

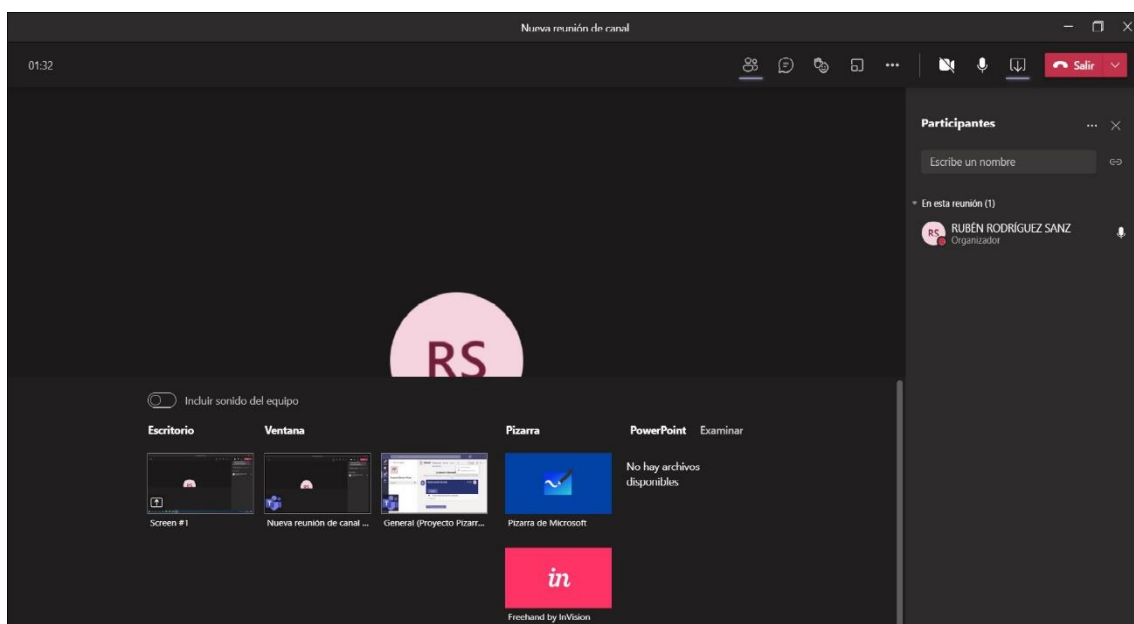
# PIZARRA DE MICROSOFT

## 1. Presentación y contextualización

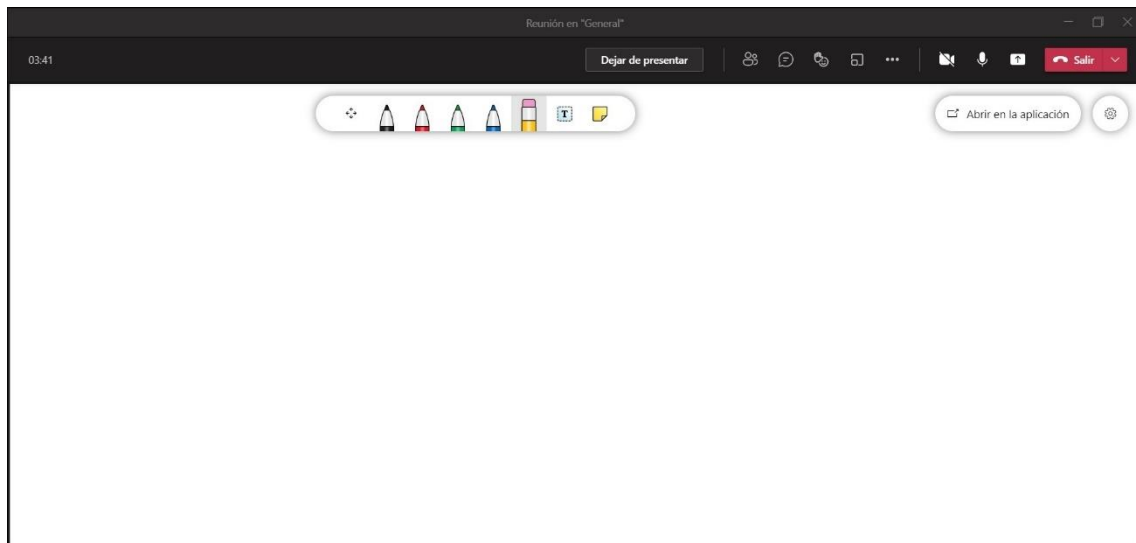
Una de las herramientas más polivalentes de Microsoft Teams, la “Pizarra de Microsoft” es un instrumento muy recurrente a la hora de desarrollar propuestas online en directo por permitir vivenciar a docentes y alumnado una experiencia similar al aula por el feedback y la individualización de la misma, gracias al amplio abanico de recursos que ofrece.

A lo largo de las siguientes páginas se expondrá detalladamente cómo emplear de la manera más eficiente la gran variedad de posibilidades que ofrece la “Pizarra de Microsoft”. En un principio a través de una visión a modo de tutorial para posteriormente dar sentido a una serie de proyectos o propuestas ejemplo. La aplicación en cuestión puede ser ejecutada sin necesidad de descargarla, pero, aunque haga una breve referencia a su uso a través del propio Teams, resulta recomendable descargarla debido a que la cantidad de opciones para su trabajo aumenta significativamente.

