Estado do Rio Grande do Sul
Prefeitura de Passo Fundo

Secretaria de Educação - SME

Núcleo de Tecnologia Municipal – NTM

Grupo de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação

GETIC's

Lousa Digital

Lousa Digital

Princípios básicos

Selmar Rodrigues

Componentes

✓RECEPTOR

✓CANETA DIGITAL

✓TRANSMISSOR BLUETOOTH

✓CABO DE RECARGA

Caneta Digital

Antes de ser utilizada a caneta digital precisa ser carregada e sua carga é feita por meio da porta USB de qualquer computador.
São duas horas para carga completa e até 18 horas de uso contínuo.
É importante que ela esteja carregada para seu funcionamento seja eficaz.

A caneta digital emite um
"zumbido" se estiver carregada.

Receptor

O receptor é recarregável e sua carga é feita por meio da porta USB de qualquer computador por meio do cabo USB que acompanha o produto. São três horas para carga completa e até oito horas de uso contínuo.

Bateria sendo carregada

O receptor não precisa estar carregado para ser utilizado, pode-se utilizá-lo enquanto está carregando.

O receptor possui dois ímãs em sua parte posterior, permitindo a fixação de forma magnética a placa metálica.

Obs.Mesmo com o cabo para carga da bateria conectado, os imãs suportam o peso tanto do receptor quanto da conexão com fio.

Transmissor Bluetooth

Transmissor sem fio, com tecnologia Bluetooth não precisa de carregamento.

Fixando a placa...

Cole a fita 3M a placa de metal.

Retire a proteção da fita 3M.

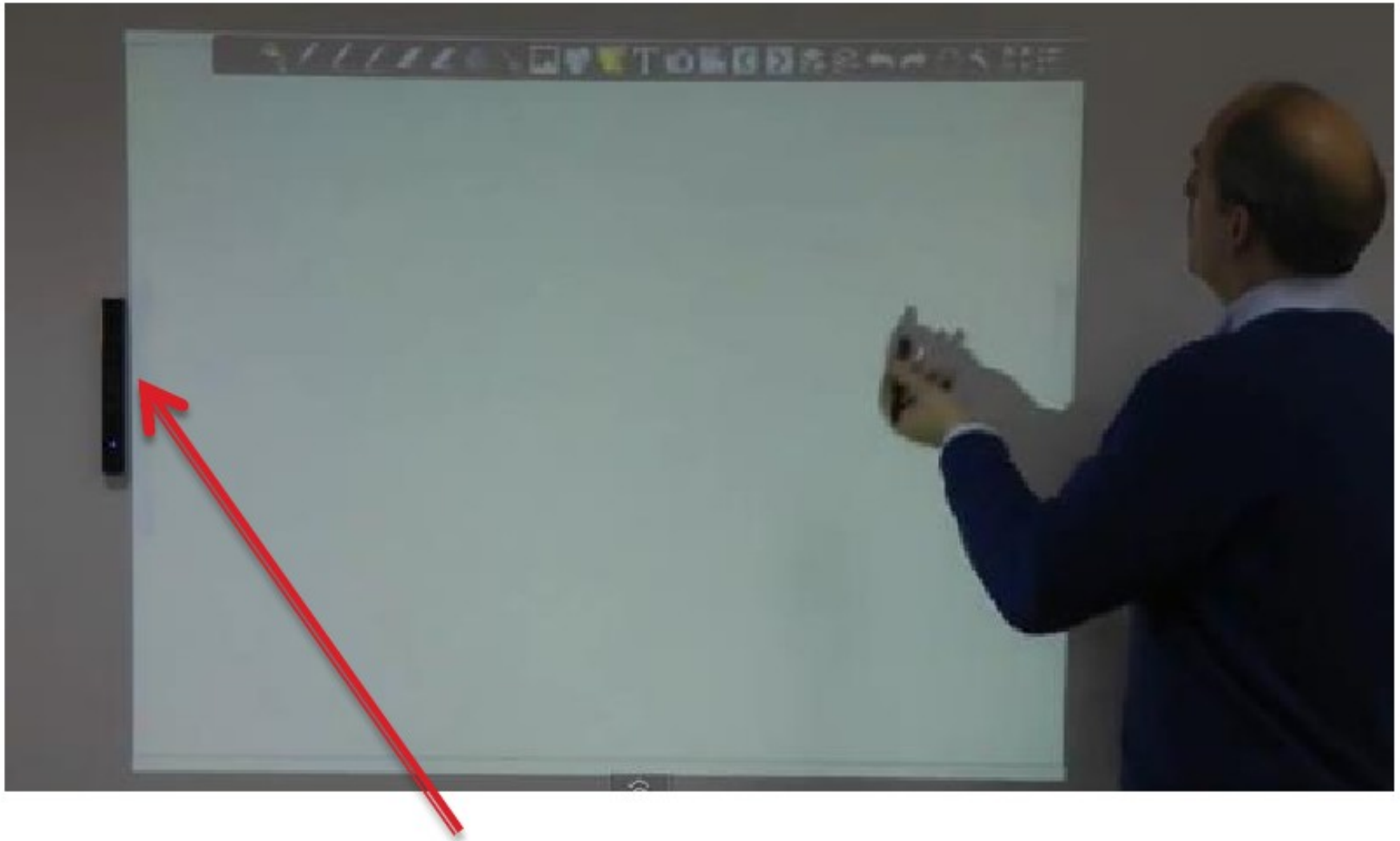
Fixando a placa...

