

dManual de AraBoard para PC y Android

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

	Página
1. Introducción.....	1
2. Instalación de AraBoard.....	2
3. Creación de un tablero de comunicación con AraBoard Constructor.....	4
4. Impresión de nuestro tablero de comunicación en AraBoard Constructor.....	11
5. Utilización del tablero de comunicación en AraBoard Player.....	13
6. Transferencia de los archivos desde el PC al Tablet y viceversa.....	15
7. Créditos.....	17

1. Introducción.

AraBoard es un conjunto de herramientas diseñadas para la comunicación alternativa y aumentativa, cuya finalidad es facilitar la comunicación funcional, mediante el uso de imágenes y pictogramas, a personas que presentan algún tipo de dificultad en este ámbito. Dada la versatilidad de estas herramientas, AraBoard también puede ser utilizado para crear tableros con rutinas sencillas y tableros para anticipar la realización de cualquier tarea.

AraBoard nos permite crear, editar y usar tableros de comunicación para distintos dispositivos (ordenador, smartphone o tablet), así como para distintos sistemas operativos. Se compone de dos herramientas complementarias:

- AraBoard Constructor: Esta herramienta se utiliza para la creación y edición de los tableros de comunicación. mediante la colección de pictogramas Arasaac y cualquier otra imagen y audio almacenados en el dispositivo.
- AraBoard Player: Esta herramienta se utiliza para ejecutar los tableros de comunicación previamente creados en AraBoard Constructor.

AraBoard se caracteriza por su sencillez de uso en todos los aspectos, ya que posee una interfaz gráfica diseñada para que cualquier persona pueda crear y editar tableros de forma intuitiva.

Con AraBoard podemos crear tableros desde una hasta treinta y dos casillas, utilizando para ello las distintas combinaciones posibles: 1 fila x 2 columnas, 2 filas x 2 columnas, 3 filas x 4 columnas, ..., 4 filas x 8 columnas. Esta característica convierte también a la herramienta en una posible alternativa para personas con discapacidad motriz y necesidades comunicativas muy básicas.

2. Instalación de AraBoard.

Para comenzar a utilizar AraBoard (versión PC), nos dirigimos a la página de la aplicación (<http://giga.cps.unizar.es/affectivelab/AraBoard.html>). En esta página podemos conocer los objetivos y características de las herramientas, así como rellenar una encuesta que permitirá implementar nuevas funcionalidades propuestas por los usuarios.



En esta página, pulsamos sobre el enlace "Accede desde aquí..." que nos llevará a la siguiente pantalla, donde podremos acceder a los dos tipos de instalación: para PC y para Android., aunque en este último caso podemos instalar la aplicación desde la propia tableta o smartphone a través de la Play Store.

Descargas

Descargas de AraBoard

AraBoard nos permite crear, editar y usar tableros de comunicación para distintos dispositivos (ordenador, smartphone o tablet), así como para distintos sistemas operativos. Para su ejecución, AraBoard requiere que el player Adobe Air (gratuito) esté instalado en el dispositivo. Actualmente, AraBoard está disponible para Windows y Android.

AraBoard se compone de dos herramientas complementarias:

- **AraBoard Constructor:** Esta herramienta se utiliza para la creación y edición de los tableros de comunicación, mediante la colección de pictogramas Arasaac y cualquier otra imagen y audio almacenados en el dispositivo.
- **AraBoard Player:** Esta herramienta se utiliza para ejecutar los tableros de comunicación previamente creados en AraBoard Constructor.

AraBoard: Siguenos en Facebook 

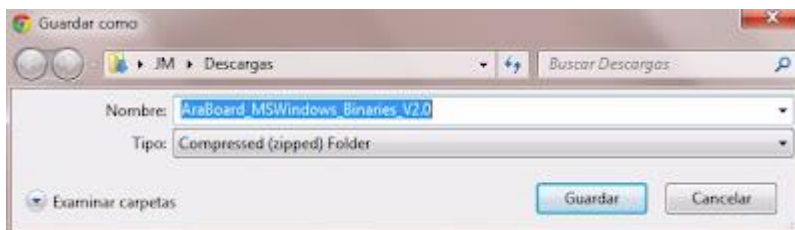


Una vez dentro de la página, pulsamos en el botón azul "Descarga AraBoard para MS Windows en Sourceforge".

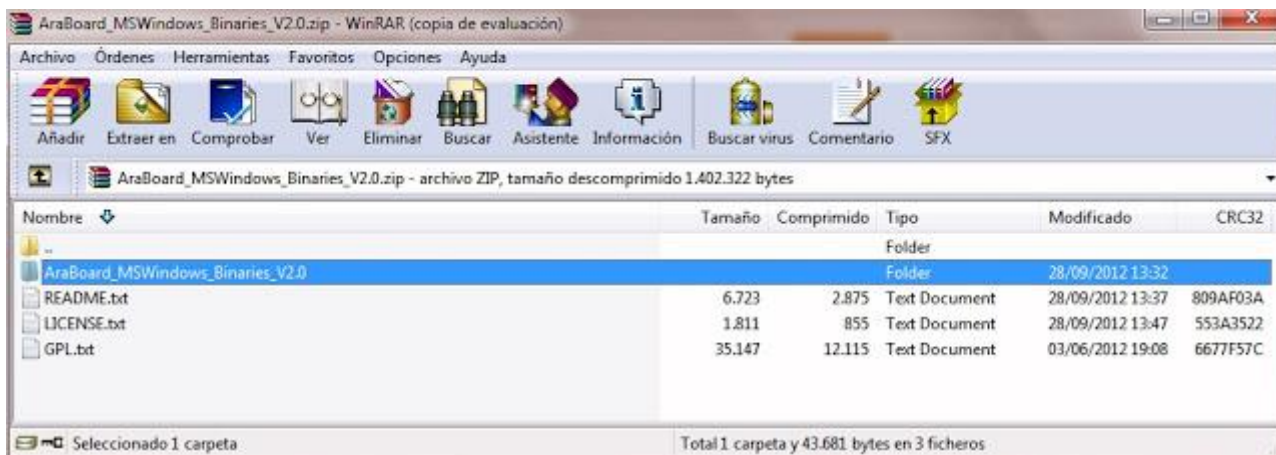
Automáticamente, seremos redirigidos hacia Sourceforge, lugar donde se encuentra alojado AraBoard (versión PC) y que es uno de los mayores repositorios de software libre en Internet. En esta página, volvemos a pulsar sobre el botón Download (descargar).



