

MANUAL PICTOSELECTOR

Contenido

1. Introducción.....	3
2. Instalación.....	4
2.1 Instalación en Linux	7
3. Exportar pictogramas a nuestro procesador de textos o nuestra presentación de diapositivas.....	9
4. Crear una nueva hoja de pictogramas.....	12
4.1 Crear nueva hoja de pictogramas.....	13
4.2 Título de la hoja de pictogramas	13
4.3 Formato de página.....	14
4.3.5 Opciones de diseño	17
4.3.6 Descripción de los pictos	18
4.3.7 Borde los pictos	18
5. Mi primer tablero con Picto Selector	20
5.1 Búsqueda del pictograma en la ventana Lista de pictogramas	20
5.2 Modificación del nombre del pictograma	21
5.3 Cambiar el aspecto de nuestro pictograma	22
5.4 Añadiendo los pictogramas para crear nuestra hoja.....	24
5.5 Guardar nuestra hoja de pictogramas.....	25
5.6 Previsualizar, guardar como imagen/pdf e imprimir nuestra hoja de pictogramas.....	26
5.7 Exportar e importar hojas de pictogramas.....	27
6. Pictogramas de reloj.....	29
7. Insertar fotografías	34
8. Añadir cuadros de texto	38
9. Menú contextual de los pictogramas	39
9.1 Cambiar el color de Fondo de los pictogramas.	41
9.2 Copiar pictogramas a nuestro procesador de textos o a nuestra presentación de diapositivas	42



9.3 Colorear los pictogramas para dar el efecto de tachado.....	44
9.4 Activar/desactivar borde de los pictogramas.....	47
10. Pictograma de Sclera.....	49
11. Emoticonos.....	52
12. Pictograma de código QR.....	55
13. Pictograma de barra de texto.....	58
14. Creador de pictogramas.....	60
14.1 Cajas de texto.....	61
14.2 Figuras geométricas.....	62
14.3 Texto flotante.....	63
14.4 iconos.....	63
14.5 Imágenes gráficas.....	64
14.6 Cliparts.....	65
14.7 Líneas Bézier.....	65
14.8 Pictogramas de Picto Selector y resultado final.....	66
14.9 Insertar pictogramas personalizados en la Lista de Pictogramas.....	68
14.10 Gestionar los pictogramas personalizados.....	69
14.11 Guardar el pictograma personalizado como imagen gráfica.....	69
15. Crear una nueva página de pictogramas.....	70
16. Ajustes de usuario.....	75
17. Ejemplos de uso.....	78
18. Créditos.....	85



1. Introducción

Picto Selector es una aplicación para sistemas operativos **Windows** y diseñada para facilitar la **selección e impresión de tableros de comunicación con pictogramas, imágenes y fotografías.**



La aplicación incorpora **más de 30.000 pictogramas**, incluida toda la base de datos de pictogramas de [ARASAAC](#), con su correspondiente **traducción a distintos idiomas**: Español, Inglés, Holandés, Alemán, Francés y Danés . Algunos pictogramas están traducidos al Árabe, Sueco, Italiano, Portugués, Portugués de Brasil e Indonesio.

La **facilidad de uso** de la aplicación simplifica el proceso de **adaptación y elaboración de materiales** relacionados con la comunicación aumentativa: tableros de comunicación, rutinas, horarios, anticipaciones, mapas conceptuales, etc.



2. Instalación

Videotutorial: <https://youtu.be/iSp5V6DwNJ4>

Para descargar e instalar la aplicación **Picto Selector**, debemos abrir en nuestro navegador la [página web de Picto Selector](#).



Una vez dentro de ella, bajáis hacia abajo utilizando el scroll de la pantalla y pulsáis en el botón **+INFO** del apartado **1 DESCARGAR**.

¿QUÉ ES PICTO-SELECTOR?

Picto-Selector es una herramienta gratuita para crear agendas visuales. Es utilizada por muchos profesores y familias en todo el mundo. Igualmente hay informes que nos indican que se está utilizando para el cuidado de personas mayores. El programa, una vez descargado, contiene más de 28.000 pictogramas (imágenes) traducidos a Inglés, Holandés, Alemán, Francés, Danés y Español. Algunos pictogramas están traducidos al Árabe, Sueco, Italiano, Portugués, Portugués de Brasil e Indoneés. [+INFO](#)

¿POR QUÉ ES GRATUITO?

Picto Selector es gratuito, por lo que todo el mundo puede empezar a utilizar las agendas visuales. El proyecto está financiado por la publicidad en esta web y las donaciones. [+INFO](#)

1 DESCARGAR

Señale un archivo de instalación para Windows y para Mac OS (Procesadores Intel). [+INFO](#)

2 CREAR

Puede crear su primera Hoja de Pictogramas con el botón "Nueva Hoja" y empezar a añadir pictogramas con el botón "Añadir Pictogramas". [+INFO](#)

3 RETOQUES FINALES

Existen muchas opciones para mejorar sus hojas de pictogramas. Cambiar colores, añadir bordes, etc. [+INFO](#)

4 AÑADA SUS PROPIOS PICTOGRAMAS

Usted puede utilizar imágenes almacenadas en su ordenador como pictogramas o utilizar el creador de pictogramas para crear el suyo propio. [+INFO](#)

5 IMPRIMIR

Puede imprimir su hoja de pictogramas cuando esté finalizada. Igualmente, puede generar un PDF o una imagen. [+INFO](#)

6 COMPARTIR

Comparte su trabajo online subiéndolo a la nube o enviándolo por email a sus compañeros de trabajo o familiares. [+INFO](#)

El navegador detecta el sistema operativo de nuestro ordenador y nos ofrece la instalación en **Windows** o **Mac**.

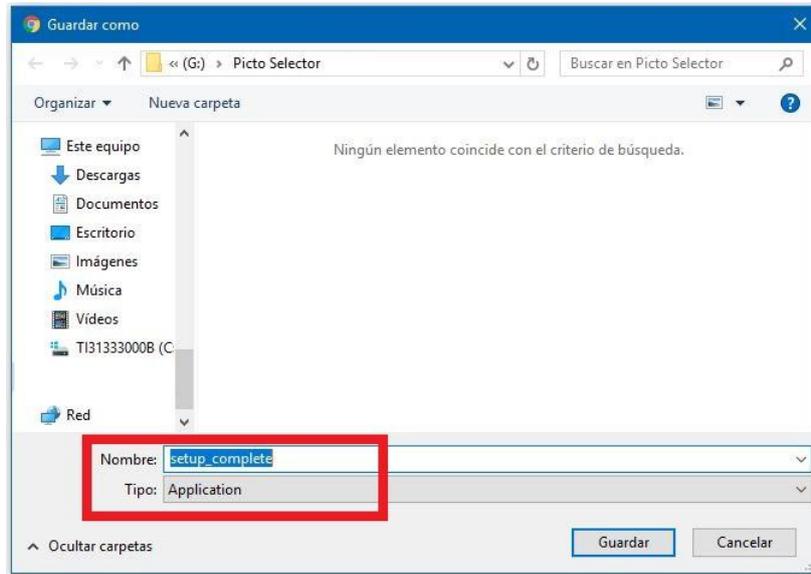
DESCARGAR

La descarga de Picto-Selector es gratuita. La instalación es muy sencilla.

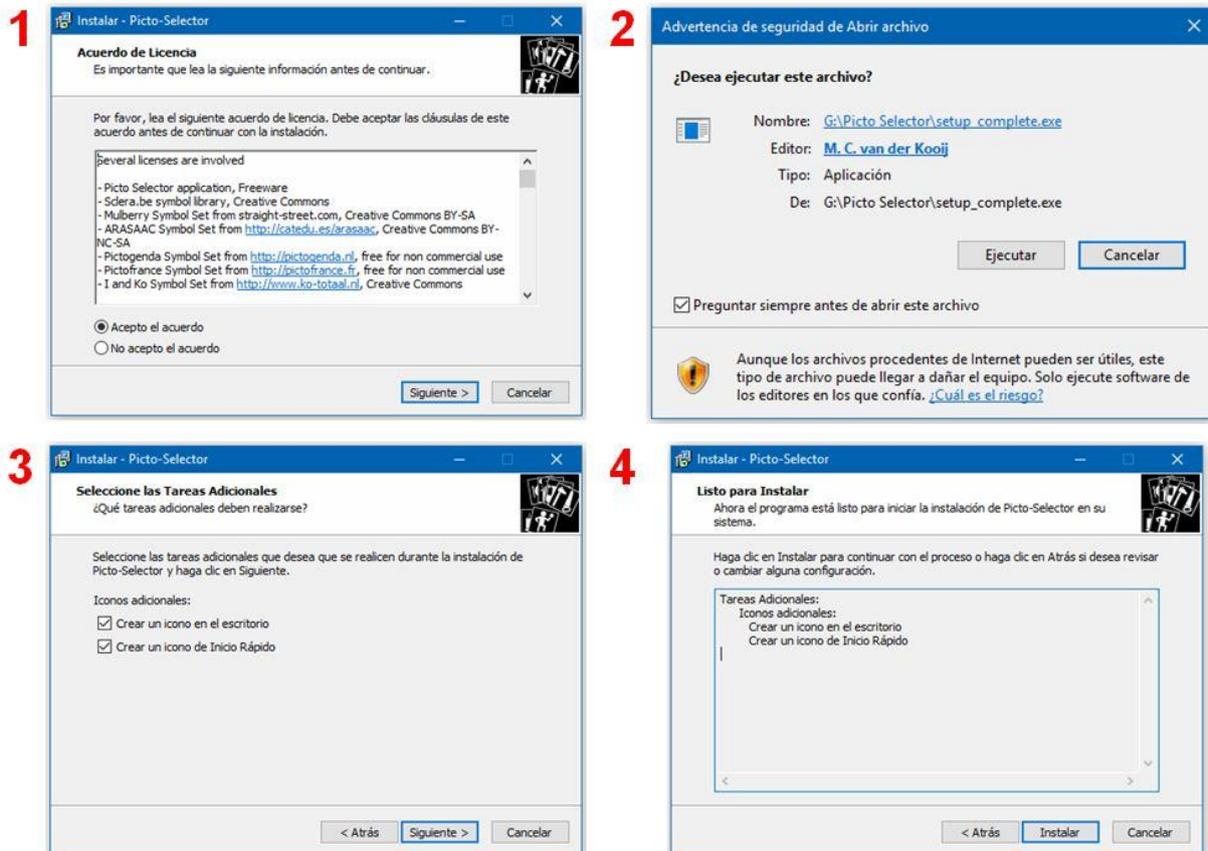
<div style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Windows</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">DESCARGA PICTO-SELECTOR PARA WINDOWS</div> </div> <p style="font-size: 0.8em; margin-top: 5px;">Arrancar el archivo descargado y seguir las instrucciones del instalador</p> </div>	
<p>Mac OS (Procesador Intel)</p>	
<p>Pictogramas de ARASAAC en Blanco y Negro (opcional)</p>	
<p>Lengua de Signos Española (opcional)</p>	



Pulsamos en botón de **DESCARGA PICTO-SELECTOR** y nos aparecerá la ventana de descarga del archivo de instalación **setup_complete**. Sólo tenemos que guardar el archivo en cualquier carpeta de nuestro ordenador.



Durante el proceso de instalación, sólo tenemos que seguir los pasos que aparecen en pantalla hasta llegar al último recuadro y utilizar el botón **Instalar**.



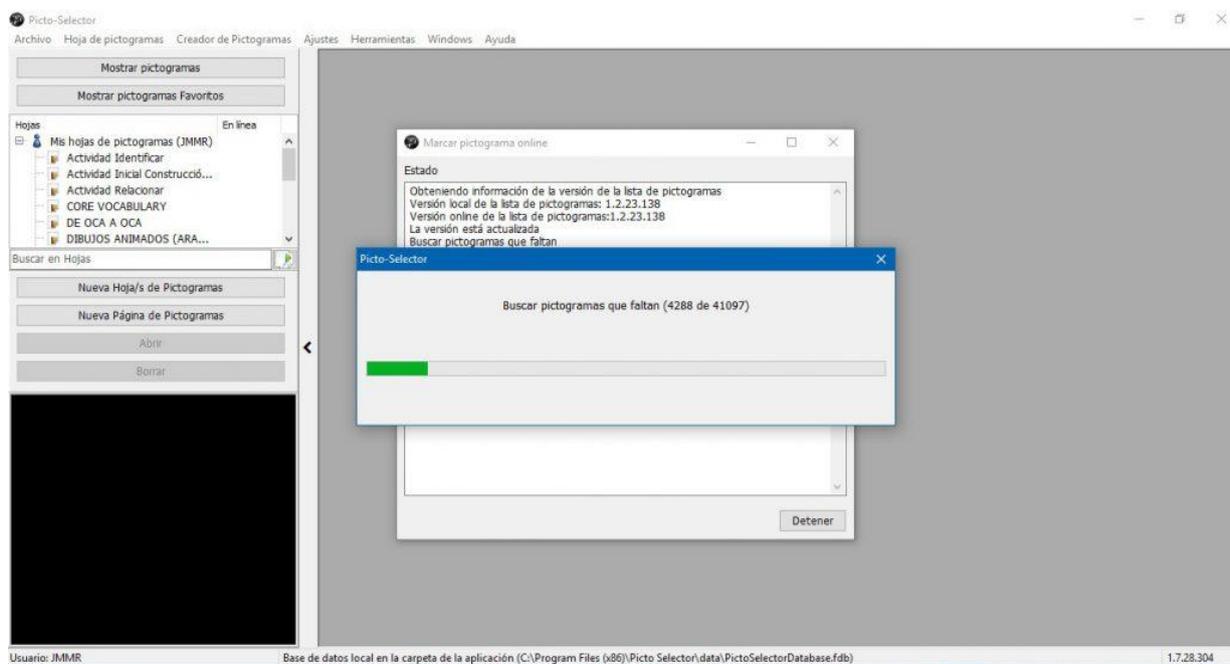
Una vez finalizado el proceso de instalación, aparece en pantalla una ventana desde la que ya podemos **iniciar la aplicación** por primera vez. También os aparecerá el **icono de Picto Selector** en vuestro escritorio.





Como Picto Selector puede funcionar en red y ser utilizado por varios usuarios, cuando iniciéis por primera vez os pedirá un nombre de usuario. De esta forma, puede ser utilizado por distintas personas cuando el ordenador está compartido y guardar los trabajos de cada una por separado. Si vais a utilizar el ordenador de uso personal, os recomendamos que utilizéis la cuenta de **Administrador**, que aparece por defecto.

Una de las grandes implementaciones de Picto Selector es que, cada vez que arranquemos la aplicación, se conecta con la base de datos principal y os advierte de las nuevas actualizaciones de la aplicación y de los nuevos pictogramas añadidos, para que procedáis a realizar las actualizaciones de ambos en vuestro ordenador.



De esta forma, Picto Selector estará siempre actualizado a la última versión y contendrá todos los pictogramas actualizados hasta la fecha actual.

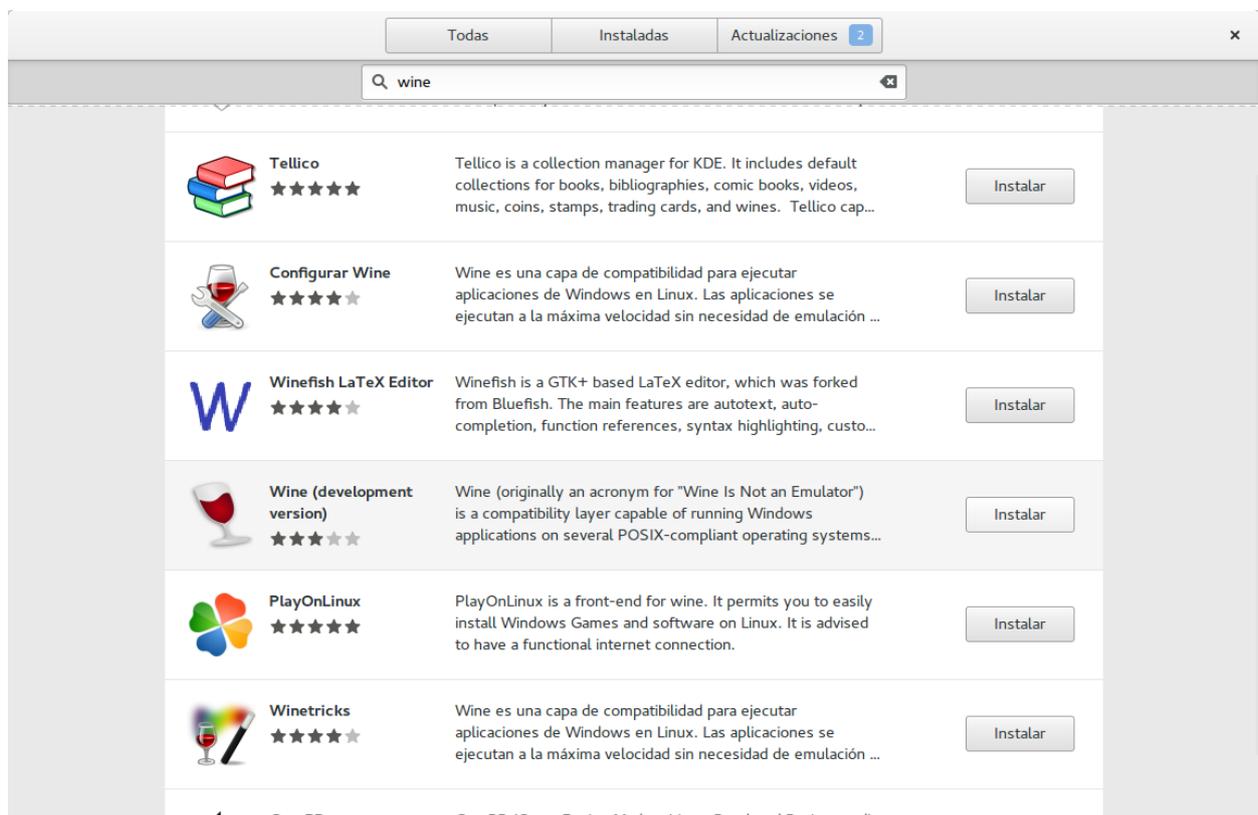


2.1 Instalación en Linux

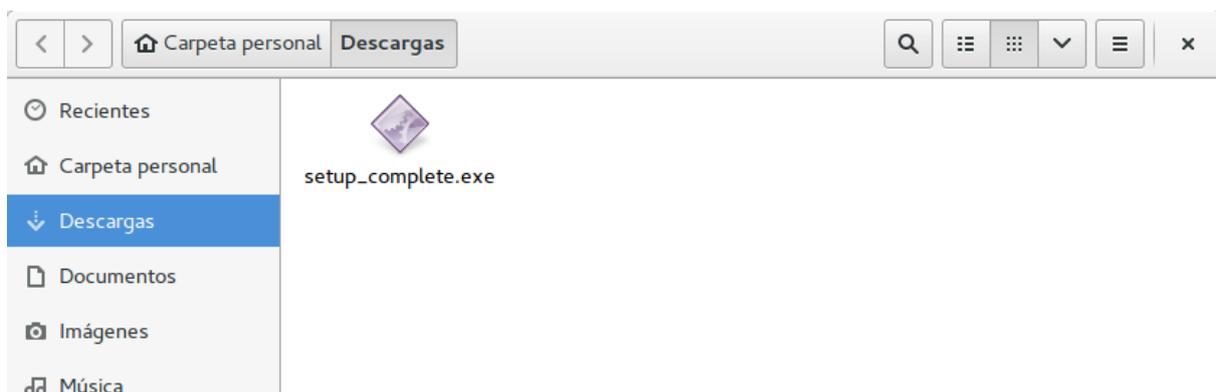
Desde la [página web de Picto Selector](#) podemos ver que no existe un instalador, propiamente, para Linux, pero éste se instala y funciona perfectamente en Linux a través de **Wine** (un programa que permite instalar y ejecutar programas de Windows en Linux) o similares (**PlayOnLinux**).

Así, pues como requisito previo para hacer funcionar PictoSelector en Linux es instalar Wine o PlayOnLinux.

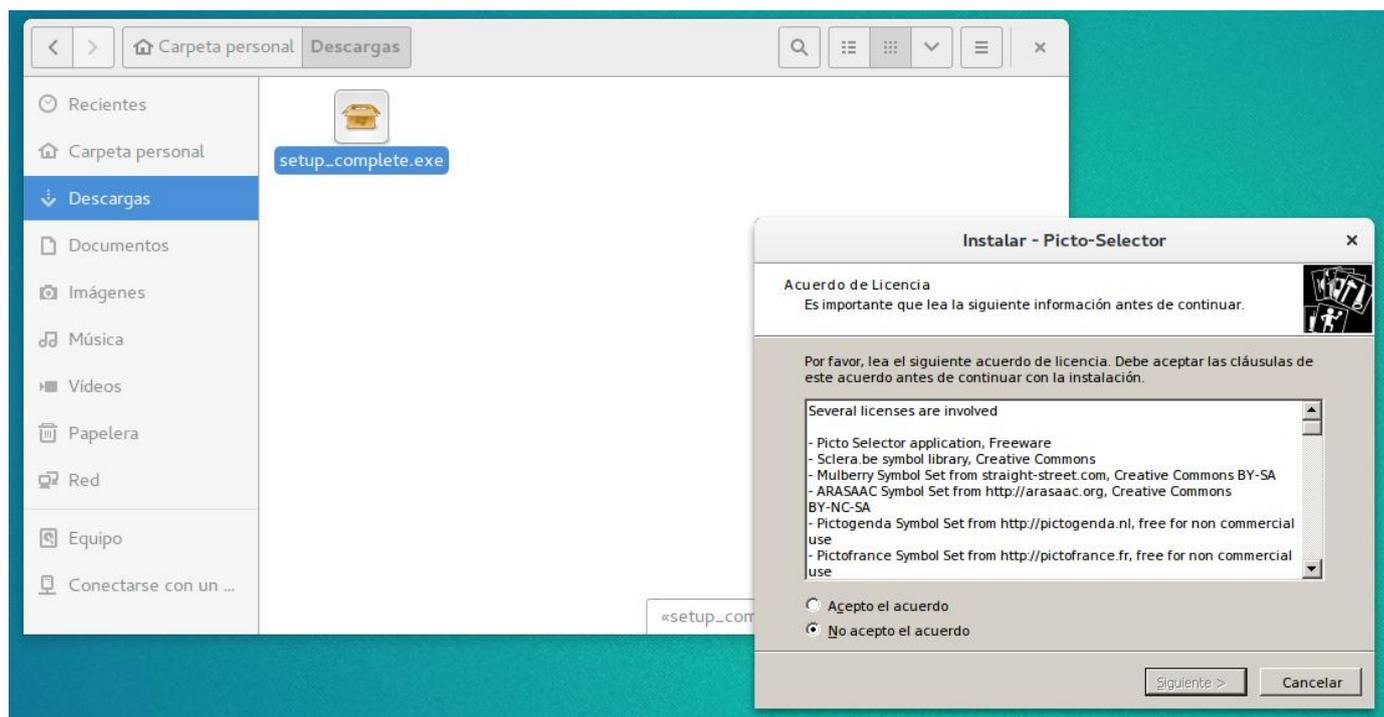
La **instalación** de Wine (development version) se puede hacer desde el **centro de software**, buscando Wine en la caja de búsqueda y haciendo clic en el botón de **instalar**. Otra opción es instalar PlayOnLinux, que es un programa que permite instalar software de Windows en Linux de forma gráfica y que para funcionar utiliza también Wine.



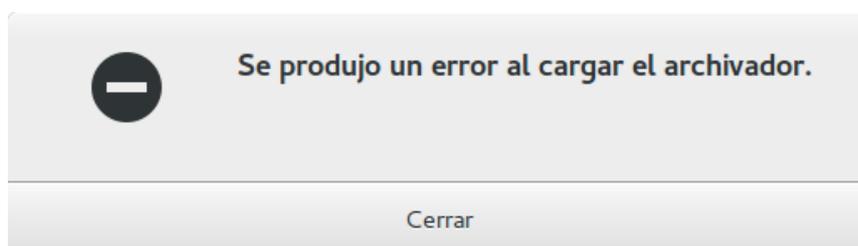
En la [página de descargas de PictoSelector](#) utilizaremos la opción de descargar el programa para **Windows**. Por defecto se nos guardará en la carpeta de Descargas.



Una vez descargado, hacemos clic en el fichero descargado y PictoSelector y empieza el proceso de **instalación** tal y como se ha explicado anteriormente para la instalación en Windows.



Si nos apareciera el siguiente **error** al hacer clic en el fichero de instalación de PictoSelector, significa que Wine **no está instalado** en el sistema.



3. Exportar pictogramas a nuestro procesador de textos o nuestra presentación de diapositivas

Videotutorial: <https://youtu.be/B4RFFn4rRQA>

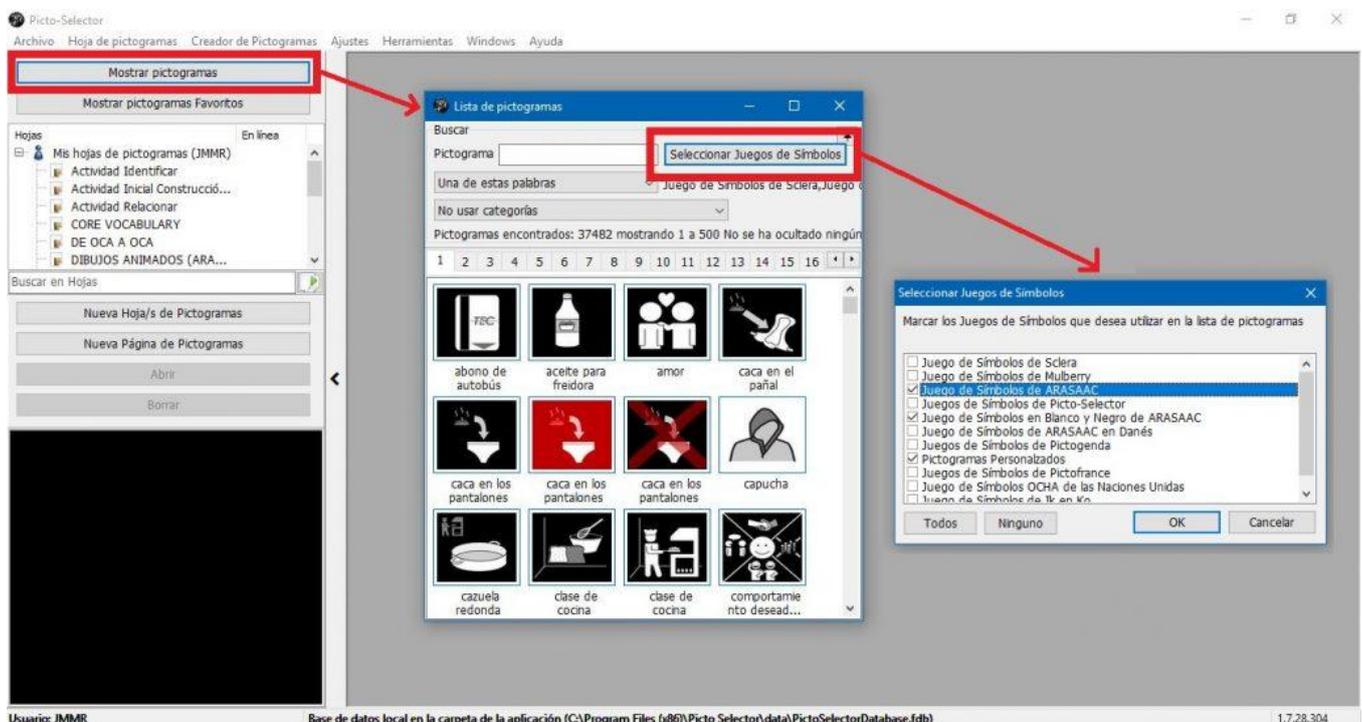
Una vez abierta la aplicación de **Picto Selector** y antes de utilizarla para su finalidad principal, vamos a ver un **truco** que nos va a ayudar enormemente a la hora de **crear y elaborar materiales** con el software que utilizemos como **procesador de textos** o como creador de **presentaciones de diapositivas**.

Para ello, pulsamos en la ventana que se encuentra en la parte superior izquierda **Mostrar pictogramas** y aparecerá una venta emergente denominada **Lista de pictogramas**. como podemos comprobar, **Picto Selector** utiliza distintas **bases de datos de pictogramas de libre distribución**, incluida la **base de datos completa de los pictogramas de ARASAAC**.

Para **activar o desactivar** una **base de datos de pictogramas**, pulsamos en **Seleccionar Juego de símbolos**. En nuestro caso, sólo vamos a dejar activadas de todas las bases de datos las siguientes:

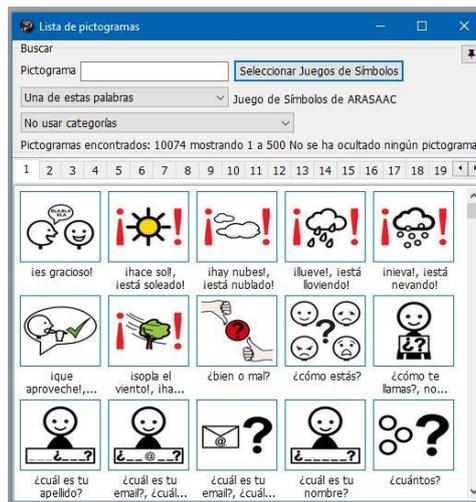
- **Juego de Símbolos de ARASAAC,**
- **Juegos de Símbolos en blanco y negro de ARASAAC y**
- **Pictogramas personalizados.**

Estas dos últimas bases de datos de pictogramas todavía no aparecen en vuestro listado, pero os explicaremos más adelante cómo instalarlas. De momento, os dejamos una composición de captura con todos los pasos que debemos seguir.

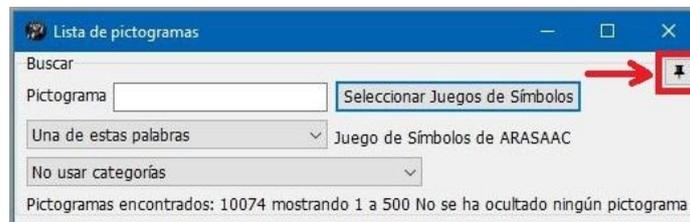


Una vez establecidas las bases de datos de pictogramas que vamos a utilizar, pulsamos **Ok** y ya tenemos nuestra nueva en la **Lista de pictogramas** en la ventana con la base de datos que hemos seleccionado.



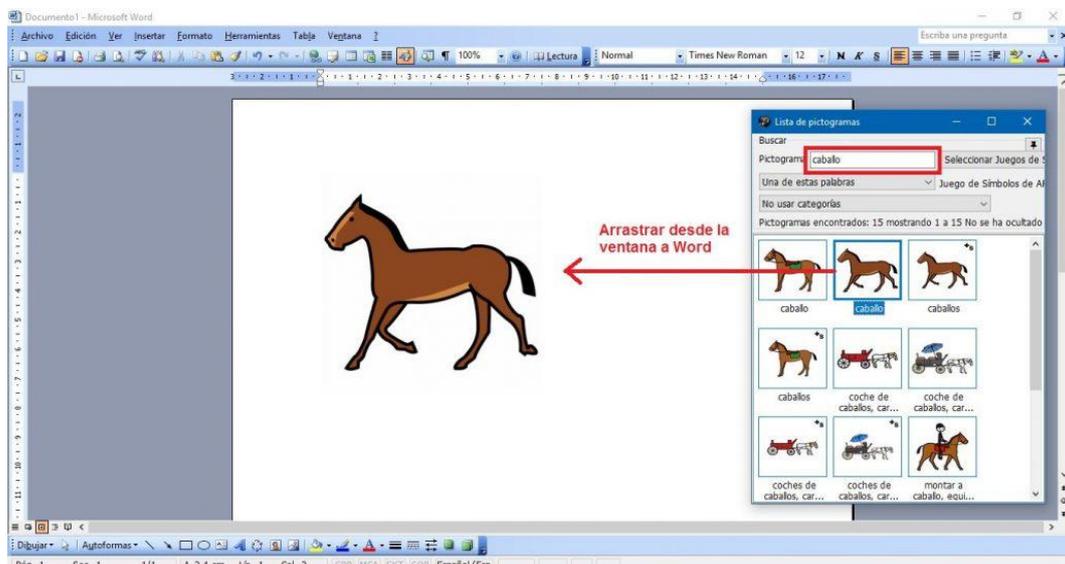


Y ahora os explicamos uno de esos trucos que os van a resultar de mucha utilidad. Para ello debemos activar el icono **Chincheta** que aparece en la parte superior izquierda de esta ventana, tal como os mostramos en la captura siguiente:



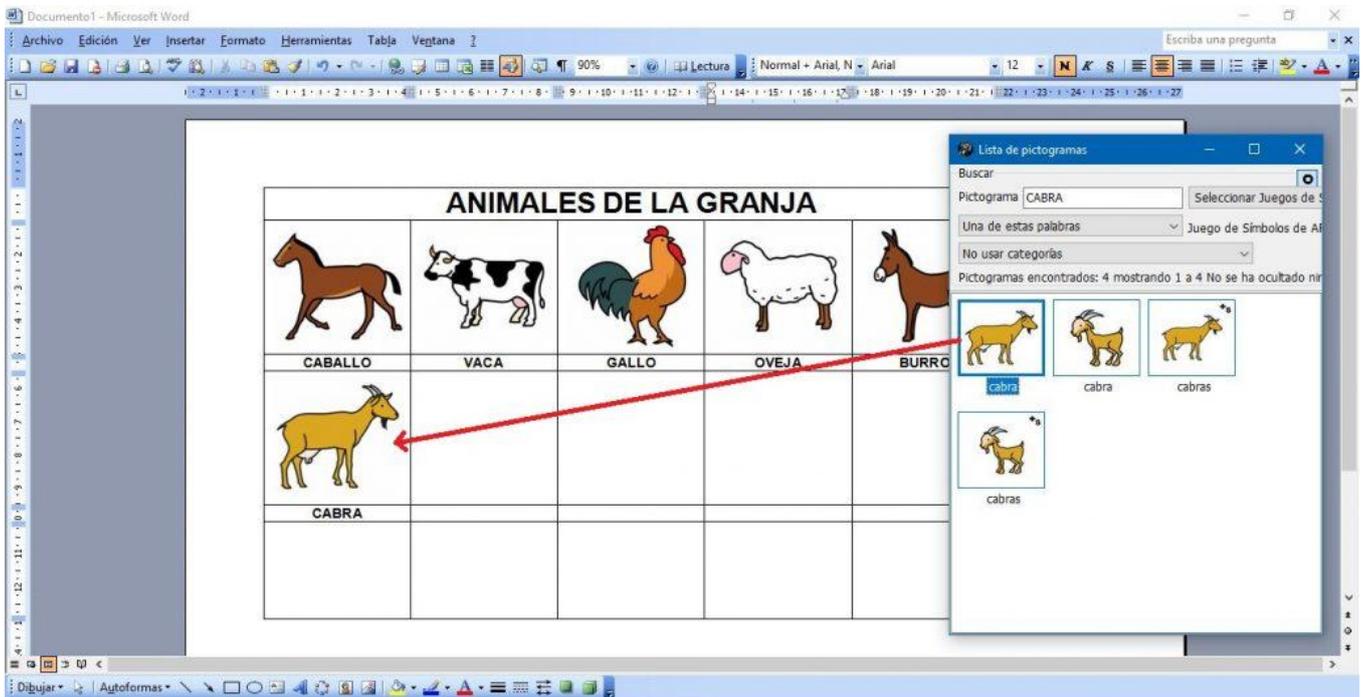
Al realizar esta acción de activar el icono **Chincheta**, quedará nuestra **ventana emergente en primer plano** por encima de cualquier otra aplicación que abramos. Esta **ventana es redimensionable** desde los laterales y la parte inferior. A continuación, abrimos **Microsoft Word** u **OpenOffice Write**, dependiendo del que tengáis instalado en vuestro ordenador. Como podemos comprobar, la ventana queda situada encima de nuestro documento de texto.

En el **cuadro de búsqueda** escribís la palabra **Caballo** y os aparecerá todo el listado de pictogramas que tienen esta cadena de caracteres. Probad a **arrastrar el pictogramas a vuestro documento** de texto y sucederá lo siguiente:



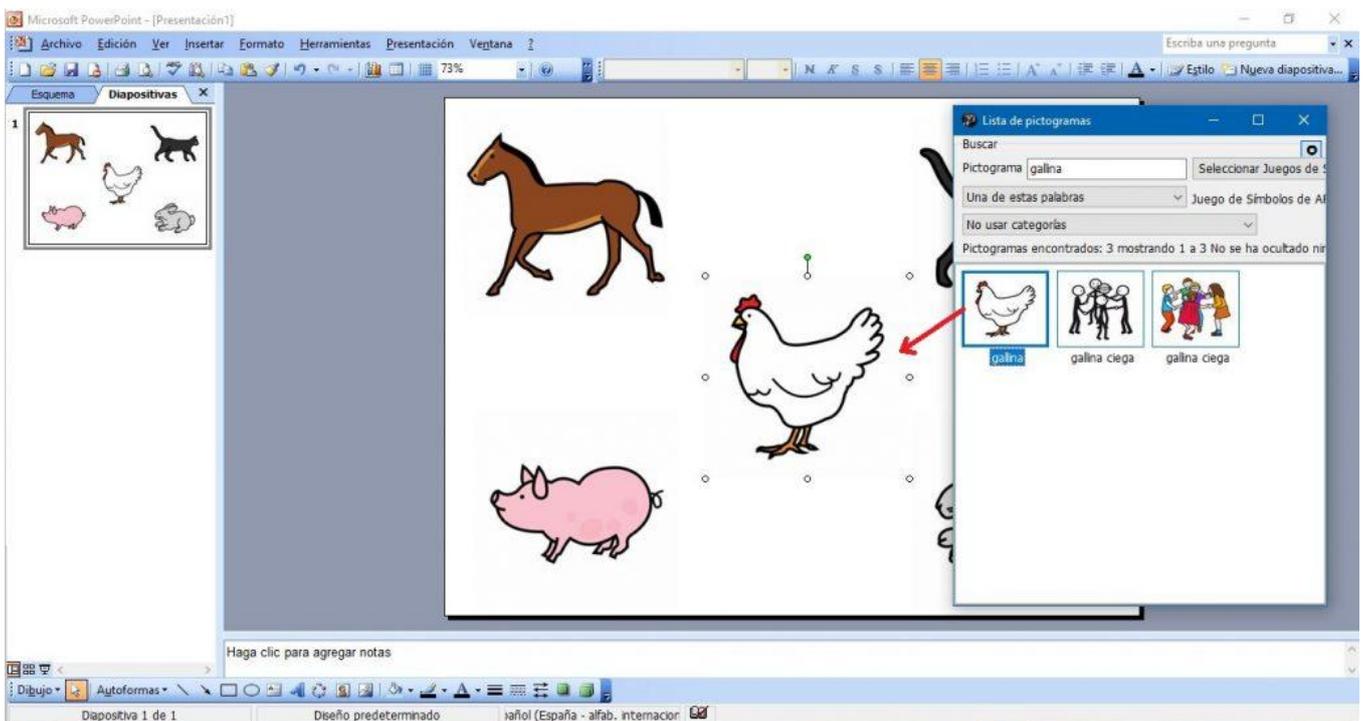
Ya tenemos nuestro **pictograma** insertado en el documento de texto.

En el ejemplo siguiente, os mostramos una forma rápida de crear tableros en vuestro procesador de textos utilizando la ventana **Lista de Pictogramas**.



Por supuesto, podemos **modificar el formato de la imagen del caballo**, adaptándolo a vuestras necesidades.

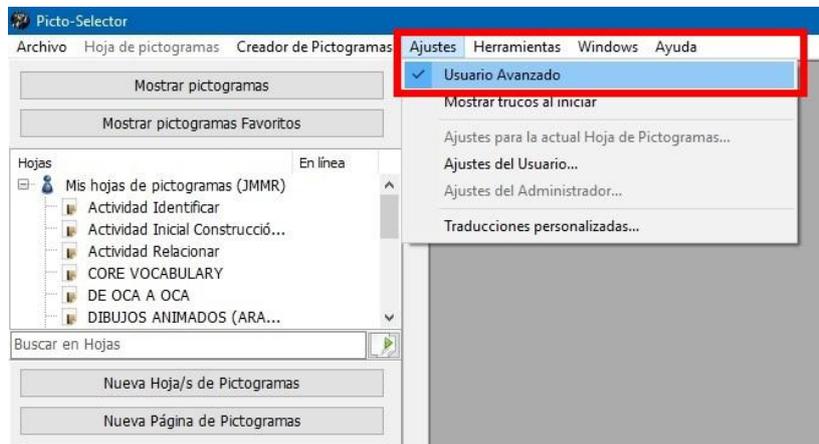
Esta misma acción la podemos realizar en nuestro **creador de diapositivas**, lo que nos a facilitar la **inserción rápida de los pictogramas** que vamos a utilizar en las diferentes diapositivas.



4. Crear una nueva hoja de pictogramas

Videotutorial: <https://youtu.be/FAkvJmERts>

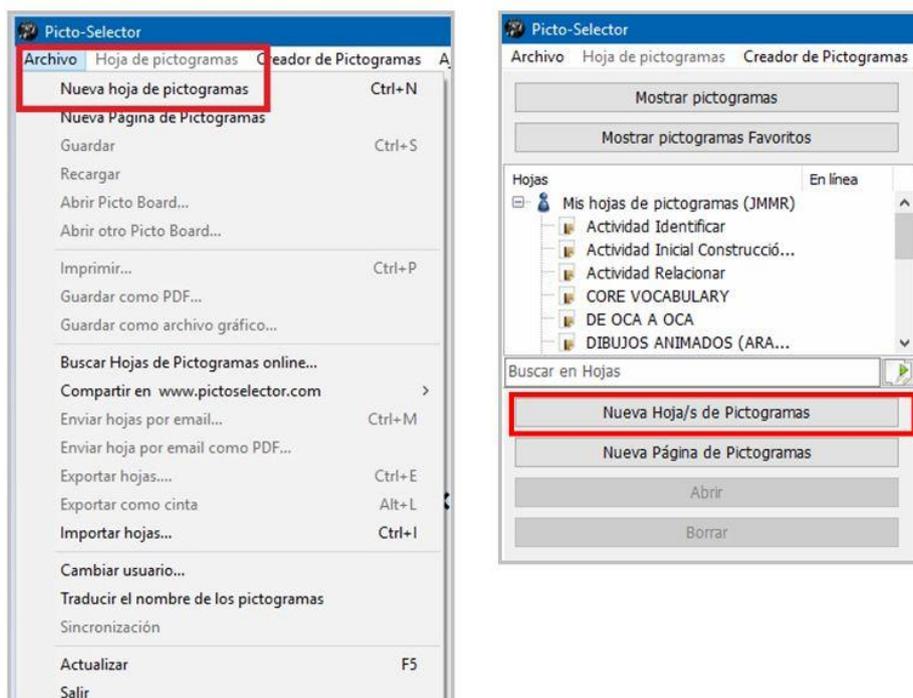
Antes de comenzar a trabajar con **Picto Selector**, debemos **activar** la opción de **Usuario avanzado** que encontraremos en el menú **Ajustes**. Esta activación nos dará acceso a muchas de las funcionalidades que vamos a explicar en los capítulos siguientes.



Una vez activada, ya podemos **crear nuestra primera Hoja de pictogramas**.

A lo largo de estos capítulos comprobaremos que el autor facilita todo el proceso de creación y adaptación de materiales, facilitando el acceso a la misma opción desde distintos menús de la aplicación. Cuando aprendáis a utilizar la aplicación, vosotros decidiréis vuestra forma de acceder a todas estas opciones.

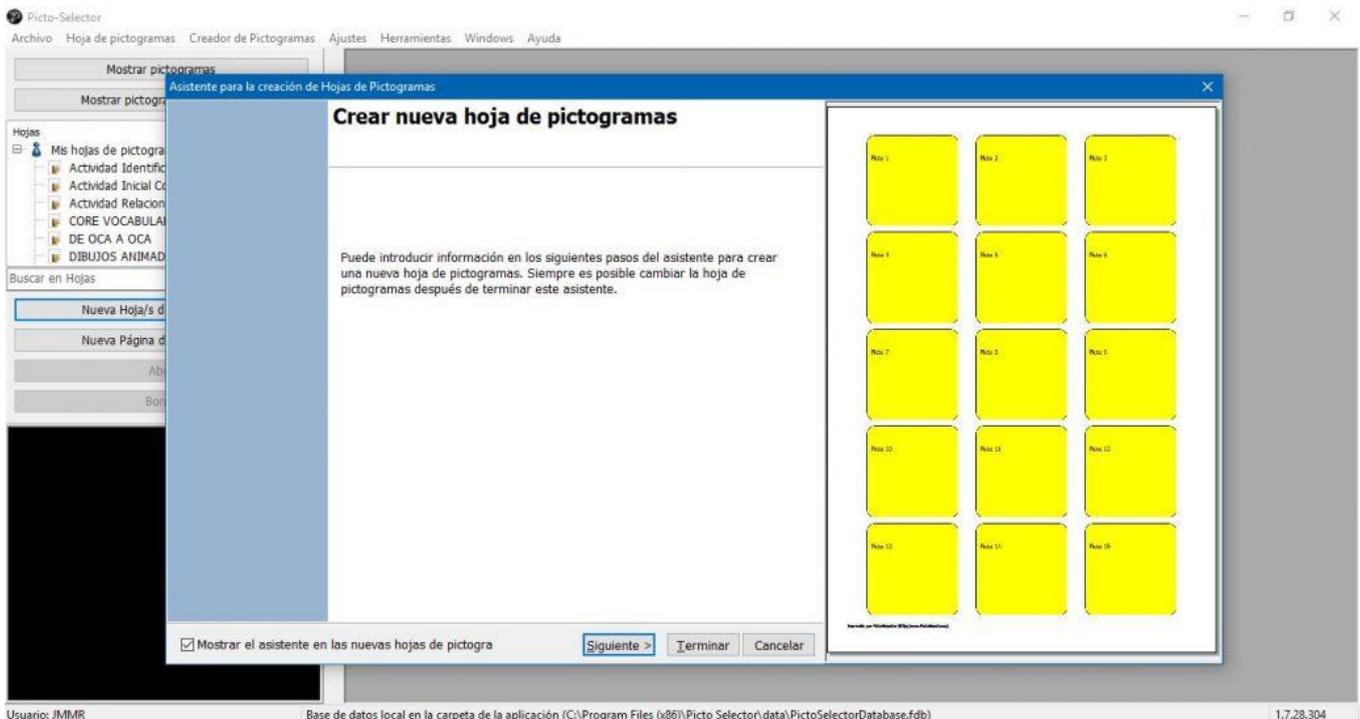
Vamos a **crear una Nueva hoja de pictogramas** y, tal como os hemos comentado, podéis activar esta opción desde dos lugares distintos de la aplicación. Os lo mostramos en la siguiente captura.



Os explicamos todos los pasos a seguir.

4.1 Crear nueva hoja de pictogramas

Nada más seleccionar esta opción, aparece un **Asistente para la creación de hojas de pictogramas** que nos va a facilitar nuestro trabajo en las primera ocasiones que arranquemos la aplicación.



Este asistente se puede **finalizar inmediatamente** si pulsamos en el botón **Terminar**, aunque seguirá apareciendo de nuevo en todas las ocasiones que procedáis a la creación de una nueva hoja de pictogramas.

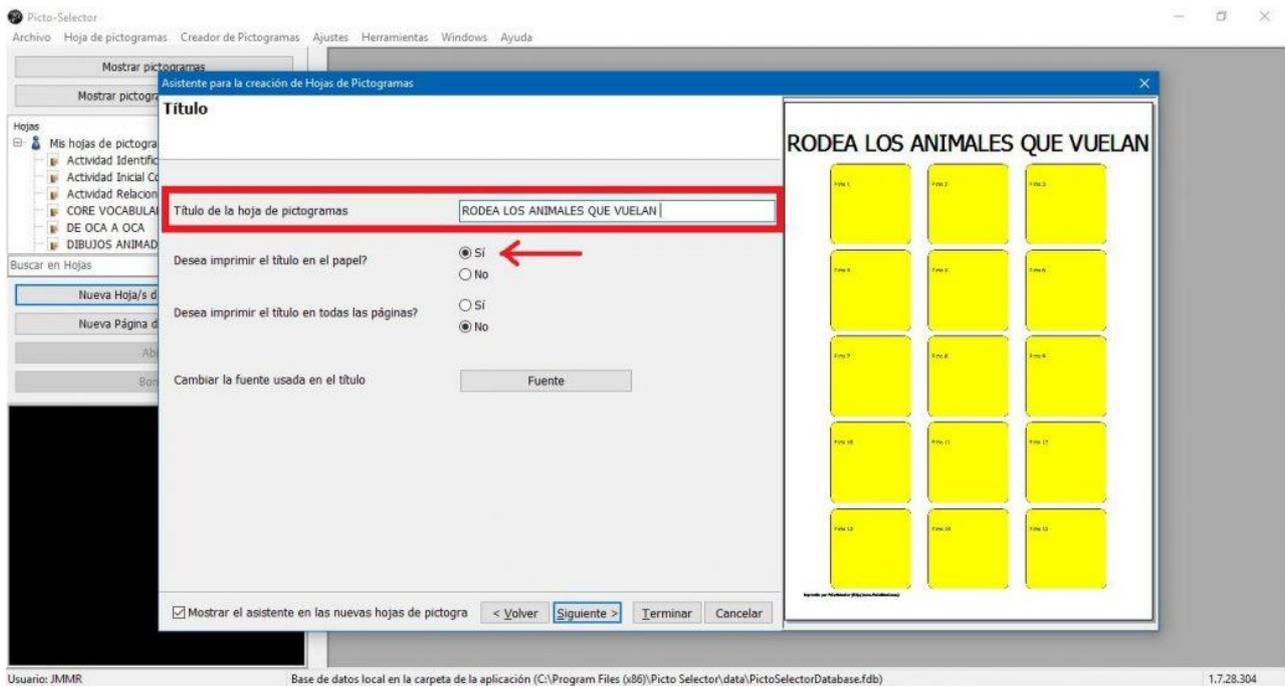
Si ya manejaís la aplicación y no necesitáis el asistente, podemos **desactivarlo permanentemente** quitando el stick de la opción **Mostrar el asistente en las nuevas hojas de pictogramas**, situada en la parte inferior izquierda de la ventana emergente. De momento, os recomendamos que lo utilizéis para familiarizaros con la aplicación.

4.2 Título de la hoja de pictogramas

Vamos a comenzar nuestro asistente, pulsando en el botón **Siguiente** y vemos que la primera pantalla que aparece es la de **Título**. Aquí vamos a introducir el **Título de la hoja de pictogramas**. Si queréis que aparezca el título de vuestra hoja, debéis seleccionar **Sí** en la opción **Desea imprimir el título en el papel** y, en el caso de que vayáis a crear varias hojas, tenéis la opción de **Imprimir el título en todas las páginas**. Por último, podéis seleccionar la **Fuente** del texto entre todas las que tengáis instaladas en vuestro ordenador.

En nuestro ejemplo, vamos a crear una sola hoja, imprimiremos el título y utilizaremos la fuente Arial. En la ventana de la derecha, podemos ver en la **Previsualización** el aspecto que va tomando nuestra hoja de pictogramas.



