

*Merriam-Webster®*  
**dictionary**  
**& thesaurus**

USER'S GUIDE / MANUAL DEL USUARIO

BOOKMAN® II

# Contrato de Licencia

---

ANTES DE UTILIZAR CUALQUIER TARJETA BOOKMAN, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA.

LA UTILIZACIÓN POR SU PARTE DE LA TARJETA BOOKMAN SIGNIFICA QUE USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PUEDE DEVOLVER ESTE PAQUETE CON EL RECIBO DE COMPRA AL VENDEDOR A QUIEN COMPRÓ LA TARJETA Y SE LE REEMBOLSARÁ EL PRECIO DE COMPRA. LA TARJETA BOOKMAN se refiere al producto de software y documentación tal como aparece en este paquete; Franklin hace referencia a Franklin Electronic Publishers, Inc.

## LICENCIA DE USO LIMITADO

Todos los derechos de la TARJETA BOOKMAN permanecen como propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para utilizar la TARJETA BOOKMAN en un solo FRANKLIN BOOKMAN a la vez. No le está permitido hacer copias de la TARJETA BOOKMAN o de la información preprogramada y almacenada en la misma, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia constituiría una violación de las leyes de derecho de autor. Asimismo no le está permitido modificar, adaptar, desarmar, decompilar, traducir, crear obras derivadas o efectuar de cualquier forma que sea una ingeniería de reverso de la TARJETA BOOKMAN. No le está permitido exportar o reexportar, directa o indirectamente, la TARJETA BOOKMAN sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. La TARJETA BOOKMAN contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual se manifiesta usted de acuerdo en tomar medidas contra la divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente y sin notificación por parte de Franklin si usted omite cumplir con cualquier disposición de la misma.

# Contenido

---

Cómo instalar las pilas .....	30
Cómo instalar las tarjetas de libro .....	31
Cómo seleccionar un libro .....	31
Teclas de colores de las tarjetas de libro .....	32
Cómo usar el menú de diccionario .....	32
Cómo ver una demostración o instrucciones .....	33
Cómo cambiar las configuraciones .....	33
Cómo buscar entradas de diccionario .....	34
Cómo usar el tesoro .....	36
Cómo ver los Confusables .....	37
Cómo destacar palabras .....	37
Cómo guardar y borrar palabras .....	38
Cómo usar los ejercicios educativos .....	40
Cómo jugar los juegos .....	42
Cómo usar la calculadora .....	45
Cómo usar el conversor .....	46
Cómo transferir palabras entre libros .....	47
Cómo restaurar su unidad .....	47

# Introducción

---

Bienvenido al mundo de Franklin. Este modelo Franklin es una poderosa referencia electrónica portátil con un libro incorporado, además de tener una ranura en la parte posterior para una tarjeta de libro. Con el *Merriam-Webster's Dictionary and Thesaurus*, usted podrá:

- Encontrar más de 100,000 palabras con definiciones completas, la mayoría de las cuales contienen ejemplos de las partes de la oración y su uso.
- Ver sinónimos y antónimos de palabras así como otras palabras relacionadas con ayuda del tesoro.
- Permitir que el moderno corrector ortográfico le ayude a encontrar la palabra que busca.
- Aprender una nueva palabra cada vez que encienda la unidad.
- Usar la función MatchMaker para encontrar palabras de ortografía dudosa o como ayuda para resolver crucigramas.
- Examinar la *SAT\* Word List* (lista de palabras SAT), que contiene palabras de uso más frecuente en la prueba *Scholastic Assessment Test* (prueba de evaluación escolar).
- Mejorar su capacidad para deletrear y mejorar su vocabulario con ayuda de la función Learning Exercises (ejercicios educativos).
- Crear su propia lista de palabras de estudio en *My Word List* (mi lista de palabras).
- Jugar nueve juegos divertidos y educativos, a saber: *Hangman*, *Anagrams*, *Jumble*, *Word Builder*, *Word Train*, *Link Four* y *Tic Tac Toe*.

Su modelo Franklin también viene con una calculadora y un conversor al sistema métrico y de divisas. Para aprender más, lea este Manual del usuario.

\* *SAT es una marca registrada del College Entrance Examination Board, el cual no ha participado en la producción de este producto ni lo avala.*

## Guía de las teclas

**dict**

Teclas de color  
Muestra el diccionario.

**thes**

Muestra el tesoro.

**games**

Muestra el menú Games (juegos).

**learn**

Muestra el menú Exercises (ejercicios educativos).

Teclas de función



Enciende o apaga la unidad.

**help**

Muestra un mensaje de ayuda.

**menu**

Muestra los menús principales para el diccionario.

**enter**

Introduce una palabra, selecciona un artículo o comienza un texto destacado en una entrada.

**clear**

Muestra la pantalla de entrada de palabras en el diccionario. Borra los datos en la calculadora.

**?\***

En la pantalla de entrada de palabras, escribe un signo de interrogación (?) que representa una letra en una palabra. En un menú, muestra un elemento de menú. En una entrada de diccionario, muestra la palabra principal.

**back**

Retrocede, borra una letra o anula lo destacado en una entrada de datos.

## Guía de las teclas

**cap**

Cambia a letras mayúsculas y signos de puntuación.

**card**

Sale del libro que está leyendo.

**↕**

Alterna entre la calculadora y el conversor.

Teclas de dirección



Permite moverse en la dirección indicada.

**space**

En los menús y en las entradas de diccionario, avanza una página. En la pantalla de entrada de palabras, introduce un espacio.

Teclas de combinación\*

**fn** +

Transfiere una palabra entre libros.

**card**

**fn** + **↑**

En una entrada de diccionario, avanza o retrocede una página.

