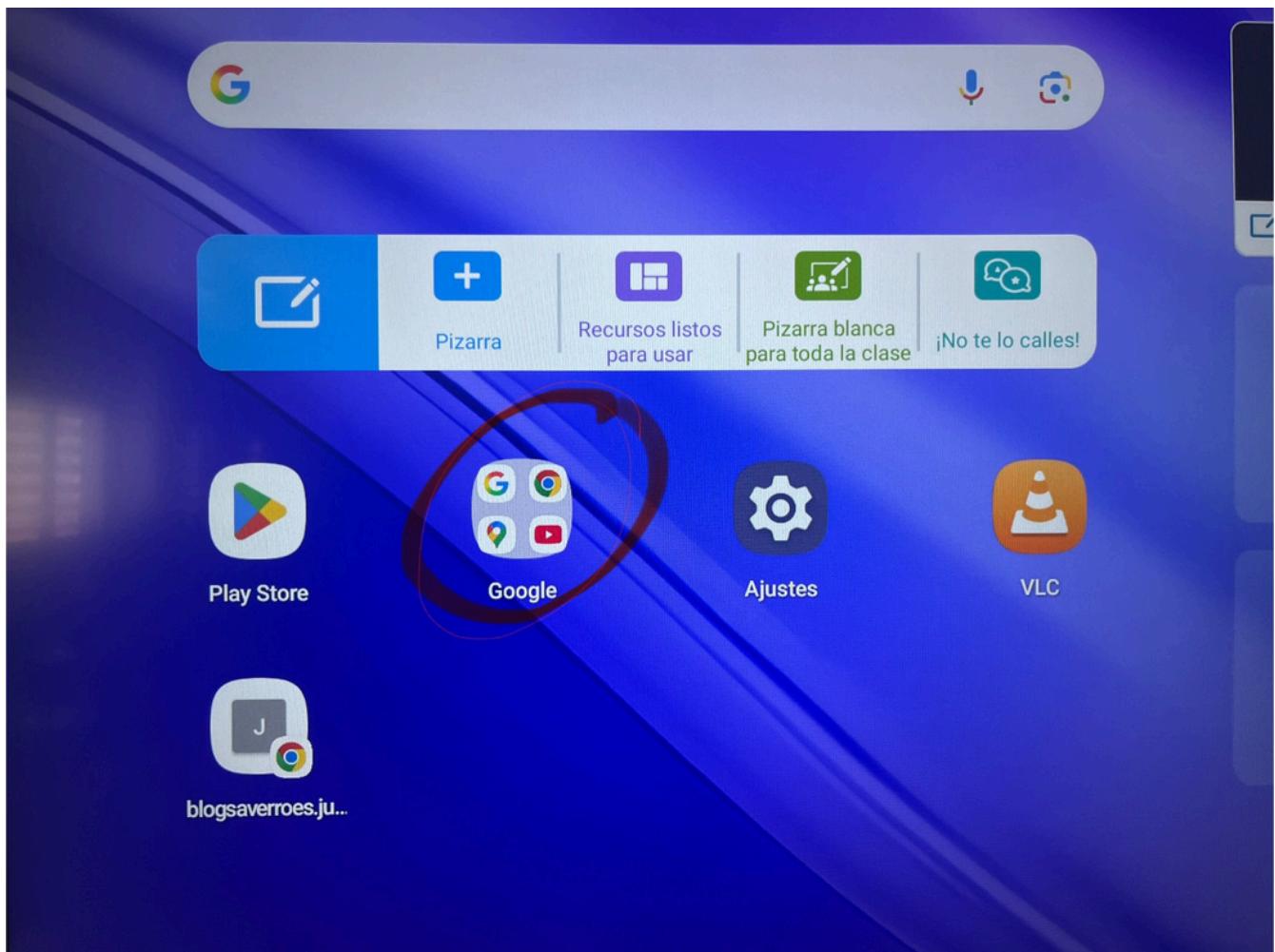


Cuestiones previas

- Encender y apagar
- Botón de desconexión
- Volumen
- Llave para subir y bajar físicamente la pantalla
- Botón de limpieza