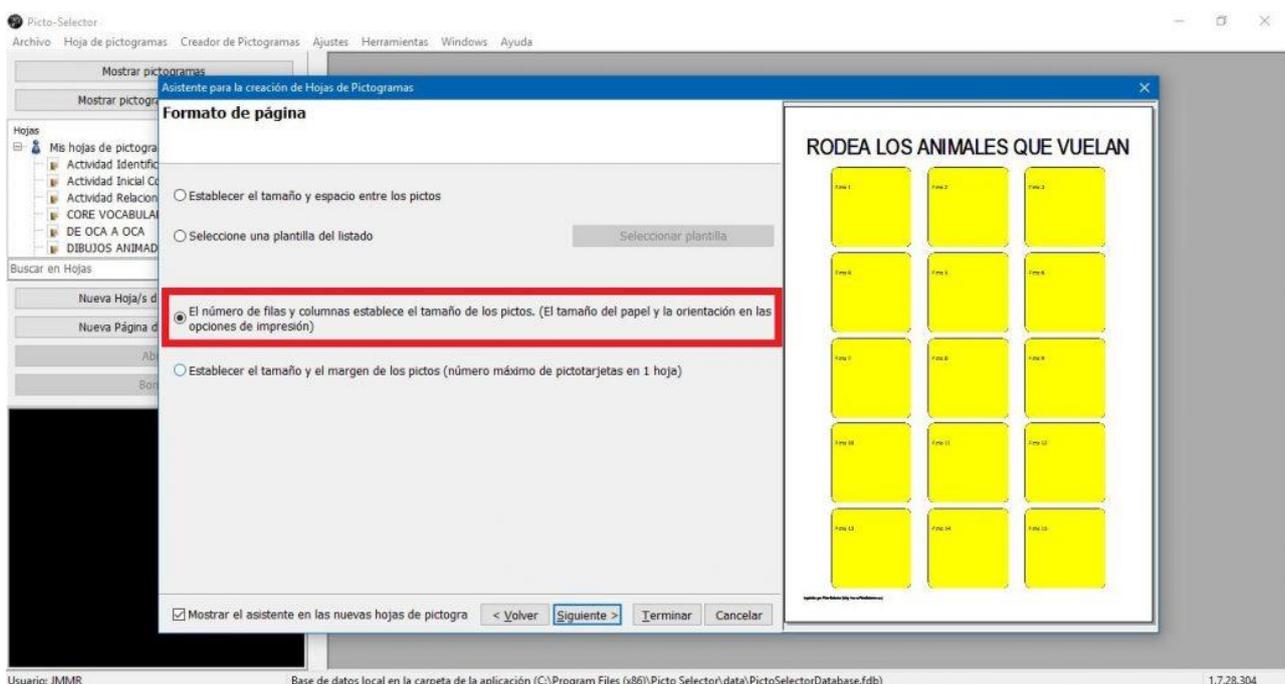


4.3 Formato de página

En la siguiente pantalla de nuestro asistente, vamos a configurar el **Formato de página** de nuestra hoja de pictogramas. Tenemos cuatro opciones de configuración, aunque os recomendamos que, inicialmente, utilicéis la opción que viene establecida por defecto y que os explicamos en primer lugar.

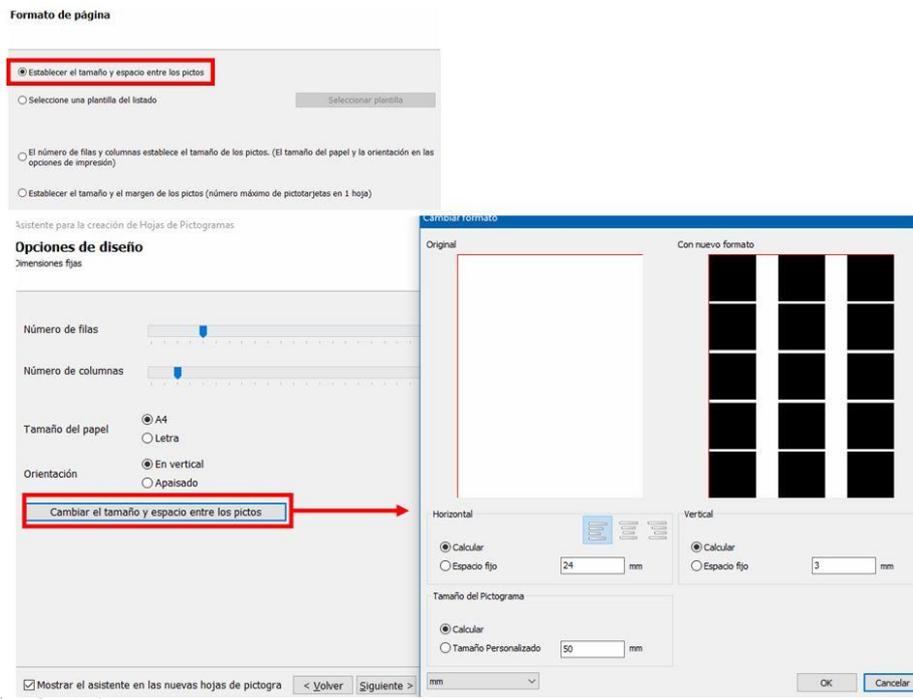
4.3.1 El número de filas y columnas establece el tamaño de los pictos (OPCIÓN RECOMENDADA INICIALMENTE)

En esta ocasión os recomendamos que utilicéis la opción que viene por defecto, **El número de filas y columnas establece el tamaño de los pictos**, aunque os vamos a explicar cómo configurar las otras opciones.



4.3.2 Establecer el tamaño y espacio entre los pictos

Si seleccionáis la primera opción, podemos **Establecer el tamaño y espacio entre los pictos** y adaptarlo a vuestras necesidades. Una vez seleccionada esta opción, al pulsar en el botón **Siguiente**, aparece la pantalla de **Opciones de diseño** y en la parte inferior seleccionamos **Cambiar el tamaño y espacio entre los pictos**. Aquí os dejamos un pequeño montaje de las dos páginas con las distintas opciones.

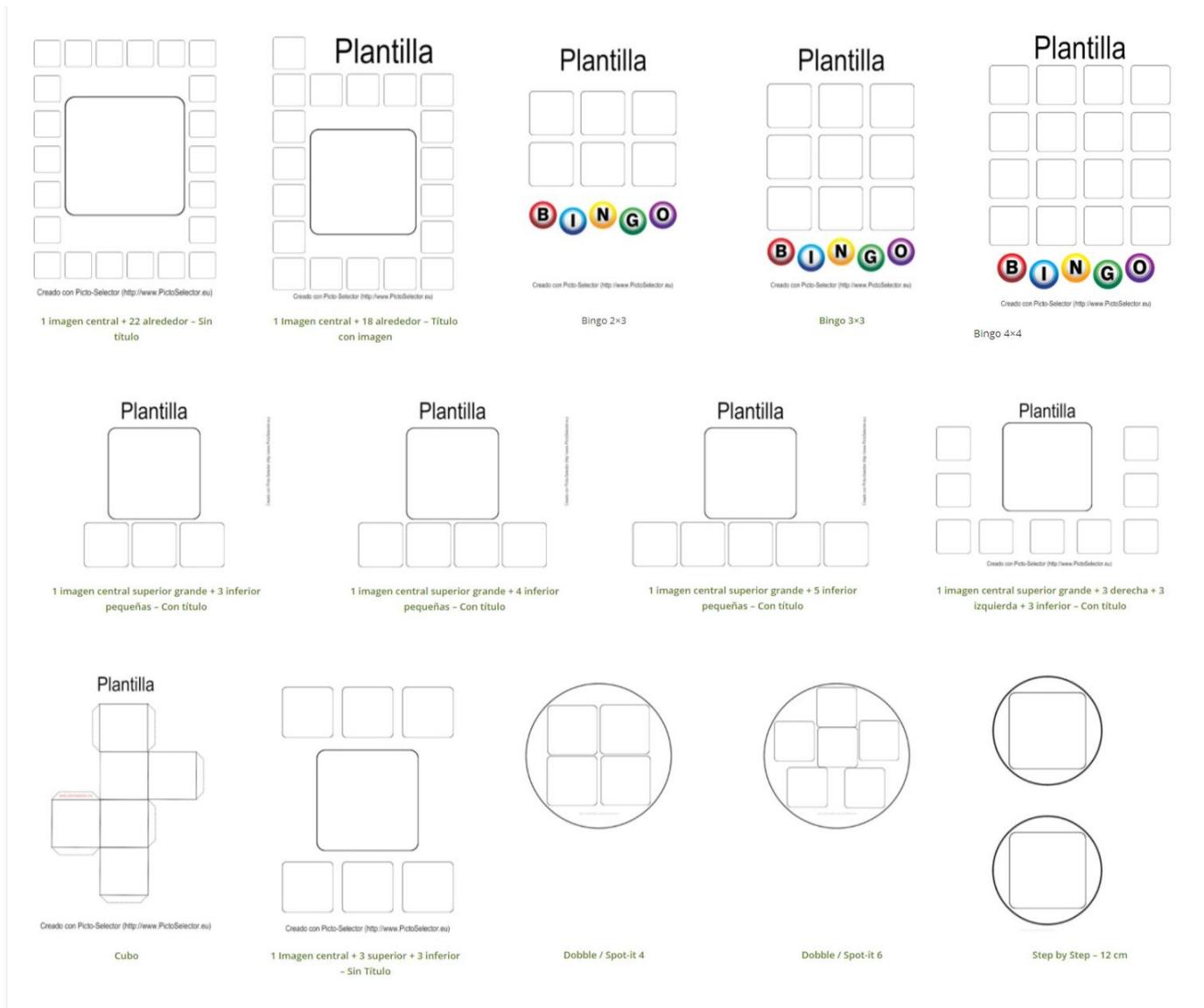


4.3.3 Seleccionar una plantilla del listado

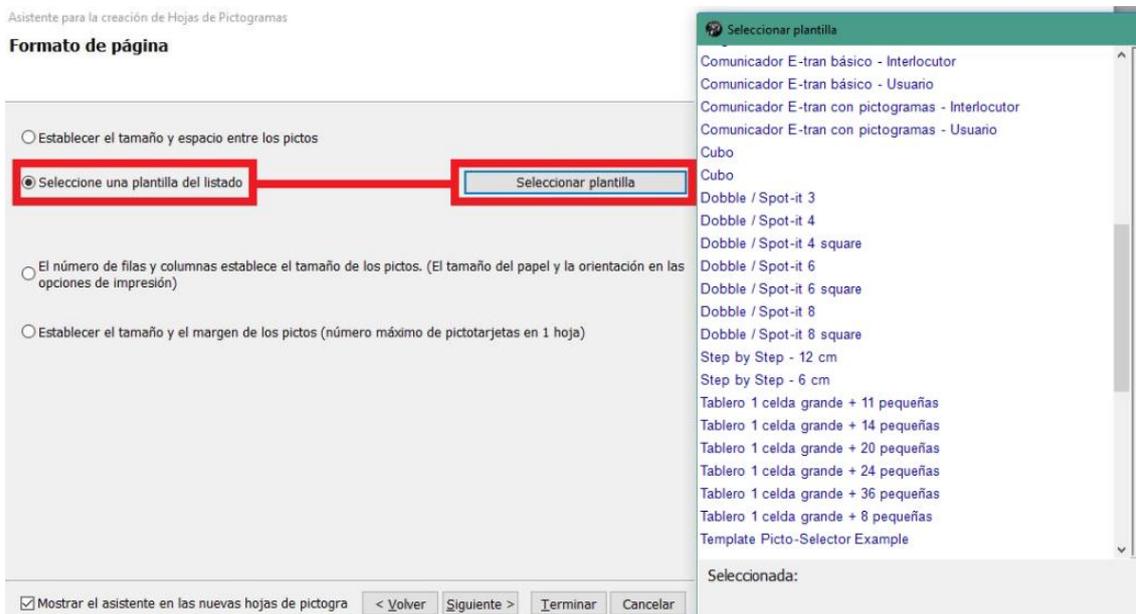
Si seleccionamos la segunda opción, **Seleccionar una plantilla del listado**, podemos acceder a distintos tipos de plantillas para comunicadores físicos como GoTalk, Supertalker, Voicepal, Step by Step, BigPoint, etc. También vamos a encontrar plantillas para elaborar materiales como tableros de comunicación, cubos, bingos, repertorios de vocabulario, estructuración morfosintáctica, etc.

A continuación os mostramos una selección de las plantillas más representativas:



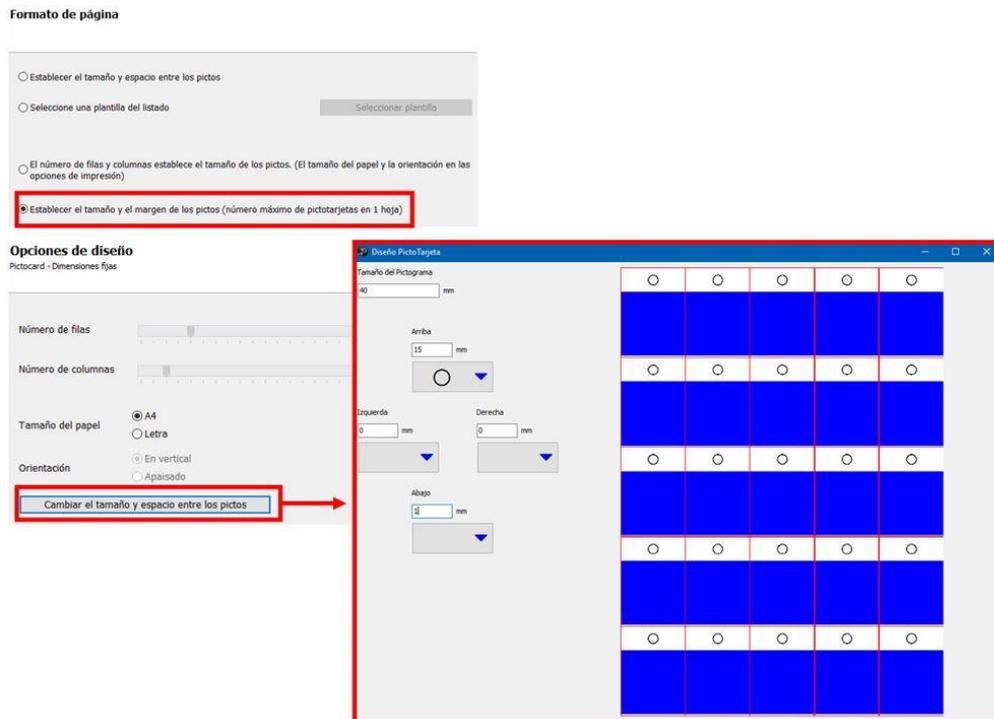


En listado escogemos la plantilla deseada



4.3.4 Establecer el tamaño y el margen de los pictos (número máximo de pictotarjetas en 1 hoja)

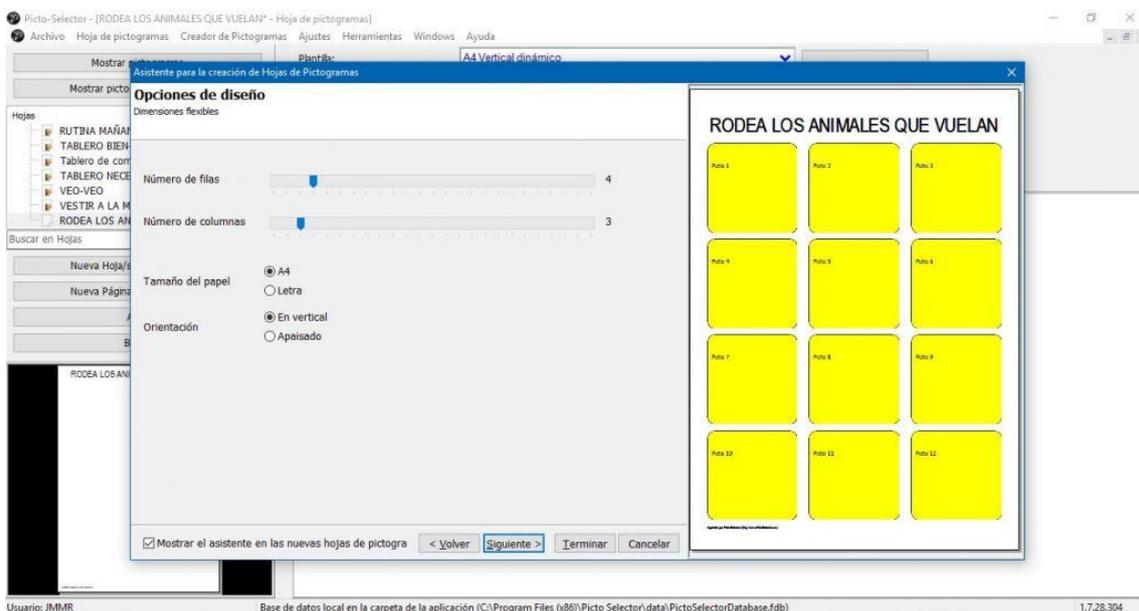
Si seleccionamos la cuarta opción, **Establecer el tamaño y el margen de los pictos (número máximo de pictotarjetas en 1 hoja)**, podemos ajustar todas las opciones de vuestra hoja de pictogramas, incluido el tamaño de los mismos.



4.3.5 Opciones de diseño

En nuestro caso, vamos a utilizar la primera opción **El número de filas y columnas establece el tamaño de los pictos**.

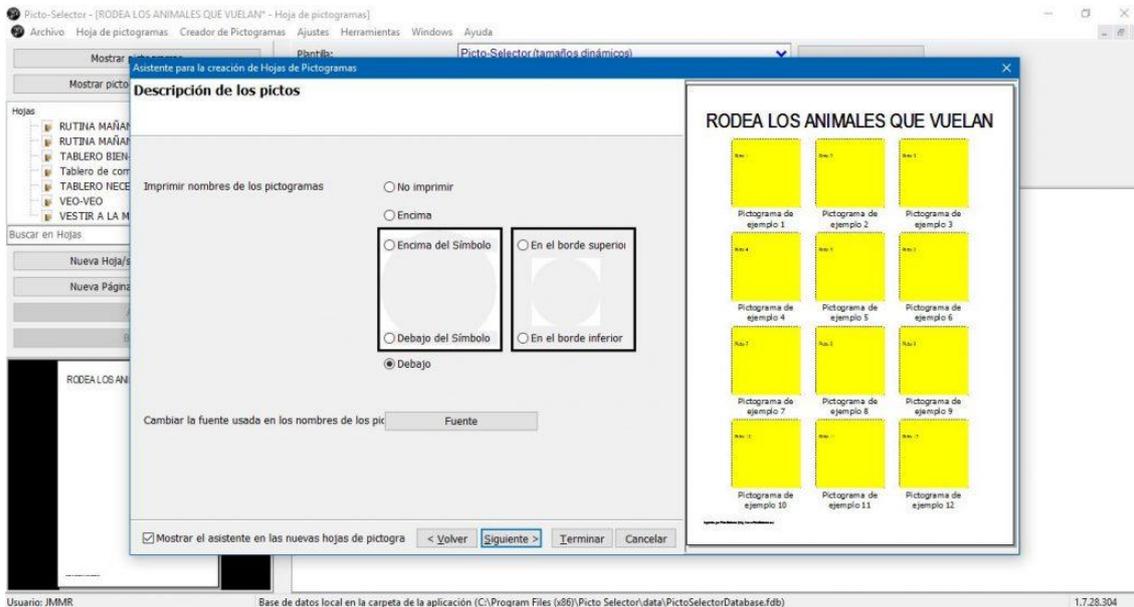
Al pulsar en el botón **Siguiente**, accedemos a las **Opciones de diseño**. En esta pantalla, vamos a definir el **Número de filas** y el **Número de columnas**, el **Tamaño del papel** y la **Orientación**.



En nuestro ejemplo, hemos cambiado el número de filas a cuatro en vez de cinco.

4.3.6 Descripción de los pictos

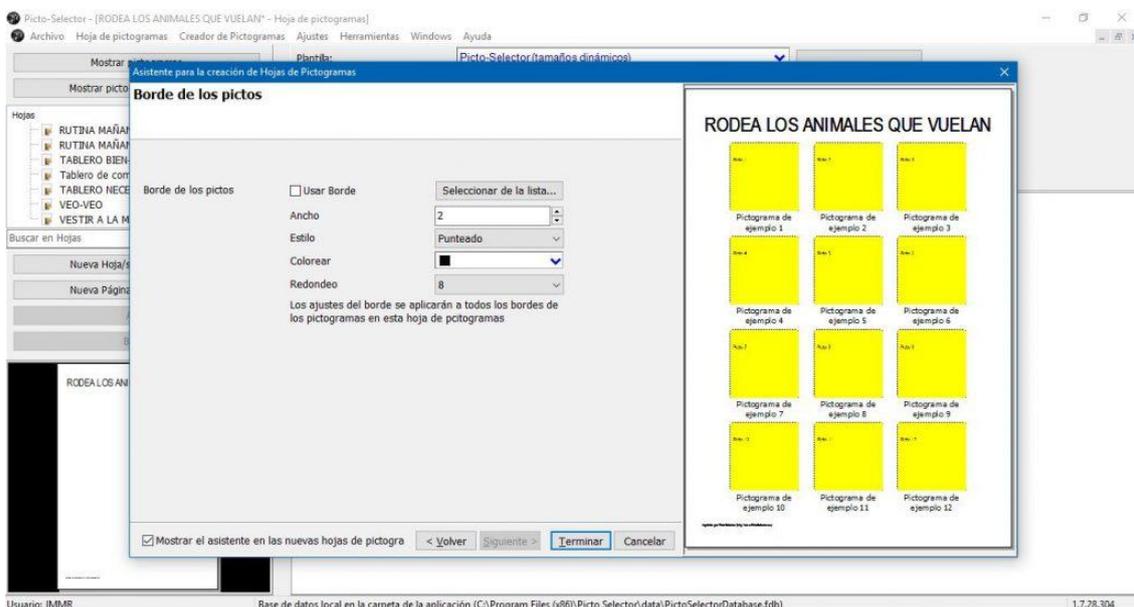
Esta pantalla del asistente nos ofrece una gran cantidad de opciones para **Imprimir el nombre de los pictos**. En este caso, os recomendamos que hagáis pruebas para colocar el nombre en las distintas posiciones que nos ofrece el asistente y previsualizarlos en el recuadro de la derecha.



En el ejemplo, hemos elegido la opción **Debajo** y como **Fuente** del nombre de los pictogramas hemos seleccionado Arial. Podemos seleccionar una fuente distinta para el nombre de los pictogramas y el nombre del título.

4.3.7 Borde los pictos

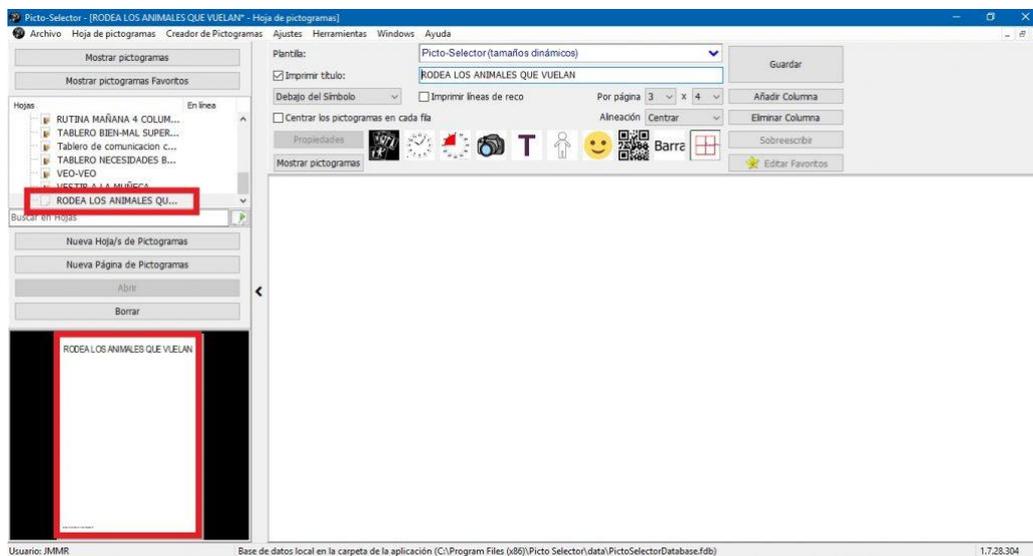
Por último, esta pantalla final del asistente nos ofrece varias posibilidades en cuanto al tipo de **Borde de los pictogramas**.



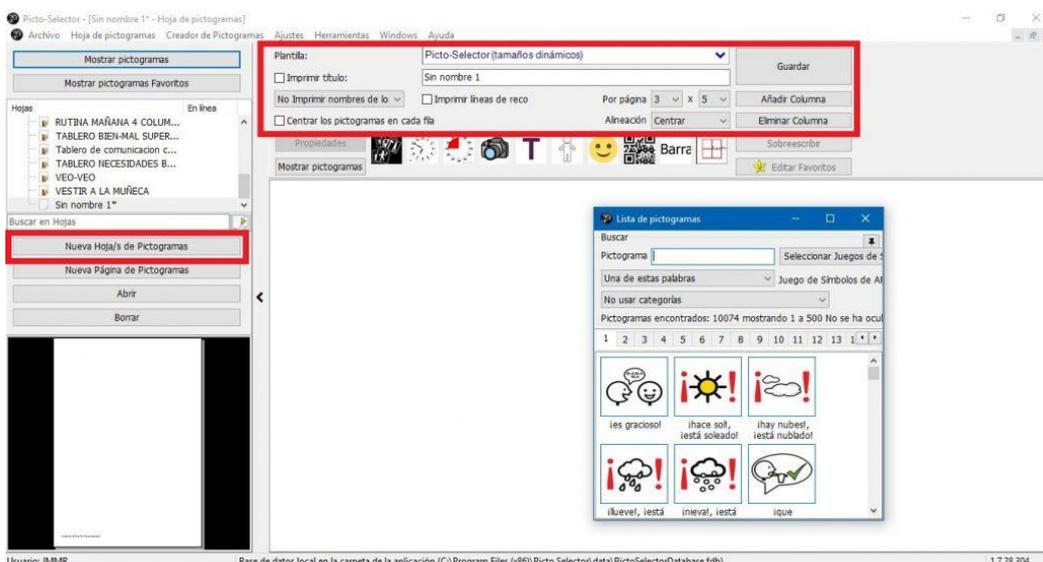
Si no queremos utilizar borde en los pictogramas, como vamos a hacer en nuestro ejemplo, desactivamos el stick de la opción **Usar Borde** y desaparecerá automáticamente. Si vamos a utilizar borde, dejamos activada esta opción y configuramos el **Ancho**, el **Estilo**, el **Color** y el grado de **Redondeo**. Os recomendamos, al igual que en los dos puntos anteriores, que realicéis prueba y observéis la previsualización para familiarizaros con este apartado.

Una opción muy interesante es el estilo del borde de los pictogramas, porque nos permite crear pictogramas con el **borde rayado o punteado**, lo que nos va a resultar muy útil para imprimir tableros en los que vamos a crear pictogramas para recortar y pegar en otras páginas. La opción de redondeo del borde también es recomendable que la testéis, puesto que podemos llegar a configurar pictogramas con forma casi redonda. Una vez configuradas todas las opciones, pulsamos en el botón **Terminar** y finalizamos el asistente.

Y aquí tenéis la pantalla de **Picto Selector** que nos aparecerá con el nombre de la hoja de pictogramas en el recuadro **Hojas** y con la **Previsualización** en la parte inferior izquierda.



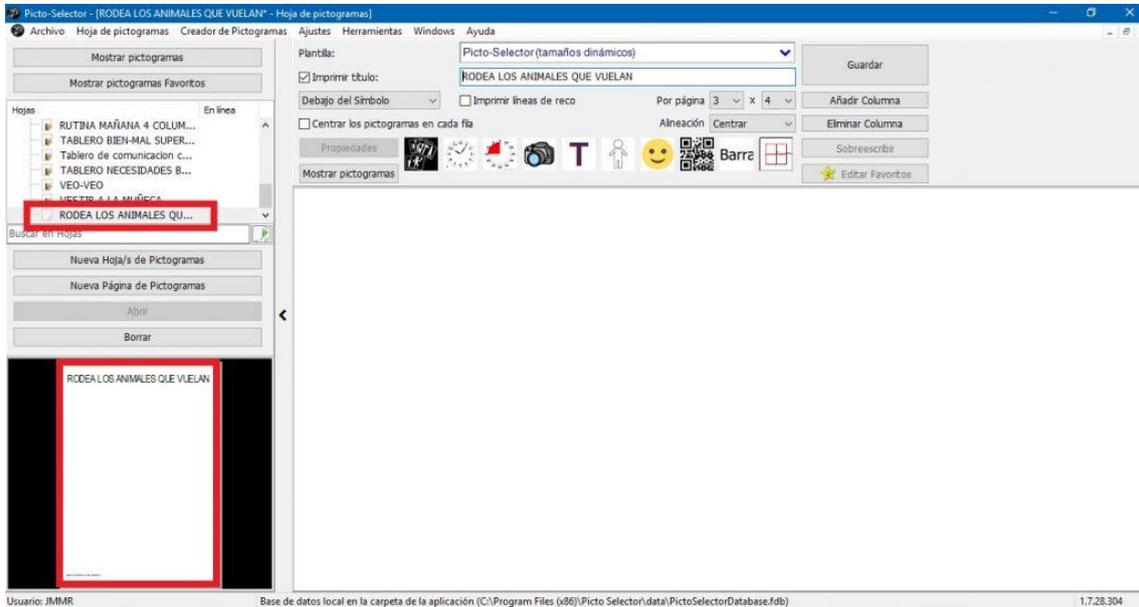
En el caso de que os convirtáis en usuarios habituales, podéis obviar este asistente y crear vuestra hoja de pictogramas desde utilizando para ello las distintas opciones desde la interfaz de la aplicación.



5. Mi primer tablero con Picto Selector

Videotutorial: <https://youtu.be/9D9myFKCmf0>

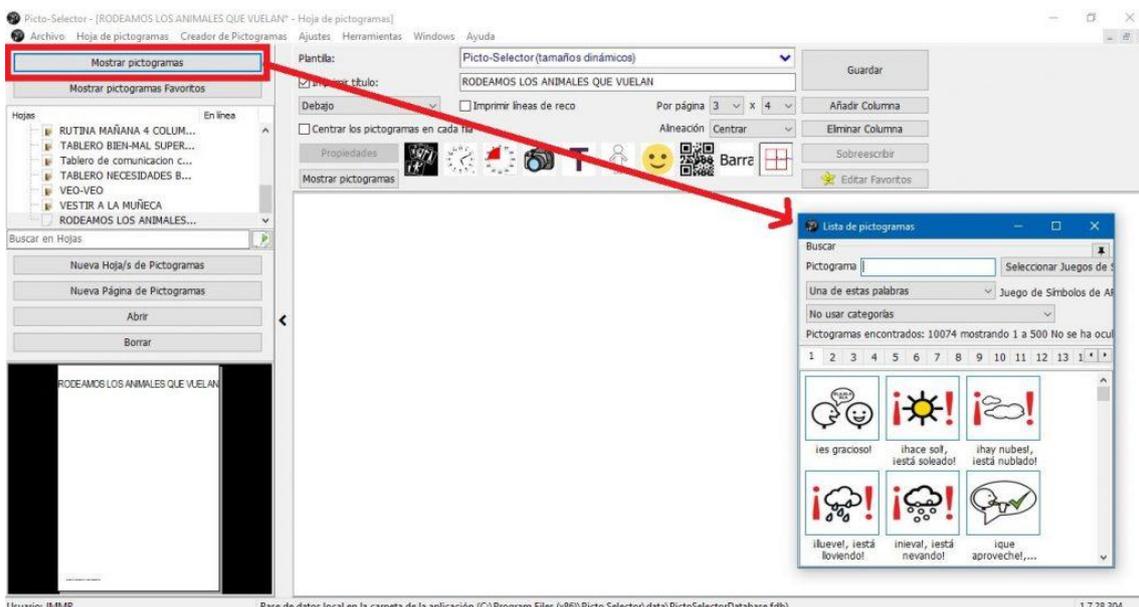
Al final del capítulo anterior, seguimos, paso a paso, todo el **asistente para crear nuestra hoja de pictogramas con Picto Selector** y configuramos el formato de nuestra primera hoja de pictogramas.



Aparentemente, cuando llegamos al final del asistente y aceptamos la configuración, no aparecen nuestras filas y columnas en la pantalla de creación, pero están allí. Vamos a **crear nuestra primera hoja de pictogramas: "Rodea los animales que vuelan"**, siguiendo los siguientes pasos que os detallamos a continuación:

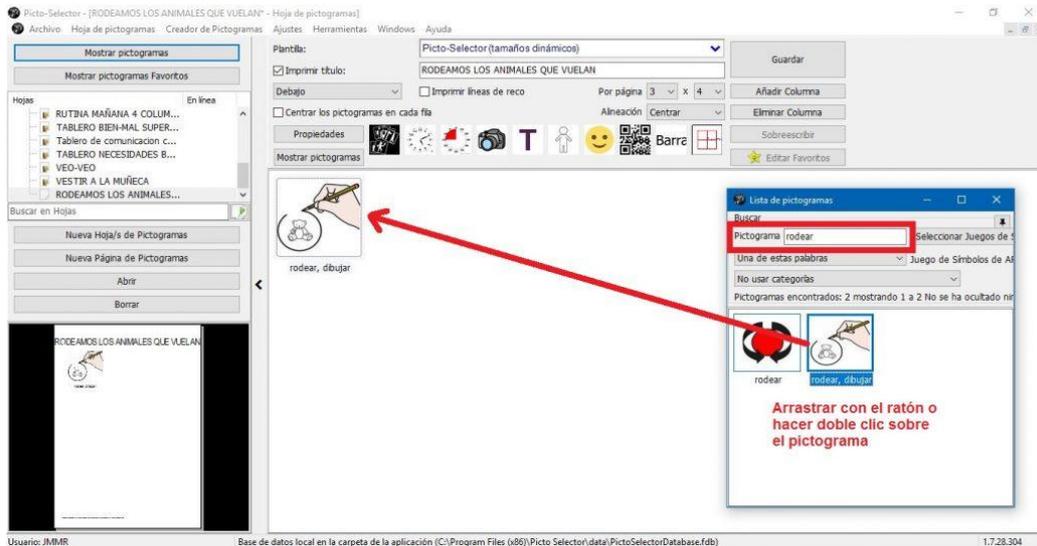
5.1 Búsqueda del pictograma en la ventana Lista de pictogramas

Para ello pulsamos en **Mostrar pictogramas** para que nos aparezca la ventana emergente **Lista de pictogramas**, desde la que vamos a ir arrastrando los pictogramas a nuestra hoja.



Podemos **redimensionar la ventana de pictogramas** para hacerla más pequeña y tener una mayor visibilidad de nuestra hoja de **pictogramas**. Ahora en el cuadro de búsqueda de la ventana, comenzamos a escribir el nombre de los pictogramas que vamos a utilizar. En primer lugar, buscamos "**Rodear**". Recordad: cuando busquemos verbos en **Picto Selector**, lo haremos utilizando el infinitivo, aunque podemos cambiar el nombre posteriormente.

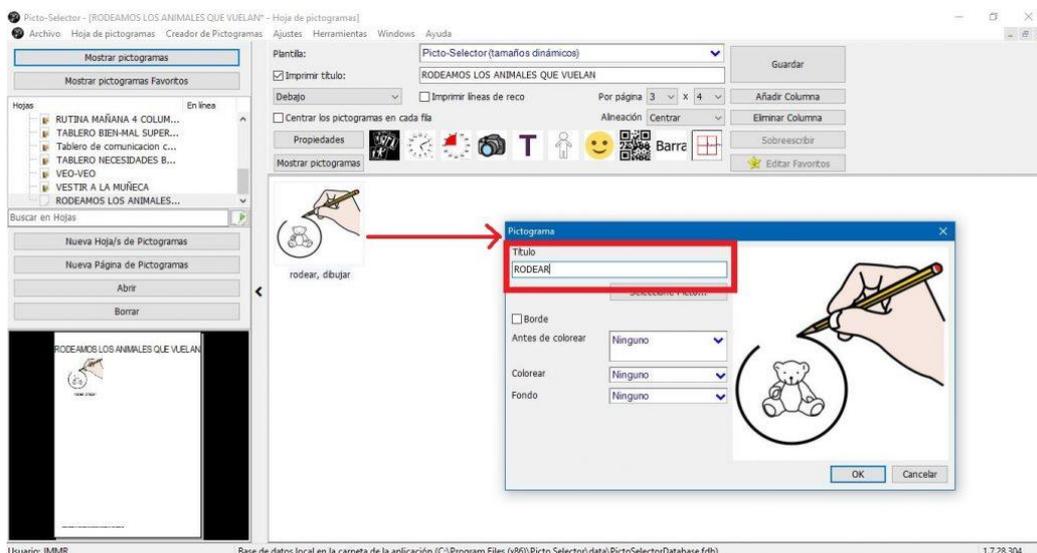
Para **trasladar pictogramas a la hoja**, podemos utilizar dos acciones: **arrastrar el pictograma presionando el ratón sobre él** o **hacer doble clic sobre el pictograma**. Cualquiera de las dos opciones, insertará el pictograma elegido en nuestra hoja.



Podéis comprobar que ya tenemos nuestro primer pictograma e incluso podemos previsualizar cómo va quedando nuestra hoja en la ventana de **Previsualización**.

5.2 Modificación del nombre del pictograma

Cuando traslademos un pictograma desde la Lista de Pictogramas a la hoja, observaremos que, en algunas ocasiones, el pictograma **aparece con varias palabras asociadas**. Esto se debe a que **PictoSelector** traslada el pictograma con todas las acepciones que tiene asociadas en la base de datos de [ARASAAC](#).

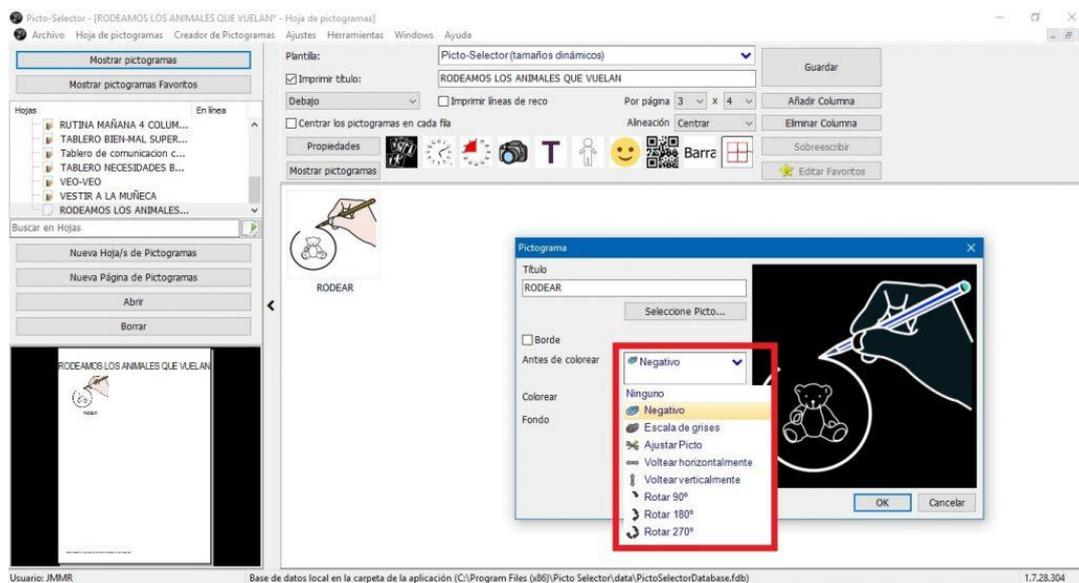


Para modificar el nombre del pictograma y algunas de las opciones asociadas, hacemos **dobble clic** sobre él y aparece la ventana **Pictograma**. Ahora, ya podemos cambiar el nombre de nuestro pictograma "dibujar, rodear" por "**RODEAR**".

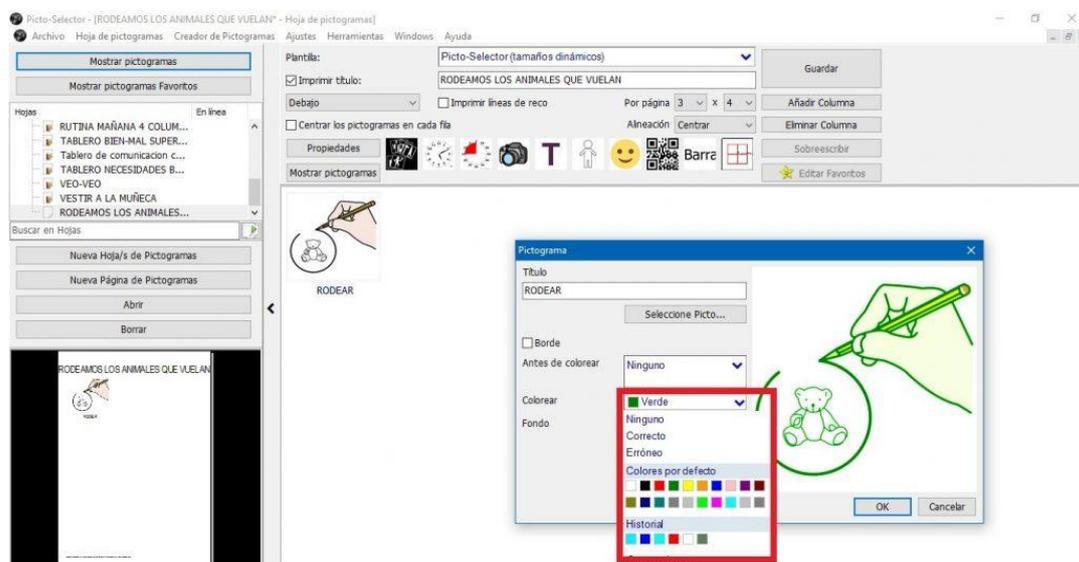
Podéis ver también que el autor nos facilita otras opciones que hemos desactivado en el asistente. El borde es una de estas opciones que podemos volver a nuevamente desde esta ventana. Si lo activamos, el borde se asignará a este pictograma en concreto.

5.3 Cambiar el aspecto de nuestro pictograma

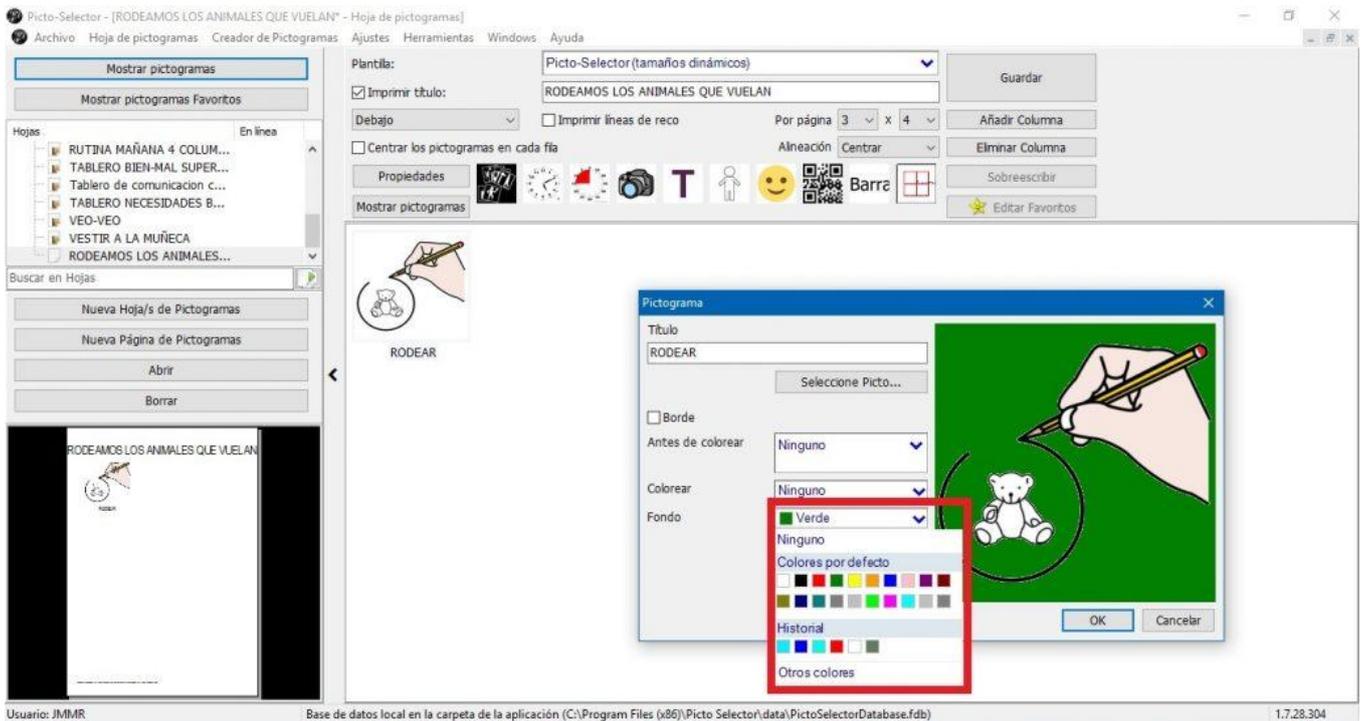
También podemos cambiar el **formato gráfico del pictograma** haciendo clic en la pestaña **Antes de colorear**. De esta forma, tenemos varias opciones que nos pueden resultar muy interesantes: pictograma en **negativo**, pictograma en **escala de grises**, **volteado** y **rotación** del pictograma. Podéis hacer pruebas para ver cómo cambia el aspecto del pictograma.



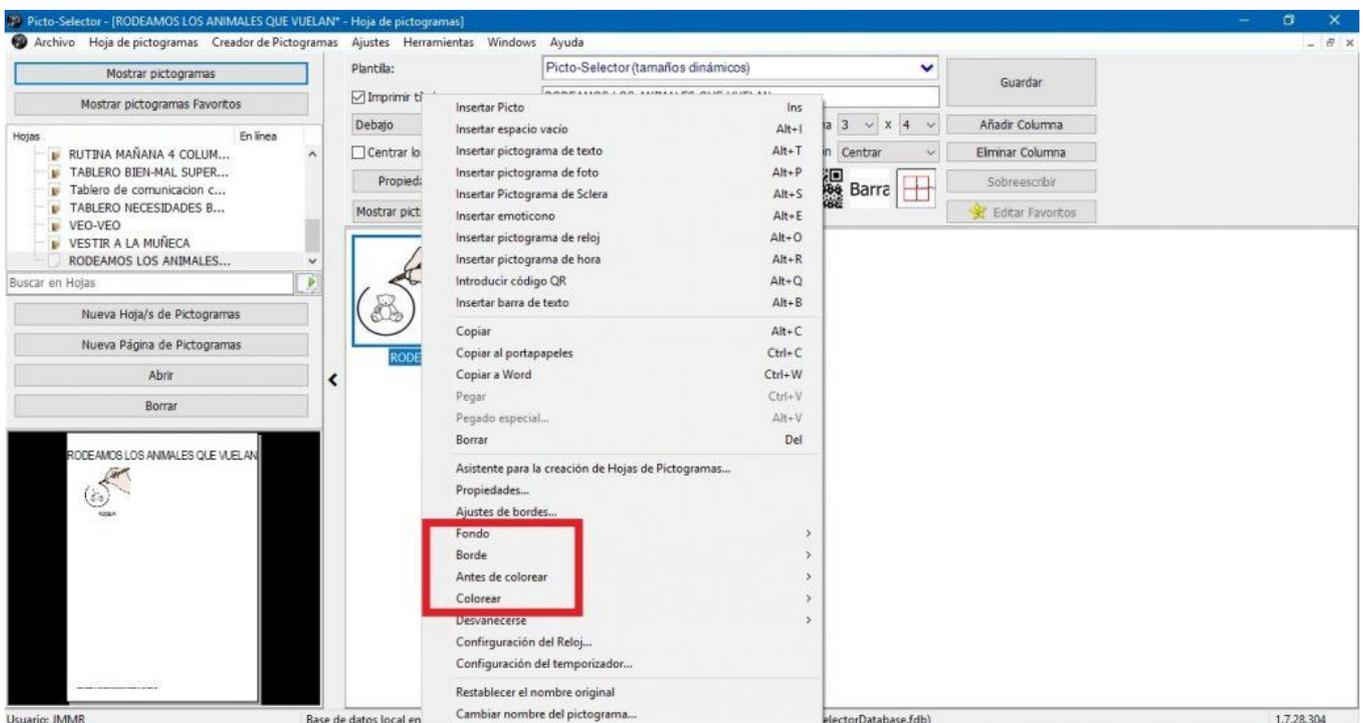
También podemos utilizar la opción de **Colorear el pictograma**, eligiendo entre la gama de colores de nuestro ordenador.



Y por último, podemos cambiar el **Fondo del pictograma**. Para ello, seleccionamos el color deseado en la opción **Fondo**.



Podemos acceder a todas estas opciones y muchas más, situando el cursor en el pictogramas y pulsando el **botón derecho del ratón**. Como ya os hemos comentado y os repetiremos alguna vez más, el autor duplica en muchas ocasiones las opciones para que podáis acceder de la forma más rápida.

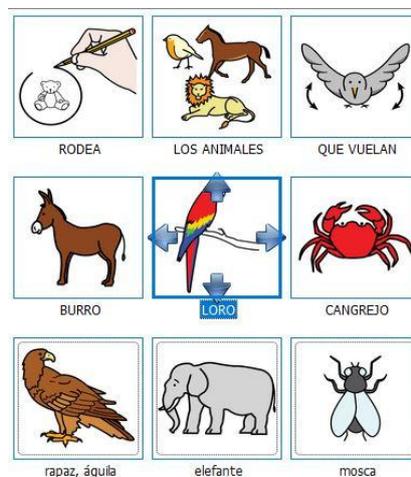


5.4 Añadiendo los pictogramas para crear nuestra hoja

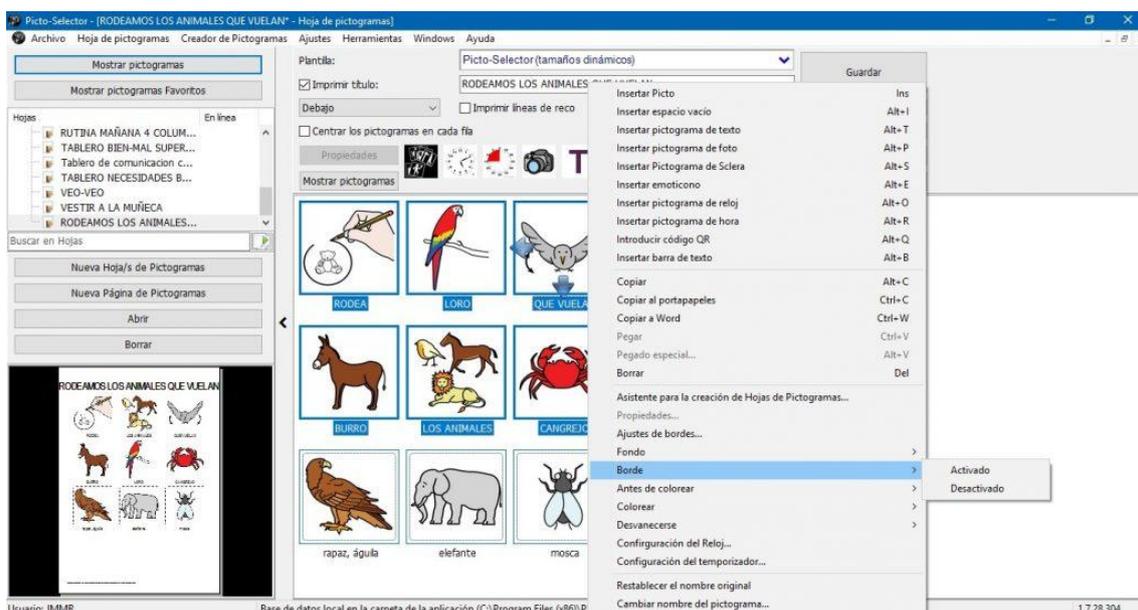
En nuestro ejemplo, no vamos a modificar ninguna de estas características para simplificar el proceso, pero vosotros podéis hacer todas las pruebas que deseáis.

Ahora sólo nos queda ir buscando y arrastrando los pictogramas que conformarán nuestra hoja de pictogramas.

