próximo contacto en la pantalla interactiva será un clic derecho del ratón. Después de ese contacto, los toques volverán a ser equivalentes al clic izquierdo del ratón.

De esta manera podemos utilizar el Software Educativo e Internet sin necesidad de utilizar el ratón.

*NOTA: Si el cursor en la pantalla interactiva no aparece directamente debajo del punto de contacto, debes **calibrar la pantalla**.*

Existen muchas maneras de llegar a la pantalla de calibrado pudiendo optar por cualquiera de los siguientes métodos:




- presiona el icono  del *Área de Notificación* y selecciona *Orientar*
- *Inicio / Todos los programas / SMART Technologies / SMARTBoard Drivers y Orientar.*
- si el producto tiene una bandeja de rotuladores, presiona los dos botones de la bandeja de la Pizarra a la vez.

Se abre la pantalla de calibrado, con cuatro, nueve o veinte pequeñas cruces, según el nivel de orientación seleccionado.

Para calibrarla correctamente, debemos tocar en el centro de las cruces en el orden indicado y así la pantalla queda perfectamente calibrada.

2.2. Escribir y dibujar

Podemos escribir o dibujar en la pantalla interactiva:


- arrastrando el rotulador por encima de ella. La tinta digital del rotulador sigue a la herramienta.
- también utilizando los botones de rotulador  para escribir y el botón *Forma*  para añadir una forma geométrica a la pantalla. Después presiona  para volver al modo clic con el botón izquierdo.

*Utilidades en el aula.- Podemos trabajar reconocimiento de figuras geométricas.
Realizar trabajos de escritura y pre-escritura
Actividades o aplicaciones de escritura*


2.3. Ver presentaciones.

Al abrir un archivo *PowerPoint* o *Impress*, al comenzar la presentación de diapositivas en la pantalla interactiva, aparecerá una barra de herramientas.



Presiona el botón central  para acceder a más funciones, entre las que se encuentran las Herramientas flotantes, las opciones de captura de pantalla.



Para pasar las diapositivas, presiona dos veces en la pantalla. Para avanzar, presiona la segunda vez a la derecha del primer toque, y para retroceder, presiona a la izquierda del primer toque.


Para ir a una diapositiva concreta, presiona el botón central , selecciona *Comandos de PowerPoint / Ir a diapositiva / Elegir la diapositiva que se quiera ver*


*Utilidades en el aula.-Visionar presentaciones de todo tipo en el aula
Trabajar sobre esas presentaciones (subrayados, capturas,
etc.)*