A placa de metal deve ser fixada na lateral da área onde será feita a projeção com a ajuda da fita 3M.

Fixando o receptor...

O receptor deve ser posicionado sobre sobre a placa de metal que já foi previamente fixada na lateral da área onde será feita a projeção.

Os sensores devem ficar voltados para área de projeção.



O receptor deve ser instalado a pelo menos 3 cm da área de projeção.

Projetor Multimídia

+

Lousa Digital

Plugando o transmissor...

O transmissor Bluetooth deve ser plugado a uma das portas USB do projetor

A luz de conectividade do transmissor Bluetooth ficará piscando.

Funções básicas...

Ligando o receptor...

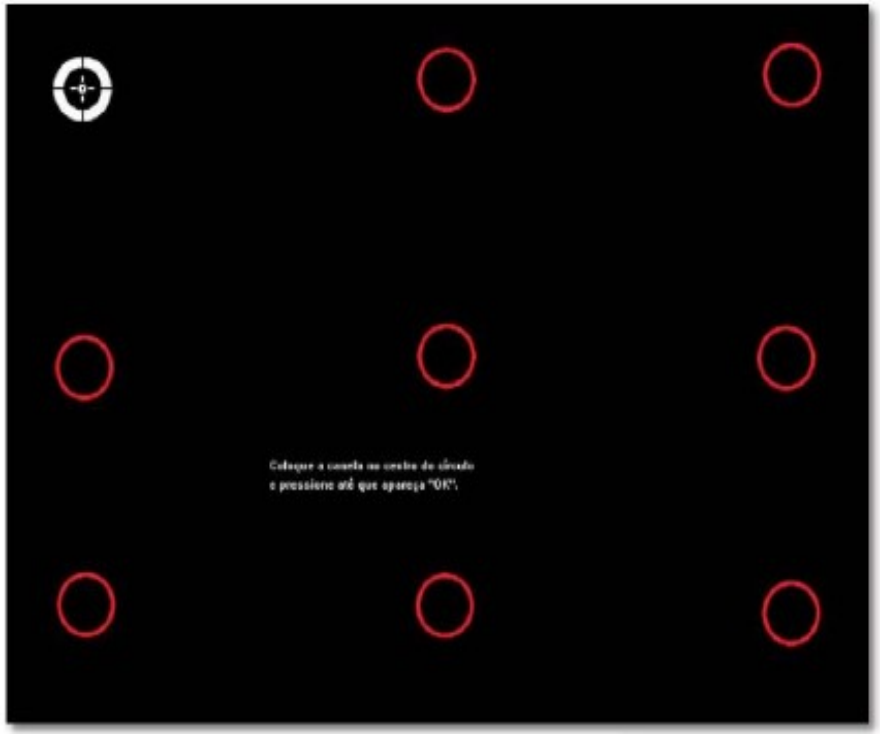
Ligue o receptor clicado no botão
Liga /Desliga...Power

Obs. Com o receptor ligado a luz do transmissor parará de piscar

...a luz azul acenderá.

