

# Aulas digitales

# Panel digital

## Panel digital

## Aulas Digitales Extremadura



# Aulas digitales



## Panel digital

Elementos de movilidad: bastidor, cableado...  
Mi panel antes de trabajar en él  
Botonadura exterior  
Puertos de conexión y más  
Primeras acciones de trabajo: asistente flotante  
Barra de navegación  
Conexión del panel con el portátil y/o tablet de aula

## Modo pizarra

Modo pizarra  
Insertar contenido  
Guardar, compartir...  
Abrir archivos y modo comentario

## Montage y otras apps en el panel

Lanzar Montage para conectar dispositivos al panel  
Portátil de aula en panel digital  
Broadcast para compartir panel con alumnado  
Dahua DeepHub Class

## Preguntas frecuentes



# Elementos de movilidad: bastidor, cableado...

## Bastidor móvil



El panel digital está montado sobre un bastidor móvil que permite su desplazamiento de forma sencilla y segura.

Esta capacidad de desplazamiento permite al panel digital ser un elemento que se adapta a las necesidades de nuestros agrupamientos, de nuestras actividades, de nuestras aulas y sus características.

## Freno del bastidor

El bastidor móvil cuenta con cuatro frenos de seguridad que deben ser activados una vez que hemos ubicado nuestro panel de forma correcta para la realización de cada actividad.

El sistema de frenado se activa pisando la palanca de frenado de cada una de las 4 ruedas.

Para desbloquear el frenado debemos levantar cada una de las palancas de bloqueo de las ruedas.



## Ajuste de altura

Este tipo de bastidor permite el ajuste en altura de nuestro panel digital.

Así será conveniente decidir la posición de la bandeja y el propio panel atendiendo a las necesidades de acceso al mismo en cada aula.

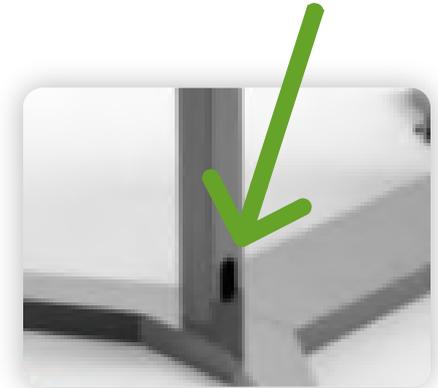
Este proceso implica la manipulación del panel y del bastidor por lo que se recomienda su configuración y ajuste por parte de las personas responsables de la instalación de este tipo de paneles en nuestras aulas.



## Cableado

Tal y como se ha indicado previamente el panel no requiere de conexiones externas para su funcionamiento más allá del cableado de corriente eléctrica.

Este cableado puede ser guiado por el interior del propio panel para evitar así posibles molestias a la hora de desplazar o conectar el mismo.



# Mi panel antes de trabajar en él

## Panel digital



Este es el modelo de panel digital que llega a nuestras aulas en sus versiones de 65" o 75".

El modelo de la marca Dahua viene con un bastidor móvil que permite su desplazamiento y uso en cualquier espacio del aula o del centro.

## Conectividad

El panel digital se conectará a nuestra red Educarex de forma automática y no será necesaria ninguna acción por parte de los docentes para su conectividad.

Este tipo de paneles digitales funcionan con una versión de Android que permite su uso de modo táctil y de forma sencilla desde el primer momento.



Desde el momento del encendido de nuestro panel podremos trabajar sobre él.

En la **Pantalla de inicio** encontraremos algunas opciones de trabajo necesarias para nuestra práctica diaria.

1 Pantalla compartida inalámbrica, 2 uso de panel en modo pizarra, 3 Administrador de archivos y 4 Más aplicaciones.

Aprenderemos, poco a poco, a usar cada uno de ellos.



## Encendido del panel

El panel digital debe estar conectado a una toma de corriente eléctrica antes de ser encendido.

Se trata de un tipo de dispositivo que no incluye batería por lo que siempre debe estar conectado a una toma de corriente eléctrica para su funcionamiento.

Una vez conectado a la corriente eléctrica debemos pulsar el botón de encendido para comenzar a trabajar sobre el panel.



# Botonadura exterior

## Botonadura frontal



Nuestro panel dispone de una serie de botones en el frontal que permiten el acceso a determinadas funciones de control del mismo de forma directa.

En este apartado vamos a conocer el funcionamiento de cada uno de ellos de forma sencilla y clara.

!Vamos a pulsar un poquito!

## 8 botones



Puede que parezca que los hemos numerado de forma poco natural comenzando de derecha a izquierda. ¡No lo es!

El motivo es respetar el orden de prioridad en la organización de esta botonadura.

El primero será...

## Del 1 al 4



El número **1** es el botón de **encendido y apagado** del panel. Con una breve pulsación se encenderá el mismo y podremos ver una luz azul que así lo indica en la parte superior de este botón.

El **2** nos permite regresar a la **pantalla de inicio**. Cuando estemos trabajando y queramos volver a inicio podremos hacerlo por esta vía.

Con el **3** desplegamos la **barra de navegación**. Podremos acceder a distintas ubicaciones o tareas abiertas en el panel.

El **4** da acceso a las distintas **fuentes** del panel: diversas opciones de HDMI, USB...

## Del 5 al 8



En el **5** encontramos un botón que **bloquea la interactividad** del panel. Es decir, lo convierte en una pantalla de proyección sin posibilidad de actuación táctil sobre ella. Se **desactiva** realizando **tres** pulsaciones cortas en el **botón de encendido**.

El **6** activa la función **foco de atención** para resaltar una determinada área de visualización en el panel.

El botón **7** hace referencia al **control de volumen** de audio del panel. Clicando en él se lanza el regulador de volumen de audio del dispositivo.

Y, finalmente, el **8** activa la **función comentario/notas** que permite realizar anotaciones sobre aquello que estemos visualizando en nuestro panel.

## Conexiones



El panel es un dispositivo autónomo que no requiere de conexiones para su utilización pero si permite la conexión de diferentes elementos para su uso en el panel. Por ejemplo, dispositivos tipo micrófono o cámara web, microscopio digital, memoria flash, teléfonos móviles... pueden usarse a través de diversos puertos de conexión.

## Conexiones frontales

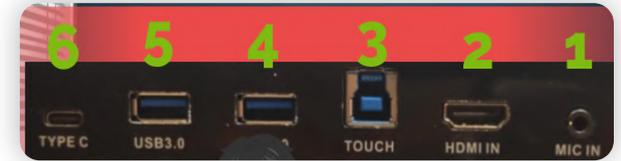
La número **1** es una entrada de micrófono.

El **2** es un conector de entrada **HDMI**

El **3** es un puerto **TOUCH USB**. Esta conexión nos permite habilitar la interactividad de la pantalla con el dispositivo que se conecte a la conexión HDMI.

Los puertos **4** y **5** son conexiones de USB 3.0 tipo **A**.

Finalmente, el número **6** es un puerto USB tipo **C** para conectar dispositivos tipo tablet o móvil y permitir incluso la carga de estos.



## Conexiones posteriores I

En el **1** tenemos un puerto de audio **SPDIF** para la salida directa del sonido.

Un **RS232** para transmisión de datos en el número **2**.

El **3** es un conector del tipo **VGA**.

El **4** es un puerto **Touch** y el **5** son las entradas y salidas de audio del tipo mini jack.



## Conexiones posteriores II



**1** es el puerto **tipo C**. En el **2** disponemos de dos puertos **USB 3.0**. El número **3** corresponde a una conexión **Micro USB**.

En el **4** disponemos de los puertos de conexión **RJ**.

El número **5** es una entrada de **HDMI IN** del tipo **eARC**. El **6** indica dos conexiones tipo **Touch**.

Y, finalmente, los puertos **HDMI In** y **Out** en el número **7**.

## Algunas utilidades de los puertos de conexión: fuentes



Veamos algunos ejemplos de uso de los distintos puertos de conexión del panel.

Por ejemplo, queremos mostrar un dispositivo conectado al **HDMI frontal**.

- 1 Conectamos dispositivo
- 2 Activamos fuentes
- 3 Elegimos la fuente HDMI(F)

## Algunas utilidades de los puertos de conexión: red cableada

Nuestros paneles están configurados para trabajar conectados de forma inalámbrica a través de la red WIFI educarex de nuestro centro.

Pueden darse situaciones o circunstancias, por el uso del panel en espacios sin buena conectividad inalámbrica, que requieren de un uso cableado para el acceso a nuestra conexión a la Red.