2.4. Utilizar las Herramientas Flotantes SMART.

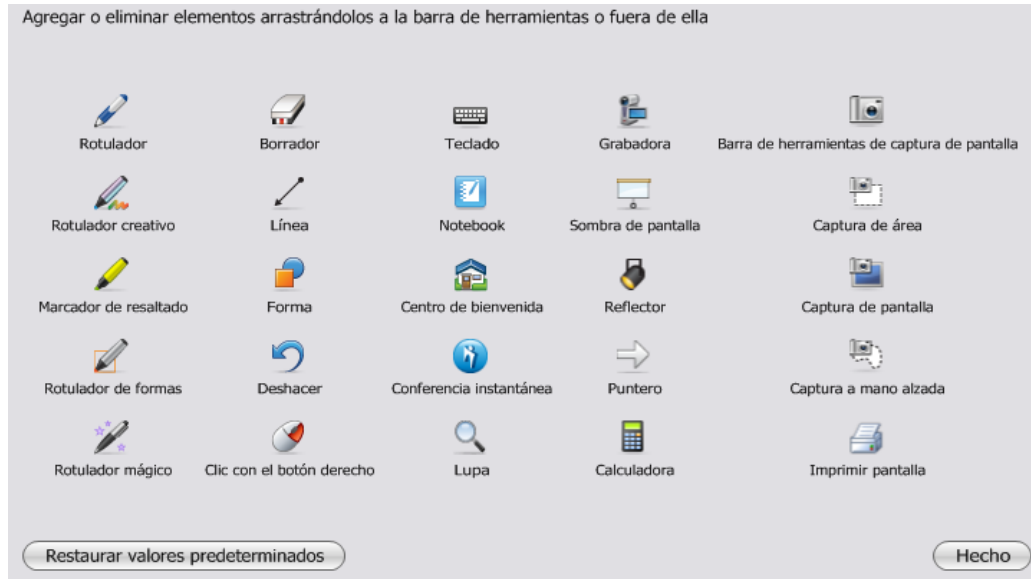


Estas herramientas son interactivas y funcionan por encima de las aplicaciones abiertas. Se puede abrir desde el botón  de la barra de tareas del escritorio. Se pueden ocultar pulsando el botón .

Es un conjunto de botones que ofrecen acceso rápido al programa Notetbook  y herramientas más utilizadas en el producto interactivo como para hacer clic con el botón derecho, crear formas geométricas, dibujar....


Se pueden personalizar haciendo clic sobre  y seleccionando la herramienta deseada y arrastrándolas hasta la barra.

También la podemos personalizar haciendo clic con el botón derecho sobre la Barra de Herramientas flotante, seleccionando la herramienta deseada y arrastrándolas hasta la barra.




Las herramientas de dibujo y formas también se pueden personalizar pulsando sobre ellas en la propia *Barra de Herramientas*.

Las más importantes son:

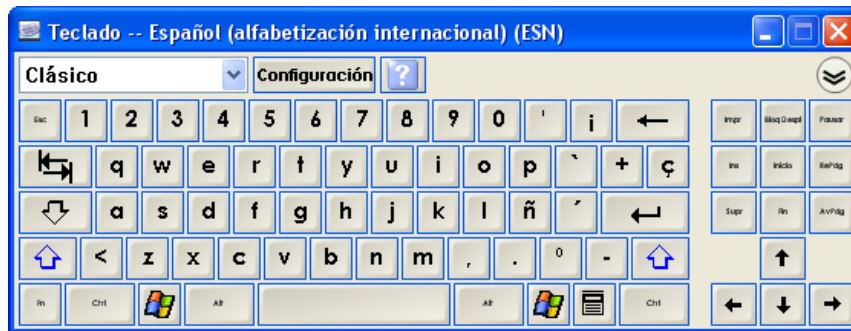
- *Teclado de pantalla* 

Nos permite tener el teclado del ordenador en la pantalla, para poder ser utilizado mediante la pizarra digital.

Se abre desde la barra de herramientas flotantes o desde el botón  del área de notificación del escritorio. Se muestra siempre por encima de las aplicaciones y puedes utilizar el teclado virtual siempre que tengas que mecanografiar texto en una aplicación o en un cuadro de diálogo.

Tenemos varios tipos de teclado disponible.

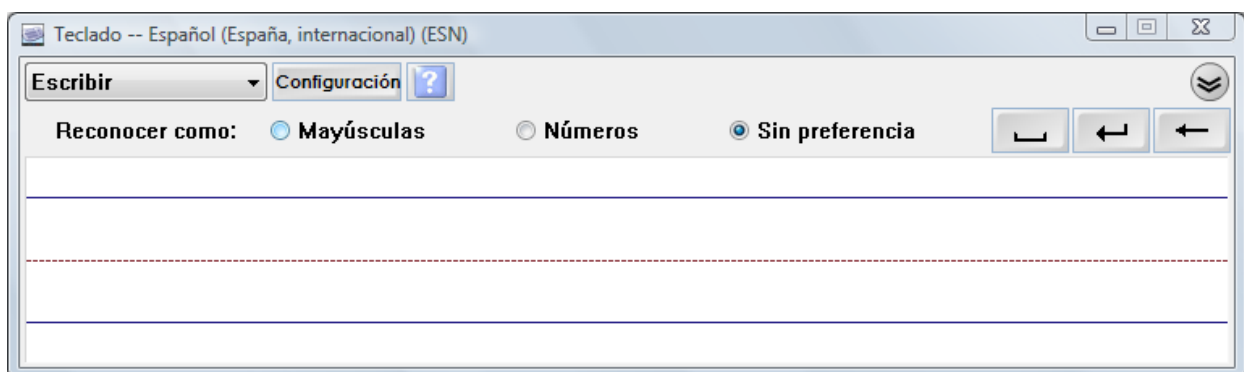
- Clásico. Es el tipo teclado que podemos encontrarnos en cualquier ordenador de sobremesa.



