



Gama de posibilidades II para el docente



8



8. Acceso a una pantalla electrónica con diversas funciones:

• Recursos de la pizarra colaborativa EZWrite

a) Permite escribir como en un pizarrón tradicional utilizando los marcadores de la pantalla con distintos colores disponibles.

b) Acceso a diversos recursos a través de un “portafolios” que permite tener experiencias diferentes en la clase, por ejemplo, torneos, anotación de las participaciones, selección de participantes al azar, dividir el pizarrón en tres compartimentos con escritura independiente, cronómetro y temporizador para monitorear el tiempo que se asigna a cada actividad.

c) Guardar o grabar en el almacenamiento interno de la pantalla el trabajo realizado ya sea como documento PDF, imagen o MP4.

d) Imprimir pantalla en cualquiera de los dos sistemas operativos, tanto el de la unidad de memoria interna como en el de la propia pantalla.

e) Interactuar con la web haciendo capturas o anotaciones de cualquier trabajo o recurso que aparezca en la pantalla, tal como imágenes, videos o las imágenes de los dispositivos conectados, esto gracias a la Herramienta flotante de EZWrite.



• Recursos de la pantalla con la aplicación Insta Share (BenQ)

a) La aplicación puede ser descargada en el celular o la computadora desde una tienda virtual (Play store, App store, etc.)

b) Cada participante de la clase tendrá que descargar la aplicación de forma independiente.

c) La pantalla genera un código al iniciar la aplicación, mismo que se tendrá que copiar en cada dispositivo al abrir la aplicación.

d) Dos formas de trabajo:

- Se puede compartir para ver la pantalla del celular o la computadora.

- Se puede compartir para manipular los recursos de la misma desde el celular o la computadora.

e) Se pueden conectar hasta nueve dispositivos.

f) Cada que se conecte un dispositivo tendrá que aceptarse desde la pantalla.

• Trabajo en videoconferencia

a) Preferentemente abrir desde OPS

b) Abrir su cuenta de Gmail o sesión de Zoom