En la parte posterior del panel disponemos de los puertos para poder conectar mediante red cableada nuestro panel a los servicios disponibles en nuestra intranet.



## Algunas utilidades de los puertos de conexión: USB

El panel de nuestra aula cuenta con una gran variedad y cantidad de puertos USB.

Por ejemplo, podemos conectar una memoria externa a un puerto USB 3.0 para abrir archivos ubicados en dicha memoria. Así podremos acceder a archivos propios tipo documentos, música, vídeos...

Podemos conectar un móvil a un puerto Tipo C y acceder a archivos, cámara o, simplemente, cargar la batería del dispositivo.

También podemos conectar y usar directamente teclados o ratones conectados a puertos USB del panel.

## Algunas utilidades de los puertos de conexión: HDMI IN /HDMI OUT

Podemos utilizar el cable de **conexión HDMI** disponible con cada uno de nuestros paneles para conectar dos paneles entre si y reproducir lo mismo en ambos. Utilizaremos para ello los puertos **HDMI Out** para el dispositivo que emite la imagen y **HDMI In** para el que la duplica.



# Primeras acciones de trabajo 1 de 3

## Pantalla de inicio



Al acceder a nuestra panel disponemos de una pantalla de inicio muy sencilla con acceso directo a cuatro iconos.

- 1 Uso compartido de pantalla inalámbrico
- 2 Pizarra
- 3 Administrador de archivos
- 4 Más aplicaciones

## Uso compartido de pantalla inalámbrico

Este icono nos permite mostrar o incluso usar lo trabajado en otros dispositivos utilizando nuestro panel.

Así, sin ningún cable, nuestro panel puede mostrar lo trabajado en un dispositivo conectado a Internet, por ejemplo, un portátil, una tablet o un móvil.

**¡Aprenderemos a hacerlo!**

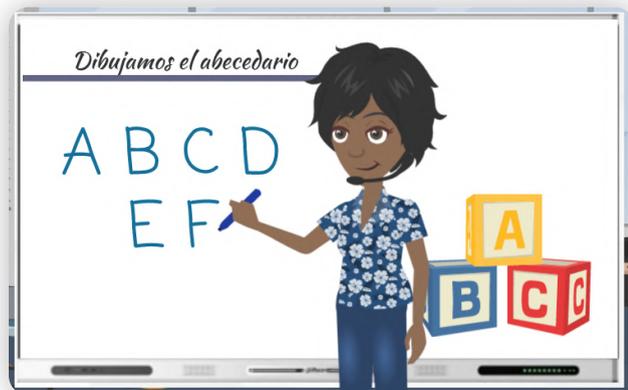


## Pizarra

Esta funcionalidad nos permite realizar las acciones propias de una pizarra: anotar, dibujar, colorear... y muchas más.

Podremos realizar una gran variedad de acciones para una enseñanza diferente con una pizarra también diferente.

¡Poco a poco lo descubriremos!

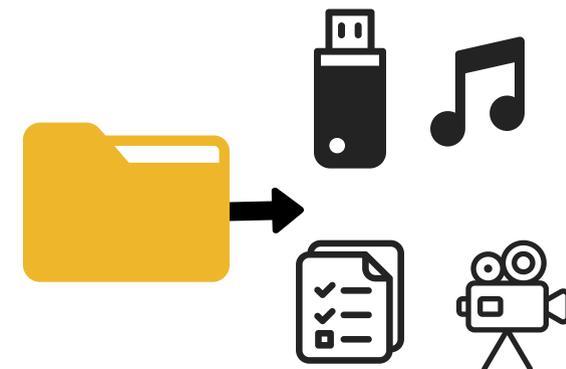


## Gestor/administrador de archivos

Este botón nos da acceso a las distintas ubicaciones de nuestro panel.

Podremos ver nuestros documentos, nuestras imágenes, nuestros audios...

Es el espacio disponible para almacenar aquello que necesitamos consultar en el panel sin conexión a la red.



# Primeras acciones de trabajo 2 de 3

## Más aplicaciones



Esta opción de acceso nos permite visualizar todas las apps instaladas en el panel.

Os recordamos que las mismas están incluidas de entre aquellas que son compatibles y permiten el trabajo seguro en los paneles.

Son paneles digitales con sus características de uso y ello requiere un tipo de apps específicas.

## Más aplicaciones II

Algunas de las apps disponibles serán o podrán ser:

- navegadores como Chrome
- apps para el uso compartido de dispositivos de forma interactiva, Montage
- Dahua DeepHub Class
- Rayuela
- eScholarium



## Más aplicaciones III

Nuestros paneles trabajan con Android 11 para este tipo de dispositivos.

Las apps instalables son gestionadas desde el MDM (Gestor de dispositivos móviles) del STE (Servicio de Tecnologías Educativas) de forma remota y segura.

Para gestionar la posible instalación de alguna app en nuestro panel hay que realizar la consulta con el STE.

El STE probará y determinará si la app solicitada es segura y utilizable en este tipo de dispositivos.

## Más aplicaciones IV

Por todo lo comentado anteriormente, es probable que el número y tipo de apps disponibles en Más aplicaciones cambie en determinados momentos .

Si esta modificación afecta a apps que están instaladas será notificado previamente.

Los paneles recibirán avisos y notificaciones visibles por parte de los docentes.

El gestor MDM de este tipo de paneles permite la gestión de los mismos de forma remota y segura.



## Asistente flotante



Existe un elemento flotante que siempre nos acompaña en el trabajo sobre el panel.

Se trata de un asistente flotante que no se oculta nunca y siempre estará disponible para su uso.

Podemos llamarlo haciendo un toque doble rápido con dos dedos sobre cualquier lugar de la pantalla del panel .

## Elementos del asistente flotante

Se trata de acceso directo a distintos lugares de nuestro panel.

Es un asistente que nos permite acceder a:

- Inicio
- Administrador de archivos
- Comentario
- Broadcast
- Pizarra
- Atrás



## Inicio, Administrador de archivos y Comentario

**Inicio** nos retorna a la interfaz de Inicio de nuestro panel.

**Administrador de archivos** nos permite acceder a las carpetas de **Home** dónde se ubican los archivos alojados en el panel.

**Comentario** lanza una app que permite realizar anotaciones sobre aquello que se esté reproduciendo en pantalla realizando una captura instantánea de lo que aparece en pantalla: vídeos, webs, documentos...

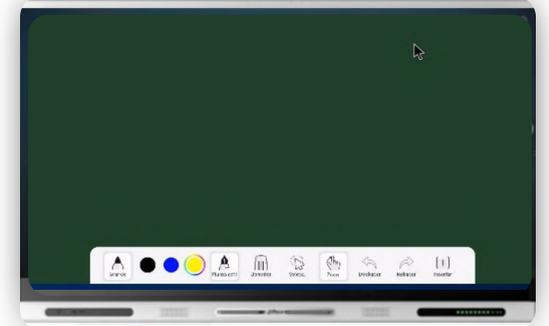
Nos permitirá guardar las anotaciones realizadas exportando la captura y estas anotaciones en formato de imagen.

## Broadcast, Pizarra y Atrás

**Broadcast** abrirá una app que permite mostrar lo que estamos trabajando en nuestro panel con todos los dispositivos de nuestro alumnado.

Con el botón **Pizarra** estamos abriendo una app con formato de pizarra tradicional que permite anotar, insertar vídeos, imágenes, exportar con QR...

**Atrás** nos retorna a la última ubicación trabajada en el panel.



# Barra de navegación

## ¿Dónde está?



En el extremo lateral derecho/izquierdo de nuestro panel aparece un icono con una serie de puntos.

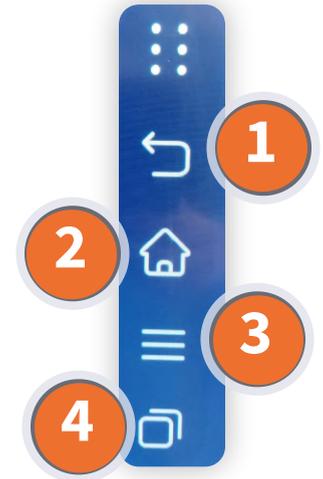
Se trata de la barra de navegación que, al igual que el asistente flotante, siempre estará accesible en el panel digital.

Podremos localizarlo en un extremo u otro del panel.

## ¿Qué permite realizar la barra de navegación?

Esta barra de navegación nos proporciona acceso a determinadas ubicaciones o funcionalidades.

