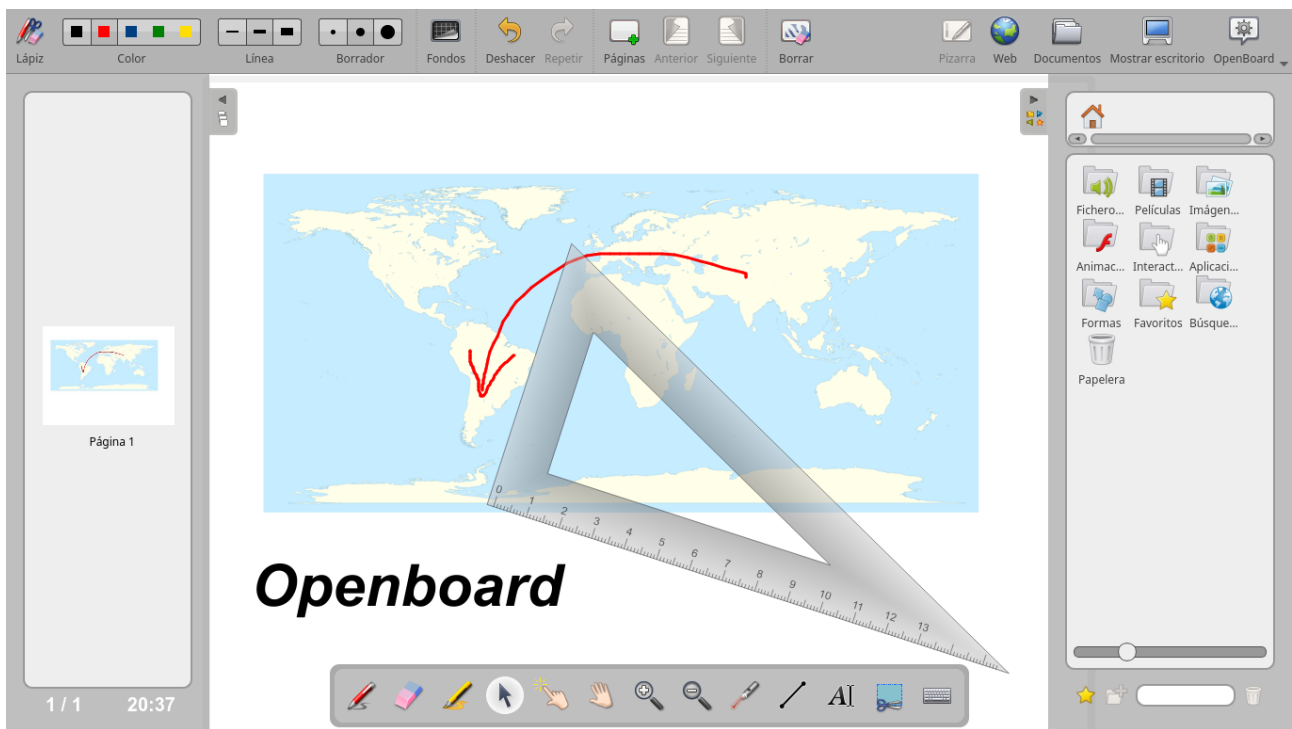


# OPENBOARD

## MANUAL DE USO BÁSICO



(Manual elaborado a partir del manual sobre Open Sankoré de <http://wiki.lliurex.net> y del manual elaborado por Juan Miguel Aliaga García, de la Consejería de Educación de la Región de Murcia, con licencia Reconocimiento - MensajeNoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa)).

## 1. Introducción

Mediante esta aplicación se pueden realizar actividades para utilizar en la pizarra. También se pueden utilizar actividades realizadas en otras aplicaciones, siempre y cuando se hayan exportado anteriormente al formato IWB (formato de datos denominado “Common File Format (CFF)” con extensión “.IWB” que permite compartir archivos entre los diferentes software de Pizarras Interactivas). No obstante, este formato no acaba de extenderse entre las empresas fabricantes de pizarras y de software para ellas.

**OpenBoard** es un software libre y multiplataforma (hay versiones para Windows®, Apple® y Linux®) para pizarras digitales compatible con cualquier pizarra. Es un “fork” de Open-Sankoré (es decir, que evoluciona a partir de una separación de los programadores de Open-Sankoré), creado por el gobierno francés para impulsar la formación digital en la educación de países africanos. Actualmente lo mantienen instituciones de educación pública y universidades suizas, y se extiende por América del Norte.

**Vamos a empezar viendo** las distintas partes y herramientas que tiene el programa en su modo más... “natural”, es decir, como programa para utilizar una pizarra... Para ello hay que tener en cuenta que Openboard puede funcionar de distintas maneras, en “distintos modos”, siendo uno de ellos y el más utilizado, el “modo pizarra”...

## 2. Modos de trabajo

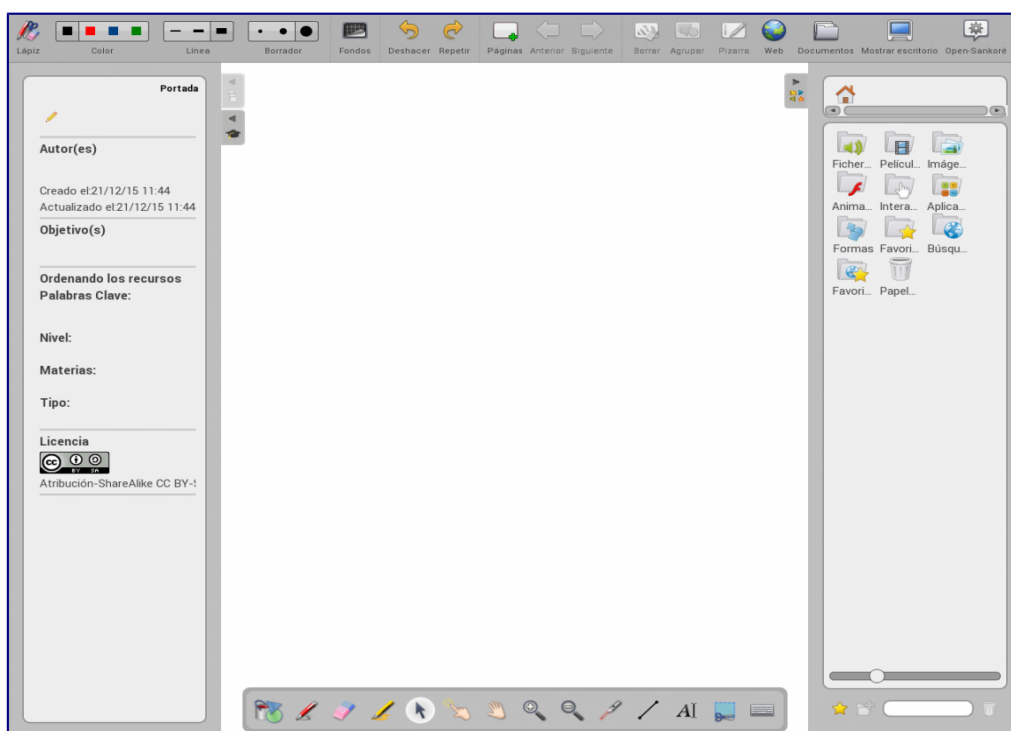
Como se ha mencionado, OpenBoard, dispone de diferentes modos de trabajo que ofrecen diferentes funcionalidades:

Modo **pizarra**, modo **web**, modo **documentos**, modo **escritorio** y modo **OpenBoard**.

### 2.1. Modo pizarra

Es el modo en el que se inicia Openboard cuando se abre la aplicación.

En esta vista (página siguiente) observamos las distintas partes y funciones del modo pizarra de Openboard. La pantalla que se muestra se divide en diferentes partes que explicamos en los siguientes puntos.



### 2.1.1. Barra de herramientas

En la parte superior izquierda encontramos la barra de herramientas, que contiene los ajustes relacionados con el lápiz y sus diferentes estilos. Éstas son las herramientas que se utilizarán tanto para generar recursos como para interactuar con ellos. (A modo de consejo, cuando se vayan a utilizar actividades en el aula, las barras de herramientas deben estar lo mas abajo posible para que el alumnado pueda acceder sin problemas).