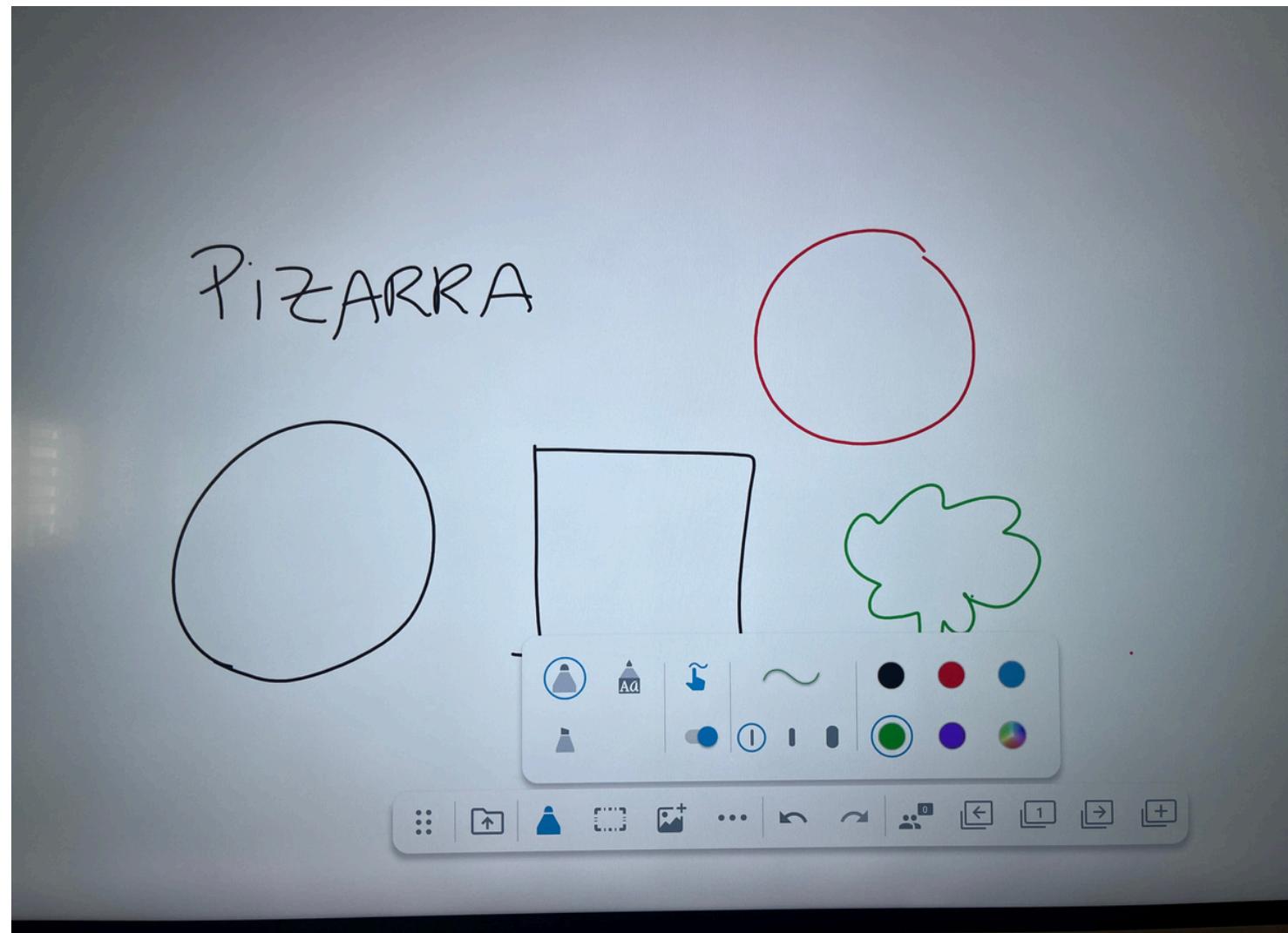
1. LLEGAR Y TOPAR



Sin meter ninguna cuenta, ni abrir ningún archivo puedes usar la pantalla para:

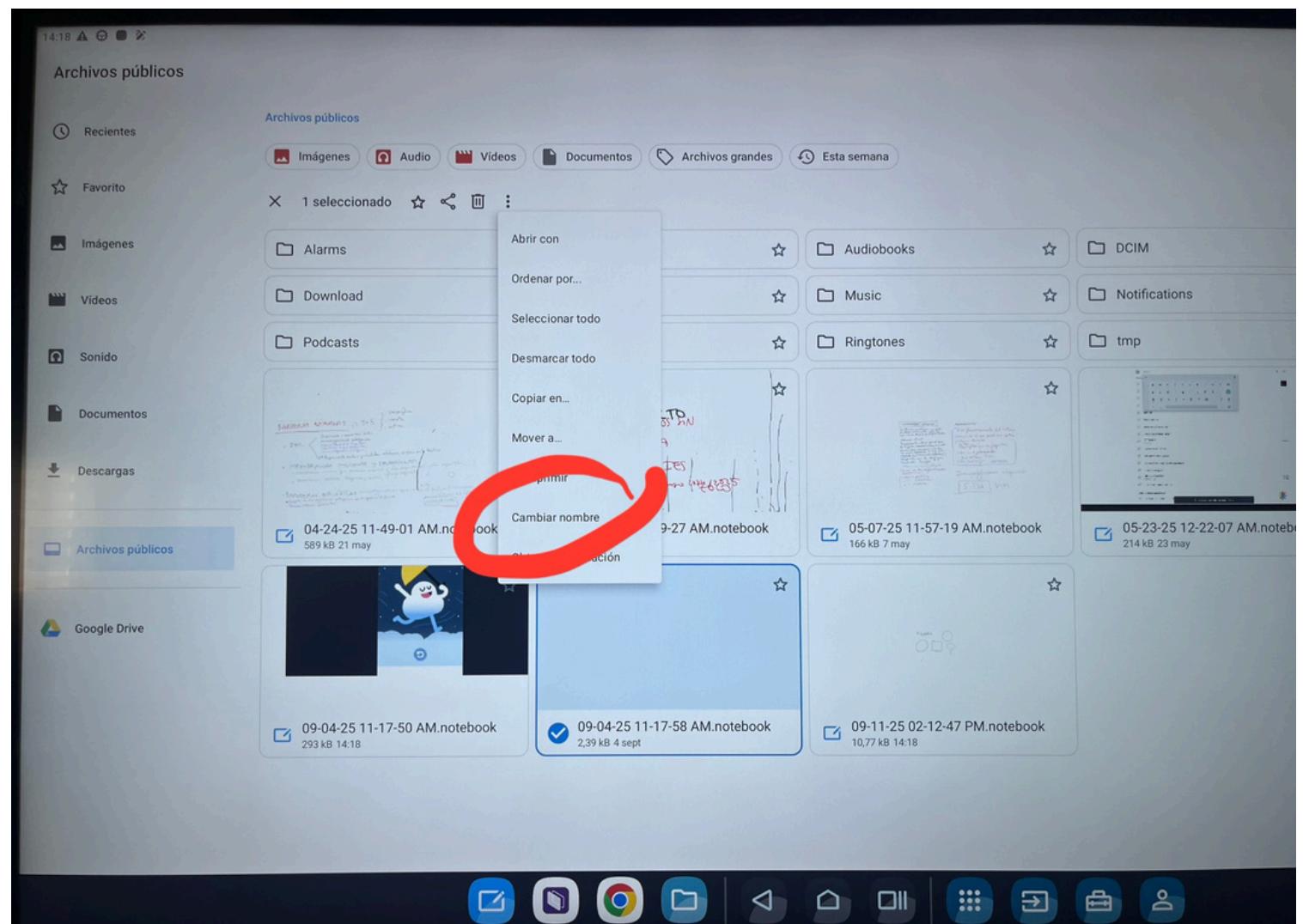
- Hacer búsquedas en google.
- Ver vídeos de youtube

PROGRAMA DE PIZARRA



Esta herramienta te permite usar la pantalla como una pizarra tradicional pero más molona. Vemos muy someramente el uso de la herramienta pizarra: escribir, cambiar de color y grosor, escribir con el dedo, seleccionar y cambiar de sitio, borrar, insertar imagen de internet, añadir un emoji, añadir una página.