Podremos regresar a la anterior pantalla (1), ir a la pantalla de inicio (2), acceder a las herramientas rápidas de Android (3) y, finalmente, ver las aplicaciones que se están ejecutando en segundo plano (4). Todas aquellas que hayamos usado en la sesión de trabajo con el panel, podremos cerrarlas una o a una o en conjunto.

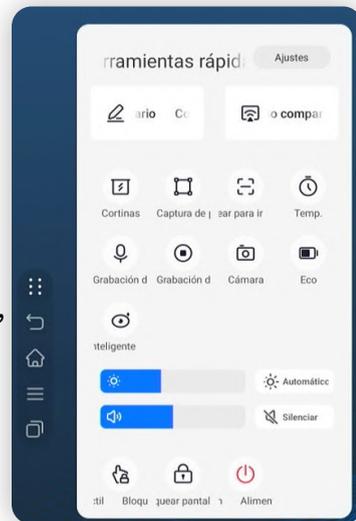


## Herramientas rápidas de Android I

Estas herramientas pueden ser modificadas desde el Administrador del STE (MDM).

Entre otras encontramos: una **Cortina** para focalizar la atención, una herramienta de **Captura de pantalla** que nos permite realizar capturas con distintas formas y lanzarlas a nuestro modo Pizarra, un **Temporizador** para cronometrar nuestras actividades, ajustar el volumen y silenciarlo, modificar el brillo de la pantalla...

Podemos grabar vídeo de la pantalla, grabar audio conectando un micro...



## Herramientas rápidas de Android II

También podremos utilizar el **Escaneo para llevar** y así seleccionar archivos de nuestro panel que queremos compartir con nuestro alumnado mediante códigos QR.

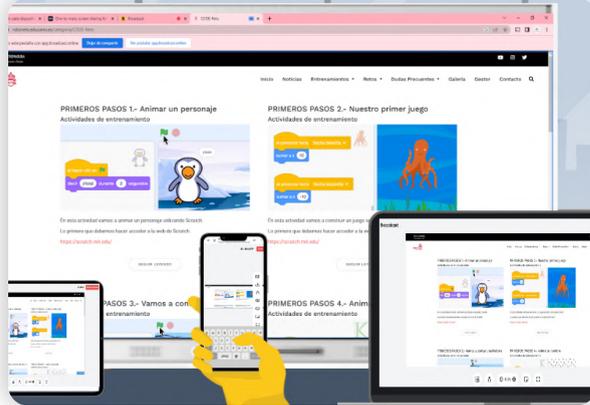
Podemos utilizar el modo **Comentario** o el **Uso compartido** activando los iconos correspondientes.

Podemos seleccionar una cámara o similar conectada a nuestra panel ...



# Conexión del panel con portátil, tablet...

## Displaynote Broadcast



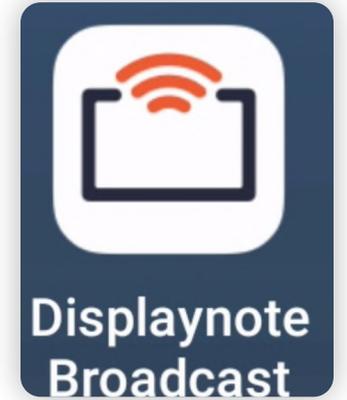
Vamos a mostrar lo que aparece en nuestro panel en los dispositivos del alumnado. Todo el alumnado podrá ver lo que ocurre en el panel sin problemas de visibilidad por distancia u otros.

Podrán realizar la captura de pantalla de lo que estemos observando e incluso incluir sus propias anotaciones.

## Displaynote Broadcast II

Para comenzar debemos acceder a **Más aplicaciones** y desde ahí lanzar la aplicación DisplayNote **Broadcast** (también podremos hacerlo desde el menú flotante o el lateral con el icono Broadcast)

Al activar esta aplicación y pulsar en Crear broadcast se lanzará un código que nuestro alumnado deberá incluir en sus dispositivos en <https://app.broadcast.online/>



<https://app.broadcast.online/>

Desde la URL y con el código proporcionado el alumnado podrá visualizar el contenido mostrado en nuestro panel desde cualquier dispositivo o ubicación, desde el aula, en otras aulas del centro o en casa.

Sólo queda pulsar en **Ver broadcast** para visualizar lo mostrado en el panel.

**Broadcast**

Introduce tu ID de Broadcast de 6 dígitos para unirte

[Ver el Broadcast](#)

¿Qué es Broadcast? [Saber más](#)

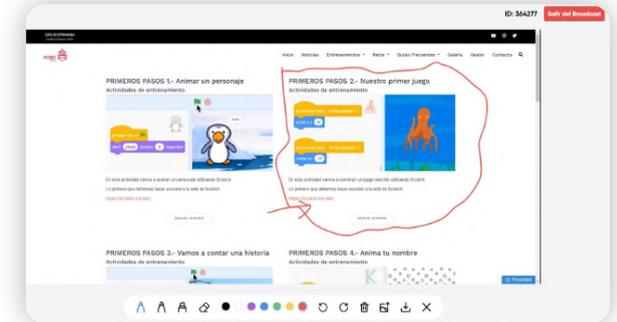
nuestra Política de cookies, nuestra Política de privacidad y nuestra Política de

## Anotaciones y guardar el contenido

Esta aplicación para compartir el visualizado de nuestro contenido mostrado en el panel nos permite realizar algunas anotaciones y guardar el contenido de las mismas en formato captura de pantalla.

Según el dispositivo de recepción podremos realizar anotaciones, capturas, guardar y compartir lo visualizado.

Para terminar con la comunicación entre dispositivos pulsamos en **Finalizar Broadcast**.

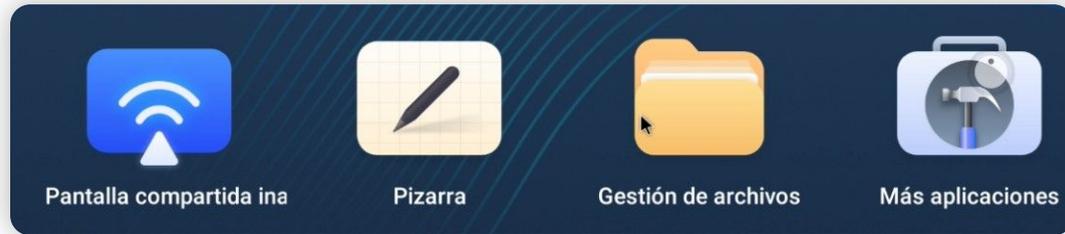


# Modo pizarra

1 de 2



## ¿Dónde?



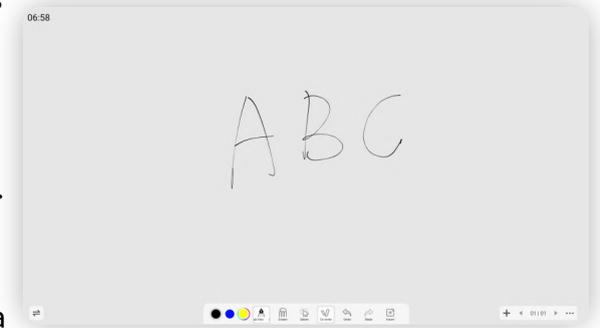
El modo **Pizarra** de nuestro panel se encuentra fácilmente localizable en la pantalla de inicio.

Se trata del icono denominado Pizarra. Pulsando en él se activará esta forma de trabajo.

## ¿Qué es Pizarra?

Esta aplicación denominada Pizarra es lo más parecido a una pizarra de trabajo convencional pero con una serie de herramientas digitales que permiten realizar exposiciones con anotaciones, texto, vídeos, imágenes...

Otra importante característica de este modo de trabajo es la posibilidad de guardar o compartir lo hecho de forma inmediata con nuestro alumnado.



## Herramientas de trabajo en Pizarra



Vamos a encontrar distintos modos de escritura que pueden usarse de forma directa con nuestra mano o usando el lápiz del panel.

Diversos y variados tipos de escritura como pluma, reconocimiento de forma o texto, marcador y más.

Tenemos borrador con diversos modo de trabajo, posibilidad de seleccionar, hacer zoom para extender o acercar el tamaño de la pizarra, deshacer y rehacer acciones y, finalmente, insertar diversos objetos en nuestra pizarra.