En unos segundos, comenzará la descarga automática del paquete comprimido, donde se encuentran los dos archivos que necesitaremos para la instalación: AraBoardConstructor.exe y AraBoardPlayer.exe.



Una vez descargado el paquete a nuestro ordenador, pulsamos dos veces sobre él y se abrirá el descompresor de archivos que tengáis instalado en vuestro ordenador (podéis utilizar versiones gratuitas como WinRAR, <http://www.winrar.es/>).



Dentro de este paquete, nos interesa, principalmente, la carpeta AraBoard_MSWindows_Binaries_v2.2.

Pulsamos sobre ella y encontraremos dos archivos: AraBoardConstructor.exe y AraBoardPlayer.exe. Sólo nos queda hacer doble clic en cada uno de ellos y proceder a su instalación siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla. Si no tenemos instalado Adobe Air, un entorno de ejecución multiplataforma necesario para que funcione AraBoard (versión PC), el sistema lo instalará automáticamente.

Ahora podemos, ya visualizar la carpeta de AraBoard en el menú Inicio y los dos iconos correspondientes en nuestro escritorio: AraBoard Constructor (herramienta para la creación y edición de los tableros) y AraBoard Player (para la ejecución de los tableros).



El funcionamiento de AraBoard (versión PC) está basado en el mismo funcionamiento y respuesta que tendrá la aplicación en un dispositivo móvil (smartphone o tablet) al utilizar los dedos. Por lo tanto, la mayoría de las acciones que realizamos en la aplicación se basan en el arrastre con el ratón de los distintos elementos (pictogramas o imágenes) por la pantalla.

Para instalar AraBoard (versión Android), nos dirigimos a la aplicación Play Store, en nuestro smartphone o en nuestra tablet, y en el cuadro de búsqueda escribimos AraBoard. Automáticamente, nos aparecerán los iconos de las dos aplicaciones y ya podremos proceder a su instalación.

Si no tenemos instalada Adobe Air en nuestro dispositivo, nos pedirá que procedamos a su instalación.



Una aspecto muy interesante que tenéis que tener en cuenta es que, al ser una aplicación multiplataforma, los tableros que elaboréis en vuestro ordenador, podréis transferirlos a vuestro dispositivo Android y viceversa.

3. Creación de un tablero de comunicación con AraBoard Constructor.

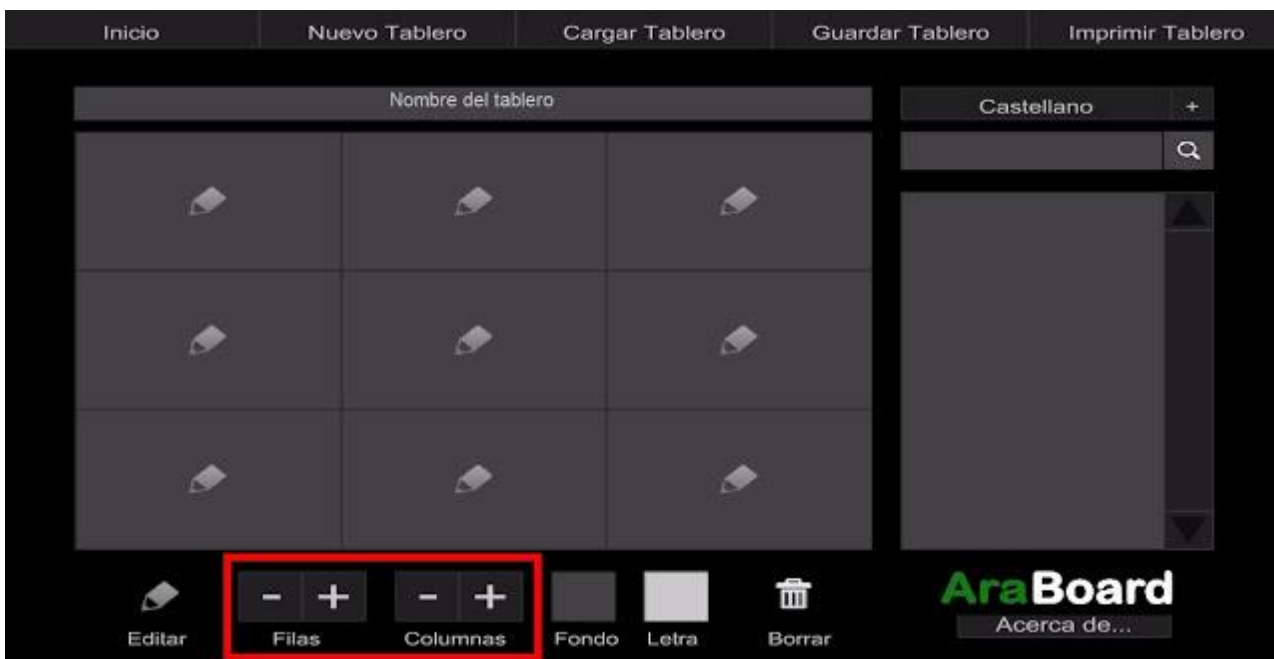
Una de las características, demandadas por muchos usuarios, es la posibilidad de crear tableros de comunicación variando su tamaño desde una celda hasta treinta y dos celdas, utilizando para ello las distintas combinaciones posibles: 1 fila x 2 columnas, 2 filas x 2 columnas, 3 filas x 4 columnas, ..., 4 filas x 8 columnas.

Esta característica convierte también a la herramienta en una posible alternativa para personas con discapacidad motriz y necesidades comunicativas muy básicas.