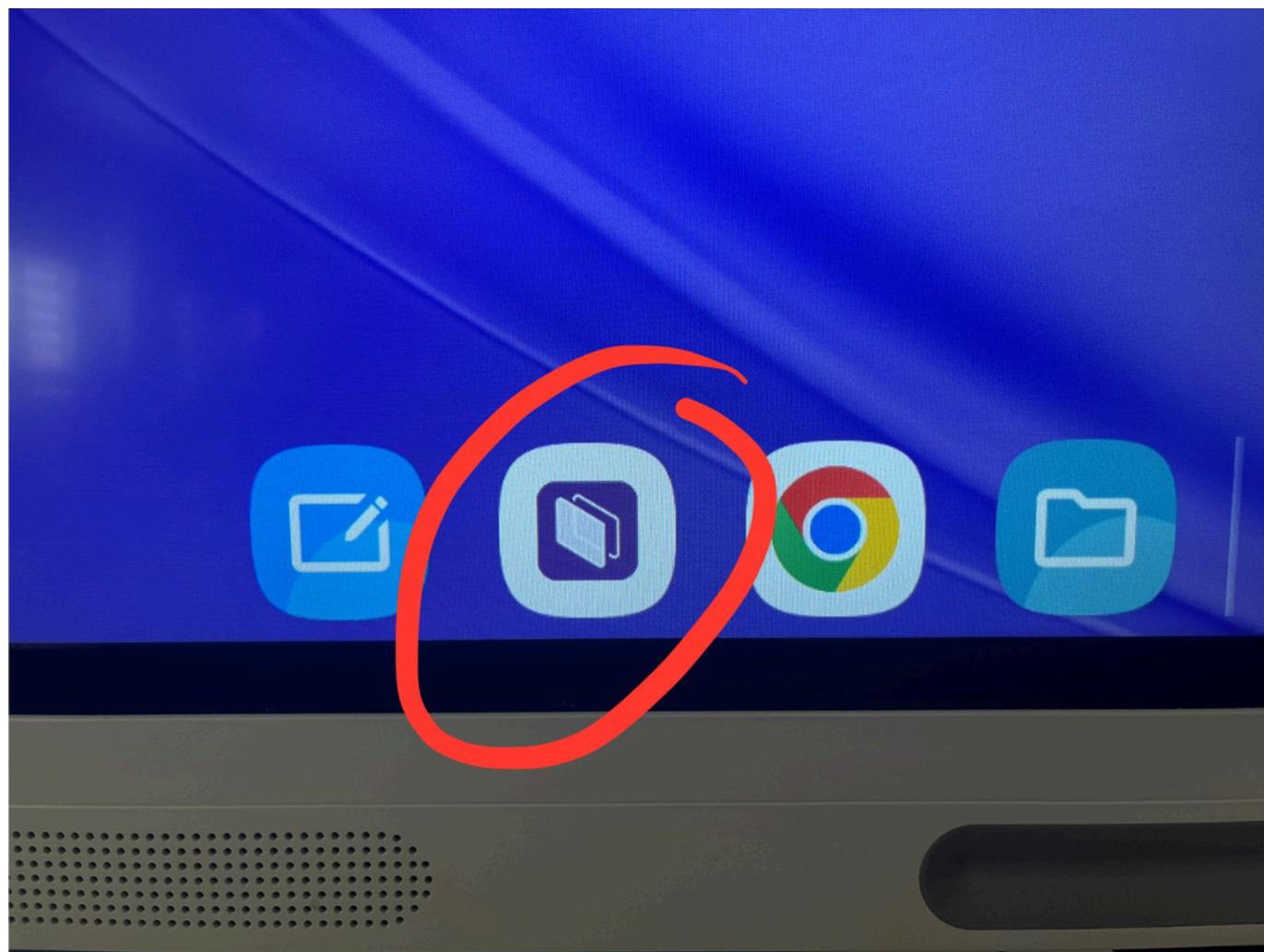
PROGRAMA DE PIZARRA



El archivo creado se guarda por defecto con un nombre random.

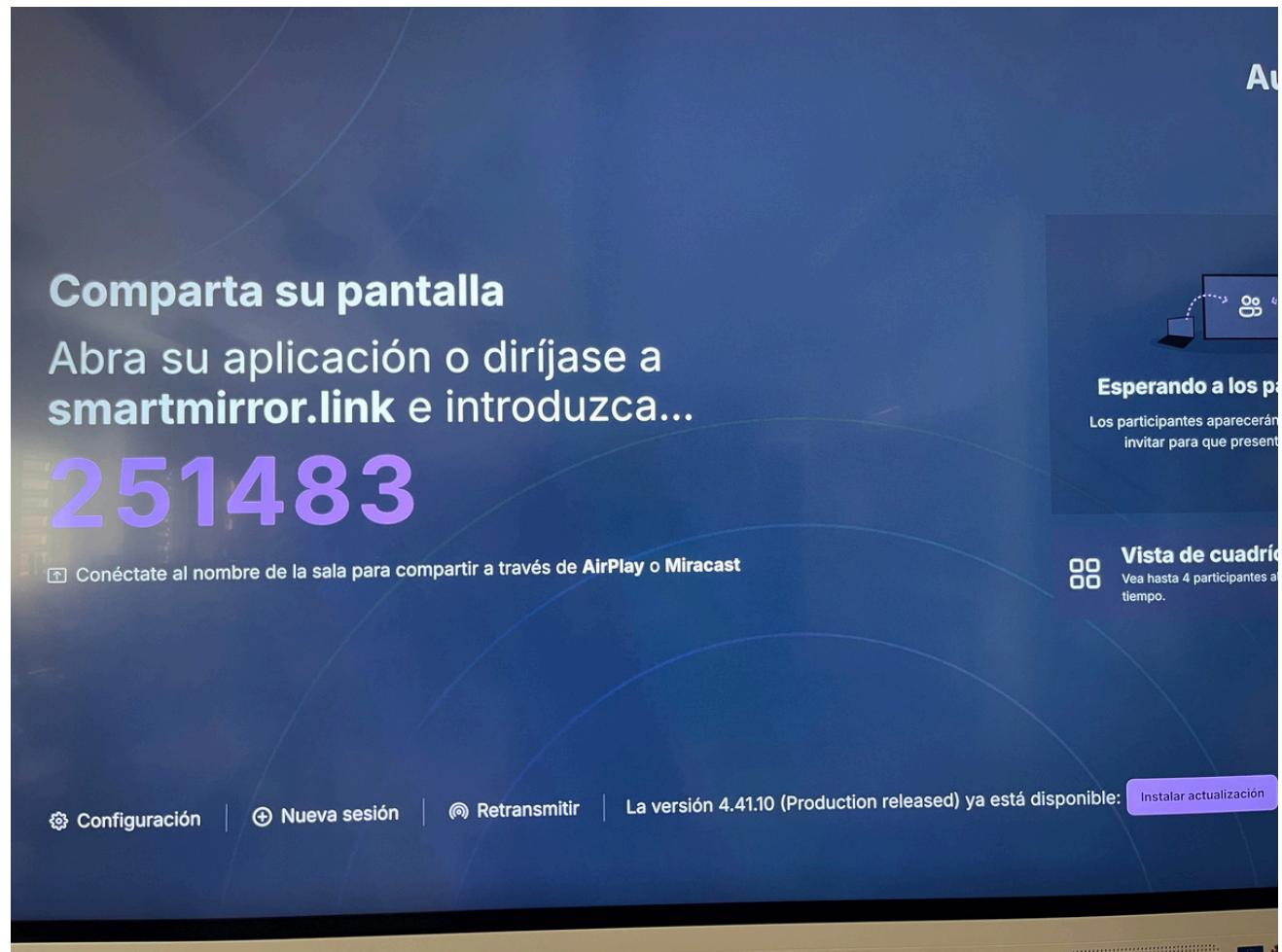
Para cambiarle el nombre nos vamos al icono de archivos (carpeta). Tu documento se habrá quedado en archivos públicos y estará a la vista. Lo pulsas hasta que se seleccione y luego arriba en los dos puntitos tocas y te aparece la opción de cambiar el nombre. Lo cambias con el teclado y aceptas.

