

**Franklin®**

MWD-1470

Merriam-Webster's  
*Dictionary &  
Thesaurus*

**Manual del Usuario**  
[www.franklin.com](http://www.franklin.com)

# Contrato de Licencia

ANTES DE USAR EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA. AL HACER USO DE DICHO MATERIAL, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PODRÁ DEVOLVER ESTE PAQUETE, CON EL RECIBO DE COMPRA, AL ESTABLECIMIENTO DONDE ADQUIRIÓ EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, Y SE LE REINTEGRARÁ EL PRECIO DE COMPRA. Por MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA se entiende el producto y la documentación de software que se incluye en este paquete. Por FRANKLIN se entiende Franklin Electronic Publishers, Inc.

## **LICENCIA DE USO LIMITADO**

Todos los derechos del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA permanecen en propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para usar este MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA. Se prohíbe hacer copias del MATERIAL

ELECTRÓNICO DE CONSULTA o de la información almacenada en el mismo, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia contravendría las leyes de derechos de autor vigentes. Se prohíbe asimismo modificar, adaptar, desarmar, descompilar, traducir, crear obras derivadas, y analizar el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA con el fin de encontrar secretos de fabricación,. Se prohíbe exportar o reexportar, directa o indirectamente, el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. El MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual usted acuerda tomar medidas de protección contra su 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 no cumple alguna de las disposiciones de la misma.

## Guía de las teclas

### **Teclas de diccionario<sup>†</sup>**

<b>DICT</b>	Muestra el diccionario.
<b>THES</b>	Muestra el tesauo.
<b>GAMES</b>	Muestra el menú Games (juegos).
<b>LEARN</b>	Muestra el menú Exercises (ejercicios educativos).
<b>CONF</b>	Muestra Confusables (homónimos) de una entrada.

### **Teclas de Organizador<sup>†</sup>**

<b>CLOCK</b>	Muestra el Reloj.
<b>DATA</b>	Muestra el menú Banco de Datos.

*†Cada tecla no indicada en la parte de arriba del teclado corresponde a la función mostrada en la parte inferior de la pantalla directamente sobre la tecla. Oprima la tecla correspondiente para realizar la función que quiera.*

**CALC**  
**CONV**  
**CURR**

Muestra la calculadora.  
Muestra el conversor.  
Muestra el conversor de divisas.

## **Teclas de función**



Enciende o apaga la unidad.



Muestra un mensaje de ayuda.



Muestra la pantalla de entrada de palabras en el diccionario. Borra los datos en la calculadora. En el conversor y el Banco de datos, muestra su menú principal.



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



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

ORG

Va al Organizador: reloj, banco de datos, calculadora, conversor, y conversor de divisas.

MENU

Muestra los menús principales para el diccionario.

?\*

En la pantalla de entrada de palabras, escribe un signo de interrogación (?) que representa una letra en una palabra. En un menú, muestra una opción de menú. En una entrada de diccionario, muestra la palabra principal. En los juegos, revela la palabra y hace perder la ronda de juego.

CAP

Cambia a letras mayúsculas y signos de puntuación.



Permite activar las funciones **prev**, **next** y permite escribir un guión (-) o ñ.



Sale del libro que estaba leyendo.

## Teclas de combinación\*



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



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



Transfiere una palabra entre libros.



Escribe un guión.



Escribe una @.

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



Escribe un apóstrofo.



Escribe una barra oblicua.



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 dirección



Se desplaza hacia arriba o abajo (situado al lado de la unidad).



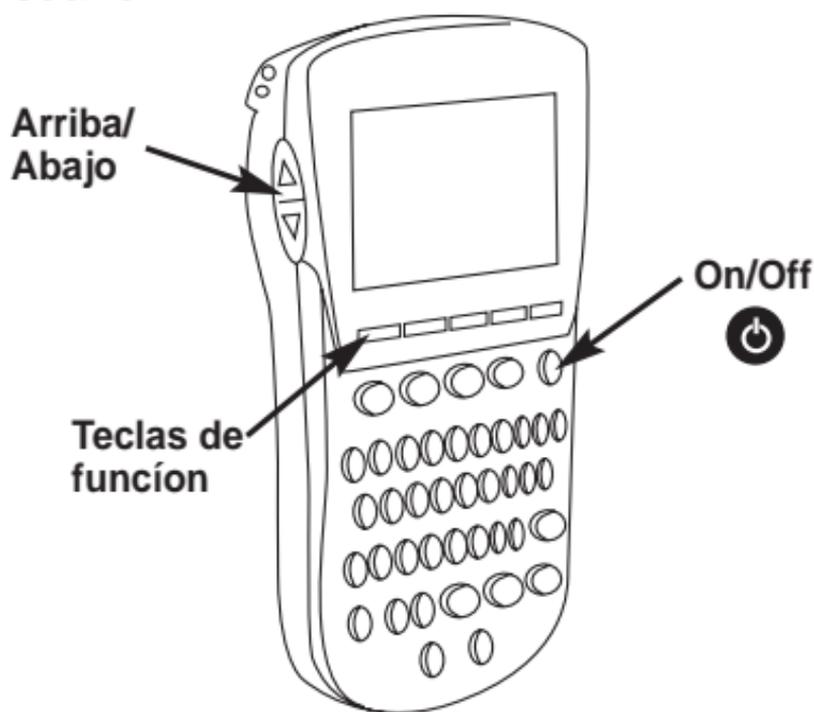
Se desplaza hacia la derecha o izquierda.