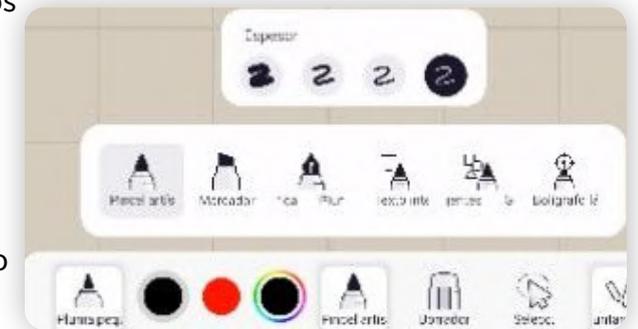
## Escritura

Podemos realizar todo tipo de trazos utilizando las herraminetas de escritura.

Hay una gran variedad y podemos elegir su grosor y color.

Disponemos de pluma artística, marcador, pluma estilográfica, texto inteligente, gráficos inteligente y lápiz laser para exposiciones.

Podemos utilizarlas con nuestro dedo o usando los lápices.



## Borrador



Disponemos de tres opciones de borrado que serán aplicables según la necesidad de borrado sobre trazos de escritura u objetos insertados.

El modo **Borrador** permite seleccionar el grosor del mismo. El **borrador por selección** permite rodear una serie de objetos y una vez seleccionados borrarlos. **Deslizar para borrar** elimina todo el contenido de la página.

Podemos borrar trazos de escritura usando el gesto de borrado con nuestro puño directamente sobre la pizarra.

## Selección

Esta herramienta permite seleccionar objetos, trazos, imágenes... para agrupar, acercar o alejar, rotar, desplazar, copiar...

Podemos hacerlo con el icono de Selección o tocando directamente durante un instante con nuestro dedo sobre el objeto que deseamos seleccionar.

Para seleccionar varios elementos tendremos que utilizar el comando **Seleccionar** y rodear en un área aquello que queremos seleccionar.



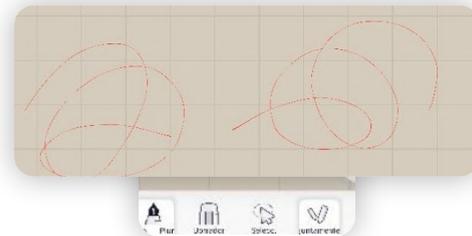
## Zoom o escritura



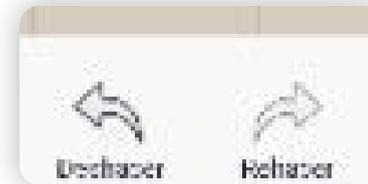
Con el modo **Zoom** activo podremos realizar la acción de **acercar o alejar la página**. Permite extender el tamaño de nuestra página o aproximar el detalle de algún elemento.

Estas acciones se realizan con el toque de dos dedos o lápices de forma simultánea (gesto de pellizco).

Para permitir la escritura de hasta 10 lápices de forma simultánea debemos seleccionar la opción **Escritura compartida**.



## Deshacer y rehacer



Estas dos acciones nos permiten recuperar o eliminar las últimas acciones realizadas.

En cualquier caso podremos deshacer o rehacer hasta un máximo de 10 acciones.

# Insertar contenido

## Insertar



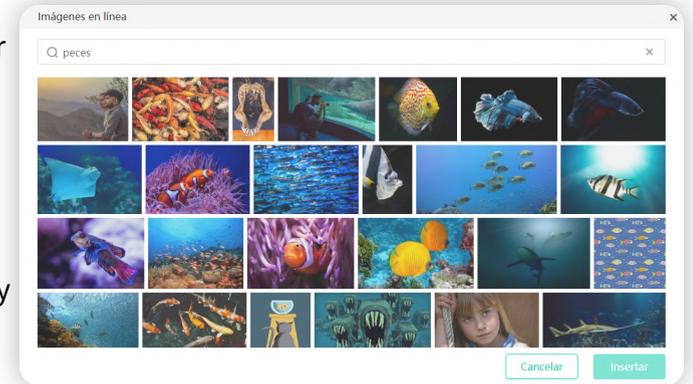
La opción de **Insertar** nos permite enriquecer de forma directa nuestro trabajo con una serie de contenidos multimedia: vídeos online, imágenes online, imágenes de nuestro dispositivo, gráficos y tablas.

A continuación veremos algunas de las posibilidades con cada una de las opciones de **Insertar**.

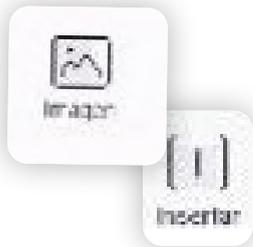
## Insertar vídeos o imágenes online

Al elegir esta opción para insertar vídeos o imágenes online se muestra un pequeño buscador que nos permite, a través de términos, elegir imágenes o vídeos libres de uso para ser insertados en la actividad.

En ambos casos debemos seleccionar el vídeo o imagen y clicar en **Insertar** para ser visualizada en la actividad.



## Insertar imagen



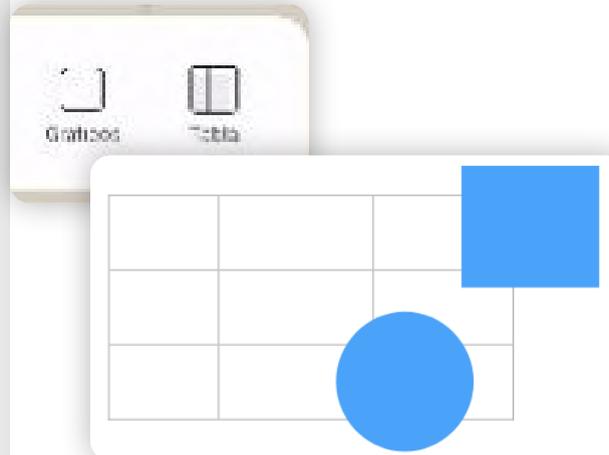
Existen dos modos de insertar imágenes de nuestro equipo.

Directamente, clicando en insertar Imagen y buscar la imagen disponible en las ubicaciones de carpetas del panel.

Otra opción es usar una imagen de algo que estemos observando en el panel y que lo incorporemos a modo de imagen usando **Captura de imagen** desde el menú de herramientas rápidas de Android.



## Gráficos y tablas



Estas dos opciones de insertar permiten incorporar elementos gráficos tipo formas geométricas predefinidas y, por otra parte, tablas configurables para la inserción de datos o similares.

Ambos elementos pueden ser incluidos y editados posteriormente.

# Guardar, compartir...

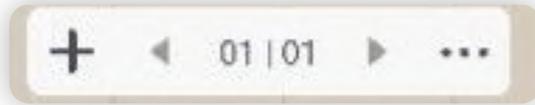
## Nueva página

En el modo Pizarra podemos crear más de una página y navegar por ellas utilizando el menú de navegación .

Para crear una nueva página pulsamos en el +.

Para desplazarnos por las páginas pulsamos en las flechas de navegación.

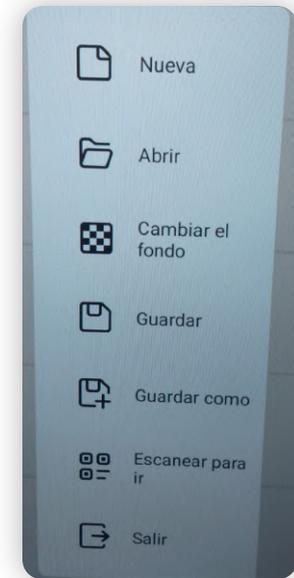
Podremos ubicar la página de trabajo con la información de páginas mostrada en la parte central que nos indica en qué página nos encontramos del total creadas.



## Más opciones

Al pulsar en los puntos suspensivos podremos elegir distintas opciones de trabajo.

Se nos ofertará la posibilidad de crear una nueva actividad de pizarra, abrir alguna ya existente, cambiar el tipo de fondo de la página de pizarra, guardar y guardar como para mantener la actividad y poder abrirla en sesiones futuras, escanear para ir permite compartir y salir para cerrar la actividad.



## Guardar y guardar como



Una actividad iniciada en modo Pizarra puede ser guardada para trabajar de nuevo con ella más tarde o incluso en otro panel.

Para guardar nuestra actividad Debemos pulsar en ... y elegir la opción **Guardar como**. Esto generará un tipo de archivo que podremos abrir en otro momento o usando la aplicación Pizarra de otro panel.

Para utilizar una actividad guardada debemos clicar en **Abrir** y buscar la ubicación del archivo deseado.

## Compartir y salir



La opción **Escanear para ir** genera un código QR que puede ser leído por dispositivos móviles o tablets y permite compartir el contenido de la actividad con esos dispositivos mediante una URL temporal.

Nuestro alumnado puede visualizar nuestro material en su propio dispositivo.