2. TRANSMITIR DESDE TU DISPOSITIVO: MÓVIL, TABLET U ORDENADOR DE SOBREMESA (sin loguearse)



Para eso utilizamos una herramienta instalada en la pantalla: **SMART MIRROR** y la misma herramienta que debe de instalarse en el móvil o tablet que vas a usar (se busca en la app store) y que ya está también instalada en los ordenadores de sobremesa de las aulas.

2. TRANSMITIR DESDE TU DISPOSITIVO: MÓVIL, TABLET U ORDENADOR DE SOBREMESA (sin loguearse)



El procedimiento es muy simple: se pulsa el icono en la pantalla, después te propone un código. Abres la app en el dispositivo y tecleas el código que te propone. Aparece en la pantalla el nombre que le has dado en tu dispositivo y pulsas invitar e inicias la transmisión. Desde ese momento todo lo que esté en la pantalla de tu dispositivo aparecerá en la pantalla.

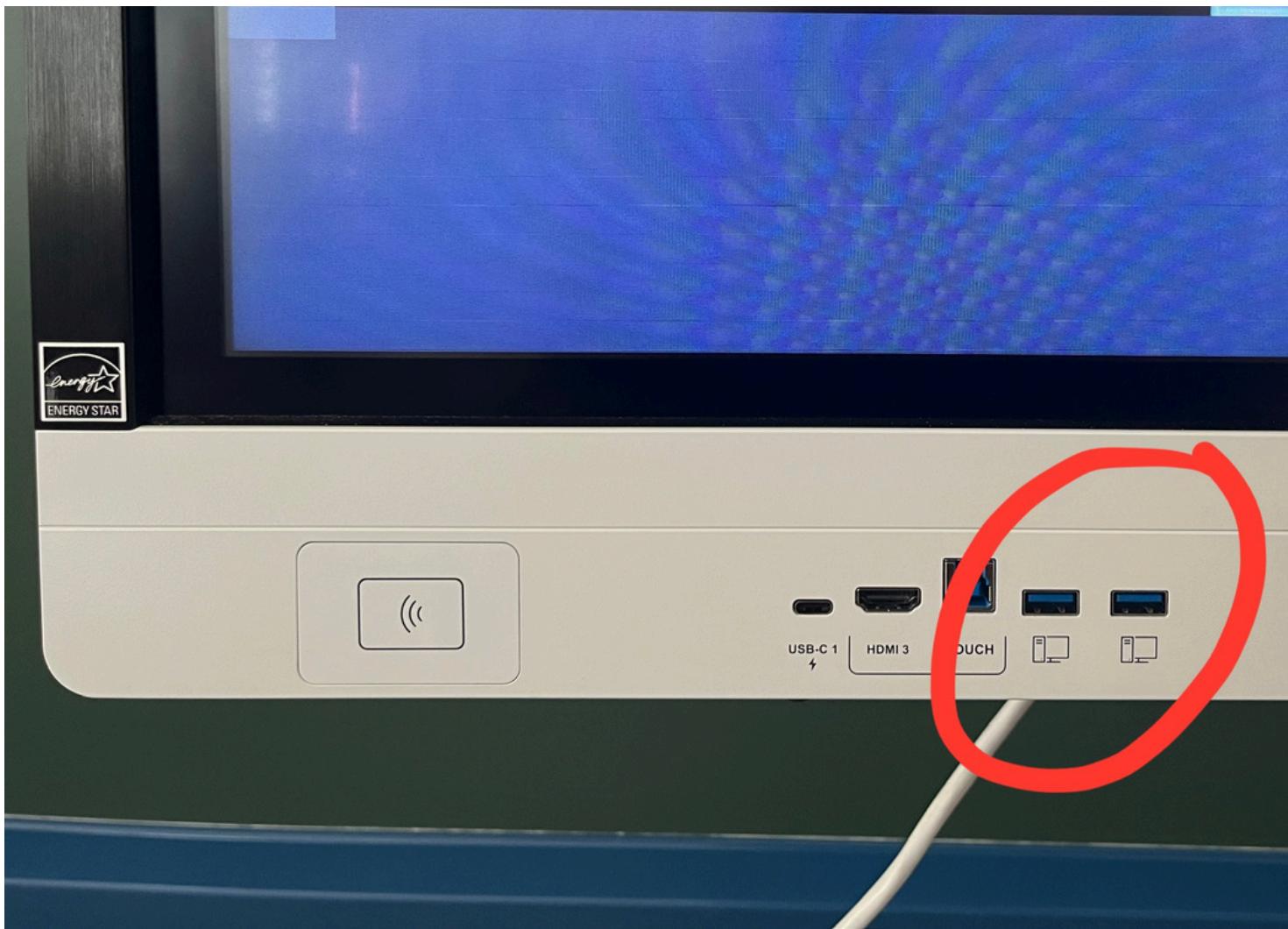
2. TRANSMITIR DESDE TU DISPOSITIVO: MÓVIL, TABLET U ORDENADOR DE SOBREMESA (sin loguearse)



Para dejar de compartir vuelves a la aplicación en tu dispositivo y tocas el botón para detener la transmisión.

Recuerda si estás con el móvil que si tienes tiempo límite de desbloqueo cuando se bloquee puede que deje de transmitir y tendrás que reconectar.