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

# Cómo usar las opciones especiales

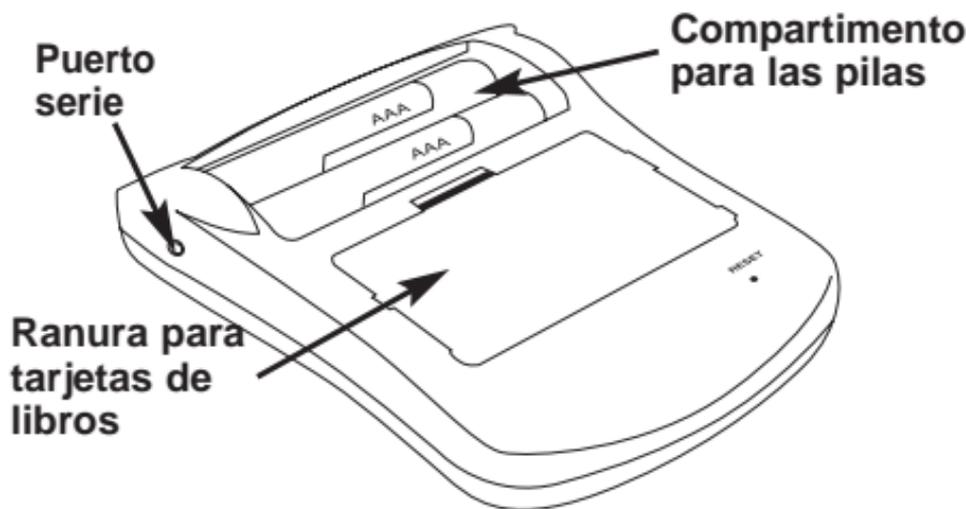
Su unidad está equipada con varias opciones especiales. Las tarjetas de libro BOOKMAN utilizan muchas, sino todas. Para saber si puede usar las opciones especiales con una tarjeta de libro en particular, lea el Manual del usuario.



**On/Off:** Enciende o apaga la unidad.

**Teclas de función:** Cada una de estas teclas no indicadas corresponde al diccionario o a la función del organizador que aparece directamente sobre ella en pantalla.

**Arriba/Abajo:** Avanza o retrocede de una línea a la vez, desplaza el realce en la dirección indicada, o mueve entre líneas en un menú.



**Puerto serie:** enchufe un cable de puerto serie a USB o serie a serie aquí para conectar su aparato BOOKMAN a su computadora.

**Ranura para tarjetas de libros:** La ranura para tarjetas está situada en la parte posterior de la unidad. Le permite leer libros electrónicos comprados en [www.franklin.com](http://www.franklin.com) y es compatible con todas las tarjetas BOOKMAN y BMC.

**Compartimento para las pilas:** El compartimento para las pilas está situado en la parte posterior de la unidad. Lleva dos pilas AAA.

## Cómo reemplazar las pilas

Su unidad se alimenta de dos pilas AAA. Siga estas instrucciones para ponerlas o cambiarlas. Asegúrese de tener las pilas nuevas a mano antes de sacar las pilas usadas.

- 1. Apague la unidad y póngala boca abajo.**
- 2. Levante la cubierta del compartimento de las pilas situada en la parte posterior de la unidad, empujándola sobre el pestillo.**
- 3. Saque las pilas gastadas.**
- 4. Instale las pilas, según las marcas “+” y “-” en el compartimento.**
- 5. Coloque nuevamente la cubierta del compartimento de las pilas.**

**Advertencia:** Si las pilas se agotan por completo, o si se demora más de algunos segundos al cambiar las

pilas, se borrará cualquier información introducida en el libro incorporado o en la tarjeta de libro. Se recomienda conservar siempre copias escritas de la información importante.

## Información

### ✓ **Siga las flechas**

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla muestran las teclas de flecha que puede oprimir para desplazarse por los menús o visualizar más texto.

### ✓ **La ayuda siempre está a mano**

Puede visualizar un mensaje de ayuda en cualquier pantalla oprimiendo **HELP**. Oprima ◀ o ▶ para leer el mensaje. Para salir de la ayuda, oprima **BACK**.

## ✓ Acerca de las ilustraciones de pantalla

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

## Cómo usar el menú principal

Al oprimir **MENU**, verá seis íconos. Use estos íconos para trasladarse rápidamente a diferentes partes del diccionario. Use las teclas de flecha para destacar el ícono que desee y presione **ENTER**.



## Instrucciones para el menú



Muestra la pantalla de entrada de palabras del diccionario.



Muestra la pantalla de entrada de palabras del tesoro.



Muestra el menú Learning Exercises (ejercicios educativos).



Muestra el menú Games (juegos).



Muestra *My Word List* (mi lista de palabras).



Muestra el menú Tools (herramientas).

## Cómo ver una demostración o las instrucciones

1. Oprima **MENU**.
2. Use las teclas de flecha para destacar  y oprima **ENTER**.
3. Oprima  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**.

Para ver el menú principal, oprima **MENU**.

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 cambiar las configuraciones

Al usar el diccionario puede activar la opción *Learn a Word* (Aprenda una palabra), ajustar el contraste de la pantalla, el tiempo de desconexión y el tamaño de letra. El tiempo de desconexión es el tiempo que su unidad permanece encendida si usted olvida apagarla. *Learn a Word* (Aprenda una palabra) le ayuda a aumentar el vocabulario, al mostrar una palabra nueva y su definición cada vez que enciende el diccionario.

- 1. Oprima MENU.**
- 2. Use las teclas de flechas para destacar  y oprima ENTER.**
- 3. *Settings* (configuraciones) figurará destacado. Oprima ENTER para seleccionarlo.**



4. Oprima **▲** o **▼** para desplazarse **▶** a *Learn a Word* (Aprenda una palabra), *Contrast* (Contraste), *Shutoff* (Apagado) o *Type Size* (Tamaño de letra).
5. Oprima **◀** o bien **▶** para cambiar las configuraciones que desee.