#### Icono

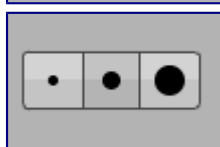
#### Descripción



Color del lápiz



Grosor del lápiz



Grosor del borrador



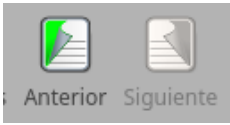
Fondo de pantalla de la pizarra. Aquí se puede hacer que la pizarra en lugar de ser blanca sea negra, o en cualquiera de las dos opciones (blanca o negra) tenga una cuadrícula



Deshacer el último cambio y rehacer el último cambio



Añadir una página nueva



Ir a la anterior y/o a la siguiente página



Limpiar toda la página. Ésto eliminará todos los elementos que hubiera en ella, incluidos los que estuvieran en la página originalmente \*

\* Si en vez de hacer un click rápido sobre el icono de la goma de borrar mantenemos pulsado dicho icono, nos aparecen varias opciones, como la de borrar un fondo que hayamos puesto en una página (y que con el click corto no se borraría, solo lo que estuviera hecho con el lápiz):



### 2.1.2. Herramientas

Esta barra se muestra/oculta al pulsar el botón Lápiz de la parte superior izquierda de la aplicación y contiene un conjunto de funcionalidades que podemos utilizar mientras interactuamos con la pizarra. Las opciones son:

Icono	Descripción
-------	-------------



Lápiz opaco que, por donde pasa, oculta lo que hay debajo



Borrador que funciona como cualquier borrador conocido



Subrayador, útil para remarcar texto. Por donde se pase éste quedará marcado con el color seleccionado



Cursor con el cual se pueden modificar todos los elementos de las transparencias



Mano de interactuar. Ésta es la herramienta que ha de estar seleccionada cuando el alumnado vaya a utilizar la actividad, ya que no puede modificar los elementos, solo interactuar con ellos



Desplazar la página



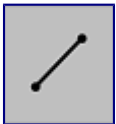
Ampliar la vista



Reducir la vista



Puntero láser para indicar las cosas



Herramienta para hacer líneas rectas



Escritura de texto. Con esta herramienta se puede escribir en la transparencia texto que pueda ser de ayuda.



Realizar una captura de pantalla de una zona determinada

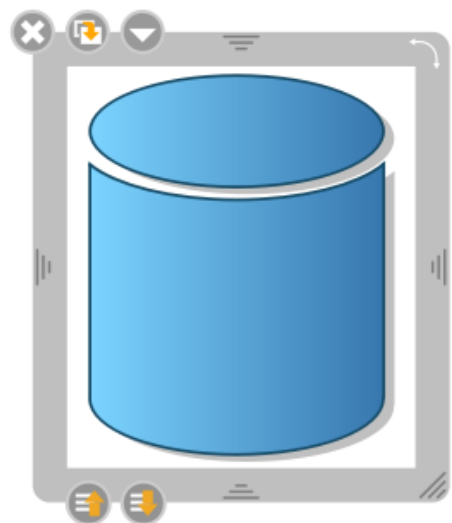
### 2.1.3. Pizarra interactiva



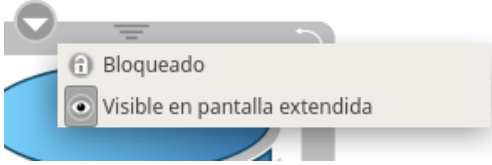




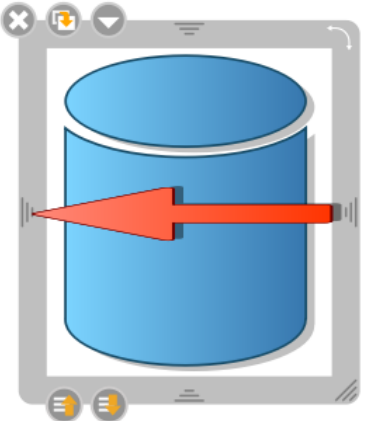
Esta zona es donde realizamos el trabajo, es decir, donde vamos a pintar, escribir, trazar líneas y flechas,... es decir, crear objetos.

#### 2.1.3.1. Objetos

Cualquier trazo, imagen, sonido o vídeo que tengamos en la Pizarra interactiva (parte central de Openboard) es un objeto y tiene asociadas diferentes posibilidades de manipulación, representadas por iconos situados sobre el marco que rodea al objeto. Estos variarán según el tipo de objeto: no es lo mismo un texto que un vídeo o que un trazo dibujado a mano.

Cualquier objeto, pinchando en él, muestra un marco en el que podemos ver los siguientes *manejadores*:

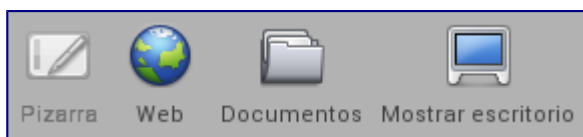


	<p>Cierra y BORRA el objeto.</p>
	<p>Hace una copia del objeto (lo duplica).</p>
	<p>Este manejador es en realidad un menú desplegable que muestra opciones según el tipo de objeto, como “Bloqueado” (fija el objeto en la pizarra y no se puede mover) o “Visible en pantalla extendida” (es la opción por defecto, para verse en una pantalla externa).</p>
	<p>Pinchando sobre estas líneas oscuras del marco podemos aumentar el tamaño del objeto, tanto vertical como horizontalmente (ensanchar o alargar). Hay que tener cuidado pues se puede deformar la imagen.</p>
	<p>Pinchando en este <i>manejador</i> en forma de flecha curva y desplazando el cursor, GIRAMOS el objeto. A la vez que lo giramos Openboard nos informa de los grados del giro.</p>
	<p>Pinchando sobre este <i>manejador</i>, que está en las esquinas del marco, aumentamos o disminuimos el tamaño del objeto pero MANTENIENDO LAS PROPORCIONES de alto y ancho, evitando que se deforme.</p>
	<p>Si tenemos varios objetos y deben estar situados uno sobre otro, a modo de capas, con estos <i>manejadores</i> conseguimos que el objeto se superponga en primer plano (nunca oculto) o que se ubique al fondo. Esto permite que un objeto pequeño (en primer plano) SIEMPRE se vea delante de otro objeto mayor (situado al fondo)</p>
	<p><b>Simetría:</b> si pinchando en uno de los <i>manejadores</i> que ensanchan o alargan el objeto, desplazamos el cursor más allá del lado opuesto del objeto en el que se halle, conseguiremos un dibujo igual pero “simétrico”, es decir, con un “efecto espejo”.</p>

Como se ha indicado, **estos manejadores varían en función del tipo de objeto**. Por ejemplo, en un vídeo, aparecen *manejadores* para controlar el volumen, en un objeto de texto los *manejadores* permiten aumentar el tamaño de la letra y su apariencia (negrita, cursiva,...). En el ejemplo práctico al final de este manual se utilizan alguno de ellos.

## 2.1.4. Modos de trabajo

Contiene los diferentes modos en los que podemos trabajar dentro de la aplicación.



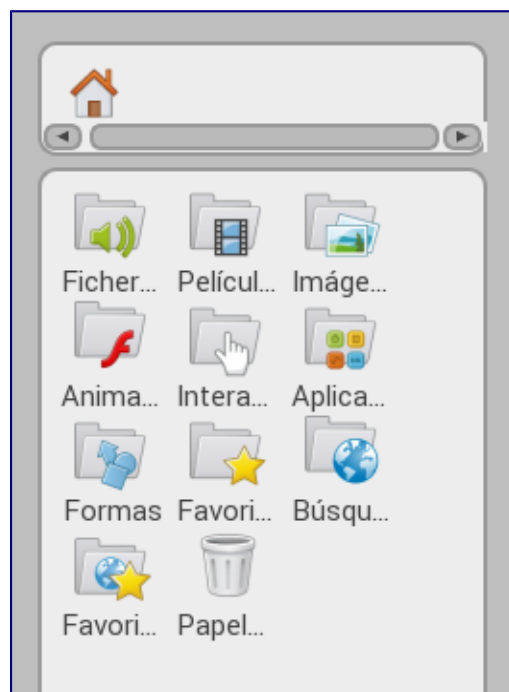
Éstos son:

- Pizarra: muestra el tablero de la pizarra con sus utilidades.
- Web: permite mostrar el navegador web integrado en OpenBoard.
- Documentos: permite gestionar el historial y acceder a los documentos generados.
- Escritorio: muestra el escritorio del ordenador manteniendo las características de OpenBoard como una capa.

## 2.1.5. Biblioteca

Contiene diferentes carpetas con recursos que se pueden utilizar mientras se trabaja con la pizarra (audios, vídeos, imágenes, etc.).