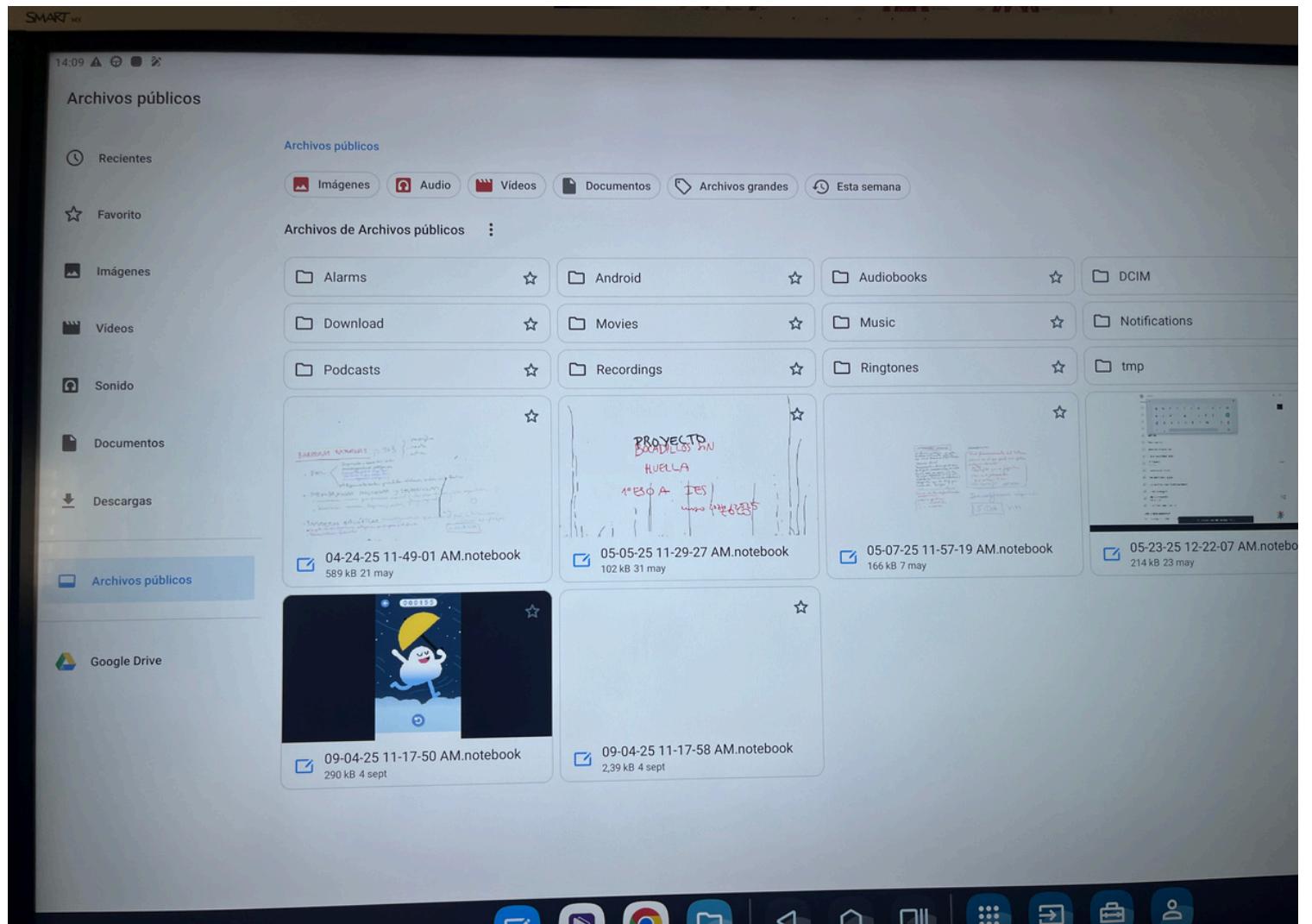
3. PEN DRIVE (sin loguearse)



La pantalla tiene puertos USB en los que puedes poner un pincho con los archivos que quieras mostrar. Los tipos de archivos compatibles son: pdf (los que darán menos problemas), archivos de texto, hojas de cálculo y presentaciones.

Todos estos archivos se abrirán por defecto con las herramientas de edición de DRIVE.

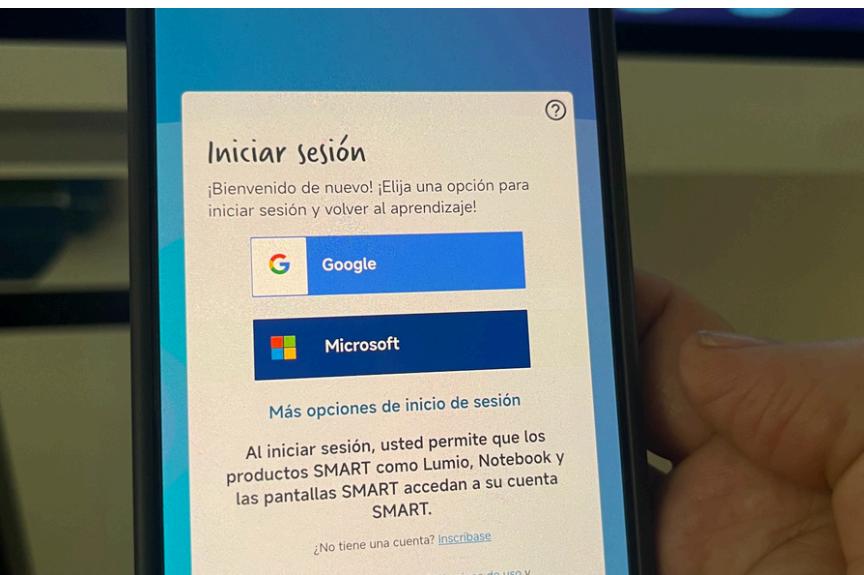
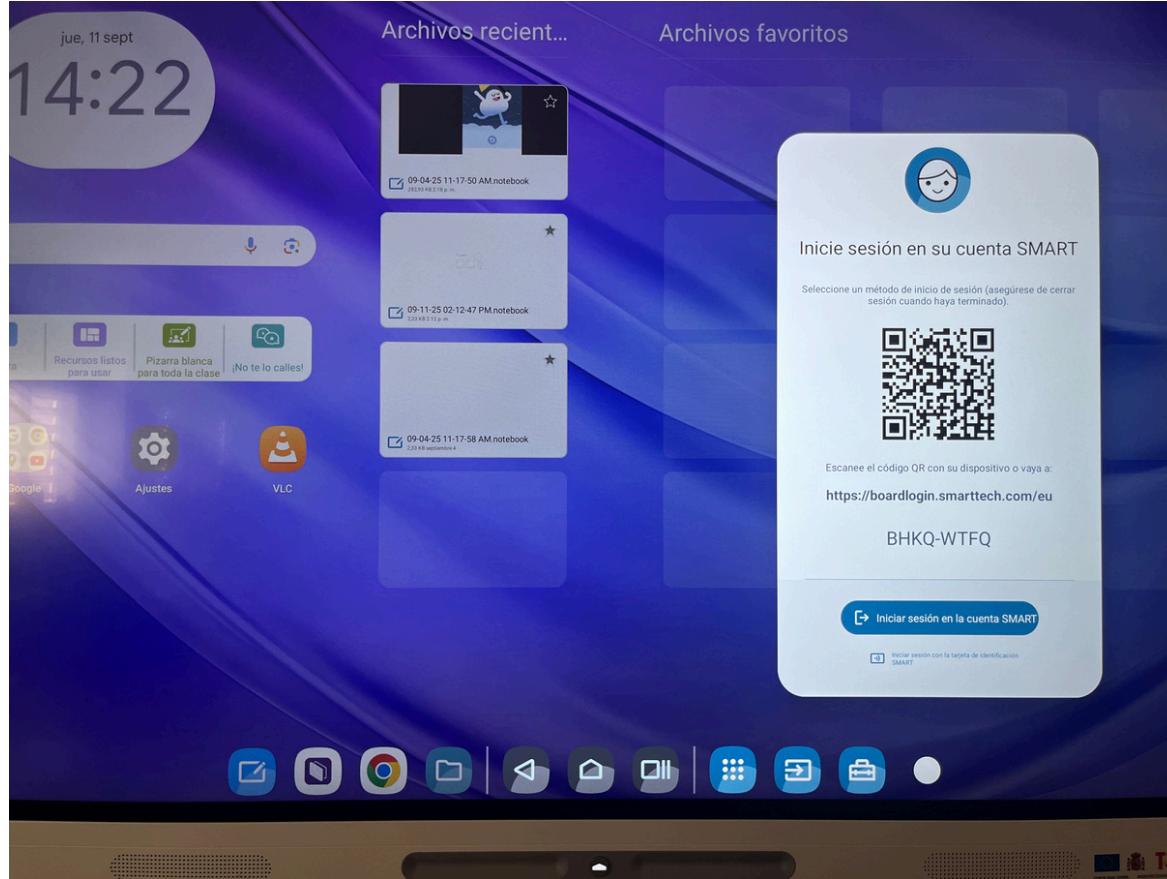
3. PEN DRIVE (sin loguearse)