Los cambios se guardan automáticamente.

6. Oprima **ENTER** al terminar.

Oprima **CLEAR** para regresar a la pantalla de entrada de palabras.

# Cómo buscar entradas de diccionario

## 1. Oprima **DICT**.

O puede oprimir **MENU**, destacar



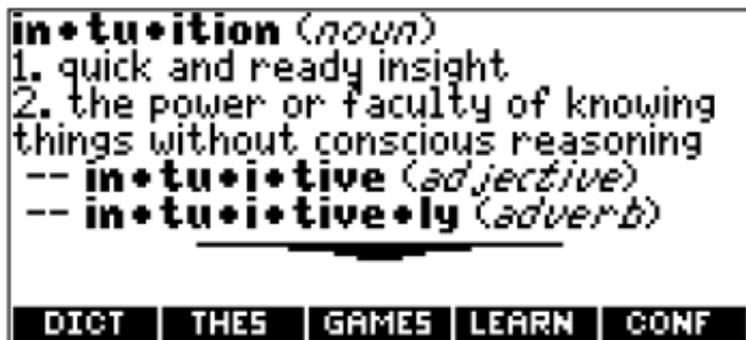
, y oprima **ENTER**.

## 2. Escriba una palabra.

Enter your word for Dictionary:
<input type="text" value="intuition"/>
<b>DICT</b>   <b>THES</b>   <b>GAMES</b>   <b>LEARN</b>

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 definición.



4. Oprima **▼** 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 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 la entrada de diccionario. Por ejemplo, escriba *resume* 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, oprima **BACK**.

## ✓ **Cómo corregir errores ortográficos**

Si escribe erróneamente una palabra, aparecerá una lista de posibles correcciones.

knowledge				
newly				
numbly				
nylon				
nonlife				
neuralgia				
naughtily				
Nola				
DICT	THES	GAMES	LEARN	CONF

Destaque la corrección que desea y oprima **ENTER** para ver la entrada de diccionario.

<b>know•edge</b> ( <i>noun</i> )				
1. understanding gained by actual experience <a <i>knowledge</i> of carpentry>				
2. range of information <to the best of my <i>knowledge</i> >				
3. clear perception of truth				
4. something learned and kept in				
DICT	THES	GAMES	LEARN	CONF

## ✓ Cómo entender las definiciones

Las entradas de diccionario están integradas por la palabra principal, la función gramatical, y la definición. Otras formas de la palabra

pueden figurar a continuación de la palabra principal. Después de la traducción o definición, puede que vea una lista con ejemplos del uso de la palabra.

## Cómo usar el tesauro

### 1. Oprima **THES**.

O puede oprimir **MENU**, destacar



, y oprima **ENTER**.

### 2. Escriba una palabra.

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 tesauro.

**splendid:** *adjective*, of the very top quality

SYNONYMS: banner, blue-ribbon, capital, classic, excellent, fantastic, fine, first-class, first-rate, first-string, magnificent, number one, prime, quality, royal, sovereign, stunning, superior, su-

DICT | THES | GAMES | LEARN | CONF

4. Oprima  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 entender las entradas del tesoro

Una entrada de tesoro está integrada por un grupo de sinónimos, antónimos y términos relacionados. 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 relacionadas son aquéllas que están vinculadas de alguna manera a la palabra que se desea definir, por ejemplo: *octagon/polygon, triangle, rectangle, pentagon...*(*octágono/polígono, triángulo, rectángulo, pentágono, etc.*).

## ✓ **Cómo entender los mensajes intermitentes**

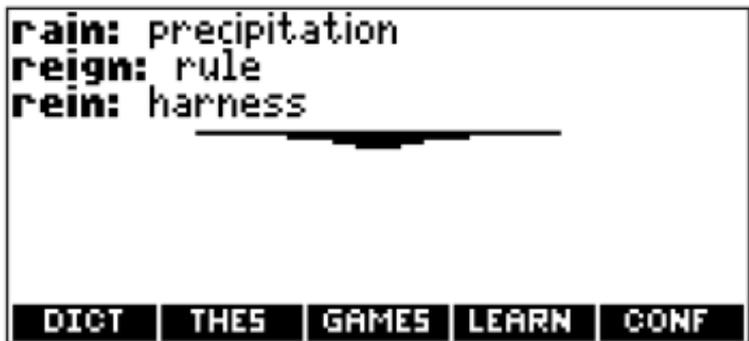
Al ver una definición por primera vez, observe el ángulo superior derecho de la pantalla. A menudo **THES** o **CONF** (o ambos) parpadearán brevemente. **THES** significa que la palabra que buscó tiene una entrada en el tesoro.

Si **THES** parpadea, oprima **THES** para ver la entrada del tesoro.

Por otro lado, **CONF** significa que la palabra que buscó tiene un Confusable (homónimo). Si **CONF** parpadea, oprima **CONF** para ver los Confusables.

## ✓ **Cómo entender los Confusables**

Los Confusables son homónimos, homófonos y variantes de escritura fáciles de confundir, por ejemplo: *rain*, *reign*, *rein*. Si la palabra seleccionada tiene homónimos, el mensaje **CONF** parpadeará una vez en el ángulo superior derecho de la pantalla. Oprima **CONF** para ver los Confusables.