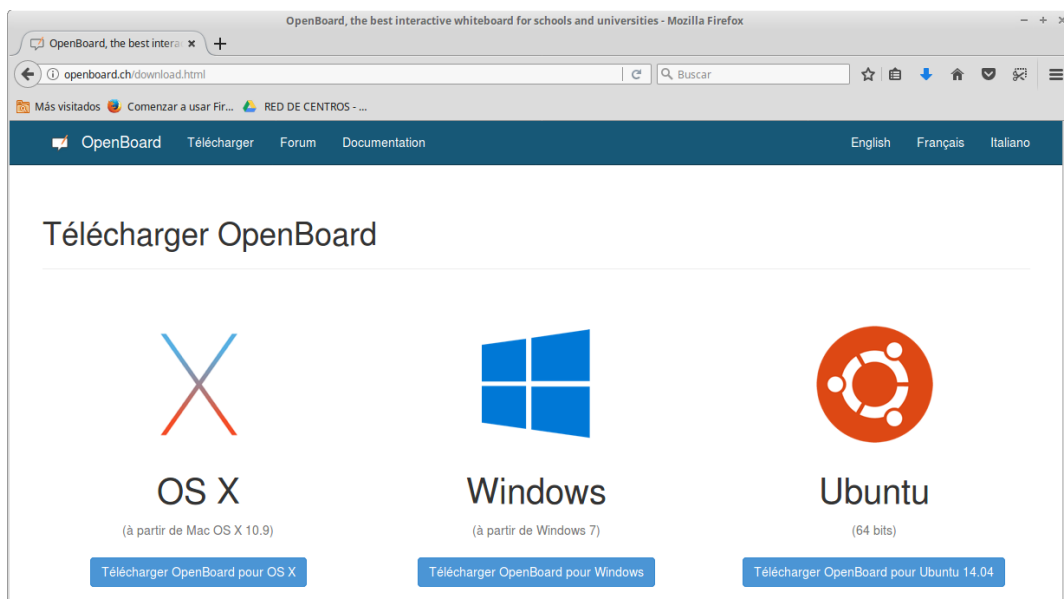
Para añadir alguno de los recursos disponibles, tenemos que navegar por las carpetas y, una vez seleccionado el recurso, arrastrarlo a la zona de la pizarra interactiva.



## 2.2. Modo web










En este modo se abre un navegador web que, aunque no llega a ser un navegador completo, nos ofrece la mayoría de posibilidades que tiene cualquier otro. Desde aquí podemos navegar y buscar contenido, pero no está disponible la barra de herramientas para utilizar los recursos que encontremos, ya que esto se hace desde el Modo escritorio. Éste está pensado para localizar contenidos con el fin de utilizarlos en actividades.

La pantalla que se muestra a continuación se divide en diferentes partes, que explicamos en los siguientes puntos.



### 2.2.1. Barra de herramientas superior

En la parte superior de la pantalla, encontramos una barra de herramientas que contiene las funciones básicas, entre las que encontramos:

Icono	Descripción
	Muestra/oculta la barra de capturas
	Nos permiten ir a la anterior página o a la siguiente
	Recargar la página
	Parar la carga de la página
	Abrir la página web definida como predeterminada
	Espacio para introducir la dirección de la página web
	Espacio para realizar una búsqueda en la web
	Ampliar la vista
	Reducir la vista







### 2.2.2. Zona de navegación

En esta zona, situada en la parte inferior y que ocupa la mayor parte de la pantalla, es donde se muestra el contenido de las páginas web.

### 2.2.3. Barra de capturas

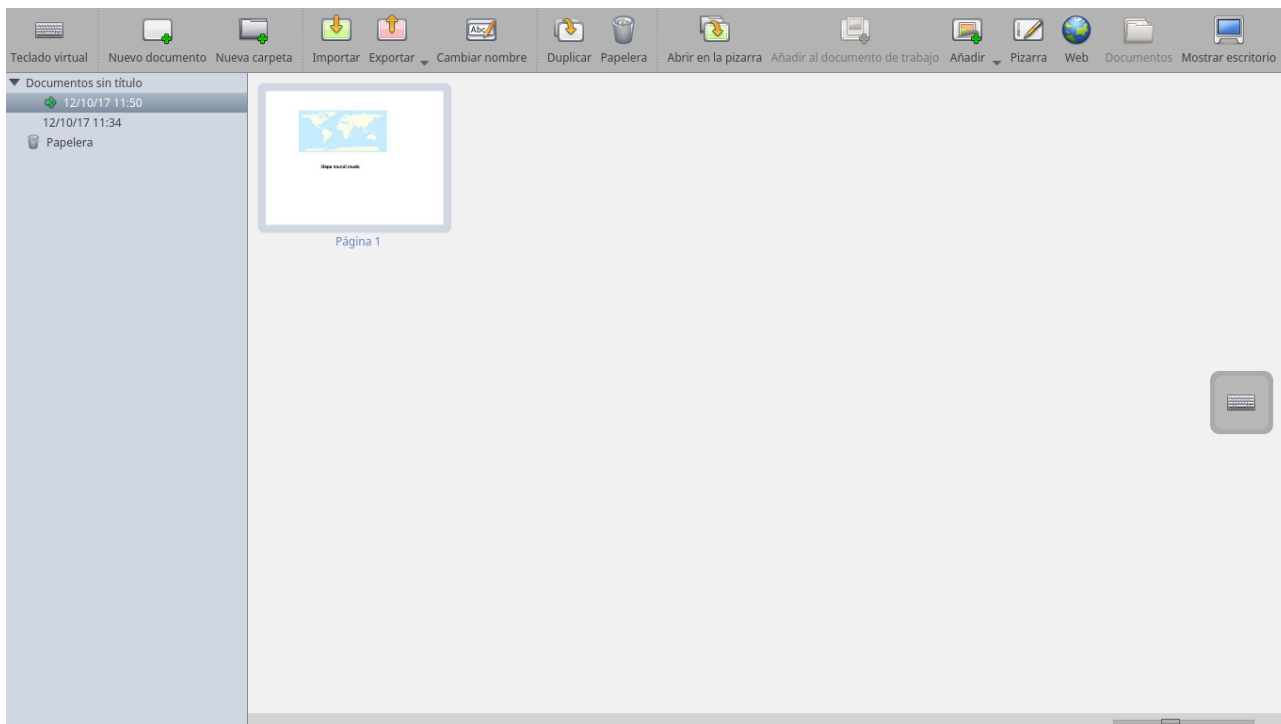
Esta barra contiene herramientas para realizar capturas de pantalla y mostrar un teclado virtual. Entre las opciones encontramos:

Icono	Descripción
	Capturar el contenido de una página web
	Capturar parte de la pantalla
	Capturar una ventana
	Mostrar el teclado virtual

## 2.3. Modo documentos

El modo documentos es una vista desde la cual se pueden gestionar los proyectos que tenemos, sus páginas, así como la importación y exportación de diversos tipos de documentos.

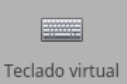


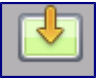


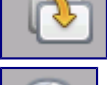

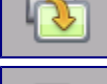


OpenBoard crea automáticamente un nuevo documento cuando se inicia el programa, que es almacenado en la carpeta "Documentos sin título", incluyendo la fecha y hora de creación. El documento activo está señalado con una flecha verde.



La pantalla que se muestra se divide en diferentes partes que explicamos en los siguientes puntos.

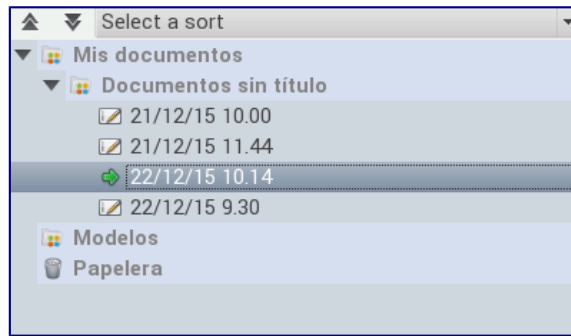
### 2.3.1. Barra de herramientas

En la parte superior de la pantalla, encontramos una barra de herramientas que contiene las funciones básicas, entre las que encontramos:

Icono	Descripción
	Muestra/oculta el teclado virtual
	Crear una nueva carpeta para organizar tus proyectos. Puedes arrastrar los ficheros de los proyectos para moverlos.
	Crea una nueva carpeta
	Importar ficheros (ubz, iw, pdf y varios formatos de imágenes)
	Exportar proyecto a formato ubz, pdf o iw (si estás registrado/a)
	Cambiar el nombre de la carpeta o el proyecto
	Duplicar la página seleccionada
	Borrar el proyecto seleccionado (se envía a la papelera)
	Abrir en el <b>modo pizarra</b> el proyecto actual Insertar la página seleccionada en el documento que se muestra actualmente
	Añade una página de otro proyecto al proyecto de trabajo (activo)
	Añadir imágenes, carpetas de imágenes o páginas desde un archivo o archivos

### 2.3.2. Panel de documentos

Este panel, ubicado en la parte inferior izquierda, contiene tanto las carpetas y ficheros/proyectos, como los elementos que han sido enviados a la papelera de reciclaje.



### 2.3.2. Panel de visualización de documentos








Este panel, situado en la parte central, contiene las páginas que contienen cada uno de los proyectos. En ellas se puede ver, tanto el nombre como una distribución de los contenidos que tiene.

## 2.4. Modo escritorio

Este modo permite esconder la aplicación y utilizar otro programa o manejar libremente el ordenador. Al ocultarlo, quedan visibles los siguientes elementos que comentamos a continuación.