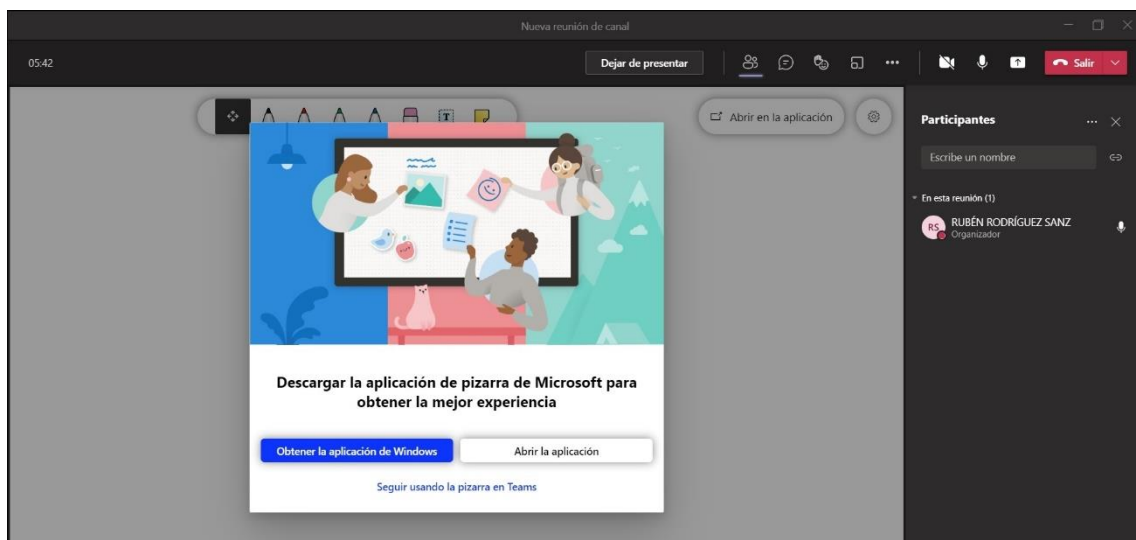
Desde el propio Teams, al llevar a cabo una reunión con el alumnado, podemos abrir un desplegable en la parte inferior haciendo clic en “compartir contenido” (esquina superior derecha de la llamada). En dicho desplegable encontraremos diferentes opciones entre la que se encuentra la “Pizarra de Microsoft”.



Una vez ejecutada, encontramos la primera referencia al uso compartido o solo como sistema de presentación de contenidos.

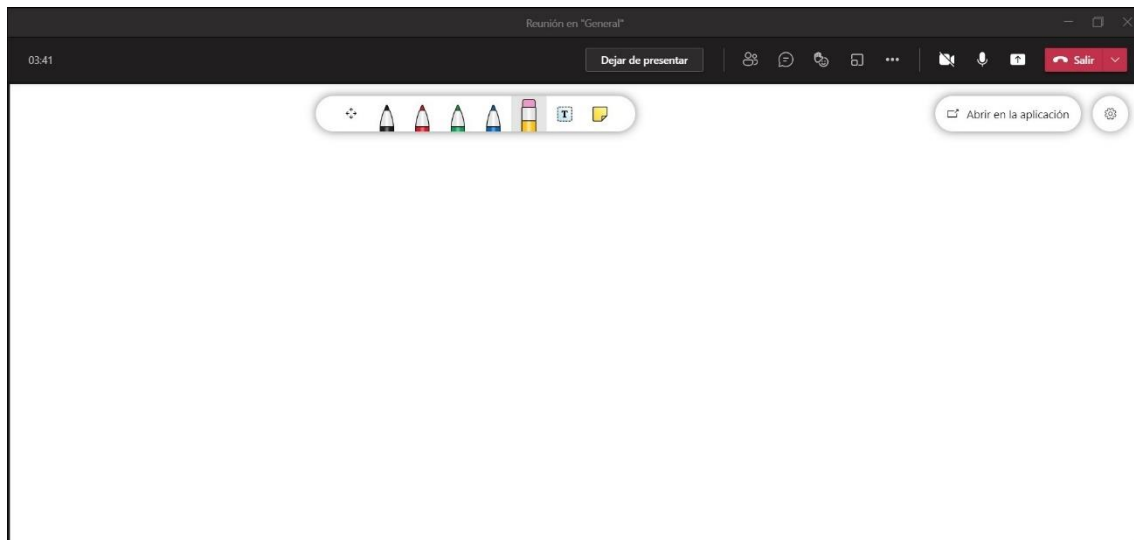


Una vez elegida la opción deseada, llegamos al punto clave, continuar haciendo uso de la aplicación desde el propio Teams o no. Recuerdo que es recomendable realizarlo desde la propia aplicación de "Pizarra de Microsoft" por la mayor variedad de recursos que presenta. No obstante, como ya se indicó previamente, haré una breve alusión a la Pizarra desde el propio Teams.