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

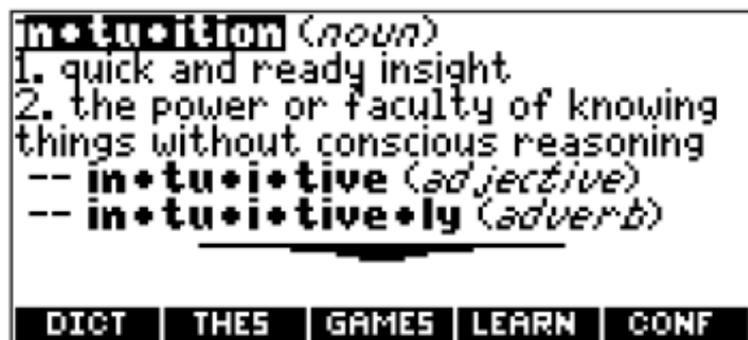
---

**DICT** | **THES** | **GAMES** | **LEARN** | **CONF**

## Cómo destacar palabras

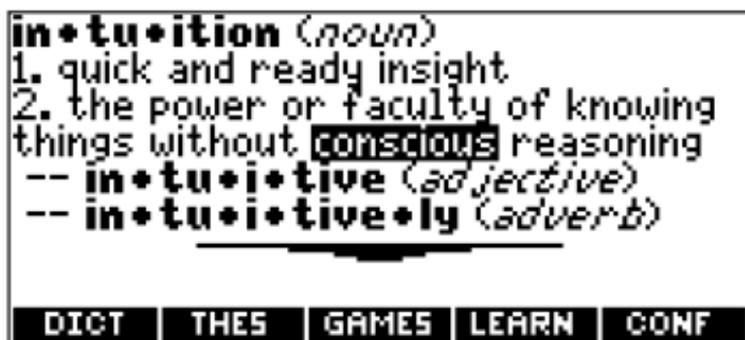
Otra manera de buscar palabras es destacándolas en las entradas de diccionario, en las entradas de tesoro o en las listas de palabras. Entonces podrá buscar sus definiciones, sus entradas del tesoro o agregarlas a *My Word List* (Mi lista de palabras).

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



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

2. Oprima las teclas de flecha para desplazar el destacado hasta la palabra que desee.



Para ...	Oprima ...
definir la palabra	<b>ENTER</b>
ver la entrada del tesoro	<b>THES</b>
añadir la palabra a <i>My Word List</i> (Mi lista de palabras)	<b>LEARN</b>

3. Oprima **CLEAR** al terminar.

## Cómo buscar letras 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 la búsqueda de las palabras coincidentes.

1. Oprima **DICT**.
2. Escriba una palabra con ? y \*.

Enter your word for Dictionary:			
<input type="text" value="se?rc*4"/>			
<b>DICT</b>	<b>THES</b>	<b>GAMES</b>	<b>LEARN</b>

Para escribir un asterisco, mantenga oprimida **CAP** y oprima **?**.

**3. Oprima ENTER.**



- 4. Oprima  $\nabla$  para desplazar el destacado hasta la palabra que desee y oprima ENTER para ver su definición.**
- 5. Oprima CLEAR al terminar.**

# Cómo usar los ejercicios educativos

Con ayuda de los ejercicios educativos, usted puede poner a prueba su ortografía y mejorar su vocabulario. Además puede ver una lista de palabras que aparecen frecuentemente en el Scholastic Assessment Test (SAT)\* (prueba de evaluación escolar).

## **Spelling Bee (Examen de ortografía)**

### **1. Oprima LEARN.**

O puede oprimir **MENU**, destacar , y oprima **ENTER**.

### **2. Destaque *Spelling Bee* y luego oprima ENTER.**

*My Spelling Bee* usa las palabras contenidas en *My Word List* (Mi lista

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

de palabras). *SAT Spelling Bee* usa las palabras contenidas en la *SAT Word List* (Lista de palabras SAT).

**Nota:** Dado que no se puede introducir acentos, las palabras acentuadas en *My Word List* (Mi lista de palabras) no aparecerán en *My Spelling Bee*.

**3. Seleccione la lista que desee y oprima ENTER.**

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

**4. Escriba la palabra que recién vio y oprima ENTER para ver si la deleetreó 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.**

## Flashcards (Relámpagos)

1. Oprima **LEARN**.
2. Destaque *Flashcards* y después oprima **ENTER**.

*My Flashcards* 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 en pantalla para su estudio o definición. Si es 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.

## SAT Word List (Lista de palabras SAT)

1. Oprima **LEARN**.
2. Destaque *SAT Word List* y a continuación oprima **ENTER**.

Oprima  o bien  para avanzar a través de la *SAT Word List* (Lista de palabras SAT). También puede escribir una letra para ir a la primera palabra que empieza con esa letra.

Oprima **ENTER** o **THES** en cualquier palabra para ver su definición o su entrada en el tesoro. Oprima **BACK** para regresar a la lista.

## Cómo usar *My Word List* (Mi lista de palabras)

Puede guardar hasta un máximo de 40 palabras en *My Word List* (Mi lista de palabras) para estudio personal o repaso. Esta lista es almacenada a menos que las pilas se agoten o se restaure la unidad.

### **Cómo añadir palabras del Menú Learning Exercises (Ejercicios educativos)**

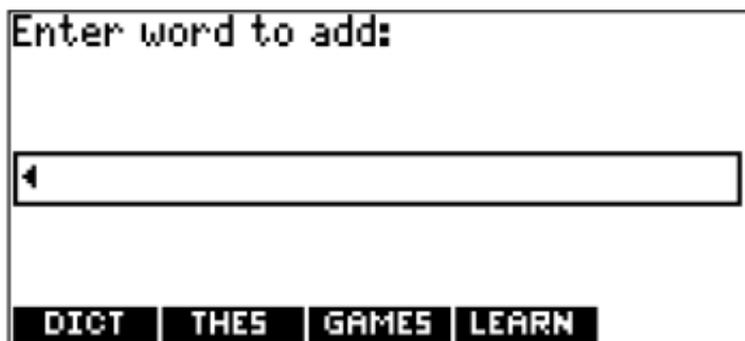
#### **1. Oprima LEARN.**

O puede oprimir **MENU**, destacar , oprima **ENTER** y continúe con el paso 3.