**or** **↓**

**cap** + **↑**

En un menú, avanza al primer artículo o retrocede al último. En una entrada de diccionario, avanza al final o retrocede al inicio de la entrada de datos.

**or** **↓**

*\*Mantenga oprimida la primera tecla mientras oprime la segunda.*

## Guía de las teclas

**fn** + **→**  
or **←**

En una entrada de diccionario, muestra la entrada siguiente o la anterior.

**fn** + **j**

Escribe un guión.

**cap** + **?**\*

En la pantalla de entrada de palabras, escribe un asterisco que representa una serie de letras en una palabra. En los juegos brinda una pista.

### Teclas de la calculadora

**a** (1/x)

Calcula un inverso.

**s** ( $\sqrt{x}$ )

Calcula una raíz cuadrada.

**d** ( $x^2$ )

Eleva al cuadrado un número.

**f** (%)

Calcula un porcentaje.

**g** (.)

Inserta un punto decimal.

**Z** (+/-)

Cambia el signo del número en pantalla de negativo a positivo o viceversa.

**X** (M+)

Suma el número en pantalla al número guardado en memoria.

**C** (M-)

Resta el número del número almacenado en memoria.

**V** (MR)

Invoca el número almacenado en memoria.

**b** (MC)

Borra la memoria.

**clear**

Borra el (los) cálculo(s).

## Cómo instalar las pilas

Su producto se alimenta de dos pilas CR-2032 de 3 voltios a base de litio. Siga estas instrucciones fáciles para instalarlas o reemplazarlas.

**1. Voltee la unidad.**

**2. Levante la cubierta del compartimiento de pilas que se encuentra en la parte posterior de la unidad empujando en el recibidor.**

**3. Instale las pilas con el lado positivo hacia arriba.**

**4. Vuelva a colocar la cubierta del compartimiento de pilas.**

Advertencia: Si las pilas se agotan completamente, o si se demora más de aproximadamente un minuto al cambiar las pilas se borrará cualquier información introducida en el libro incorporado o en la tarjeta de libro. Se recomienda mantener siempre copias escritas de la información importante.

### ► La ayuda siempre está a la mano

Puede ver un mensaje de ayuda en cualquier pantalla oprimiendo **help**. Use las teclas de dirección para leer el mensaje. Para salir de la ayuda, oprima **clear**.

## Cómo instalar las tarjetas de libro

1. Apague la unidad.
2. Voltee la unidad.
3. Alinee las lengüetas en la tarjeta de libro con las muescas en la ranura.



4. Oprima la tarjeta de libro hacia abajo hasta que enganche en posición.

### ► Cómo retirar las tarjetas de libro

Advertencia: Nunca instale ni retire una tarjeta de libro mientras su unidad esté encendida. Se borrará cualquier información introducida en el libro incorporado o en la tarjeta de libro.

### ► Acerca de las ilustraciones de pantalla

Algunas ilustraciones de pantalla en este Manual del usuario pueden diferir ligeramente de lo que usted vea en pantalla. Esto no significa que su producto esté funcionando defectuosamente.

## Cómo seleccionar un libro

Una vez que la tarjeta de libro esté instalada en la unidad, usted puede seleccionar qué libro desea usar.

1. Encienda la unidad.
2. Oprima **(card)**.



Éstos son ejemplos de libros.

3. Oprima **(→)** o **(←)** para destacar su selección.



Para obtener información sobre los productos BOOKMAN de Franklin que se encuentran disponibles, seleccione **(INFO)**.

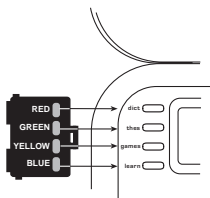
4. Oprima **(enter)** para seleccionarlo.

### ► Abrir el producto

Para abrir el producto, empuje la cerradura hacia el trasero del producto, y levante hacia arriba.

## Teclas de colores de las tarjetas de libro

Las teclas de color rojo, verde, amarillo y azul en su unidad cambian las funciones de acuerdo con la tarjeta de libro que seleccione. Sus funciones se etiquetan en tarjetas individuales.



Desde su tarjeta de libro:

Para...

La tecla roja

La tecla verde

La tecla amarilla

La tecla azul

Oprima...

*dict*

*thes*

*games*

*learn*

Para conocer la manera en que las teclas de colores en su *tarjeta de libro* corresponden a las teclas de función en su *unidad*, oprima **(fn)** y espere unos segundos.

## Cómo usar el menú de diccionario

Al oprimir **(menu)**, verá seis iconos. Use estos iconos para trasladarse rápidamente a diferentes partes del diccionario.



### ► Instrucciones para el menú



Muestra la pantalla de entrada de palabras del diccionario.



Muestra la pantalla de entrada de palabras del diccionario de sinónimos y antónimos.



Muestra el menú Exercises (ejercicios educativos).



Muestra el menú Games (juegos).



Muestra My Word List (mi lista de palabras).



Muestra el menú Tools (herramientas).

#### 1. Oprima **(menu)**.



Se destacará **(DICT)** la primera vez que presione **(menu)**.

#### 2. Use las teclas de flecha para destacar el ícono que desea y presione **(enter)**.



## Cómo ver una demostración o instrucciones


Puede ver una demostración o instrucciones de este diccionario en cualquier momento que así lo desee.

1. Oprima **menu**.
2. Use las teclas de flecha para destacar  y oprima **enter**.
3. Use  para destacar **Tutorial** (instrucciones) o **View Demo** (ver demostración) y oprima **enter**.

Para detener la demostración o salir del *Tutorial* e ir a la pantalla de entrada de palabras del diccionario, oprima **clear**.


Si está instalada una tarjeta de libro en su plataforma Franklin, seleccione *View Demo* (ver demostración) del menú Setup (ajuste) a fin de ver la demostración para dicha tarjeta.