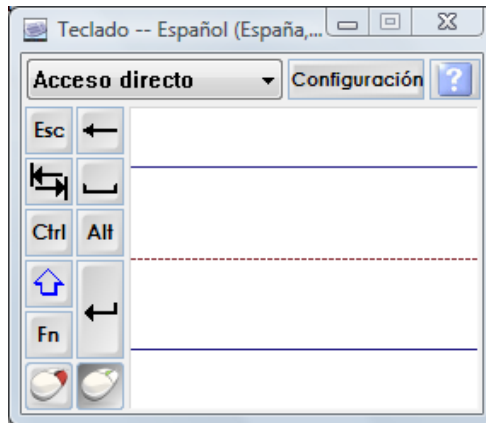
- Teclado numérico. Dirigido para utilizar los números y a las operaciones



- Escribir. El programa nos permite hacer anotaciones con el rotulador en la parte seleccionada y luego transcribirla a la zona que nosotros le seleccionemos, en este caso debe de ser un procesador texto u otro equivalente.



- Acceso directo. Nos permite manejar directamente el documento que estemos creando, utilizando el rotulador.



- Sencillo. Es un teclado muy sencillo, con las teclas básicas y más utilizadas por los usuarios.



- Mayúsculas. Es igual que el teclado sencillo, pero con todas las letras en mayúsculas.





*Utilidades en el Aula.- Para escribir textos en aplicaciones educativas que requieran mecanografiar.
Para mecanografiar texto en una aplicación
Completar fichas que requieran el mecanografiado*

- Botón derecho del ratón 

Cuando lo pulsamos el primer toque en la pantalla hace las funciones de botón derecho.



➤ *Sombra de pantalla*

Puedes cubrir la pantalla con una sombra gris y cuando lo desees, revelar el contenido de la página desde cualquier dirección arrastrando un control por encima la pantalla.

Para activarla selecciona  de las Herramientas flotantes, desde el botón  del área de notificación del escritorio o de la barra de herramientas de Notebook. Presiona el botón *Cerrar* para eliminar la Sombra de pantalla.


*Utilidades en el Aula.- Para colocar a modo de telón de un escenario
Para ocultar alguna respuesta o parte de una cuestión
Para mantener expectante al alumno de lo que esconde.*

➤ *La lupa* 

Utiliza la Lupa para ampliar un área de la pantalla. Para abrir la Lupa, presiona  de las Herramientas flotantes, desde el botón  del Área de Notificación del escritorio.

*Utilidades en el Aula.- Alumnos con dificultades de visión.
Buscar detalles en una imagen.*


➤ *El reflector* 

El Reflector oculta la pantalla a excepción de un área concreta. Puedes desplazarlo a distintas áreas de la pantalla, cambiar su forma y transparencia o eliminarlo. Puedes abrirlo desde la Barra de Herramientas de Notebook, desde las herramientas flotantes en el botón  o desde el Área de Notificación del Escritorio.

Utilidades en el Aula.- Centrar la atención en detalles concretos.

➤ *Grabadora de vídeo SMART* 

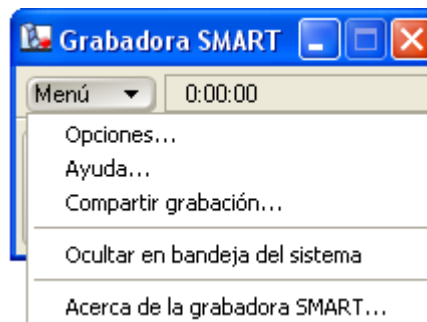
Permite grabar todo lo que se hace en la pantalla interactiva o en una parte de ella, incluso audio si dispones de un micrófono conectado. Puedes reproducir la grabación en cualquier ordenador que tenga instalado el Reproductor de Vídeo SMART o el Reproductor de Windows Media.