### 2.4.1. Barra de herramientas

Esta barra contiene diferentes elementos que nos sirven para poder interactuar con el PC, además de ser muy parecida a la mostrada en el Modo Pizarra. *Si desplazamos la barra hasta el margen izquierdo de la pizarra ésta se reduce a un solo icono, dejando aún más diáfano el escritorio. Haciendo click de nuevo sobre ese icono la barra de herramientas vuelve a expandirse.* Contiene los siguientes elementos:

Icono	Descripción
	Vuelve al anterior modo, es decir, muestra la aplicación Openboard en “modo pizarra”.
	Anotar documento, lo que permite tomar notas en el escritorio del PC
	Borrador que funciona como cualquier borrador conocido
	Subrayador, útil para remarcar texto. Por donde se pase éste quedará marcado con el color seleccionado
	Cursor que permite la selección y modificación de objetos
	Puntero láser para indicar las cosas
	Mostrar teclado virtual



Realizar una captura de pantalla de un área determinada

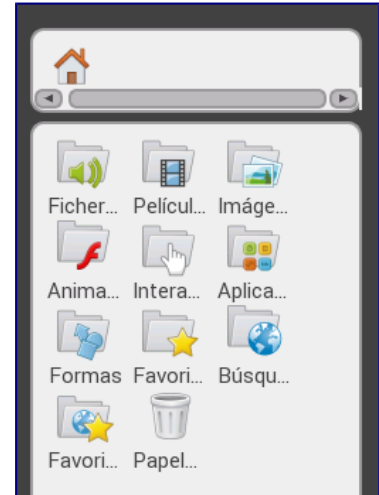


Realizar una captura del escritorio completo

## 2.4.2. Biblioteca

Contiene diferentes carpetas con recursos que se pueden utilizar mientras se trabaja con la pizarra (audios, vídeos, imágenes, etc.). Además podemos añadir archivos directamente mediante su arrastre hasta la barra. OpenBoard ordena automáticamente los archivos según su tipo y los agrega a la carpeta correspondiente.

Durante la primera instalación, OpenBoard crea automáticamente una carpeta "OpenBoard" en las carpetas de música, vídeos e imágenes en el ordenador. Se pueden utilizar directamente estas carpetas para agregar o eliminar sonidos, vídeos e imágenes (no las que lleva el programa) sin usar la aplicación.



Para acceder a su Biblioteca, haga clic en la barra lateral derecha. Si desea cambiar el tamaño del panel, haga clic y sostenga la lengüeta (superior-izquierda), deslice hacia la izquierda para cambiar el tamaño de la ventana a su agrado y a continuación, suelte el clic.



Está organizada en varias carpetas separadas y dentro de ellas se pueden ubicar otras carpetas y/o ficheros relacionados con la temática de su nombre. El icono de la casa vuelve al inicio de la Biblioteca y se van abriendo las subcarpetas a su lado. El nombre que define la carpeta hace referencia a su contenido. A continuación detallaremos algunas en particular.



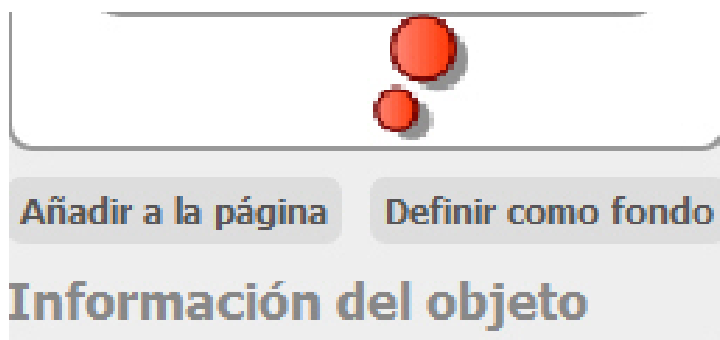
En la parte inferior, encontramos el icono "Añadir a favoritos" para señalar aquellos clips relevantes. Arrastrando el clip sobre la estrella además de estar ubicado en una carpeta según su categoría también estará en la carpeta "Favoritos".

Hay un regulador blanco para cambiar el tamaño de los iconos.

Para crear subcarpetas, primero haga clic en una de las carpetas de la biblioteca (audio, video, etc., no se pueden crear en el raíz de la biblioteca) y luego en "**Crear nueva carpeta**". El cuadro de diálogo aparece a continuación para introducir el nombre de la nueva carpeta.

"**Campo de búsqueda**", introduzca el nombre del archivo que desea, éste será mostrado. Advertencia, es una búsqueda local, debe estar en la misma biblioteca, muchos nombres están en francés.

"**Papelera**", de la misma manera como se han añadido los favoritos, se pueden eliminar los archivos de la biblioteca con un simple arrastrar y soltar en el icono de la papelera.



Cuando se tenga un objeto o clip seleccionado (imagen, audio, etc), podrá ver unas opciones debajo del mismo:

"**añadir a la página**", "**definir como fondo**" (solamente para imágenes) e "**información del objeto**".

#### 2.4.2.1. Animaciones

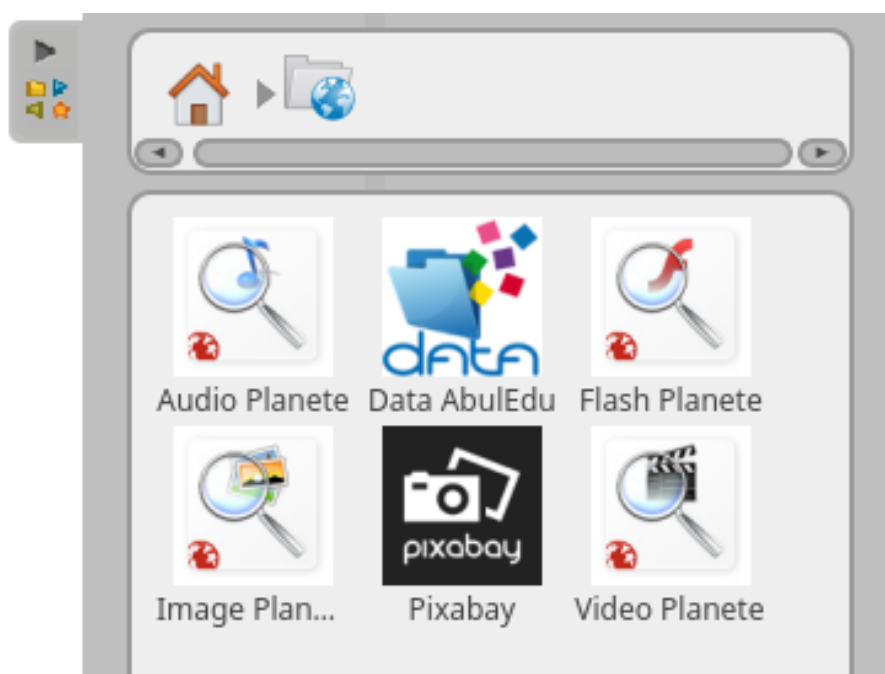
La carpeta "**Animaciones**" da acceso a ficheros Flash (.SWF) insertados previamente en ese directorio.

#### 2.4.2.2. Formas

La carpeta "**Formas**" contiene una serie de figuras geométricas que se pueden agregar a un documento de la misma manera que se hace con las imágenes. Sin embargo, tiene sus restricciones, no es posible importar nuevas formas, crear bibliotecas personales o quitar formas de la biblioteca. Aunque siempre podremos, claro, usar cualquier "forma" creada con otros software o descargada de internet y usarla como un "objeto".

#### 2.4.2.3. Búsqueda Web

Permite el acceso a herramientas adicionales de búsqueda en línea para encontrar rápidamente los



archivos (imágenes, sonidos, vídeos, animaciones). Se integran en sus carpetas correspondientes dentro de "Biblioteca".

Para ejecutar cualquiera de estas aplicaciones hacer un simple clic con el ratón en su icono y un cuadro de búsqueda aparecerá en la "Biblioteca". Los archivos encontrados se mostrarán en la ventana. Es posible arrastrar y soltar una imagen en la pizarra, o directamente en la raíz de la biblioteca (casa).

"**Audio Planete**" para buscar los sonidos que se han colocado en el portal Planet Sankoré.

"**Flash Planete**" para buscar las animaciones que han sido depositados en el portal Sankoré.

"**Image Planete**" permite buscar imágenes que se han colocado en el portal Sankoré.

"**Vídeo Planete**" para buscar vídeos que se han colocado en el portal Planet-Sankoré.

Además, hay otros repositorios de búsqueda de imágenes como "**Data AbulÉdu**" y "**Pixabay**", creados por asociaciones docentes y de padres de alumnos para fomentar la distribución libre y legal de recursos didácticos (<http://www.abuledu.org/> y <https://pixabay.com/es/>)

#### 2.4.2.4. Aplicaciones



En la carpeta "**Aplicaciones**" hay herramientas que te permiten ampliar la funcionalidad básica de Open-Sankoré. Para insertar una aplicación en un documento abierto, utilice la función de arrastrar

y soltar. Para ello, haga clic en la herramienta de su elección, sin soltar, arrástrelo hasta la página y colóquelo.