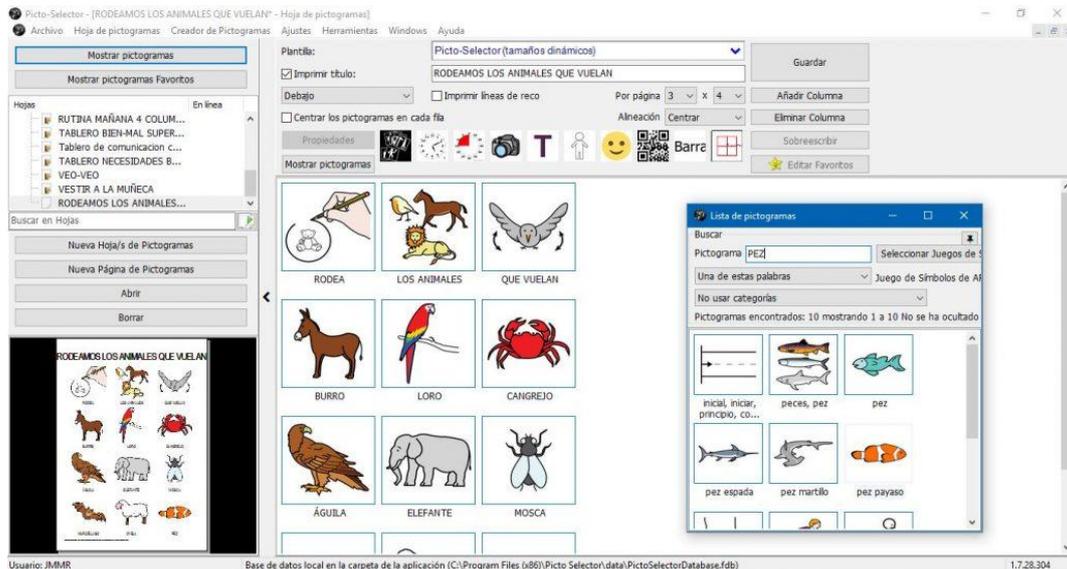
Picto Selector ordena los pictogramas de izquierda a derecha siguiendo el orden de las filas y columnas que hemos establecido. En alguna ocasión, queremos **cambiar la posición** del pictograma en la hoja. Para ello tenemos dos opciones: arrastrar el pictograma con el ratón hasta la posición deseada y soltarlo o bien podemos seleccionarlo y utilizar las flechas direccionales para trasladarlo a la posición deseada, tal como podéis visualizar en la siguiente captura.



Si queremos **eliminar alguno de los pictogramas de nuestra hoja**, sólo tenemos que situarnos encima y pulsar la **tecla de Suprimir**. Si os fijáis nuevamente en la captura anterior, también podemos utilizar la **opción de Borrar pulsando con el botón derecho del ratón** en el pictograma. Podemos eliminar de uno en uno o si seleccionamos varios, podremos eliminarlos todos de una sola vez.



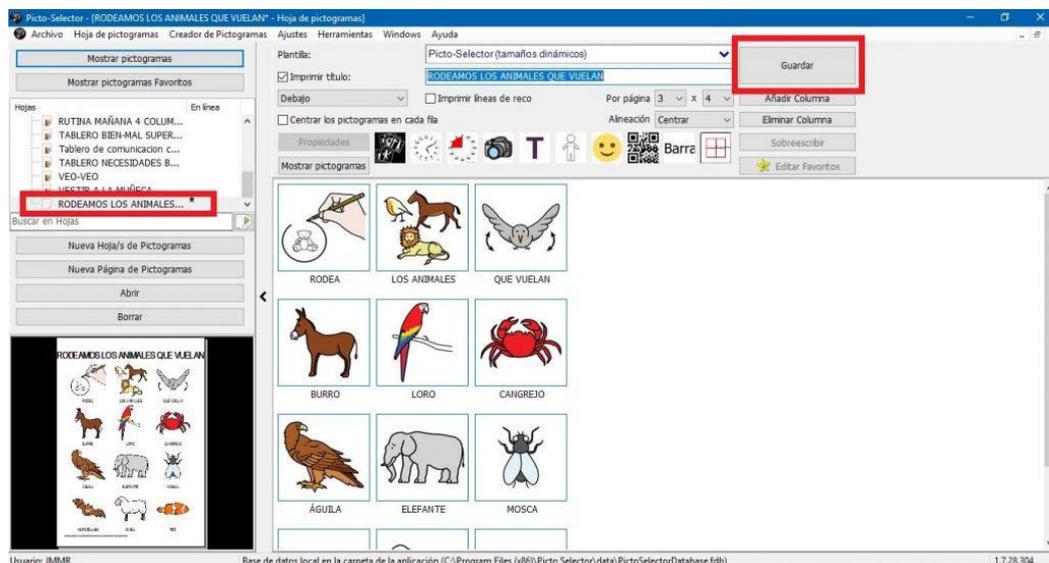
La selección conjunta de varios pictogramas también nos permite modificar cualquiera de las opciones de forma conjunta, lo que puede ahorrarnos mucho trabajo. También podemos seleccionar uno o varios pictogramas para Copiar y Pegar en nuestra hoja si estamos trabajando, por ejemplo, una actividad de discriminación visual. Después de buscar, introducir y modificar los pictogramas, la hoja ha quedado así:



Sólo nos queda **Guardar nuestra hoja de pictogramas** para que la próxima vez que abramos **Picto Selector**, nos aparezca entre las hojas que ya tenemos guardadas. Observaréis que en la ventana de Hojas aparece nuestra nueva hoja con un asterisco * al lado. Esto quiere decir que todavía no está almacenada en la aplicación.

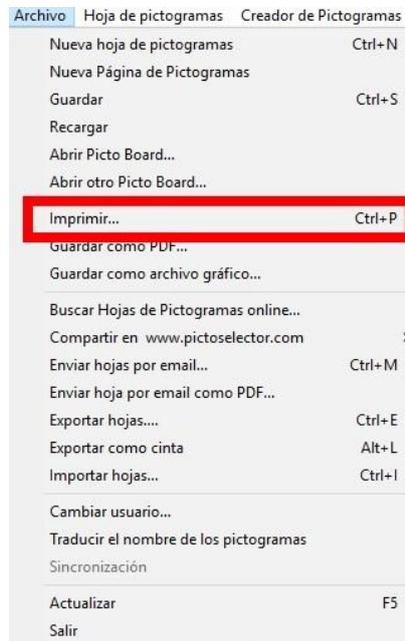
5.5 Guardar nuestra hoja de pictogramas

Nos dirigimos al lado superior derecho y pulsamos en el botón **Guardar**. Automáticamente, **desaparece el asterisco ***. El asterisco aparece cuando creamos una nueva hoja de pictogramas o cuando realizamos modificaciones en una de las que tenemos guardadas y nos advierte de que la hoja nueva o modificada no se ha guardado todavía. Este tipo de guardado implica que **la hoja de pictogramas se almacena dentro de la propia aplicación y para el usuario activo**



5.6 Previsualizar, guardar como imagen/pdf e imprimir nuestra hoja de pictogramas

Ahora vamos a llevar a cabo varias opciones que nos proporcionar la aplicación. Para ello, seleccionamos en el menú **Archivo** la opción de **Imprimir**.



En esta pantalla de **Imprimir previsualización**, podemos **Guardar el archivo como PDF**, **Guardar como archivo gráfico** para insertar en un documento o presentación de diapositivas e **Imprimir** directamente desde nuestra impresora.



Esta ventana también se puede utilizar para **previsualizar el progreso de nuestra hoja de pictogramas**. Si la utilizamos para ello, sólo tendremos que volver a pulsar en el botón **Cerrar** y volveremos a la edición de nuestra hoja de pictogramas.

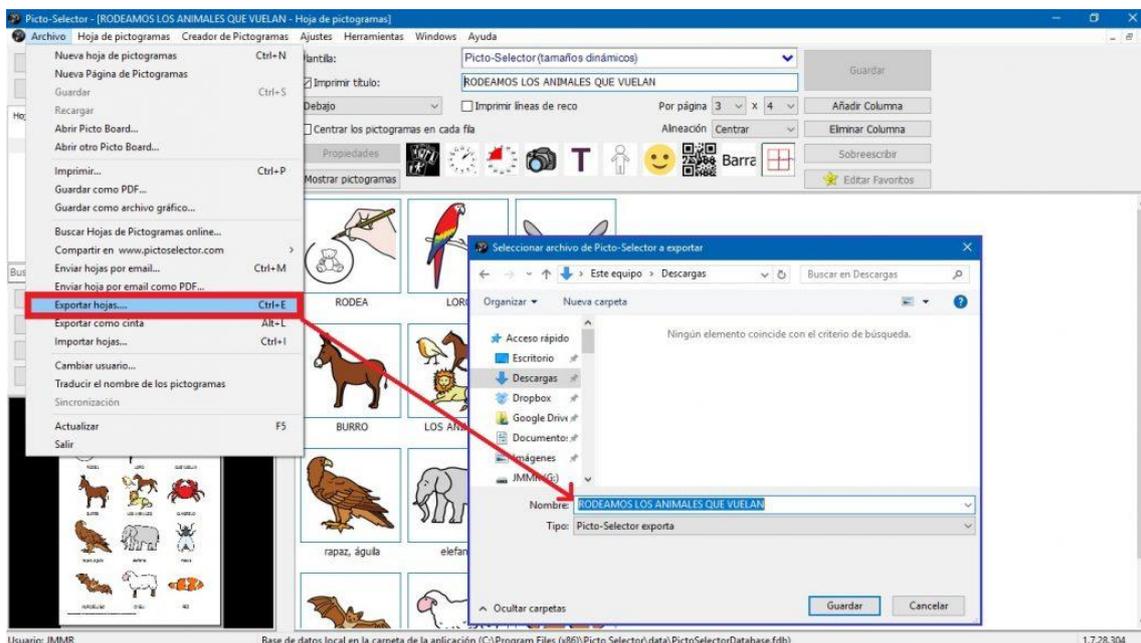
También podemos acceder a las opciones de **Guardar el archivo como PDF**, **Guardar como archivo gráfico** e **Imprimir** desde las opciones del menú **Archivo**.



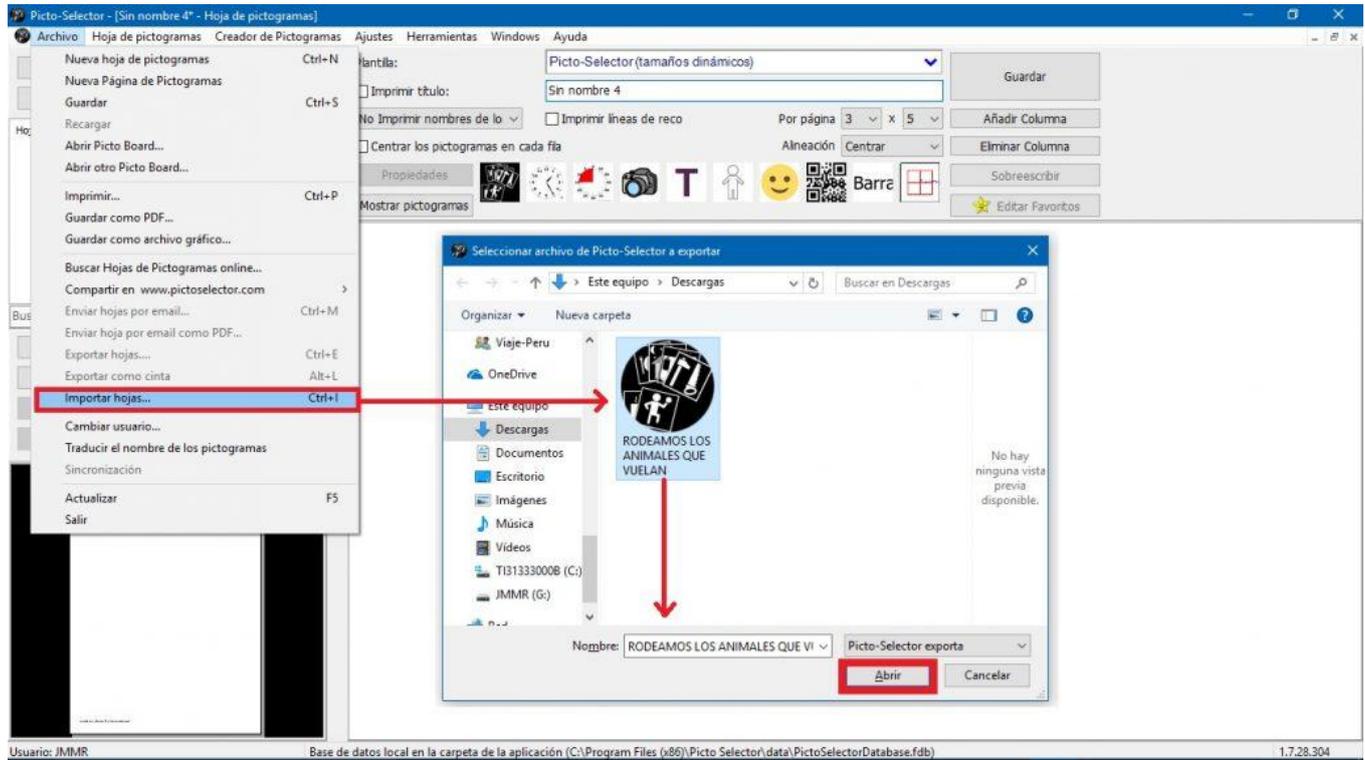
Nuestra recomendación es que construyáis varias hojas siguiendo las instrucciones que os hemos indicado, sobre todo, para familiarizaros con todos los menús, opciones y funcionalidades que nos ofrece esta fantástica herramienta.

5.7 Exportar e importar hojas de pictogramas.

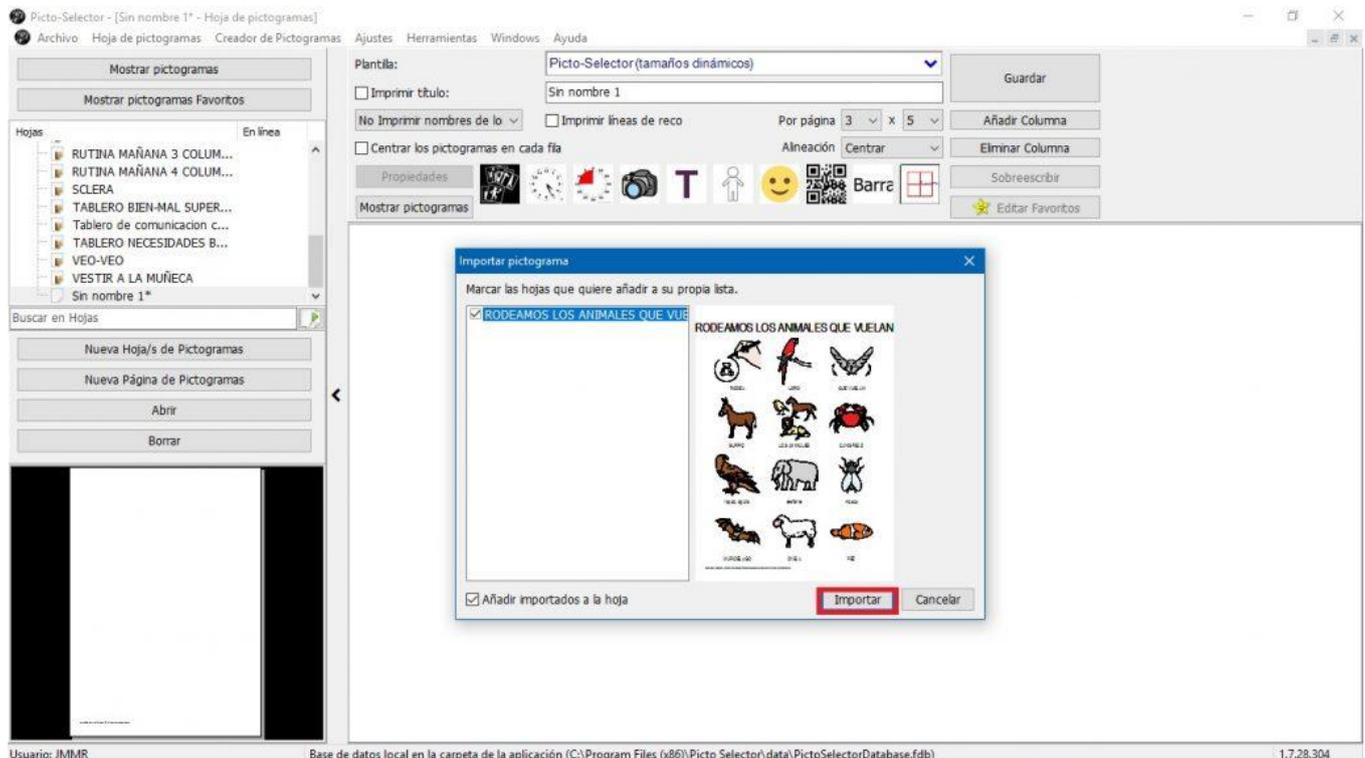
Si queremos **guardar la hoja de pictogramas en nuestro ordenador o en un dispositivo de almacenamiento**, deberemos utilizar la opción **Exportar hojas...**, que encontraréis dentro del menú **Archivo**. Nuestra hoja se guardará con todo el contenido y formato que hayamos introducido.



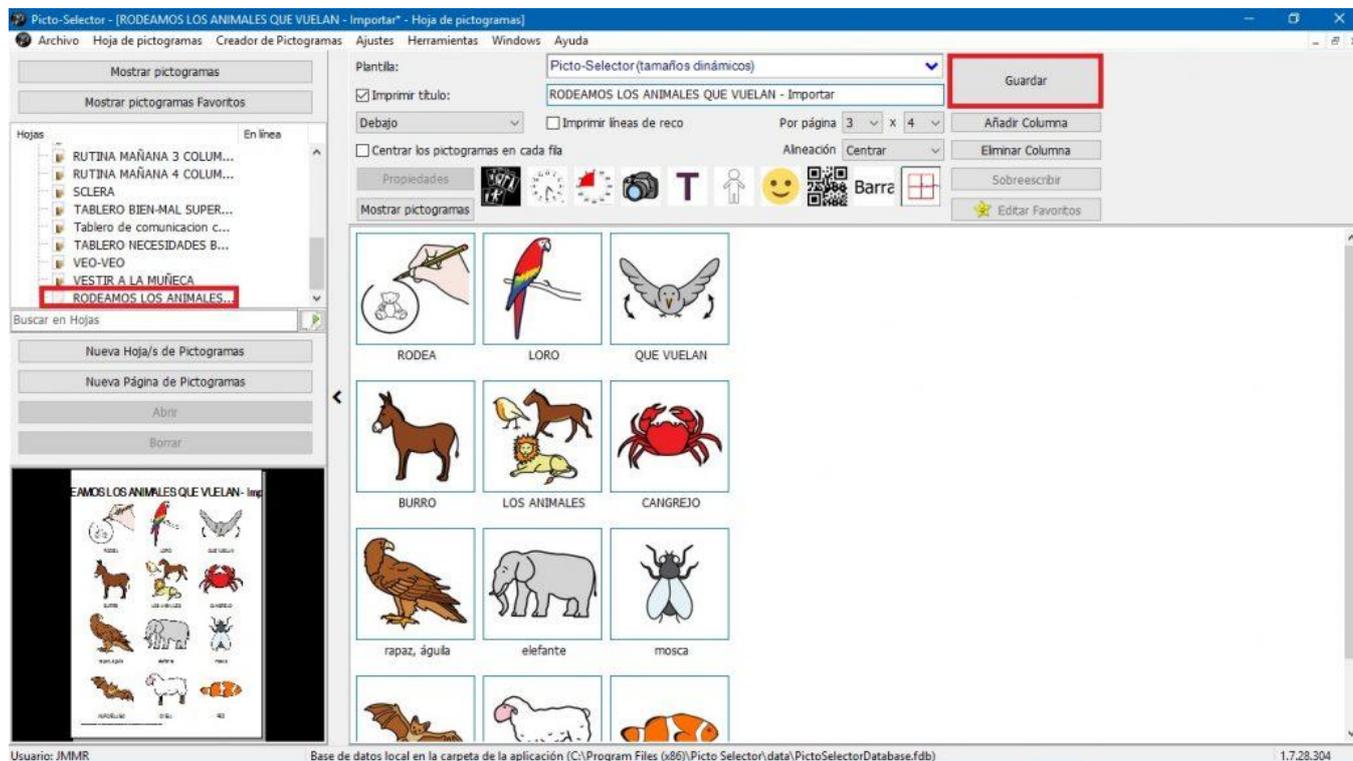
Cuando queramos abrir esta hoja de pictogramas en otro ordenador, nos dirigiremos a **Importar hojas...** en el menú **Archivo**. Buscamos con el explorador el lugar donde tenemos almacenado el archivo, lo seleccionamos y pulsamos en **Abrir**.



Antes de importar la hoja, se mostrará un ventana emergente con una previsualización de la misma. Sólo tenemos que marcar en la parte inferior **Añadir importados a la hoja** para que se transfieran todos los elementos guardados y pulsar en **Importar**.



Finalmente, ya hemos importado la hoja de pictogramas al nuevo dispositivo. Sólo tenemos que pulsar en el botón de **Guardar** para que se almacene en nuestra próxima sesión y ya hemos finalizado la importación.



6. Pictogramas de reloj

Videotutorial: <https://youtu.be/vnJ09OZ5Gx4>

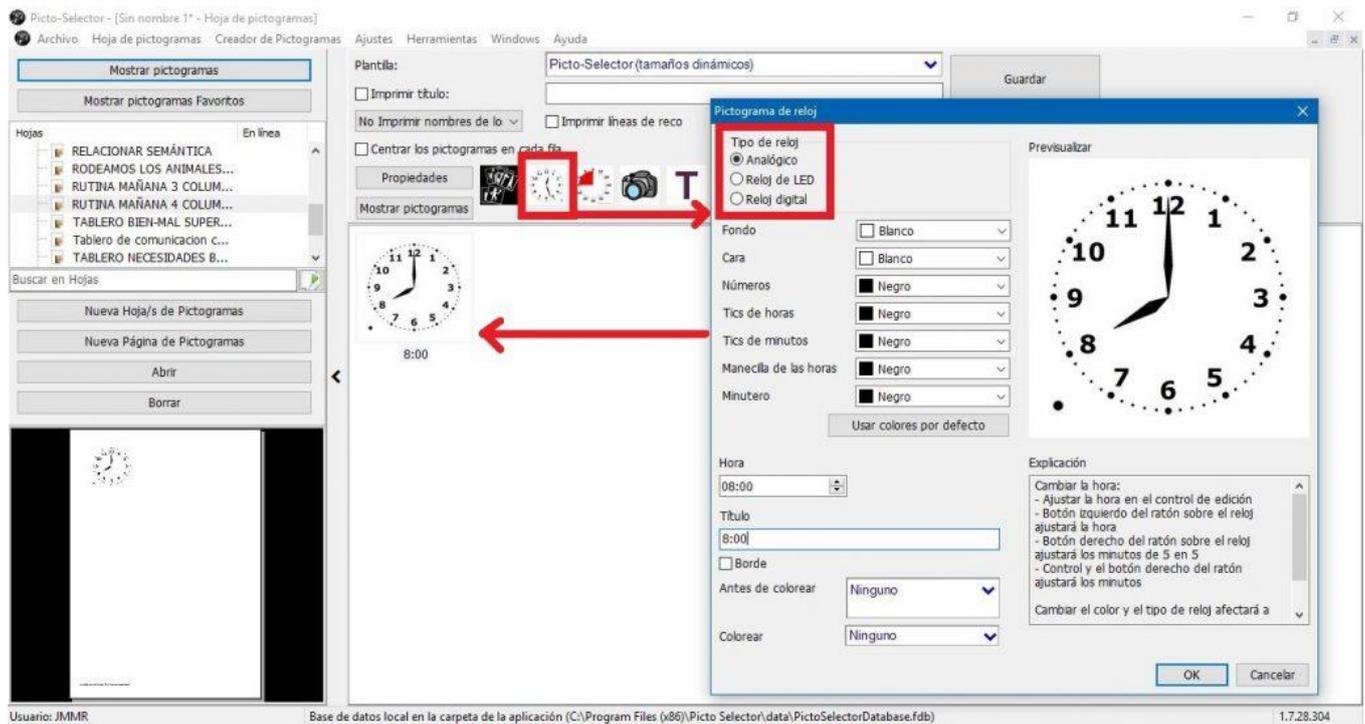
Además de las bases de datos de pictogramas, **Picto Selector** ofrece la posibilidad de utilizar otro tipo de **pictogramas generados desde la propia aplicación** que pueden resultar de gran **utilidad para la creación y adaptación de materiales**.



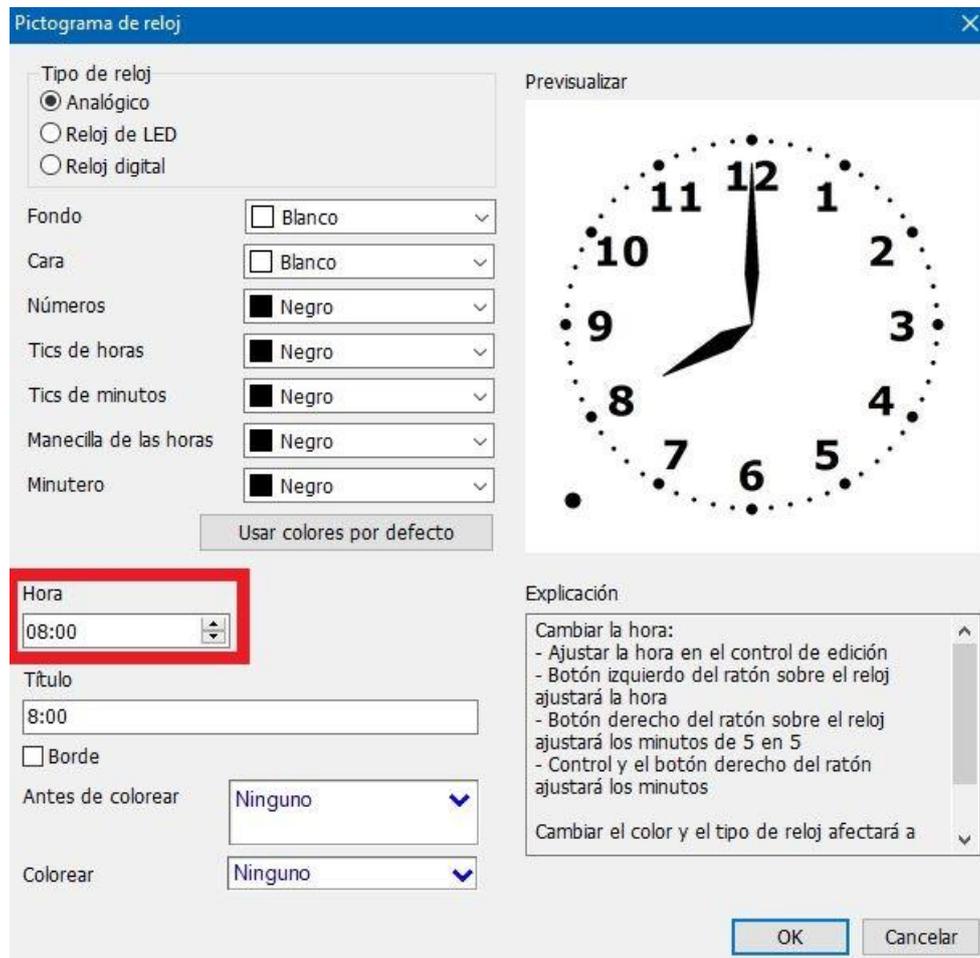
Vamos a comenzar utilizando el **Pictograma de reloj** y el **Pictograma de tiempo**.

El **Pictograma de reloj** permite generar **relojes analógicos, digitales y led** para **introducir la hora a la que va a empezar o terminar una actividad**. Por lo tanto, este tipo de pictograma podemos utilizar, entre otras actividades, para elaborar **rutinas, anticipaciones y horarios**.





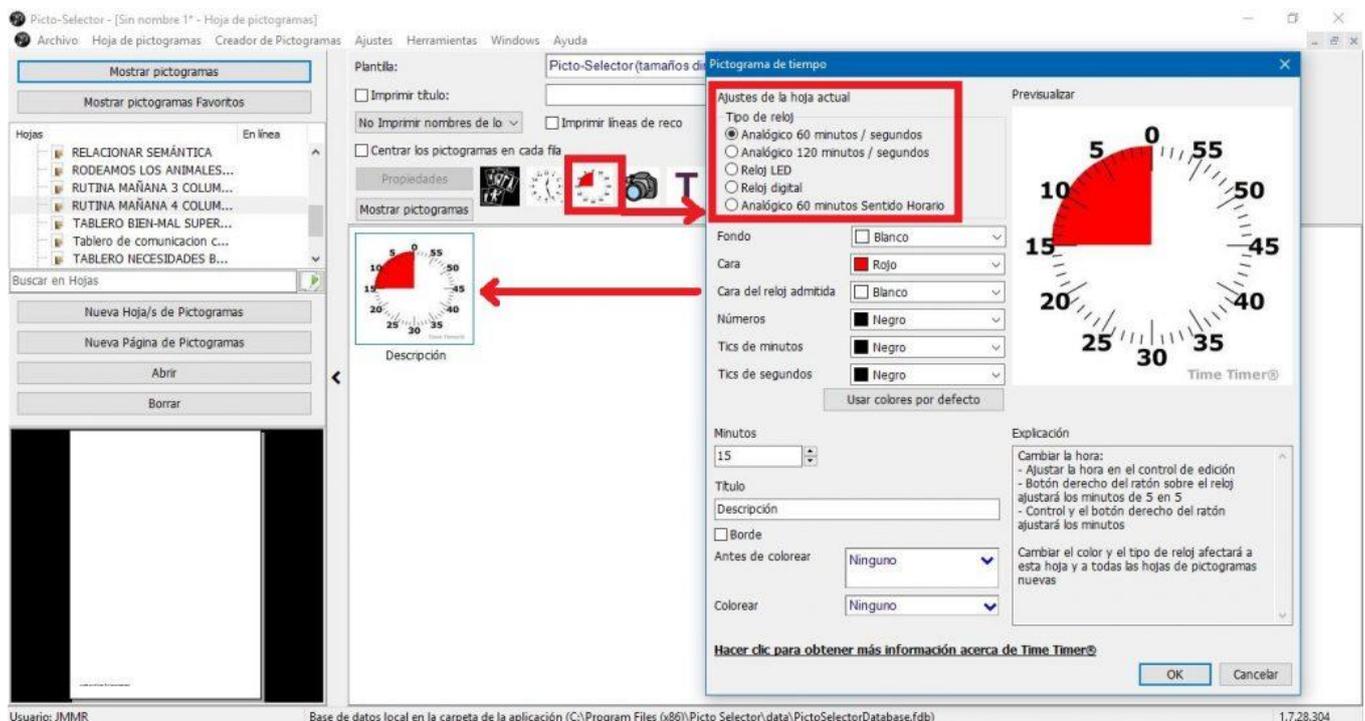
La **configuración** del pictograma de reloj es muy **sencilla**. Debemos **introducir la hora** en la pestaña **Hora** y configurar el **tipo de reloj**, el **fondo**, el **color de las manecillas** y el **color de los tics** de las horas y los minutos. También podemos añadirle borde o colorearlo antes de introducirlo en nuestra hoja



Aquí observamos distintos ejemplos de cómo pueden quedar nuestros relojes. Os animamos a que probéis todas las configuraciones hasta que encontréis la que se adecue a vuestro objetivo.

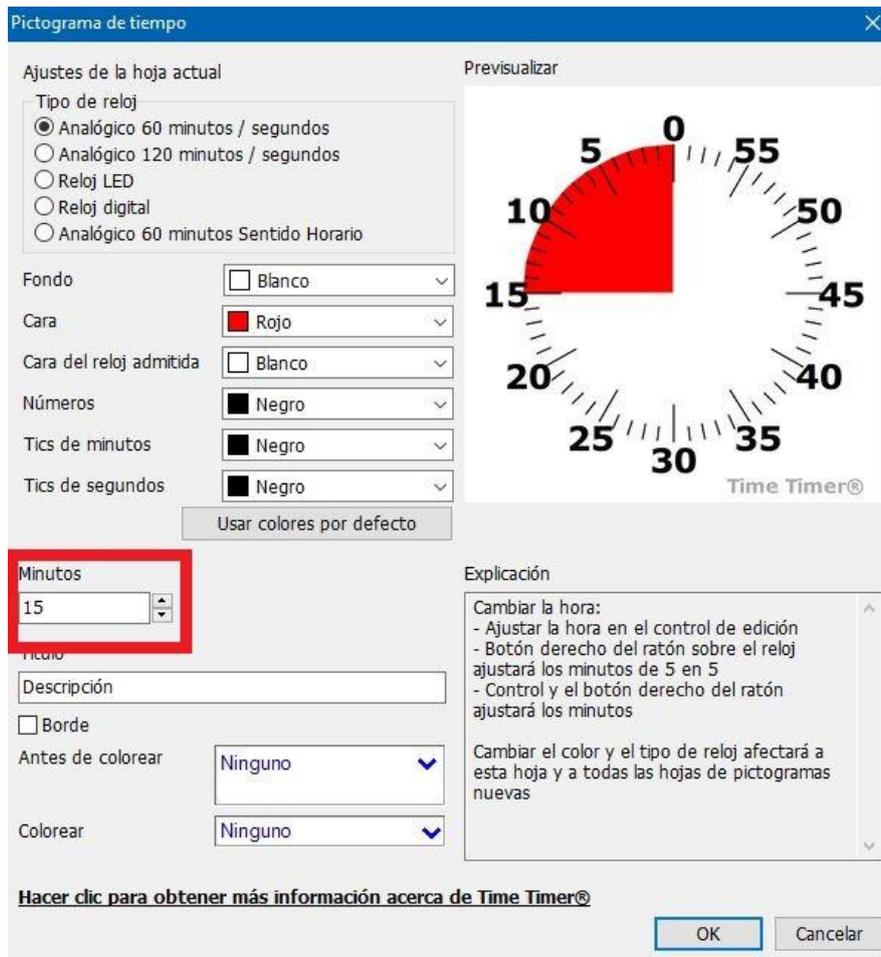


El pictograma de tiempo indica el **periodo** en el que debemos realizar una **tarea** o el **tiempo de espera**.

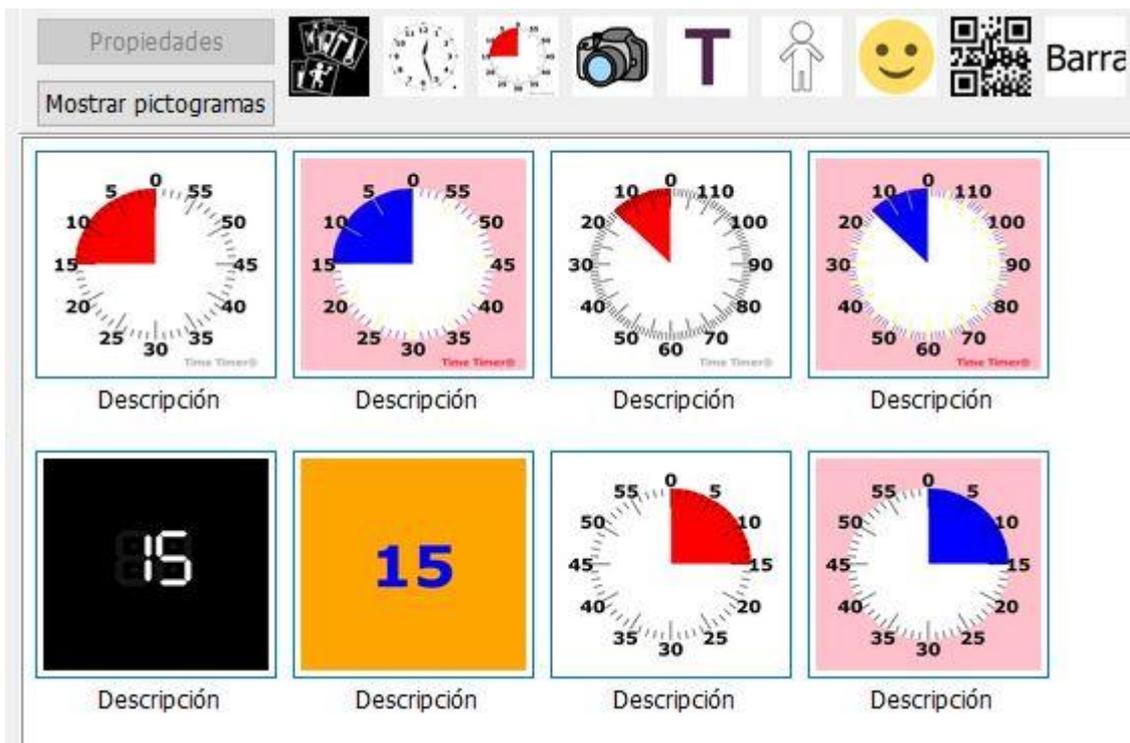


La **configuración** del pictograma de tiempo es similar a la del pictograma de reloj. Podemos configurar el **tipo de reloj**, el **fondo**, el **color de las manecillas** y el **color de los tics** de las horas y los minutos. También podemos añadirle borde o colorearlo antes de introducirlo en nuestra hoja. La única diferencia es que aquí en vez de poner una hora concreta, debemos **introducir los minutos** necesarios en la pestaña **Minutos** para realizar la actividad o el tiempo de espera.

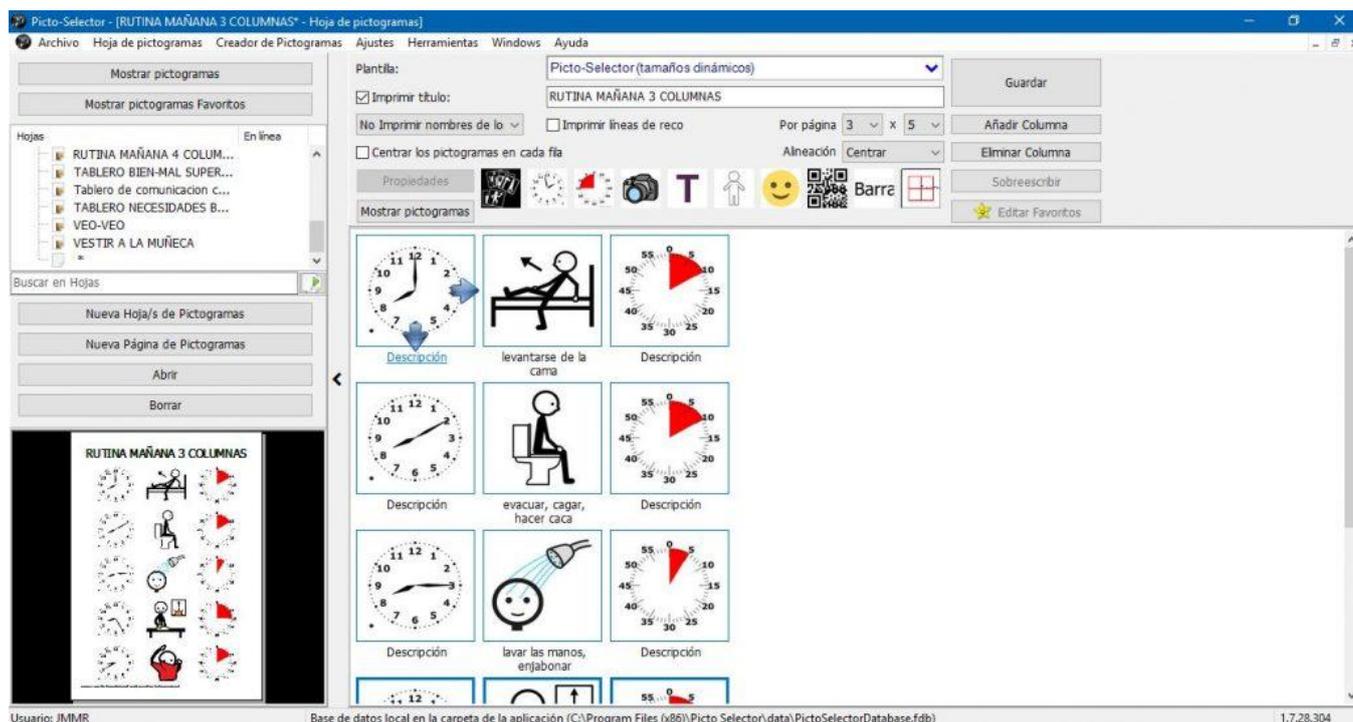




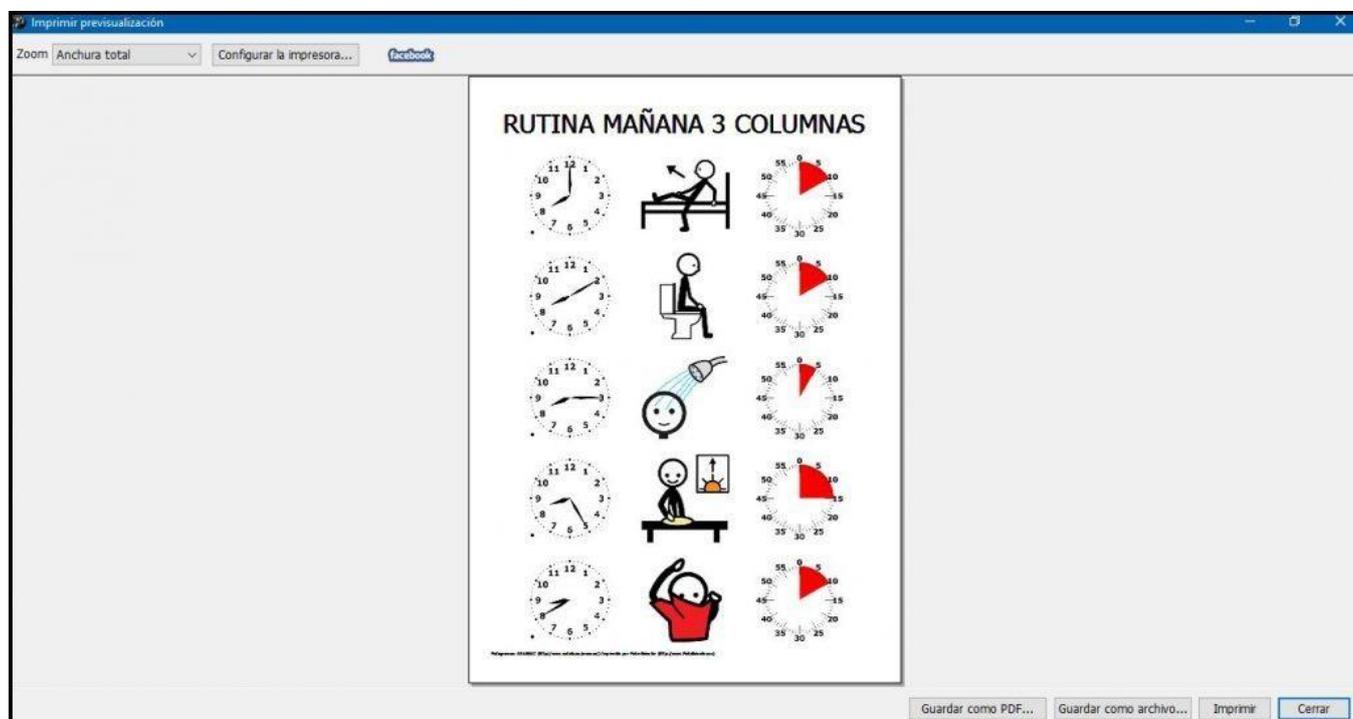
Aquí tenéis distintos ejemplos de cómo pueden quedar vuestros relojes de tiempo. Os animamos de nuevo a que probéis todas las configuraciones hasta que encontréis la que se adecue al material que vais a realizar.



Combinando los pictogramas de los dos tipos de reloj con los pictogramas de **ARASAAC**, hemos creado esta rutina de ejemplo.



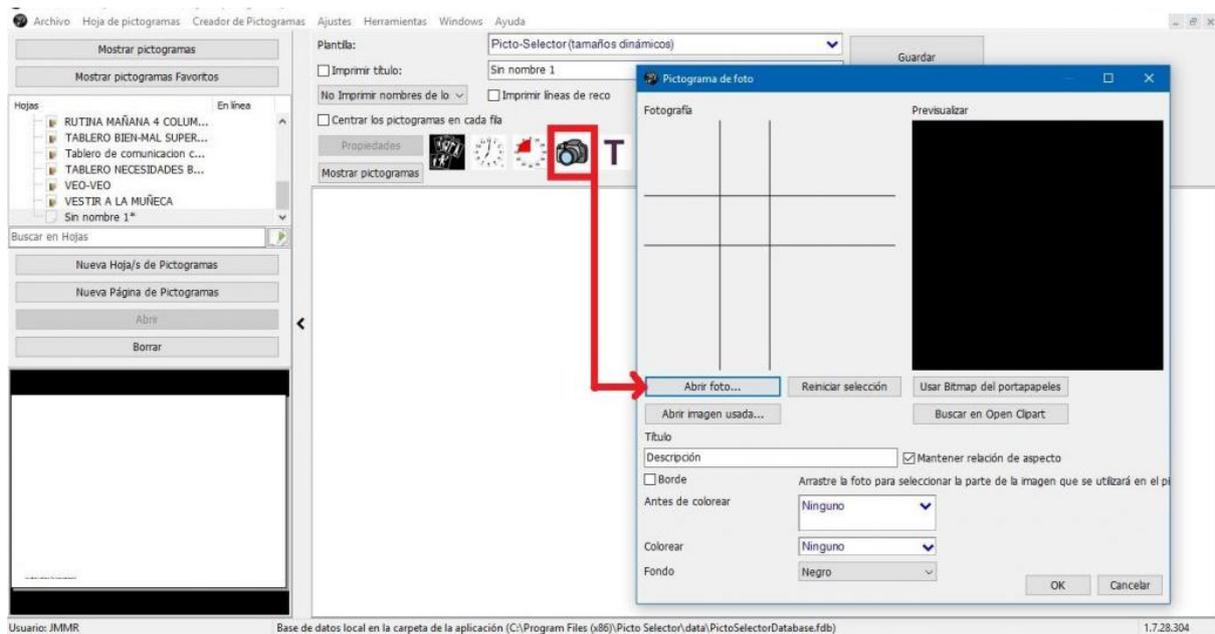
Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.



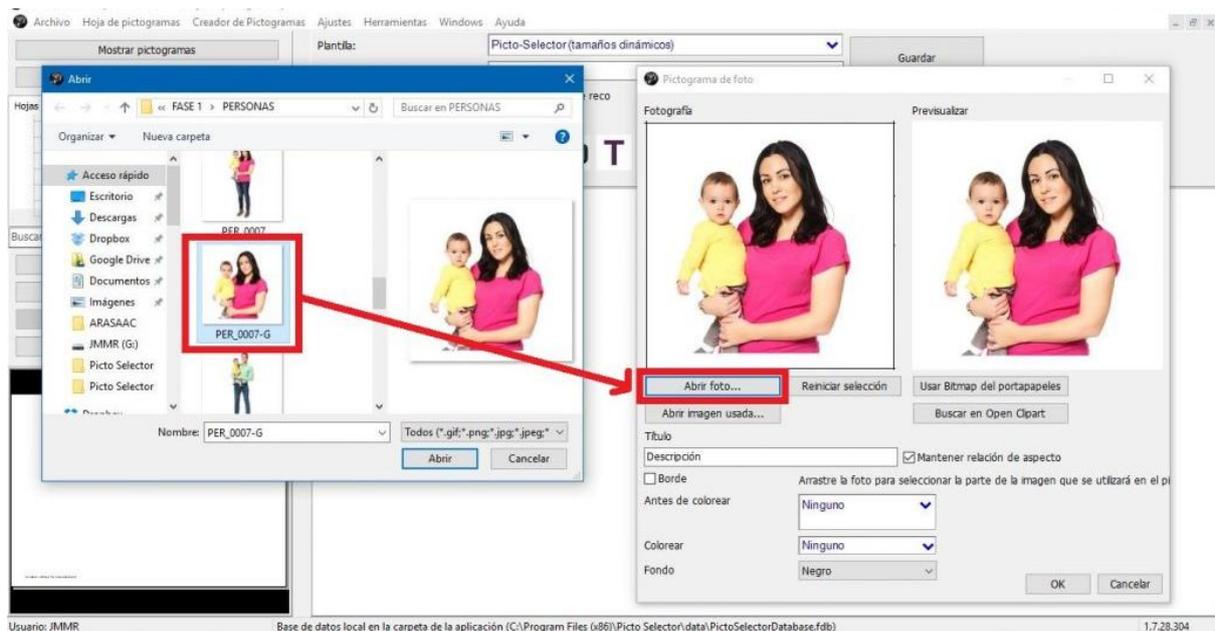
7. Insertar fotografías

Videotutorial: <https://youtu.be/b3J58CMWipM>

Continuamos en este capítulo con otro tipo de pictograma que nos va a permitir **insertar imágenes y fotografías desde el ordenador**. Se trata del **Pictograma de Foto**. El pictograma de foto está representado por una cámara de fotos y cuando pulsamos sobre el icono, nos aparece una ventana emergente en la que la primera acción que tendremos que realizar es **Abrir Foto...**



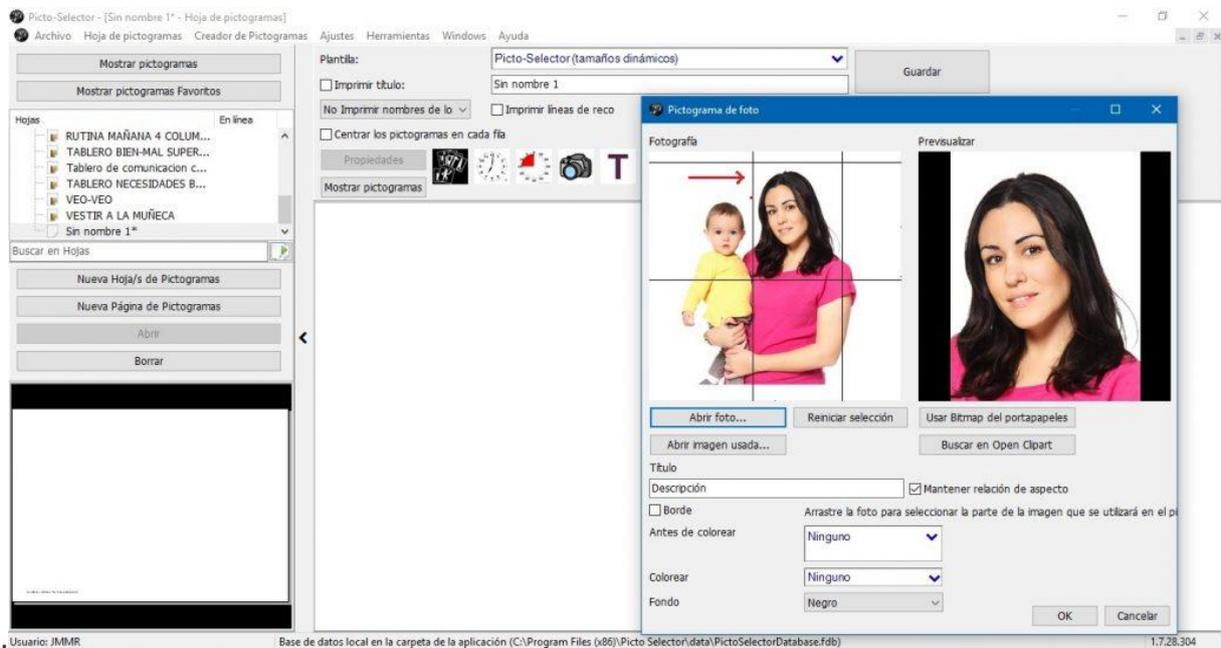
Una vez seleccionada la opción, aparece la ventana de nuestro **explorador de Windows**, en la que debemos localizar nuestra imagen y fotografía en el ordenador, seleccionarla y abrirla, tal como aparece en la siguiente pantalla.