El procedimiento es muy simple: pinchas en el puerto USB y te sale un cuadro de diálogo en el que te propone abrir. También puedes picar en la carpeta que te muestra los archivos y buscar el pen que has introducido.

Eliges el archivo y lo usas como en tu ordenador.

5. INICIANDO SESIÓN



Esta opción te permite usar la pantalla con tu cuenta de google sin el riesgo de que se quede tu cuenta abierta en la pantalla.

Se hace con el móvil (o con la tablet) pero no hay que instalar ninguna aplicación.

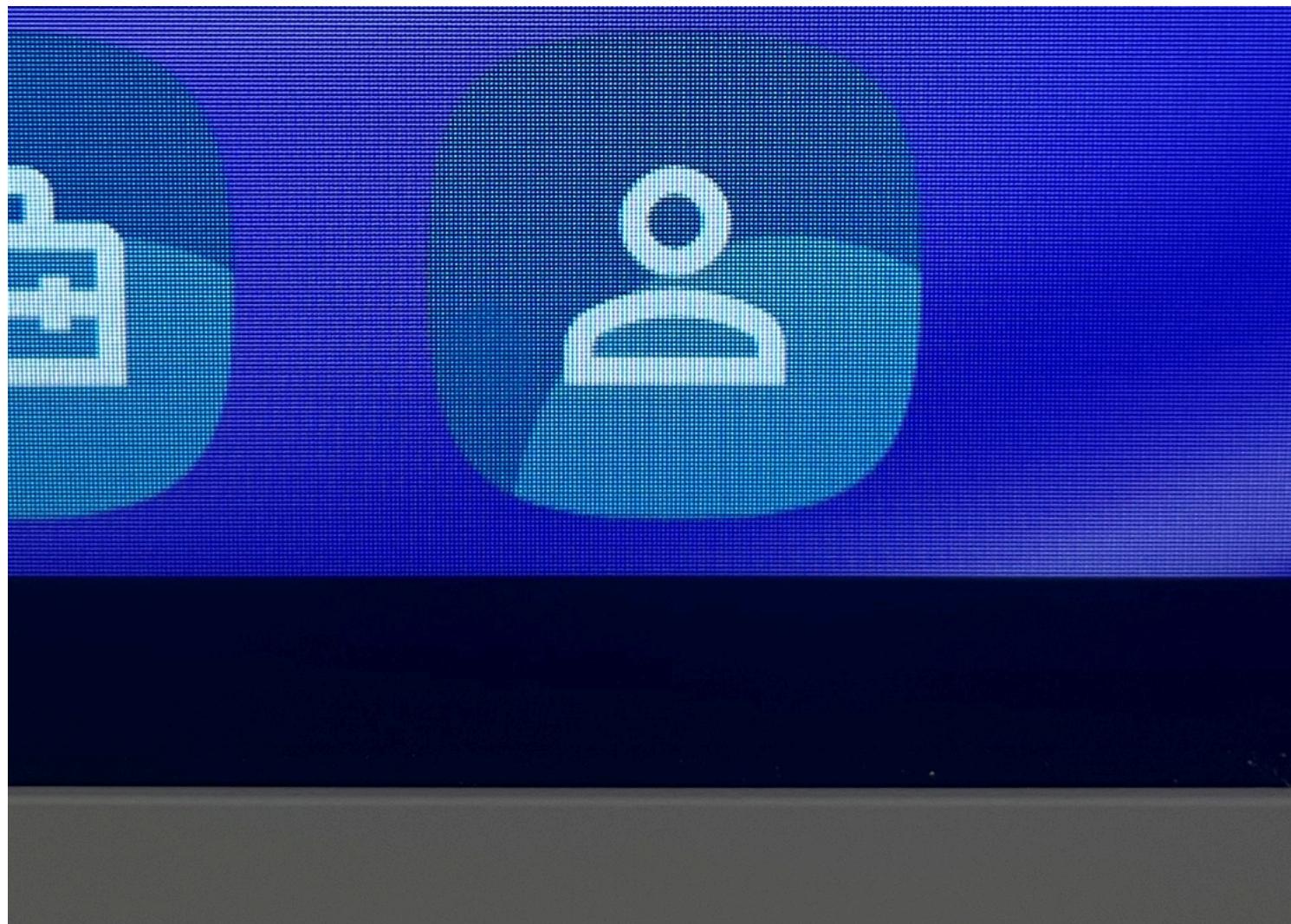
El procedimiento es el siguiente.

Picas el icono del muñequito en la barra de menú.

Se abre un código qr que tienes que escanear con tu móvil.

Rellenas la información que te pide con los datos de la cuenta que quieras abrir en la pantalla. Todas las claves que estén asociadas a tu cuenta de google quedarán abiertas también en la pantalla el tiempo que la estés usando.