Calibragem da tela...

A área de trabalho ficará pronta para ser calibrada



Cada ponto solicitado deverá ser clicado com a Caneta Digital, pressionando-a uma única vez sobre o centro do círculo solicitado, no ponto de interseção das linhas até que apareça a imagem OK.

Os pontos somente ficarão disponíveis para serem clicados quando o seu antecessor for clicado, ou quando for o primeiro ponto a ser selecionado.

Repetindo o processo para todos os pontos, o usuário garantirá que a calibragem foi feita de forma correta.

Após a calibragem a Área de Trabalho do LE 4.0 será exibida e a barra de ferramentas da Lousa poderá ser usada.

Os atalhos para execução dos programas da lousa estão na opção Extras do menu iniciar:

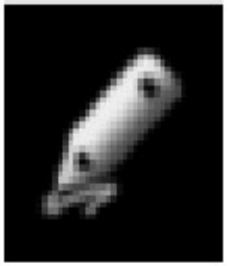
Ferramentas

Ferramenta para mudança de modo.

- a caneta interage com os outros botões da barra
- a caneta funciona como um mouse
  - ✓Duplo clique para abrir pastas e programas
  - ✓Um clique para selecionar objetos
  - ✓Clicar e arrastar para selecionar palavras e frases

Ferramentas

Ferramenta lápis



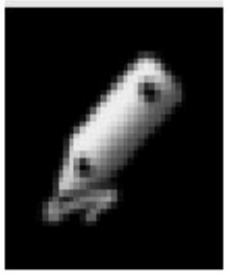
•para escrever e desenhar

✓selecione a cor do traço

✓selecione a espessura do traço

Ferramentas

Ferramenta marcador



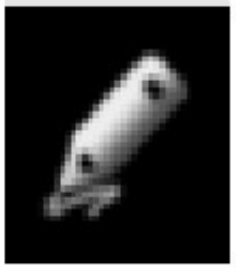
- para criar destaques coloridos

✓selecione a cor do traço

✓selecione a espessura do traço

Ferramentas

Ferramenta pincel



- para criar efeitos mais fortes

✓selecione a cor do traço

✓selecione a espessura do traço

Ferramentas

Ferramenta borracha

- para apagar

✓selecione o tamanho da borracha

Ferramentas

Ferramenta limpa tudo

- para apagar tudo de uma só vez

Ferramentas

Ferramenta plano de fundo

- para trocar o plano de fundo

✓selecione pré definidos e da Galeria do programa

✓selecione de outra pasta ou pendrive

Ferramentas

Ferramenta de desenhos geométricos

- para inserir/desenhar círculos, elipses, triângulos, retângulos, linhas

Ferramentas

Ferramenta de Movimentar

- para movimentar qualquer objeto na área de desenho

Ferramentas

Ferramenta de texto

- por meio do teclado virtual, qualquer texto poderá ser escrito na área de trabalho ou na área de desenho