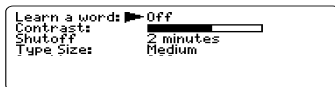
### ► Cómo aprender una nueva palabra




Su diccionario viene con la opción *Learn a Word* (aprenda una palabra) para ayudarle a expandir su vocabulario. Cada vez que encienda su diccionario, verá una palabra principal diferente y su definición. Si desea activar esta opción, oprima **menu**. Destaque  y oprima **enter**. Oprima **enter** otra vez para seleccionar *Settings* (configuraciones). Use **+** o **-** para activar la característica y oprima **clear** al terminar.

## Cómo cambiar las configuraciones

Al usar el diccionario puede activar la opción *Learn a Word* (aprenda una palabra), ajustar el tamaño de letra, el tiempo de desconexión y el contraste de pantalla. El tiempo de desconexión es el tiempo que su unidad permanece encendida si usted se olvida de apagarla.

1. Oprima **menu** en el diccionario, en el tesoro, en la calculadora o en el conversor.
2. Use las teclas de flechas para destacar  y oprima **enter**.
3. Se destacará *Settings* (configuraciones). Oprima **enter** para seleccionarlo.

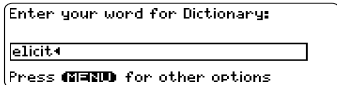


4. Use  o bien  para mover  a *Learn a Word* (aprenda una palabra), *Contrast* (contraste), *Shutoff* (apagado) o *Type Size* (tamaño de letra).
5. Use **+** o bien **-** para cambiar las configuraciones que desee.  
Sus cambios se guardan automáticamente.
6. Oprima **clear** para regresar a la pantalla de entrada de palabras.

# Cómo buscar entradas de diccionario

Es fácil buscar una palabra en este diccionario. Sencillamente escribala en la pantalla de entrada de palabras del diccionario.

1. Oprima **(dict)**.
2. Escriba una palabra (por ejemplo: *elicit*).



Ésta es la pantalla de entrada de palabras del diccionario.

Para borrar una letra, oprima **(back)**.

Para escribir una mayúscula, mantenga oprimida **(cap)** y oprima una tecla de letra.

Para escribir un guión, mantenga oprimida **(fn)** y oprima **j**.

Para escribir un número, mantenga oprimido **(fn)** y oprima **q-p**.

3. Oprima **(enter)** para ver las definiciones.

Oprima **(thes)** para ver una entrada del tesoro.

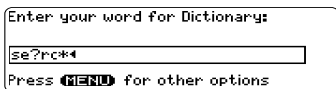
4. Oprima **(j)** o **(space)** para leer la definición.
5. Mantenga oprimida **(fn)** y oprima **(→)** o **(←)** para ver la definición siguiente o la anterior.
6. Oprima **(clear)** al terminar.

# Cómo buscar entradas de diccionario

## ► Cómo usar MatchMaker

MatchMaker (cazalpalabras) es una herramienta útil para encontrar palabras y grupos de palabras. Si no está seguro de cómo deletrear una palabra, escriba un signo de interrogación (?) en lugar de cada letra desconocida. Para encontrar prefijos, sufijos y otras partes de palabras, escriba un asterisco (\*), en una palabra. Cada asterisco representa una serie de letras. Nota: Si escribe un asterisco al inicio de la palabra, quizás demore un poco para encontrar las palabras correspondientes.

1. Oprima **(dict)**.
2. Escriba una palabra con ? y \*.



Para escribir un asterisco, mantenga oprimida **(cap)** y oprima **(\*)**.

3. Oprima **(enter)**.

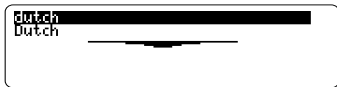


## Cómo buscar entradas de diccionario

- Oprima **[↓]** para mover el destacador hasta la palabra que desee y oprima **[enter]** para ver su definición.
- Oprima **[clear]** al terminar.

### ► Cómo seleccionar varias formas

Algunas palabras en este diccionario tienen más de una forma de escritura (por ejemplo: resume, resumé). Cuando la palabra que busca tiene varias formas de escritura, éstas aparecerán en un listado. Sencillamente destaque la forma que desea y oprima **[enter]** para ver su entrada de diccionario. Por ejemplo, escriba *dutch* en la pantalla de entrada de palabras. Destaque la forma que desea y oprima **[enter]** para ver la entrada de diccionario. Para regresar al listado de formas múltiples, oprimir **[back]**.



## Cómo buscar entradas de diccionario

### ► Cómo corregir errores ortográficos

El diccionario tiene un corrector ortográfico que le ayuda a evitar los errores ortográficos. Si escribe erróneamente una palabra, aparecerá una lista de posibles correcciones. Por ejemplo: escriba *noledge* en la pantalla de entrada de palabras.



Use **[↑]** o **[↓]** para destacar la corrección que desea y oprima **[enter]** para ver su entrada de diccionario. Para regresar a la lista de correcciones, oprima **[back]**.

### ► Siga las flechas

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla muestran las teclas de flecha que puede oprimir para desplazarse por la pantalla.

## Cómo usar el tesoro

Las entradas del tesoro consisten en sinónimos y antónimos, palabras semejantes y afines. Muchas palabras tienen más de una entrada en el tesoro.

1. Oprima **(thes)**.
2. Escriba una palabra (por ejemplo: **splendid**).  
Para borrar una letra, oprima **(back)**.  
Para escribir una mayúscula, mantenga oprimida **(cap)** y oprima una tecla de letra.  
Para escribir un guión, mantenga oprimida **(fn)** y oprima **j**.
3. Oprima **(enter)** para ver la entrada del tesoro.

