

## EDUCACIÓN 2.0 REAL LA PIZARRA DIGITAL

Lázaro Luis Muñoz Muñoz

(Palabras clave: Aprendizaje, enseñanza, docencia, TIC, nuevas tecnologías)

*Los tiempos están cambiando, y los estudiantes con ellos. Es necesario un nuevo enfoque de la educación que sepa captar el interés y atención de los nuevos alumnos y que sepa integrar y aprovechar las cada vez más omnipresentes TIC más allá de una simple presentación a través de un proyector. Por tanto, y ante las cada vez más numerosas aplicaciones, programas, páginas web y portales orientados a la docencia, se impone el manejo de las mismas y su integración en el aula para lograr una Educación 2.0 real.*

Sin duda uno de los elementos por excelencia de la Educación 2.0 son las pizarras digitales (Pizarras Digitales Interactivas o PDI), y de hecho de un tiempo a esta parte no hay Centro Docente que no cuente con alguna (al menos en España). Sin embargo, antes de lanzarse a utilizarlas hay que tener bien claras tres cosas: El soporte físico (hardware), los programas y aplicaciones (software), y los complementos.

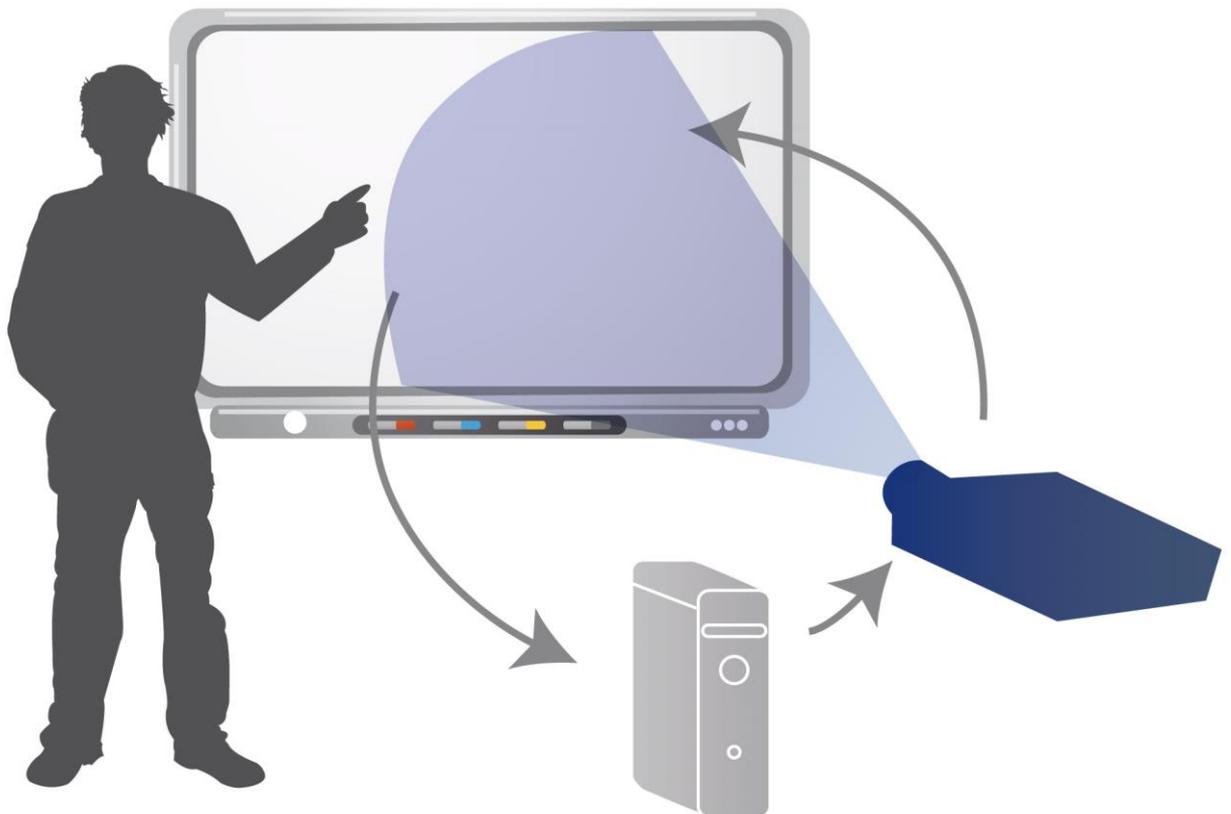
### 1.- Hardware

¿Qué es exactamente una pizarra digital interactiva? No es magia ni nada por el estilo, de hecho, es algo a lo que estamos muy acostumbrados sólo que con otra forma, pero conviene tenerlo claro para poder sacarle el 100% de rendimiento. Aunque hay muchas marcas y modelos, una pizarra digital es en esencia un *touchpad* gigante, una tableta digitalizadora, un panel de entrada de datos o, más sencillo, una versión en grande de esos sensores que tienen los ordenadores portátiles en los que con el dedo vamos moviendo el ratón.

