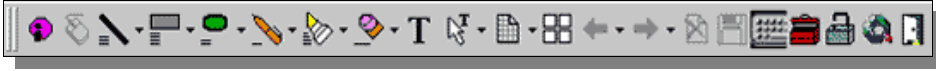


¿Cuál es la herramienta que mejor facilita la labor del profesor?



InterWrite

facilita la incorporación del Ordenador en el Aula



El cambio del Aula de Ordenadores al Ordenador en el Aula se consigue realizar más fácilmente cuando el Profesor se siente cómodo y motivado. Eso es lo que consigue la Pizarra Interactiva SchoolBoard o SchoolPad y el software InterWrite.

El esfuerzo que realizan las Administraciones Central y Autonómicas para el impulso en la implementación de las Nuevas Tecnologías en la enseñanza con la incorporación del Ordenador en el Aula de una forma pedagógica es enorme, pero se suaviza mucho cuando se dispone de una herramienta que facilita la labor al profesor, aumenta la interactividad en clase y capta la atención de los alumnos.

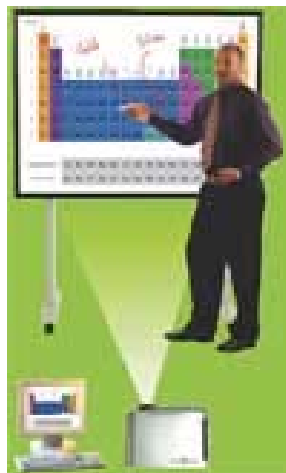
Cuando hablamos de "facilitar la labor del profesor" no nos referimos solo al profesor de Informática, sino también al de Historia, al de Matemáticas, al de Literatura, Geografía o cualquier otro.

Hoy día hay pocos profesores que no dispongan de un ordenador, que no hayan escrito una carta con el PC o que no hayan navegado alguna vez por Internet y, desde luego todos, absolutamente todos, han escrito sobre una Pizarra convencional.

Con ésto, solo necesita una herramienta apropiada para facilitar la labor del profesor: Una Pizarra Interactiva que disponga de una aplicación de anotaciones sencilla y potente.

Una Pizarra Digital Interactiva se consigue con un Ordenador, un Vídeo proyector y una Pizarra Interactiva (tanto de gran formato como portátil).

La ventaja que tiene es que el profesor puede escribir como lo haría en una pizarra convencional, pero además puede



hacerlo sobre cualquier imagen proyectada o documento resaltando los puntos clave y guardando todas las anotaciones que pueden ser exportadas a cualquier formato para, luego, enviarlas por correo electrónico a los alumnos.

Ahora bien, para que todo funcione de forma motivadora

se tienen que cumplir algunas características importantes, tanto desde el punto de vista del hardware, como del software, a saber:

HARDWARE

Condiciones mínimas que debe cumplir la Pizarra Interactiva:

- Superficie resistente a golpes y rayaduras.
- Aceptar escritura digital y con tinta de borrado en seco.
- Fácilmente limpiable.
- Máxima resolución para funcionar correctamente en aplicaciones de mucha precisión.
- Conexión al ordenador (cable y Bluetooth -sin cable-).
- Funcionar sola y en combinación de Pizarras Interactivas Portátiles, sin cables.
- No debe tener limitaciones en la navegación por internet.

SOFTWARE

Condiciones básicas:

- Barra de herramientas flotante
- Personalizable por el profesor
- En castellano, gallego, euskera y catalán.
- Facilidad para guardar anotaciones en diversos formatos.
- Grabar anotaciones y voz, con solo pulsar una celda.
- Actualizaciones gratuitas.
- Windows, Linux y Mac.
- Potente.
- Fácil, Fácil, Fácil...

Tecnologías (Pizarras Interactivas)

Existen actualmente tres tecnologías utilizadas en la fabricación de las Pizarras Interactivas. La Electromagnética, la Táctil y la Ultrasónica.

La **Electromagnética** es la que permite una mayor resolución y una mayor durabilidad de la superficie de la Pizarra Interactiva. Puede alcanzar 1.000 líneas por pulgada y permite una velocidad de escritura normal. El lápiz electrónico dispone de todas las funcionalidades del ratón y no tiene limitaciones en la navegación por Internet.

La **Táctil** permite la escritura con el dedo, pero su resolución es muy baja, alrededor de 66 lpp y la superficie tiene una lámina flexible que la hace muy frágil ante rayaduras y escritura con bolígrafo. Dado que actúa cuando se pulsa con el dedo o con un rotulador no dispone de la posibilidad de movimiento del ratón, lo que dificulta la navegación por Internet desde la Pizarra.

La **Ultrasónica** funciona, en realidad, mediante una combinación de detectores ultrasónicos e infrarrojos. La resolución, aunque ligeramente superior a la táctil, sigue siendo muy baja y tiene la misma limitación a la navegación en Internet que la anterior.