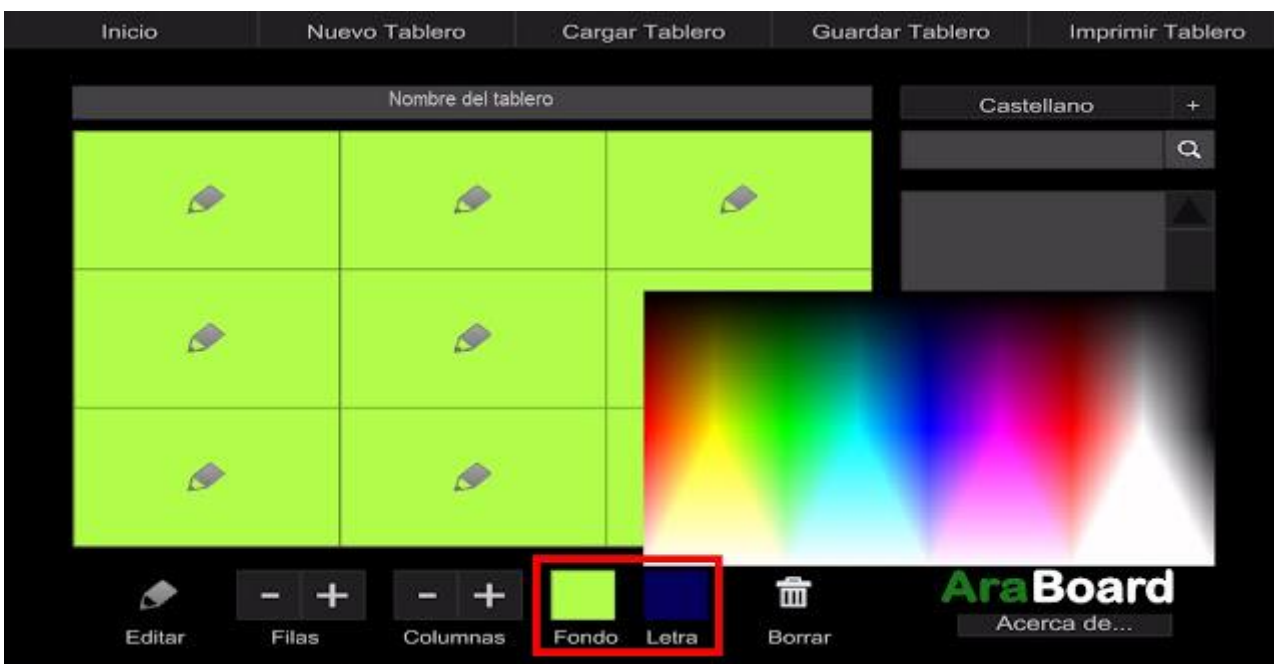
La mejor forma de conocer el funcionamiento de AraBoard es mediante la creación de un tablero-ejemplo de comunicación al que denominaremos FRASES y que va a tener una estructura de 3 filas x 3 columnas.

Para ello, pulsamos en el icono AraBoard Constructor y vamos a seguir los siguientes pasos.

Pulsamos en el icono de Filas y en el icono de Columnas hasta obtener la rejilla deseada: 3 columnas x 3 filas.



A continuación, vamos a configurar el Color del Fondo y el Color de la Letra de nuestro tablero pulsando sobre los recuadros correspondientes. Tenemos una amplia paleta de colores donde elegir hasta adaptarlo a las características del usuario final o del contenido de nuestro tablero.



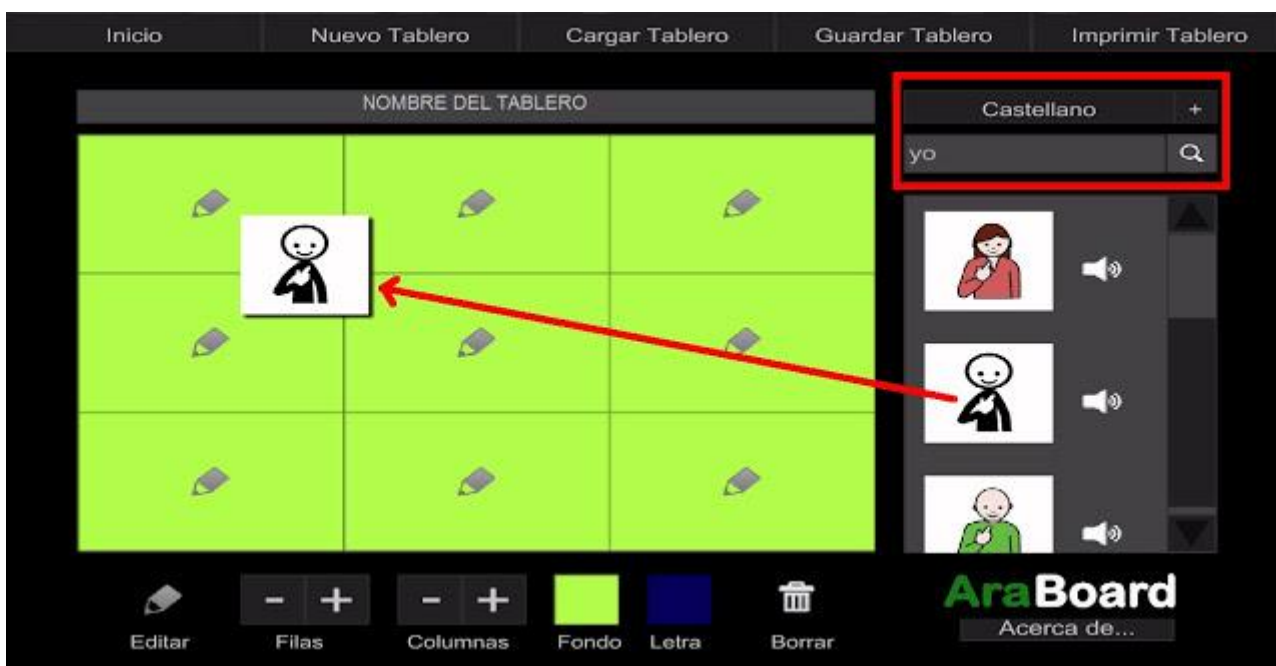
Posteriormente, antes de empezar a rellenar nuestras celdas con los pictogramas o nuestras imágenes, seleccionamos el Idioma de búsqueda de los pictogramas y de las locuciones en ARASAAC, ya que la aplicación se conecta directamente al servidor de ARASAAC para localizar los pictogramas que queremos introducir.



La conexión de AraBoard con la base de datos de ARASAAC nos permite descargar directamente todos los textos y las locuciones de los diferentes idiomas que tenemos en el portal, excepto aquellos para cuyos grafías se utiliza otro tipo de teclado (ruso, árabe y chino). Sólo necesitaremos esta conexión durante la creación del tablero.

