



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

“LA PIZARRA DIGITAL”

AUTORÍA AURORA MINGORANCE MULEY
TEMÁTICA NN.TT.
ETAPA E.P.

Resumen

El presente artículo trata de acercar a los maestros a la pizarra digital, ya que éstas sólo se encuentran instaladas, normalmente en el 5º curso de Educación Primaria, por lo que muchos docentes son desconocedores de su uso y de sus aplicaciones. Por ello se hace un análisis del estado actual de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, para continuar explicando qué es la pizarra digital y las ventajas e inconvenientes que conlleva su uso frente a la pizarra clásica, así como los programas que se pueden usar en ella y las actividades que podemos realizar con nuestros alumnos para sacarle el máximo partido.

Palabras clave

Pizarra digital

Ventajas

Inconvenientes

Educación Primaria

5º curso

Programas para la pizarra digital



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad en la que vivimos son cada vez más importantes las nuevas tecnologías.

Con la implantación de las nuevas tecnologías, nuestros centros han ido cambiando de aspecto. En la actualidad le ha llegado el turno a la pizarra digital interactiva (PDI). Ésta nos posibilita el acceso a una inmensa cantidad de conocimientos y a una diversidad de formatos, nos da acceso a compartir y comentar todo tipo de materiales y a interactuar en directo desde clase con otras personas.

El uso de estas tecnologías lo contempla la LOE, en cierto modo, en los principios pedagógicos de la Educación Primaria cuando habla de que:

*“Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, **la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación** y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas.”*

Pero para el uso de nuevas tecnologías por parte de los alumnos es necesario en conocimiento de esta por parte de los docentes. Es por ello que a continuación paso a exponer qué es la PDI.

2. ¿QUÉ ES LA PIZARRA DIGITAL?

La pizarra digital interactiva es un dispositivo que está compuesto por:

- Un ordenador personal, conectado a internet normalmente.
- Un video proyector.
- Una pantalla táctil con la que interactuar con el ordenador al tocar la imagen que proyecta el videoprojector o cañón.
- Así como otros elementos como webcam, impresora, escáner, altavoces que se pueden unir a este hardware.

Básicamente las funciones de una PDI son:

- Proyectar.
- Interactuar con el ordenador.
- Escribir y anotar.

En cuanto a las consideraciones didácticas, podemos destacar: el aumento de la interacción de los alumnos con el profesor, la mejora de la motivación hacia el aprendizaje y el aumento de los conocimientos. Al poder conectarse a internet los alumnos pueden ver las páginas que consulta el profesor sin necesidad de tenerlo que hacer en casa y todos los alumnos ven lo mismo al mismo tiempo.

Pero para analizar con mayor detenimiento las bondades de la PDI en el siguiente apartado realizo una comparativa de ésta versus la clásica.

3. PIZARRA DIGITAL VERSUS PIZARRA CLÁSICA

A continuación realizo una comparativa, a través de un cuadro resumen, de las ventajas e inconvenientes de la PDI y la pizarra clásica.

	PIZARRA DIGITAL	PIZARRA CLÁSICA
Ventajas para el profesor y los alumnos	<p>No mancha</p> <p>Ahorra tiempo en clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo que se “borra” se puede guardar y no se tiene que volver a escribir, podemos volver a la pantalla de la última pizarra escrita. • Se puede preparar en casa o antes de la clase las sucesivas pizarras que escribiremos. <p>Se pueden utilizar juegos y programas interactivos en el aula sin necesidad de acudir al aula de informática.</p> <p>El uso de algo novedoso motiva al alumnado para salir a la pizarra.</p> <p>Están más atentos.</p> <p>Cuando hay predisposición, es muy fácil de utilizar. Se aprende fácilmente.</p> <p>Supone una fuente inagotable de información multimedia.</p> <p>Es una tecnología limpia.</p> <p>Si no fuese Internet se puede utilizar como pizarra tradicional.</p> <p>Es una tecnología integradora</p>	<p>No necesitamos electricidad para usarla.</p> <p>Es muy difícil que se rompa.</p> <p>No se necesita formación para utilizarla.</p>