**splendid:** *adjective*, of the very top quality  
SYNONYMS: Al, banner, blue-ribbon, capital, classic, excellent, fantastic, fine, first-class, first-

4. Oprima **(j)** o **(space)** para leer la entrada.
5. Mantenga oprimida **(fn)** y oprima **(→)** o **(←)** para ver la entrada siguiente o anterior del tesoro.
6. Oprima **(clear)** al terminar.

## Cómo usar el tesoro

### ► Cómo entender las entradas del tesoro

Un significado en el tesoro es una definición compartida por un grupo de sinónimos. Los sinónimos son palabras que tienen significados semejantes, por ejemplo: *happy/joyous (feliz/contento)*. Las antónimos son palabras que tienen un significado opuesto al de la palabra que se desea definir, por ejemplo: *happy/unhappy (feliz/infeliz)*. Las palabras semejantes son aquellas que están relacionadas de alguna manera a la palabra que desea definirse, por ejemplo: *octagon/polygon, triangle, rectangle, pentagon...* (*octágono/polígono, triángulo, rectángulo, pentágono, etc.*).

### ► Cómo entender los mensajes intermitentes

Al ver una definición por primera vez, observe el ángulo superior derecho de la pantalla. A menudo THES o CONF (o ambos) parpadearán brevemente. THES significa que la palabra que encontró tiene una entrada en el tesoro. Si ve que THES parpadea, oprima **(thes)** para ver la entrada del tesoro. Por otro lado, CONF significa que la palabra que se encontró tiene un Confusable (homónimo). Si desea obtener más información acerca de los homónimos, por favor consulte "Cómo ver los Confusables" en la página 37.

## Cómo ver los Confusables

Los Confusables son homónimos, parónimos y variantes de escritura fáciles de confundir. Si la palabra seleccionada tiene homónimos, parpadeará una vez el mensaje CONF en la esquina superior derecha de la pantalla. Si desea ver un Confusable (homónimo), haga lo siguiente:

1. Oprima **dict**.
2. Escriba una palabra (por ejemplo: **rein**) y oprima **enter**.  
Verá que CONF parpadeará brevemente.
3. Oprima **?** para ver los homónimos.

**rain:** precipitation  
**reign:** rule  
**rein:** harness

Los Confusables (homónimos) se muestran junto a palabras que los identifican.

4. Oprima **enter** para destacar una palabra. Use las teclas de flecha para colocar el destacadador sobre la palabra que desee.
5. Oprima **enter** encontrar la definición u oprima **thes** para ver la entrada del tesoro (si la hubiera).

## Cómo destacar palabras

Otra manera de buscar palabras es destacándolas en las entradas de diccionario o listados de palabras. Entonces usted puede buscar sus definiciones, entradas del tesoro o agregarlas a *My Word List* (mi lista de palabras).

1. En cualquier texto, oprima **enter** para iniciar el destacado.

**ion** (*noun*)  
: an electrically charged particle, atom, or group of atoms  
[ETYMOLOGY: Greek, neutral of *ion*, present participle of *ienai* to

Para desactivar el destacado, oprima **back**.

2. Oprima las teclas de flecha para destacar la palabra que desee.

Para...

definir la palabra

ver la entrada del tesoro

agregar la palabra a *My Word List* (mi lista de palabras)

3. Oprima **clear** al terminar.

Oprima...

**enter**

**thes**

**learn**

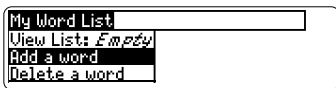
## Cómo guardar y borrar palabras

Usted puede guardar hasta un máximo de 40 palabras en *My Word List* (mi lista de palabras) para estudio personal o repaso. Esta lista se mantiene a menos que las pilas se agoten o se restaure su unidad. Para agregar palabras, haga lo siguiente:

1. Oprima **learn**.

O puede oprimir **menu**, destacar , oprimir **enter**, y continuar en el paso 3.

2. Oprima **enter** para seleccionar **My Word List** (mi lista de palabras).



Si no ha agregado palabras a *My Word List* (mi lista de palabras). Aparecerá el mensaje *View List: Empty* (ver lista: vacía).

3. Oprima **enter** para seleccionar **Add a Word** (agregue una palabra).

4. Escriba una palabra que desee recordar o usar más tarde.

5. Oprima **enter** para agregar la palabra.

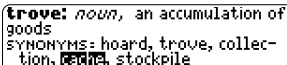
## Cómo guardar y borrar palabras

### ► Cómo agregar palabras destacadas

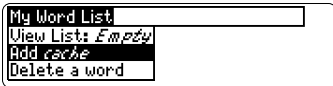
En cualquier texto, puede destacar una palabra y agregarla a *My Word List* (mi lista de palabras).

1. En el texto, oprima **enter** para iniciar el destacado.

2. Coloque el destacador sobre la palabra que desee y oprima **enter**.

A screenshot of a text box containing the word "trove" followed by its definition: "noun, an accumulation of goods". Below the definition, it lists "SYNONYMS: hoard, trove, collection, cache, stockpile". The word "cache" is highlighted with a dark background.

3. Oprima **learn**.




Se destacará *Add ...* (agregar).

4. Oprima **enter** para agregar la palabra a la *My Word List* (mi lista de palabras).

### ► Cómo ver las palabras guardadas

#### 1. Oprima **learn**.

También puede oprimir **menu**, destacar , oprimir **enter**, y continuar en el paso 3.

#### 2. Oprima **enter** para seleccionar **My Word List** (mi lista de palabras).

Se destaca... *View List* (ver lista).