### 2.4.2.5. Interactividades



interactividad es el tipo de aplicaciones que permiten la creación de ejercicios para realizar con el alumnado, se pueden editar y guardar la página(s) como actividad de la PDI.

Todas las interactividades tienen una serie de botones comunes:

- "**Temas**". Ninguno, slate, pad (por defecto ninguno).
- "**Reload**". Actualizar, empezar se nuevo.
- "**Edit**". Para crear o modificar un ejercicio.
- "**Display / Close**". Cerramos el menú de edición y volvemos a la actividad.
- "**Help**". Ayuda para manejar el ejercicio (instrucciones en inglés).

"**Ass Images**" (**imágenes asociadas**). El alumnado debe hacer coincidir un texto (en forma de pregunta) con una imagen a elegir entre varias, cuando se coloca, se verifica automáticamente la corrección.

"**Ass sons**" (**sonidos asociados**). Similar al ejercicio anterior, después de oír un sonido hay que asociarlo a una imagen, cuando se coloca ésta, se verifica automáticamente la corrección.

"**Balance**" (**balanza**). Cálculo mental usando una Balanza y unidades de peso configurables. Colocar pesas en el platillo de la izquierda para encontrar la masa equivalente a la bandeja derecha.

"**Cadran**" (**dial**). Cálculo mental trabajando con un número determinado, con adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones. El objetivo es formar el cálculo mental al hacer clic en el dial (+, -, \*, /) y en el signo de interrogación.

"**Calcul**" (**cálculo**). Operaciones aritméticas básicas para sumar, restar y multiplicar números. Se verifica la respuesta. Si el resultado es incorrecto, color rojo. Si es correcto, color verde.

**"Cat Images" (clasificar imágenes).** Los estudiantes deben clasificar las imágenes según las categorías que se indican (inicialmente IMPAR o PAR). Arrastrar y soltar. Todas las imágenes deben estar situadas para su corrección. Si el resultado es incorrecto, color rojo. Si es correcto, color verde.

**"Cat text" (clasificar texto).** Similar al anterior, se debe clasificar en categorías la etiquetas mostradas.

**"Choisir" (seleccionar).** Generar un cuestionario con respuestas como botones de opción, casillas de verificación o lista desplegable. Una vez efectuada la elección, la respuesta correcta se muestra en verde.

**"Contraste" (contraste color).** Jugar con los colores de la pregunta, respuesta y fondo para mostrar sólo lo que es necesario trabajar. Una vez escrita la pregunta y la respuesta, para su corrección se arrastra de izquierda a derecha.

**"Des" (dados).** Simulador de tiro de dados (2 a 6 dados). Se puede usar de apoyo a distintos juegos de tablero con dados (oca, parchís, etc.) o para cálculo oral con el alumnado.

**"Enveloppe" (sobre).** Representación de un número moviendo al interior de un sobre una parte o la totalidad de una colección de clips (desde cero en adelante).

Una vez ocultados, al pulsar en la parte superior del "sobre" reaparecen con distinto color.

**"Etudier" (deslizador).** Folleto o libro con páginas deslizantes, se le puede añadir textos, imágenes, sonido y videos. Insertar cuadros de texto con la "T+", para modificarlos haga clic dentro del texto y escribir. Insertar imágenes, sonidos y videos arrastrar y soltar los archivos desde la biblioteca. Mover textos, imágenes, sonidos y vídeos dentro de la página haciendo clic y arrastrandolos. Ampliar el tamaño de un elemento. Eliminar un elemento. Agregar una página (haga clic en el signo "+" flecha verde en la parte inferior).

**"Memory" (memoria).** Hay que descubrir las cartas (2, 6 u 8) ocultas y se debe memorizar su ubicación con el fin de restaurar las parejas relacionadas. Se puede escribir o insertar imágenes.

**"Morpion" (3 en línea).** Tres en línea o en raya con cálculo matemático. Dos jugadores, el que de el resultado correcto a tres operaciones en línea gana.

**"Ordre images" (orden de imágenes).** Ordenar una serie de imágenes en el orden correcto, determinado por la pregunta, utilizando el método de arrastrar y soltar.

**"Ordre lettres" (orden de letras).** Después de oír una palabra, el estudiante debe colocar en orden correcto sus letras utilizando el método de arrastrar y soltar. El sonido se arrastra desde la biblioteca al ejercicio.

**"Ordre mots" (ordenar palabras).** Ordenar palabras para reconstruir una frase correcta. La interactividad muestra las etiquetas en un orden aleatorio. Arrastre y suelte las palabras en el orden correcto. Si el resultado es correcto, la zona se convierte en verde. Para crear un nuevo ejercicio, insertar la frase deseada, agregar espacios en la frase, añádase "\*" entre cada palabra. No coloque una estrella al principio o al final de la frase. (No funciona correctamente).



**"Ordre phrase" (ordenar frase).** Ordenar fragmentos de una frase para reconstruir el texto. La interactividad muestra las etiquetas en un orden aleatorio. Arrastre y suelte los fragmentos en el orden correcto. Si el resultado es correcto, la zona se convierte en verde. Al escribir las frases hay que separarlas con una línea. (No funciona correctamente).

**"Selectionner" (seleccionar).** Se debe marcar las imágenes correctas (marca inferior izquierda) correspondientes a la consigna indicada.

**"Separe phrase" (separa una frase).** Ejercicio en el que el estudiante debe utilizar el ratón o el lápiz óptico para separar una cadena de palabras puestas juntas. Al pasar el ratón sobre las letras se van separando, haga clic para confirmar.

**"Separe texte" (separa un texto).** Usando el ratón o el lápiz, colocar un punto en el lugar correcto. Al pasar el puntero del ratón sobre las palabras, se van separando, haga clic para insertar un punto.

**"Syllabes" (separa sílabas).** Se presenta una palabra y hay que separarla en sus sílabas. Pasando el ratón sobre las letras, se separan, haga clic para insertar un guión.

**"Tables" (tablas).** Ejercicio en forma de cuadrado de doble entrada (hasta 12 filas y 12 columnas) en la que el estudiante debe devolver el resultado de una suma, resta, multiplicación o división.

**"Train" (ordenar números).** El objetivo es poner los números en el orden correcto (ascendente o descendente) arrastrando y colocando las etiquetas al lugar correcto.

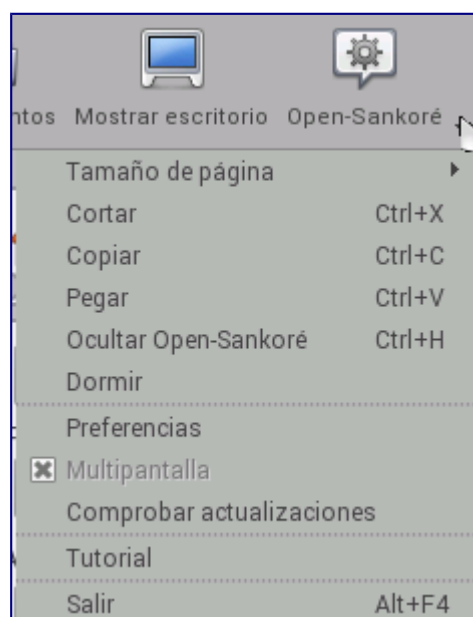
La interactividad no corrige el ejercicio. Número de etiquetas (2, 3, 4, 5, 6). Magnitud de los números propuestos (<0,1, <1, <10,<100,<1000).

**"Transformation" (transformación).** Encontrar lo que permitió la transformación entre una etiqueta o imagen original y una etiqueta o la imagen resultante. Simplemente identifique la operación realizado por la "caja".

## 2.5. Modo OpenBoard

Este modo nos permite personalizar algunos ajustes de software y acceder a opciones adicionales. Cuando pulsamos sobre éste se muestra un listado con las siguientes opciones:

- Tamaño de página: permite cambiar el tamaño de las páginas (16/9 o 4/3).
- Cortar, copiar y pegar: funciones habituales para cortar, copiar y pegar elementos.
- Ocultar Open-Sankoré: minimiza la aplicación y oculta las barras laterales.
- Dormir: pone la aplicación en espera de pulsar una tecla.