Cuando queramos acabar con la actividad pulsamos en **Salir** y elegimos la opción de cierre deseada.



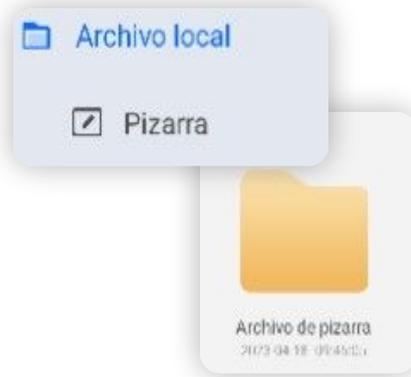
# Abrir archivos y modo comentario

## Localizar estos archivos

Los archivos generados con el modo Pizarra se ubican en una carpeta denominada **Archivo de pizarra** dentro del **Administrador de Archivos**.

Accedemos a ellos directamente pulsando en Abrir desde el modo Pizarra o a través de dicha carpeta.

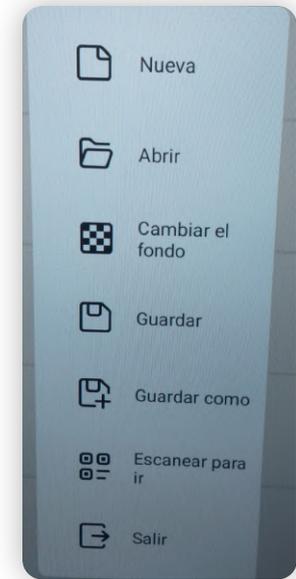
Este tipo de archivos se identifican como .wht



## Abrir archivos

Para abrir este tipo de archivos denominados .wht y que son propios del panel digital debemos hacerlo utilizando la aplicación Pizarra.

Podremos abrirlos directamente desde la carpeta o usando una memoria USB siempre que estemos usando nuestro panel digital con la aplicación Pizarra instalada.



## Modo anotación/comentario

Esta funcionalidad llamada **Comentario** nos permite realizar anotaciones usando un tipo de pincel sobre cualquier pantalla que estemos visualizando en el panel.

Al activar este modo se realiza una captura de pantalla y se muestra el pincel para realizar las anotaciones o comentarios.

Podremos guardarlas en formato imagen en una carpeta específica.

Para activar esta herramienta debemos usar el asistente flotante.



## Activar anotación/comentario



Para activar las anotaciones o comentarios debemos utilizar el asistente flotante y activar Comentario.

Podremos anotar, borrar y guardar nuestro trabajo.



# Lanzar Montage

1 de 2

## ¿Para qué sirve Montage?



Montage es una aplicación instalada en nuestros paneles digitales que permite compartir el trabajo (sin cableado) desde otros dispositivos con el panel siempre que tengamos **conexión a Internet**.

Utilizando esta app podremos visualizar en el panel el trabajo realizado en dispositivos ubicados en el mismo aula o fuera de esta.

Podremos compartir en el panel los trabajos desde nuestro portátil, tablet o móvil.

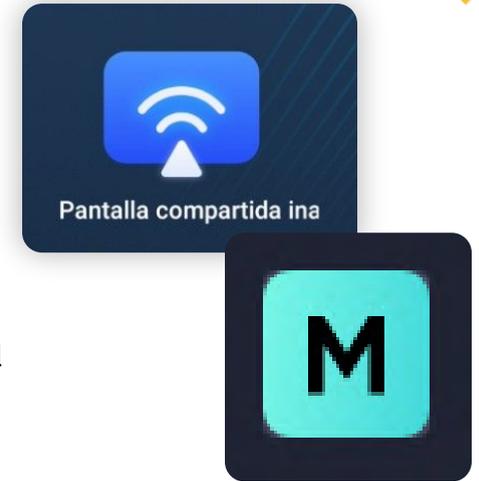
## ¿Dónde localizo la app Montage?

Podemos localizar la app **Montage** en dos ubicaciones de nuestro panel.

En la pantalla de inicio pulsando en el icono **Pantalla compartida inalámbrica** o en **Más aplicaciones** en el icono de **Montage**.

En ambos casos se abrirá una nueva sesión de Montage para conectar dispositivos con el panel.

El siguiente paso es conectar los dispositivos a esa sesión.



## Conectar dispositivos a Montage I

Existen dos vías para poder conectar inalámbricamente un dispositivo externo con nuestro panel.

Podemos acceder vía web a la URL **displaynote.com/join** o podemos descargar la aplicación **Displaynote** disponible y acceder directamente a través de ella.

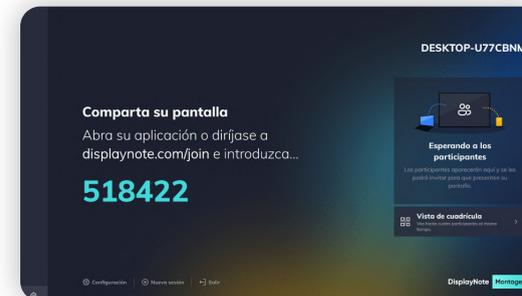
Podemos descargar la app para dispositivos Windows, Mac, Android e IOs.



## Conectar dispositivos a Montage II

Al lanzar Montage se inicia una sesión que nos permitirá conectar por cualquiera de las dos vías indicadas a través de un código o ID de sesión.

Debemos introducir la **ID de la sesión** y el **nombre de usuario** a través de Displaynote (URL o app) y pulsar en **Conectar**.



# Lanzar Montage

2 de 2

## Invitar para mostrar dispositivo



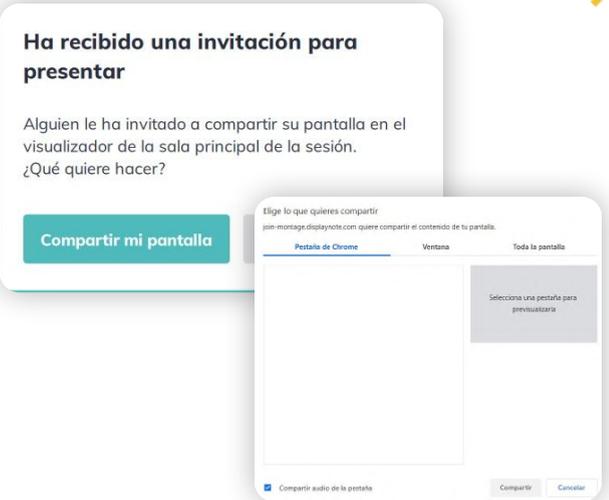
Una vez que hemos lanzado una sesión, hemos introducido (vía URL o app) la ID de sesión en **Displaynote** y hemos conectado desde dispositivos externos al panel, estos se nos mostrarán a modo de participantes que pueden compartir su trabajo con el panel.

Ahora nos toca invitar al dispositivo que queremos mostrar en el panel.

## Aceptar compartir

Aquellos dispositivos que sean invitados a compartir (hasta 4 a la vez en modo cuadrícula) deberán aceptar la invitación para compartir su contenido con el panel.

Si la conexión se realiza desde la URL [displaynote.com/join](https://displaynote.com/join) se nos solicitará además elegir el contenido a compartir: una pestaña, ventana o toda la pantalla.

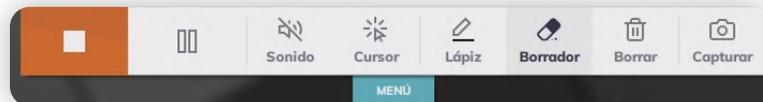


## Menús en modo compartido I

Desde el panel podremos realizar una serie de acciones sobre el contenido compartido. Para ello existen dos Menús disponibles.

Un Menú en la parte superior del panel permite detener o pausar la presentación de contenido, realizar anotaciones y capturas de pantalla.

Dependiendo del tipo de conexión establecida entre el panel y el dispositivo invitado a compartir su trabajo podremos llegar a controlar las acciones sobre dicho dispositivo (sólo disponible en Windows con app Displaynote) con el modo cursor.

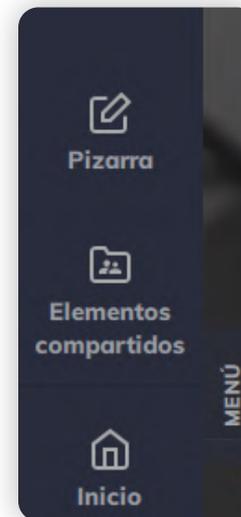


## Menús en modo compartido II

El menú lateral permite compartir archivos, enlaces, vídeos...entre los dispositivos conectados y el propio panel mientras permanezca abierta la sesión de trabajo.