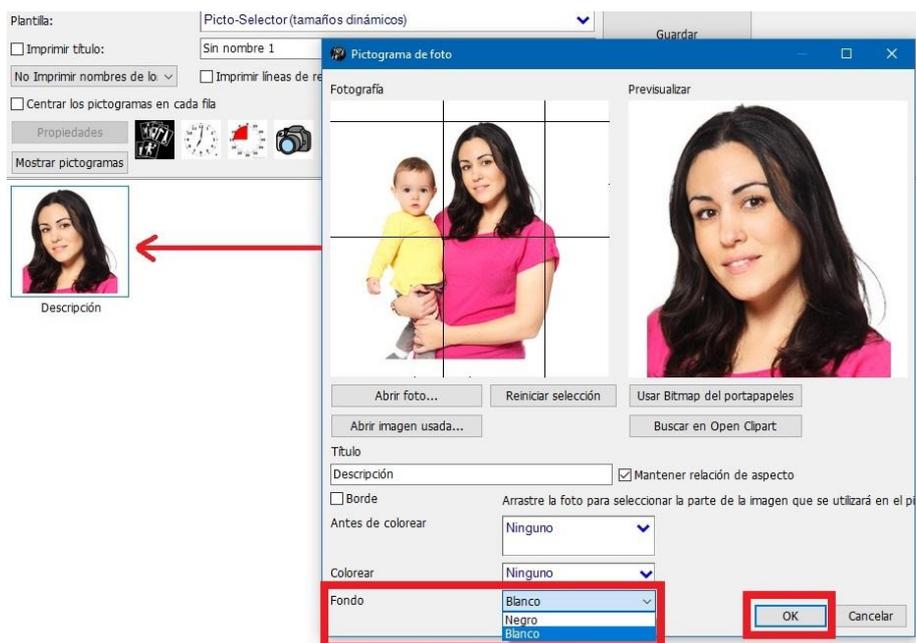
A continuación, podemos **insertarla directamente en nuestra hoja de pictogramas**, pulsando el botón **Ok**.



En nuestro caso, queremos que aparezca sólo la cara de la mamá, puesto que la vamos a utilizar como referente. **Picto Selector** nos permite **recortar la imagen** de nuestra fotografía hasta obtener la imagen deseada. Para ello, situamos el **cursor en cualquiera de las líneas negras** que enmarcan la imagen del lado izquierdo y comenzamos a **desplazar cada una de ellas hacia el interior de la imagen**, hasta conseguir enmarcar la cara de la mamá. En la imagen del lado derecho, podremos **previsualizar los cambios**

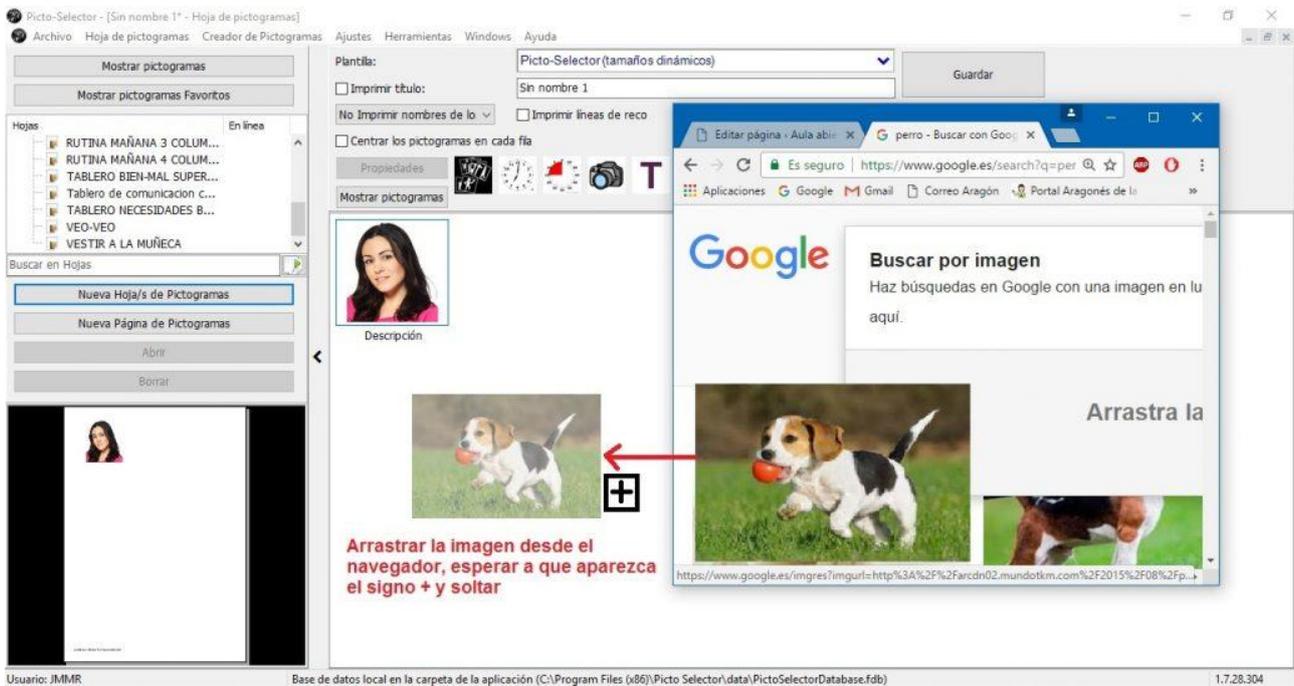


Como nuestra imagen de la mamá no es un cuadrado perfecta, observamos que aparecen unos márgenes negros a ambos lados de la imagen. Podemos solucionar este detalle, si en la opción de **Fondo**, seleccionamos el color **Blanco**. En la imagen inferior, podéis previsualizar en el lado derecho cómo aparecerá la imagen en nuestra hoja de pictogramas. Sólo queda pulsar en el botón **Ok** y ya tenemos nuestra imagen insertada en la hoja.

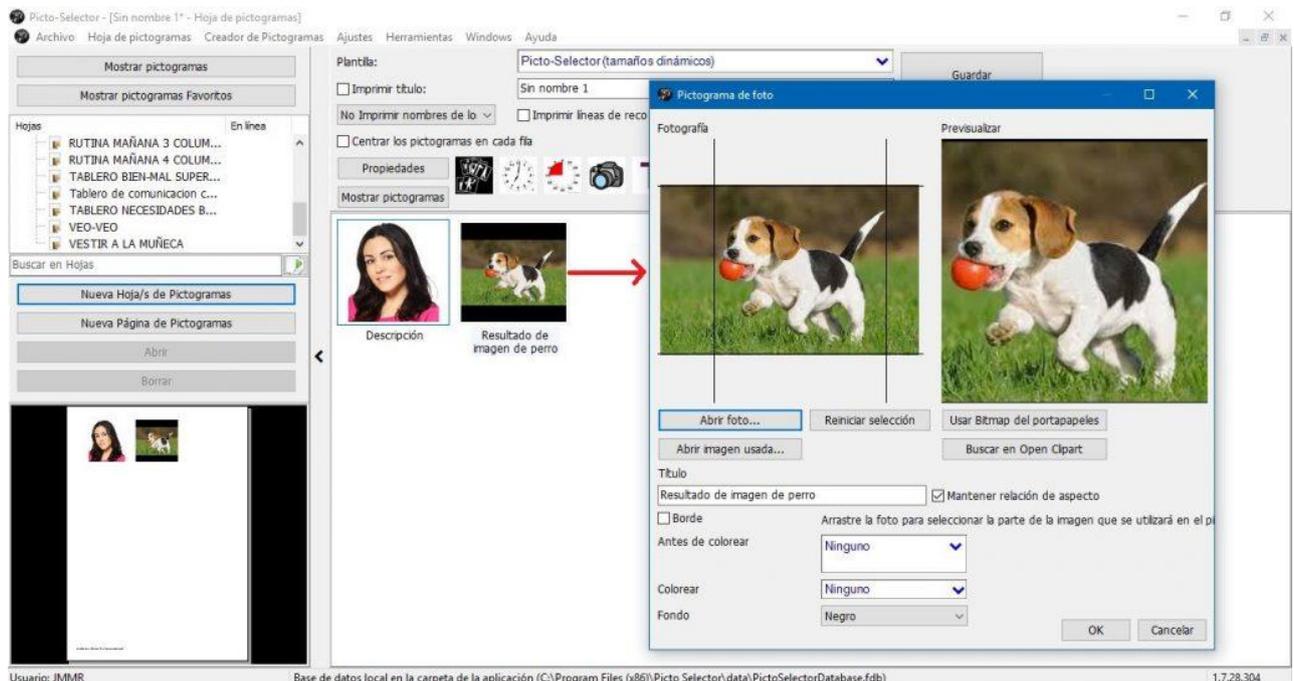


Una de las grandes implementaciones que incorpora **Picto Selector** es la opción de **insertar imágenes y fotografías en nuestra hoja de pictogramas directamente desde nuestro navegador**.

Para ello, restauráis la página del navegador a un tamaño en el que podamos visualizar nuestra hoja de pictogramas debajo. Buscamos la fotografía deseada en el navegador y la arrastramos con el ratón a vuestra hoja de pictogramas. Esperamos unos segundos para que aparezca un recuadro con el símbolo + y, en ese momento, soltamos la imagen y, automáticamente, se inserta en la hoja.

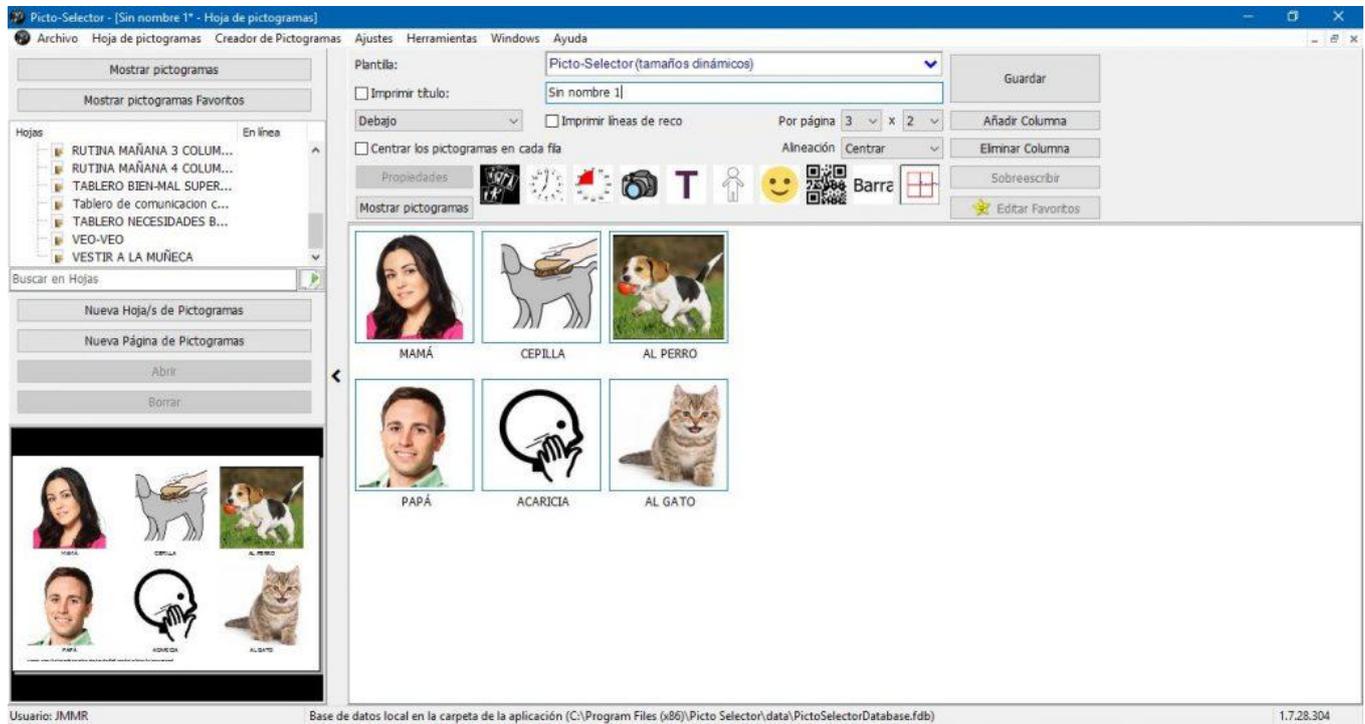


Como no es una imagen cuadrada perfecta y, además, queremos recortarla para dejar centrada la imagen del perro, pulsamos dos veces sobre ella y se abrirá la ventana de edición del pictograma de foto. Ahora seguimos las instrucciones que os hemos dado más arriba para conseguir el efecto deseado.

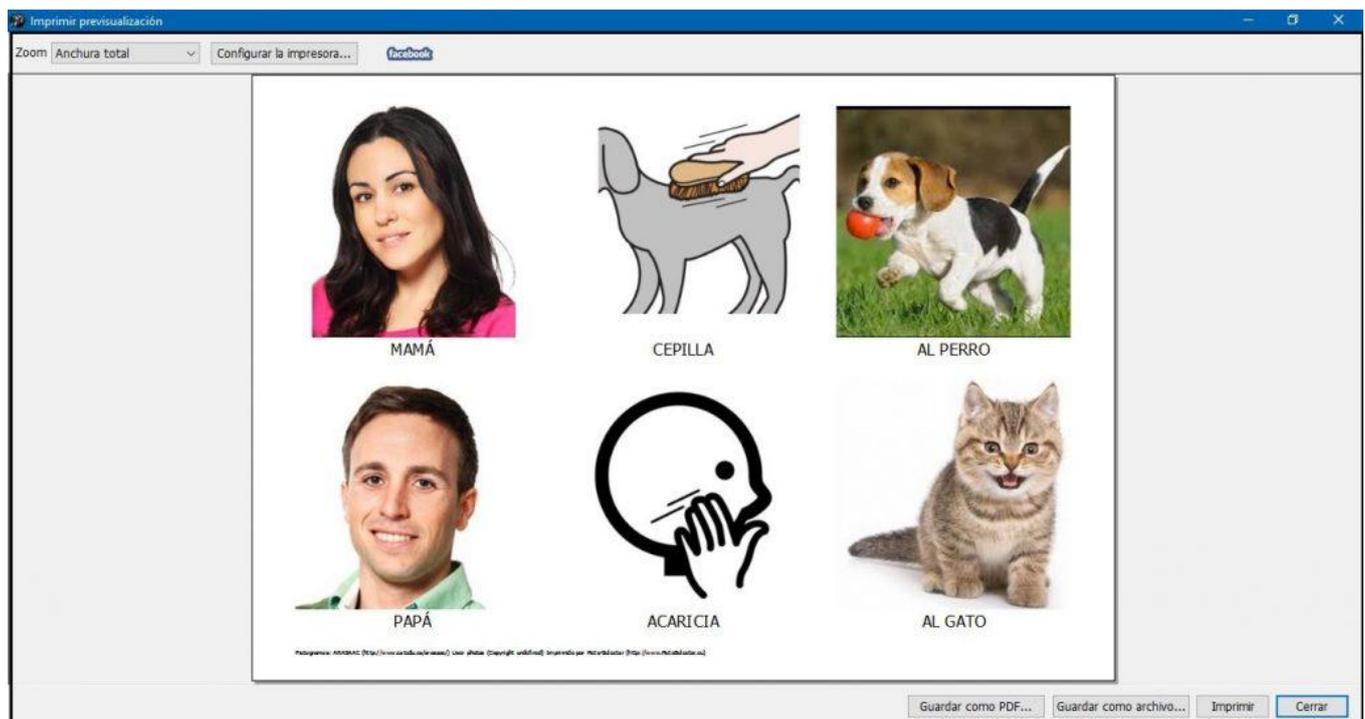


Una vez editada la imagen del perro y conseguido el efecto que deseamos, sólo tenemos que pulsar en ok e insertarla en nuestra hoja de pictogramas.

Aprovechando, los pictogramas de foto combinados con los pictogramas de ARASAAC, hemos elaborado un ejercicio para trabajar la **construcción correcta de frases**.



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.

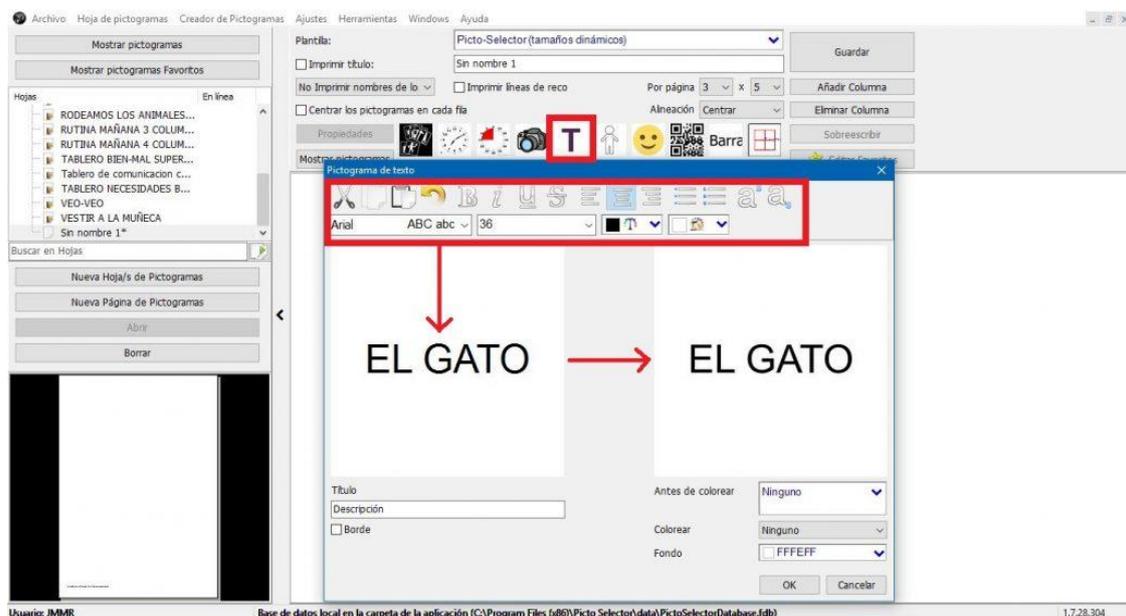


8. Añadir cuadros de texto

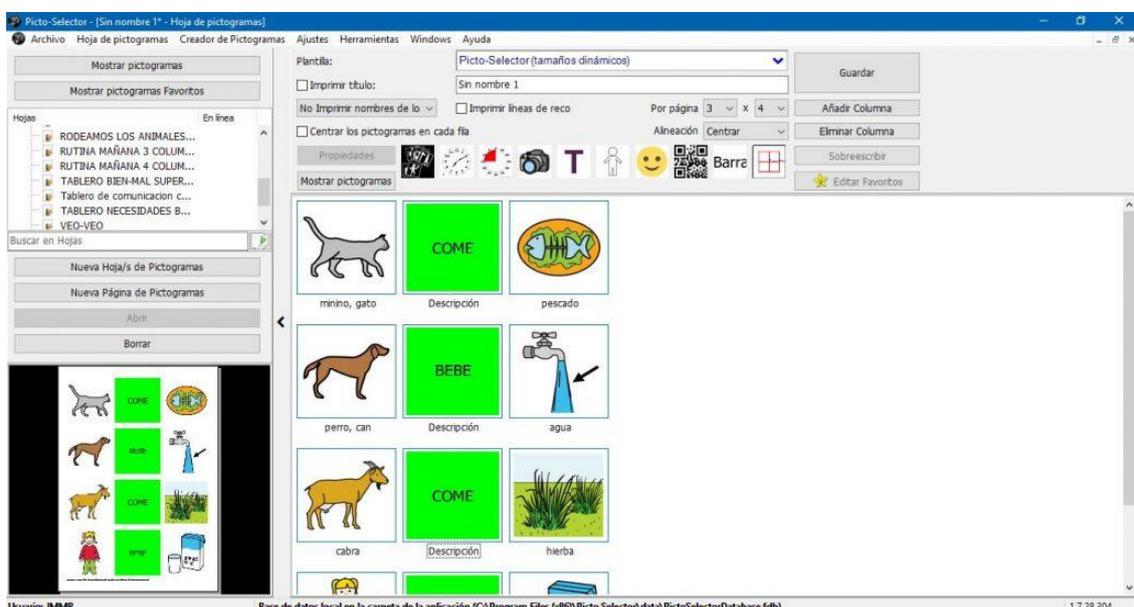
Videotutorial: <https://youtu.be/6LmU6-BeRgY>

Otro de los pictogramas propios que nos ofrece Picto Selector y que permite **insertar cuadros de texto** en nuestra hoja de pictogramas es el **Pictograma de Texto**, representado con una T en el icono.

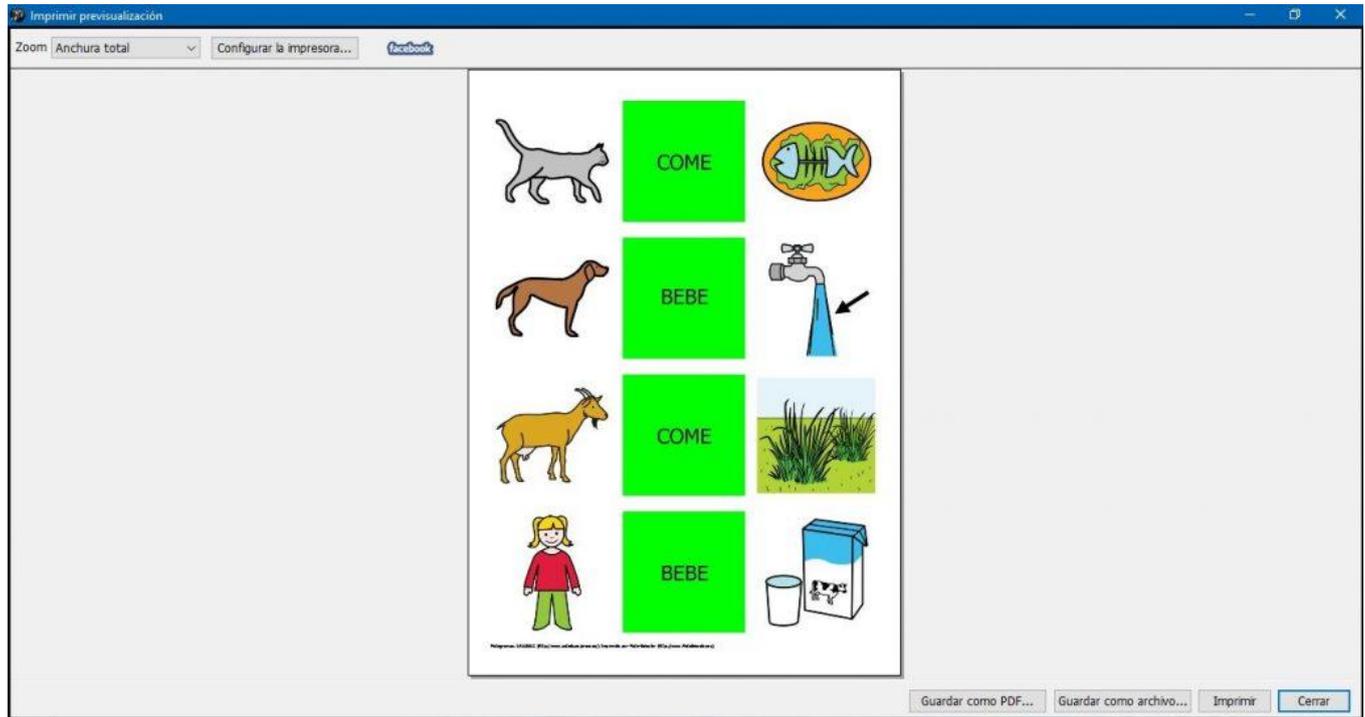
El pictograma de texto reúne las **funciones básicas de un procesador de textos** para generar un pictograma en el que podemos **incluir desde una letra hasta una palabra o frase**. El manejo es muy intuitivo y al trabajar sobre la ventana de la izquierda, vamos previsualizando el resultado en la ventana de la derecha.



Al igual que en el resto de los pictogramas propios de la aplicación, podemos **configurar** desde esta ventana todas las opciones de **borde, coloreado y fondo** para dar el aspecto final que deseamos a nuestro cuadro de texto. Una vez configurado, pulsamos en **Ok** y ya podemos ir combinando los pictogramas para conformar nuestra hoja de pictogramas.



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.



9. Menú contextual de los pictogramas

Videotutorial: <https://youtu.be/Nrwsf54XkbM>

La mejor forma de explicar alguna de las funcionalidades más interesantes del **menú contextual de los pictogramas** es a través de la realización de un ejemplo de hoja de pictogramas.

En este capítulo, vamos a explicar las siguientes:

1. Cambiar el color de Fondo de los pictogramas.
2. Copiar pictogramas a nuestro procesador de textos y a nuestra presentación de diapositivas.
3. Colorear los pictogramas para dar el efecto de tachado.
4. Activar/desactivar el borde de los pictogramas.

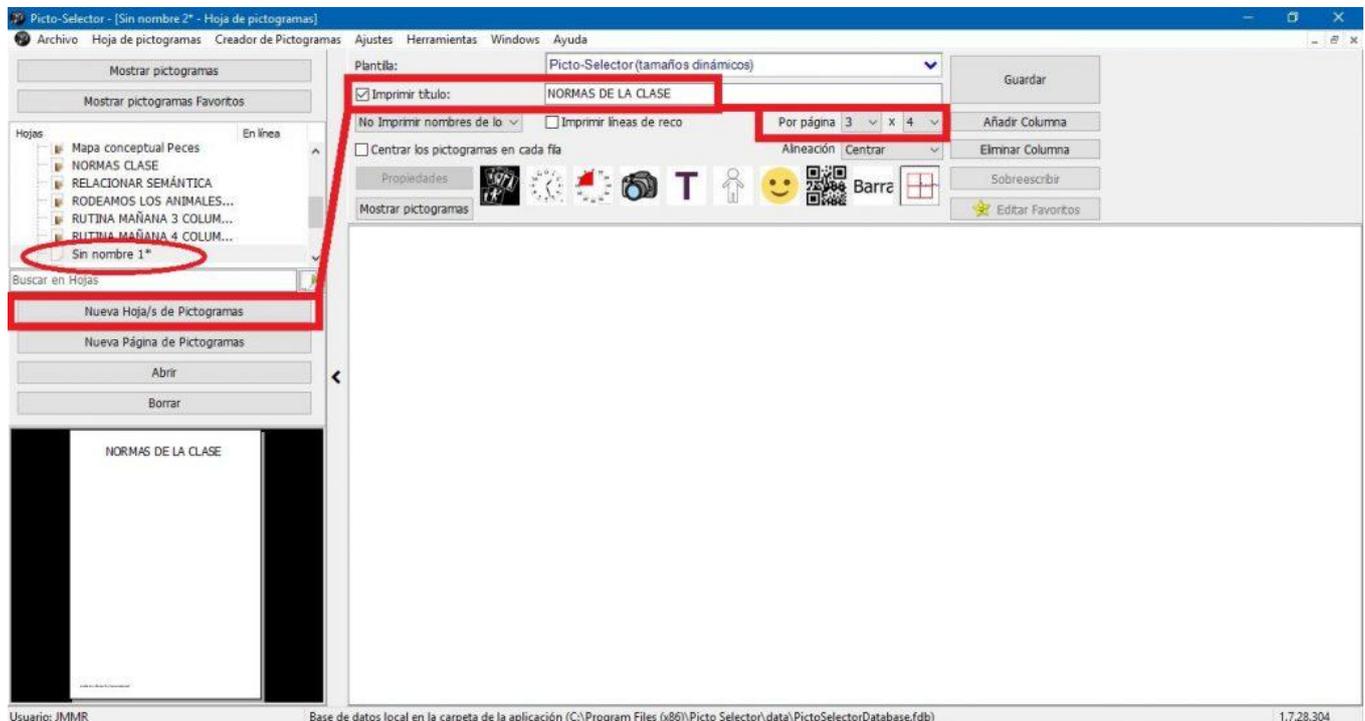
En nuestro caso, vamos a crear una hoja de pictogramas con las "**Normas de la clase**", aunque vosotros podéis plantearos otros ejemplos.

Para ello vamos a crear una hoja de pictogramas, pero, en esta ocasión, no vamos a seguir el asistente. Directamente, pulsamos en el recuadro de la columna izquierda **Nueva hoja de pictogramas** y cuando aparezca el asistente, pulsaremos en **Terminar**.

Podéis comprobar que aparece una nueva hoja que se llama **Sin nombre 1*** (recordad que el asterisco significa que todavía no la hemos guardado). En el lado superior, seleccionamos **Imprimir**

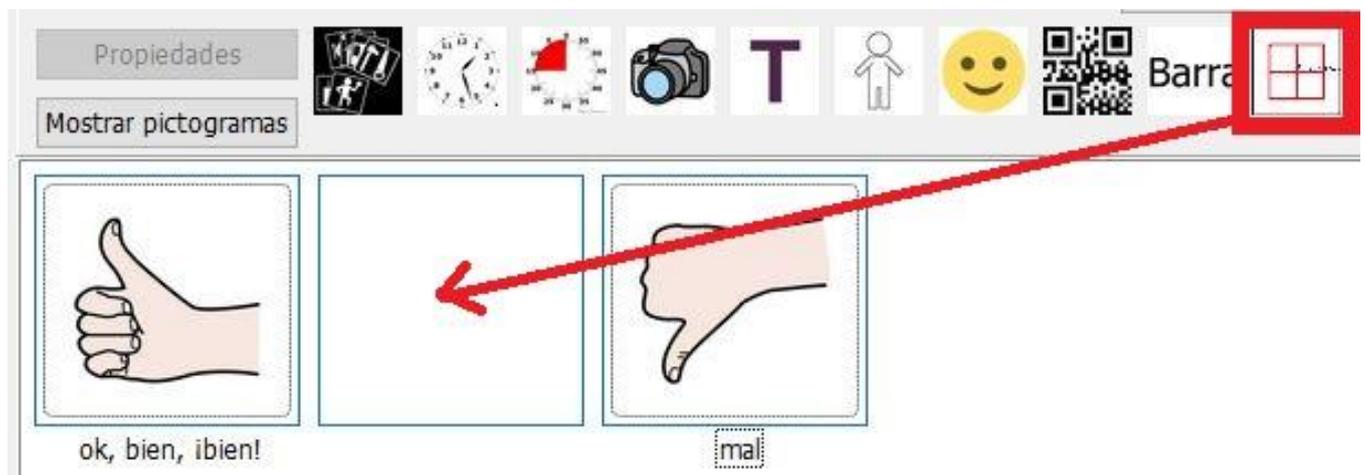


Título ("Normas de la clase") y en las pestañas de la opción **Por página** seleccionamos 3 columnas x 4 filas, porque nuestra hoja se compone de una columna a cada lado (**acciones correctas-acciones incorrectas**) y una columna central con recuadros vacíos para crear una zona de separación. En la captura inferior, podéis ver el orden del proceso.



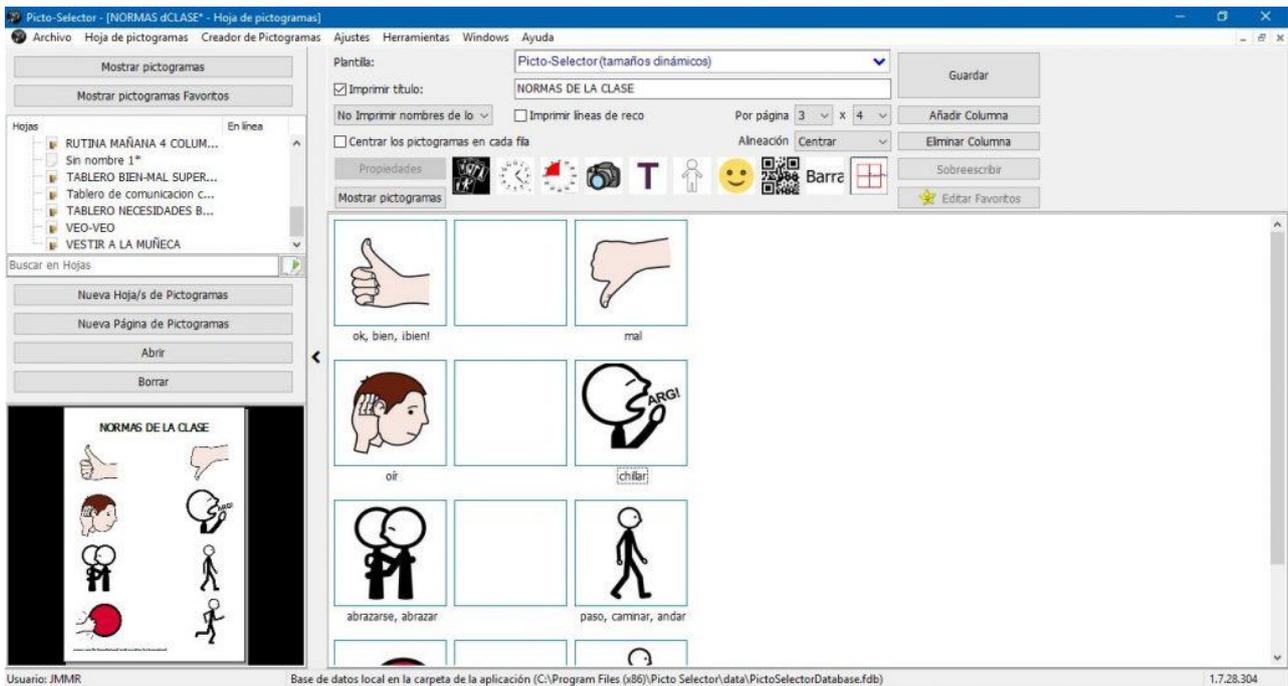
A partir de ahora, abrimos la ventana de **Mostrar pictogramas** y vamos seleccionando los pictogramas que compondrán nuestra hoja. Si observáis la captura siguiente, veréis que, como no podemos dejar ninguna celda en blanco, hemos utilizado el icono de **Espacio vacío**, que se encuentra en la fila de pictogramas propios de la aplicación.

Este tipo de espacios vacíos no tienen ninguna propiedad, ni se le puede dar ningún formato como al resto de los pictogramas. Su única función es ocupar un espacio en blanco para dar un formato determinado a nuestra hoja.



Una vez rellena nuestra hoja con los pictogramas correspondientes, el resultado final podría ser éste:

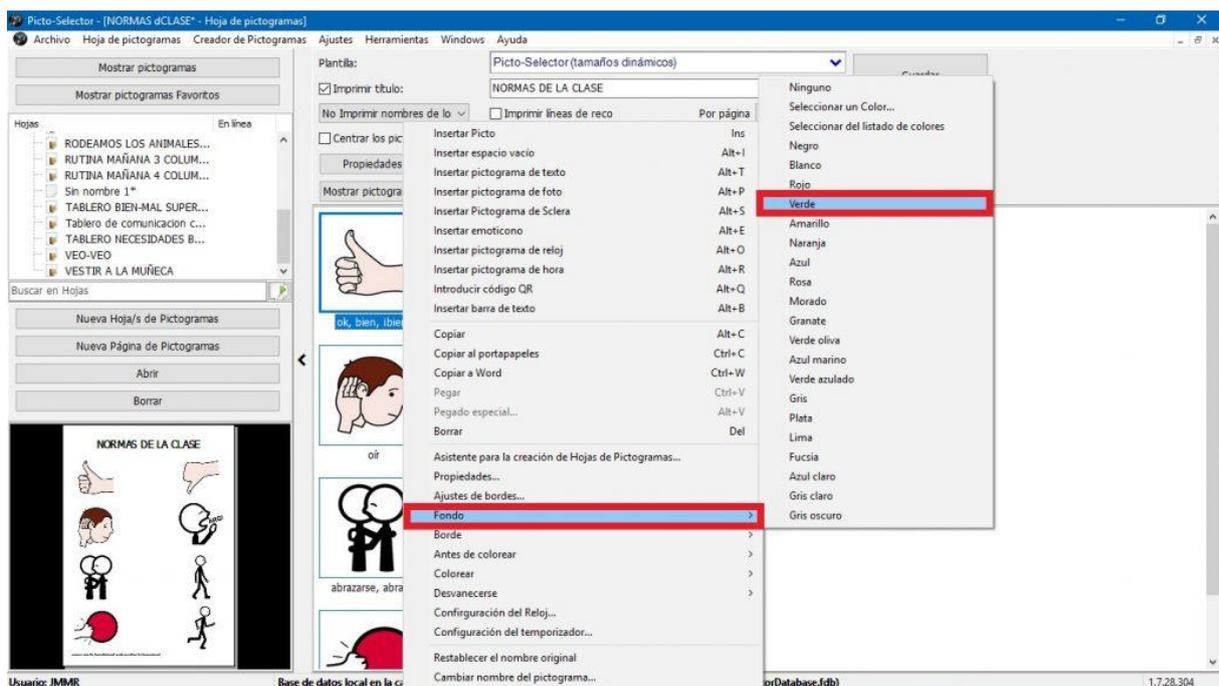




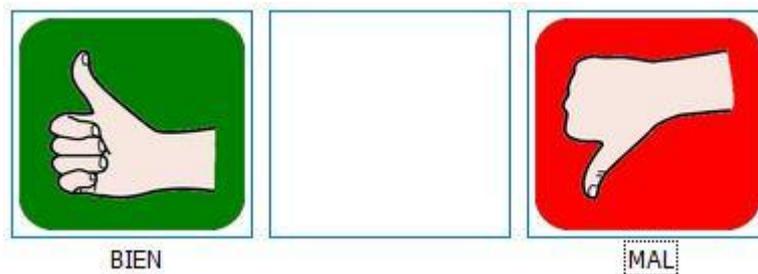
Ahora vamos dar más énfasis a los pictogramas de nuestra hoja para remarcar las acciones reflejadas en los mismos.

9.1 Cambiar el color de Fondo de los pictogramas.

En el caso de los pictogramas que representan la idea de **Bien** y de **Mal**, queremos **asignar un fondo de color verde** y un fondo de color rojo, respectivamente. Para ello, **situamos el cursor encima de cada uno de ellos** y pulsamos con el **botón derecho del ratón** para que aparezca el **menú contextual** con las opciones que podemos realizar. En la imagen siguiente, vemos todas las posibilidades que nos ofrece este menú contextual.



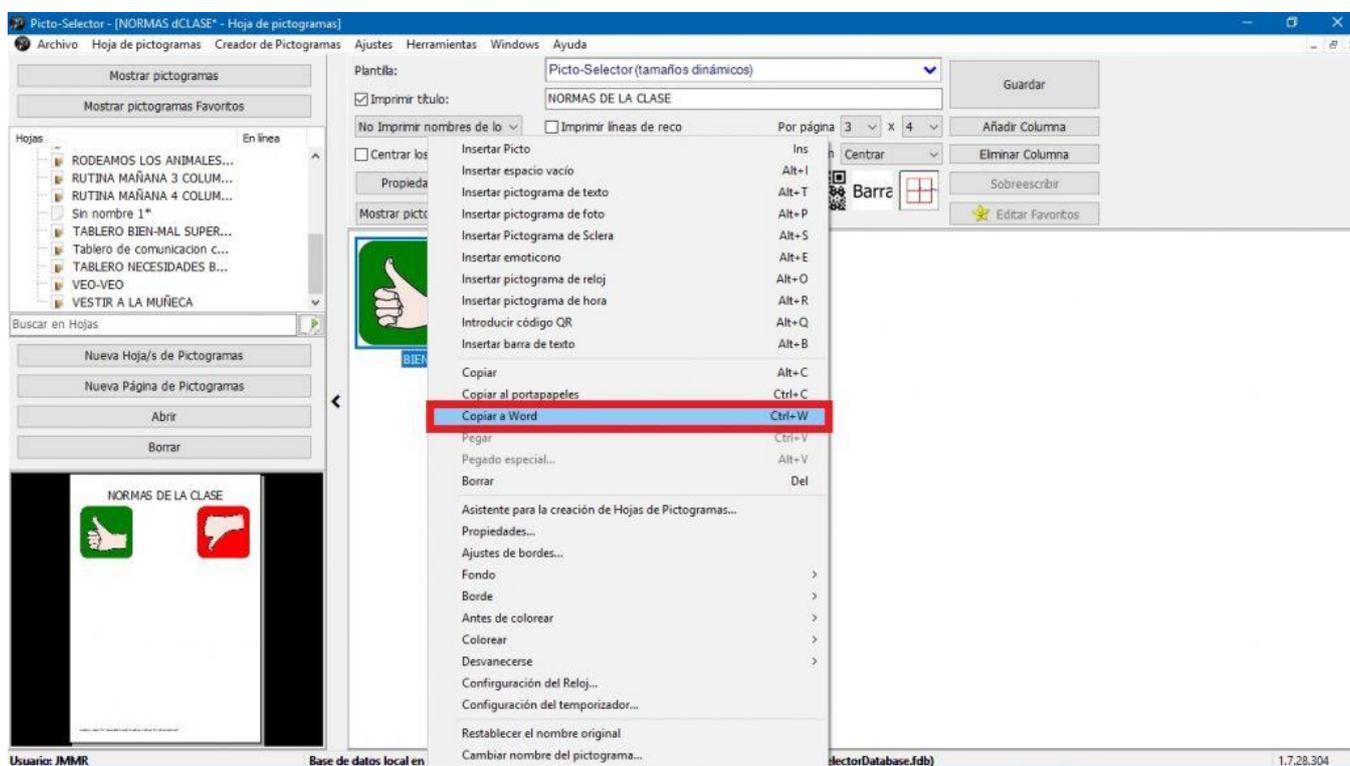
Una vez abierto el menú contextual del pictograma **Bien**, seleccionamos la opción **Fondo** y, dentro de ella, el color **Verde**. A continuación, repetimos la misma acción con el pictograma **Mal**, pero asignando el color **Rojo**. En la imagen inferior, tenemos el efecto final de esta opción sobre ambos pictogramas.



9.2 Copiar pictogramas a nuestro procesador de textos o a nuestra presentación de diapositivas

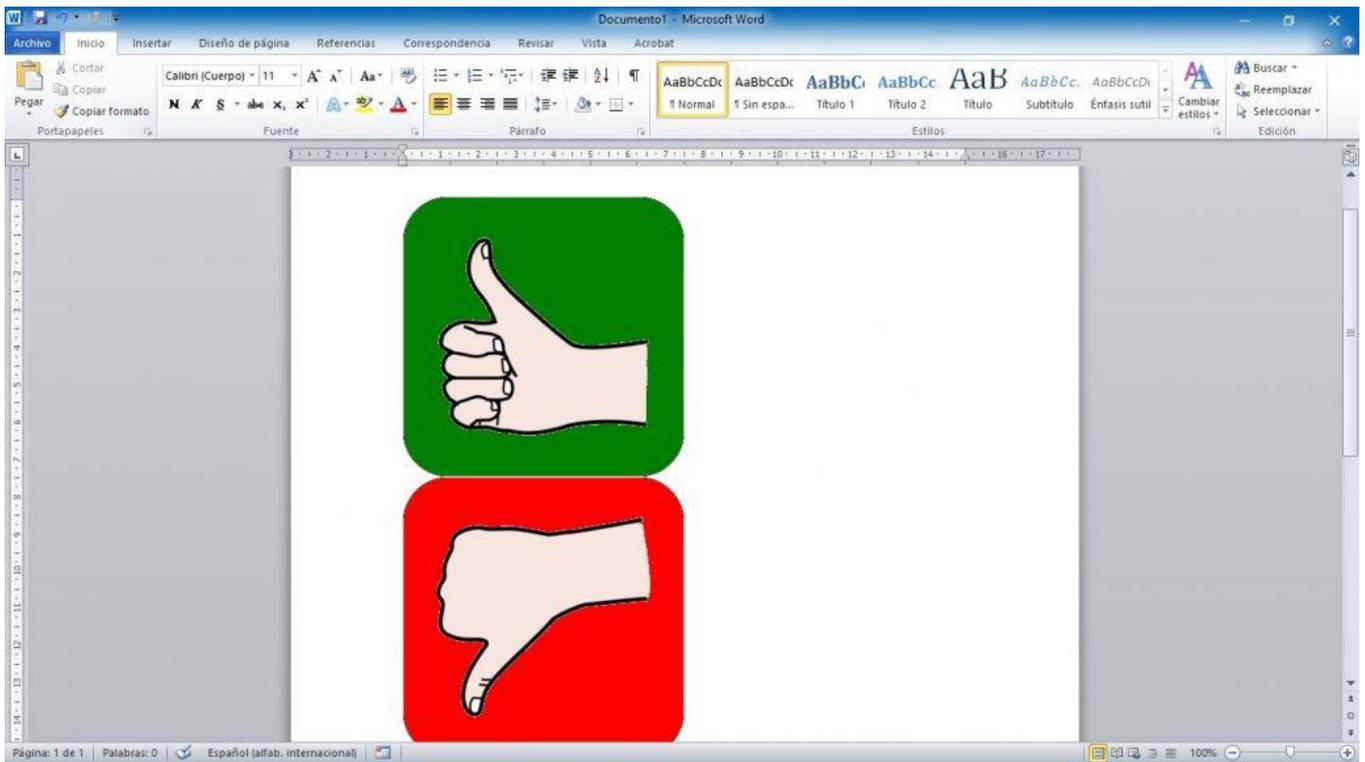
Aprovechando el cambio que hemos en nuestro pictograma, vamos a ver otras dos funcionalidades muy interesantes del menú contextual: **Copiar a Word** y **Copiar al portapapeles**.

Para ello, abrimos un **nuevo documento en Word** en segundo plano. Nos dirigimos a nuestra hoja de pictogramas y nos situamos encima del pictograma Bien. Pulsamos el botón derecho del ratón para que aparezca el **menú contextual** y elegimos la opción **Copiar a Word**. Si volvemos a nuestro documento en Word, veremos que aparece nuestro pictograma con el formato que le habíamos dado en **Picto Selector**.

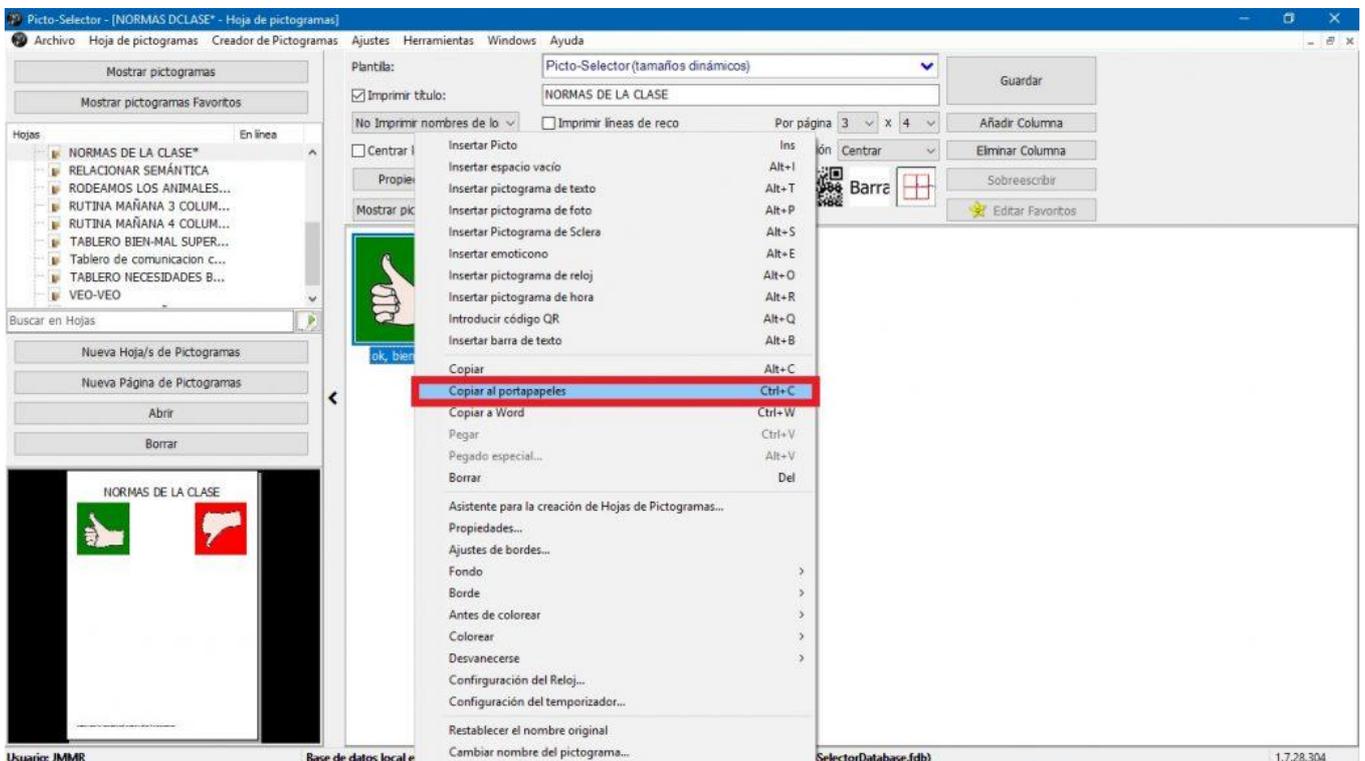


Aquí tenéis el resultado final, tras copiar los dos pictogramas, Bien y Mal, a Word. Ahora, ya podemos **redimensionarlos** a nuestro gusto para dar el toque final.



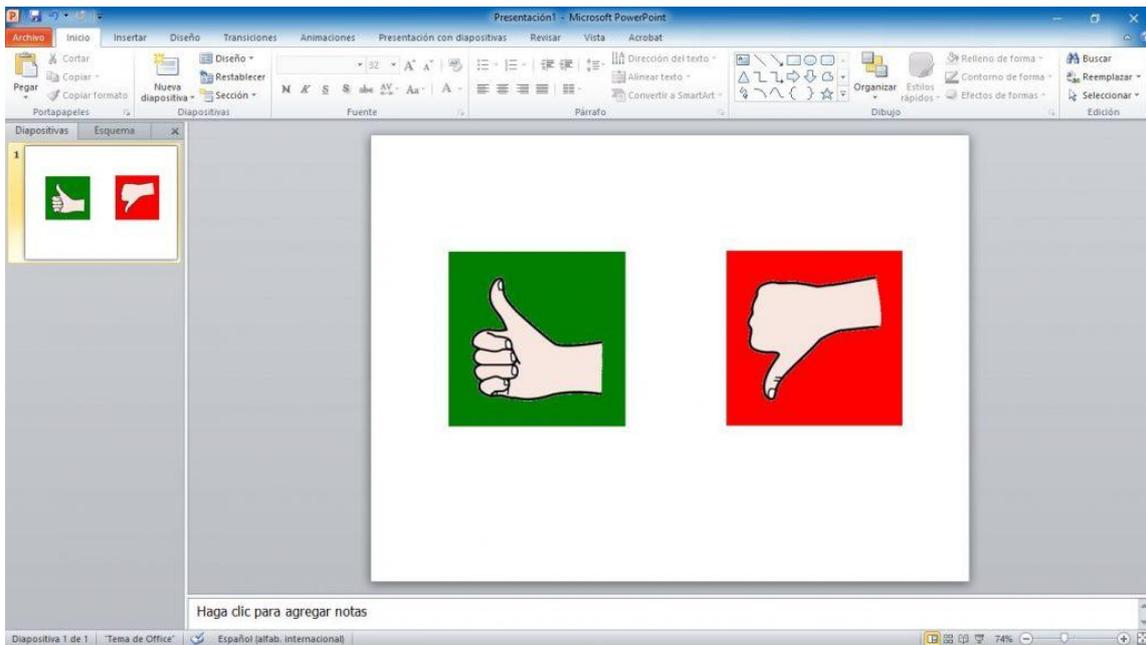


Podemos utilizar la opción **Copiar al portapapeles** para copiar el pictograma seleccionado a nuestro procesador de textos o a nuestra presentación de diapositivas. En este caso, no necesitamos tener el procesador de textos abierto para poder ejecutarla, ya que la imagen queda copiada en el portapapeles.



Esta opción es muy interesante para copiar nuestros pictogramas en cualquier presentación de diapositivas, como podéis observar en la imagen inferior.