Ferramentas

Ferramenta de captura

- capturar toda a área de trabalho ou apenas as partes que se desejar

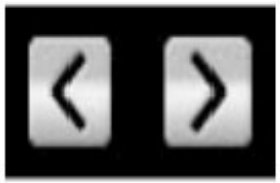
Ferramentas

Ferramenta de Gravação de Vídeo Aula

- para gravar todo o conteúdo da aula

Ferramentas

Ferramentas de Navegação



- para avançar ou retroceder as páginas criadas

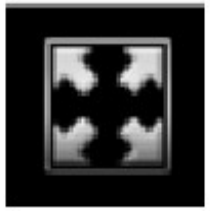
Ferramentas

Ferramenta de Inclusão/Exclusão de páginas

- incluem ou excluem páginas dentre as que existem na apresentação / aula atual

Ferramentas

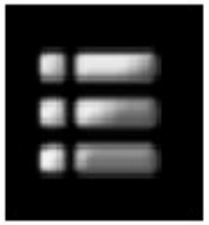
Ferramenta de Zoom



- ferramenta para ajustar o zoom

Ferramentas

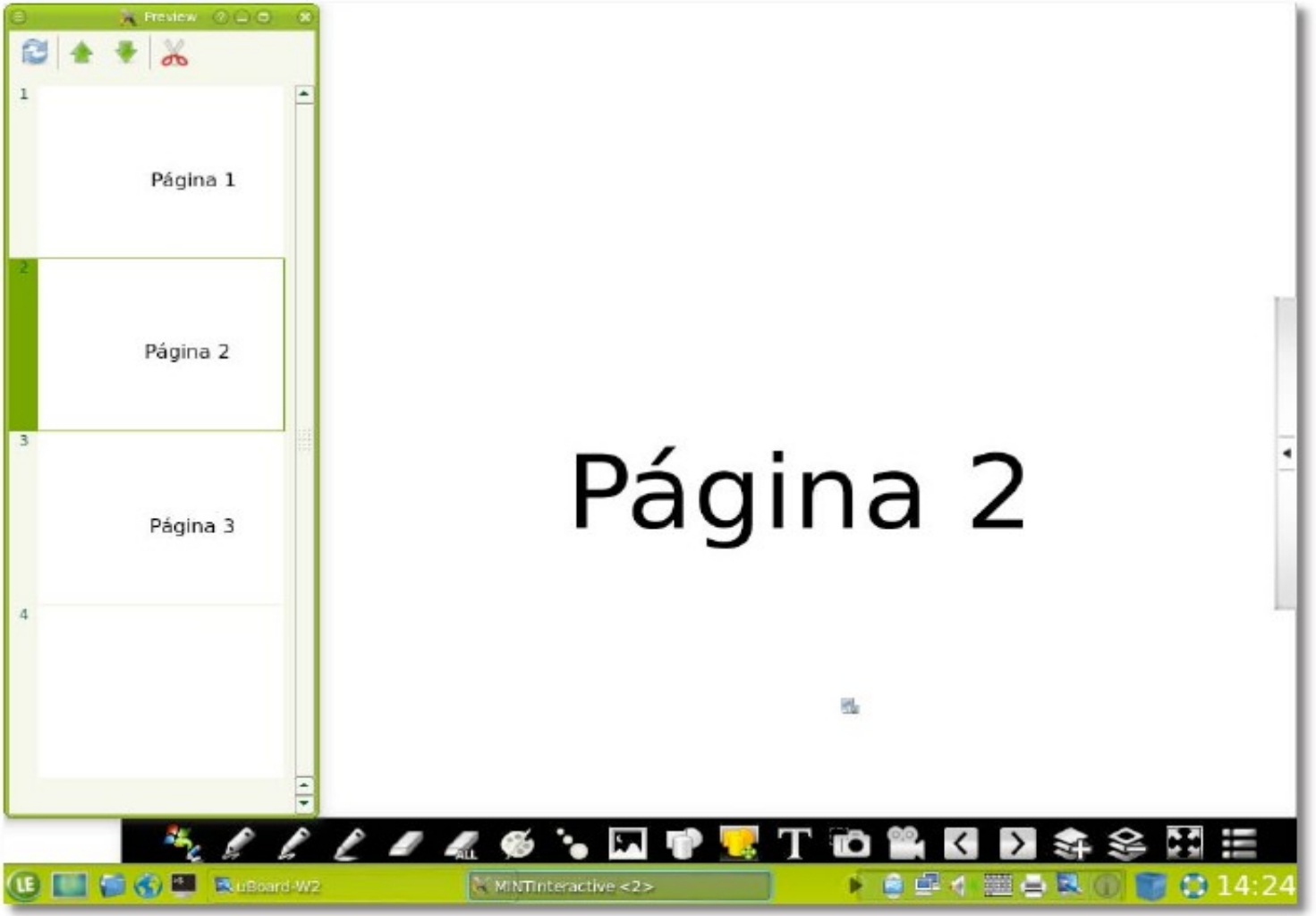
Menu principal

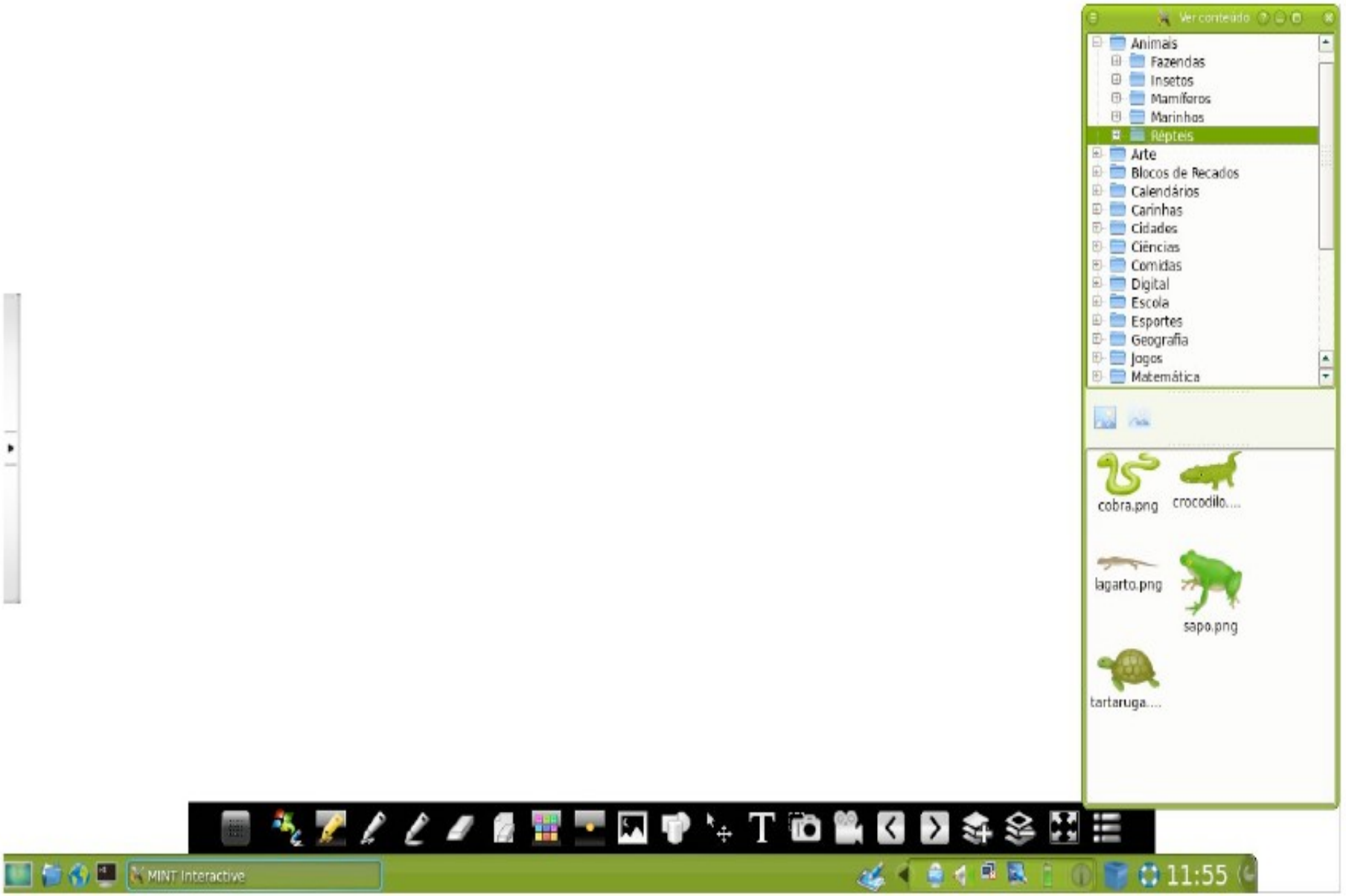


• opções referentes à criação de novos arquivos, salvar arquivos , salvar arquivos como, abrir trabalhos previamente gravados, imprimir arquivos , abrir manual da solução e atalho para calibrar a caneta digital;