#### **2. Destaque *My Word List* (Mi lista de palabras) y luego oprima ENTER.**



3. Oprima  o  para destacar *Add a word* (Añadir una palabra) y oprima ENTER.



4. Escriba una palabra que desee recordar o usar más tarde.
5. Oprima ENTER para añadir la palabra.
6. Oprima CLEAR al terminar.

## Cómo añadir palabras desde la pantalla Word Entry (Entrada de palabras)

También puede añadir palabras a *My Word List* (Mi lista de palabras) directamente desde la pantalla Word Entry (Entrada de palabras).

1. Oprima DICT.
2. Escriba la palabra que desee añadir a su lista de palabras (p. ej., *elegant*).
3. Oprima LEARN.



Se destacará *Add elegant* (Añadir *elegant*).

4. Oprima **ENTER** para añadir la palabra.
5. Oprima **CLEAR** para regresar a la pantalla de entrada de palabras.

### ✓ **Cómo añadir palabras destacadas**

También puede añadir a *My Word List* (Mi lista de palabras), palabras de las listas de definiciones y correcciones. Primero destaque una palabra y a continuación oprima **LEARN**. Se destacará la opción *Add "your word"* (Añadir "su palabra"). Oprima **ENTER** para añadir dicha palabra.

## Cómo ver *My Word List* (Mi lista de palabras)

1. Oprima **LEARN**.
2. Destaque *My Word List* (Mi lista de palabras) y luego oprima **ENTER**.
3. Se destacará *View List:...* (Ver lista). Oprima **ENTER** para ver la lista de palabras.



*View List: Empty* (Ver lista: vacía) mostrará si la lista está vacía.

4. Destaque una palabra en la lista.
5. Oprima **ENTER** para ver su definición o definiciones.

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

- 1. Oprima LEARN.**
- 2. Destaque *My Word List* (Mi lista de palabras) y a continuación oprima ENTER.**
- 3. Destaque *Delete a Word* (Borrar una palabra) y oprima ENTER.**
- 4. Use  para destacar la palabra que desea suprimir.**
- 5. Oprima ENTER para suprimirla.**

## **Cómo borrar *My Word List* (Mi lista de palabras)**

- 1. Oprima LEARN.**
- 2. Destaque *My Word List* (Mi lista de palabras) y después oprima ENTER.**
- 3. Destaque *Erase the List* (Borrar la lista) y oprima ENTER.**



Oprima **Y** para borrar la lista u oprima **N** para anular la operación.

## ✓ **Cómo añadir palabras que no están en este diccionario**

Existen tres opciones para añadir palabras que no están en este diccionario: *Add Anyway* (Añadir de todas maneras), *Cancel* (Anular) y *Correction List* (Lista de correcciones). Destaque la opción que desee y oprima **ENTER**. **Precaución:** Añadir palabras que no están en este diccionario usa una cantidad mayor de memoria que editar las

existentes. Si solamente añade palabras que no figuran en este diccionario, *My Word List* (Mi lista de palabras) únicamente admitirá un máximo de diez palabras.

## Cómo jugar los juegos

Puede elegir entre nueve juegos divertidos.

### **Cómo modificar las configuraciones de los juegos**

Antes de comenzar a jugar, usted puede elegir el origen y el tamaño de las palabras, el nivel de habilidad y si desea utilizar los gráficos.

#### **1. Oprima GAMES.**

O puede oprimir **MENU**, destacar , luego **ENTER**.



2. Mantenga oprimida CAP, oprima  para destacar **Game Settings** (Configuraciones de los juegos) y oprima ENTER.



3. Use  o  para desplazarse  a **Words** (Palabras), **Skill** (Destreza) o **Graphics** (Gráficos). *Words* (Palabras) selecciona el origen de las palabras: *All of them*

(Todas ellas), *SAT Word List* (Lista de palabras SAT), *My Word List* (Mi lista de palabras) o *Enter your own* (Entre su propia).

*Skill* (Destreza) determina el grado de dificultad de un juego.

4. Use ◀ o ▶ para modificar las configuraciones que desee.
5. Oprima ENTER al terminar.

## Cómo seleccionar un juego

En la lista de juegos, use ▲ o ▼ para desplazar el destacador hasta el juego de su elección y oprima **ENTER**.

## Cómo obtener ayuda en los juegos

Puede leer las instrucciones durante cualquier juego al oprimir **HELP**.

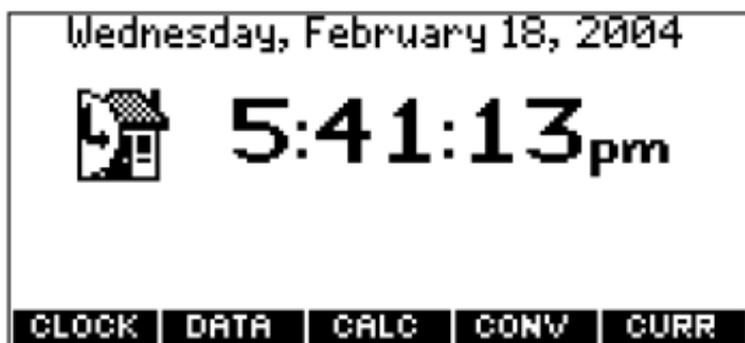
En cualquier juego, excepto en *Tic Tac Toe* (equis cero) y *Link Four* (conectar cuatro), puede obtener una pista al mantener oprimida **CAP** y oprimir **?** o revelar la palabra del juego oprimiendo **?**.