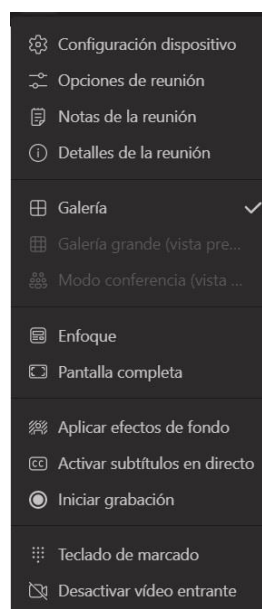


## 2. La Pizarra de Microsoft desde Teams.

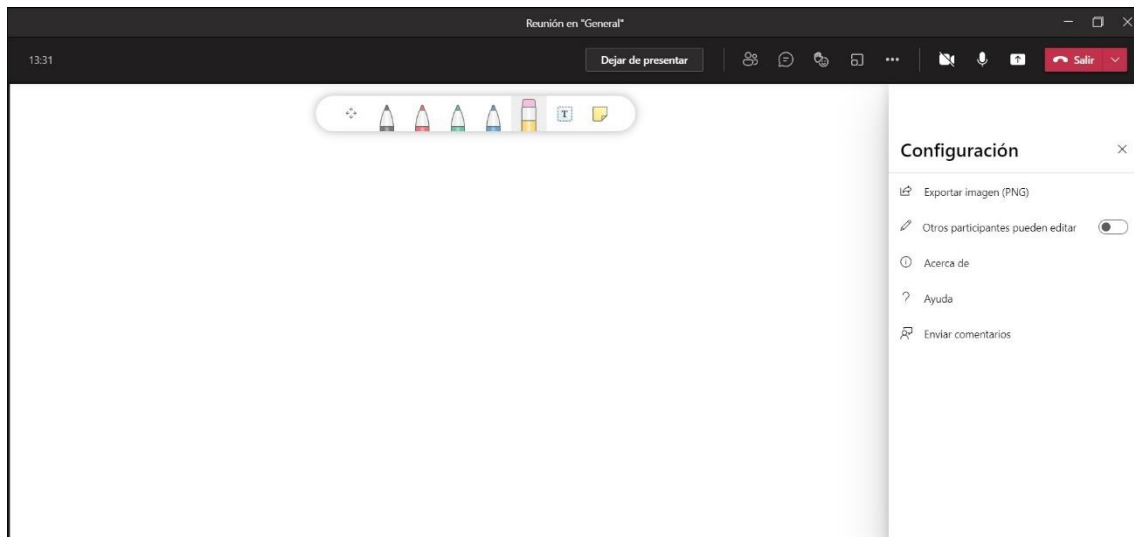
Una vez ejecutada la aplicación desde Teams, tendremos una página similar a la siguiente:



En ella observamos una barra superior de opciones, desde las más comunes en esta herramienta de trabajo: “dejar de presentar”, miembros conectados, “conversación” que nos permite mantener contacto por escrito con los usuarios conectados a la reunión (en caso de imposibilidad de audio), acciones de interacción (levantar la mano, etc.), crear salas para subgrupos e incluso un desplegable con múltiples acciones como el de a continuación:



Así mismo, hay un último elemento a tener en cuenta, la configuración:



Dentro del desplegable, observamos dos ítems de gran ayuda, “Exportar imagen” que supone una captura de pantalla, únicamente de la pizarra digital sin el resto de complementos existentes, de esta manera, podemos guardar de forma sencilla y rápida (haciendo clic) los contenidos o actividades reflejadas en la pizarra. Esto nos permitirá luego poder subir dichos archivos a plataformas que puedan servir de referencia para repaso o incluso para conocer el contenido si algún alumno no pudo acceder a la reunión. Por último, el otro complemento a contemplar es el de permisos para editar, dicho elemento nos permitirá dar permisos en aquellos momentos que busquemos la interacción y participación con y del alumnado, así como aquellos otros momentos que queramos limitar la participación por ejemplo en un formato de clase magistral.

Hablando ya de los recursos existentes dentro de la propia aplicación, haré una referencia sobre la barra de herramientas, el principal elemento para la creación de contenido:



Descripción y enumeración de herramientas de izquierda a derecha:

“Panorámica y zoom”: Nos permite desplazarnos rápidamente por la pizarra, así como acercarnos o alejarnos de la misma. Este último complemento puede quedar suplido por la “rueda” del ratón.

“Lápices de colores”: Lápices de distintos colores para dibujar.

“Goma de borrar”: Nos permite eliminar dibujos o textos hechos con los lápices con un solo clic. Se eliminar el conjunto perteneciente al mismo trazo, cada trazo sería un clic.

“Añadir texto”: Nos permite insertar un cuadro de texto que nosotros mismos podemos modificar el color, así como editar el tipo de texto.

“Agregar nota”: En este sentido funcionaría igual que la herramienta previa, pero con un formato visual más parecido al de un cuaderno de notas.

Con este conjunto de herramientas, hemos desarrollado una actividad que podría ser de repaso de contenidos, en este caso, contenidos asociados al trabajo de los hábitos saludables en casa. Previamente podíamos haber desarrollado con ellos una serie de dinámicas para conocer cuáles son esos hábitos saludables, desde los más cotidianos o inconscientes (que no menos relevantes) hasta otros que puedan desconocer. A partir de este punto de referencia, ya sea a través de clase magistral, brainstorming, visionado de vídeos, etc. Podríamos desarrollar un juego que incluso podría ser abordado por salas (recordar herramienta de creación de salas y separación manual de integrantes en cada una de ellas), en el que jugásemos a un juego conocido por todos. “el ahorcado”. Aquí un alumno, con permisos concedidos, podría generar su hábito enigma para que los demás compañeros traten de adivinarlo con esta dinámica de juego sencilla y conocida por todos:

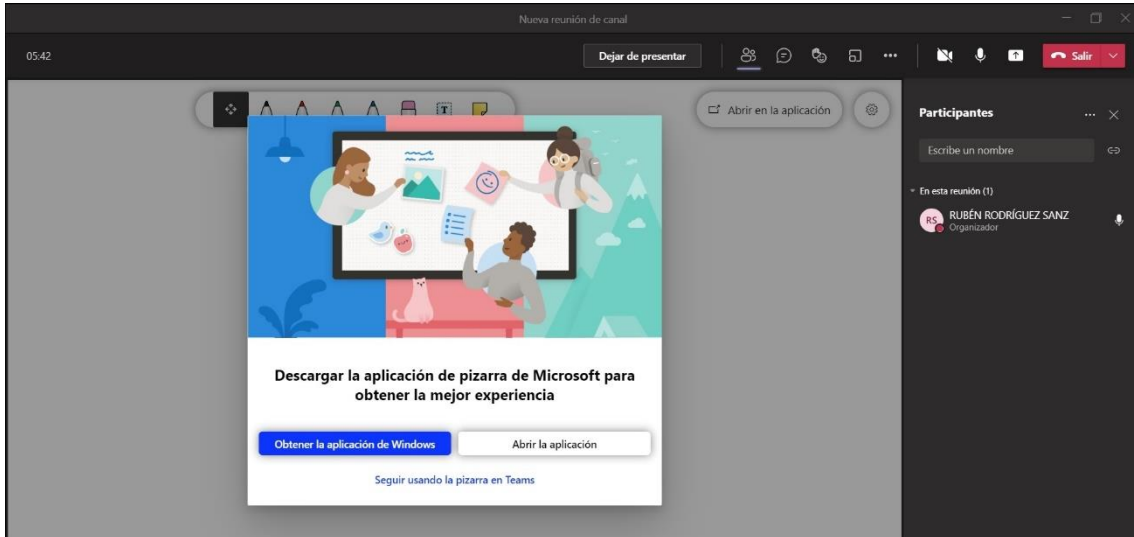
The screenshot shows a Zoom meeting interface with a whiteboard. At the top, the title bar reads "Reunión en 'General'". The Zoom toolbar includes a "Dejar de presentar" button, a "Salir" button, and icons for chat, video, and audio. The whiteboard contains the following content:

- A toolbar with drawing tools: eraser, black pen, red pen, green pen, blue pen, yellow highlighter, and a sticky note icon.
- A yellow sticky note titled "Hábitos trabajados:" with a list:
  - Lavar los dientes
  - Dormir
- A score table titled "CUADRO DE Puntuación:" with the following entries:

Jorge	1
PEDRO	1
MAR	2
- A hangman drawing showing a gallows with a noose.
- The word "CAE" written in a large, spaced-out font.
- The word "NOBVF" written in a large, spaced-out font below "CAE".

### 3. La pizarra de Microsoft

La aplicación de la Pizarra Digital, no solo nos va a permitir utilizar las herramientas ya citadas anteriormente si no que va a potenciar nuestras reuniones con el alumnado. El proceso para su desarrollo sería el mismo que en el caso anterior, organizar una reunión, compartir contenido y seleccionar la Pizarra de Microsoft. Una vez ejecutada, seleccionar en la pantalla emergente “Abrir la aplicación”.

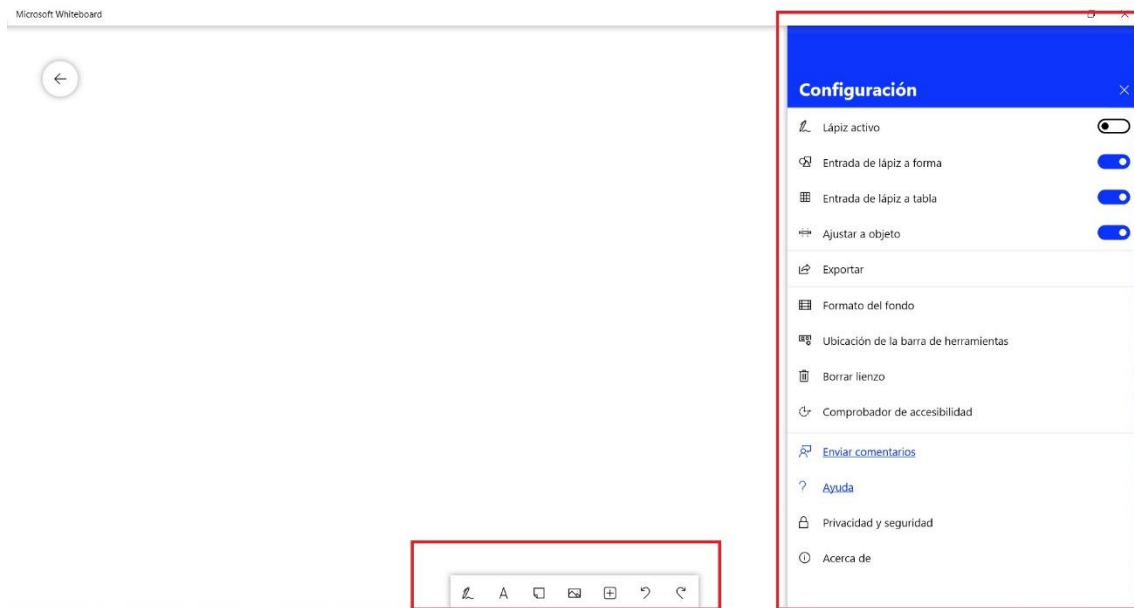


Previa descarga de la aplicación en caso de no tenerla, la siguiente pantalla que tendremos ante nosotros es la siguiente:

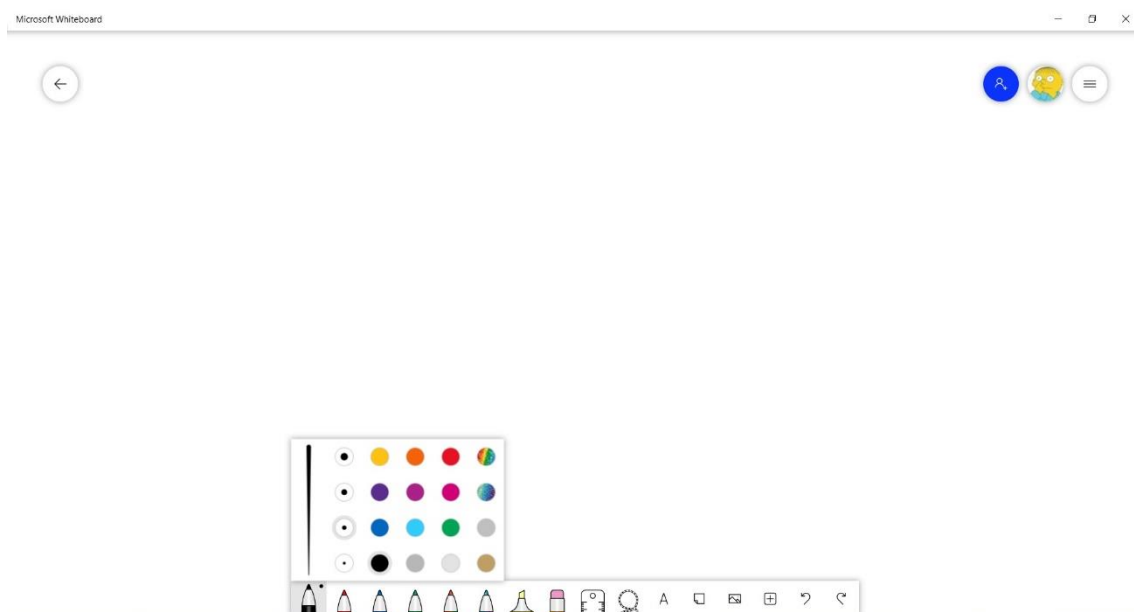


Las diferentes funciones existentes pueden hacer referencia a componentes nuevos o a algunos ya existentes, pero bastante mejorados.

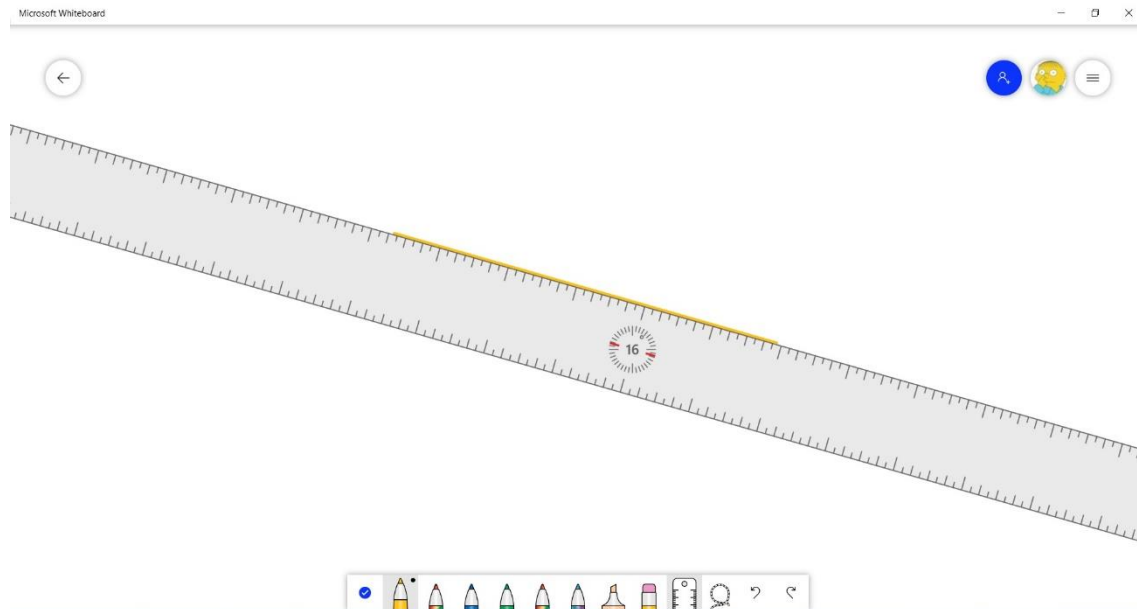
Tanto desde la barra de herramientas inferior como haciendo clic en las opciones de la parte superior derecha, obtendremos una serie de desplegables diferentes con diversidad de funciones.