As abas laterais

As abas laterais são menus de acesso as páginas já criadas, à esquerda, ou à galeria de imagens à direita:





Menu lateral de acesso à Galeria de Imagens

Lousa Digital

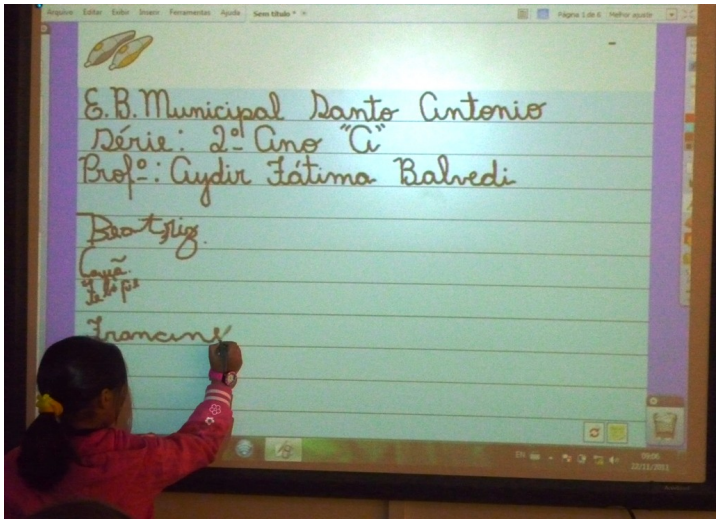
Lousa Digital

Uso pedagógico

NADA É CAPAZ DE “SALVAR” UMA AULA CHATA.

Atividades de Alfabetização na lousa

Pode-se abrir figuras com um pendrive e completar As palavras como no exemplo abaixo:



Escrevendo na lousa com papel de parede com linhas

Sugestões de Atividades

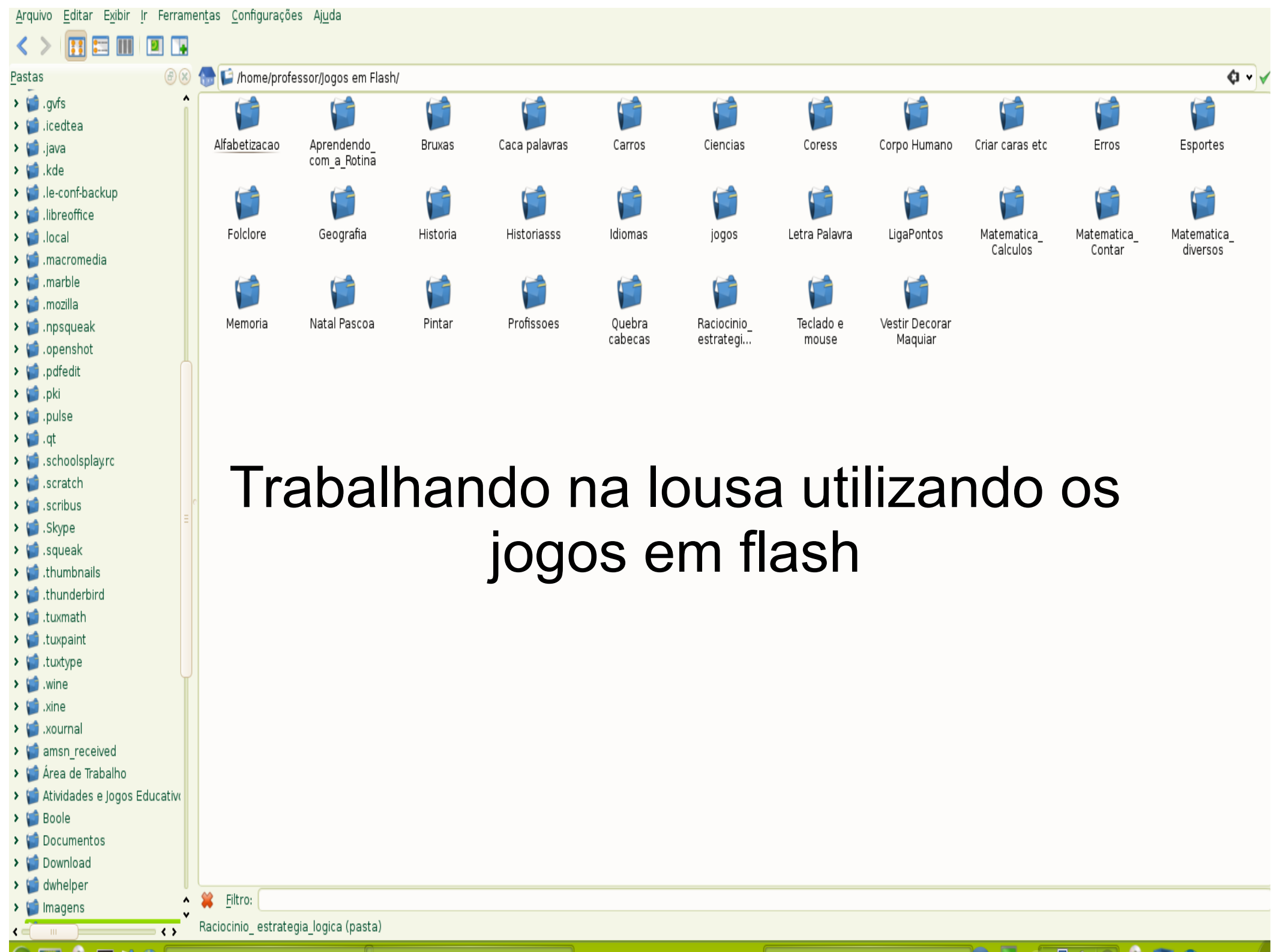
- Usando como plano de fundo uma Lousa verde quadriculada, inserir 5 animais