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

## Cómo usar el reloj

El reloj muestra la hora y la fecha actual. Puede almacenar dos horas: Hora local y Hora internacional.

### 1. Oprima **ORG**.



2. Oprima **CLOCK** para alternar entre Hora local y Hora internacional.
3. Para la Hora local, oprima **ENTER** para fijar la hora y la fecha.

4. Use ▲ o ▼ para desplazarse de una opción a otra en el campo iluminado.
5. Use ◀ o ▶ para desplazarse a otro campo.
6. Oprima **ENTER** al terminar.  
Oprima **CLEAR** para salir sin guardar los ajustes.
7. Oprima **CLOCK** para ver la Hora internacional.
8. Fije la Hora internacional de la misma manera que la hora local.

# Cómo usar el Banco de datos

## Cómo agregar entradas

Puede almacenar hasta un máximo de 100 nombres, números telefónicos y direcciones en el Banco de datos. El número total de nombres que puede agregar dependerá del tamaño de cada entrada.

1. Oprima **ORG**.
2. Oprima **DATA**.



3. Destaque *Add an Entry* (Agregar entrada) y después oprima **ENTER**.

4. **Escriba un nombre y oprima ENTER.**
5. **Escriba un número telefónico y oprima ENTER.**

**Nota:** **Q-P** escribirá automáticamente los números del **0** al **9**. Para escribir una letra de esta fila, mantenga oprimida **FN** y oprima la tecla de la letra. Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.

6. **Escriba una dirección postal o una dirección de correo electrónico y oprima ENTER.**

Para escribir el signo @, mantenga oprimida **FN** y oprima **M**.

7. **Oprima MENU para ir al diccionario.**

## Cómo ver o editar entradas

1. Oprima **ORG**.
2. Oprima **DATA**.
3. Destaque *View: XX entries (XX% free)* (Ver: XX entradas) y a continuación oprima **ENTER**.
4. Para editar una entrada, destáquela y oprima **ENTER**.

Introduzca los cambios. Use  para desplazar el cursor; use **BACK** para borrar.

5. Oprima **ENTER** para desplazarse al campo de números.  
Oprima **ENTER** dos veces para desplazarse al campo de dirección.
6. Oprima **ENTER** de nuevo para guardar sus cambios o mantenga oprimida **FN** y oprima **BACK** para anularlos.
7. Oprima **MENU** para ir al diccionario.

## Cómo eliminar entradas

1. Oprima **ORG**.
2. Oprima **DATA**.
3. Destaque *Delete an Entry* (Eliminar entrada) y a continuación oprima **ENTER**.
4. Destaque la entrada que desea eliminar y oprima **ENTER**.
5. Para borrar todas las entradas del Banco de datos, destaque *Erase the List* (Borrar lista) en el menú del banco de datos y a continuación oprima **ENTER**.

Oprima **Y** para borrar todas las entradas del Banco de datos o **N** para cancelar la acción de borrado.

6. Oprima **MENU** para ir al diccionario.

## Cómo usar una contraseña

Puede usar una contraseña para impedir el acceso no autorizado al Banco de datos. **¡Advertencia!**

Anote siempre la contraseña en un lugar seguro y separado. Si olvida o pierde la contraseña, sólo podrá usar de nuevo el Banco de datos si extrae las pilas de su BOOKMAN, lo cual eliminará permanentemente toda la información almacenada en éste.

1. Oprima **ORG**.
2. Oprima **DATA**.
3. Destaque **Set password** (Establecer contraseña) y después oprima **ENTER**.



- 4. Escriba una contraseña de hasta ocho caracteres y oprima ENTER.**

Use ◀ para mover el cursor; use **BACK** para eliminar caracteres.

- 5. Oprima C para confirmar o CLEAR para cancelar la contraseña.**

La contraseña que establezca se le solicitará la primera vez que use el Banco de datos durante una sesión.

- 6. Para cambiar la contraseña, repita los pasos del 1 al 5.**

Para eliminar una contraseña, oprima **ENTER** en la pantalla en blanco para contraseñas.

- 7. Oprima MENU para ir al diccionario.**

# Cómo usar la calculadora

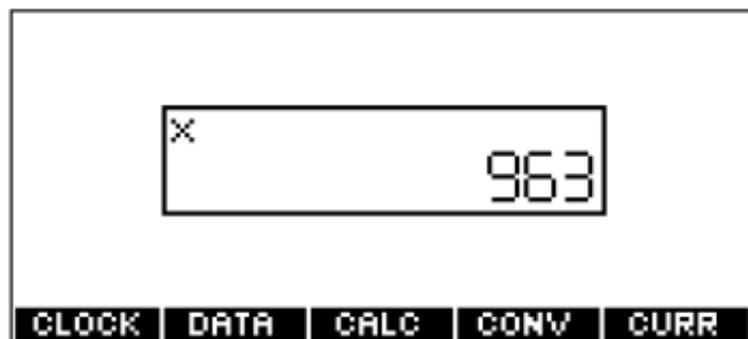
1. Oprima **ORG**.
2. Oprima **CALC**.



3. 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** (+/-).

4. Oprima una tecla de función matemática.



5. Escriba otro número.

6. Oprima **ENTER**.

Para repetir el cálculo, oprima **ENTER** otra vez.

**Para calcular ...                      Oprima ...**

inversos                                      **FN+A**

cuadrados                                   **FN+D**

porcentajes                                **FN+F**

raíces cuadradas                         **FN+S**

números negativos                       **FN+Z**

7. Oprima **CLEAR** para borrar los cálculos existentes.

8. Oprima **MENU** para ir al diccionario.

## 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 la memoria, oprima **X (M+)**. Para restar el número en pantalla del número guardado en la memoria, oprima **C (M-)**.