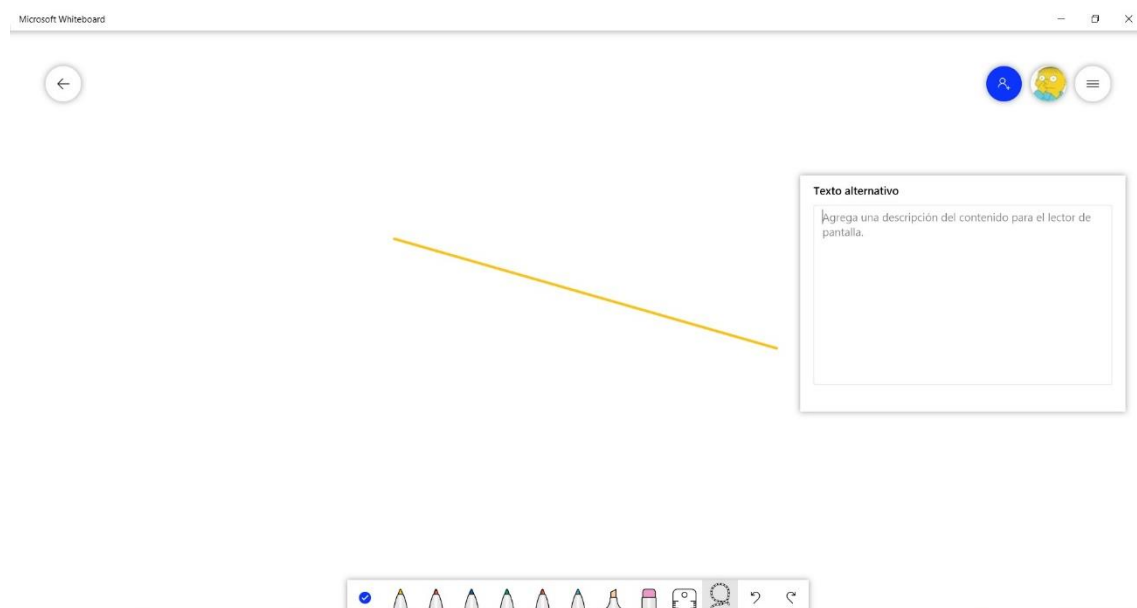
Habilitando por ejemplo la función de lápiz activo, obtendremos una mayor diversidad de herramientas (lápices, subrayador, regla, selección de lazo), así como una mayor variedad de funciones en cada una de ellas (tamaño, color):



Dentro de las nuevas herramientas existentes destaco la de la regla, permitiendo realizar líneas mucho más rectas y con una longitud exacta (la orientación de la regla se consigue con la rueda del ratón).



La función de “selección de lazo” por su parte nos permite seleccionar cualquier trazo o una parte de lo plasmado en la pizarra y modificar sus características propias (color, grosor), así como copiar, cortar, eliminar o añadir un texto a modo de nota. Esta herramienta es muy útil cuando queremos modificar la disposición de la pizarra para variar el centro de atención o para esconder pistas o recursos que solo se observan con la función de “texto alternativo”.

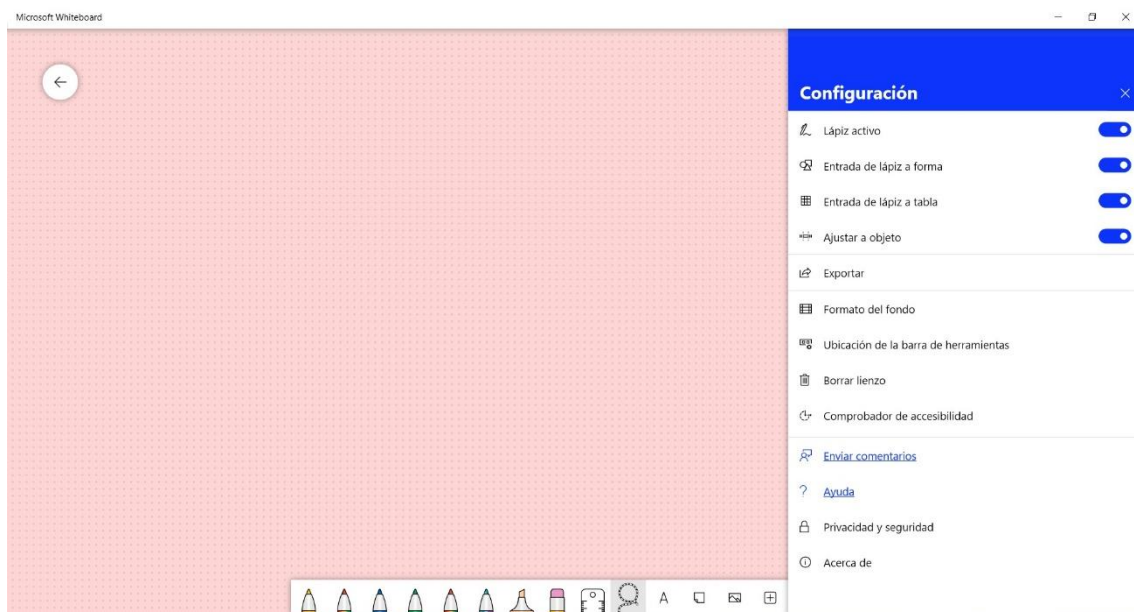




Este tipo de recursos es conveniente recordar que se pueden extrapolar a cualquier tipo de dispositivo táctil lo que nos va a permitir una mayor facilidad en el uso de las herramientas como puede ser el caso de girar la regla.

A grandes rasgos, teniendo en cuenta la barra de herramientas del desplegable de la parte superior derecha (configuración), podemos variar las funciones “lápiz activo”, “Entrada de lápiz a forma” (dibujar formas geométricas que se van a ajustar pese a que nuestro dibujo no sea preciso), “entrada de lápiz a tabla”, “ajustar a objeto”, “formato de fondo” y “exportar”. Estas múltiples funciones nos amplían la cantidad de utilidades en la barra de herramientas, la disposición en el desplazamiento por la pizarra o incluso variar la presentación de dicha pizarra (color o disposición de elementos a modo de referencia).

Una de las más rentables de todas las enumeradas previamente sería la de la posibilidad de exportar imágenes, ya sea desde el propio equipo como desde internet.