Da pasta fazendas, organizando-os por tamanho, do menor para o maior,
anotar com o lápis os nomes, redimensionando as figuras se necessário.

- Usando como plano de fundo o mapa mundi, mostrar 5 países e anotar com

o lápis que língua é falada em cada um deles.

- História coletiva. Com o fundo Lousa pautada, inicie uma história escrevendo a primeira frase. O segundo participante deve continuar a história que deverá ser finalizada pelo quinto participante.


Arquivo Editar Exibir Ir Ferramentas Configurações Ajuda
Pastas
/home/professor/Jogos em Flash/
.gvfs
.icedtea
.java
.kde
.le-conf-backup
.libreoffice
.local
.macromedia
.marble
.mozilla
.npsqueak
.openshot
.pdfedit
.pki
.pulse
.qt
.schoolsplay.rc
.scratch
.scribus
.Skype
.squeak
.thumbnails
.thunderbird
.tuxmath
.tuxpaint
.tuxtype
.wine
.xine
.xournal
amsn_received
Área de Trabalho
Atividades e Jogos Educativ
Boole
Documentos
Download
dwhelper
Imagens
Alfabetizacao
Aprendendo_ com_a_Rotina
Bruxas
Caca palavras
Carros
Ciencias
Coress
Corpo Humano
Criar caras etc
Erros
Esportes
Folclore
Geografia
Historia
Historiasss
Idiomas
jogos
Letra Palavra
LigaPontos
Matematica_ Calculos
Matematica_ Contar
Matematica_ diversos
Memoria
Natal Pascoa
Pintar
Profissoes
Quebra cabecas
Raciocinio_ estrategi...
Teclado e mouse
Vestir Decorar Maquiar
Trabalhando na lousa utilizando os jogos em flash
Filtro:
Raciocinio_ estrategia_logica (pasta)

Jogo Roda a Roda

Acessessando o site: http://www.meusjogosonline.com/

È possível trabalhar em vários sites, utilizando a caneta como mouse.

Referências

http://pt.slideshare.net/paulabastosrj/oficina-lousa-parte1?related=2
http://pt.slideshare.net/miriancarlos35/lousa-digital-miriancarlos
http://pt.slideshare.net/paulabastosrj/lousa-digital-parte-3?related=1