Podemos trabajar con una pizarra y anotar.

Este Menú lateral también permite regresar al Inicio para elegir nuevos dispositivos a invitar o cerrar la sesión con los dispositivos conectados entre otras acciones.



# Portátil de aula en panel digital

## Antes de trabajar



Existe la posibilidad de trabajar con un dispositivo Windows de forma que podamos controlar las acciones del dispositivo portátil en nuestro panel.

Lo que queremos decir es que podremos reproducir el trabajo del portátil Windows pulsando en el panel digital de aula de forma inalámbrica.

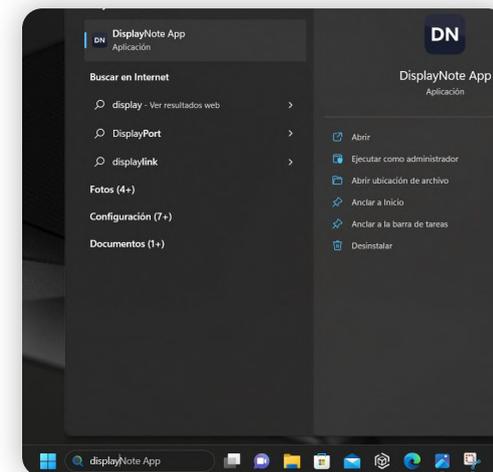
Para que esta funcionalidad sea 100% útil debemos usar la aplicación Displaynote.

## Trabajar con la app Displaynote de Windows

Nuestros equipos de aula, portátiles LENOVO, disponen (o lo harán llegado el momento) de la aplicación **Displaynote** instalada.

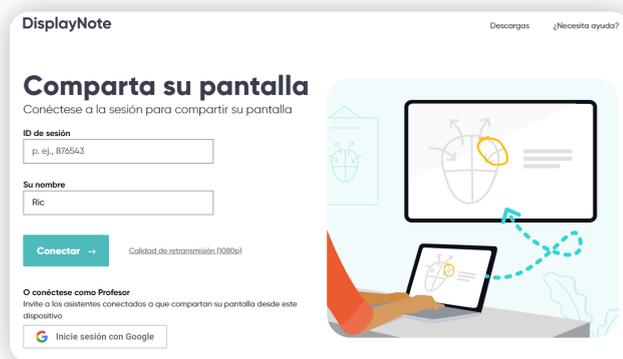
En la Lupa de búsqueda escribimos displaynote para localizar la app.

Debemos lanzar la conexión a la sesión del panel usando la aplicación para así poder controlar nuestro portátil desde el propio panel.



## ID de sesión y usuario

Como siempre que queremos conectar un equipo a nuestro panel usando **Montage y Displaynote** será necesario introducir el ID de sesión y el nombre de usuario en el dispositivo a conectar, en nuestro portátil de aula con Windows en este caso.

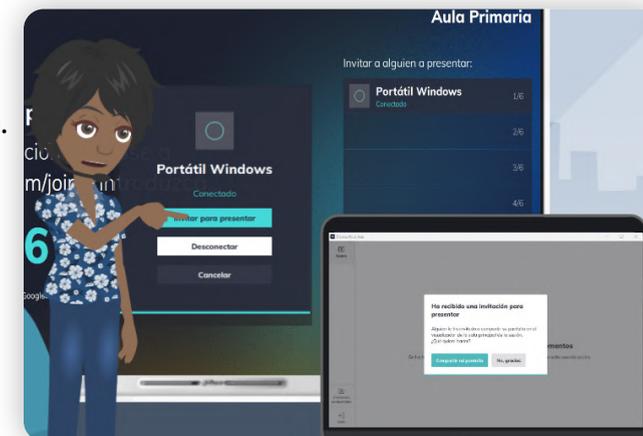


## Controlar todo desde el panel

Ahora sólo falta seleccionar el participante identificado para **invitar** a compartir su pantalla.

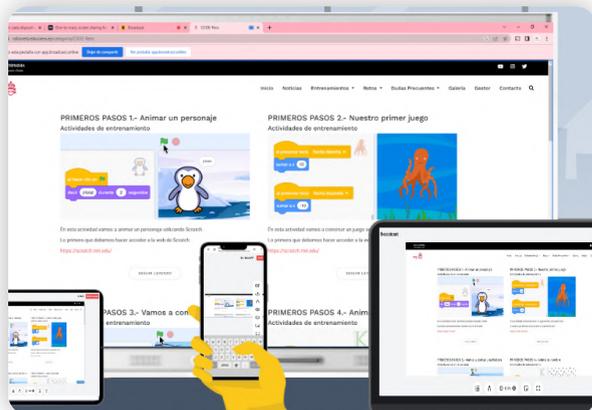
Desde el portátil de aula pulsamos en **Compartir mi pantalla** y ¡listo!

Ya estaremos mostrando nuestro portátil en el panel permitiendo el control del mismo desde el panel.



# Broadcast para compartir panel con alumnado

## Displaynote Broadcast



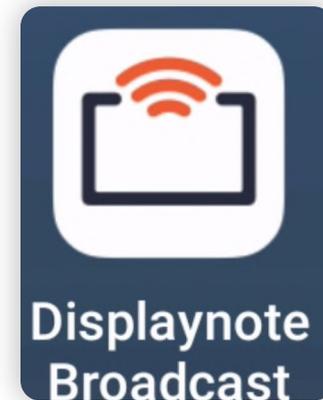
Vamos a mostrar lo que aparece en nuestro panel en los dispositivos del alumnado. Todo el alumnado podrá ver lo que ocurre en el panel sin problemas de visibilidad por distancia u otros.

Podrán realizar la captura de pantalla de lo que estemos observando e incluso incluir sus propias anotaciones.

## Displaynote Broadcast II

Para comenzar debemos acceder a **Más aplicaciones** y desde ahí lanzar la aplicación DisplayNote **Broadcast** (también podremos hacerlo desde el asistente flotante o el lateral con el icono Broadcast)

Al activar esta aplicación y pulsar en **Crear Broadcast** se lanzará un código que nuestro alumnado deberá incluir en sus dispositivos en **<https://app.broadcast.online/>**



**<https://app.broadcast.online/>**

Desde la URL y con el código proporcionado el alumnado podrá visualizar el contenido mostrado en nuestro panel desde cualquier dispositivo o ubicación, desde el aula, en otras aulas del centro o en casa.

Sólo queda pulsar en **Ver broadcast** para visualizar lo mostrado en el panel.

**Broadcast**

Introduce tu ID de Broadcast de 6 dígitos para unirte

[Ver el Broadcast](#)

¿Qué es Broadcast? [Saber más](#)

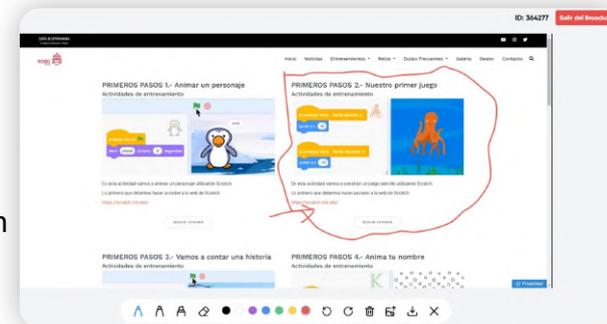
nuestra Política de cookies, nuestra Política de privacidad y nuestra Política d

## Anotaciones y guardar el contenido

Esta aplicación para compartir el visualizado de nuestro contenido mostrado en el panel nos permite realizar algunas anotaciones y guardar el contenido de las mismas en formato captura de pantalla.

Según el dispositivo de recepción podremos realizar anotaciones, capturas, guardar y compartir lo visualizado.

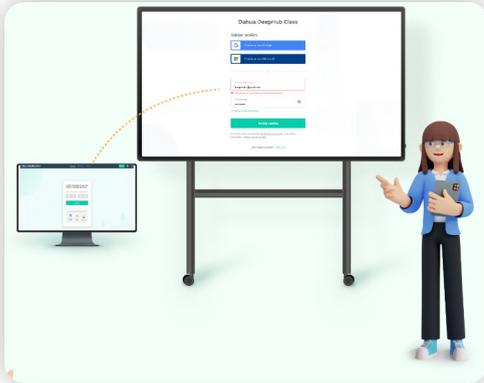
Para terminar con la comunicación entre dispositivos pulsamos en **Finalizar Broadcast**.