Antes de proceder a la exposición de algunos de los contenidos propios del área de educación física empleando este tipo de recursos, me gustaría finalizar la presentación de utilidades existentes en la “Pizarra de Microsoft” haciendo referencia al símbolo “+” presente en la barra de herramientas:



- Pegar
- Cuadrícula de notas (vista previa)
- Lista (vista previa)
- Lista de seguimientos (vista previa)
- Plantilla (vista previa)
- PDF
- Documento de Word
- Documento de PowerPoint



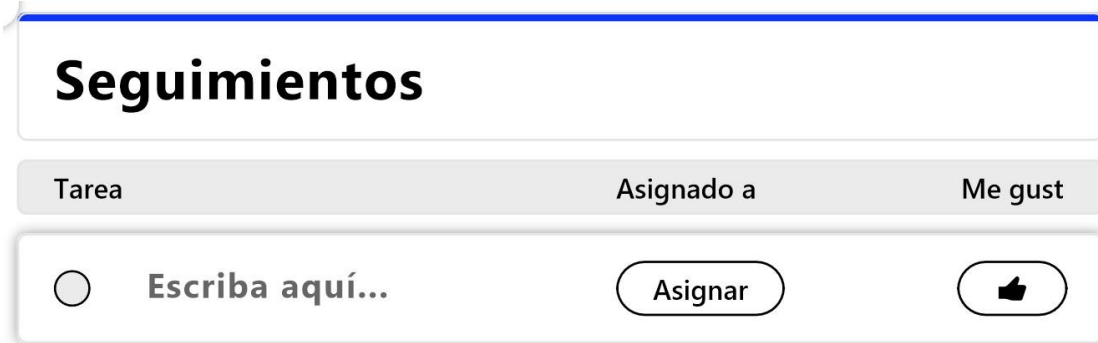
Dicha referencia nos permite pegar contenido que tengamos copiado, insertar un conjunto de notas, establecer listas, muy útil a la hora de establecer seguimientos o sistemas de votación:



Votación	
Tarea	Me gust
<input type="radio"/> María	
<input type="radio"/> Gorka	
<input type="radio"/> Escriba aquí...	

Dentro de esa misma lista podemos modificar los textos, variar el sistema de presentación, votación, el orden de presentación, etc.

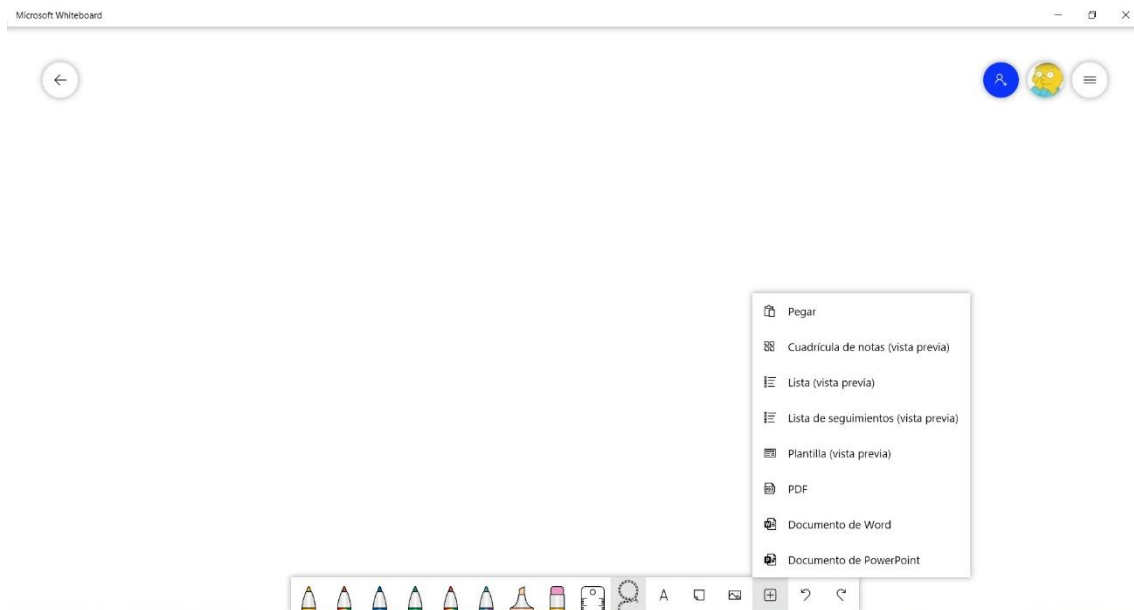
Similar a esta herramienta, también podemos diseñar listas de seguimiento para la asignación de tareas con una disposición y funciones similares:



Dentro todavía del desplegable del que hablábamos, hacemos referencia a la posibilidad de generar en el apartado de “Plantillas” una gran cantidad de modelos de actividad, “brainstorming” para por ejemplo observar los conocimientos previos en un contenido específico; “Kanban”, para establecer un seguimiento del proceso de trabajo realizado por ejemplo en proyectos; desarrollar posibles rúbricas o recursos de autoevaluación de lo realizado a través de una plantilla de “retrospectiva” o “dafo”; organizar una agenda de equipo y muchos más...



Por último, hago referencia a las tres últimas herramientas presentes en el desplegable “+” de la barra de herramientas:



Estos tres recursos muy útiles nos permiten insertar como imagen una parte de un documento Word, Power Point o PDF para poder trabajar en la pizarra sobre el mismo.

A continuación procedo a exponer una serie de actividades en las que enumero los recursos utilizados y la viabilidad de los mismos en nuestras propuestas didácticas, es cierto que debemos ser conscientes de que podemos siempre proyectar lo trabajado en la propia aplicación de “Pizarra de Microsoft” a la pizarra de Teams, si bien es cierto que perderíamos muchos privilegios en cuanto a funciones pero es posible enviar ahí lo diseñado y a través del trabajo por salas en Teams propiciar un trabajo por equipos o incluso individual, a la hora por ejemplo de desarrollar una tarea de evaluación o algo que requiera de un trabajo por separado para propiciar la creatividad o la necesidad de improvisar sin influencias externas.