Puedes abrirlo desde la *Barra de Herramientas* de Notebook, desde las herramientas flotantes en el botón  o en el Área de Notificación del Escritorio.

En cualquiera de los tres casos nos aparece la siguiente pantalla que vemos a continuación:



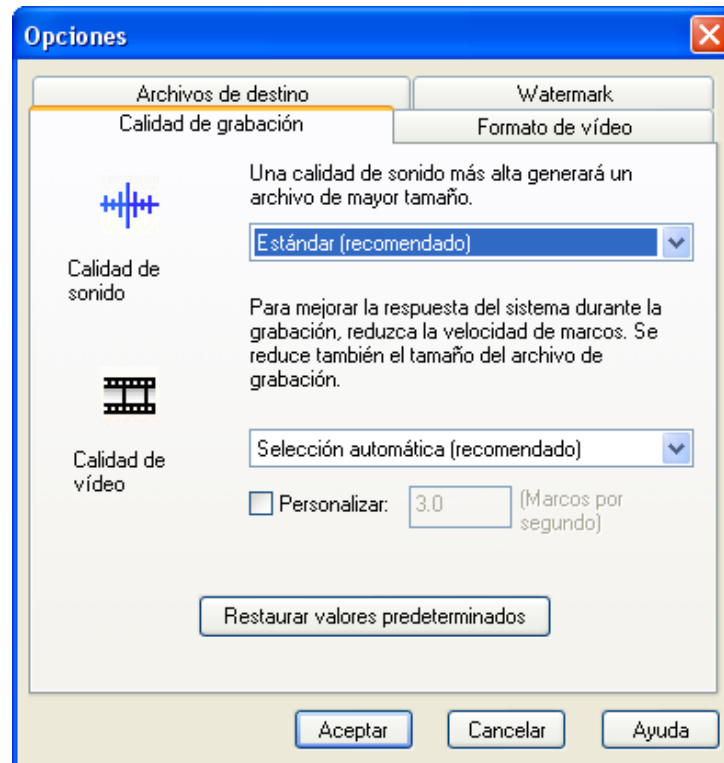
Haciendo clic sobre Menú se despliega el siguiente cuadro de diálogo: es interesante analizar **Opciones**




En el botón de menú podemos seleccionar:

- **Opciones.** Donde tenemos la opción de seleccionar:
 - Calidad de grabación: Aquí podemos determinar la calidad de sonido y la calidad de vídeo que queremos para nuestra grabación.
 - Formato de vídeo: Podremos seleccionar entre un video en formato *.avi que puede reproducirse en cualquier reproductor de Windows Media o un video que puede reproducirse con reproductor Windows Media y el software SMART Board.
 - Archivos de destino: Nos permite establecer la ubicación para guardar los archivos.
- **Ayuda.** Configuraciones que debemos de realizar en Windows para que el sistema de grabación funcione correctamente.

- **Compartir grabación.** Esta opción nos permite crear un archivo de uso en el software SMART Board.
- **Ocultar en bandeja del sistema.** Esta opción nos oculta la herramienta de grabadora.




También es interesante resaltar que junto al botón de grabación podemos abrir otro




menú desplegable  que nos ofrece tres posibilidades diferentes de grabación:

- Grabar escritorio: Nos graba toda la pantalla del ordenador.
- Grabar área: Nos graba un área seleccionada por nosotros.
- Grabar ventana: Nos graba una determinada ventana del programa que tengamos abierto.



*Utilidades en el Aula.- Grabar sesiones de trabajo y reproducir las actividades
Corregir errores de direccionalidad, dicción, pronunciación, etc....
Visionar la sesión anterior a modo de recuerdo*

➤ *Capturador de pantalla* 

Permite capturar todo lo que se muestra en la pantalla, incluso las anotaciones hechas a mano alzada y guardarlo en archivos para utilizarlo posteriormente. Tiene una barra de herramientas propia en la que podemos elegir capturar la pantalla completa , un área  o a mano alzada una forma irregular .

*Utilidades en el Aula.- Capturar una pantalla completa que nos interese
Capturar una imagen interesante
Capturar un mapa
Capturar una vista aérea*