	ya que recoge todo el hardware (cañón, ordenador...)	
Inconvenientes para el profesor y los alumnos	<p>Incompatibilidad de algunos maestros con las nuevas tecnologías.</p> <p>Necesita electricidad para funcionar</p> <p>Debe contar el Centro con la infraestructura necesaria.</p> <p>Formación didáctica tecnológica inicial para los docentes.</p> <p>Tiene que haber voluntad hacia el cambio por parte de los docentes.</p> <p>Contar con el apoyo de la dirección del Centro.</p>	<p>Mancha</p> <p>Algunas personas tienen alergia al polvo de la tiza.</p> <p>No se tiene acceso a contenidos multimedia con ella.</p> <p>Si borramos no podemos recuperar la información.</p>

Si analizamos las ventajas y los inconvenientes, de ambas pizarras veremos que el uso de la PDI tiene mayores beneficios que el de la pizarra tradicional, únicamente debemos de contar con la predisposición del profesor a utilizarla.

Pero para utilizar una PDI no basta con conocer su funcionamiento. Si queremos sacarle el mayor partido posible deberemos conocer algunas herramientas que podemos utilizar en ella como la web 2.0.

4. UTILIZACIÓN DE LA WEB 2.0 EN EL USO DE LA PDI

Al conectarse a Internet la PDI, se utilizan webs. En este momento las actuales, las de moda, son las llamadas 2.0. En este apartado las voy a detallar ya que considero que serán las que utilizaremos en el aula con este instrumento.

4.1. ¿Qué es la web 2.0?

La web 2.0 es un concepto que abarca todos esos sitios web que se basan en la interacción con y entre los usuarios. Al contrario de las webs anteriores, en las que los usuarios se limitaban a la visualización de la información, siendo la comunicación unidireccional. Ejemplos de webs 2.0 serían los blogs, las wikis, los servicios de red social, las aplicaciones web...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

4.2. ¿Qué podemos utilizar con la PDI?

Podemos utilizar con los alumnos una serie de aplicaciones propias de la web 2.0 a través de la pizarra digital interactiva como:

Blogs: los blogs son sitios web personales en los que su autor o autores pueden escribir artículos o noticias sobre un determinado tema, con imágenes, enlaces... los usuarios pueden escribir sus comentarios y compartir información con otros usuarios. Hay diversos servidores de weblog gratuitos como por ejemplo:

- Blogger.
- Wordpress.

Wikis: las wikis son espacios web en el que las personas autorizadas pueden crear o modificar información simplemente pulsando el botón editar. Existen varios servidores wikis pero el más famoso es la Wikipedia.

Entornos para compartir recursos: Ya sean documentos (Scribd, Calameo, Issuu), videos (Youtube, Universia.tv), presentaciones (Youtube, Slideshare, Photopeach), fotos (Flickr)

Plataformas educativas como:

- Moodle
- Webquest: Como Phpwebquest y Webquest Creator

A partir de lo anterior, los principales beneficios que tiene la educación con la integración de la Web 2.0, mediante el uso de Internet a través de la PDI, son:

- Compartición, cooperación, colaboración y participación, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento ya sea desde lo individual hasta lo grupal o viceversa.
- Generación, por parte del estudiante, de competencias en el campo tecnológico e informático, como un nuevo requerimiento que hoy en día exige al profesional del futuro, aprender a aprender.
- Creación de redes virtuales de saberes y de investigación entre los diferentes actores educativos, que permita la interrelación e interacción en la producción de conocimiento.
- Participación multidireccional a través de la red.
- Ritmos de aprendizaje individuales y colectivos.