#### 3. Vuelva a oprimir **enter** para ver la lista de palabras que haya guardado.

### ► Cómo agregar palabras que no están en este diccionario

Existen tres opciones para agregar palabras que no están en este diccionario: *Add Anyway* (agregue de todas maneras), *Cancel* (anular) y *Correction List* (lista de correcciones). Destaque la opción que desee y oprima **enter**.

Precaución: Al agregar palabras que no están en este diccionario se usará una cantidad mayor de memoria que al editar las existentes. Si agrega solamente palabras que no aparecen en este diccionario, *My Word List* (mi lista de palabras) solamente admitirá un máximo de diez palabras.

### ► Cómo borrar una palabra de **My Word List** (mi lista de palabras)

Usted puede borrar una o todas las palabras en *My Word List*. Para borrar una palabra:

#### 1. Oprima **learn**.

También puede oprimir **menu**, destacar , oprimir **enter**, y continuar en el paso 3.

#### 2. Oprima **enter** para seleccionar **My Word List**.

#### 3. Use para destacar **Delete a Word** (borrar una palabra) y oprima **enter**.

#### 4. Use para destacar la palabra que desea suprimir y oprima **enter** para suprimirla.

### ► Cómo borrar **My Word List**

#### 1. Oprima **learn**.

También puede oprimir **menu**, destacar , oprimir **enter**, y continuar en el paso 3.

#### 2. Oprima **enter** para seleccionar **My Word List**.

#### 3. Use para destacar **Erase the List** (borrar la lista) y oprima **enter**.

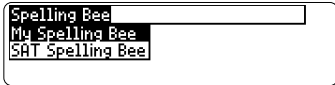
#### 4. Oprima **Y** (sí) si desea borrar la lista completa u oprima **N** (no) para anular la operación.

## Cómo usar los ejercicios educativos

Con ayuda de los ejercicios educativos, usted puede probar su capacidad para deletrear y mejorar su vocabulario. Además puede ver una lista de palabras que aparecen frecuentemente en el Scholastic Assessment Test (prueba de evaluación escolar).

### ► Spelling Bee (certamen de ortografía)

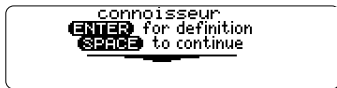
1. Oprima **(learn)** o si se encuentra en el menú principal, destaque **(L)** y oprima **(enter)**.
2. Use **(U)** para destacar *Spelling Bee* y oprima **(enter)** para seleccionarlo.



*My Spelling Bee* usa las palabras contenidas en *My Word List* (mi lista de palabras). *SAT Spelling Bee* usa las palabras contenidas en la *SAT Word List* (lista de palabras SAT). Nota: Dado que no se pueden introducir acentos, las palabras acentuadas en *My Word List* (mi lista de palabras) no aparecerán en *My Spelling Bee*.

## Cómo usar los ejercicios educativos

3. Seleccione la lista que desee y oprima **(enter)**.



Aparecerá en pantalla una lista intermitente de palabras para que usted las deletree.



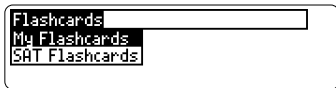
4. Escriba la palabra que recién vio y oprima **(enter)** para ver si la deletreó correctamente.
5. Oprima **(enter)** para ver la definición de la palabra u oprima **(thes)** para ver la entrada en el tesoro.
6. Oprima **(space)** para una nueva palabra.
7. Oprima **(clear)** al terminar.



## Cómo usar los ejercicios educativos

### ► Flashcards (relámpagos)

1. Oprima **(learn)** o, si se encuentra en el menú principal, destaque **(Learn)** y oprima **(enter)**.
2. Use **(j)** para destacar *Flashcards* y oprima **(enter)** para seleccionar esta opción.



*My Flashcards* (mi lista de relámpagos) usa las palabras contenidas en *My Word List* (mi lista de palabras). *SAT Flashcards* usa las palabras contenidas en la *SAT Word List* (lista de palabras SAT).

3. Seleccione la lista de palabras que desee y oprima **(enter)**.

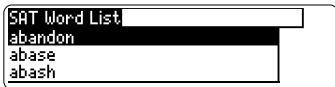
Aparecerá una lista de palabras para su estudio o definición. Si fuera necesario, oprima **(enter)** para ver la definición. Oprima **(back)** para regresar a *Flashcards*.

4. Oprima **(space)** para ver una nueva palabra.
5. Oprima **(clear)** al terminar.

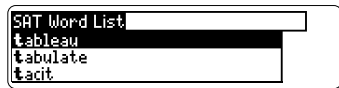
## Cómo usar los ejercicios educativos

### ► SAT Word List (lista de palabras SAT)

1. Oprima **(learn)**.
2. Use **(j)** para destacar *SAT Word List* (lista de palabras SAT) y oprima **(enter)** para ver la lista.



Oprima **(j)** o bien **(t)** para avanzar a través de la *SAT Word List* (lista de palabras SAT). También puede teclear una letra para ir a la primera palabra que empieza con esa letra. Por ejemplo, teclee *t*.




Oprima **(enter)** o **(thes)** en cualquier palabra para ver su definición o su entrada del tesoro. Oprima **(back)** para regresar a la lista.


## Cómo jugar los juegos


Usted dispone de nueve divertidos juegos para seleccionar.

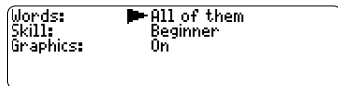
### ► Cómo cambiar las configuraciones de los juegos




Usted puede elegir el lenguaje de partida y el tamaño de las palabras, el nivel de habilidad y si desea tener las gráficas de ganado/perdido.

1. Oprima **(games)** o, si se encuentra en el menú principal, destaque  y oprima **(enter)**.

2. Use  para destacar **Game Settings** (configuraciones de los juegos) y oprima **(enter)**.

También puede oprimir **(cap)**+ para destacar **Game Settings** (configuraciones de los juegos) que se encuentra en la parte inferior del menú **Games** (juegos).