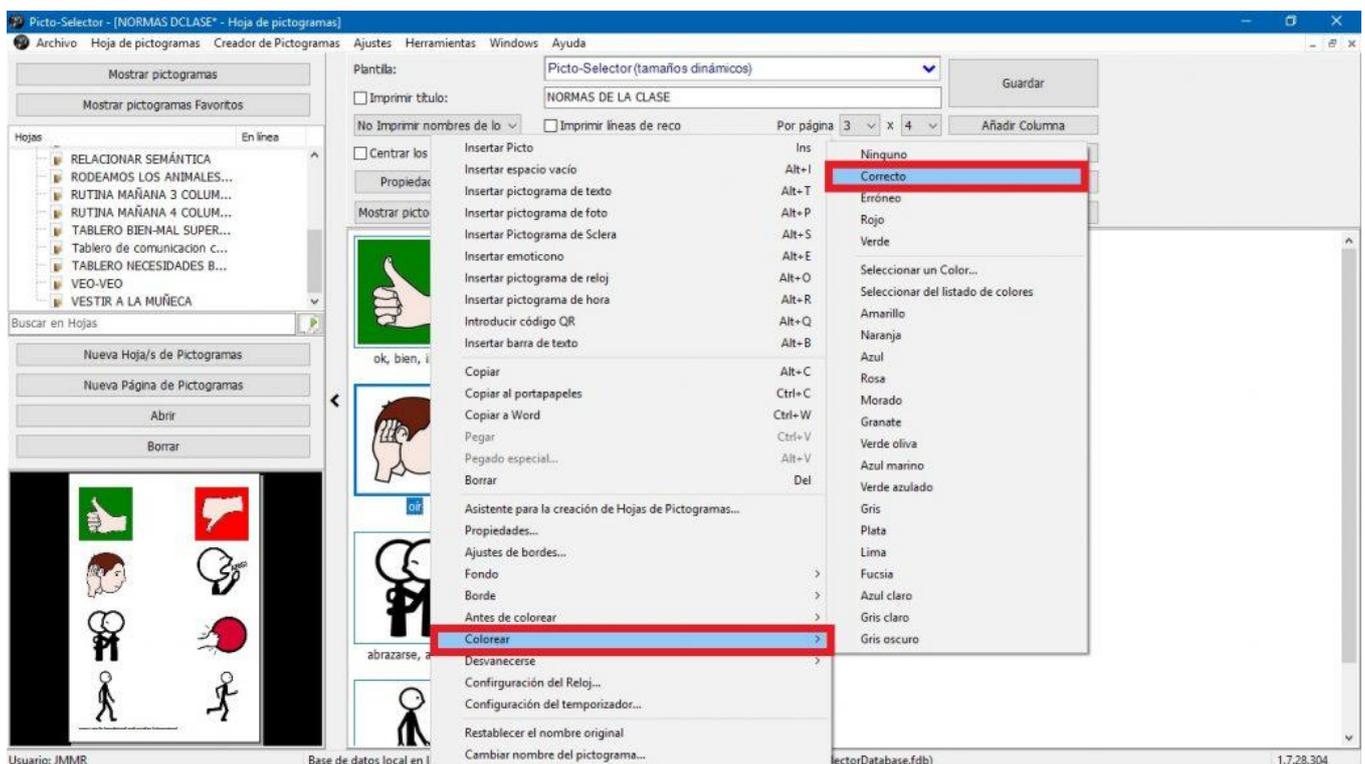




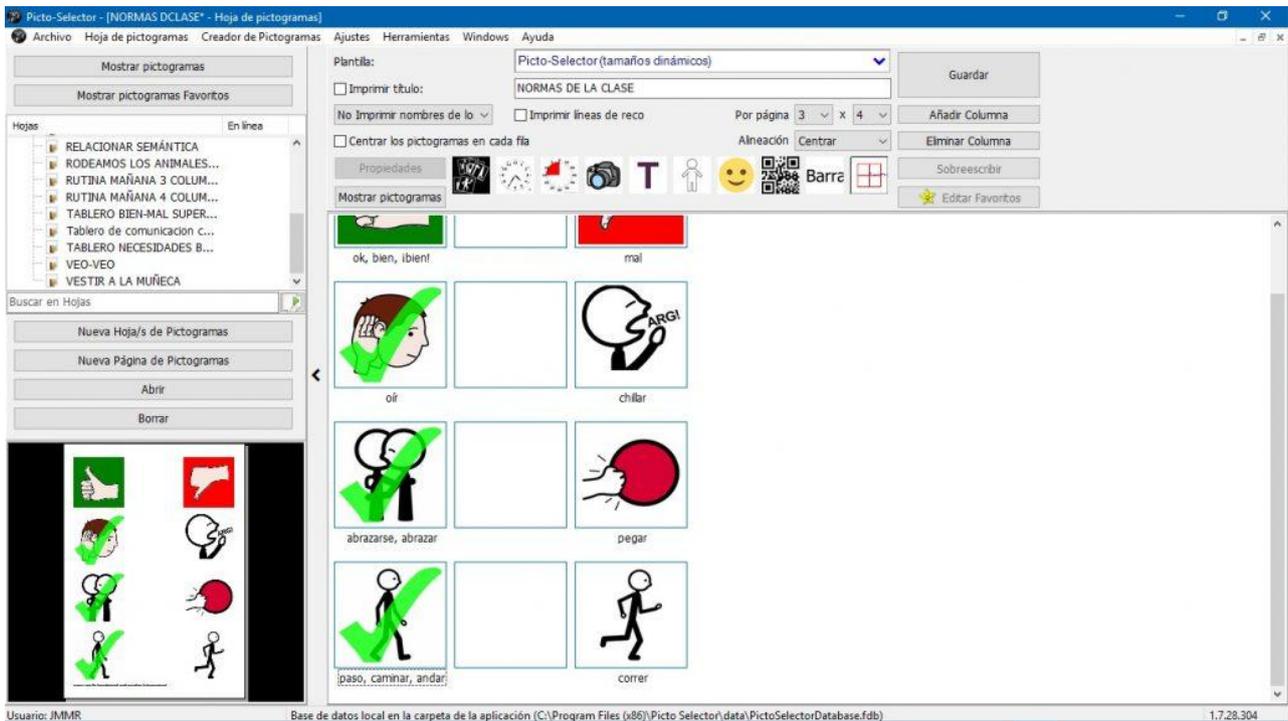
9.3 Colorear los pictogramas para dar el efecto de tachado.

A continuación, vamos a ver otra de las opciones del menú contextual de los pictogramas que os va a resultar de gran utilidad para **remarcar el significado en positivo o en negativo de algunos pictogramas**. Se trata de **Colorear**, que ya la explicamos en un capítulo anterior, pero aquí vamos a efectuarla desde este menú contextual.

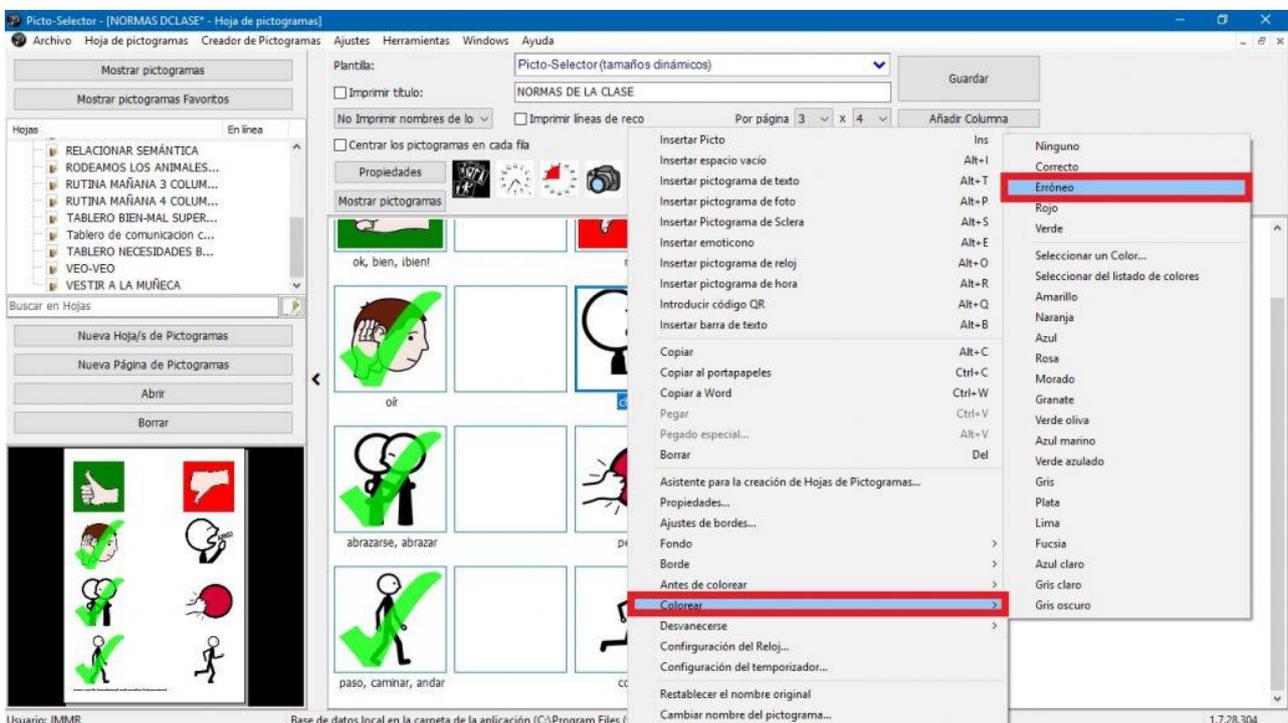
Para ello, nos situamos encima de cualquiera de los pictogramas que nos muestran una acción correcta, por ejemplo, **Escuchar**. Pulsamos el botón derecho del ratón y dentro del menú contextual, seleccionamos **Colorear** y, dentro de las opciones, **Correcto**.



El efecto que vamos a conseguir es la aparición de un **stick transparente de color verde** encima del pictograma, que remarca la idea de que es una acción correcta. Realizamos la acción sobre todos los pictogramas que representan acciones correctas y éste es el resultado.

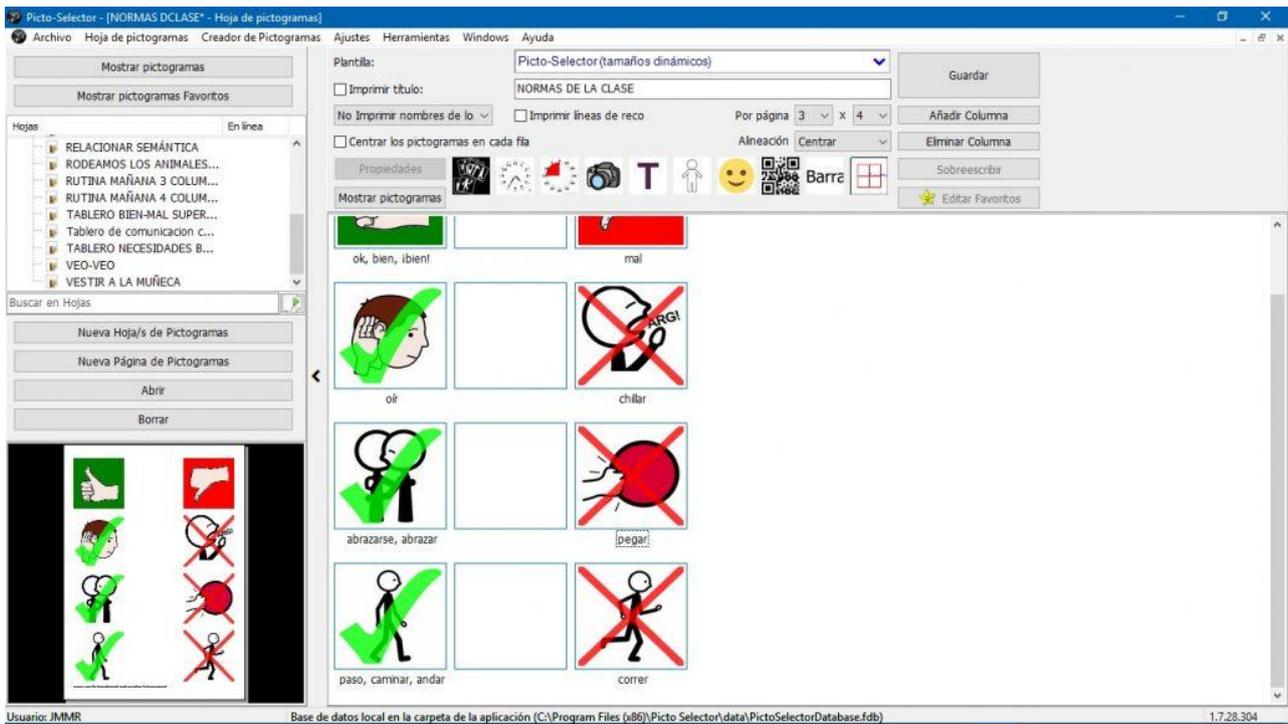


Ahora vamos a situar el cursor del ratón sobre los pictogramas que representan acciones incorrectas. Pulsamos sobre el botón derecho y seleccionamos **Colorear** y, dentro de las opciones, **Erróneo**.

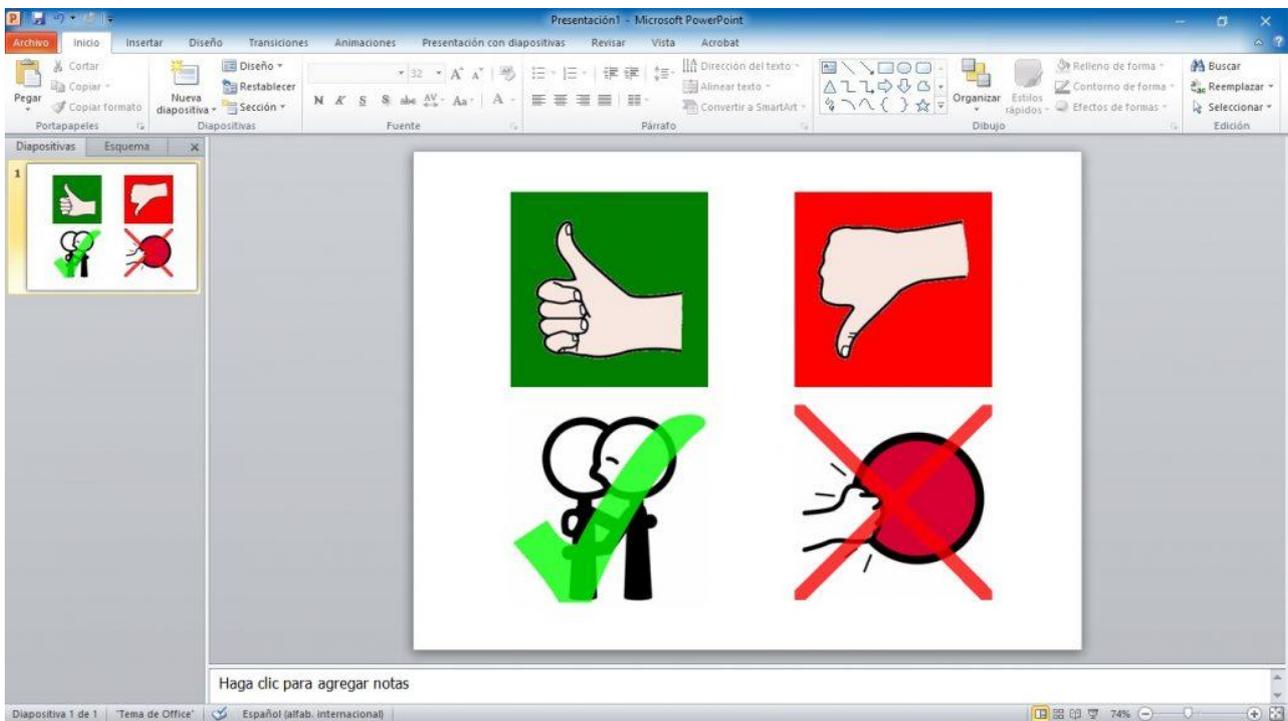


En este caso, el efecto que vamos a conseguir es la aparición de un **aspa roja encima del pictograma**, remarcando la idea de que es una acción que no es adecuada.





Como ya os hemos comentado, si utilizamos el menú contextual sobre cualquiera de estos nuevos pictogramas y seleccionamos la opción de **Copiar a Word** o **Copiar al portapapeles**, vamos a disponer de estos pictogramas en nuestro documento de texto o en nuestra presentación de diapositivas, como os mostramos en la siguiente captura.



Sólo nos queda dirigirnos al menú **Archivo**, seleccionar **Imprimir** y ya podemos **previsualizar nuestra hoja de pictogramas** y seleccionar la opción a realizar: **guardar como documento PDF**, como **archivo gráfico** o **Imprimir**.

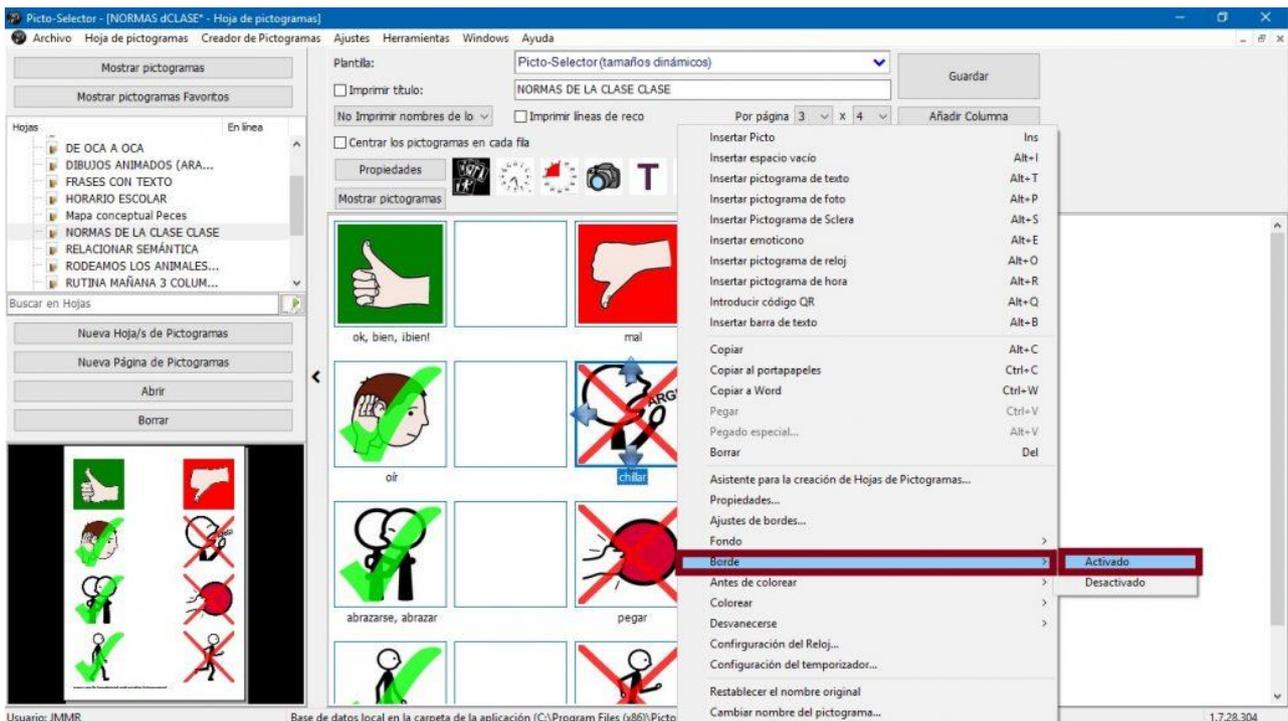




9.4 Activar/desactivar borde de los pictogramas.

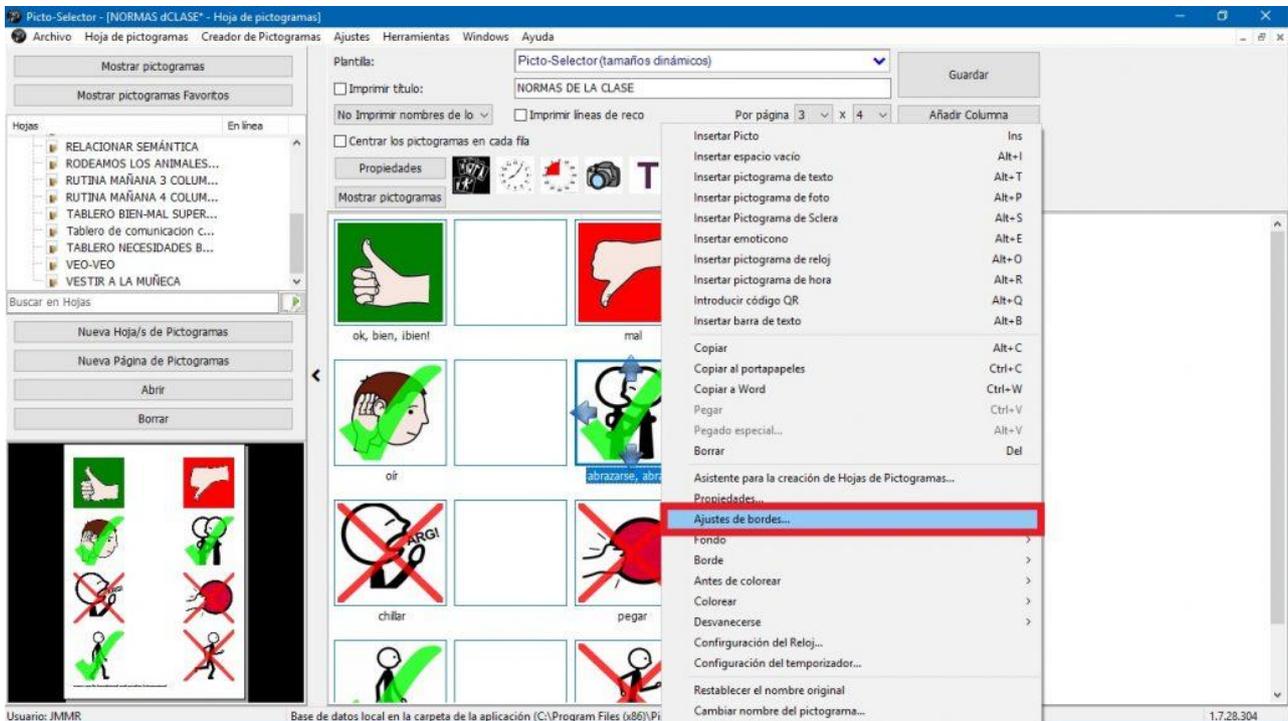
En algunas ocasiones, puede interesarnos que algunos o todos los pictogramas de nuestra hoja tengan **Borde**. Aunque ya hemos explicado anteriormente, cómo activar el borde pulsando dos veces sobre el pictogramas y seleccionando esta opción, el menú contextual de los pictogramas también nos permite **Activar o Desactivar el borde**.

Como en las anteriores funcionalidades, nos situamos encima de un pictograma y pulsamos el botón derecho del ratón. En el menú contextual que aparece seleccionamos **Borde** y elegimos entre **Activado** o **Desactivado**.



Podemos realizar esta acción en cada uno de los pictogramas o podemos seleccionarlos todos arrastrando el ratón por encima de ellos. El efecto final será el que nos muestra la siguiente imagen.

También contamos con otra opción muy interesante en el menú contextual y que nos permite más funcionalidades para configurar el borde. Se trata de **Ajustes de Borde**.



Al seleccionar esta opción, nos aparece una ventana emergente desde la que podremos **Usar Borde** y configurar el **Ancho**, el **Estilo**, el **Color** y el grado de **Redondeo** de los pictogramas seleccionados.

Si desactivamos la opción **Cambiar sólo lo seleccionado**, los cambios se aplicarán a todos los pictogramas.



Una vez realizadas todas las modificaciones, nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos **Imprimir**. Ahora ya podemos previsualizar el estado final de nuestro trabajo y seleccionar la opción a realizar: **guardar como documento PDF**, **como archivo gráfico** o **Imprimir**.



Como ya os hemos recalado, todas estas funcionalidades nos van a resultar de gran utilidad en la creación de materiales adaptados con distintos contenidos y actividades.

10. Pictograma de Sclera

Videotutorial: <https://youtu.be/OijVGriRxW8>

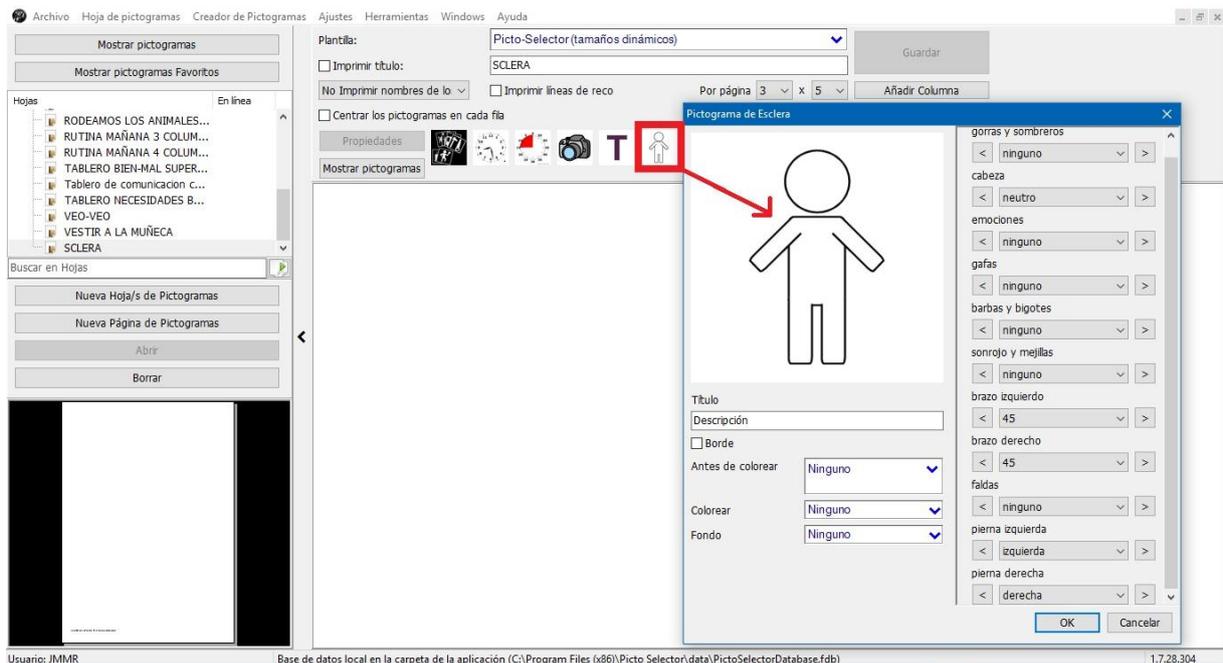
Como habéis visto hasta ahora las posibilidades que nos ofrece **Picto Selector** en cuanto a distintos tipos de pictogramas para crear y adaptar materiales de comunicación resulta de una utilidad impresionante. Continuamos explicando otros cuatro tipos de pictogramas que, seguramente, no hayáis utilizado hasta ahora, pero que nos ofrecen un montón de nuevas posibilidades y que el autor ha querido poner a nuestra disposición.



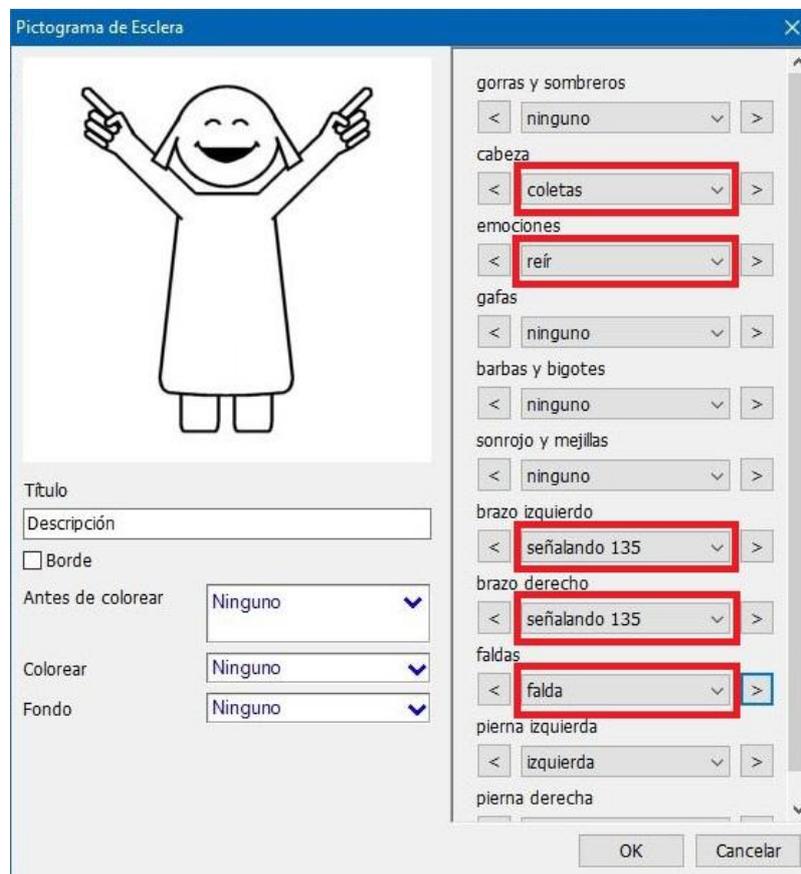
El pictograma de **Sclera** está basado en el el "muñeco" que utiliza como modelo este sistema de comunicación libre y que nos permite crear **avatares personalizados**. Cuando pulsamos sobre el icono en la galería de pictogramas, aparece una ventana emergente desde la que podemos **configurar el**



aspecto de nuestro avatar, desde la expresión facial, hasta la vestimenta o los movimientos de las extremidades superiores e inferiores.

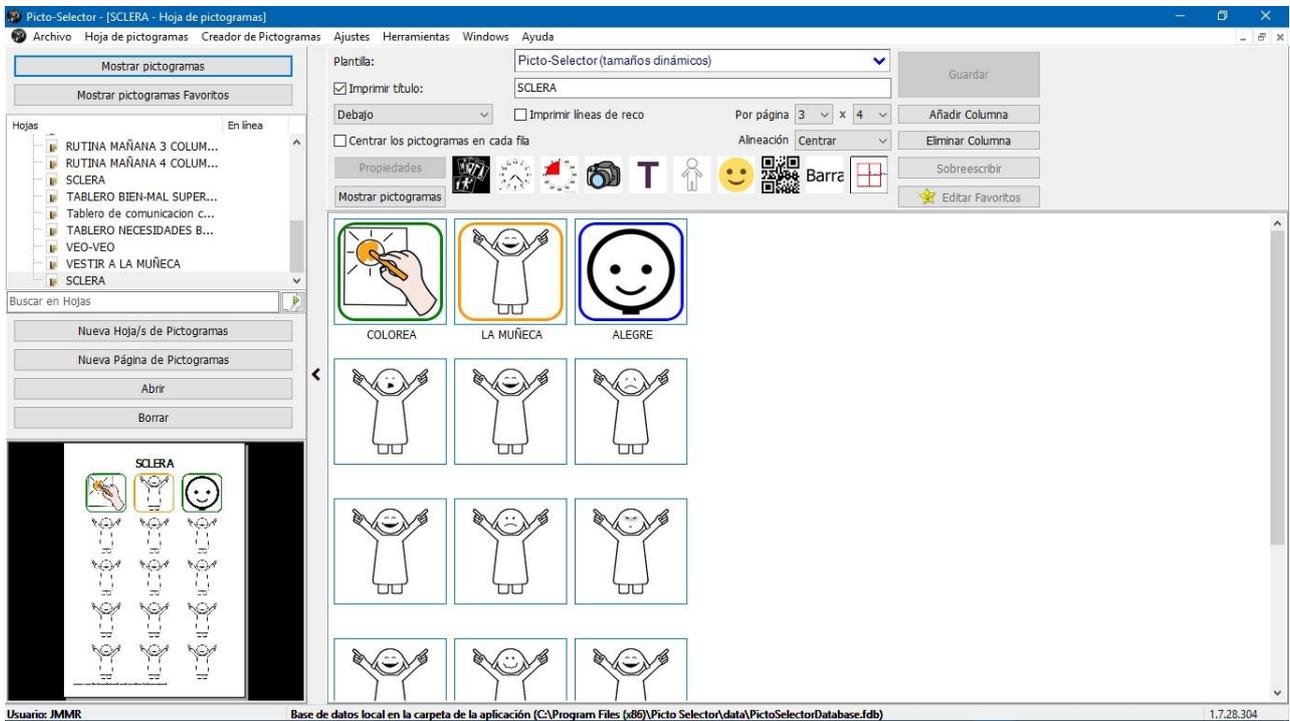


Para cambiar el aspecto de nuestro avatar, pulsad en el lateral izquierdo o en el derecho de cada una de las opciones (< y >) e iréis previsualizando cómo os va a quedar. Os recomendamos que, antes de continuar, pulséis en todos los apartados del aspecto y configuréis el avatar a vuestro objetivo final. En nuestro caso, hemos modificado los recuadros que están remarcados en rojo y el resultado final ha sido éste:

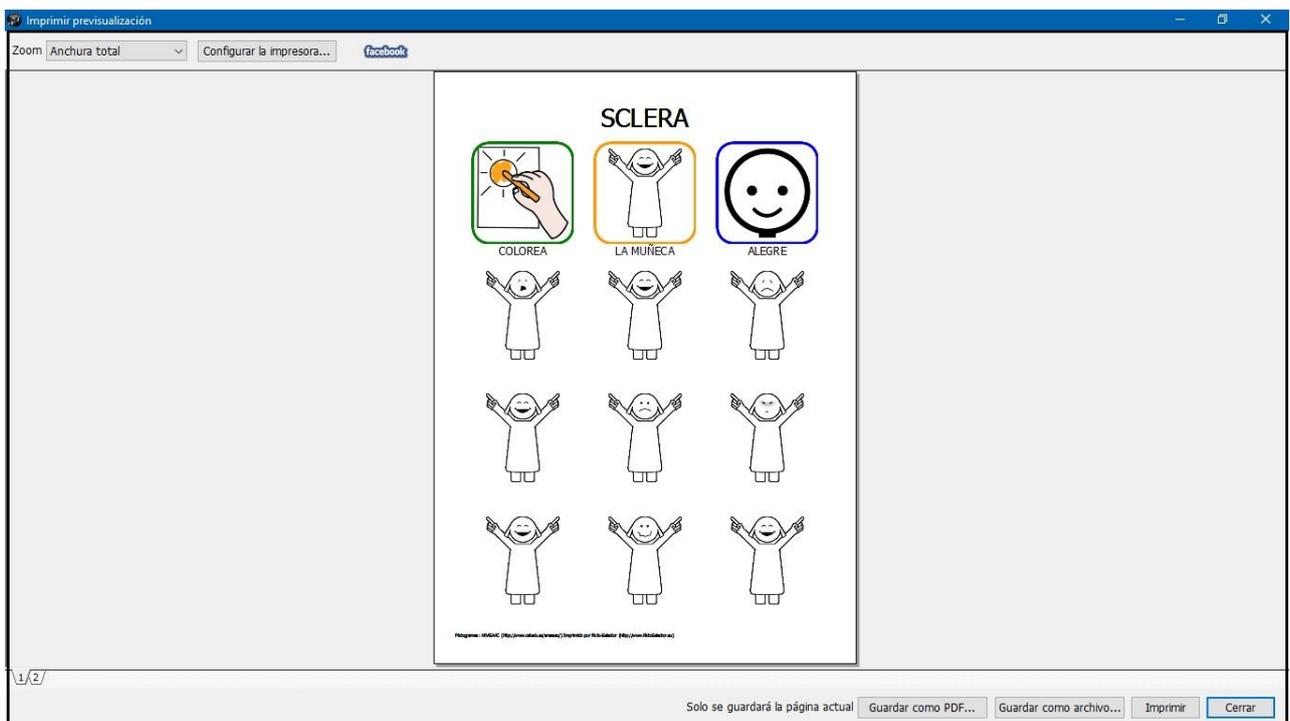


Este tipo de avatares nos permite trabajar distintos contenidos: discriminación visual, posiciones corporales y, como en nuestro ejemplo siguiente, las emociones.

En nuestro ejemplo, hemos planteado una actividad para localizar a todos los avatares iguales al modelo planteado, trabajando el concepto "alegre".



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.



11. Emoticonos

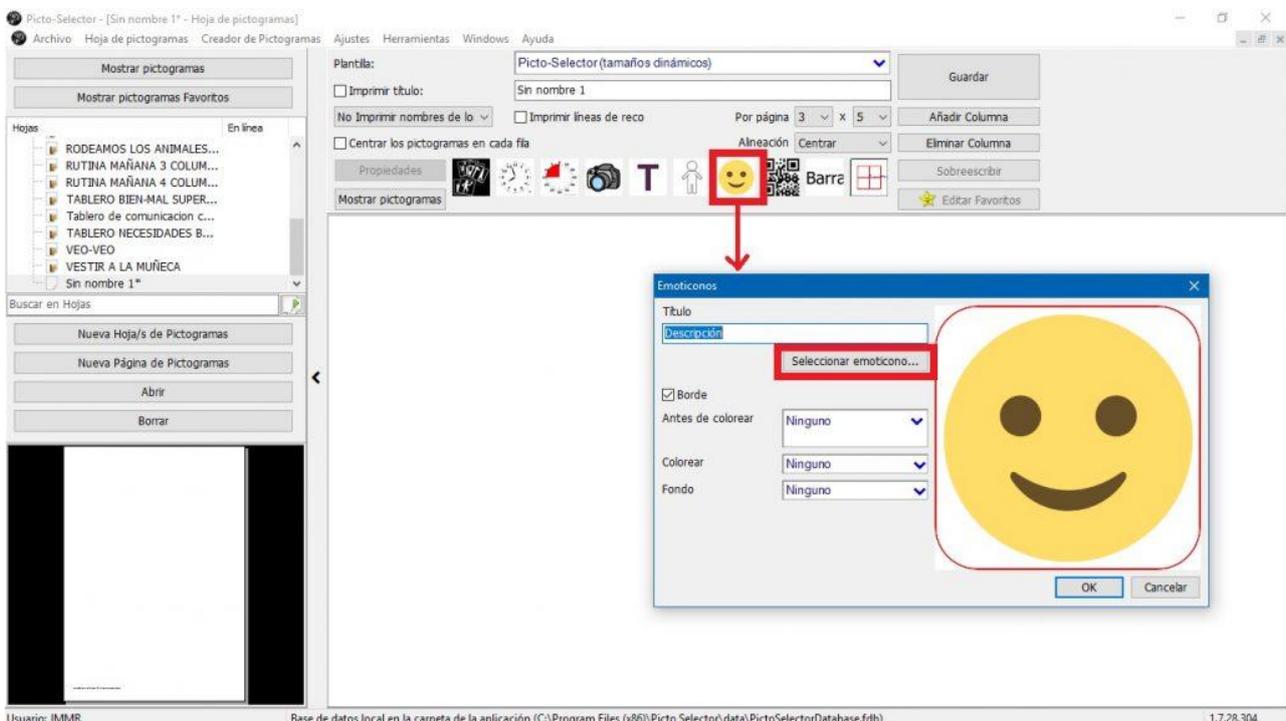
Videotutorial: <https://youtu.be/-TIPNBPLWTg>

El término **emoticono** proviene del inglés **emoticon (smiley)**, que deriva de los vocablos **emotion**, que significa emoción, e **icon**, que significa icono, símbolo o representación gráfica. Como ya sabéis los utilizamos muy a menudo en nuestros servicios de mensajería instantánea y todo el mundo está familiarizado con ellos.

Picto Selector incorpora también la librería de **Emoticonos** entre sus pictogramas ya que disponen de una licencia Creative Commons, que permite su uso en esta aplicación.

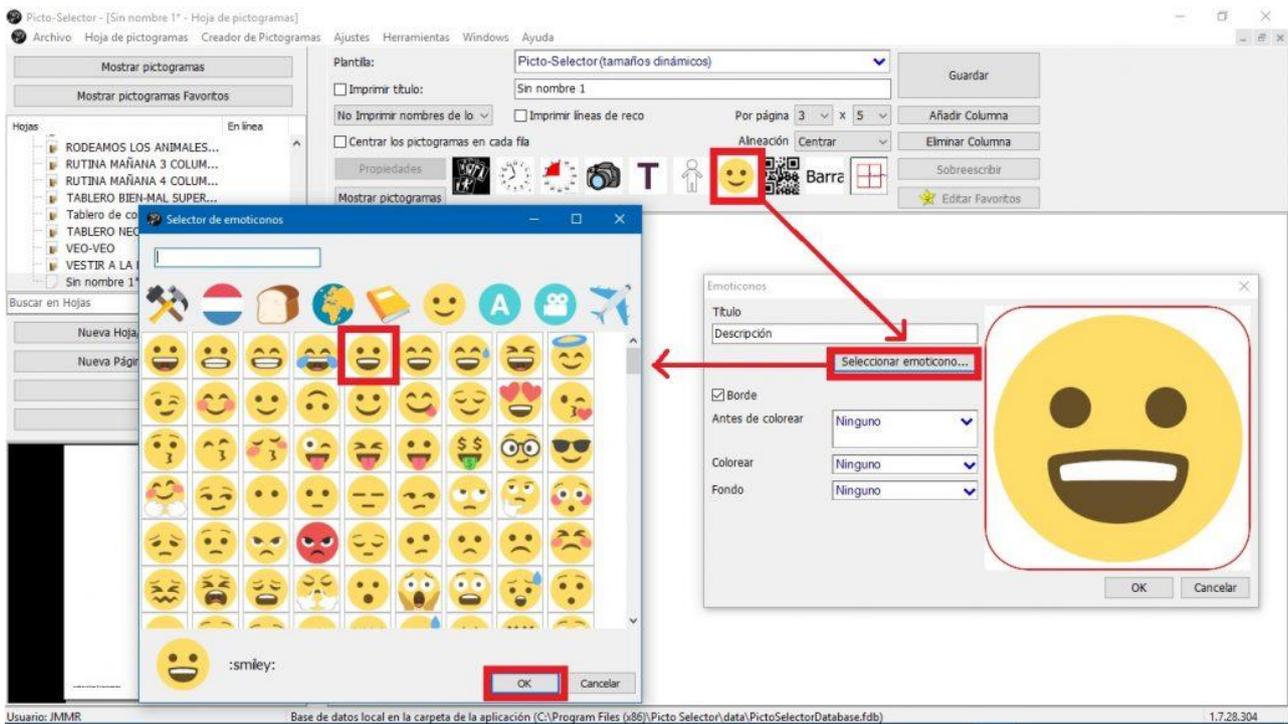


Para utilizar los emoticonos en nuestra hoja de pictogramas, pulsamos en el icono **Emoticonos** de la galería de pictogramas y aparece una nueva ventana emergente desde la que vamos a introducirlos.

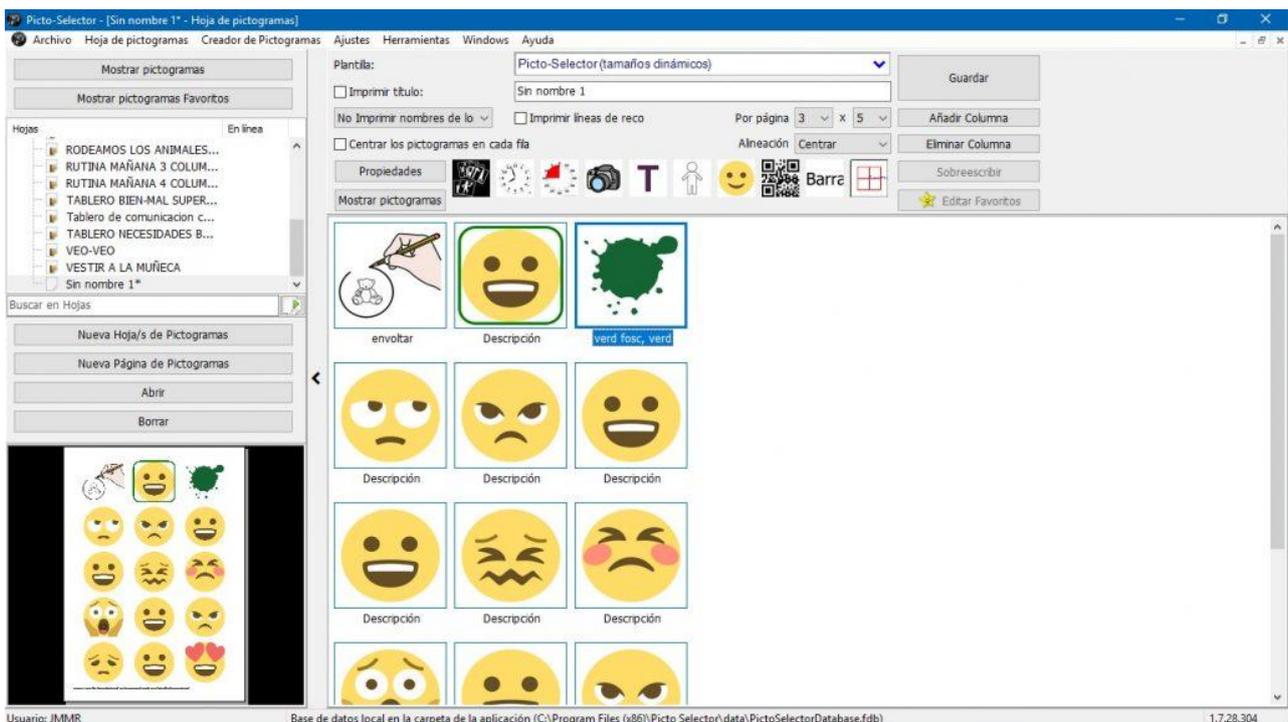


El manejo de esta ventana es muy sencillo y sólo tenemos que utilizar el botón de **Seleccionar emoticonos...** para que aparezca una nueva ventana en la que encontraremos todos los **emoticonos ordenados por categorías**.

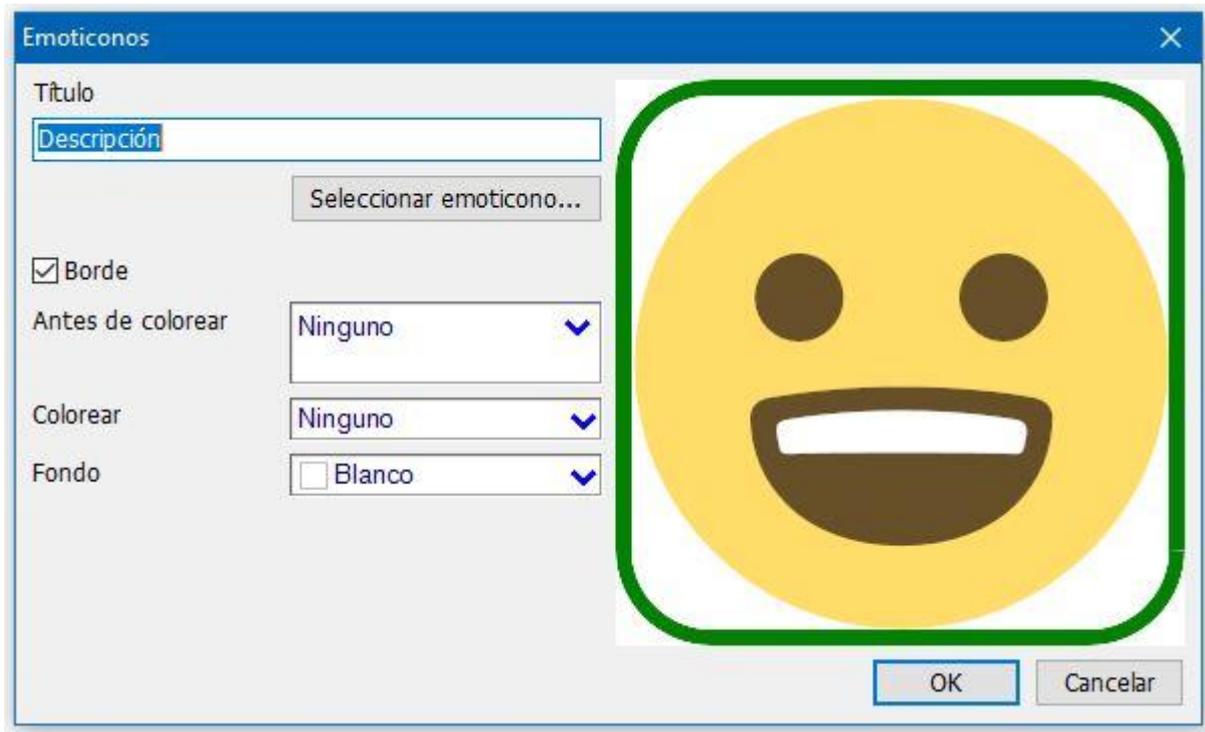




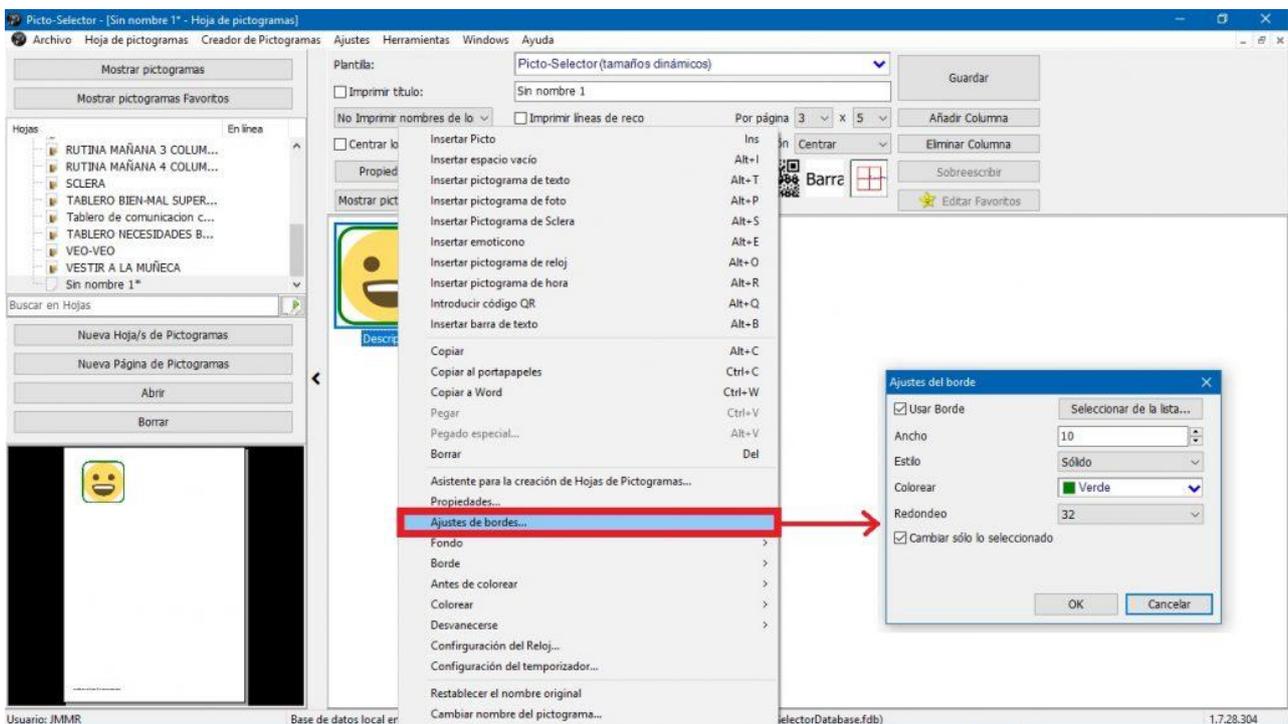
Vamos navegando por estas categorías y seleccionando los emoticonos que vamos a utilizar. En nuestro caso, hemos preparado un actividad que consiste en "Rodear la carita sonriente de color verde".



Los emoticonos tienen las mismas posibilidades de formato que el resto de los pictogramas. Podemos **cambiar el formato** desde la ventana de Emoticonos, utilizando las opciones que ya hemos comentado en otros pictogramas: **Borde**, **Antes de colorear**, **Colorear** y **fondo**. Os recomendamos que hagáis algunas pruebas para familiarizaros con estas opciones.