5. PROGRAMAS CON LOS QUE REALIZAR ACTIVIDADES

Una vez vistos los pros y los contras de la PDI, sus usos a través de internet, pasamos a ver una serie de programas que nos pueden servir para realizar actividades con nuestros alumnos utilizando ésta como recurso. Los programas que he tenido la suerte de probar son: HotPotatoes, Cuadernia, Edilim, Clic 3.0 y Ardora. Los cuales paso a explicar a continuación:

Hotpotatoes: es un conjunto de seis herramientas de autor:

- *JCloze* es una herramienta para elaborar actividades de completar huecos. (Ver figura 1)
- *JMatch* las actividades que crea consisten en el emparejamiento u ordenación. (Ver figura 2)
- *JMix* es un utensilio para hacer actividades de recuperación de frases que en principio se encuentran sus palabras desordenadas. (Ver figura 3)
- *Jcross* son crucigramas (figura 4).
- *JQuiz* consiste en ejercicios de elección múltiple. (Ver figura 5)

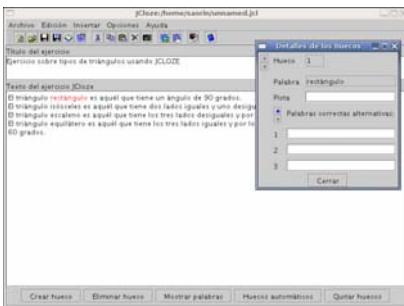
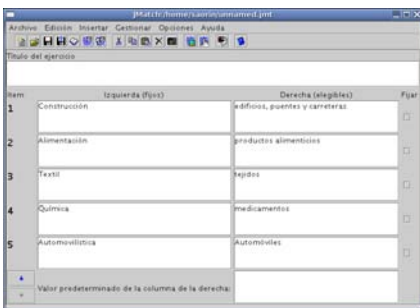


Figura 1



- Figura 2

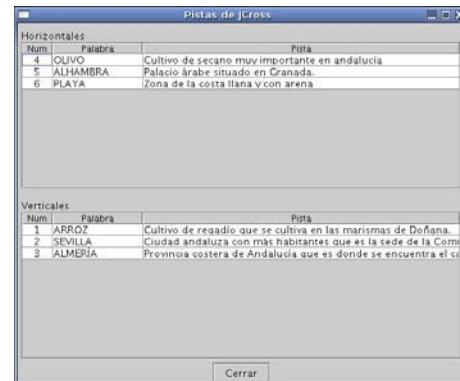


Figura 4

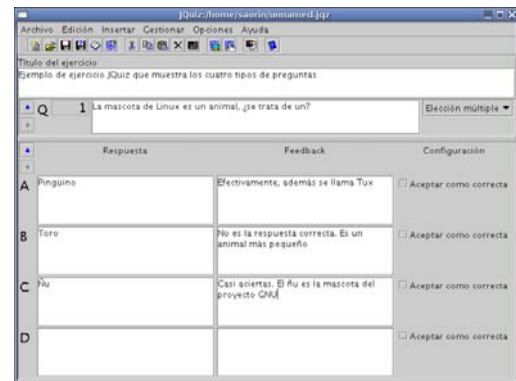
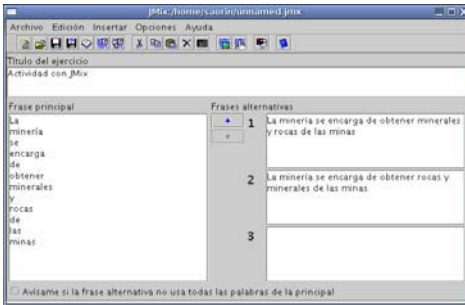


Figura 5

**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010



• Figura 3

Cuadernia: es una herramienta para crear cuadernos multimedia para explicar cualquier tema que deseemos. Sin necesidad de conocimientos informáticos elevados.