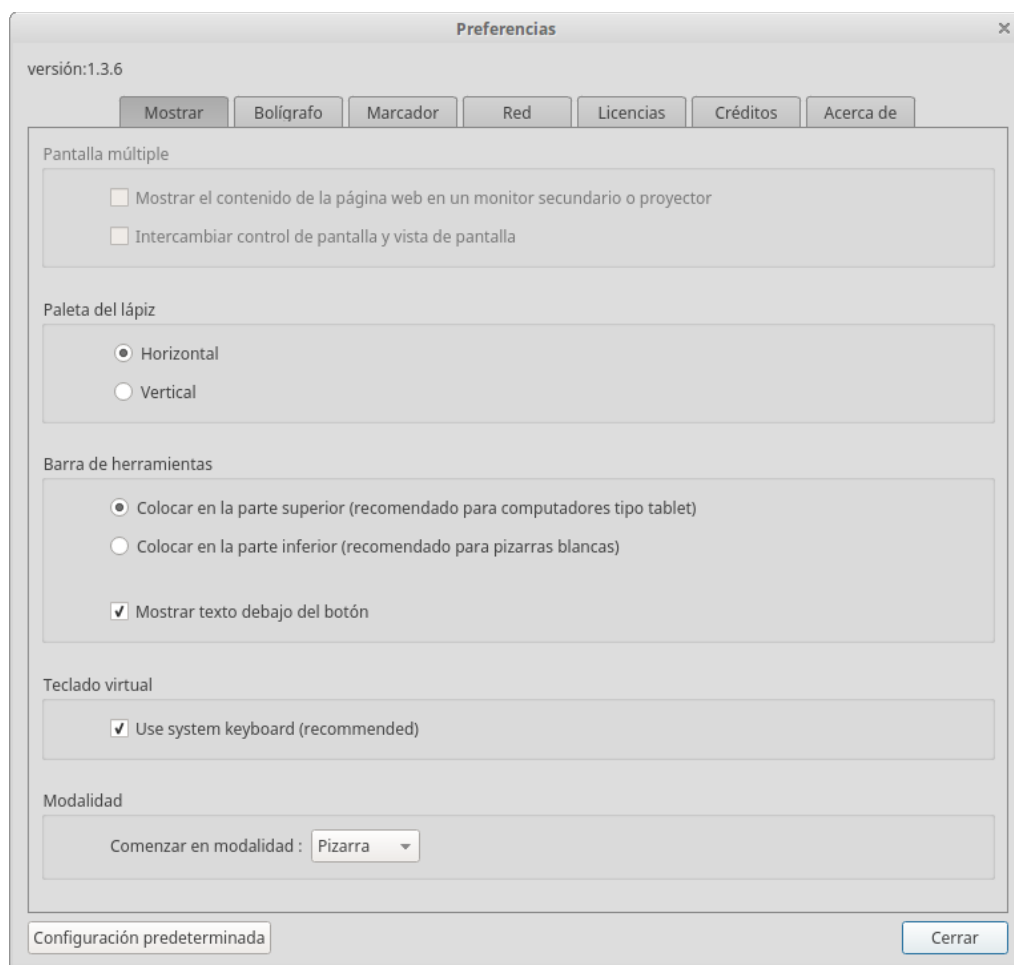


- Preferencias: abre un menú con diversas opciones que explicamos en el siguiente punto.
- Multipantalla: Activa/desactiva el modo multi-pantalla.
- Comprobar actualizaciones: permite comprobar si hay nuevas actualizaciones disponibles.
- Tutorial: permite acceder a la guía de aprendizaje, aunque todavía no está disponible.
- Salir: sale y cierra el programa.

### 2.5.1. Preferencias

Las preferencias se dividen en siete pestañas (en la parte superior izquierda aparece la versión del programa):

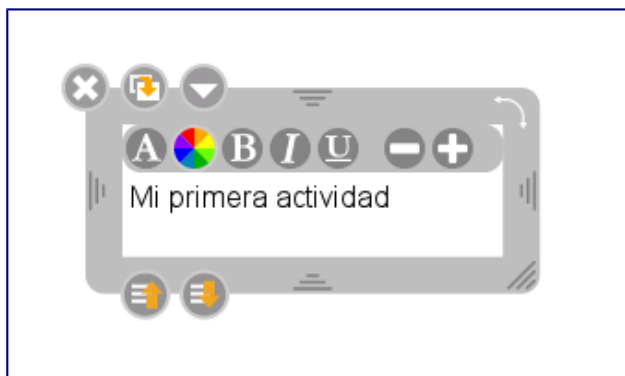
- Mostrar: permite para ajustar las preferencias generales de Openboard.
- Bolígrafo: permite cambiar la configuración específica para el uso del anotador.
- Marcador: permite los ajustes específicos del destacador o señalador.
- Red: permite cambiar entre el navegador propio de Openboard o el navegador que tengamos definido por defecto en nuestro ordenador (Firefox o Chrome, por ejemplo).
- Licencias: contiene la información legal sobre las licencias del software.
- Acerca de: versión actual del software e información para contactar con el equipo de Openboard.
- Créditos: agradecimientos y menciones a colaboradores.



Abajo tenemos el botón **Configuración predeterminada** que restaura las opciones iniciales y **Cerrar**, el cual guarda los cambios seleccionados.

### 3. Uso básico

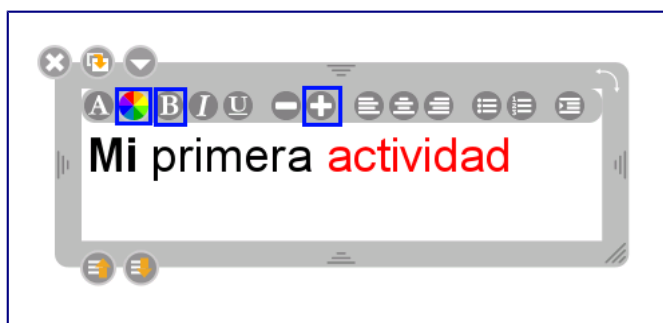
Al empezar una actividad, siempre aparece una primera página. Vamos a crear dentro de esa página un objeto que, en este caso, va a ser un texto. Para ello seleccionamos la opción **Herramienta de texto** de la barra de herramientas y pinchamos donde queremos poner el texto. Aparece una caja en la que se puede introducir el texto deseado, en este caso “**Mi primera actividad**”.



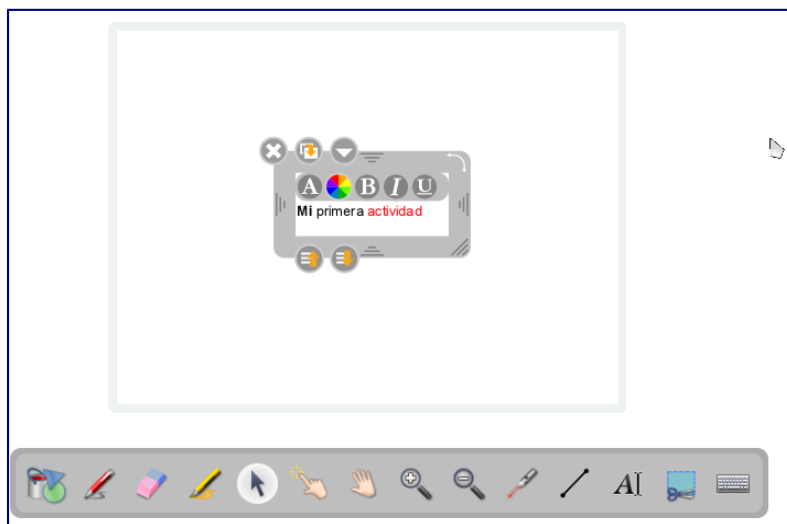
Como podemos observar, la caja contiene una pequeña barra de herramientas con las opciones más utilizadas:

- Estilo de letra y tamaño
- Color de fuente
- Negrita
- Cursiva
- Subrayado
- Reducir tamaño
- Ampliar tamaño

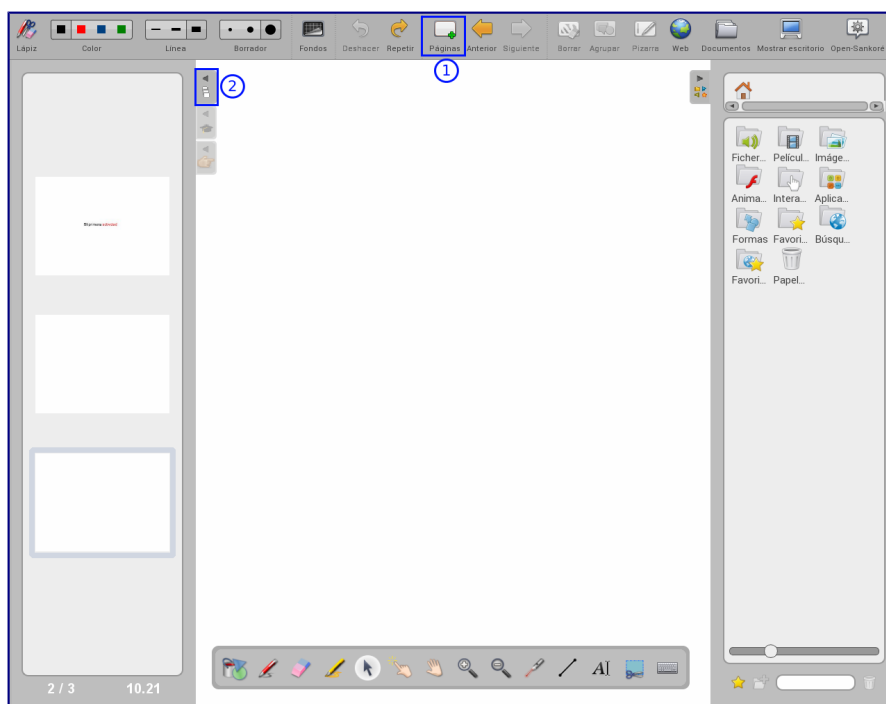
Si el texto es demasiado pequeño, podemos aumentar el tamaño mediante la selección del texto y la pulsación del botón +. Con cada clic que se le da, aumenta un punto el tamaño. Una vez hemos fijado el tamaño deseado, podemos cambiar el color y la tipografía pulsando los dos primeros botones. En el ejemplo se ha fijado el color rojo para la palabra **actividad** y se ha puesto la palabra **Mi** en negrita.