Una vez establecido el Idioma para crear nuestro tablero con AraBoard, nos situamos en la casilla de Búsqueda, escribimos la palabra cuyo pictograma queremos encontrar y pulsamos en la Lupa o en la tecla ENTER del teclado.

Las búsquedas deben realizarse con la ortografía correcta y con los acentos correspondientes.



Aquí encontramos otra de las características fundamentales de AraBoard y es que la aplicación, como ya hemos mencionado, tiene una comunicación directa a través de Internet, mediante una API desarrollada a tal efecto, con el servidor del Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa ARASAAC.

Esta comunicación permite la búsqueda de cualquier pictograma contenido en la base de datos y su descarga instantánea, junto con la locución correspondiente. Una vez finalizado y guardado nuestro tablero, ya no será necesaria dicha conexión, puesto que todos los datos (pictogramas y locuciones) quedan guardados en el ordenador o en el dispositivo.

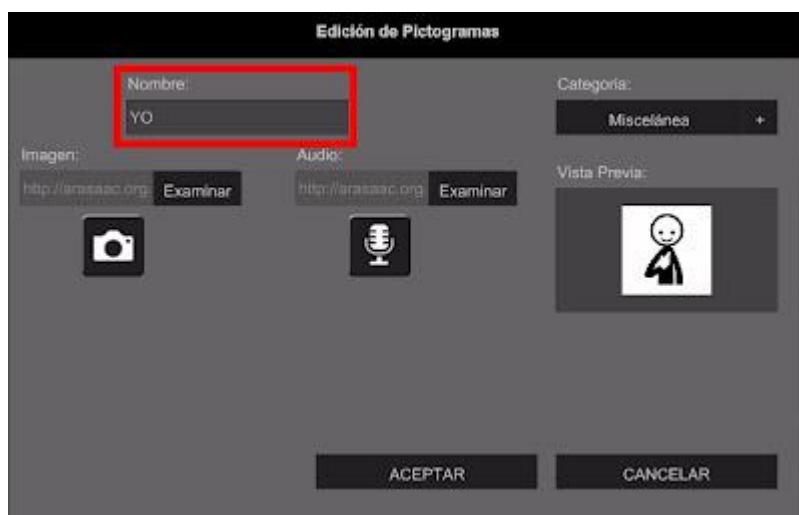
Volvamos a nuestro tablero. Hemos buscado la palabra "YO" y observamos que, además del pictograma, aparece un icono de altavoz. Si pulsamos sobre este icono, podremos escuchar la locución que tiene asociada y que se descargará junto con el pictograma. Si no tiene locución asociada, aparecerá tachado con un aspa roja.

Ahora sólo tenemos que agarrarlo con el cursor y arrastrarlo hasta la celda deseada. El sistema de arrastre nos permite mover fácilmente el pictograma de una casilla a otra, y, por supuesto, también podemos arrastrarlo hacia el icono de la parte inferior derecha para Editar su contenido o hacia la Papelera, situada en la parte inferior izquierda, para poderlo Borrar.



Si queremos modificar el texto del pictograma, podemos situarnos en el texto de la celda y lo modificamos en función de nuestras necesidades, aunque la locución continuará siendo la que hemos descargado desde el portal.

Si arrastramos el pictograma hacia el icono Editar, aparecerá la ventana de Edición de los Pictogramas, donde podremos modificar todos los valores del pictogramas en cuestión.



También podemos acceder a la ventana de Edición de los Pictogramas haciendo un clic sobre cualquiera de las celdas vacías, lo que nos permitirá introducir imágenes, fotos, dibujos, voces, sonidos, canciones, ...



En el caso del PC, al pulsar sobre el icono de la cámara se activará la webcam y podréis situarnos enfrente para sacarnos una fotografía o utilizar un objeto (como la muñeca del ejemplo).



En el caso del S.O. Android, vamos a poder utilizar la cámara trasera o delantera para hacer nuestras fotos, lo que nos permite fotografiar, además, cualquier objeto o persona que tengamos enfrente. Para cambiar entre las cámaras del dispositivo, sólo tenemos que pulsar en el icono que se encuentra al lado del icono de la cámara y observaremos como cambia la imagen interior.

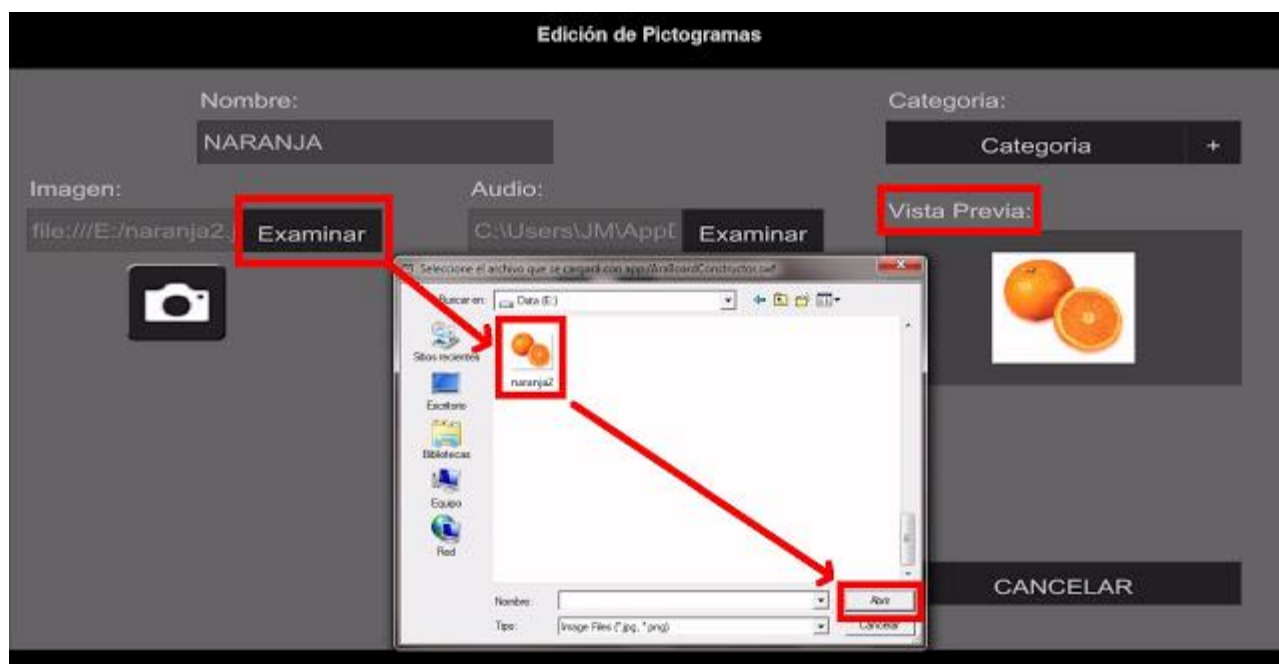
Para grabar nuestra voz, en cualquiera de los dos dispositivos, sólo tenemos que pulsar en el icono del Micrófono y aparecerán dos nuevos iconos: REC y PLAY. Pulsamos sobre REC y grabamos nuestro mensaje; volvemos a pulsar en el mismo botón para dejar de grabar. El botón PLAY sirve para escuchar lo que hemos grabado.