Entre las diferentes propuestas existentes y haciendo referencia a una de las últimas obtenidas, desatacamos por ejemplo el trabajo sobre un documento pdf. En él, buscamos trabajar la lectura comprensiva para a partir de la misma desarrollar un resumen o extraer las ideas principales para posteriormente enumerarlas, por ello, permitimos al alumno que desarrolle una lectura y subraye los elementos que considera más relevantes en la propuesta. Así podemos propiciar un feedback instantáneo de la fundamentación

de cada una de las acciones que lleva a cabo, así como aconsejar y orientar la labor del alumno y de todos los presentes en la sesión mediante el diálogo.

Microsoft Whiteboard

## ¿CUÁL ES EL ORIGEN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS?

Los Juegos Olímpicos son originarios de Grecia.

Los griegos antiguos organizaban competiciones en Olimpia, en el Peloponeso. Los primeros registros escritos de estos eventos están fechados en el 776 a.C.

estas ciudades se conocen generalmente como Juegos Panhelénicos.

Los Juegos Olímpicos de la antigüedad tuvieron lugar durante más de 1000 años! En todo este tiempo, el programa desarrollado y los deportes que se incluyeron fueron variando considerablemente. Después de gozar de una notable popularidad, los Juegos empezaron a perder su prestigio.

¿Qué tenían de especial esos Juegos? Tenían lugar cada cuatro años y se dedicaban a Zeus, el rey de los dioses.


Solo se permitía participar a los hombres libres ciudadanos de Grecia, lo cual significaba que hombres de otros países, mujeres y esclavos estaban excluidos. A las mujeres casadas no les era permitido asistir a los Juegos, aunque los espectadores hicieron incluir a mujeres jóvenes.

Su declive llegó con el emperador romano Teodosio I, un converso al cristianismo que no toleraría actos paganos en su imperio, y que los abolió en el 393 d.C.

Si examinamos escenas de entrenamientos pintadas en un vaso, la escultura de un atleta ganador, veremos que los artistas, ceramistas, escritores, historiadores y poetas de la época han dejado testimonios valiosos que nos han proporcionado diversos modos de conocer los Juegos de la Antigüedad.

Unos meses antes del inicio de las competiciones se proclamaba la tregua sagrada. Varios mensajeros viajaban por todo el país anunciando la tregua, que proclamaba el fin de guerras y conflictos entre los estados. Así, atletas y espectadores podían viajar a salvo hasta las competiciones.

Los Juegos se celebraban en más lugares además de Olimpia, y siempre en honor a los dioses: en Nemea por Zeus (igual que en Olimpia), en Delfos por Apolo y en Istmia por Poseidón. Los Juegos que tenían lugar en




+ 2 \*\*\*

Microsoft Whiteboard toolbar: eraser, highlighter, pen, pencil, eraser, lasso, zoom, pan, refresh.

A continuación, utilizamos una imagen atractiva de internet (imagen Bin) para trabajar a modo de repaso los diferentes huesos existentes, además, con la función regla, hemos trazado las líneas perfectamente y junto con la función “entrada de lápiz a forma” hemos diseñado los recuadros sobre los que escribir la respuesta.

Microsoft Whiteboard



Microsoft Whiteboard toolbar: eraser, highlighter, pen, pencil, eraser, lasso, zoom, pan, refresh.

Siguiendo con la idea de proyectar imágenes, ahora hago referencia a la proyección de una imagen desde un archivo Word y mediante la herramienta de una “lista de seguimiento” se reparte la tarea entre los alumnos y se puede mantener un seguimiento del trabajo desarrollado.

Microsoft Whiteboard

**Seguimientos**

Tema	Asignado a	Mi gust
<input type="radio"/> 2,4,6,8,10	Rubén Rodríguez	
<input type="radio"/> Escriba aquí...		

Today, we talked about the Healthy Habits at Home. Can you do the crossword correctly?

**Cruzada**

- Antes de comer debemos...
- Cuidemos nuestra piel, creama varias veces a la semana...
- Tomándola en abundancia, acompañando a las comidas y cuando tengamos sed
- Cuando está sucia, o la usamos durante varios días, hay que...
- Por las noches necesitamos... suficiente
- Lavado y cepillado frecuentemente

**Abajo**

- Cambiar cada día, entre otros, nuestros pies lo agradecerán
- Una vez al día, evitando el agua muy fría o muy caliente
- Cinco veces al día y de forma muy variada

En el ejemplo de a continuación, el recurso de la imagen (el más recurrente para crear contenido a partir del mismo) ya sea desde internet, tomando una foto en directo, desde el propio equipo o incluso desde cualquier tipo de documento (Word, PDF. o Power Point), nos sirve para dar pie a otra propuesta para trabajar los hábitos saludables en la escuela. En este caso, una imagen y una serie de recuadros (que pueden ser imágenes también), van a propiciar que el alumno deba clasificar las diferentes acciones utilizando para ello la herramienta de “selección de lazo”, para así poder desplazar o cortar y pegar el contenido en cuestión donde corresponda:



Today we talked about Healthy Habits at the School. Would you be able to cut out and paste some of them into the correct box?

AT THE SCHOOL

Sentarse bien



Bolsa de aseo

Ropa adecuada al día

Acudir al baño cuando se necesite (pedir permiso)

Almuerzo saludable

Ropa limpia

IN PHYSICAL EDUCATION

Lavarse las manos después de clase



Calzado adecuado, bien abrochado

Ropa de cambio (camiseta)