3. Use  o  para mover  a **Words** (palabras), **Skill** (destreza) o **Graphics** (gráficas).

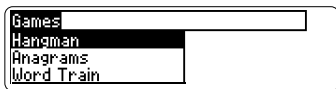
## Cómo jugar los juegos

4. Use  o  para cambiar las configuraciones que desee.

5. Oprima **(enter)** al terminar.

### ► Cómo jugar los juegos

En la Game List (lista de juegos), use  o  para colocar el destacador sobre el juego de su elección y oprima **(enter)**.



### ► Cómo obtener ayuda en los juegos

Usted puede leer las instrucciones durante cualquier juego al oprimir **(help)**. En cualquier juego, excepto en Tic Tac Toe y Link Four, puede obtener una pista al mantener oprimida **(cap)** y oprimir **(?\*)** o revelar la palabra del juego oprimiendo **(?\*)**.

Nota: Si revela la palabra del juego, perderá la ronda.

### Hangman (el ahorcado)

El juego Hangman selecciona una palabra incógnita y lo desafía a que usted la adivine letra por letra. Las letras que forman la palabra incógnita están ocultas detrás de símbolos de interrogación (?). El símbolo # indica el número de turnos restantes.

Escriba la letras que usted considere que forman parte de la palabra incógnita. Si su suposición es correcta la letra aparecerá en la posición del signo o signos de interrogación correspondiente(s).

### Anagrams (anagramas)

LOCKER 21  
Enter word: ◀

Escriba un anagrama y después oprima **(enter)**. Use las teclas de flecha para ver anagramas que haya introducido previamente. Mantenga oprimida **(cap)** y oprima **(?)** para mezclar las letras de la palabra seleccionada. Oprima **(?)** para finalizar una ronda y revelar la(s) palabra(s). Oprima **(enter)** para ver la definición de la palabra u oprima **(thes)** para ver la entrada del tesoro. Oprima **(back)** para volver a Anagrams.

### Word Train™ (tren de palabras)

Type the first letter





En Word Train usted y el tren se alternan turnos escribiendo letras para formar una palabra. El que escriba la última letra de la palabra gana el juego. Para ver las letras que puede escribir en su turno, mantenga oprimida **(cap)** y oprima **(?)**. Oprima **(?)** para finalizar una ronda y revelar la palabra. Oprima **(enter)** para ver la definición de la palabra u oprima **(thes)** para ver la entrada del tesoro. Oprima **(back)** para volver a Word Train.

### Word Builder (constructor de palabras)

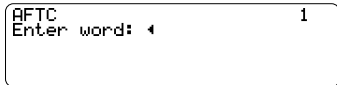
TRSNECDMA 16  
**(SPACE)** to continue  
canters dancers  
decants decant  
martens nectars



Word Builder construye anagramas para usted. Antes de jugar, escriba las letras que usted desea que Word Builder use para construir palabras y oprima **(enter)**. Word Builder le muestra el anagrama que ha

## Cómo jugar los juegos

construido. Esto podría serle de utilidad en juegos como el Scrabble. Para ver la definición o la entrada del tesoro de un anagrama en particular, use  o  para colocar el destacador sobre el anagrama deseado y oprima **(enter)** or **(thes)**. Oprima **(back)** para regresar a Word Builder.

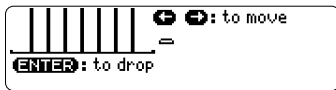
### Jumble (revoltijo)





Jumble prueba su habilidad para reordenar letras y formar palabras. Antes de jugar, seleccione una lista de palabras. También puede escribir una palabra para jugar seleccionando "Enter your Own" (introduzca su propia palabra). Jumble muestra una serie de letras. Escriba palabras formadas por estas letras y después oprima **(enter)**. Mantenga oprimida **(cap)** y oprima **(?\*)** para revolver las letras de la palabra raíz. Para ver la definición o la entrada del tesoro de una palabra en particular, use  o  para colocar el destacador sobre la palabra que desee y oprima **(enter)** o **(thes)**. Oprima **(back)** para regresar a Jumble.

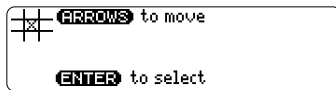
## Cómo jugar los juegos



### Link Four (conectar cuatro)



Link Four le desafía para que intente conectar cuatro piezas de juego en cualquier dirección. Puede jugarlo solo o con otra persona. Use  o  para mover su pieza de juego hasta la posición que desee y oprima **(enter)**. Las piezas de juego aparecen a la derecha de la pantalla para indicar a quién le corresponde el turno. El primer jugador que conecte cuatro piezas de juego gana.

### Tic Tac Toe (equis cero)

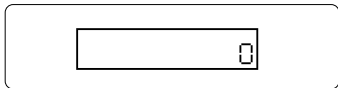


Tic Tac Toe lo desafía a que coloque tres x en fila antes de que su adversario pueda colocar tres o en fila. Puede jugarlo solo o con otra persona. El juego comienza con una x en el centro de la cuadrícula. Use  o  para mover su letra hasta la posición que desee y después oprima **(enter)**. El primer jugador que logre colocar tres letras en fila, gana.

# Cómo usar la calculadora

## ▶ Cómo hacer cálculos

1. Oprima **( $\frac{1}{x}$ )** hasta ver la calculadora.



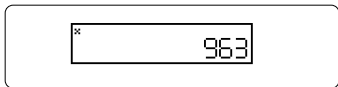
2. Escriba un número.

*Nota:* Q-P escribirá automáticamente los números del 0 al 9.

Puede escribir hasta 10 dígitos. Para escribir un decimal, oprima *g* (.).