En las dos versiones, la propia aplicación denomina a los archivos grabados de la Imagen y del Audio, por lo que no tenemos que modificar nada de lo que aparece en los recuadros.

También podremos subir archivos mp3 utilizando el botón examinar.

En nuestro ejemplo, vamos a introducir una fotografía que tenemos en nuestro dispositivo. Para ello, hacemos clic en una celda vacía. A continuación introducimos el NOMBRE, pulsamos en Examinar para subir la IMAGEN correspondiente y podemos grabar un mensaje asociado o subir uno grabado previamente, utilizando el botón Examinar del apartado AUDIO.



Ya sólo nos falta asignarle la CATEGORÍA correspondiente a Nombre común. Es importante asignar esta categoría ya que, en función del tipo de palabra, le asignará el recuadro en color correspondiente. Tras realizar esta operación, obtendremos este resultado.



Ahora terminamos de rellenar las celdas con los pictogramas e imágenes correspondientes y ya tenemos nuestro tablero creado con AraBoard Constructor.

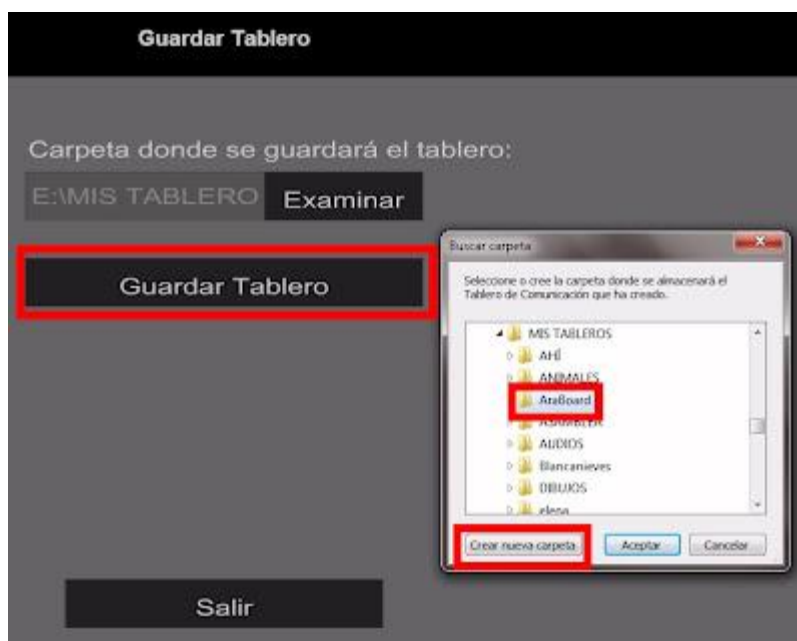


El siguiente paso será Guardar el Tablero, aspecto en el que difieren la versión PC y la versión Android.

En la versión PC, vamos a seleccionar Guardar Tablero. Para guardar los tableros, os recomendamos que creéis, previamente, una carpeta en vuestro ordenador donde iréis almacenando los tableros (por ejemplo, MIS_TABLEROS).

Al darle a Guardar Tablero, seleccionamos Examinar, buscamos nuestra carpeta MIS_TABLEROS. La seleccionamos y pulsamos en el botón Crear nueva carpeta.

Asignamos un Nombre a nuestro tablero y pulsamos en Aceptar.



Por último, pulsamos en Guardar Tablero y esperamos a que finalice todo el proceso de guardado y aparezca el mensaje ¡Descargas finalizadas!

Por supuesto, también tenemos la opción de editarlo y modificarlo nuevamente la próxima vez que abramos AraBoard Constructor utilizando la opción Cargar Tablero.

En la versión para Android, cuando pulsemos en Guardar Tablero, nos aparecerá una ventana en la que pondremos el nombre de nuestro tablero y, al pulsar en Aceptar, se guardará automáticamente (no tendremos que hacer nada más) en un carpeta que se llama MIS_TABLEROS. Ya hablaremos más adelante de esta carpeta.

A partir de ahora, tenemos nuestro tablero guardado y ya podemos utilizarlo con la herramienta AraBoard Player en nuestro PC, en nuestro smartphone o en nuestra tablet, sin necesidad de estar conectados a Internet.

4. Impresión de nuestro tablero de comunicación CON AraBoard Constructor.

Una vez guardado nuestro tablero en nuestro ordenador, vamos a utilizar una de las implementaciones muy interesantes que nos facilita AraBoard. Se trata de la opción de Imprimir Tablero en la versión para PC, que encontraréis en la parte superior derecha.



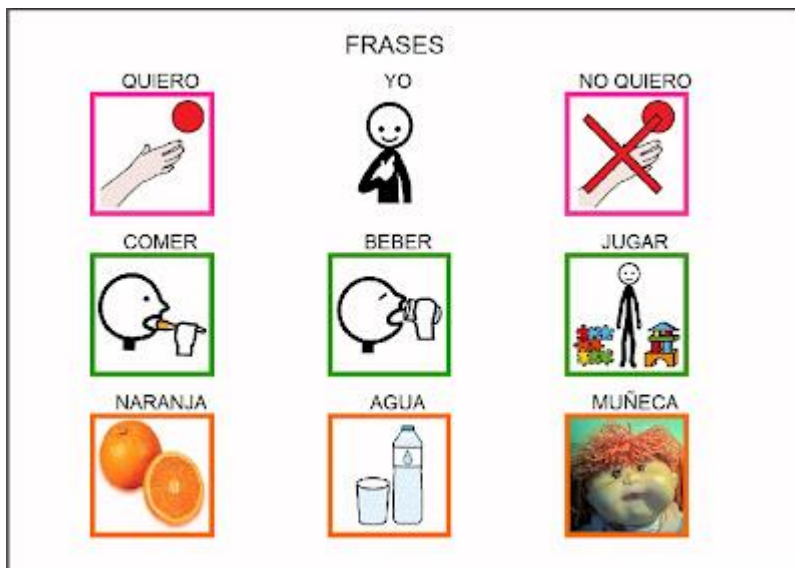
Al pulsar sobre esta opción, nos aparecerá una nueva pantalla en la que pulsaremos sobre Generar tablero imprimible y, automáticamente, aparecerá una previsualización de nuestro tablero antes de imprimirlo.