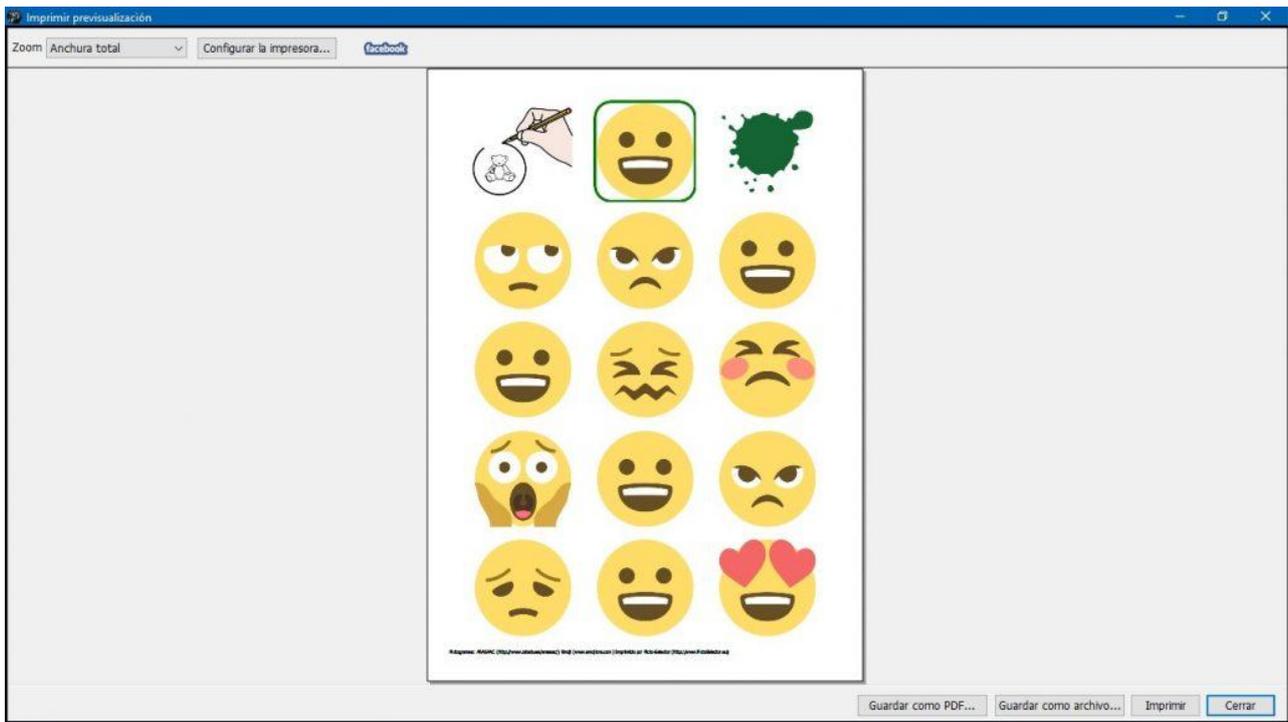


También podéis utilizar los **Ajustes del Borde**, utilizando el menú contextual, para terminar de dar el aspecto deseado a nuestro emoticono. En nuestro ejemplo, hemos ajustado el borde del pictograma-modelo de la actividad con los ajustes de la imagen inferior.



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.





12. Pictograma de código QR

Videotutorial: <https://youtu.be/8grkd7y3NtY>

Seguimos avanzando en el conocimiento de los pictogramas que incorpora **Picto Selector** en su galería y, en esta ocasión, hablamos sobre un tipo de pictograma que, cuando conozcáis su manejo, os puede resultar muy interesante para la realización de actividades lúdicas y motivadoras. Se trata del pictograma **Código QR**.

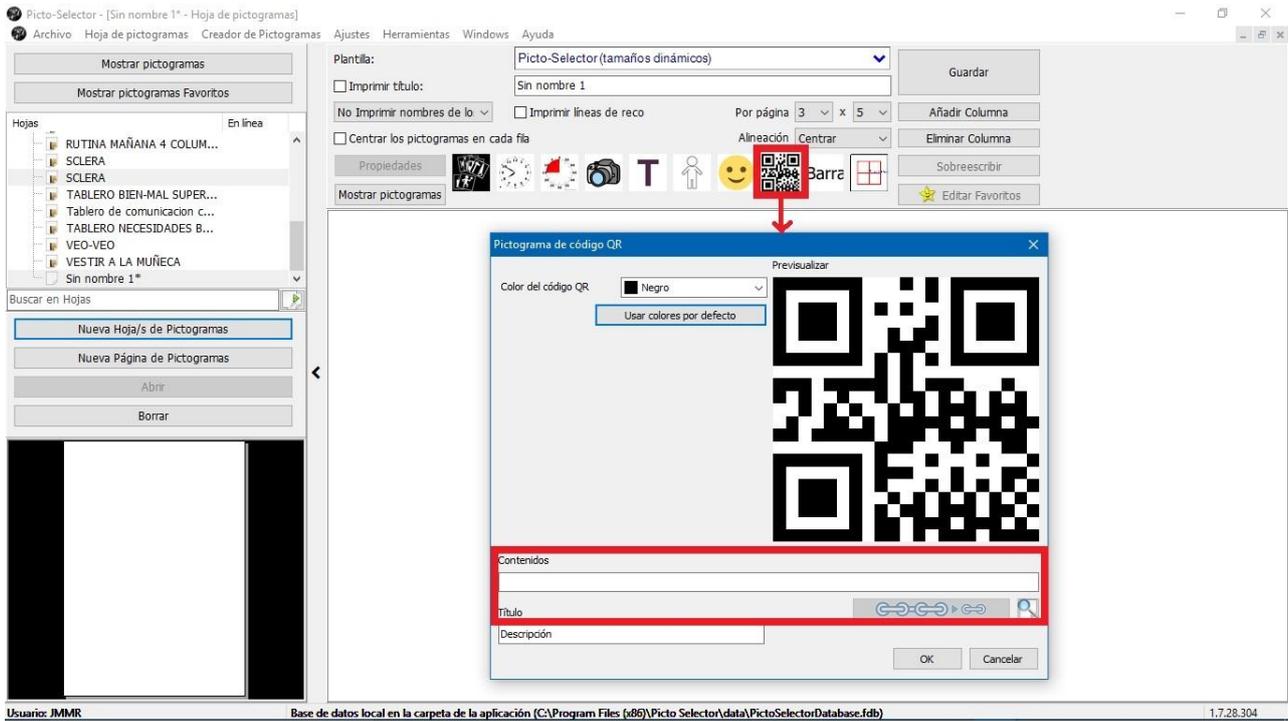


Un **código QR** es un **código de barras bidimensional cuadrado** que puede **almacenar datos codificados**. La mayoría del tiempo estos datos suelen ser un **enlace a un sitio web**.

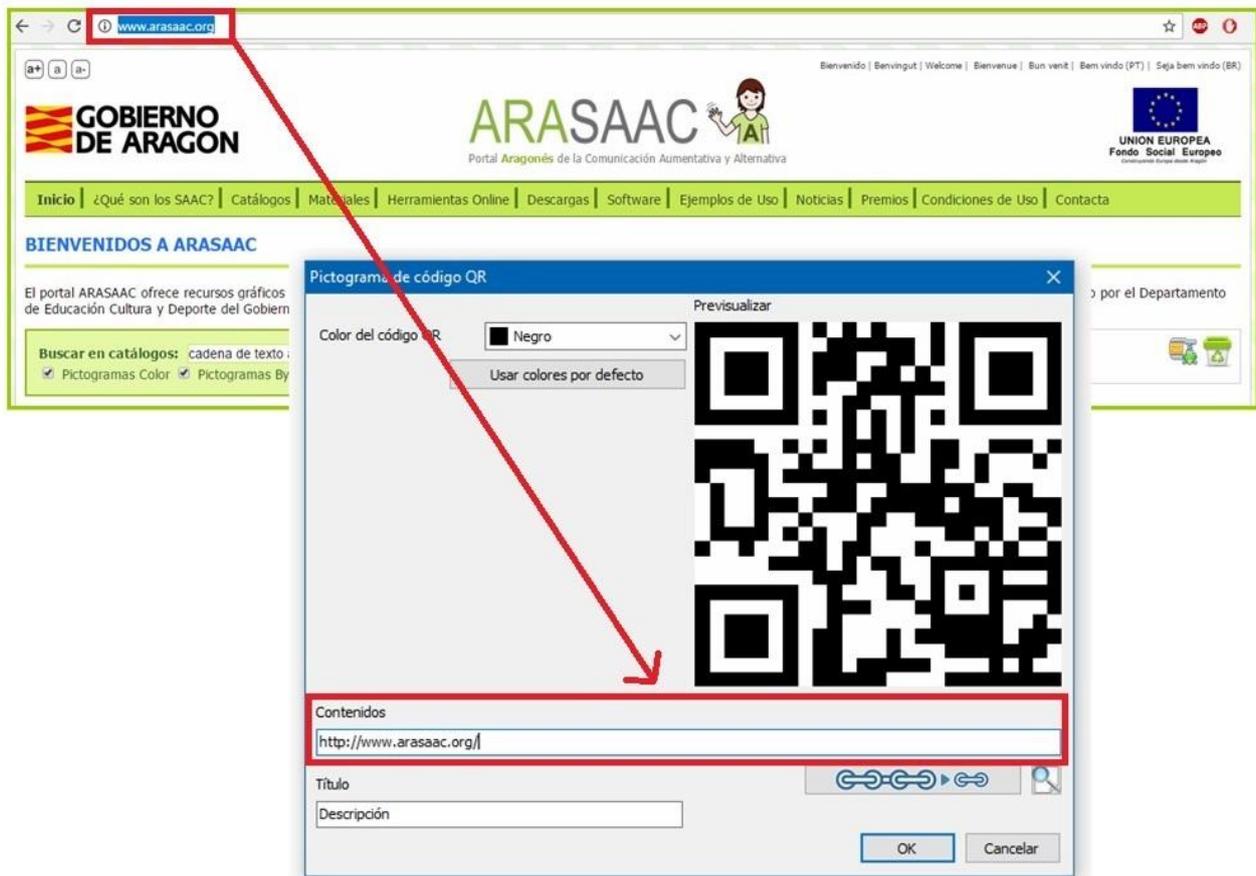
Para **escanear un código QR** necesitaremos una **aplicación diseñada a tal efecto en nuestro dispositivo móvil** (tablet o smartphone) que permita la lectura del código y el acceso inmediato al sitio url que hemos preestablecido. Para localizar aplicaciones de este tipo, podéis escribir en vuestro gestor de descargas "código qr" y os aparecerán unas cuantas aplicaciones de este tipo. Por supuesto, siempre que vayamos a escanear un código QR, necesitaremos estar **conectados a Internet**.

Cuando pulsamos sobre el icono del pictograma **Código QR** aparece una ventana emergente, en la que vamos a introducir la información del sitio web en el apartado **Contenidos**.



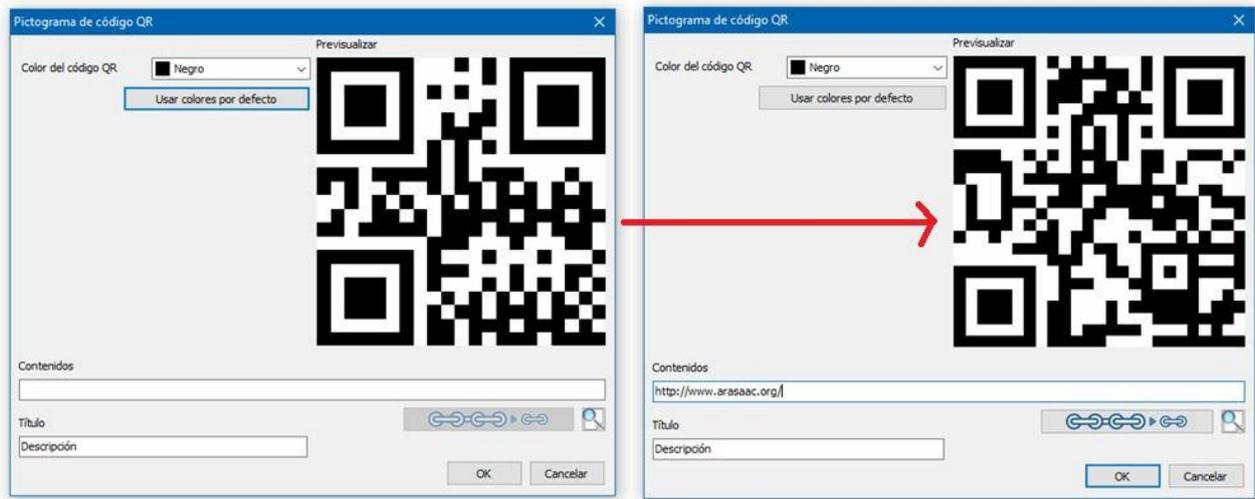


En nuestro ejemplo, nos dirigimos a la página web de **ARASAAC**, copiamos la dirección url y la pegamos en la pestaña **Contenidos** de nuestro pictograma **Código QR**.



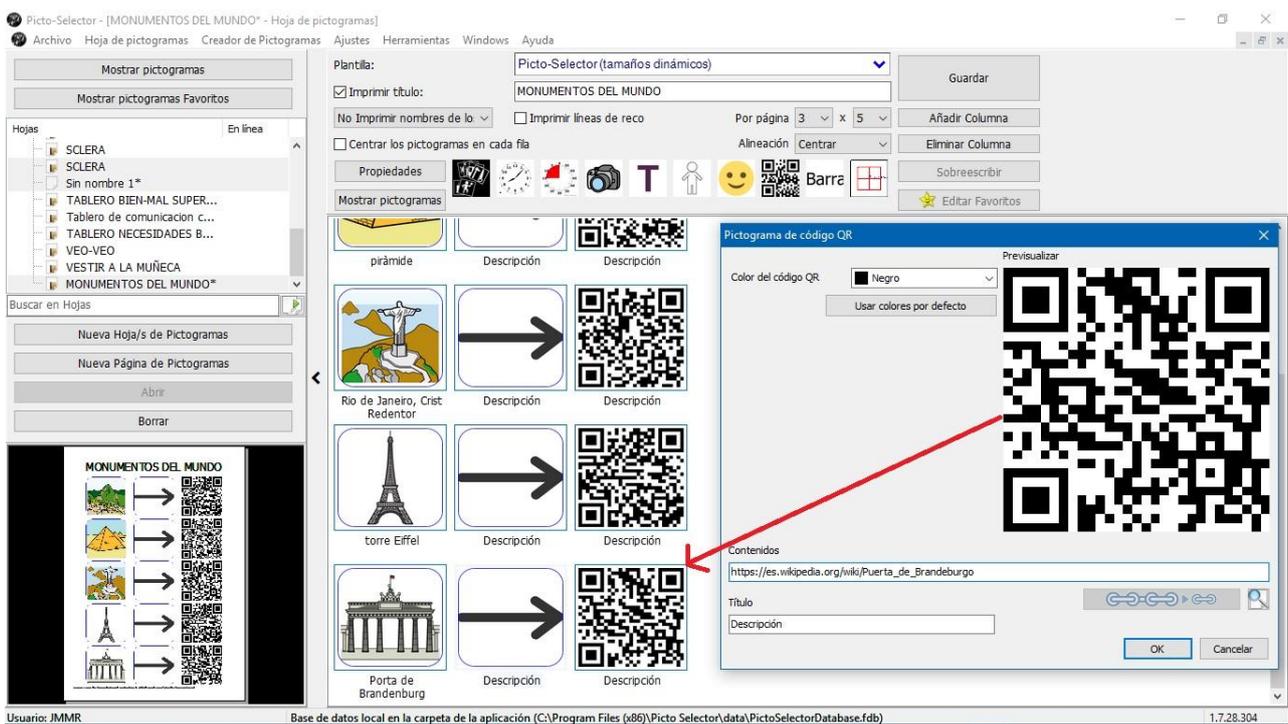
Observaréis que el contenido del código que aparece en **Previsualizar** ha cambiado, porque el nuevo código QR contiene la información específica de nuestro sitio url.





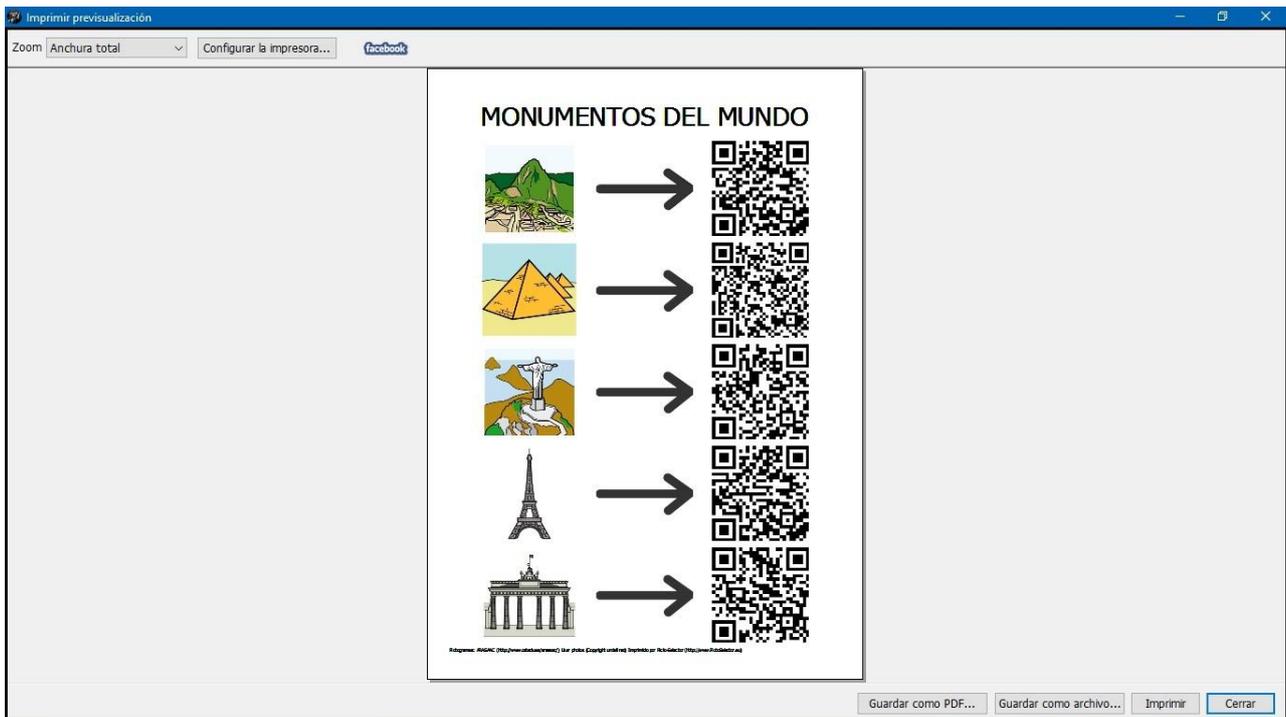
Esta información es única y nunca se van a generar dos códigos QR iguales con distinta información.

En nuestro ejemplo, hemos preparado unos pictogramas de **monumentos del mundo** y un código QR para cada uno de ellos que, al pasar el lector de códigos de nuestro dispositivo móvil, nos abrirá una **página de la Wikipedia con información y fotografías** sobre cada uno de ellos.



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.





13. Pictograma de barra de texto

Videotutorial: <https://youtu.be/B5ygcWI4VcA>

Para finalizar con los pictogramas propios que nos ofrece **Picto Selector** vamos a aprender a manejar el **pictograma Barra de Texto** que aparece en la galería de pictogramas.



El pictograma **Barra de texto**, tal como su nombre indica, se utiliza para **escribir el texto que deseemos en una fila completa** de nuestra hoja de pictogramas. Es muy importante recalcar que el texto y el formato que introduzcamos se adaptará a una línea completa de nuestra hoja y **no podremos introducir ningún otro pictograma en esa línea**. Este pictograma podéis utilizarlo, por ejemplo, para **generar los títulos** de vuestra hoja final.

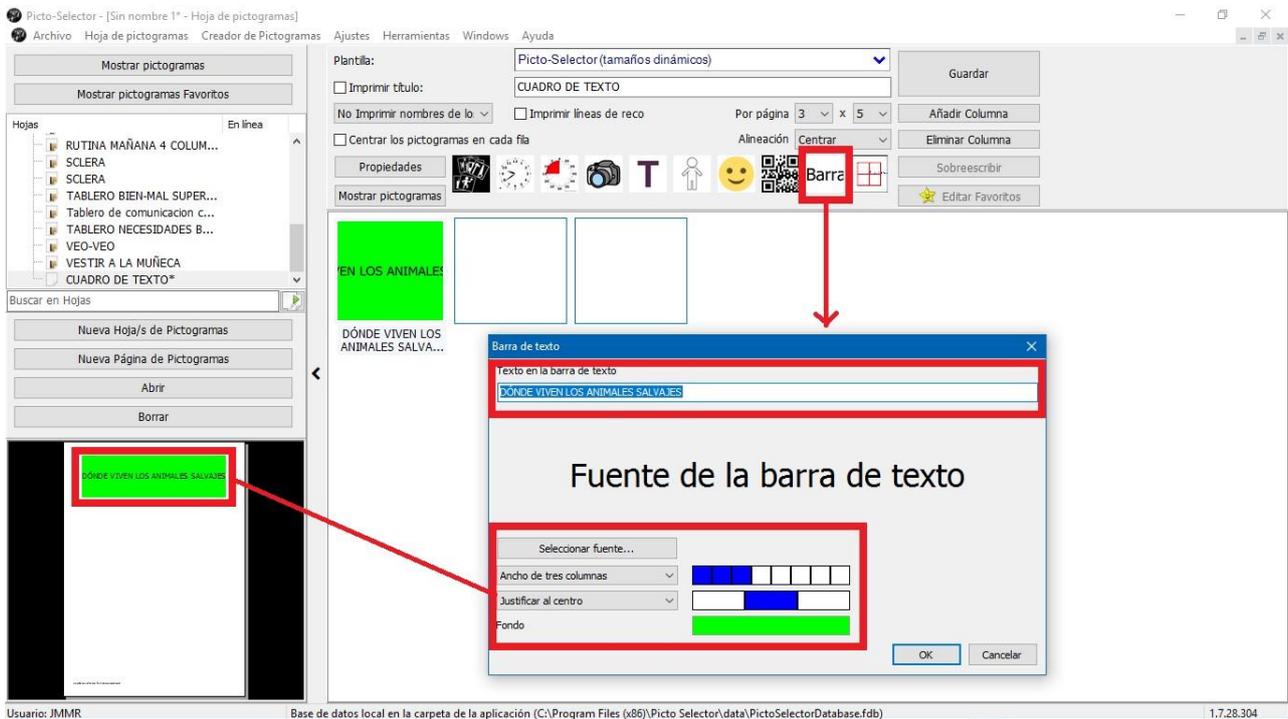
Las primera veces que lo utilizéis os puede resultar algo complejo, pero es más sencillo de lo que aparenta. Una vez que pulsemos sobre el icono de **Barra de Texto**, nos aparece una ventana emergente. En la pestaña **Texto en la barra de texto**, escribimos nuestro **título**, en este caso, **"Dónde viven los animales salvajes"**. Y a continuación, procedemos a configurar las distintas opciones de nuestra barra de texto.

En primer lugar, el **Ancho de las columnas** debe coincidir con el número de columnas que hemos preestablecido para nuestra hoja de pictogramas. En segundo lugar, la opción de alineado nos

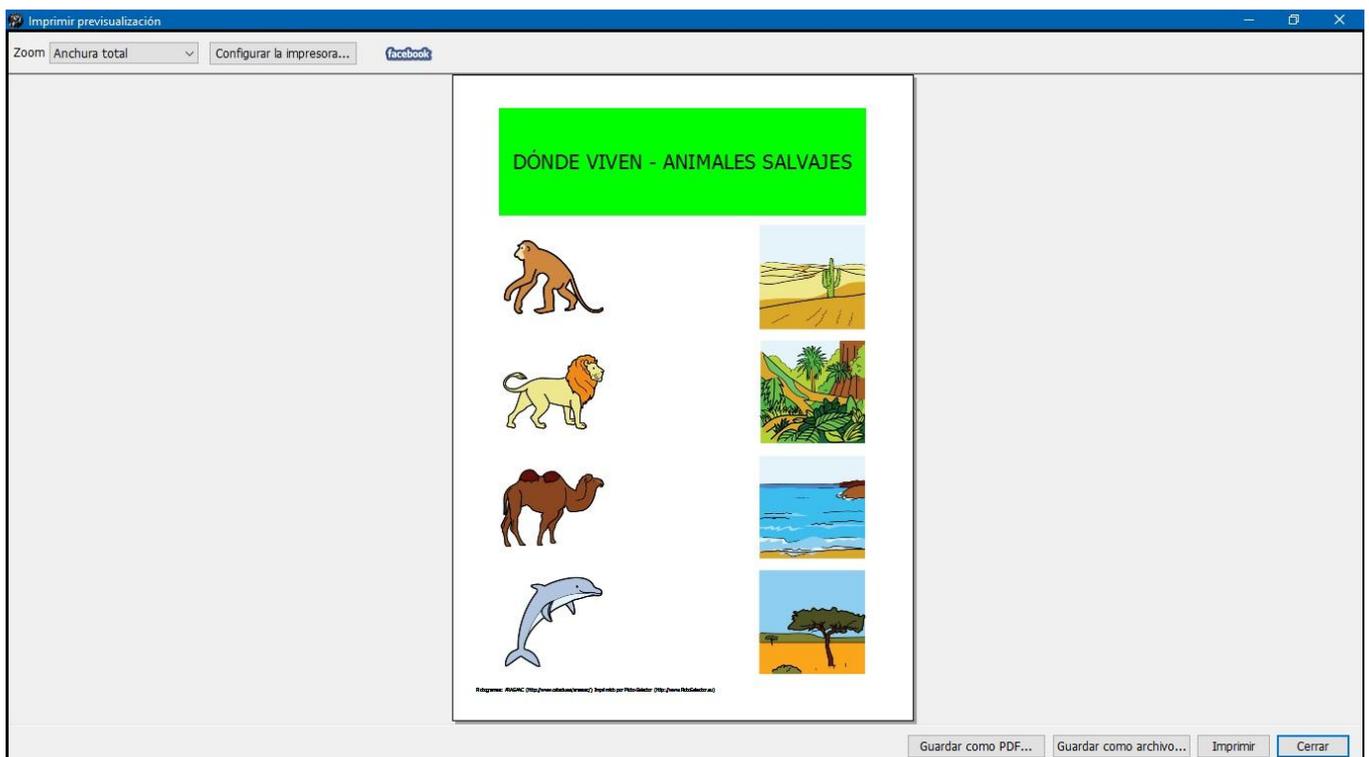


permite **Justificar a la derecha**, **Justificar al centro** o **Justificar a la izquierda** nuestro texto. Por último, elegir un color de **Fondo** para nuestra barra de texto.

Para nuestro ejemplo, hemos configurado de esta forma la barra de texto.



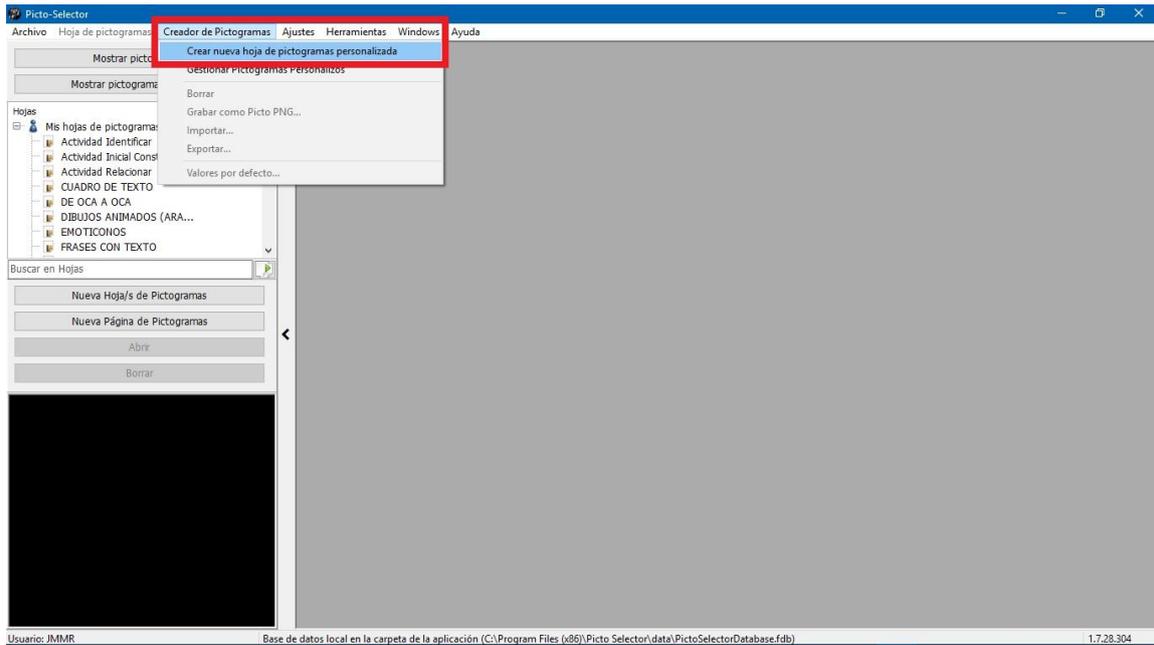
Una vez añadidos los pictogramas correspondientes a los animales y a los lugares y los pictogramas en blanco a la parte central, vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.



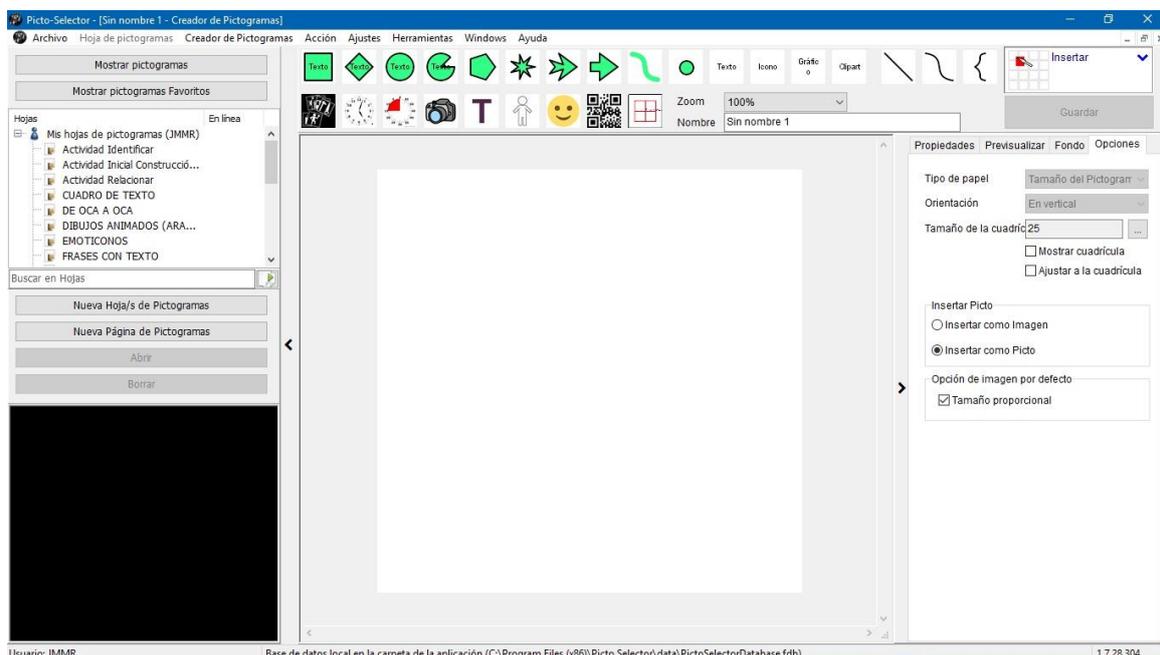
14. Creador de pictogramas

Videotutorial: <https://youtu.be/ZRqISBiSdk0>

Picto Selector es una aplicación que recopila grandes "joyas" entre sus funcionalidades, opciones y recursos. Sin duda, una de ellas es el **Creador de Pictogramas**. Esta es una herramienta fantástica para **combinar distintos pictogramas y componer un pictograma personalizado** y adaptado a las necesidades de cualquier persona. Para acceder a esta herramienta, nos dirigimos a la barra de menú y seleccionamos Creador de pictogramas y, dentro de este menú, seleccionamos **Crear nueva hoja de pictogramas personalizada**.



Como podréis comprobar, al realizar esta acción cambia la **interfaz habitual de Picto Selector** y se transforma en un "mesa virtual" donde vamos a combinar distintos elementos para crear nuestro pictograma personalizado.



Centremos nuestra atención en la **barra de herramientas** que aparece en la **parte superior** y que incluye **todos los tipos de pictogramas** que ya hemos comentado en los distintos capítulos de este tutorial y añade nuevas herramientas: **cajas de texto, flechas, formas geométricas, cliparts** y varios tipos de **líneas** para realizar gráficos y esquemas.

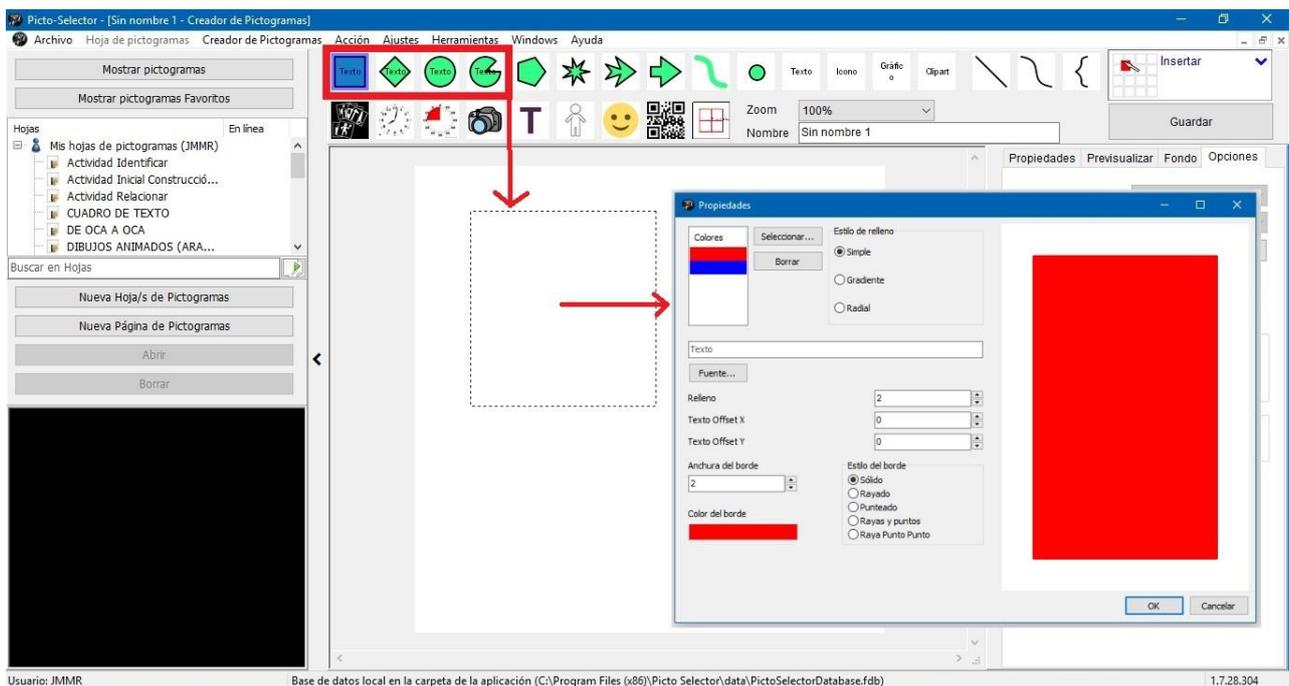


DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DEL CREADOR DE PICTOGRAMAS

Vamos a ir explicando de forma individualizada cada una de las herramientas que aparecen en esta barra de herramientas del Creador de pictogramas. Al final del tutorial, crearemos un ejemplo concreto y sencillo, realizado con alguna de ellas, para incluirlo en nuestra hoja de pictogramas.

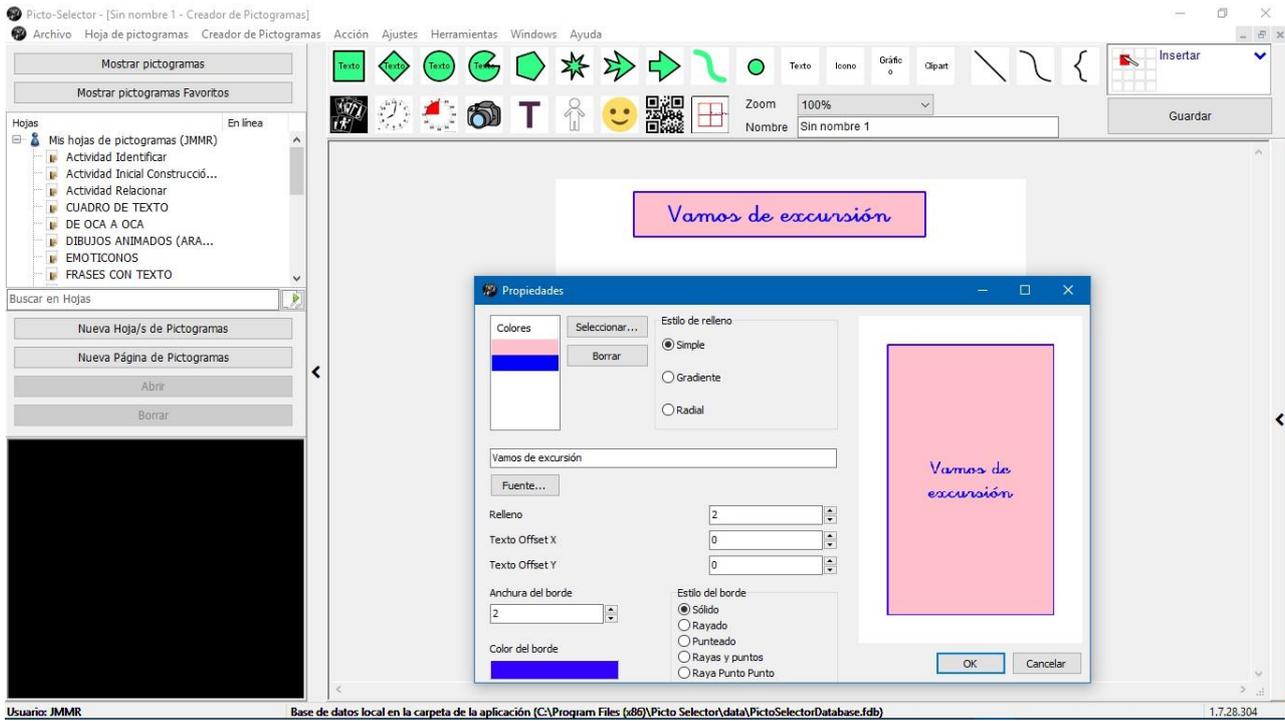
14.1 Cajas de texto

Las **Cajas de texto** nos permiten **introducir texto en el interior de varias figuras geométricas**. Para activar esta funcionalidad, seleccionamos cualquiera de las cuatro formas y en el área de trabajo arrastramos el cursor y soltamos. Al soltar, nos aparece la ventana de **Propiedades**.



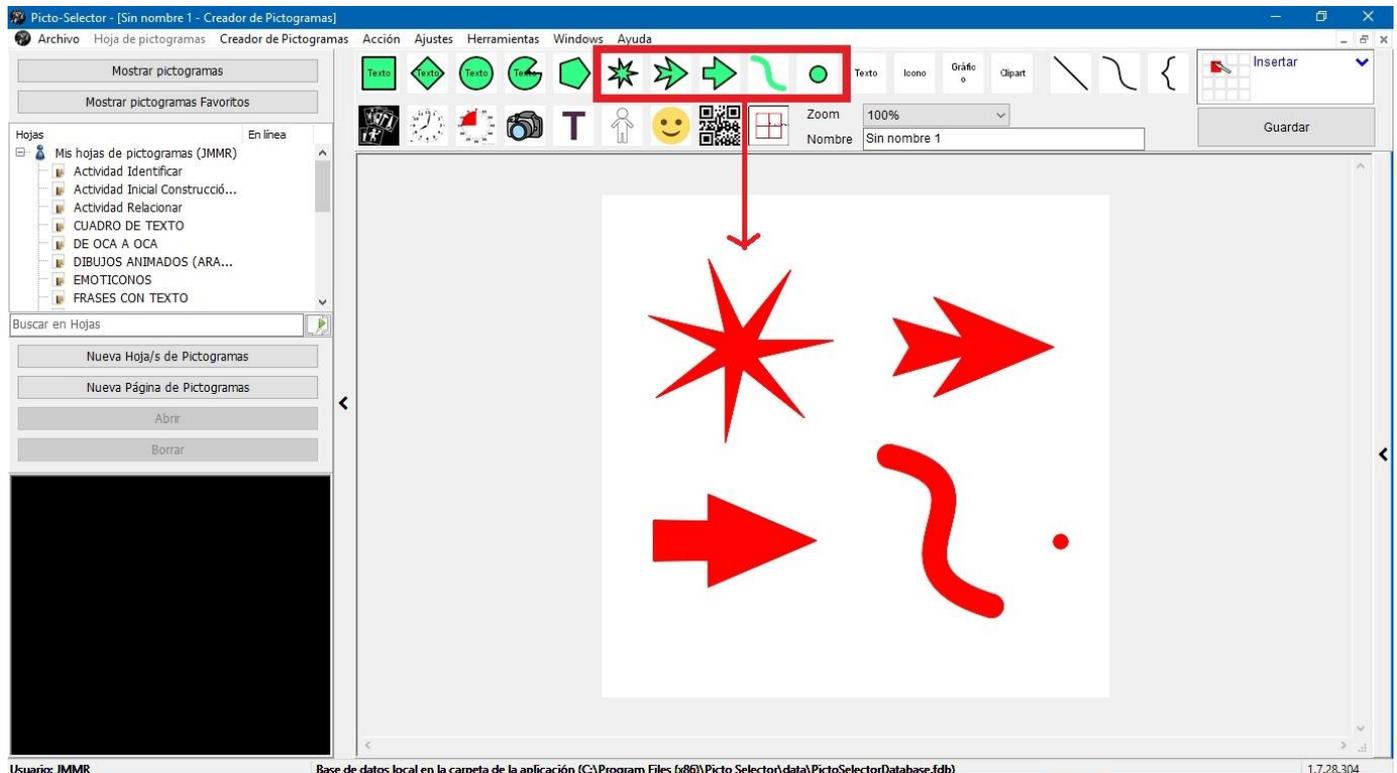
En esta ventana de **Propiedades**, podemos introducir nuestro **Texto** y configurar los distintos parámetros de nuestra caja de texto: **Colores de fondo**, **Brillo de relleno**, tipo de **Fuente**, **Color y estilo del borde**, etc. Os recomendamos que hagáis varios ensayos y previsualicéis los resultados en la ventana de la derecha. De esta forma, podréis familiarizaros con el formato de este tipo de elementos y configurar vuestra caja personalizada final.





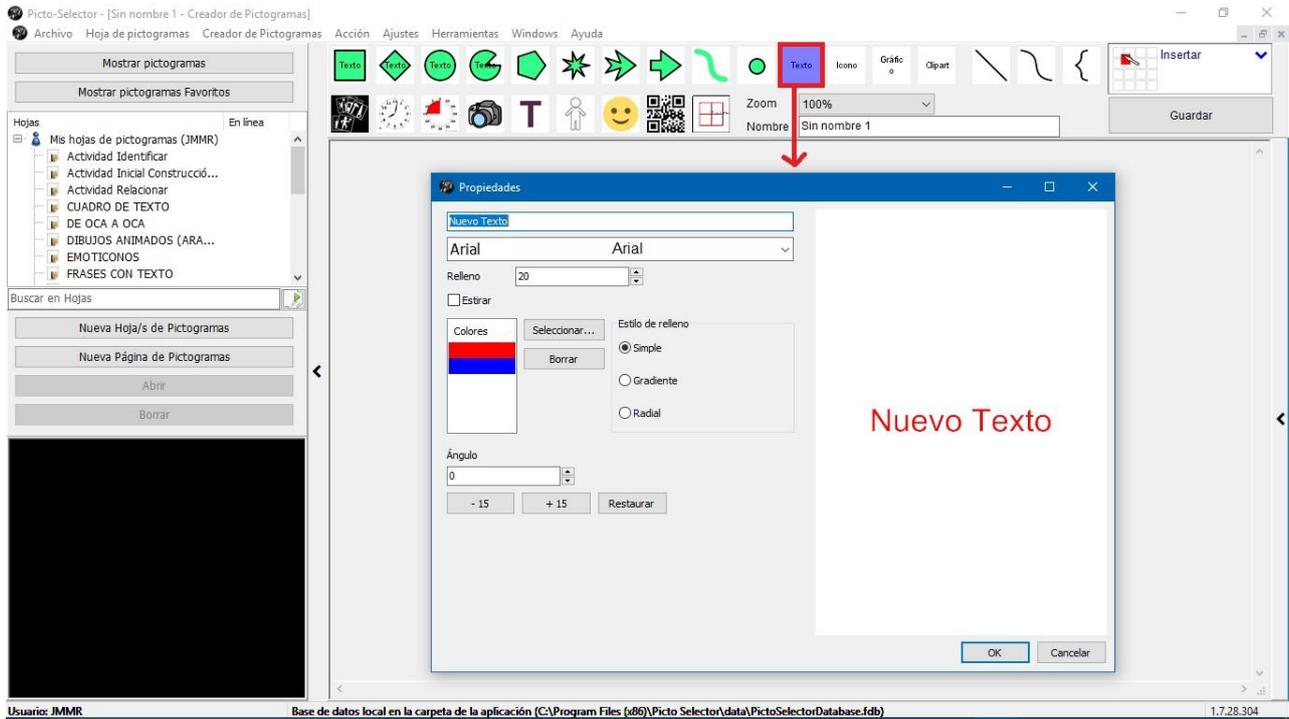
14.2 Figuras geométricas

Los siguientes elementos en la barra de herramientas son **cuatro figuras geométricas** y una **línea Bezier**. Todos estos elementos son configurables. Para ello, arrastramos cualquiera de los vértices con el ratón y veréis cómo cambia el aspecto de estas formas.



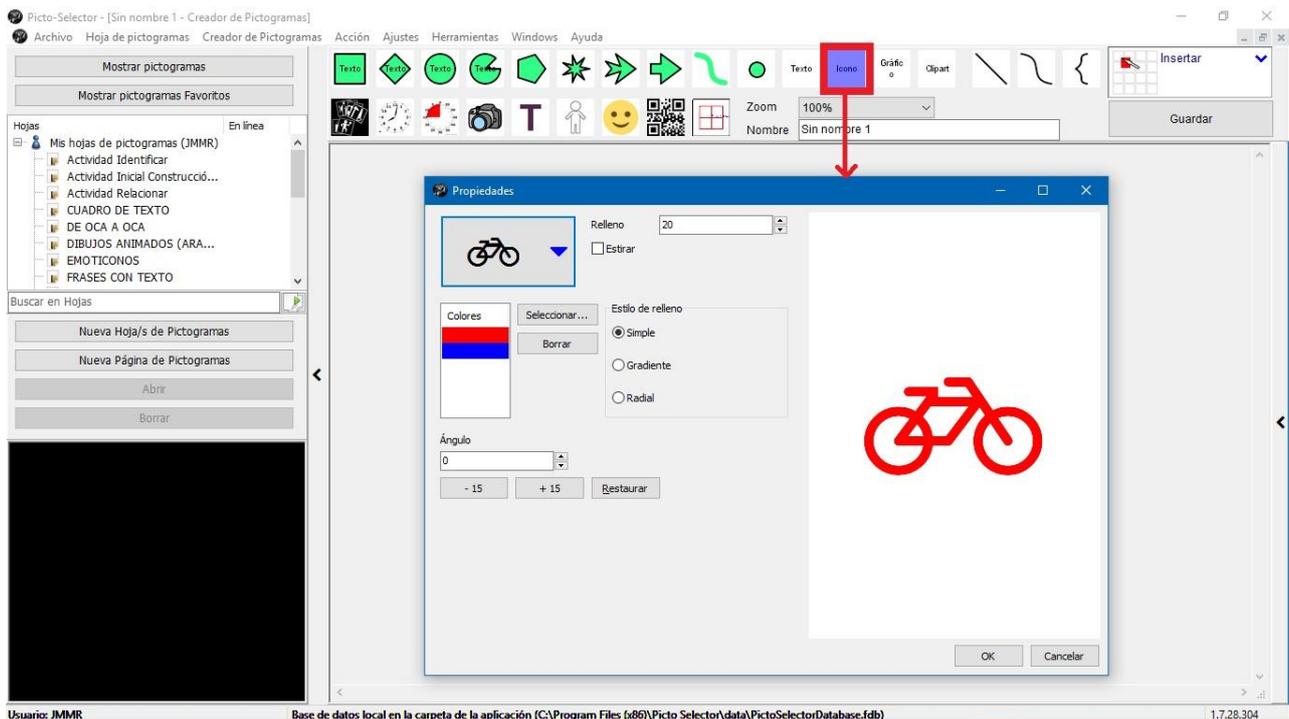
14.3 Texto flotante

A continuación, vamos a introducir un **Texto** en nuestro pictograma. Para ello, disponemos de un icono **Texto** que nos permite acceder a una ventana emergente desde la que podemos **introducir y configurar el estilo del texto**.

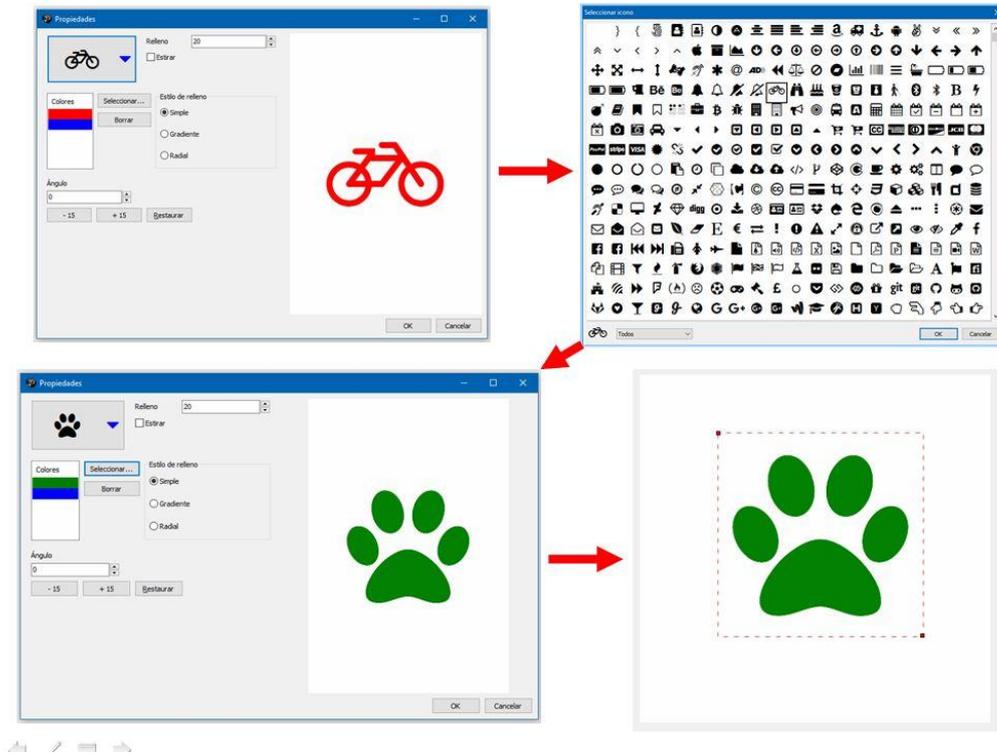


14.4 iconos

Si pulsamos en **Icono**, accederemos a una ventana desde la que podemos **seleccionar un icono de la base de datos** que incorpora la aplicación.