# Dahua DeepHub Class

1 de 2

## ¿Que es Dahua Deephub Class?



Es una solución de software en la nube que permitirá al docente elaborar una gran cantidad de materiales para ser trabajados con su alumnado en diferentes situaciones de aprendizaje.

Permite la elaboración previa de recursos a usar en clase o fuera de ella.

## Antes de comenzar I

Para comenzar a trabajar con Dahua DeepHub Class debemos registrar nuestro usuario.

Lo haremos accediendo a <https://id.deephub.net/login> y procederemos a registrar nuestro usuario a través de Continuar con Google.

Ahí seleccionaremos nuestra cuenta educarex para realizar el registro.

### Iniciar sesión



or

Correo electrónico  
Introduzca su dirección de correo electrónico

Introduzca su dirección de correo electrónico.

Contraseña

¿Olvidó la contraseña?



Al iniciar sesión, acepta las [Políticas de usuario](#) y ha leído y entendido [Política de privacidad](#)

## Antes de comenzar II

El registro en Dahua Deephub Class nos llevará 2 minutos.

Debemos completar un par de pasos muy sencillos.

En el primero comprobamos que el correo educarex es el correcto y pulsamos en **Crear una cuenta**.

El segundo paso será seleccionar un país y una fecha de nacimiento para acabar pulsamos **Hecho**.

## Dahua DeepHub Class

¡Bienvenidos!

Crea tu cuenta con tu cuenta de Google.



Mentoría Digital  
mentoriadigital@educarex.es

Crear una cuenta

## Antes de comenzar III

En este momento ya disponemos de usuario en Dahua DeepHub Class.

Podemos revisar la configuración del mismo y tras ello podremos comenzar a trabajar con la herramienta web.

Accedemos a <https://class.deephub.net> y listos para comenzar a trabajar con nuestro usuario.

## Dahua DeepHub Class

Perfil

Seguridad

Integraciones

Privacidad

### Perfil

Foto de perfil



JPG, GIF o PNG.  
Tamaño máx. de 5 MB

Información

Correo electrónico

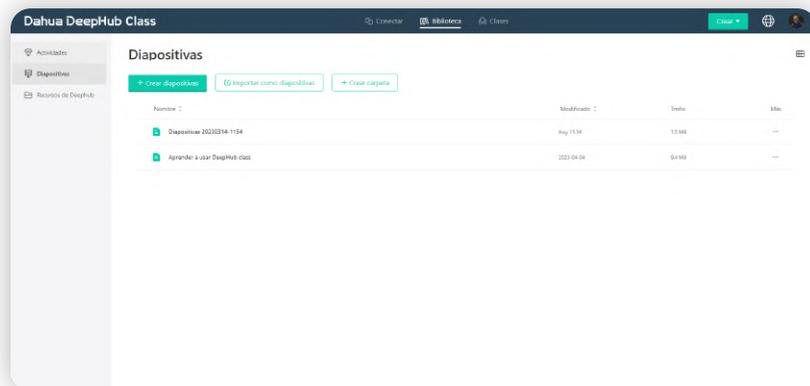
Nombre de usuario

País/región

Idioma



### ¿Qué nos encontramos en Dahua DeepHub Class?



Debemos distinguir la parte de creación y la parte de almacenamiento.

### Almacenamiento

Al acceder a Diapositivas del menú izquierdo podremos visualizar el conjunto de nuestras diapositivas creadas.

Las diapositivas son nuestros materiales en modo presentaciones que creamos en Dahua DeepHub Class

Para una mejor organización de las diapositivas podremos crear carpetas y así almacenar nuestro material de un modo más adecuado.



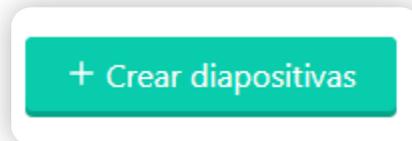
### Diapositivas I

Es la parte de creación de presentaciones dentro de Dahua DeepHub Class.

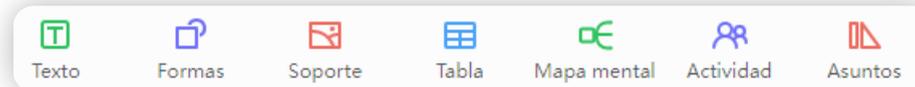
Permite crear recursos con una gran variedad de elementos que son fácilmente configurables.

Son diapositivas que pueden ser compartidas de diversas formas con docentes o alumnado.

Para nuestra primera diapositiva debemos Clicar en **Crear** y comenzar a editar.



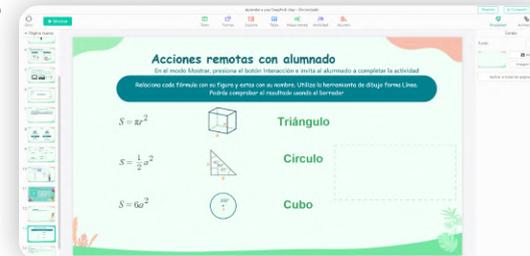
### Diapositivas II



El tipo de diapositiva que creamos dependerá de nuestras necesidades y de nuestra imaginación.

La variedad de recursos que podemos utilizar en estas diapositivas es muy amplia y todo lo que hagamos se almacenará en nuestro usuario de forma automática.

**¡Ponle nombre y a trabajar!**



# Clic para ver respuesta y + para ampliar la información

¿Para qué sirven los botones frontales?

¿Para qué sirve el asistente flotante que aparece en el panel de forma constante?



¿Cómo activo la función de pizarra para escribir en mi panel digital?



¿Cómo hago para reproducir mi portátil o tablet en el panel?



¿Puedo realizar capturas de pantalla de lo que hay proyectado en el panel?

¿Cómo lanzo el navegador Chrome para acceder a mi classroom o drive ?

¿Puedo conectar una red de Ethernet a nuestro panel?



¿Puedo instalar aplicaciones en el panel?

¿Cómo bloqueo y desbloqueo la interactividad del panel?

¿Dónde se encuentra y qué ofrece el menú de herramientas rápidas de Android?



¿Para qué sirven los botones frontales?

Son botones que dan acceso directo a distintas funcionalidades del panel. Podrás saber todo lo necesario sobre la botonadura frontal observando el vídeo sobre botonadura.

Clic para ver vídeo.

[https://youtu.be/ddUlzVU7g\\_4](https://youtu.be/ddUlzVU7g_4)



¿Para qué sirve el asistente flotante que aparece en el panel de forma constante?



Es un menú de ayuda que despliega algunas aplicaciones o ubicaciones muy interesantes. Para que aparezca en cualquier lugar de la pantalla podemos hacer dos toques rápidos con dos dedos. Consulta el vídeo para saber más. Clic para ver vídeo.

<https://youtu.be/eZwNhsziVF8>



¿Cómo activo la función de pizarra para escribir en mi panel digital?



Lo hacemos activando las apps Pizarra o Comentario en el panel digital. Localizamos la aplicación Pizarra en la pantalla de Inicio o en el asistente flotante. Consulta la presentación en +.

¿Dónde?



Pantalla compartida in



Pizarra



Gestión de archivos



Más aplicaciones

El modo **Pizarra** de nuestro panel se encuentra fácilmente localizable en la pantalla de inicio.

Se trata del icono denominado Pizarra. Pulsando en él se activará esta forma de trabajo.



¿Cómo hago para reproducir mi portátil o tablet en el panel?



Podemos reproducir en nuestro panel otros dispositivos de diversas formas.

Para conectar de forma inalámbrica tenemos que usar la aplicación Montage que permite la recepción de señales desde dispositivos conectados a internet.

Podemos utilizar portátiles con W10 o superior para conectar inalámbricamente y permitir el control de estos desde el panel.

Podremos conectar dispositivos variados como tablets, teléfonos móviles, portátiles con otros sistemas operativos distintos a Windows, pero en estos caso la transmisión no será interactiva, es decir sólo será emisión.