5. INICIANDO SESIÓN



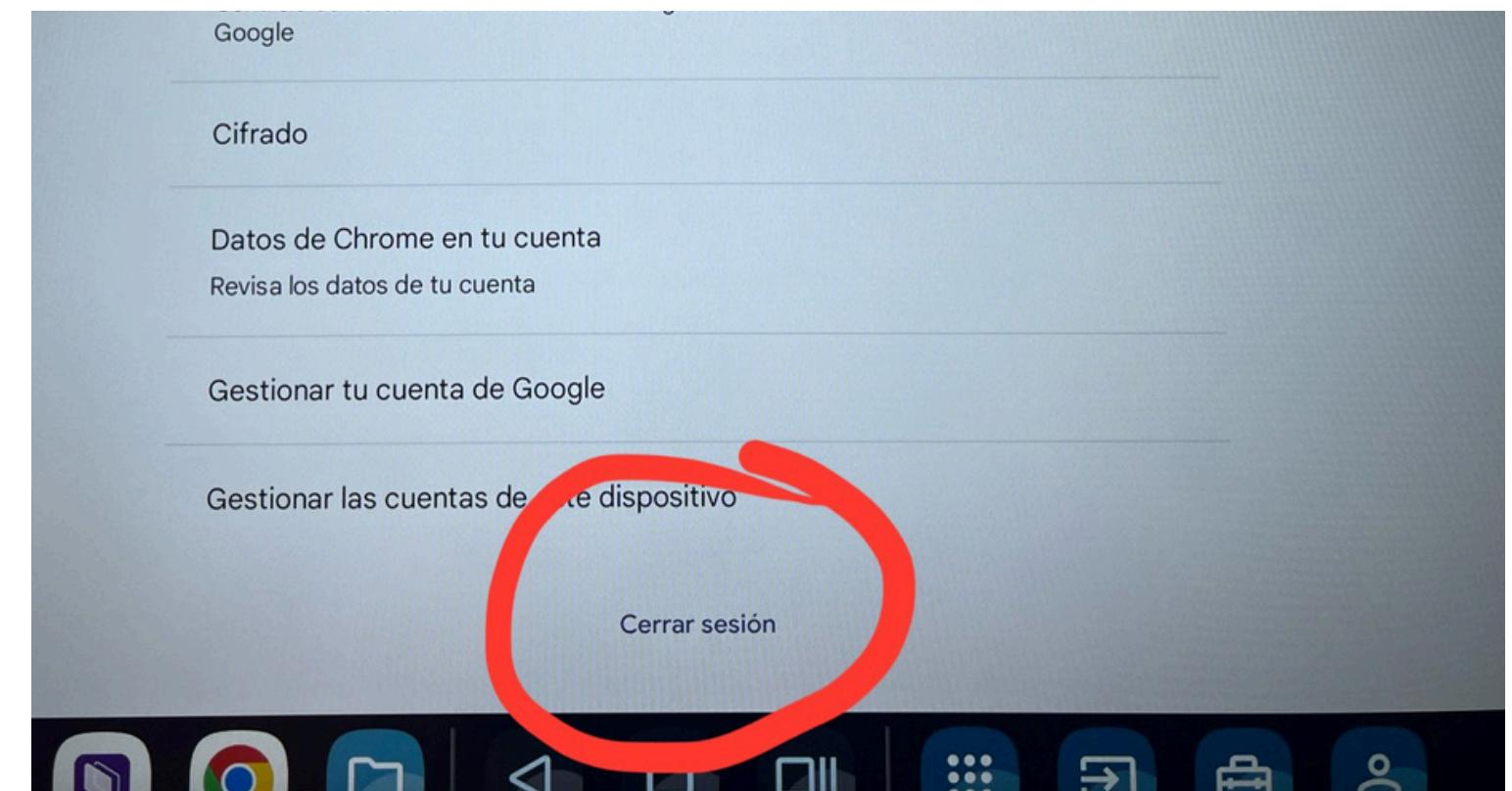
Cuando acabes pica de nuevo en el muñequito de la barra de menú y desconecta.

Esto hay que hacerlo en cada pantalla que vayamos a usar solo una vez. Una vez logueados solo hay que escanea el código para entrar y no te pide las autorizaciones.

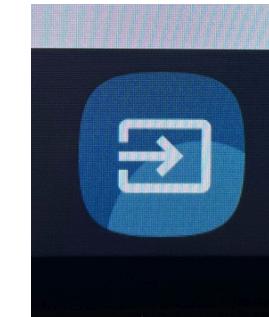
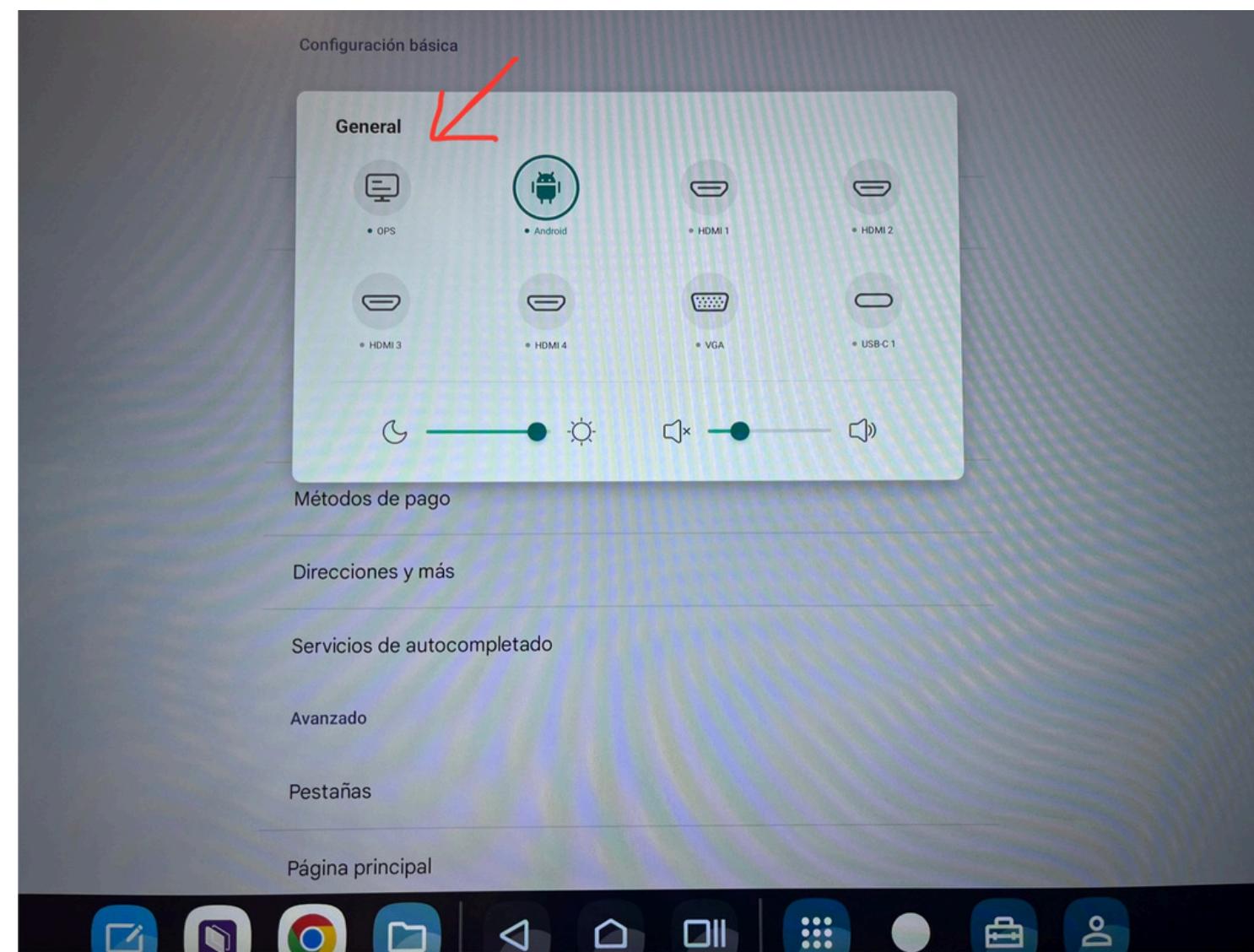
6. OPCIÓN MENOS RECOMENDADA