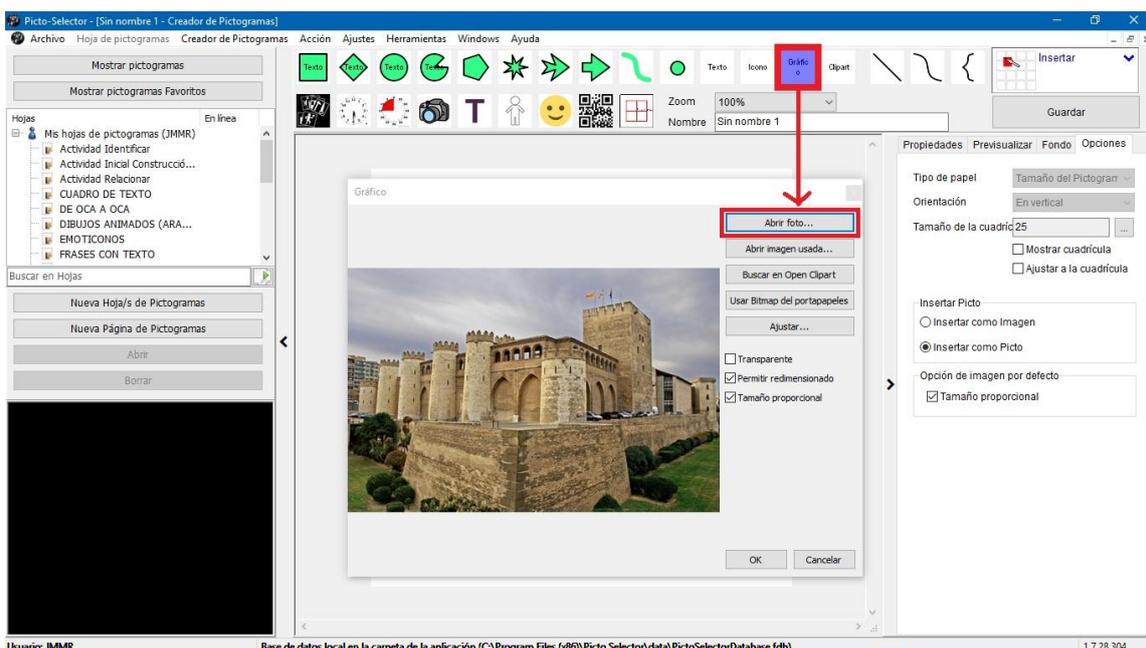


Para ello, pulsamos en la pestaña superior izquierda, donde se encuentra la bicicleta, y accederemos a toda la base de datos desde la que podremos seleccionar el icono deseado. Una vez seleccionado, podremos configurarlo con todas las opciones disponible hasta obtener el resultado final deseado.



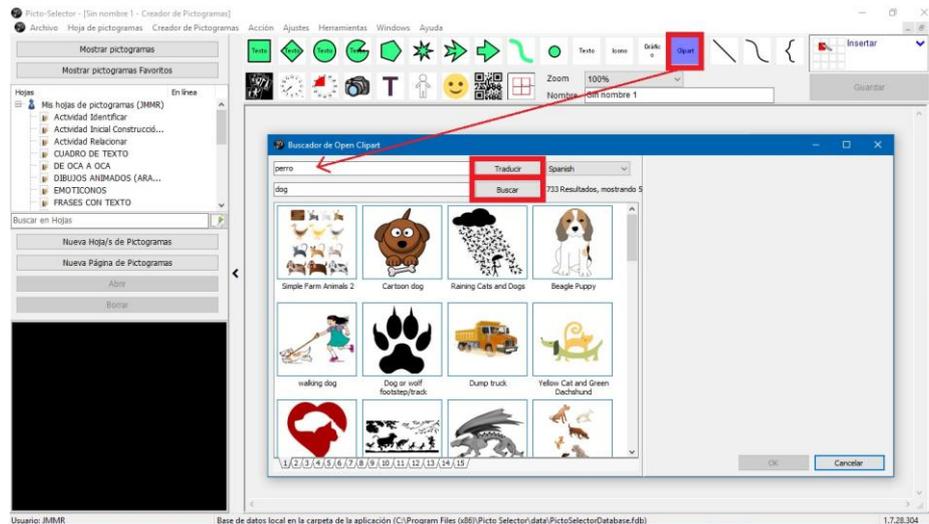
14.5 Imágenes gráficas

La herramienta **Gráfico** permite **insertar imágenes y fotografías desde nuestro ordenador** en la pantalla del creador de pictogramas. Una vez seleccionada, a arrastrar el ratón sobre la pantalla se abrirá el explorador de archivos para que localicemos e insertemos la imagen deseada. Podemos también utilizar el menú Abrir foto... para realizar esta acción, si pulsamos dos veces sobre la imagen insertada.



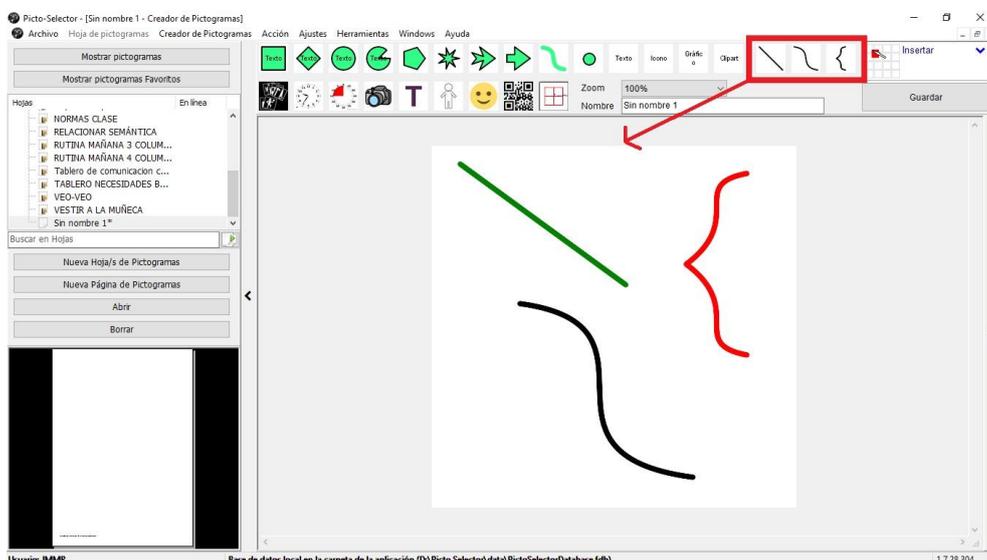
14.6 Cliparts

La herramienta **Clipart** permite **insertar imágenes elaboradas y predefinidas** desde [OpenClipart](#), uno de los mayores repositorios de cliparts libres de Internet. Para insertar una imagen clipart, seleccionamos la herramienta y arrastramos el ratón en la pantalla del creador de pictogramas. En la ventana emergente, podemos realizar las búsquedas directamente en inglés o podemos escribir el texto en nuestro idioma y darle a **Traducir**. La traducción aparecerá en la ventana inferior y sólo tendremos que utilizar la opción de **Buscar**. Una vez localizada la imagen deseada, pulsamos en **Ok** y ya la tendremos insertada en nuestro creador.



14.7 Líneas Bézier

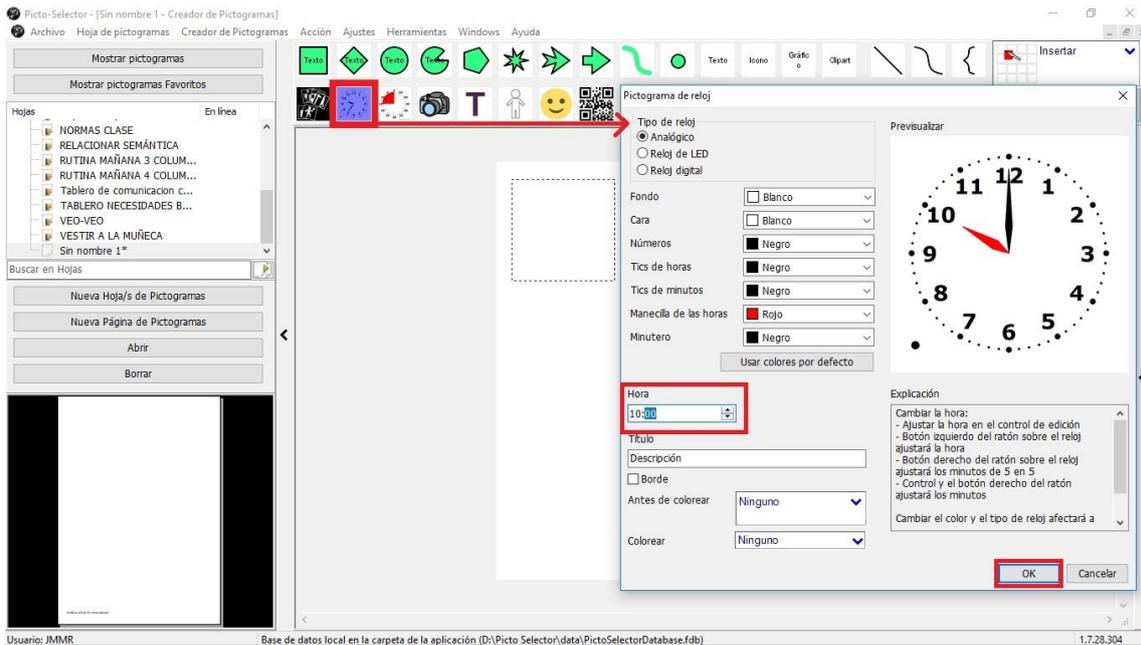
Una de las herramientas más curiosas que incluye **Picto Selector** y que podemos utilizar en nuestros pictogramas personalizados son tres tipos de **líneas Bézier** (recta, curva y llave). Este tipo de líneas tienen varios **puntos de anclaje** que permiten **manipular los distintos tipos de línea y transformar la recta en una curva**. Para utilizar cualquiera de ellas, pulsamos en el icono y se abrirá una ventana emergente en la que podremos configurar todos los parámetros de nuestra línea. Este tipo de líneas resultan de mucha utilidad para crear mapas conceptuales tal como explicaremos en el siguiente capítulo de este tutorial.



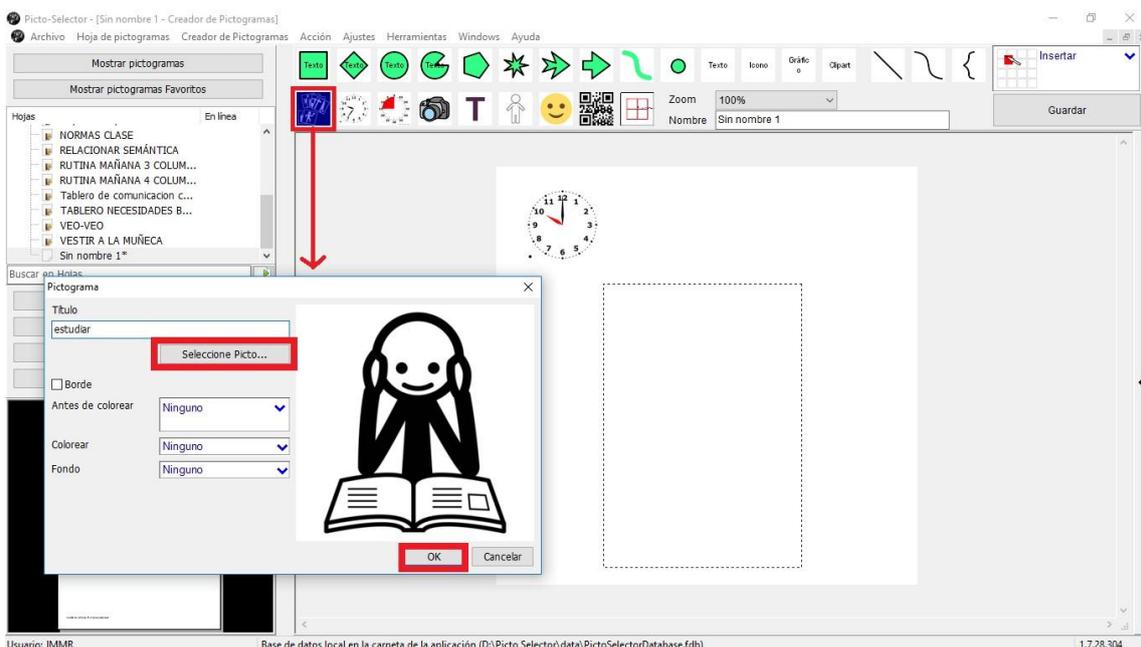
14.8 Pictogramas de Picto Selector y resultado final.

Para finalizar este tutorial en el que hemos hecho un repaso sobre todas las herramientas que se incluyen el Creador de Pictogramas personalizado, vamos a crear un **pictograma personalizado** sobre "la hora y el lugar donde vamos a trabajar actividades del área de matemáticas", un pictograma que puede ser de utilidad en nuestra agenda, horario o rutina. Para ello en el que vamos a utilizar tres pictogramas propios de **Picto Selector**, explicados en los capítulos anteriores.

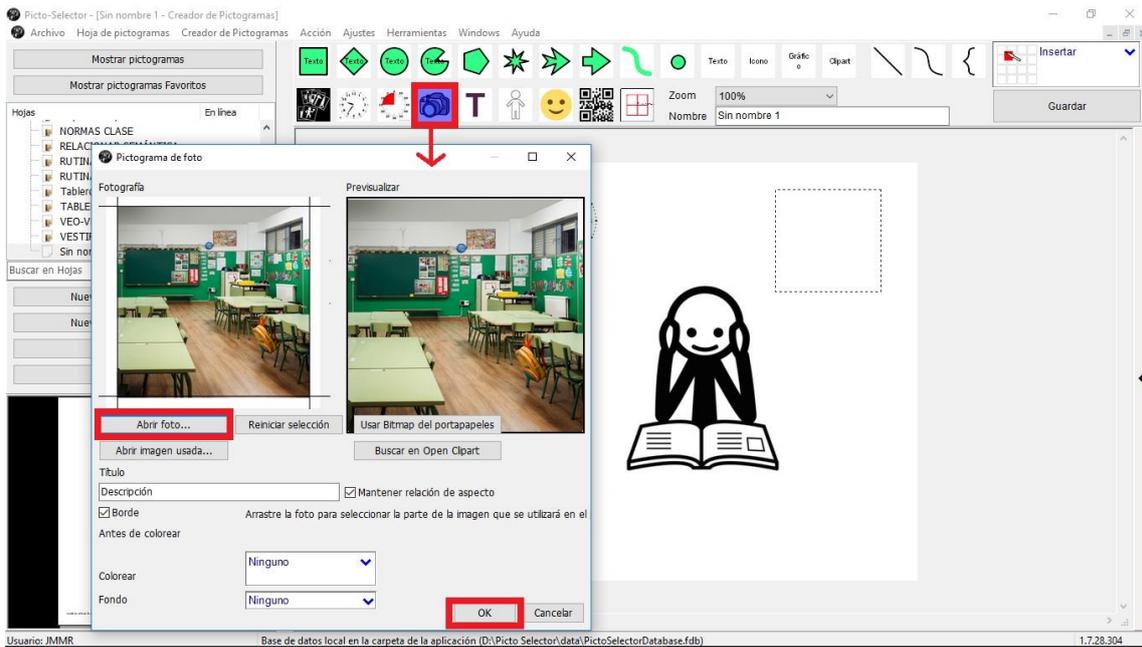
En primer lugar, introduciremos un **Pictograma reloj** con la hora de comienzo de la actividad, tal como figura en la imagen inferior.



Una vez insertada la hora de comienzo, introduciremos un **Pictograma** con la actividad que vamos a realizar, en este caso, el pictograma de estudiar.

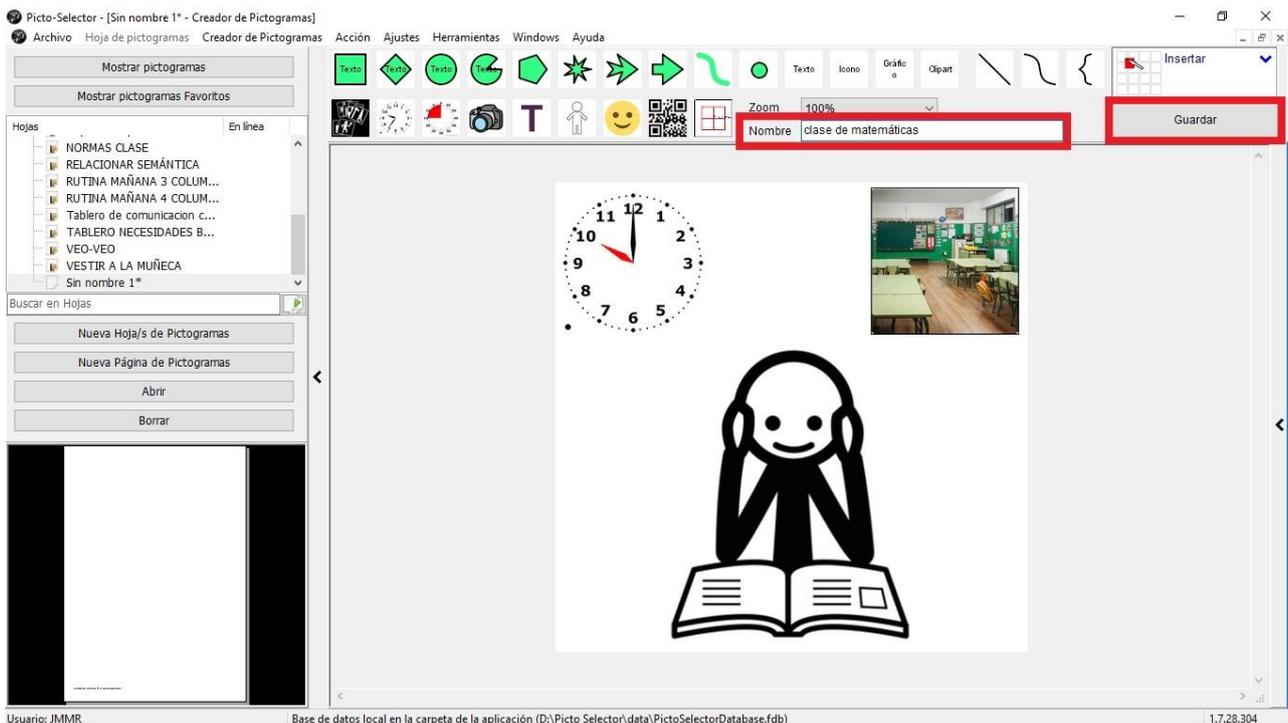


Finalmente, introduciremos un **Pictograma de foto** con la imagen del aula donde se va a realizar la actividad.



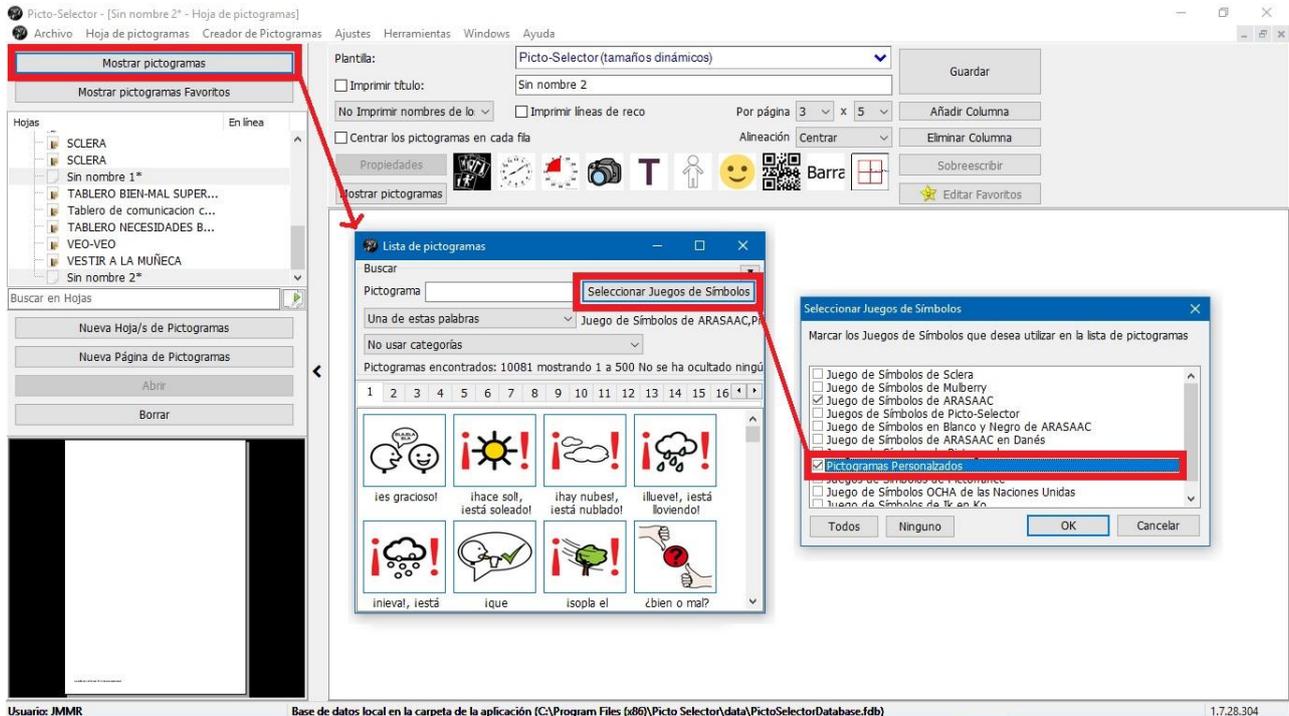
Una vez seleccionados e insertados todos los pictogramas, podemos redimensionarlos y situarlos en cualquier parte de la ventana de trabajo hasta obtener el **pictograma personalizado** final. En nuestro caso, ha quedado tal como observáis en la siguiente imagen. En esta imagen, hemos recuadrado dos ventanas que debemos utilizar para **incluir el pictograma personalizado en la base de datos de la Lista de pictogramas** y, de esta forma podamos utilizarlo en nuestras hojas de pictogramas.

Por un lado, debemos indicar el **Nombre del pictograma personalizado** y, a continuación, pulsaremos en el botón de **Guardar**. En nuestro ejemplo, lo hemos denominado "clase de matemáticas".

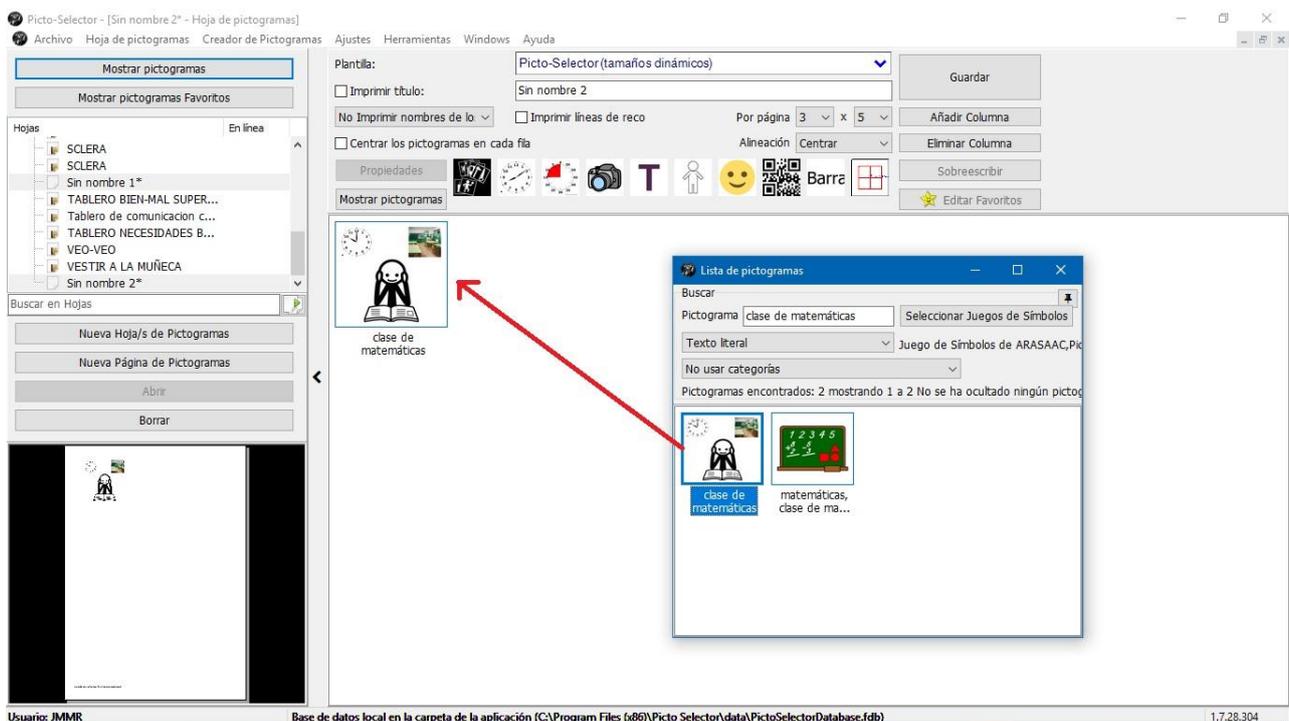


14.9 Insertar pictogramas personalizados en la Lista de Pictogramas.

Para poder visualizar este pictograma personalizado en la Lista de pictogramas, volvemos a nuestra hoja de pictogramas, seleccionamos **Mostrar pictogramas -> Seleccionar Juegos de Símbolos -> Activar Pictogramas Personalizados**.

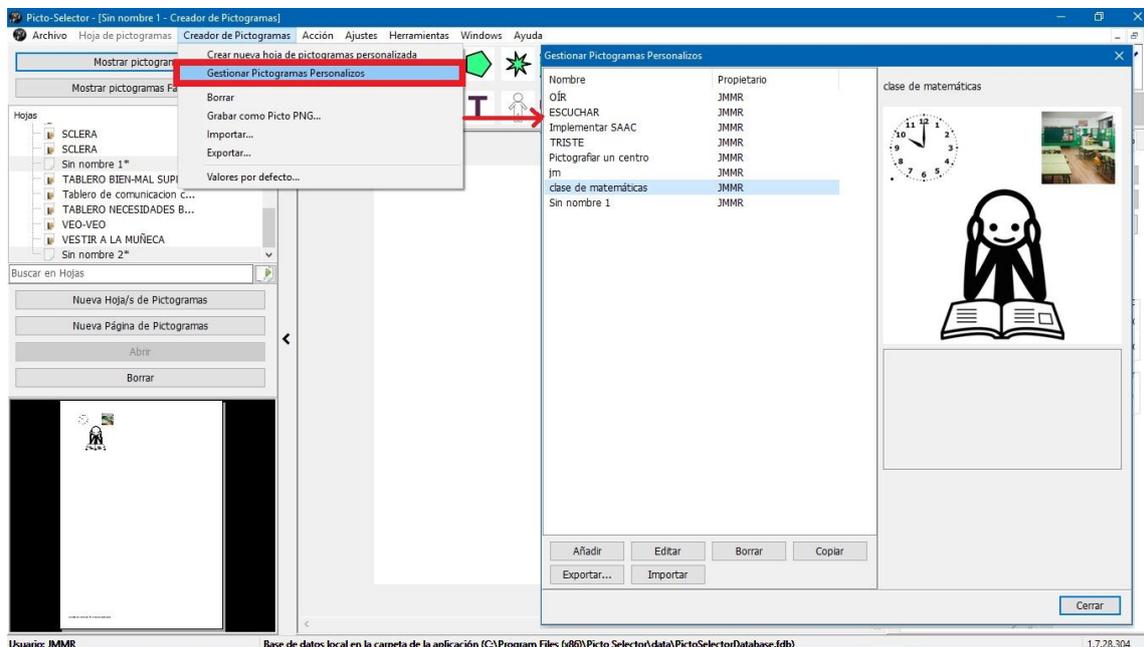


A partir de ahora, ya podemos contar con nuestro pictograma personalizado para insertarlo en cualquier hoja de pictogramas o copiarlo a nuestros documentos o presentaciones.



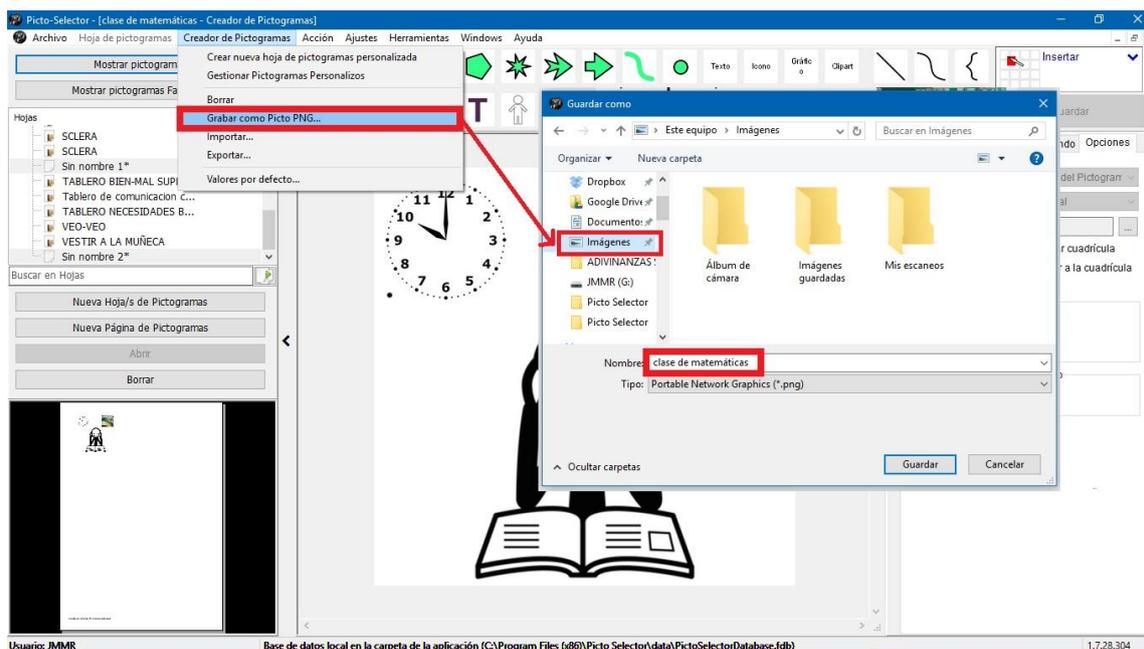
14.10 Gestionar los pictogramas personalizados.

El Creador de pictogramas incluye la opción de **Gestionar los pictogramas personalizados**. Desde esta ventana, entre otras opciones, podremos **Editar** o **Borrar** de la **Lista de Pictogramas** cualquier pictograma que hayamos creado, facilitando la gestión de los mismos.



14.11 Guardar el pictograma personalizado como imagen gráfica.

Para acabar este capítulo, sólo nos queda comentar que podemos **Guardar como archivo gráfico en nuestro ordenador el pictograma personalizado**. Para ello, en la ventana del Creador de Pictogramas, seleccionaremos la opción **Grabar como Picto PNG**. De esta forma, se abrirá nuestro explorador de archivos y podremos seleccionar la carpeta donde queremos guardar esta nuevo archivo gráfico.



A partir de ahora, podremos insertarlo en nuestros documentos y presentaciones e, incluso, utilizar en un editor de gráficos para realizar composiciones.

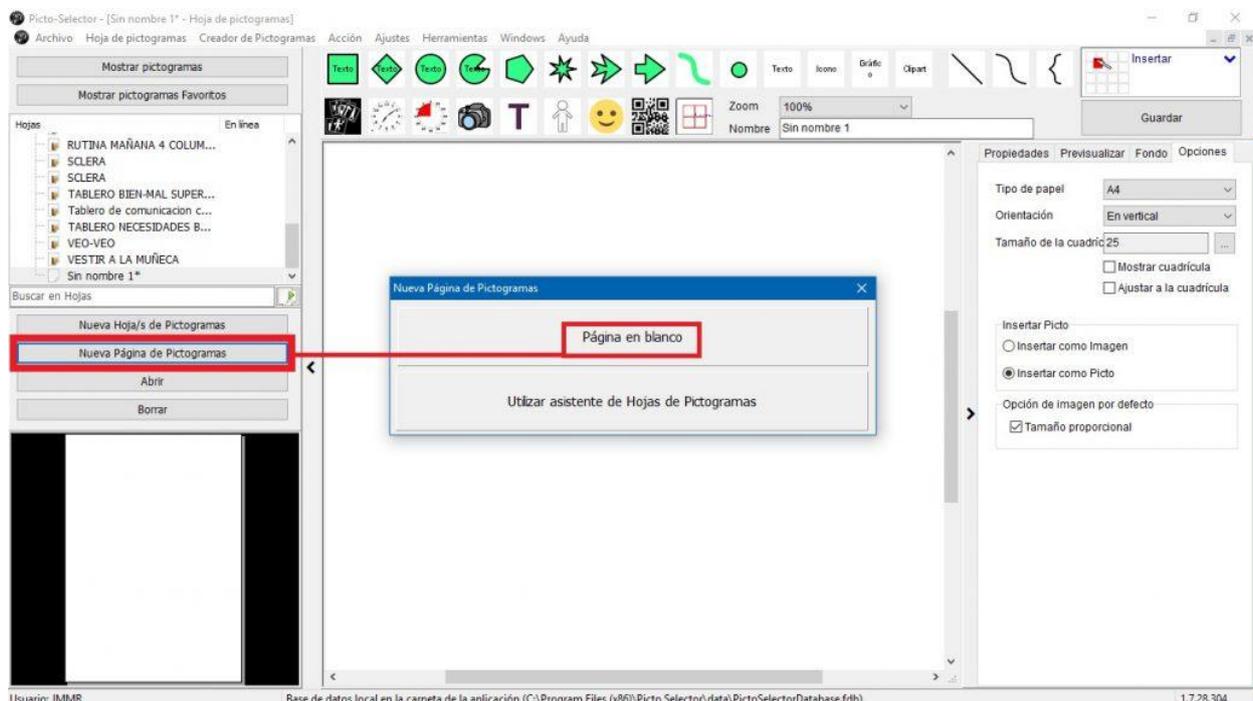
Aquí finalizamos este capítulo sobre el creador de pictogramas, aunque os recomendamos que lo exploréis con más detalle una vez que os hayáis familiarizado con todo el entorno gráfico.

15. Crear una nueva página de pictogramas

Videotutorial: <https://youtu.be/iDuUMgci9yU>

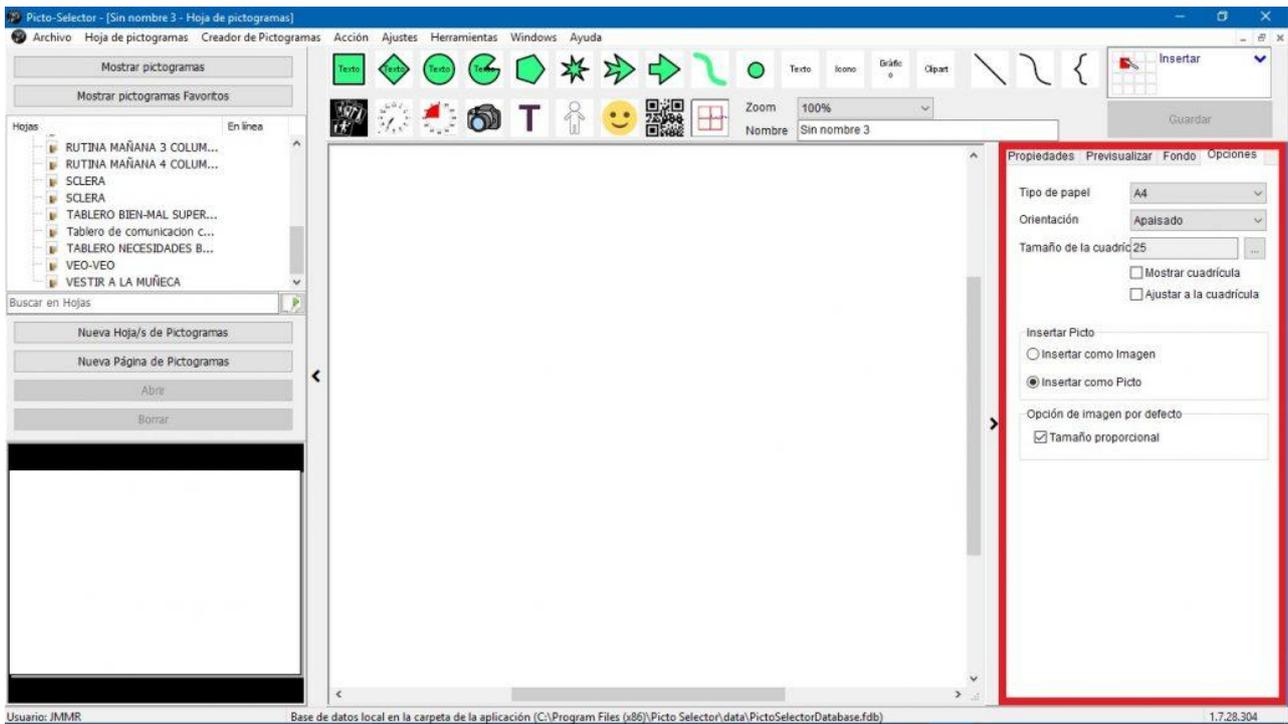
Picto Selector nos ofrece la posibilidad de **Crear páginas de pictogramas para imprimir**, utilizando todas las herramientas que hemos mostrado en el capítulo del Creador de Pictogramas. El manejo de la **página de pictogramas** es similar al de creación de diapositivas en PowerPoint o en OpenOffice Impress. Vamos a tratar de un utilizar un ejemplo sencillo para no complicar y alargar este capítulo, aunque os recomendamos que vayáis explorando y ensayando sobre todas las posibilidades que ofrecen las páginas de pictogramas.

Para comenzar a crear nuestra página de pictogramas, seleccionamos **Nueva hoja de pictogramas** en el recuadro de la izquierda y aparece una ventana emergente en la que podemos seleccionar entre una **Página en blanco** o **Utilizar asistente de Hojas de Pictogramas**, que ya hemos descrito en un capítulo anterior. En nuestro ejemplo, vamos a utilizar una página en blanco, ya que queremos crear un **mapa conceptual sobre los peces**.

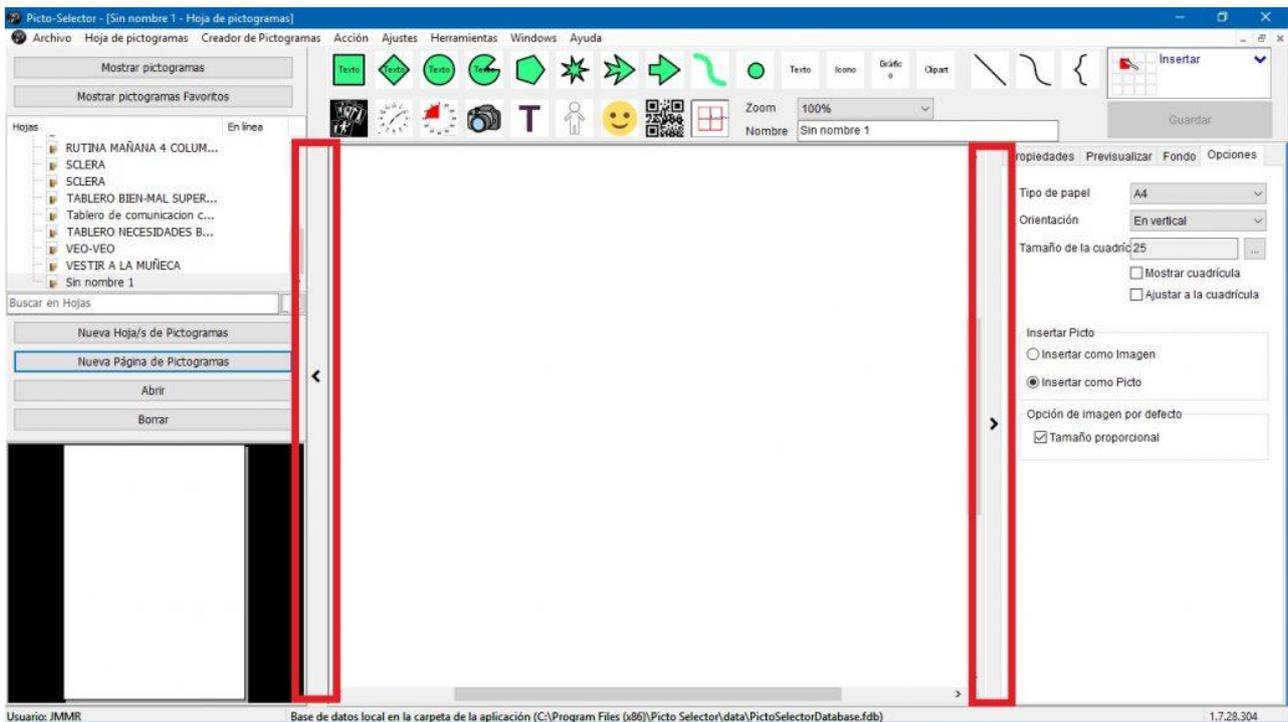


Es muy importante que prestéis atención al **recuadro de la derecha**, ya que os ofrece todas las **opciones y propiedades de los elementos y herramientas** que vamos a utilizar en nuestra hoja. En este caso, cuando utilicemos nuestra primera página en blanco, nos ofrece una opción muy interesante para utilizar cuadrícula en nuestra página y ayudarnos a situar más fácilmente todos los elementos que vamos a introducir. Podéis activarla/desactivarla en cualquier momento. A partir de ahora, podemos ir observando las propiedades cualquier elemento en este recuadro. En nuestro ejemplo, no vamos a activar la cuadrícula para que las capturas de pantalla puedan previsualizarse mejor.





Podemos hacer desaparecer los dos menús laterales para **visualizar a tamaño completo nuestra página de pictogramas**, utilizando las dos flechas de las barra que os indicamos en la siguiente imagen.



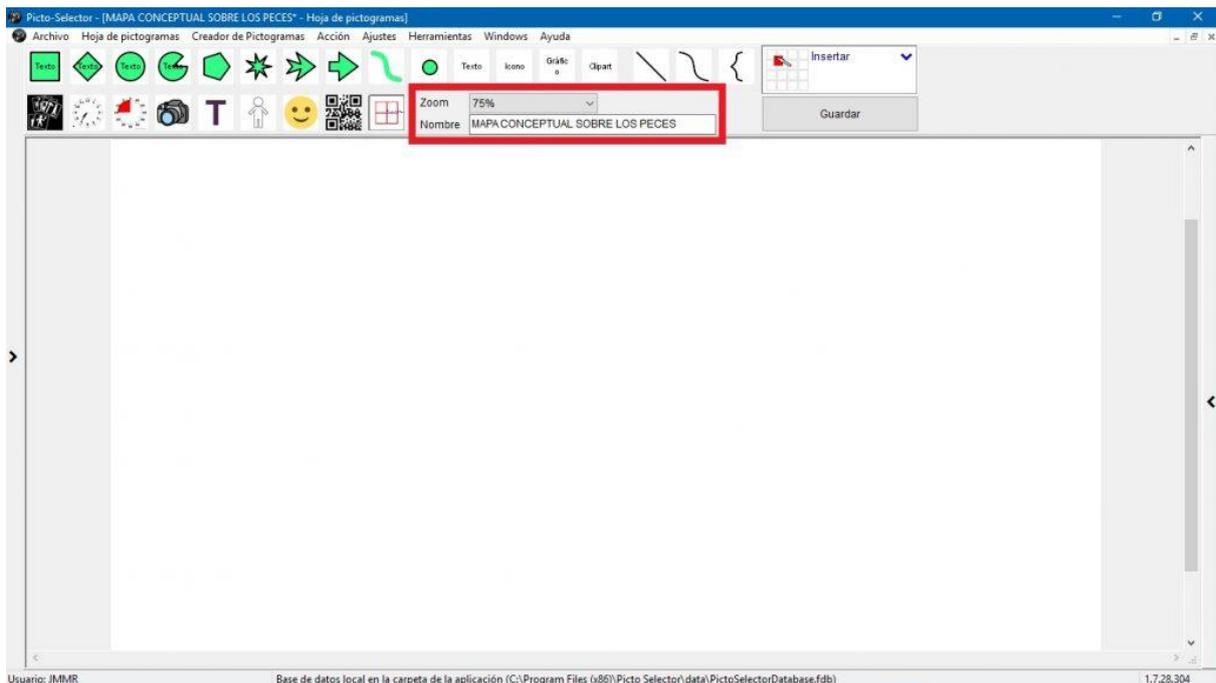
Antes de comenzar a trabajar en nuestra página os hacemos dos recomendaciones.

La primera es que rellenéis el **nombre de vuestra página**. En nuestro ejemplo, lo hemos denominado **MAPA CONCEPTUAL SOBRE LOS PECES**.

La segunda es un detalle que depende de la resolución de vuestro monitor. Para poder visualizar vuestro trabajo a tamaño completo, deberéis activar el **Zoom** al tanto por ciento que os permita una **visión**

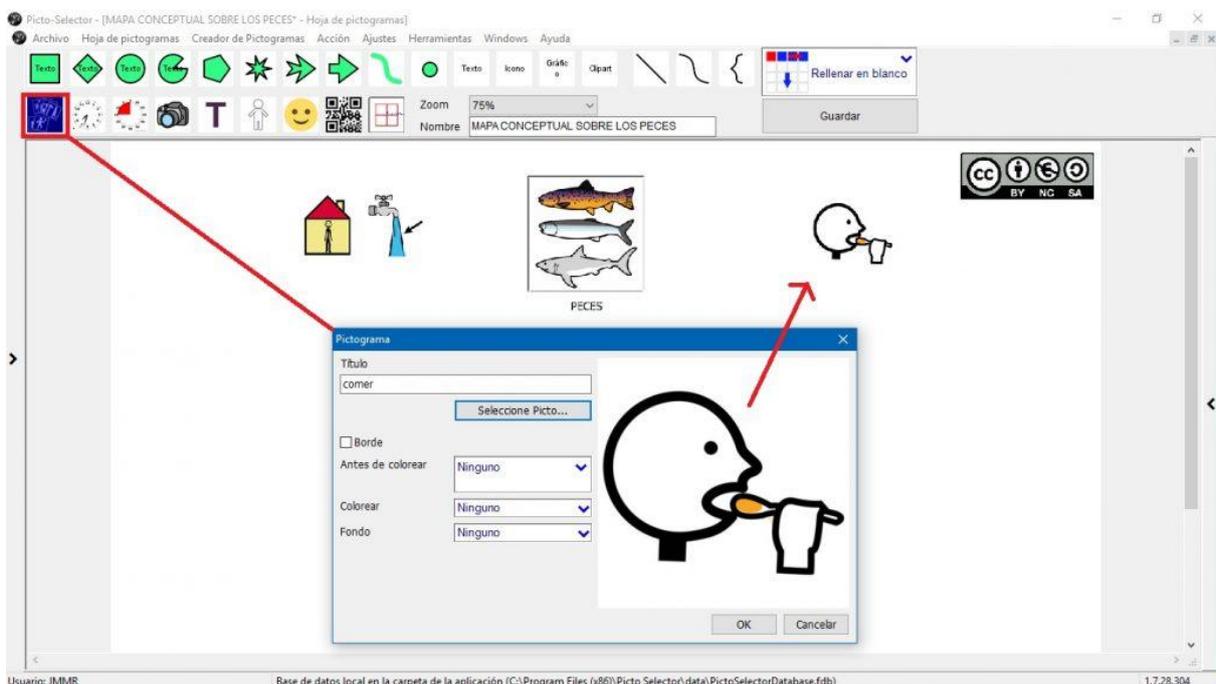


completa de la página. En nuestro caso, tendríamos que utilizar el 50%, pero para que las imágenes sean más detalladas en las capturas utilizamos en algunos momentos el 75%.

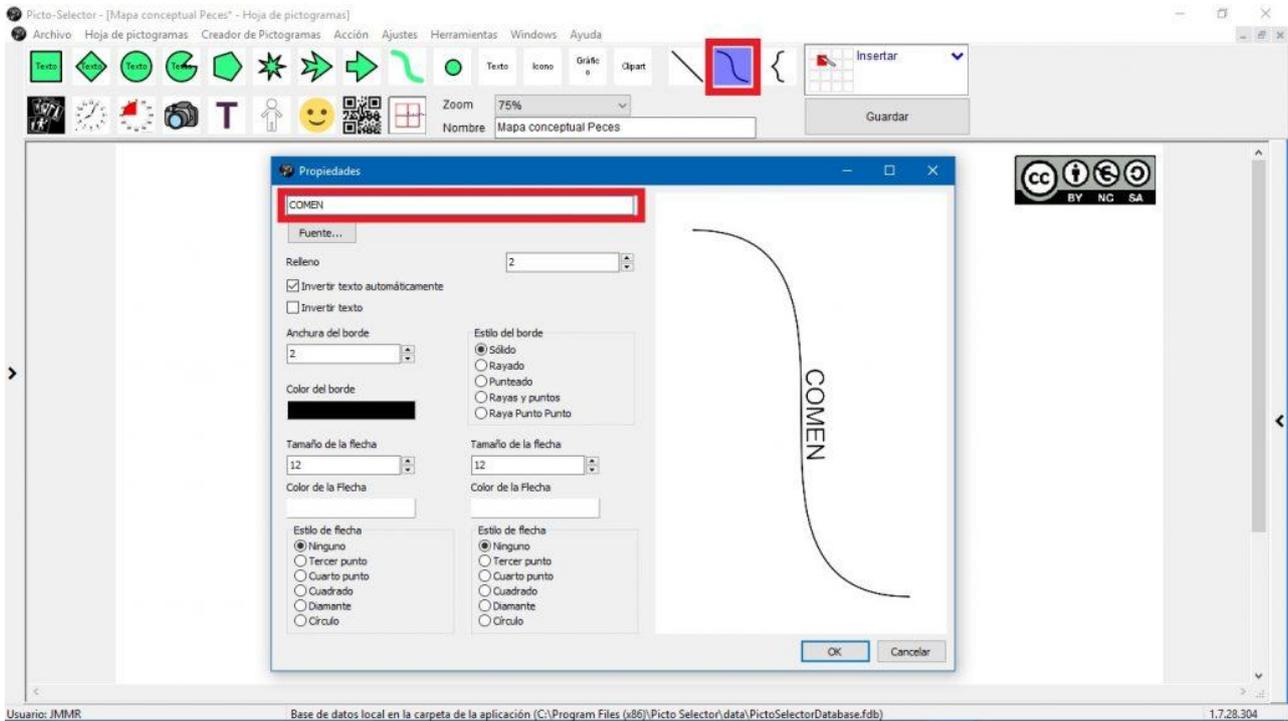


Vamos a comenzar a crear nuestra página de pictogramas. Todas las herramientas que vamos a utilizar las hemos ido explicando en los diferentes capítulos de este tutorial, por lo que no vamos a detenernos en explicar nuevamente su manejo.

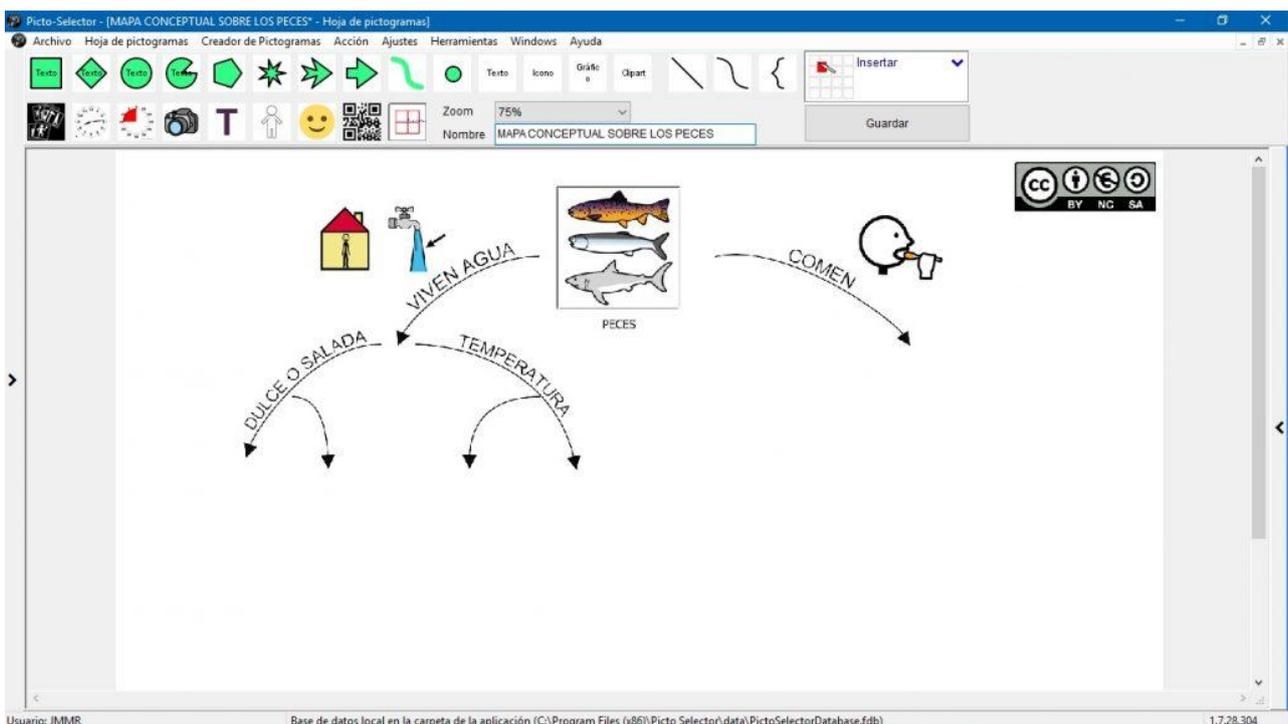
Para comenzar, en la parte superior de nuestra página de pictogramas hemos introducido cuatro pictogramas utilizando la ventana emergente de **Pictogramas**. Simplemente, lo que tenemos que hacer es buscar el pictograma, arrastrarlo a nuestra página y redimensionarlo. En uno de ellos, hemos introducido el texto; en el resto, no hemos contemplado esta opción.