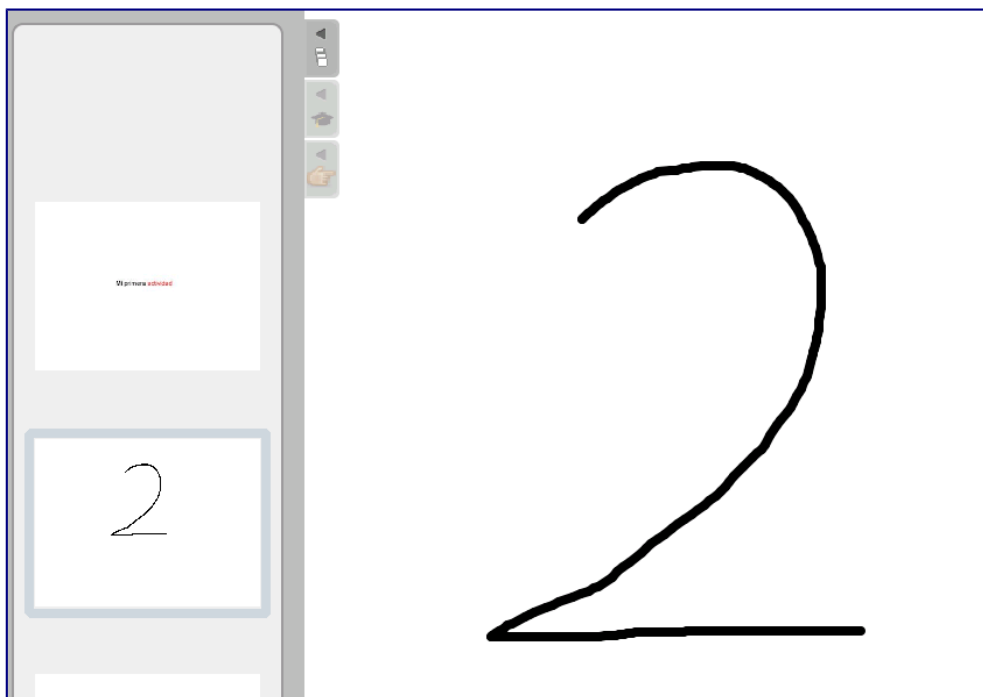
Si el texto fuera para un título, habría que centrarlo para que ocupe toda la pantalla. Para ello se hace la pantalla más pequeña, con la opción **Reducir la vista** de la barra de herramientas, se selecciona el texto y se mueve hasta donde se desee. Para ello se mantiene presionado el botón de la izquierda del ratón sobre el recuadro gris exterior del objeto y se arrastra hasta el lugar. Con las marcas que aparecen en el borde se puede cambiar el tamaño del objeto o, incluso, girarlo. En el caso del texto no cambia el tamaño, pero con objetos que no son texto, el tamaño sí aumenta.



Casi seguro que cualquier actividad que quieras crear tendrá más de una primera página así que, para añadir una segunda página, tenemos que hacer clic en el botón de **Añadir una página nueva** de la barra de herramientas superior. Cada vez que se presione este botón, aparecerán más páginas. En este caso se ha presionado el botón dos veces, por lo que en el panel de páginas (visible en la parte izquierda de la pizarra) aparecerán en total tres páginas.



Una vez hecho, seleccionamos la segunda página y, a continuación, pulsamos sobre la herramienta **lápiz** y dibujamos un 2 en la pantalla (como es un ejercicio de prueba, vamos a emplear distintas posibilidades. En este caso la herramienta de trazo a mano alzada, como si fuera una tiza en un encerado tradicional).



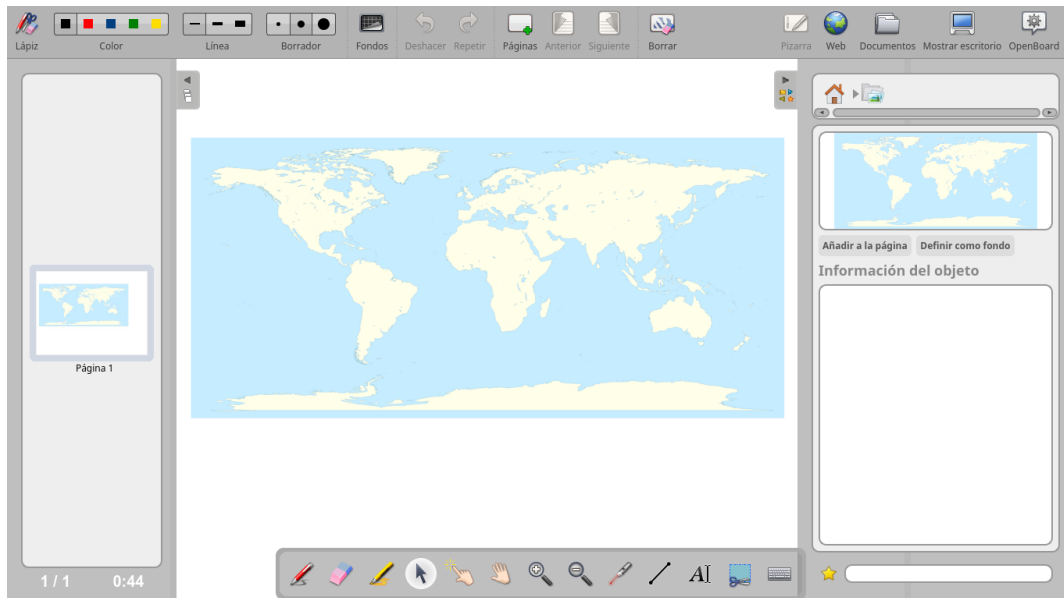
En caso de que el dibujo no se refresque en la imagen de la página, podemos seleccionar la herramienta **cursor** y pinchar sobre la página en la que se está dibujando. Además, si nos fijamos, al pasar el ratón por encima de la página, aparecen más opciones:



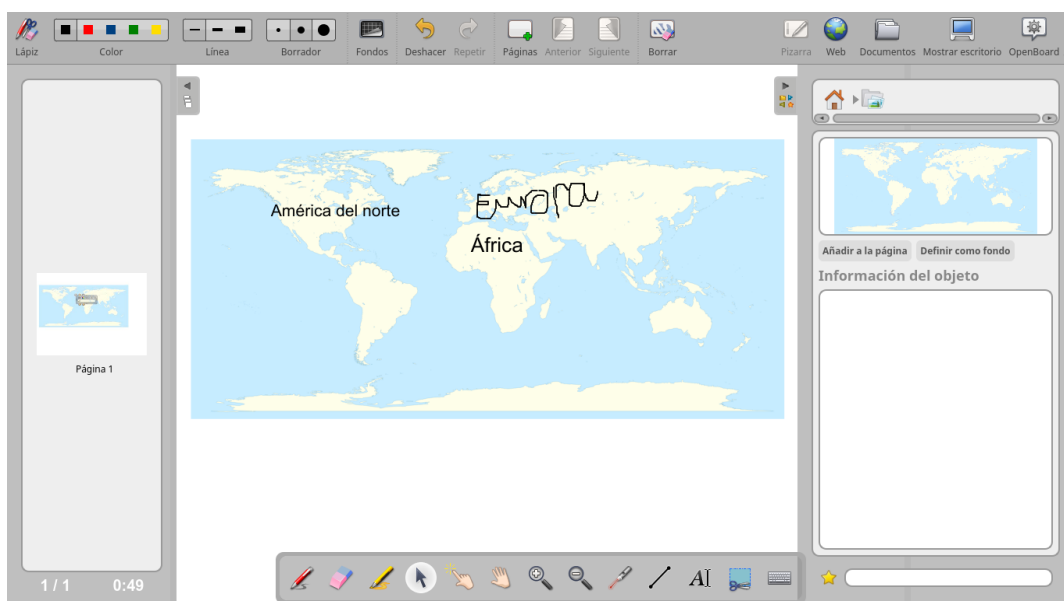
- la primera sirve para borrar la página.
- la segunda para duplicarla.
- la tercera que aparece deshabilitada es para subir la página en el orden.
- la última sirve para bajarla.