Para cambiar el signo de un número, oprima *z* (+/-).

3. Oprima una tecla de función matemática.



4. Escriba otro número.

5. Oprima **(*enter*)**.

Para repetir el cálculo, oprima **(*enter*)** otra vez.

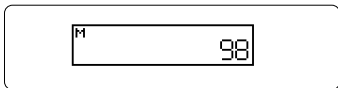
6. Oprima **(*clear*)** para borrar los cálculos existentes.

# Cómo usar la calculadora

Para calcular...	Use...
inversos	<i>a</i> ( $1/x$ )
cuadrados	<i>d</i> ( $x^2$ )
porcentajes	<b>f</b> (%)
raíces cuadradas	<i>S</i> ( $\sqrt{x}$ )
números negativos	<b>y</b> (+/-)

## ▶ Cómo usar la memoria de la calculadora

1. En la calculadora, realice un cálculo o escriba un número.
2. Para sumar el número en pantalla al número guardado en memoria, oprima *x* ( $M^+$ ). Para restar el número en pantalla del número guardado en memoria, oprima *c* ( $M^-$ ).



M indica que el número está guardado en memoria.

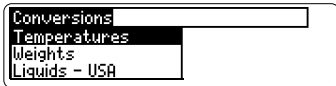
3. Para recuperar el número de la memoria, oprima *v* (MR).
4. Para borrar la memoria, oprima *b* (MC).

## Cómo usar el conversor

El conversor le permite convertir fácilmente medidas y divisas.

### ► Cómo hacer las conversiones del sistema métrico

1. Oprima **(F2)** hasta que aparezca el menú de conversiones.



2. Use **(↓)** para seleccionar una categoría de conversión (por ejemplo: *Weights* (medidas de peso)).
3. Seleccione una conversión (por ejemplo: *grams/ounces* (gramos/onzas)).
4. Escriba un número después de una de las unidades.

*Nota:* Q-P escribirá automáticamente los números del 0 al 9.

Use **(↑)** o **(↓)** para desplazarse entre las líneas.

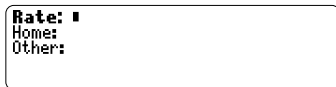
5. Oprima **(enter)** para realizar la conversión.
6. Use **(back)** para borrar un número.

## Cómo usar el conversor

### ► Cómo realizar conversiones de divisas

1. Oprima **(F2)** hasta que aparezca el menú de conversiones.
2. Use **(↓)** para seleccionar *Currency Converter* (Conversor de divisas) y después oprima **(enter)**.

Puede oprimir **(cap) + (↓)** para destacar *Currency Converter* que se encuentra en la parte inferior del menú *Conversions* (conversiones).



3. Introduzca un tipo de conversión.  
El tipo de conversión debe estar en las unidades de la otra divisa por cada unidad de las divisas nacionales (n otra/ 1 nacional).
4. Escriba una cantidad para la divisa nacional o para la extranjera.  
Use **(↑)** o **(↓)** para desplazarse entre las líneas y use **(back)** para borrar un número.
5. Oprima **(enter)** para realizar la conversión.

## Cómo transferir palabras entre libros

El diccionario puede transferir palabras entre algunas otras tarjetas de libro BOOKMAN. Para enviar una palabra a otro libro, primero es necesario instalar una tarjeta de libro en su unidad y que esa tarjeta de libro sea capaz de recibir o enviar palabras. Para saber si una tarjeta de libro puede enviar o recibir palabras, lea su Manual del Usuario.

### 1. Destaque una palabra en este diccionario.

Para destacar una palabra en una entrada de diccionario, oprima **(enter)** para iniciar el destacado y use las teclas de flecha para colocar el destacadador sobre la palabra que desea.

### 2. Mantenga oprimida **(fn)** y oprima **(card)**.

### 3. Destaque el ícono del otro libro.

### 4. Oprima **(enter)**.

La palabra que destacó aparecerá en el otro libro.

### 5. Oprima **(enter)** otra vez si fuera necesario para buscar esa palabra.

## Cómo restaurar su unidad

Si el teclado no responde o si la pantalla funciona erráticamente, siga los pasos descritos a continuación.

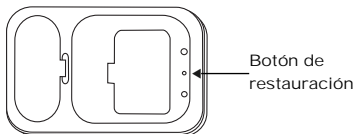
### 1. Mantenga oprimida **(clear)** y oprima **(on/off)**.

Si no ocurre nada, intente el Paso 2.

### 2. Use un clip para papeles para oprimir suavemente el botón de restauración ubicado en la parte trasera de la unidad.

El botón de restauración se encuentra en bajorrelieve en una ranura a la derecha de la ranura de la tarjeta de libro.

¡Advertencia! Al oprimir el botón de restauración con demasiada fuerza puede inhabilitar permanentemente su unidad. Además, al restaurar la unidad se borrarán las configuraciones y toda la información introducida por el usuario en el libro incorporado y en la tarjeta de libro instalada.



## Derechos de autor, marcas registradas y patentes

---

Modelo: MWD-1440

- Pilas: Dos CR-2032 de litio, 3 voltios
- Tamaño: 13.5 x 9.0 x 1.5 cm
- Peso: 110 g

© 2000 Franklin Electronic Publishers, Inc.  
Burlington, N.J. 08016-4907 EE.UU.  
Derechos Reservados.

© 1997 Merriam-Webster, Incorporated

Probada por la FCC para el cumplimiento de las normas FCC.

PARA USO EN LA OFICINA O EN EL HOGAR.

Patentes de los EE.UU. 4,490,811;  
4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705;  
5,218,536; 5,497,474; 4,982,181; 5,295,070;  
5,333,313; 5,627,726; 5,153,831; 5,249,965;  
5,321,609; 5,396,606.