M indica que el número está guardado en la memoria.

3. Para buscar el número de la memoria, oprima **V (MR)**.
4. Para borrar la memoria, oprima **B (MC)**.

## Cómo usar el conversor de medidas

1. Oprima ORG.
2. Oprima CONV.



3. Use  para seleccionar una categoría de conversión (por ejemplo: *Weights* (Medidas de peso)).
4. Seleccione una conversión (por ejemplo: *grams/ounces* (gramos/onzas)).



5. Escriba un número después de una de las unidades.

**Nota:** *Q-P* escribirá automáticamente los números del **0** al **9**. Oprima  $\uparrow$  o  $\downarrow$  para desplazarse entre las líneas. Oprima **BACK** para borrar un número.

6. Oprima **ENTER** para realizar la conversión.
7. Oprima **CLEAR** para borrar la conversión actual.
8. Oprima **MENU** para ir al diccionario.

## Cómo usar el conversor de divisas

1. Oprima ORG.
2. Oprima CURR.

Exchange Rate: ■				
Home:				
Other:				
CLOCK	DATA	CALC	CONV	CURR

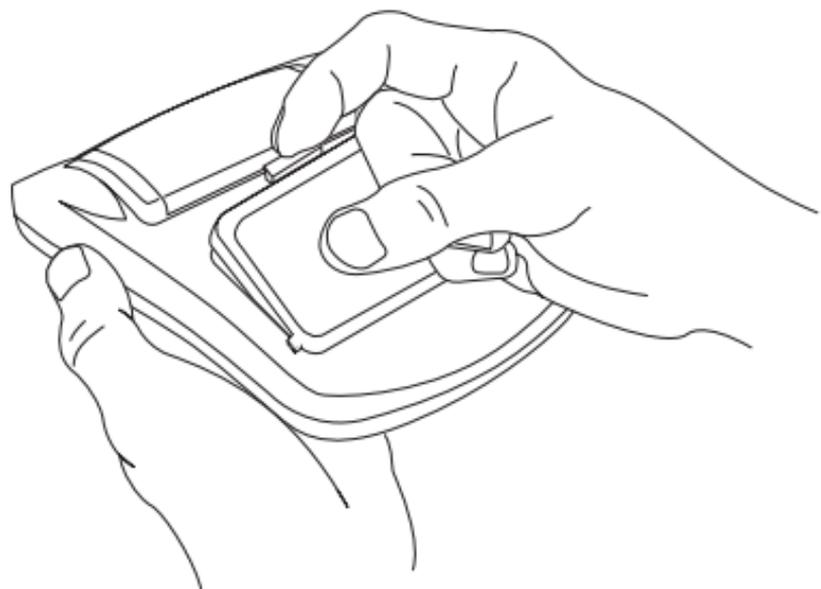
3. **Introduzca un tipo de conversión.**  
El tipo de conversión debe estar en las unidades de la otra divisa por cada unidad de la divisa nacional ( $n$  otra/1 nacional).
4. **Escriba una cantidad para la divisa nacional o para la extranjera.**

Oprima  o  para desplazarse entre las líneas. Oprima **BACK** para borrar un número.

5. Oprima **ENTER** para realizar la conversión.
6. Oprima **CLEAR** para borrar la conversión actual.
7. Oprima **MENU** para ir al diccionario.

## Cómo instalar las tarjetas de libro

1. Apague la unidad y póngala boca abajo.
2. Retire el protector o cualquier otra tarjeta de libro que pueda estar instalada.
3. Alinee las lengüetas de la tarjeta de libro con las muescas de la ranura.



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

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

## Cómo seleccionar un libro

Una vez instalada la tarjeta de libro en la unidad, podrá seleccionar qué libro desea usar.

1. Encienda la unidad.
2. Oprima **CARD**.

Aparacerán iconos para cada libro disponible.



3. Oprima ◀ o ▶ para destacar su selección.
4. Oprima **ENTER** para seleccionarlo.
5. Oprima **CARD** para regresar al menú de la tarjeta.