En esta caso vamos a bajarla para que esté en tercera posición, para ello hay que pulsar sobre el último botón.

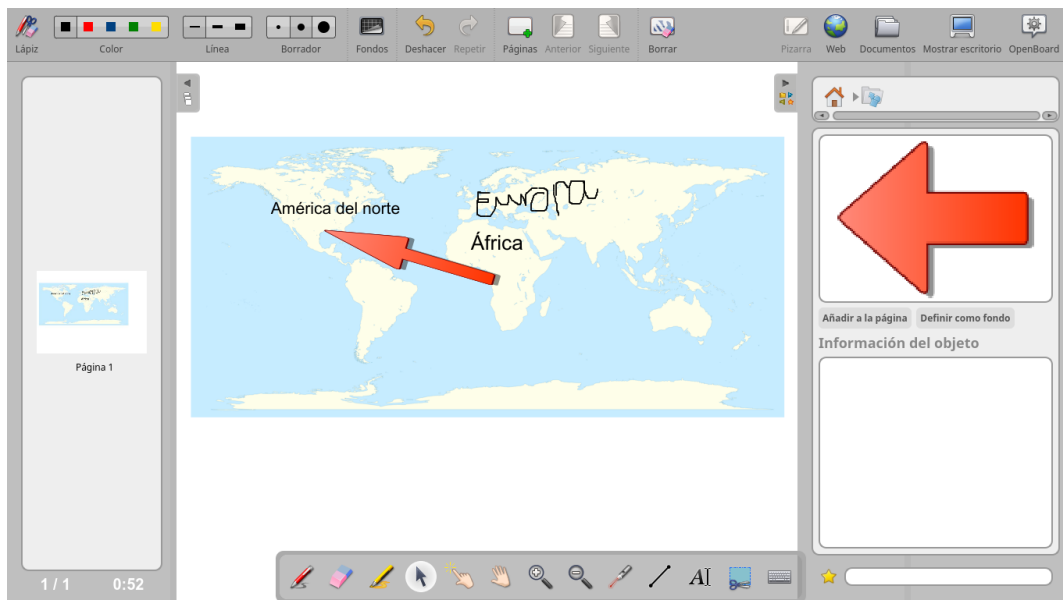
A continuación eliminamos las dos primeras páginas (ya sabes, pinchando la “X” que está en el vértice superior izquierdo de cada página) y pulsamos sobre la única página que hay en blanco y podremos trabajar sobre ella. En esta página vamos a incrustar una imagen sobre la que después añadiremos algunas flechas que relacionen territorios... para lo que hay que acceder al menú de recursos usando la ventana biblioteca. En este caso buscamos un mapa mundi mudo en la carpeta **Imágenes**. Al hacer clic aparece la imagen y tres botones, de los que pulsamos: **Añadir a la página**.



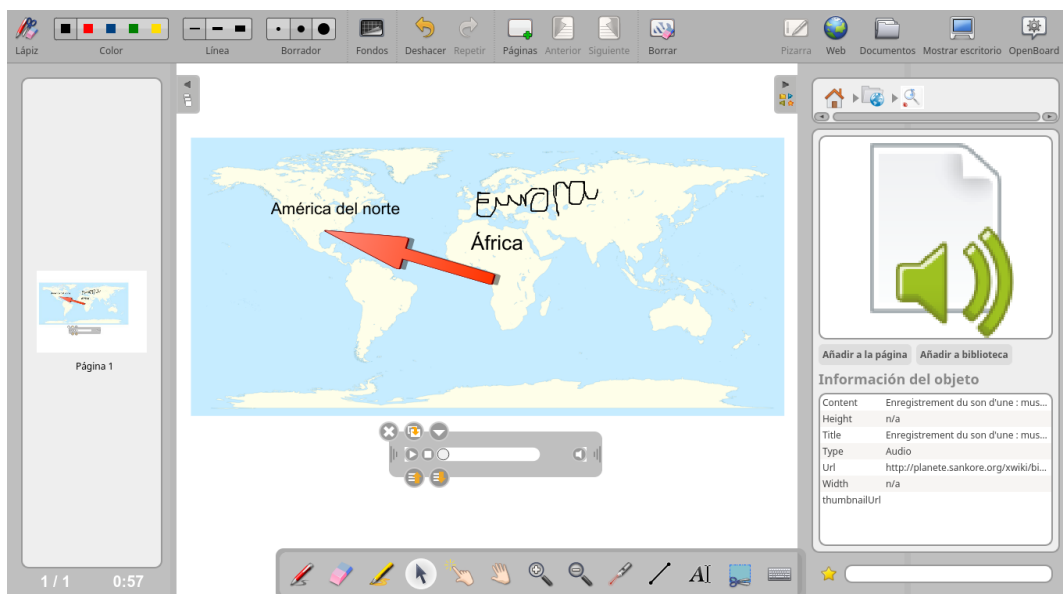
Una posibilidad que ya podría utilizar en clase es la de que los alumnos **escriban los nombres** de algunos territorios. Para ello lo pueden hacer a mano alzada, pero también pueden utilizar el teclado virtual...



Si durante la clase se está hablando de un hecho que implica a varios territorios, los alumnos o el profesor podrán insertar flechas para relacionar dichos territorios (en nuestro ejemplo la trata de esclavos entre África negra y América del norte). Para ello pulsamos, en la ventana biblioteca, el icono de la casa para volver al inicio y esta vez pulsar **Formas**. Aquí hay muchas imágenes ya creadas, así que buscamos la de una flecha y procederemos como antes (hacer clic sobre la imagen y ahí seleccionar **Añadir a la página**) o la arrastraremos hasta la parte central.

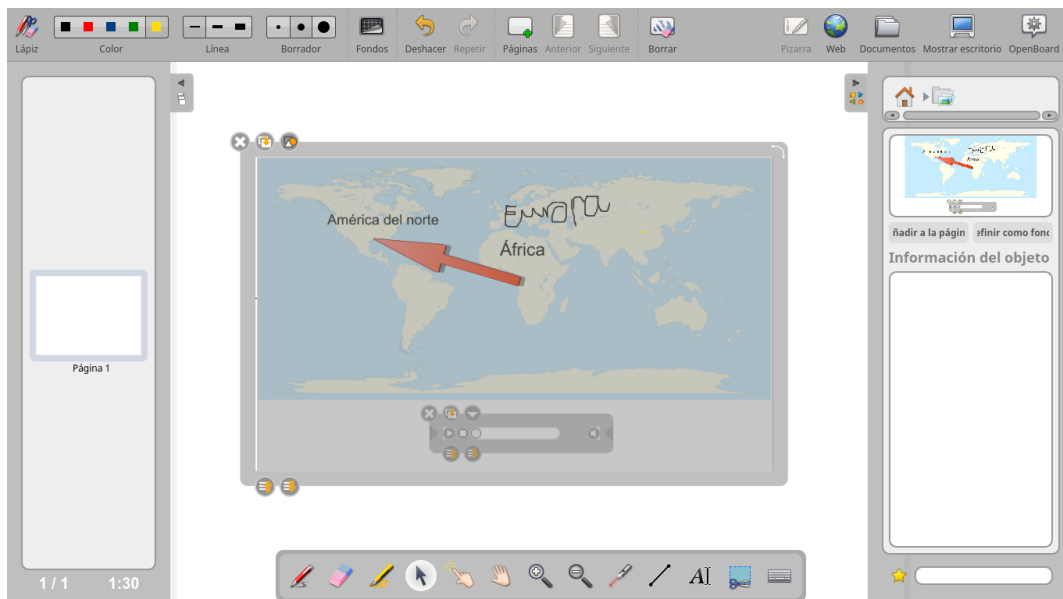


Puedo completar la información de un territorio con su música (folclore, himno,...); además de buscarla en internet (y guardarla en la biblioteca), también puedo buscar en los recursos de Openboard: Búsqueda --> Audio Planete--> “son Afrique”.



Finalmente, las distintas páginas que me hayan salido las puedo borrar o guardar como un “documento” o exportar a PDF, de modo que lo podré utilizar en otra clase o aula. Si por el

contrario, como el caso del ejemplo, están todos los elementos en una sola página y **los quiero “unir”**, los selecciono con el icono de la flecha (**Herramientas**) y me aparece un marco con un icono con varias figuras geométricas. Pinchando en él todos los elementos forman ahora uno solo que puedo desplazar por la pizarra.



En esta dirección hay un extenso listado de páginas web con recursos gratuitos y variados para pizarras digitales interactivas: <http://www.rafaelsantos.es/web/pdi/recursosgratis.html>