Conviene que los textos de las celdas no sean excesivamente largos, porque, cuanto más grande sea el tablero, más posibilidades de que el texto no se ajuste a la parte superior de la celda en el caso de tableros de bastantes casillas.

A continuación, elegimos la Carpeta donde se guardará el documento y nos aparece un recuadro con la opción de Guardar pdf del tablero. No hace falta que pongamos nombre a este archivo, puesto que la aplicación le denomina con el nombre de nuestro tablero.

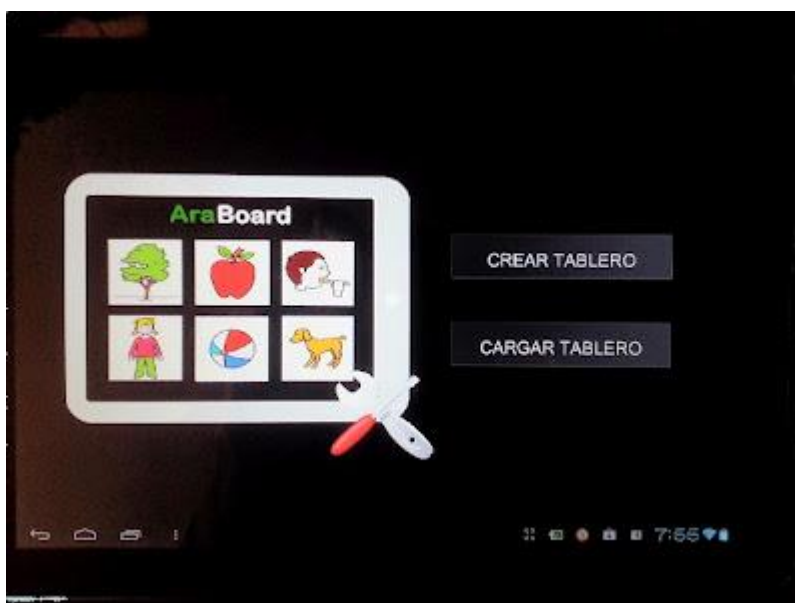
Sólo tenemos ya que cargarlo e imprimirlo.



Esta opción nos permitirá generar tableros imprimibles sobre cualquier tema que nos interese sin tener que meteros en la construcción de tablas e imprimirlos directamente.

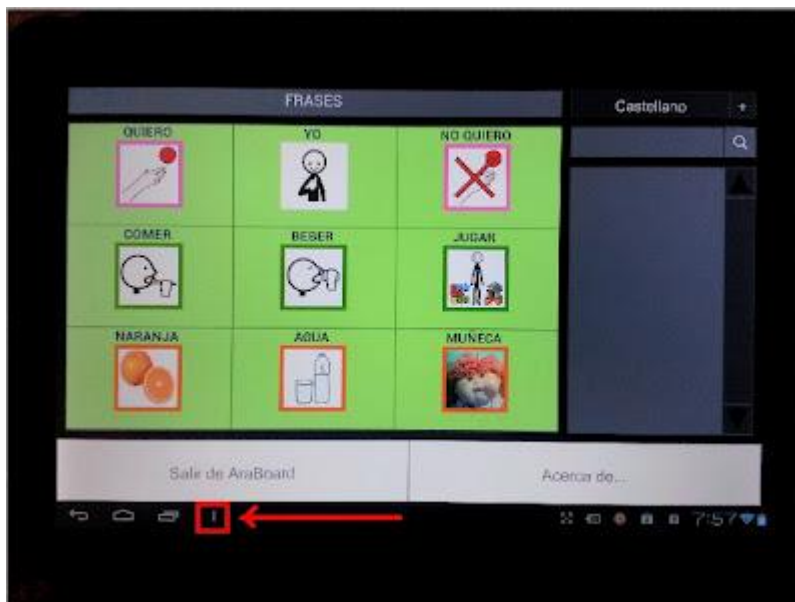
Antes de finalizar este apartado sobre AraBoard Constructor, habréis visto que tenemos la opción de Cargar Tablero, lo que os permitirá modificar un tablero en el que hayáis trabajado previamente o que hayáis descargado de internet para adaptarlo al usuario final.

En la versión para Android, la opción de Cargar Tablero, nos aparece al abrir AraBoard Constructor.



Ya sólo nos queda salir de AraBoard Constructor para utilizar el tablero en AraBoard Player. En la versión PC, podéis pulsar sobre el aspa de la parte superior derecha y la aplicación se cierra automáticamente.

En la versión para Android, pulsáis en el botón que utilizéis para menús contextuales y aparece en la parte inferior el mensaje para salir de AraBoard Constructor.



Ahora ya sólo nos queda utilizar nuestro tablero en AraBoard Player.

5. Utilización del tablero de comunicación en AraBoard Player.

Ya sólo nos queda la parte más sencilla, aunque, como habréis podido comprobar, AraBoard resulta una herramienta muy fácil de manejar en todos los aspectos. La segunda herramienta que hemos instalado al comienzo se llama AraBoard Player y su función consiste en ejecutar los tableros de comunicación previamente creados con AraBoard Constructor.