## ✓ Tarjeta BOOKMAN

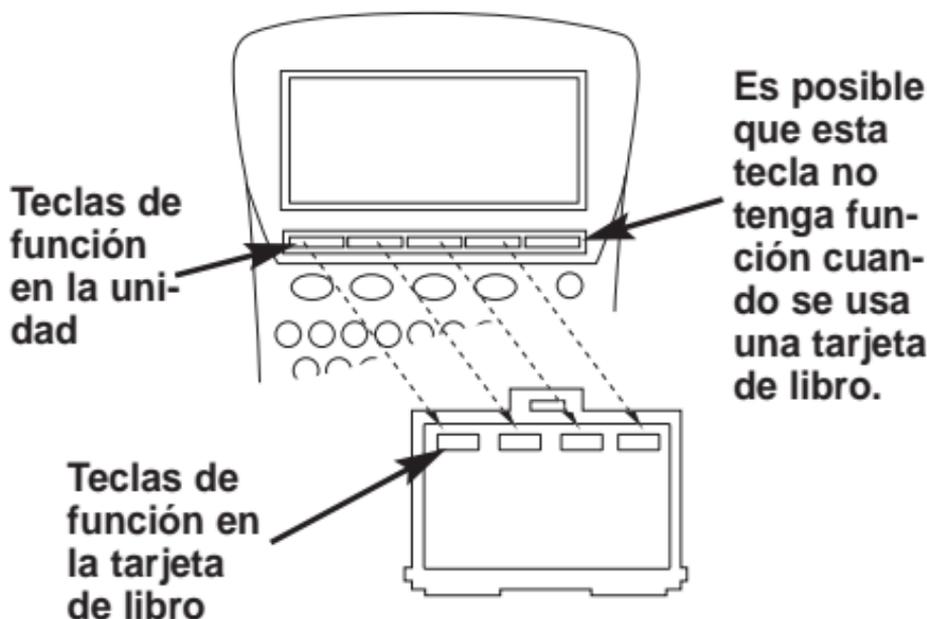
### Resolución de problemas

Asegúrese de que la tarjeta de libro está instalada adecuadamente. Si su tarjeta funciona incorrectamente, siga las instrucciones de restauración en "Como restaurar su unidad". Si esto no soluciona el problema, extraiga la tarjeta y a continuación retire la tira de goma blanca con los dedos. Luego vuélvala a colocar asegurándose de que está completamente en la muesca.

## Cómo utilizar las teclas de función en las tarjetas de libro

Las teclas de función figuran en la parte superior del teclado de la unidad. Estas teclas corresponden, en el orden enumerado, a las teclas del diccionario y del organizador situadas en la parte inferior de la pantalla. Las teclas de función del diccionario cambian con la tarjeta de libro. Esto no afecta a las teclas de función del organizador. **Nota:** Una vez que accede al organizador desde una tarjeta de libro, saldrá de la tarjeta de libro. Debe oprimir **CARD** y seleccionar su tarjeta de libro para regresar a ella.

Las teclas de función de su unidad corresponden a las teclas de función de su tarjeta como se ilustra más adelante.



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  (encendido/apagado), o sacando y colocando de nuevo las pilas.

## Cómo transferir palabras entre libros

El diccionario puede transferir palabras a algunas 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 pueda 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 desplazar el destacado hasta la palabra que desea.

### **2. Mantenga oprimida FN y oprima CARD.**

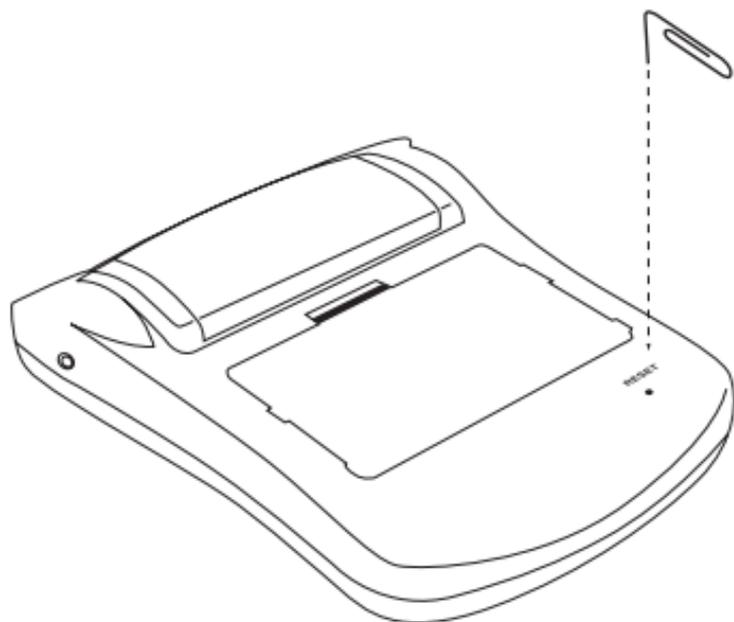
- 3. Destaque el ícono del otro libro.**
- 4. Oprima ENTER.**  
La palabra que destacó aparecerá en el otro libro.
- 5. Oprima ENTER de nuevo, si es necesario, para buscar esa palabra.**

## Cómo restaurar la unidad

Si el teclado no responde o si la pantalla no funciona adecuadamente reinicie el sistema, siguiendo los pasos siguientes.

- 1. Mantenga oprimida CLEAR y oprima .**  
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 un agujero pequeño, bajo la ranura de la tarjeta de libro.



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

# Derechos de autor, marcas registradas y patentes

## **Modelo MWD-1470: Merriam-Webster® Dictionary & Thesaurus**

- **Pilas:** Dos AAA
- **Tamaño:** 3 5/8 x 4 3/8 x 7/8 in
- **Peso:** 3,5 oz (sin pilas)

© 2002-2004 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 EE.UU. Todos los derechos reservados.

© 1997 Merriam-Webster, Incorporated  
PARA USO EN LA OFICINA O EN EL HOGAR.

La FCC verificó que cumple la norma FCC.

Patentes de los EE.UU.: 4,830,618;  
4,891,775; 5,113,340; 5,203,705;  
5,218,536; 5,295,070; 5,396,606;  
5,497,474; 5,627,726; 5,895,463  
ISBN 1-59074-261-3



# Aviso de la FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). La operación del aparato es sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) Este aparato no debe de causar interferencias dañinas, y (2) Este aparato debe de aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que cause operación no deseada.

**Aviso:** Cambios o modificaciones al aparato que no sean aprobados explícitamente por los responsables por el acuerdo puede nulificar la autoridad del usuario para operar el equipo.

**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.

## **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

zar por una semejante o equivalente la porción defectuosa del producto, a discreción de Franklin si se determina que el producto estaba defectuoso y que dichos 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, comerciabilidad 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 dichos daños, o si hubieran sido de alguna manera prevenibles. 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 ésta 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.

## **Garantía limitada (UE y Suiza)**

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de dos años 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 la Unión Europea y Suiza 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.

## **Garantía limitada (fuera de EE.UU., UE y Suiza)**

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, 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 los EE.UU., de la Unión Europea y Suiza 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.