Patente alemana: M9409744.5

Patente europea 0 136 379

PATENTES EN TRÁMITE

ISBN 1-56712-523-9

## Garantía limitada (fuera de EE.UU.)

---

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas, por un plazo de un año a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.

Los productos adquiridos fuera de EE.UU. que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.

Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.

Esta unidad puede cambiar de modo de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Puede restaurarse el funcionamiento normal de la unidad presionando la tecla de restauración (⏻) (on/off (encendido/apagado)), o sacando y colocando de nuevo las pilas.



# Garantía limitada (EE.UU. solamente)

---

## GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS

(A) GARANTÍA LIMITADA: FRANKLIN GARANTIZA AL USUARIO FINAL ORIGINAL QUE POR UN PERÍODO DE UN (1) AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL SEGÚN CONSTE EN UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA, SU PRODUCTO FRANKLIN ESTARÁ EXENTO DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA. ESTA GARANTÍA LIMITADA NO INCLUYE EL DAÑO POR CAUSAS DE FUERZA MAYOR, ACCIDENTE, USO INDEBIDO, ABUSO, NEGLIGENCIA, MODIFICACIÓN, ENTORNO INAPROPIADO O MANTENIMIENTO DEFICIENTE. LA ÚNICA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN Y SU RECURSO LEGAL EXCLUSIVO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA LIMITADA, CONSISTIRÁ EN REPARAR O REEMPLAZAR POR UNA SEMEJANTE O EQUIVALENTE LA PORCIÓN DEFECTUOSA DEL PRODUCTO, A DISCRECIÓN DE FRANKLIN SI SE DETERMINA QUE EL PRODUCTO ESTABA DEFECTUOSO Y QUE DICHS DEFECTOS SURGIERON DENTRO DEL PLAZO DE VIGENCIA DE LA GARANTÍA LIMITADA. ESTE RECURSO LEGAL ES EL ÚNICO RECURSO A SU DISPOSICIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA LE BRINDA CIERTOS DERECHOS; USTED TAMBIÉN PODRÍA TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE JURISDICCIÓN A JURISDICCIÓN.

(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. EXCEPTO POR LAS GARANTÍAS LIMITADAS EXPRESAMENTE Y DEFINIDAS EN EL PÁRRAFO ANTERIOR, ESTA UNIDAD FRANKLIN SE SUMINISTRA "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIALIZABLE, COMERCIALIZABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR NI A AQUELLAS QUE RESULTEN DE LA APLICACIÓN DE LEYES, ESTATUTOS, USO COMERCIAL, O CURSO DE GESTIÓN. ESTA GARANTÍA ES APLICABLE SOLAMENTE A LOS PRODUCTOS FABRICADOS POR FRANKLIN Y NO INCLUYE LAS PILAS, LA CORROSIÓN DE LOS CONTACTOS DE LAS PILAS O CUALQUIER OTRO DAÑO CAUSADO POR LAS PILAS. NI FRANKLIN NI NUESTROS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ALGUNA PARA CON USTED U OTRA PERSONA O ENTIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES O CONSECUENTES DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PÉRDIDA DE INGRESOS O LUCRO CESANTE, PÉRDIDA O DAÑOS DE DATOS U OTRO TIPO DE PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI SE NOS HUBIERA ADVERTIDO ACERCA DE DICHS DAÑOS, O SI HUBIERAN SIDO DE ALGUNA MANERA PREVISIBLES. TAMPOCO SEREMOS RESPONSABLES POR RECLAMACIONES DE TERCEROS. NUESTRA RESPONSABILIDAD MÁXIMA ADICIONAL PARA CON USTED, Y LA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES Y PROVEEDORES, NO DEBERÁ EXCEDER LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL PRODUCTO FRANKLIN, SEGÚN SU COMPROBANTE DE COMPRA. USTED RECONOCE QUE ESTA ES UNA ASIGNACIÓN RAZONABLE DEL RIESGO. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, LA LIMITACIÓN EXPRESADA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SER APLICABLE A USTED. SI LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN PERTINENTE NO PERMITEN LA RENUNCIA COMPLETA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, ENTONCES LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES IMPLÍCITAS ESTARÁN LIMITADAS A LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA EXPRESADA EN EL PRESENTE DOCUMENTO.

(C) GARANTÍA DE SERVICIO: AL DESCUBRIR UN DEFECTO, USTED DEBE LLAMAR A LA OFICINA DE SERVICIO AL CLIENTE DE FRANKLIN, AL 1-800-266-5626, PARA SOLICITAR UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO (CON GASTOS DE ENVÍO PREPAGOS) A:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.  
ATTN: SERVICE DEPARTMENT  
ONE FRANKLIN PLAZA  
BURLINGTON, NJ 08016-4907

SI USTED DEVUELVE UN PRODUCTO FRANKLIN, POR FAVOR INCLUYA UNA NOTA CON EL RMA, INCLUYENDO SU NOMBRE, DIRECCIÓN, NÚMERO TELEFÓNICO, UNA BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEFECTO Y UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA COMO COMPROBANTE DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL. ADEMÁS ES NECESARIO ANOTAR EL NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") EN UNA PARTE VISIBLE DEL EMBALAJE AL DEVOLVER EL PRODUCTO. EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCURRIR UNA PROLONGADA DEMORA EN EL TIEMPO DE PROCESAMIENTO DE SU DEVOLUCIÓN. RECOMENDAMOS FIRMEMENTE EL USO DE UN SERVICIO RASTREABLE DE ENTREGA A FRANKLIN PARA SU DEVOLUCIÓN.

## Aviso de la FCC

---

NOTA: Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

- Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
- Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

NOTA: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

NOTA: El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.