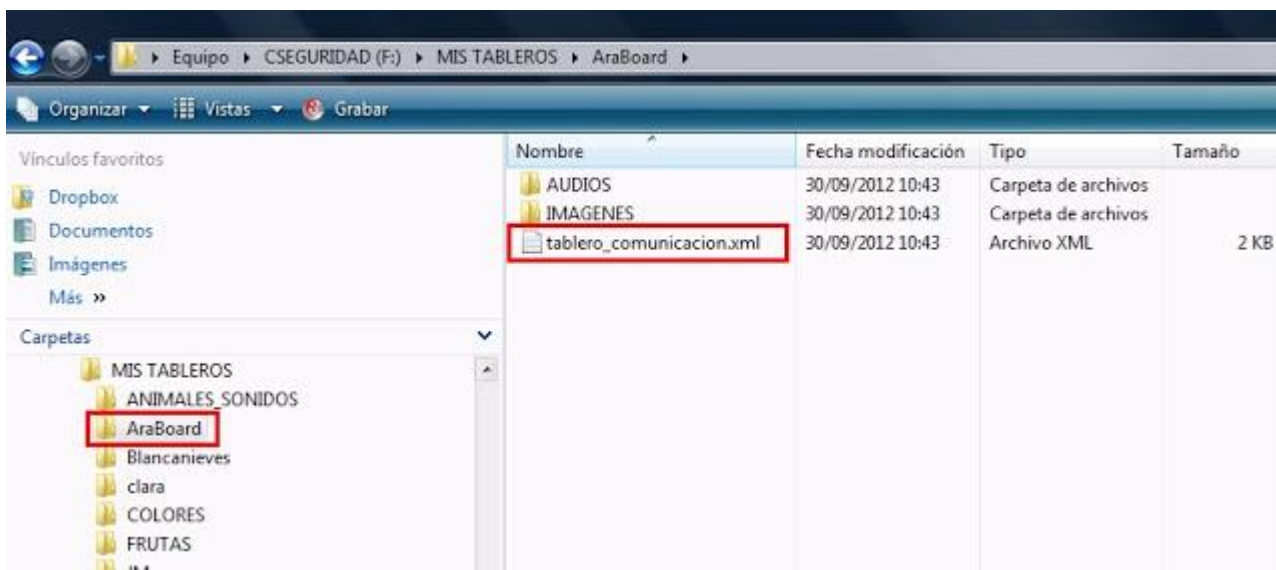


El manejo de las dos versiones es muy sencillo.

En la versión PC, nos aparece la pantalla que véis en la parte inferior. Simplemente, pulsaremos sobre la opción del menú Cargar Tablero y buscaremos la carpeta donde hemos guardado nuestro tablero.



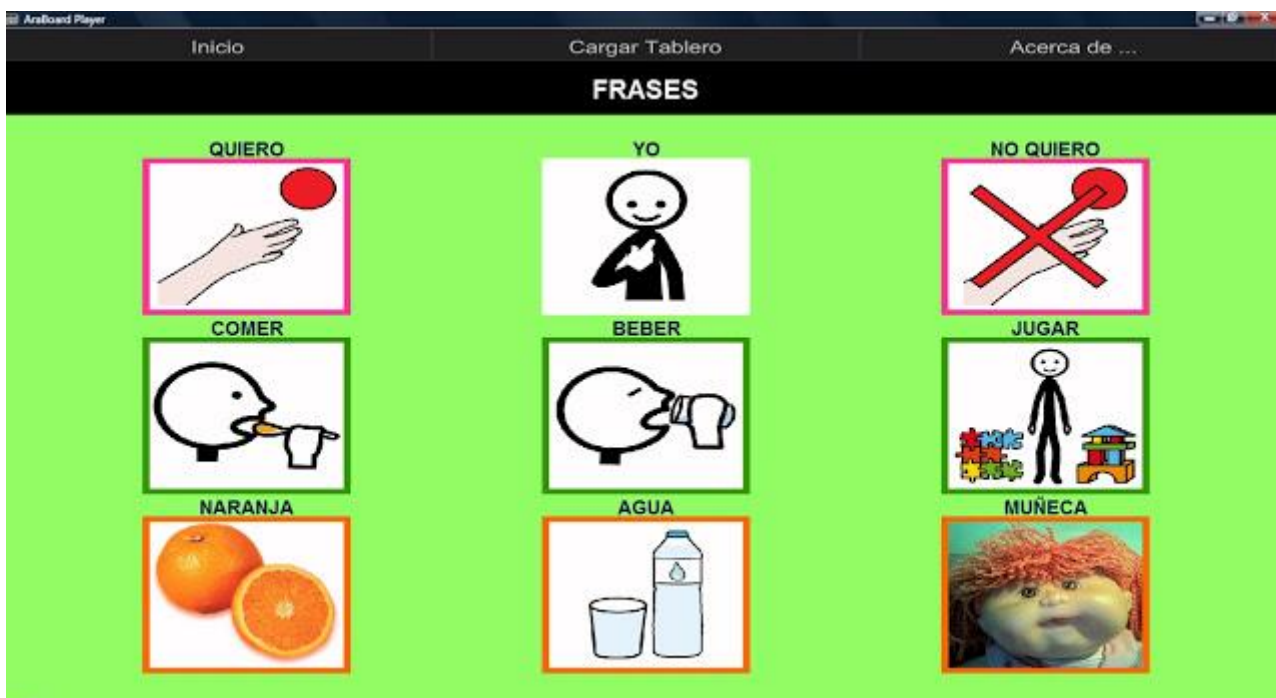
Una vez localizada la carpeta, pulsamos sobre el archivo tablero_comunicacion.xml.



Para que no se mezclen los talberos, es importante que, cada vez que guardéis uno, lo hagáis en una subcarpeta distinta a las anteriores.

En nuestro caso, hemos creado una carpeta denominada MIS_TABLEROS y en el interior de ella, guardamos cada uno de los tableros elaborados en subcarpetas.

Para cargar en pantalla nuestro tablero personalizado, vamos a abrir la subcarpeta AraBoard y pulsar el archivo tablero_comunicacion.xml.



En el caso de la versión para Android, el proceso todavía es más sencillo, ya que, al entrar en AraBoard Player, nos aparece la opción de Cargar Tablero y, a continuación tenemos listados todos los tableros que hemos guardado en el dispositivo. Sólo tenemos que pulsar sobre uno de ellos y obtendréis el mismo resultado.

Podréis descargar distintos tableros para AraBoard, realizados por los usuarios desde el apartado de Materiales del portal ARASAAC, utilizando la pestaña Tipo de material: <http://www.catedu.es/arasaac/materiales.php>

MATERIALES

⚠ Si desea colaborar con nuestro proyecto compartiendo los materiales que haya elaborado con los recursos que ofrece ARASAAC, escribanos en el [formulario de contacto](#) y le explicaremos detalladamente el procedimiento.