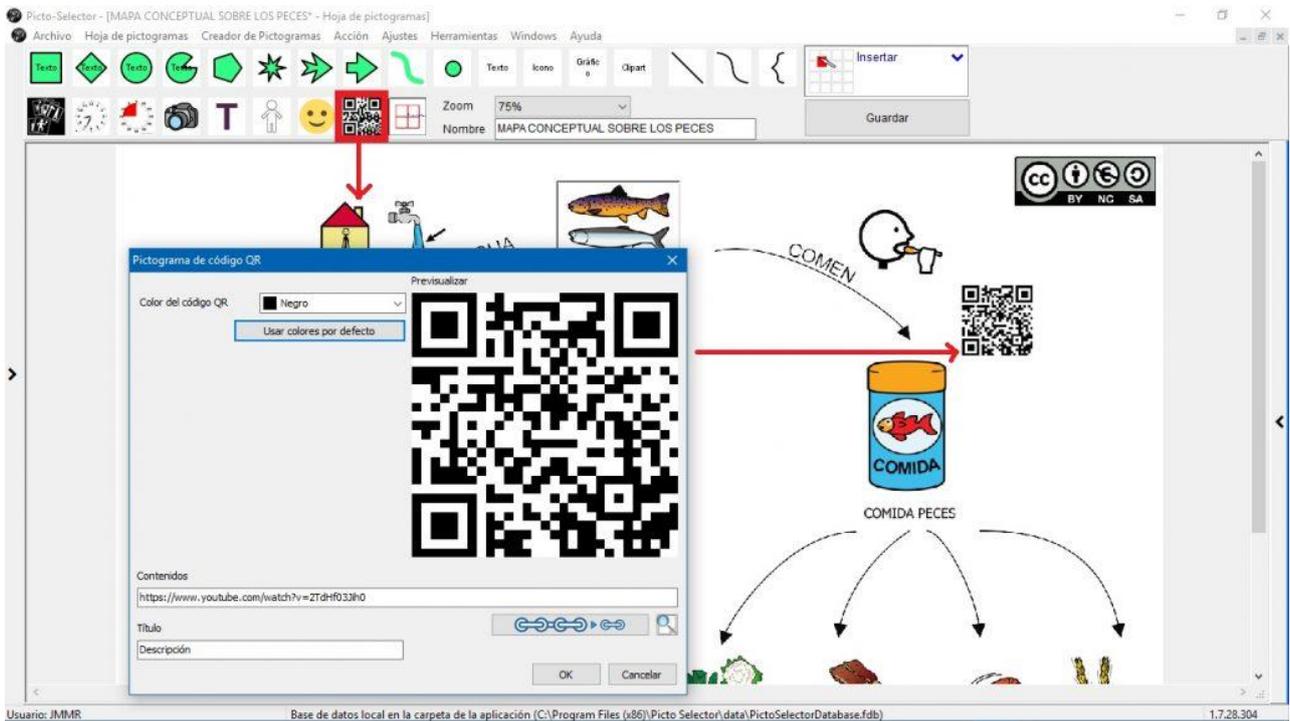
A continuación, vamos a introducir Líneas Bézier para dar un aspecto de esquema a nuestra página. Para ello, pulsamos en la herramienta **Línea Bézier** y en la ventana emergente que aparece podemos **configurar el formato y las propiedades** de nuestra línea. Una opción muy interesante es la posibilidad de **añadir Texto**. Este texto se adaptará a la forma que demos a nuestra línea, por lo que el efecto es espectacular. Tened en cuenta, como explicamos en el correspondiente capítulo, que las líneas Bézier son líneas rectas a las que podemos dar forma utilizando los puntos de anclaje.



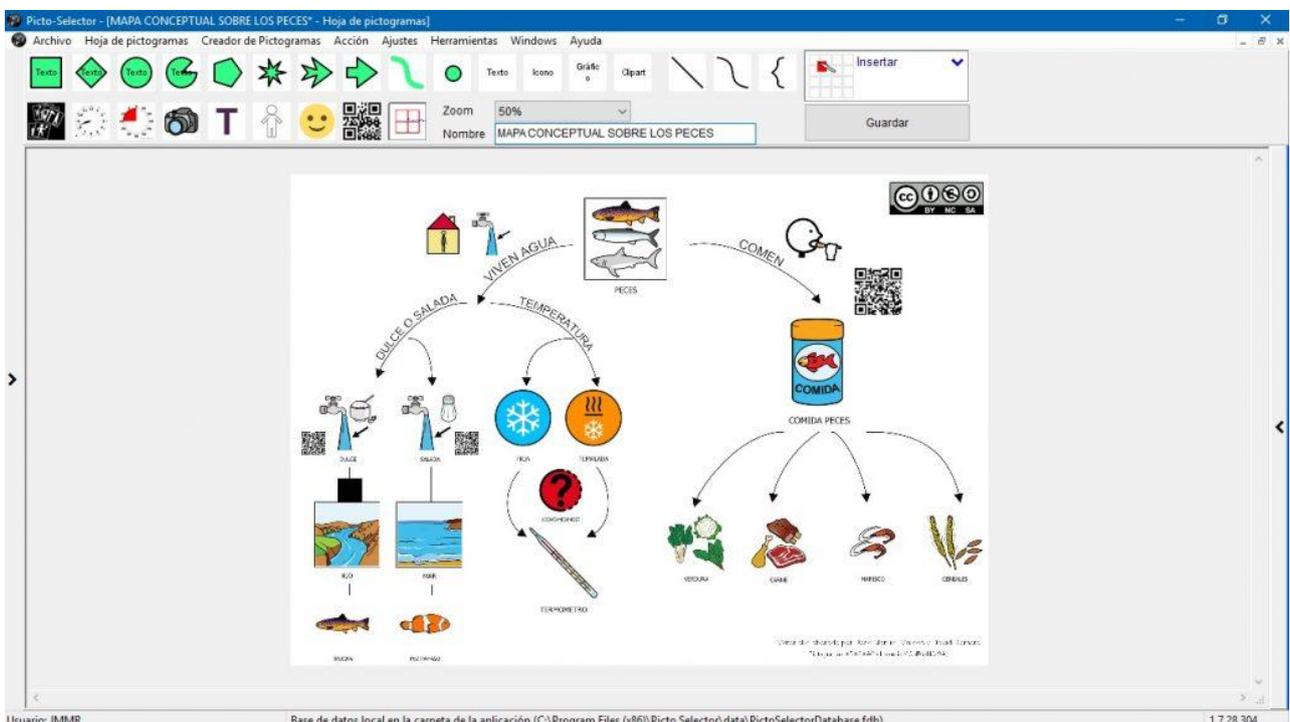
En nuestro caso, hemos añadido varias líneas en la parte superior y el aspecto de nuestra página empieza a tomar esta forma.



Para hacer más dinámica nuestra página, hemos introducido varios pictogramas de **Código QR** enlazados a distintos vídeos en Youtube sobre los peces.

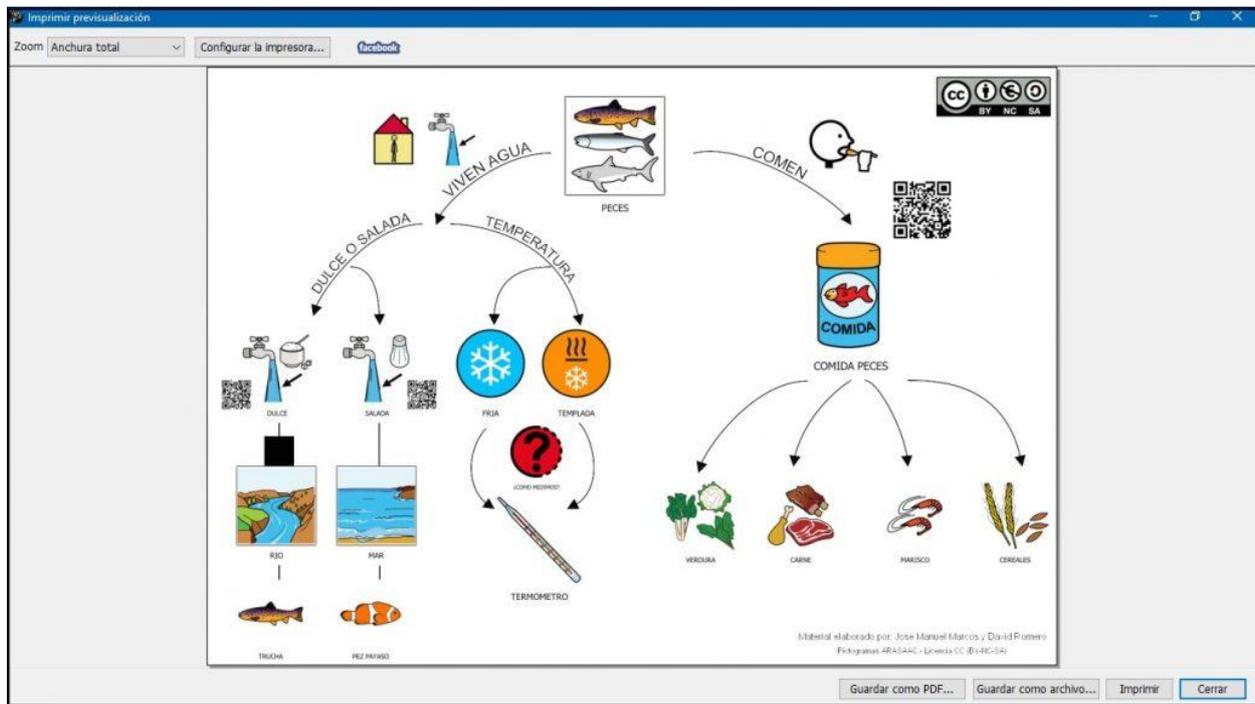


Hemos seguido completando nuestra página con pictogramas, líneas Bézier y códigos QR y aquí tenéis el resultado final.



Vamos a ver el resultado final. Para ello nos dirigimos al menú **Archivo** y seleccionamos la opción de **Imprimir** para previsualizar el resultado y realizar una de las acciones: **Guardar como archivo PDF**, **Guardar como archivo gráfico** o **Imprimir**.



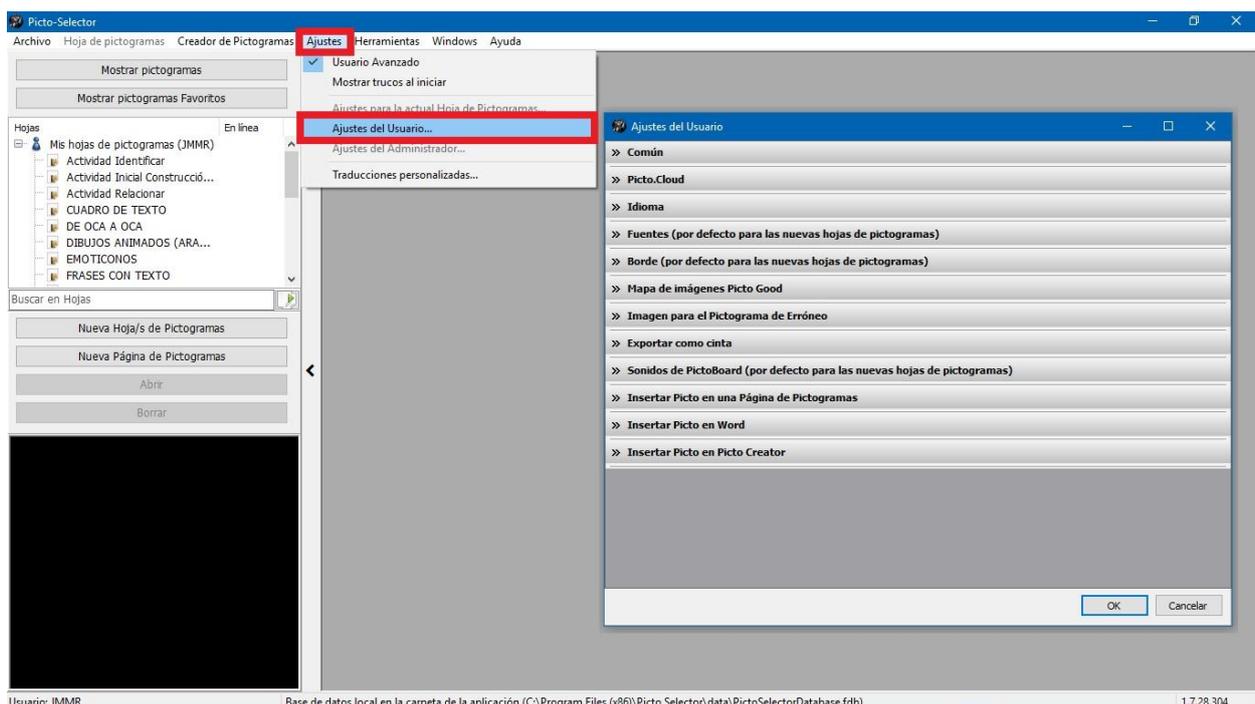


El resultado final es fantástico. Seguro que vamos a pasarlo muy bien trabajando con nuestro esquema y vamos a aprender muchas cosas nuevas sobre el mundo de los peces o sobre el que vosotros imaginéis :)

16. Ajustes de usuario

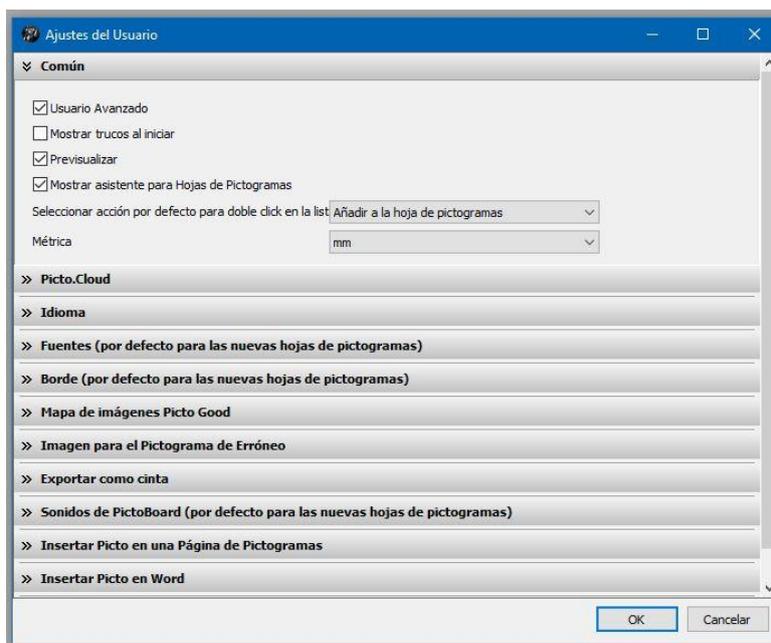
Videotutorial: <https://youtu.be/hvDw-ywyNOY>

Los **Ajustes** de usuario de **Picto Selector** nos permiten acceder a la **configuración general de la aplicación** y **establecer por defecto opciones** para su manejo que permanecerán activas en las próximas sesiones en las que arranquemos la aplicación.

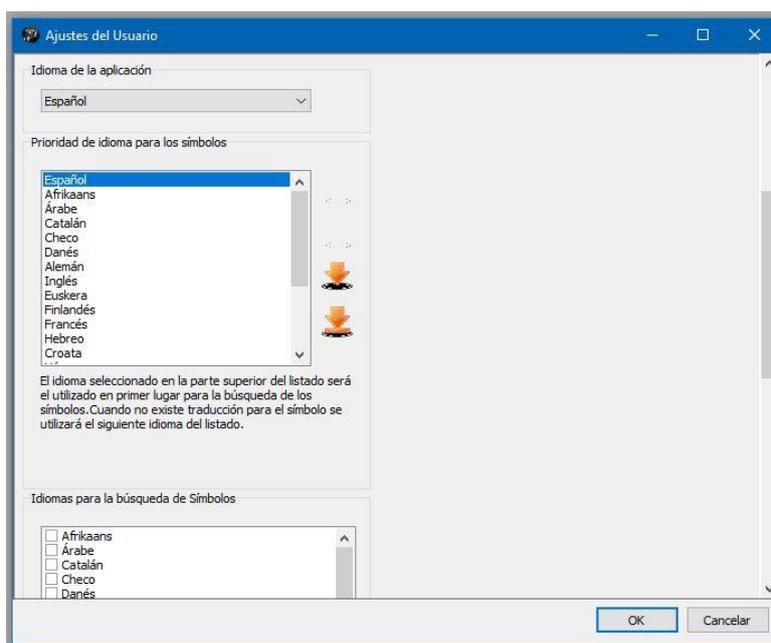


A continuación, os explicamos algunos de los **ajustes básicos** que os pueden servir de gran ayuda a la hora de crear vuestras hojas y páginas de pictogramas.

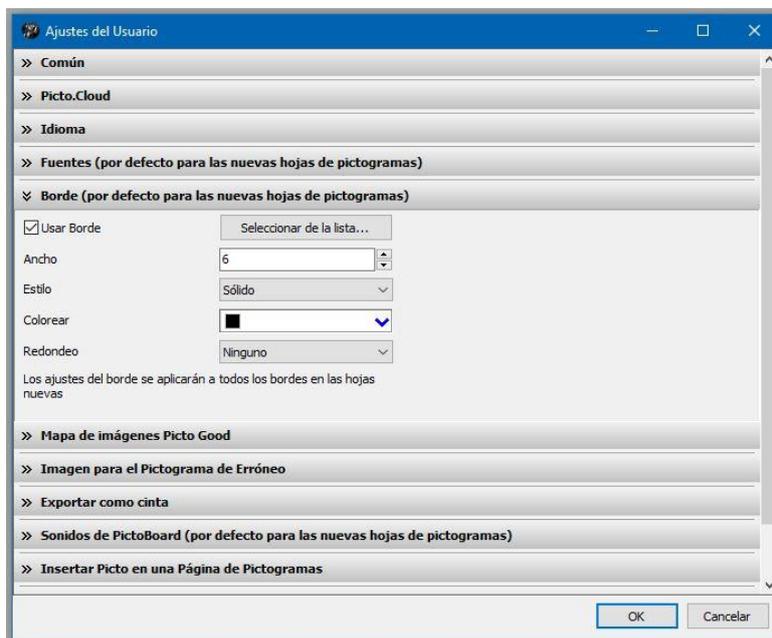
En el apartado **Común**, podemos **activar / desactivar** varias opciones entre las que destacamos la posibilidad de trabajar como **Usuario Avanzado**, **Mostrar trucos** en una pequeña ventana emergente cada vez que arranquemos la aplicación, **Previsualizar** en la ventana inferior izquierda cómo está quedando nuestra hoja de pictogramas y **Mostrar el asistente para Hojas de Pictogramas** al pulsar sobre Nueva hoja de pictogramas. Pulsando en los recuadros correspondiente activaremos / desactivaremos estas opciones.



En el apartado de **Idioma**, debemos seleccionar el **Idioma de la aplicación** que traducirá la interfaz, los menús y herramientas a dicho idioma. También estableceremos la **Prioridad de idioma para los símbolos**, utilizando las flechas para colocar nuestro idioma en primer lugar.



En el apartado **Borde**, podemos activar / desactivar permanentemente el **Borde de los pictogramas** y en el caso de que queramos utilizar por defecto borde para todos los símbolos, podemos **preestablecer los ajustes del borde por defecto**, que se activarán cada vez que abramos la aplicación.



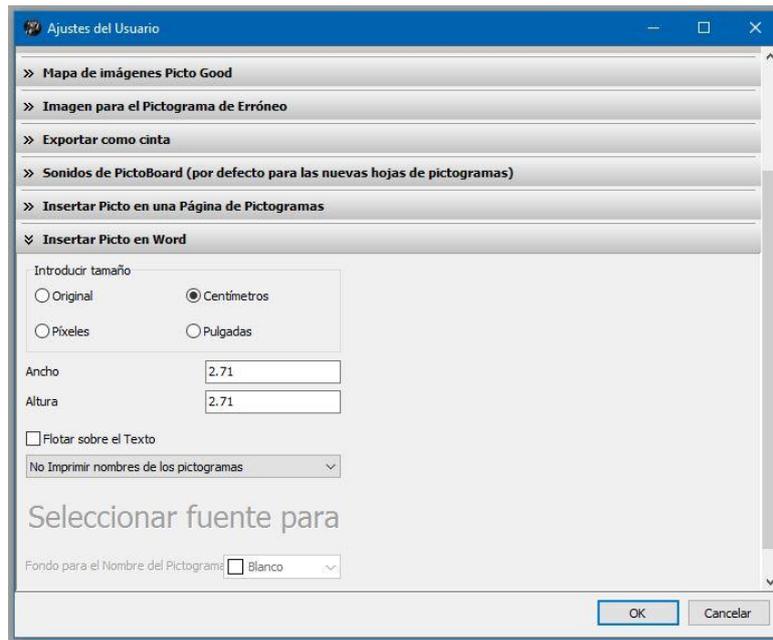
En el apartado **Imagen para el Pictograma de Erróneo**, la aplicación nos facilita poder elegir el **color del aspa** que se situará encima del pictograma, pudiendo previsualizar el resultado en la ventana de la derecha. También podemos **utilizar nuestra propia imagen como aspa**, en vez de la que viene por defecto, aunque el archivo que subamos debe ser transparente.



Finalmente, en el apartado **Insertar Picto en Word**, podemos **preestablecer el tamaño de salida que tendrá nuestro pictograma cuando lo arrastremos a Word** desde la Lista de pictogramas o cuando lo copiemos directamente, utilizando el menú contextual de los pictogramas. También podemos activar / desactivar la posibilidad de **copiar los pictogramas con el texto** que tienen asociado, utilizando las distintas opciones que aparecen en la pestaña No imprimir los nombres, que viene configurada por

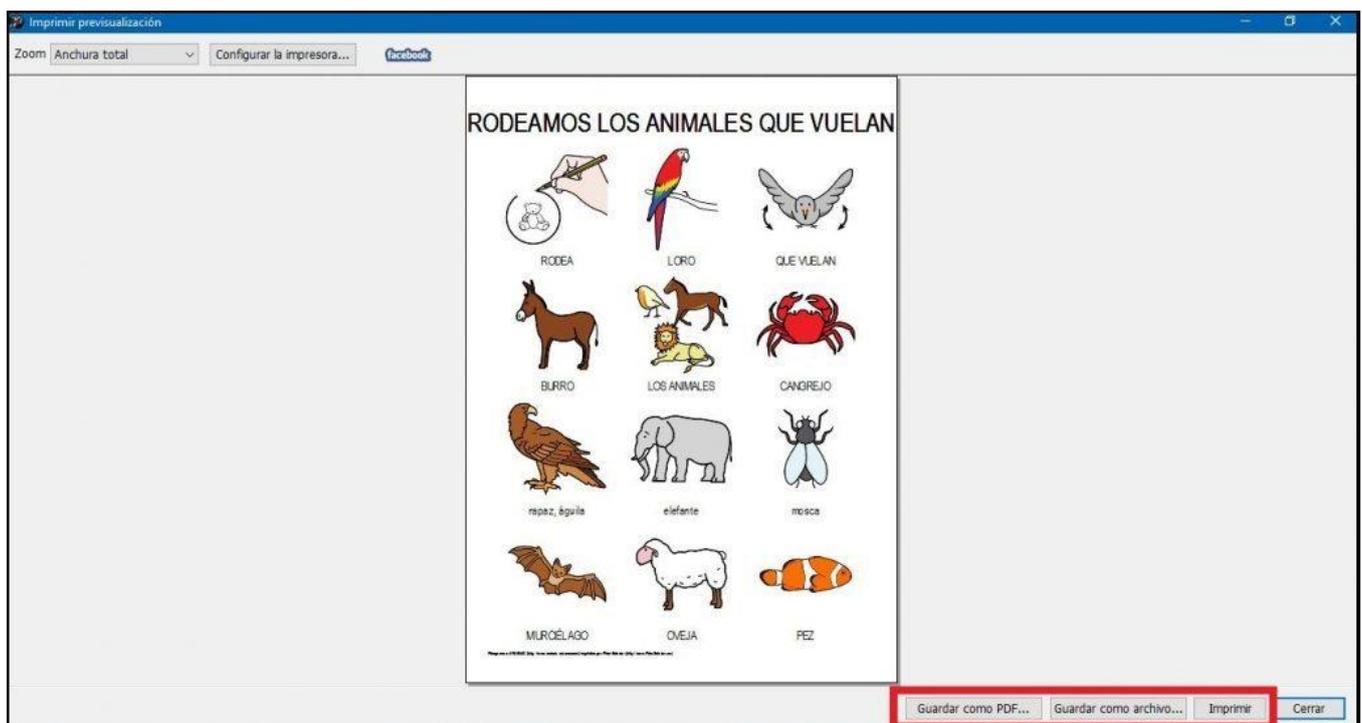


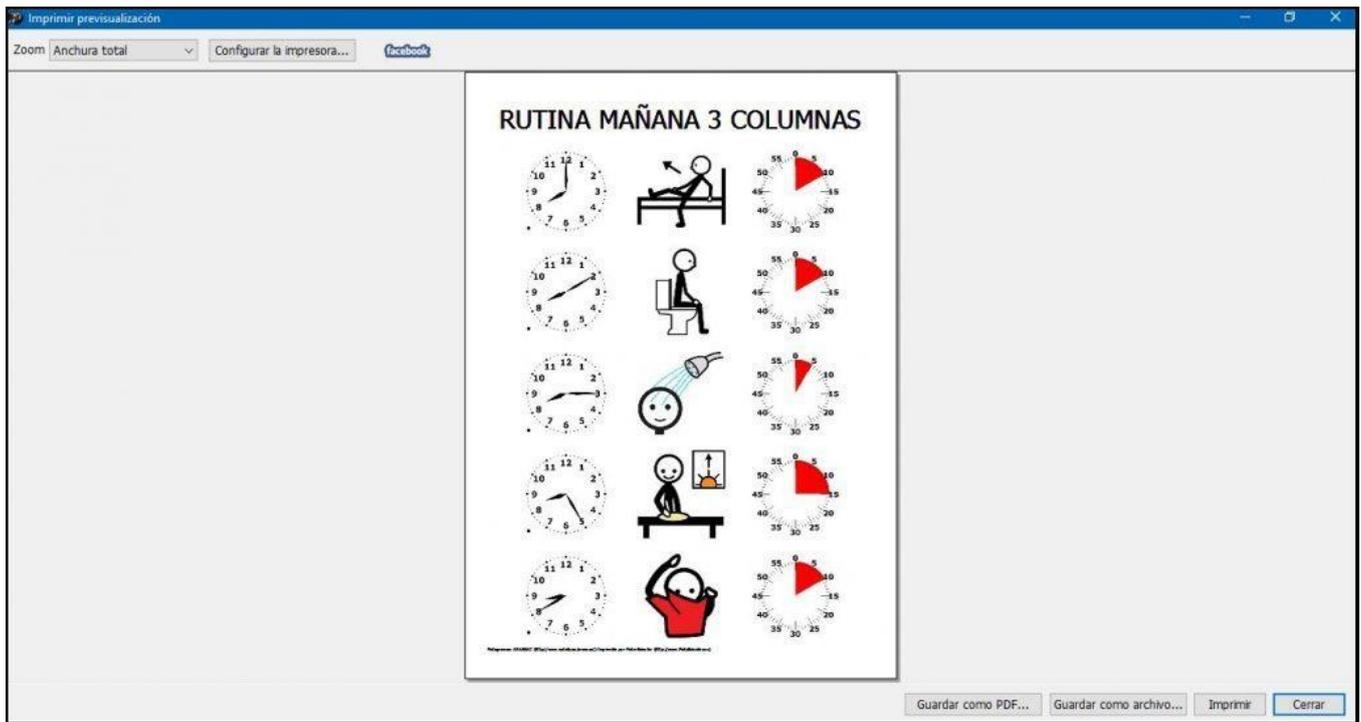
defecto con la opción de no insertar el texto. Probad a abrir esta pestaña y utilizada la opción que más os convenga.

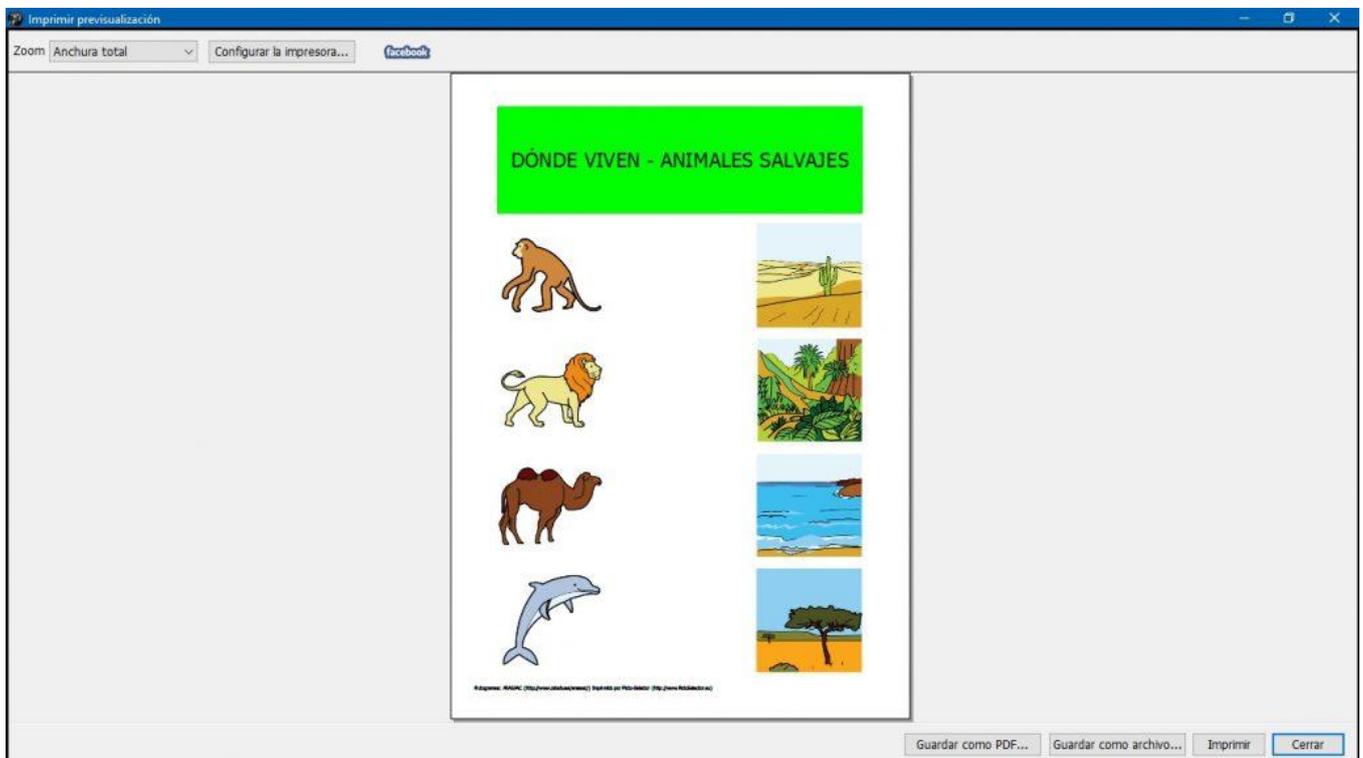
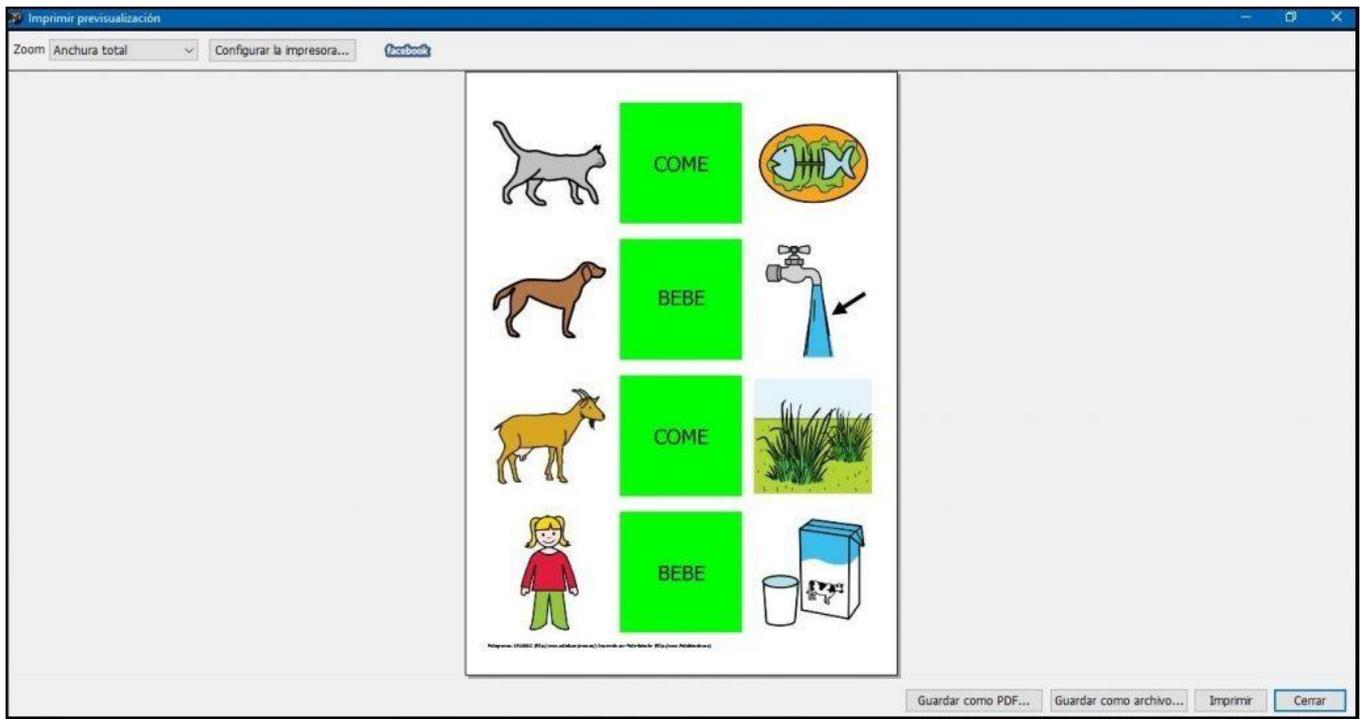


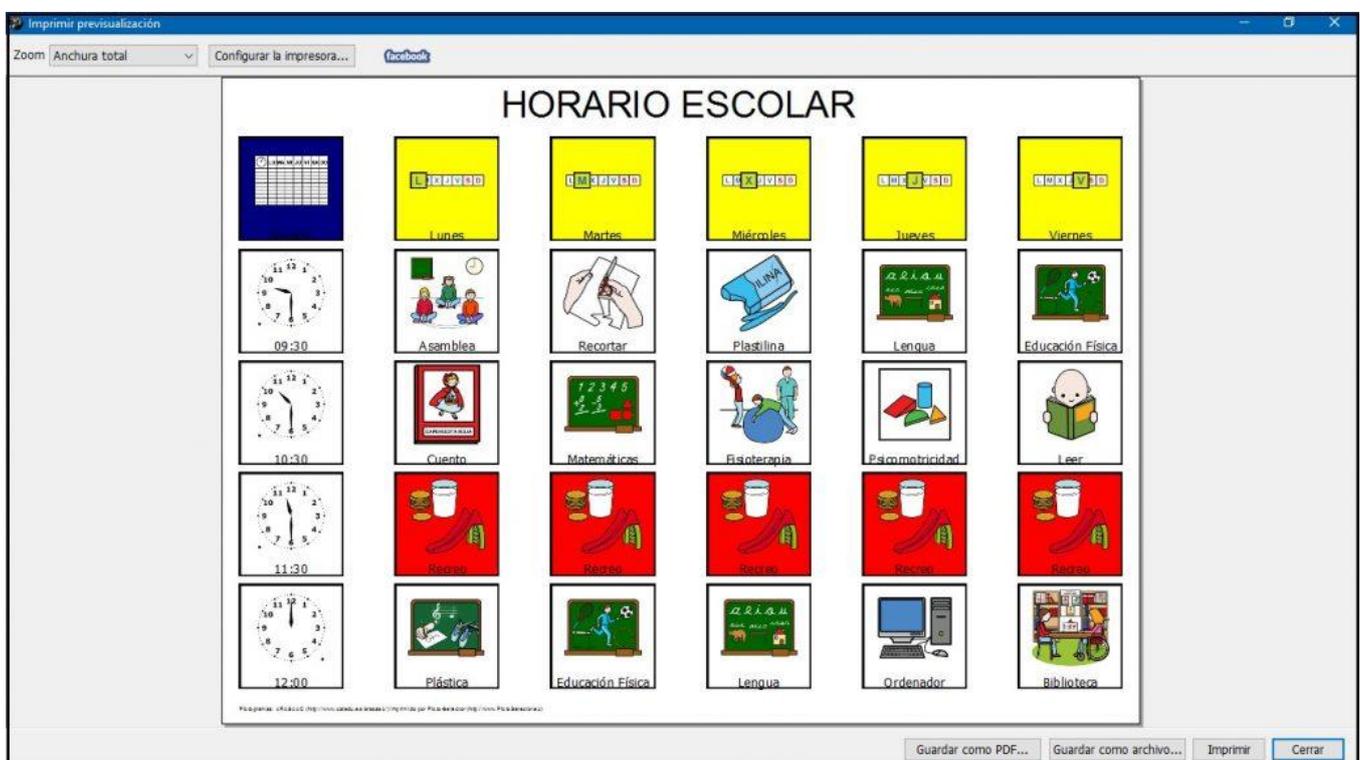
17. Ejemplos de uso

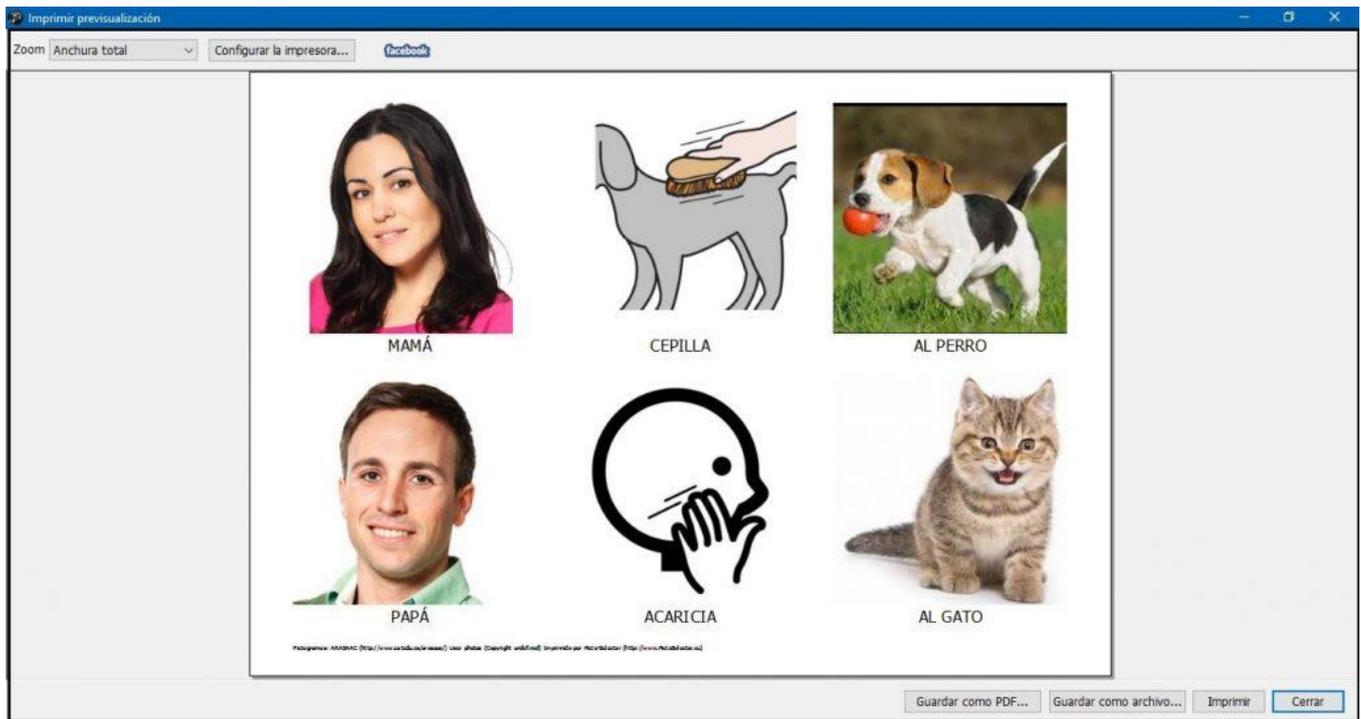
Os mostramos en este capítulo algunos ejemplos que podemos realizar con **Picto Selector**, que demuestran la versatilidad de esta aplicación de sencillo manejo. Desde **tableros de comunicación, rutinas, anticipaciones, horarios, agendas, actividades curriculares adaptadas...** hasta **esquemas y mapas conceptuales**, lo que la convierten en una herramienta imprescindible en nuestro trabajo diario.

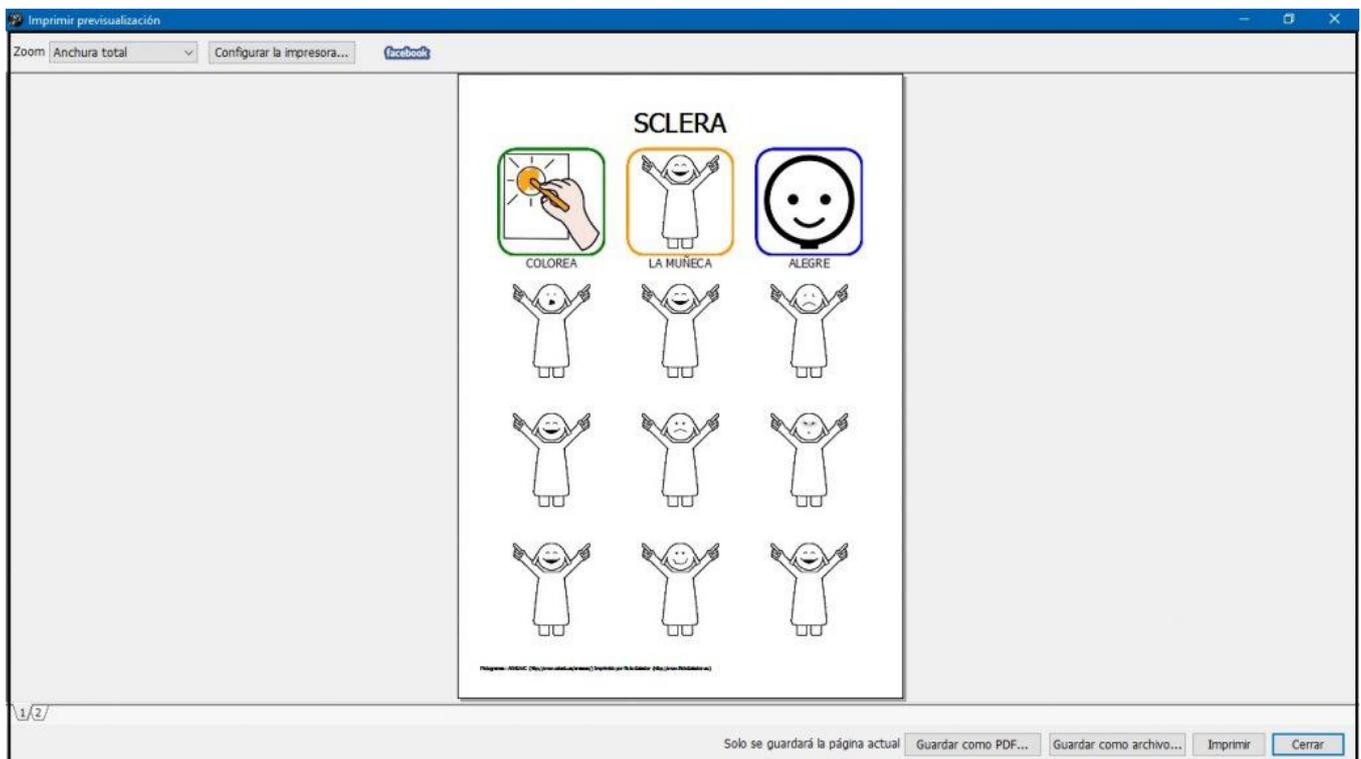
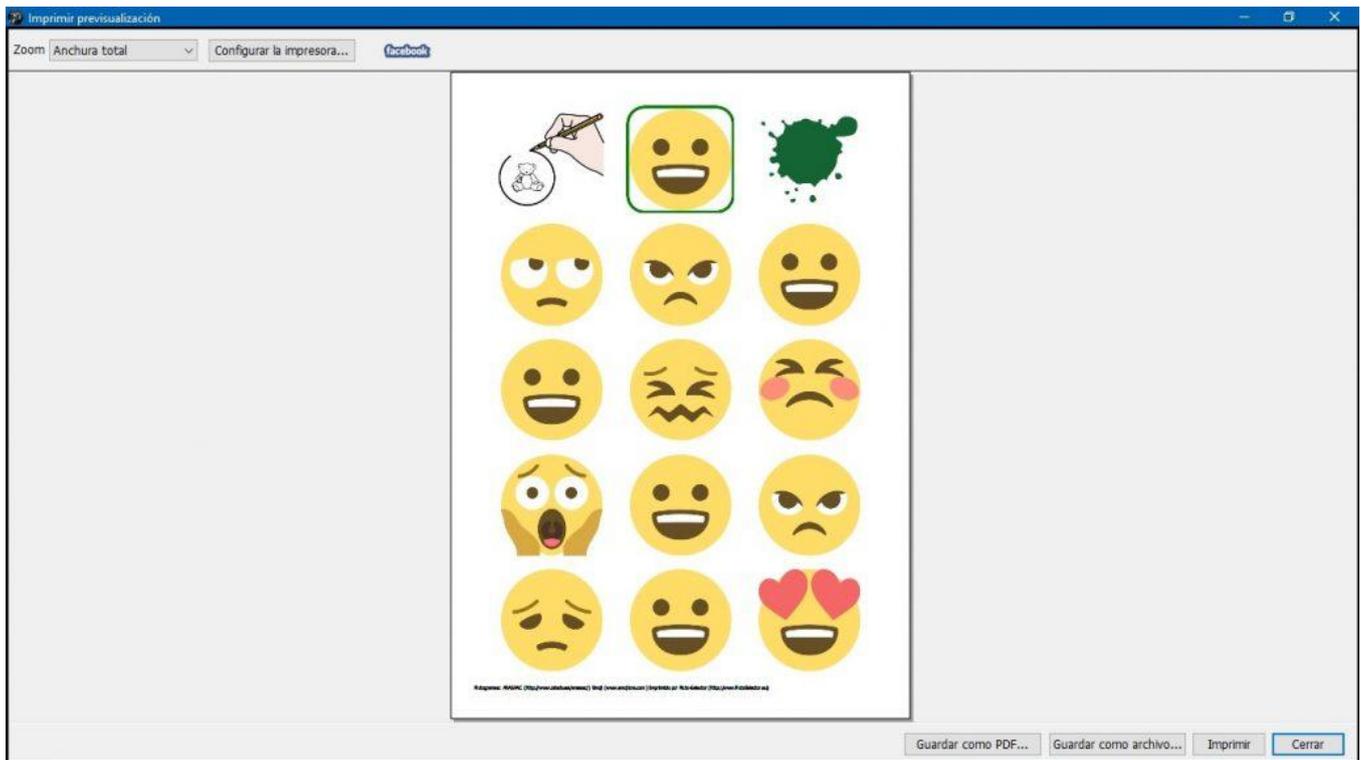




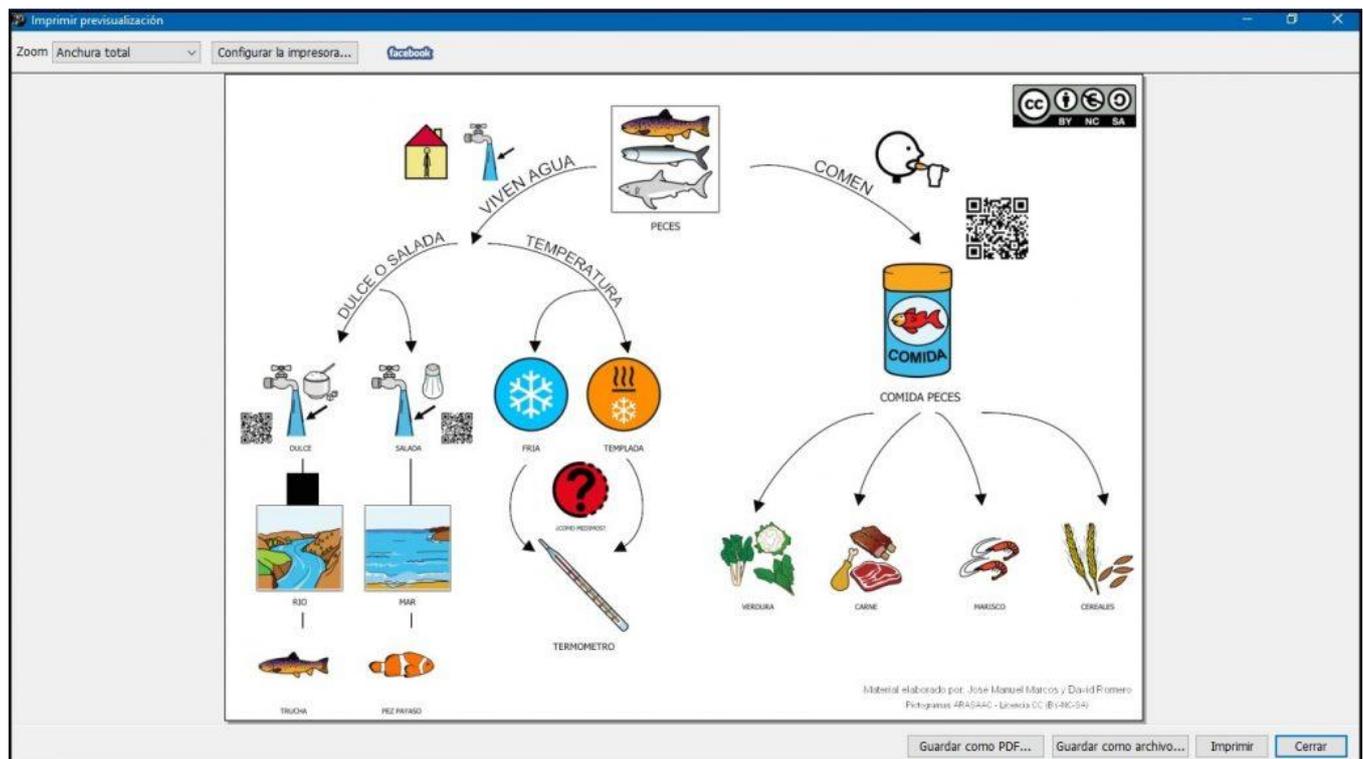












18. Créditos

Picto Selector ha sido desarrollado por:

- **Martijn van der Kooij**

Traducción al castellano:

- **José Manuel Marcos Rodrigo**
- **David Romero Corral**