Ya tenemos cómo mover el ratón y hacer click, ahora nos falta saber sobre qué, y ahí entra el proyector. Integrado, externo, pero siempre habrá un proyector haciendo lo lógico: Proyectar. Proyecta sobre la susodicha pizarra digital la pantalla de nuestro ordenador, de manera que sepamos dónde estamos, qué tenemos que tocar, etc. ¿Cómo de exacto es? Pues ahí está la cosa, obviamente una pizarra digital es mucho mayor que un monitor de ordenador, y nuestro dedo tampoco es especialmente fino (salvo excepciones, o que utilicemos algún instrumento concebido para pizarras digitales), así que se impone un ajuste preciso, razón por la cual antes de empezar a utili-

zar la pizarra digital normalmente lo primero que hemos de hacer es calibrarla, y de hecho todas llevan entre su software (programas) una aplicación que te proyecta sobre la pizarra digital varios puntos que debes tocar. Así es como se integra la información: tocando los puntos del sensor justo donde indica el proyector calibramos nuestro "ratón" con nuestra "pantalla".

A partir de aquí, ya podemos trabajar, pues ya tenemos totalmente preparada nuestra pizarra digital, ahora sólo queda ver qué complementos utilizamos y qué rendimiento le sacamos, para lo cual necesitamos las aplicaciones y programas específicos.



## 2.- Software

Como ya se ha dicho, pizarras digitales hay muchas, y cada una llevará consigo su software específico, siendo en general todas variaciones sobre lo mismo: Controladores (*drivers*) para que el ordenador reconozca la PDI y puedas actuar a través de ella, y un programa de creación de aplicaciones directas.

Puedes simplemente aprender a manejar el programa específico, o puedes utilizar alguno genérico (más útil en el caso de no tener destino fijo o cambiar con frecuencia de centro), ya que la oferta de herramientas de autor para crear objetos digitales educativos (ODEs) es bastante amplia.

Esto, claro, si quieres utilizar al 100% la PDI, porque si no puedes limitarte a usarla simplemente para proyectar imágenes, presentaciones o vídeos, con la ventaja, eso sí, de que podrías manejar el vídeo o hacer pasar las presentaciones directamente desde la PDI en vez de desde el ordenador. Y para eso, lógicamente, te sirven los programas "de toda la vida".

Y si no eres muy ducho manejando programas informáticos, o simplemente no tienes tiempo, internet está repleto de actividades y ODEs, sólo tienes que buscar alguna que se adapte a tus necesidades.

### 3.- Complementos

Por último, no está de más proveerte de una serie de accesorios que te harán, como mínimo, ganar tiempo.

Por ejemplo, para conectar tu ordenador a la PDI hacen falta al menos un cable USB y uno de vídeo. Suelen estar directamente en el aula donde esté la pizarra, pero si no es así, tienes que ir a buscarlos donde estén guardados, o pedirlos con antelación. Esto se soluciona si en tu mochila o cartera

de trabajo directamente llevas unos propios. Y sí, te supone un cierto desembolso económico al principio, pero a la larga se compensa con el tiempo ahorrado y con la posibilidad de poder disfrutar siempre y en todo momento de una PDI al 100%. Además, así si alguna vez rompes algo, sería algo tuyo y no material propiedad del centro.

¿Qué deberías llevar en tu mochila de trabajo? Pues para empezar lo básico e imprescindible, es decir, los ya mencionados cables USB y de vídeo (son los que normalmente llevan los conectores en color azul). Sin embargo, para rendir al máximo deberías contar también con un cable de audio (por motivos evidentes cuanto más largo mejor).

Y aunque no sean imprescindibles, hay otra serie de elementos que te pueden ahorrar tiempo e incluso problemas, como por ejemplo el mando a distancia del proyector si es de los que está fijo al techo o a una pared (así no tienes que estar subiéndote a sillas o mesas para encenderlo). Tampoco está de más, sobre todo si eres de los que no se acostumbra a utilizar el dedo para por ejemplo escribir en la PDI, conseguir un rotulador de pizarra digital, esto es, un rotulador como los normales para escribir en pizarra blanca, sólo que sin tinta, simplemente el puntero de plástico para hacer presión en el punto que toque. Y hablando de punteros, tampoco es mala idea conseguir un puntero láser para poder señalar cosas en la PDI estés donde estés. Para trabajar a distancia también podría serte útil un ratón inalámbrico, pues así podrías estar explicando dando un paseo por la clase y cuando llegase el momento de por ejemplo pasar de página en una presentación simplemente hacer click en el botón del ratón que podrías llevar en la mano ya que, como se ha indicado, es inalámbrico.

Pero esto son sólo unas nociones básicas, por supuesto existen muchas más posibilidades que descubrir y explotar, ya que al fin y al cabo el aprovechamiento y utilización de una PDI es tan amplio como la imaginación y recursos de quien la utilice.

**Lázaro Muñoz**

*Lázaro Luis Muñoz Muñoz (Albacete, 1975) es profesor de Biología y Geología y durante 10 años fue director y redactor de una de las principales revistas españolas de ocio juvenil (Minami), habiendo impartido numerosas charlas y conferencias (por ejemplo en el Instituto Valenciano de Arte Moderno o en la Universidad de Cádiz) y participado en eventos relacionados con el mundo del ocio juvenil (como el Salón del Cómic de Barcelona o la ExpoCómic de Madrid), intentando combinar esta experiencia con sus conocimientos en las TIC para explorar y tratar de innovar en el campo de la docencia.*

## **SOCIEDAD DE LA INFORMACION**

[www.sociedadelainformacion.com](http://www.sociedadelainformacion.com)

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe  
Jefe de publicaciones: Antero Soria Lu-  
ján

D.L.: AB 293-2001

ISSN: 1578-326x