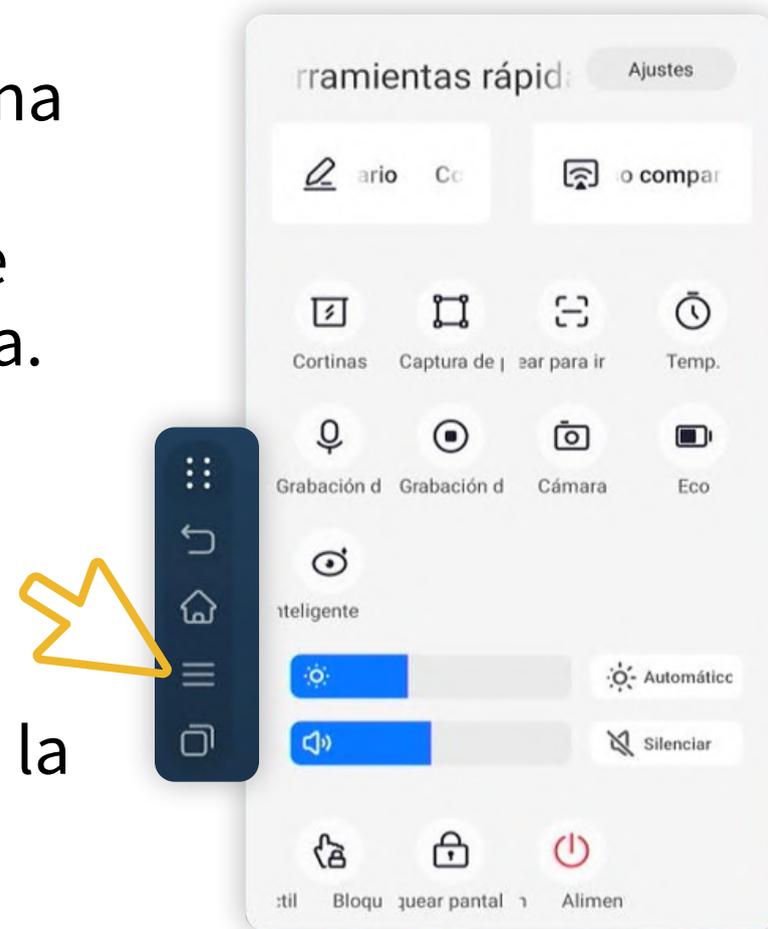
Visualiza el vídeo para saber más.

<https://youtu.be/wApUEPzfzYGs>



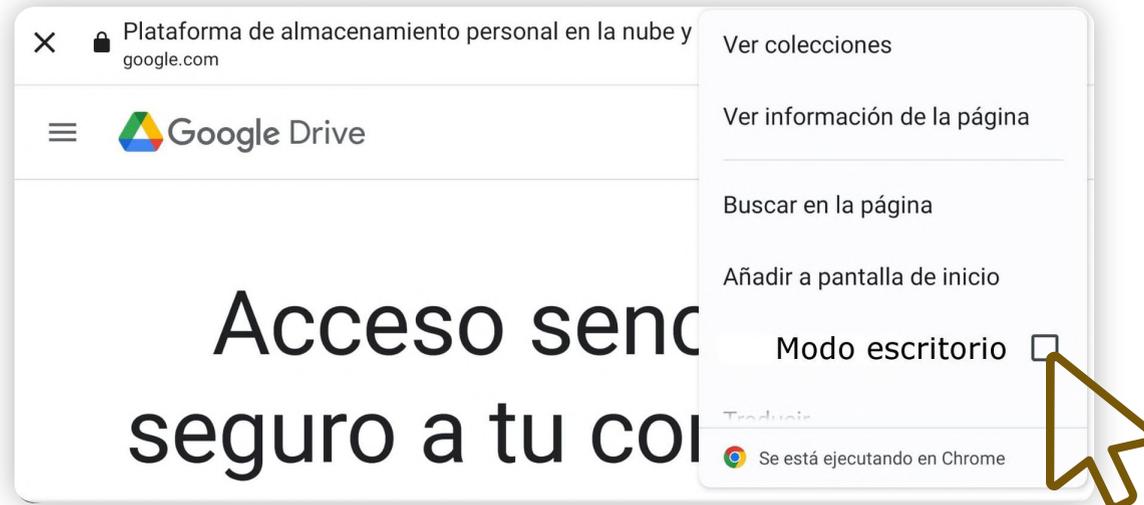
¿Puedo realizar capturas de pantalla de lo que hay proyectado en el panel?

Sí. Existen diversos modos de hacerlo. Desde el botón de herramientas Android podemos elegir una app de captura de pantalla. También podemos hacerlo con la aplicación Comentario pero en este caso se realizará una captura de pantalla completa. Desde las herramientas rápidas de Android podremos realizar grabaciones de vídeo de lo que ocurre en pantalla. Así disponemos de Captura de pantalla para imágenes y Grabación para grabar las acciones de la pantalla.



¿Cómo lanzo el navegador Chrome para acceder a mi classroom o drive ?

El navegador se encuentra en Más aplicaciones. Si estamos usando Chrome es recomendable elegir la opción Modo escritorio que se muestra en los tres puntitos de la barra de navegación. Recuerda que si quieres acceder a tu Drive, classroom o similar debes abrir sesión con tu usuario y cerrarla al acabar de trabajar en ella.



¿Puedo conectar una red de Ethernet a nuestro panel?



Sí. Podrás ver dónde hacerlo observando el siguiente vídeo.

Conexiones posteriores y laterales.

Accede al vídeo.

<https://youtu.be/4ifAdAYqbS0>



¿Puedo instalar aplicaciones en el panel?

Inicialmente no.

El panel está preparado para el trabajo en clase sin necesidad de instalar aplicaciones adicionales.

Este tipo de dispositivos no es un móvil de usuario que admita la instalación de aplicaciones Android ordinarias.

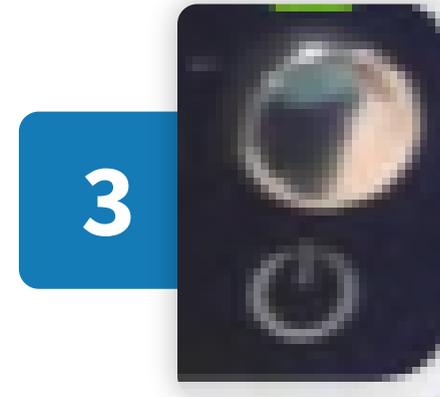
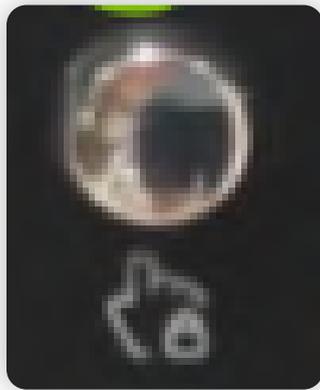
No obstante, existe una tienda de apps disponibles que podrían llegar a ser instaladas mediante solicitud y justificación para su instalación a los servicios de tecnologías educativas (STE).



## ¿Cómo bloqueo y desbloqueo la interactividad del panel?

El botón de bloqueo se encuentra entre los botones frontales del panel. Una vez pulsado la pantalla dejará de ser táctil y no permitirá la interacción en la misma.

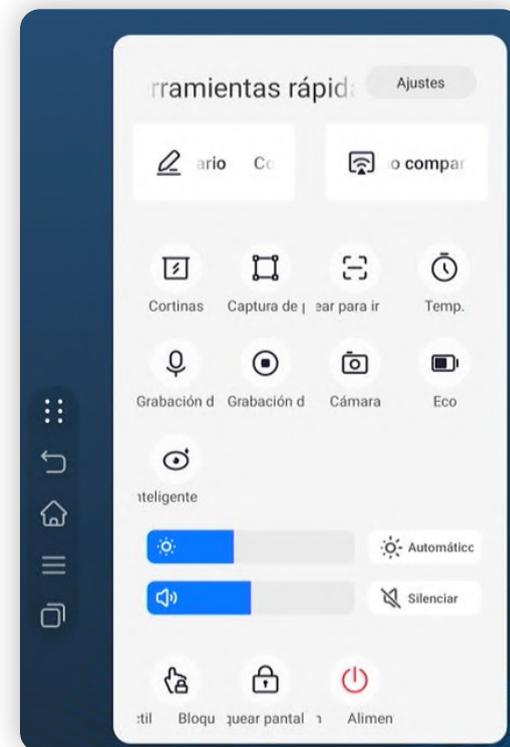
Para su desbloqueo debemos pulsar tres veces de forma corta el botón de encendido y apagado del panel.



## ¿Dónde se encuentra y qué ofrece el menú de herramientas rápidas de Android?

Este menú se encuentra en el menú de navegación que encontramos en el extremo de la pantalla del panel. Sirve para acceder a una serie de herramientas, aplicaciones y ubicaciones que resultan muy útiles de forma directa.

Por ejemplo, captura de pantalla, nivel de audio, compartir archivos, grabar pantalla, grabar audio...



# Aulas digitales

# Panel digital

Panel digital  
Aulas Digitales Extremadura



Material elaborado por el equipo