Clic 3.0, herramienta de autor con la que hacer los siguientes tipos de ejercicios:

- Rompecabezas
- Crucigramas
- Asociación
- Sopas de letras

Ardora es una aplicación educativa para realizar actividades en formato html por parte de los maestros, sin necesidad de tener grandes conocimientos informáticos. Los tipos de actividades son: crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc.

EdiLim permite realizar libros multimedia, con la novedad de que se puede publicar el ejercicio, ya sea en un blog o en una web, con tan solo pegar el código html.

Todos estos programas y las actividades que se pueden hacer con los mismos son útiles para el empleo de la pizarra digital en el aula. A través de estos ejercicios puede participar todo grupo o la persona que nosotros queramos, aumenta la motivación y el entretenimiento. También hay que destacar que la vistosidad del acabado que le demos también hace que aumente la atención del alumnado.

Una vez vista la PDI y sus usos en el aula, teniendo en cuenta que el curso donde, de momento, están ubicadas éstas es el 5 nivel, me gustaría analizar lo siguiente:

¿Sería adecuado el uso de la PDI en otros niveles?

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 35 – OCTUBRE DE 2010

6. ¿SERÍA ADECUADO EL USO DE LA PIZARRA DIGITAL EN OTROS NIVELES?

Considero que la inversión en portátiles para los alumnos de 5º curso hecha por el Gobierno Español, hubiese sido más productiva de otro manera. Es decir, mediante la compra de pizarras digitales para el segundo y tercer ciclo de educación primaria. Ya que los alumnos no tienen que tener portátiles para usar la pizarra digital basta con que el aula cuente con un ordenador, ya sea portátil o de sobremesa (con el que cuentan todas las clase de mi centro).

Pienso esto, porque ¿por qué solamente los alumnos de 5º pueden disfrutar de esta tecnología? Cuándo pasen de curso, ¿por qué se tienen que conformar con una pizarra normal? Los niños ya cuentan con salas de ordenadores con el que poder hacer sus trabajos y usar esta herramienta. Si se quieren proyectar sus trabajos en las pizarras digitales, se pueden guardar en un lápiz de memoria en la sala de informática y enchufar éste al ordenador del aula. Al menos, en mi localidad los alumnos de todos los cursos de Educación Primaria acuden al aula de informática una vez a la semana en horario lectivo. ¿Por qué no aprovechar esta hora para hacer los trabajos para la pizarra digital?

¿Por qué en 5º se dan notebook y en sexto se quitan?

La razón la desconozco, pero desde mi punto de vista no se puede proporcionar una serie de herramientas y tecnologías a los alumnos para al curso siguiente quitárselas. Además, el tipo de actividades que se realizan con la pizarra digital son motivadoras, atractivas y se pueden realizar para todos los niveles.

7. CONCLUSIÓN

Para finalizar, me gustaría decir, que el uso de la pizarra digital interactiva es positivo, pero deberán pasar algunos años para comprobar si se producen cambios en los resultados de las evaluaciones de los alumnos derivados de la utilización de esta tecnología.

La restricción, de momento, del nivel en el que se puede utilizar este instrumento considero que es un factor negativo, ya que el uso de esto debería incluirse para al menos el segundo y tercer ciclo completo. Ya que a los alumnos no se les puede dar un “caramelo” para después quitárselo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

8. BIBLIOGRAFÍA

Para la realización de este trabajo, he utilizado las siguientes fuentes:

- Legislación:

Ley Orgánica 2/2003, de 3 de mayo, de Educación.

- Sitios webs:

WIKIPEDIA: *Pizarra interactiva*. URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra_digital. [En línea (20-06-2010)]

- Bibliografía:

GALLEGO, D.J. et al. (2010): *La pizarra digital: una ventana al mundo desde las aulas*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): MAD.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Aurora Mingorance Muley
- Centro, localidad, provincia: Melilla
- E-mail: aurora.mingorance@gmail.com

C/ Recogidas Nº 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com