Búsqueda Básica | Búsqueda avanzada | Suscribirse Mi Selección: Tengo 0 elementos

Buscador Básico de Materiales Cerrar

Título/Descripción/Objetivos:

Área:

Dirigido:

Autor:

Tipo: (Lista desplegable con opciones: AraBoard, Bingo, Canción, Cuaderno, Cuento, Dominós, Ficha, JClic, Juego colectivo, Juego de la Oca, Juego individual, Libro, Material Audiovisual, PictodroidLite, Pizarra Digital Interactiva (P))

Nivel:

Idiomas:

SAAC:

ULTIMOS MATERIALES AÑADIDOS AL CATÁLOGO

A partir de este momento, podemos imaginar las distintas funcionalidades que les podemos dar a nuestros tableros: comunicación, rutinas, anticipación, ...

6. Transferencia de los archivos desde el PC al Tablet y viceversa.

Ya hemos comentado que AraBoard es una aplicación multiplataforma, lo que significa decir puede utilizarse en diferentes dispositivos con distintos sistemas operativos.

Si tenemos instalado AraBoard en nuestro PC y, además, disponemos de una tablet con sistema operativo Android, podremos transferir nuestros tableros personalizados, de una forma muy sencilla, desde el PC a la tablet y viceversa.

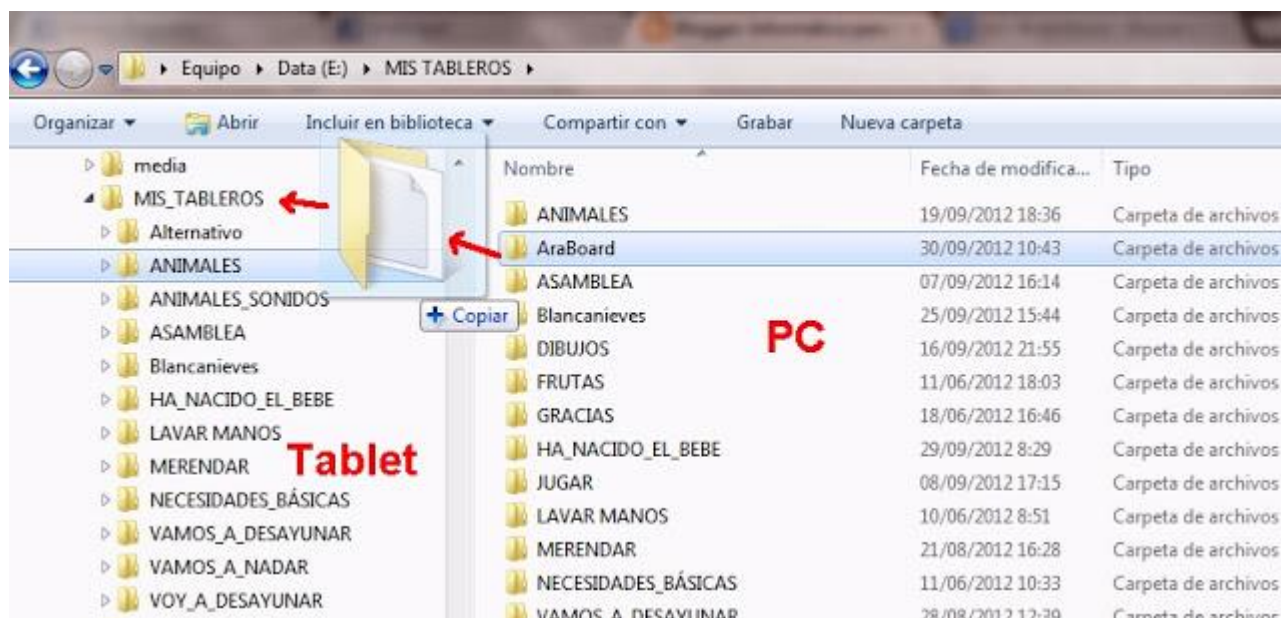
Para ello, conectamos nuestra tablet o smartphone, mediante el cable USB, a nuestro ordenador y abrimos el Explorador de Windows.

Cuando aparezca nuestra tablet o nuestro smartphone en el árbol de directorios, pulsamos sobre ella y se abrirá el directorio raíz. Con mucho cuidado, sin mover ni eliminar ningún archivo, nos desplazamos por el directorio raíz, buscando una carpeta denominada MIS_TABLEROS, que es el lugar en el que AraBoard guarda en el S.O. Android, por defecto, los tableros.



Ahora, sólo nos queda buscar en nuestro ordenador la carpeta con nuestros tableros y copiarla a esta carpeta MIS_TABLEROS en la tablet.

Es un proceso sencillo, pero insistimos en que hay que tener mucho cuidado con no tocar ningún archivo del directorio de la tablet o del smartphone.



El proceso es el mismo para transferir las carpetas del PC al dispositivo Android que desde el dispositivo Android al PC.

A partir de ahora, ya podemos utilizar nuestros tableros para PC y para Android en nuestro ordenador o en nuestro dispositivo con S.O. Android.

7. Créditos.

Desarrollada por:

- Marta García Azpiroz (Proyecto Fin de Carrera en el Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Universidad de Zaragoza)
- Javier Marco Rubio (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Universidad de Zaragoza)

Bajo la dirección y supervisión del Grupo GIGA-Affective Lab:

- Sandra Baldassarri (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Universidad de Zaragoza)
- Eva Cerezo (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Universidad de Zaragoza)

Colaboradores:

- José Manuel Marcos Rodrigo (Logopeda del CPEE Alborada - Zaragoza)
- David Romero Corral (Asesor del CATEDU - Alcorisa, Teruel)

Entidades:

- Grupo GIGA-Affective Lab (universidad de Zaragoza)
- ARASAAC (<http://arasaac.org>)
- Colegio Público de Educación Especial Alborada
- Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación (CATEDU)

Recursos:

AraBoard utiliza pictogramas de ARASAAC (<http://arasaac.org>), creados por Sergio Palao para el Gobierno de Aragón el cual los distribuye bajo licencia Creative Commons (BY-NC-SA)

AraBoard utiliza algunos de los controles gráficos de la librería minimalComps, desarrollada por Keith Peters (Copyright 2011 Keith Peters)