Se enciende la pantalla, entras en el icono de google e inicias sesión como si estuvieras en un ordenador cualquiera. Esto se puede hacer, pero salirse de la cuenta es engorroso y es muy fácil dejarse la cuenta abierta (como pasaba con las otras pantallas) y quedarse toda la información accesible al alumnado. Si a pesar de todo alguien entra de esta forma, esta es la manera de cerrar.

Para **salir** puedes entrar en tu icono de perfil que hay arriba a la derecha y en el menú que te ofrece pinchas en tu cuenta, bajas y aparece: cerrar sesión.



7. GUADALINEX Y WINDOWS

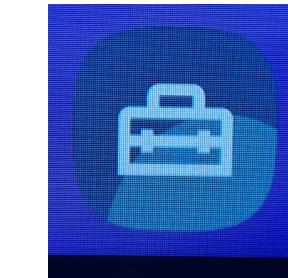
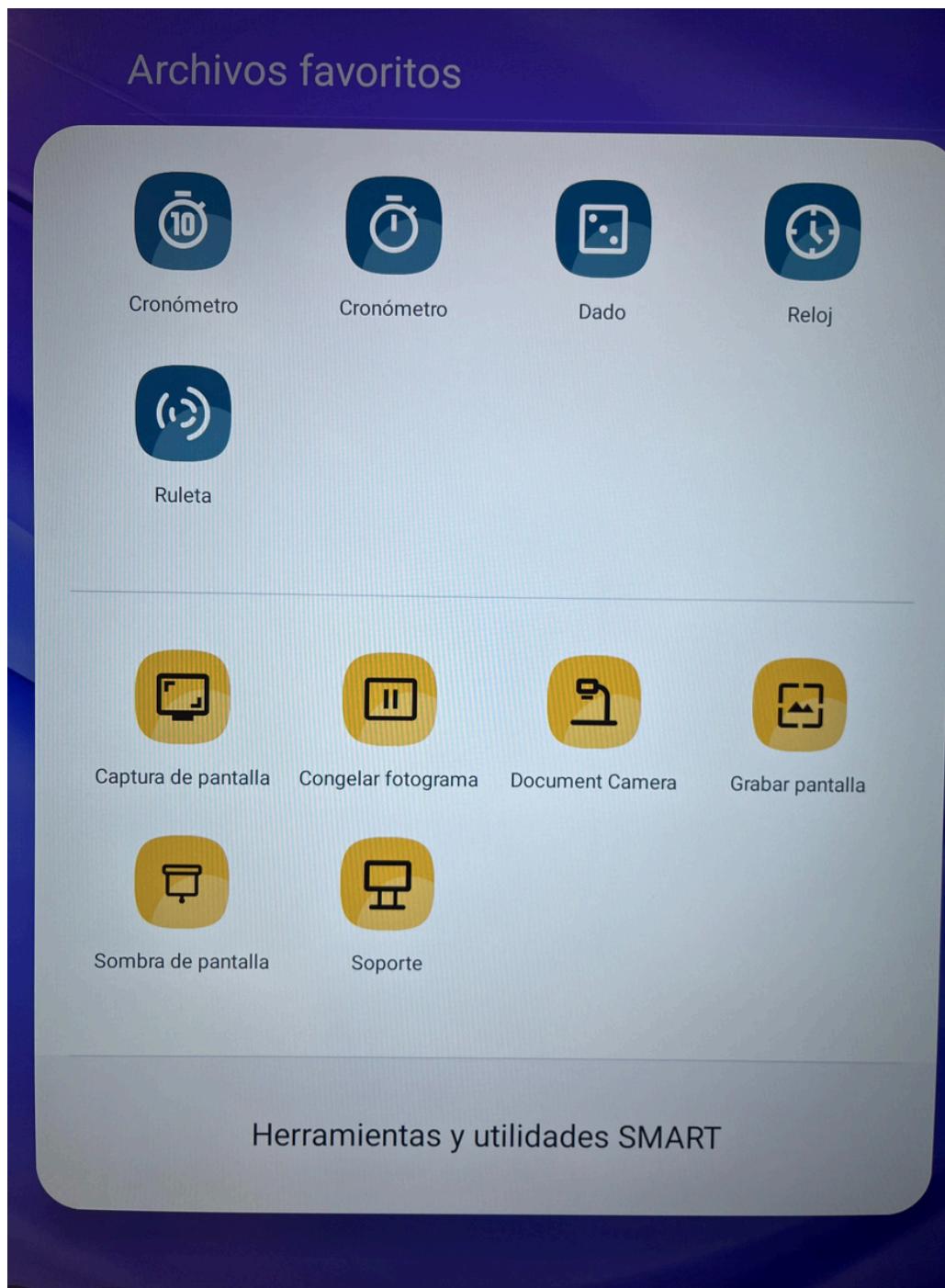


Es posible abrir la pantalla con los sistemas operativo guadalinex y windows. Para eso hay que picar en el icono de cambio de fuente de la barra de herramientas y elegir la opción que se desea.

Inconvenientes:

- Windows no está a salvo de virus que podrían pasarse después a los pendrives que se introduzcan en la pantalla.
- Para los dos sistemas es necesario conectar a la pantalla un teclado y un ratón

8. HERRAMIENTAS DE PANTALLA



Hay un menú al que se accede tocando el icono de la barra de menú en el que te ofrecen algunas herramientas útiles para el aula: congelar pantalla (si estás transmitiendo), poner un reloj, un cronómetro, unos dados para hacer un sorteo,...

Cuando nos vayamos le damos al botón de refrescar y borrar y ponemos la pantalla en reposo pulsando el botón de encendido.

Gracias

Cuando nos vayamos le damos al botón de refrescar y borrar y ponemos la pantalla en reposo pulsando el botón de encendido.