

Classroomscreen:

Una pizarra multifuncional



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Mayo 2025

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/OTE129_2025

Classroomscreen: una pizarra multifuncional.

Por Sofía González Almaraz para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Sofía González Almaraz está graduada en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid y en Educación Primaria, Educación Física y Educación Especial, por la Universidad Católica de Ávila. Desde entonces, ha ejercido de maestra en distintas provincias de Castilla y León, conociendo realidades y contextos educativos muy diferentes: desde las particularidades de los CRA (Centros Rurales Agrupados), hasta colegios urbanos, pasando incluso por un CRIE (Centro Rural de Innovación Educativa). Este bagaje, unido a su compromiso incansable por mejorar cada día en el aula, ha hecho que se interese especialmente por las ventajas y posibilidades educativas de la tecnología, la cual, es esencial en la escuela.

Correo electrónico: sofia.gonalm@educa.jcyl.es



Introducción

Este artículo está dedicado a la herramienta digital Classroomscreen, una pizarra multifuncional e interactiva disponible en versión web, que no necesita ninguna instalación ni registro. Nos ayuda en la organización de las clases de formas muy diferentes: distribuyendo al alumnado en pequeños grupos, poniendo en marcha el cronómetro, eligiendo de manera aleatoria a un alumno o alumna o, por ejemplo, mostrando el calendario con las tareas más importantes del día. A parte, hace que las clases sean mucho más enriquecedoras, ya que ofrece actividades interactivas para hacerlas tanto de manera individual como en grupo.

En realidad, son muchas las ventajas de Classroomscreen, ya que es un recurso que, por un lado, facilita la labor docente y, por otro, amplifica el aprendizaje de los estudiantes.

Lo más interesante de este recurso es, precisamente, su versatilidad ya que se puede utilizar en cualquier etapa educativa y materia. Además, tiene una interfaz simple e intuitiva, lo que hace que lo pueda utilizar cualquier persona con un nivel básico de informática.



Figura 1. FotoLogo



La Herramienta

Se trata de una pizarra interactiva en línea, que facilita la organización de las clases, amplía las posibilidades de participación e interacción del alumnado, hace que las clases sean más motivadoras y, en definitiva, propicia lo que el autor Siemens denominó en su día “el aprendizaje en red”. Es decir, actividades donde los alumnos, en pequeños grupos, resuelven retos o tareas, llegando a acuerdos y coordinándose de forma eficiente.

Classroomscreen, en este sentido, hace una gran aportación. Ofrece herramientas o *widgets*, idóneas para **trabajar en cooperativo y poner en marcha metodologías inductivas**, como *flipped classroom* y gamificación. A parte, favorece la autogestión de tareas, toma de decisiones, creatividad, iniciativa y, por lo tanto, el aprendizaje autorregulado, mejorando así, la capacidad de aprender a aprender.

Como ventaja añadida, debemos mencionar que la pizarra en línea representa todos sus widgets en forma de símbolos y pictogramas. Esto permite que, **incluso alumnos ágrafos**, como los de Educación Infantil, puedan **manejar esta herramienta de forma autónoma**, sin la intervención del adulto.

Esto, sin embargo, no quiere decir que esté pensado sólo para los cursos iniciales, pues las funciones que ofrece son tan versátiles y amplias, que se pueden usar incluso en los cursos más altos, como secundaria y bachillerato.

El fondo de la pizarra se puede cambiar, eligiendo entre los que ya vienen determinados.

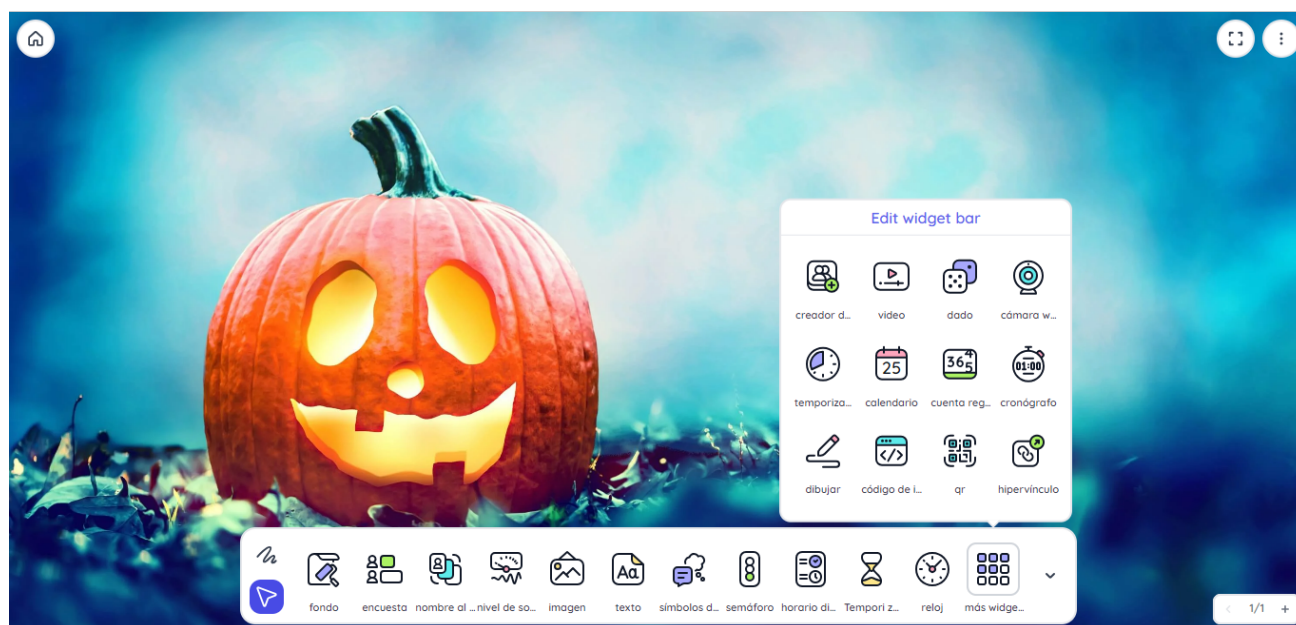


Figura 2. Pizarra en línea con todos los widgets

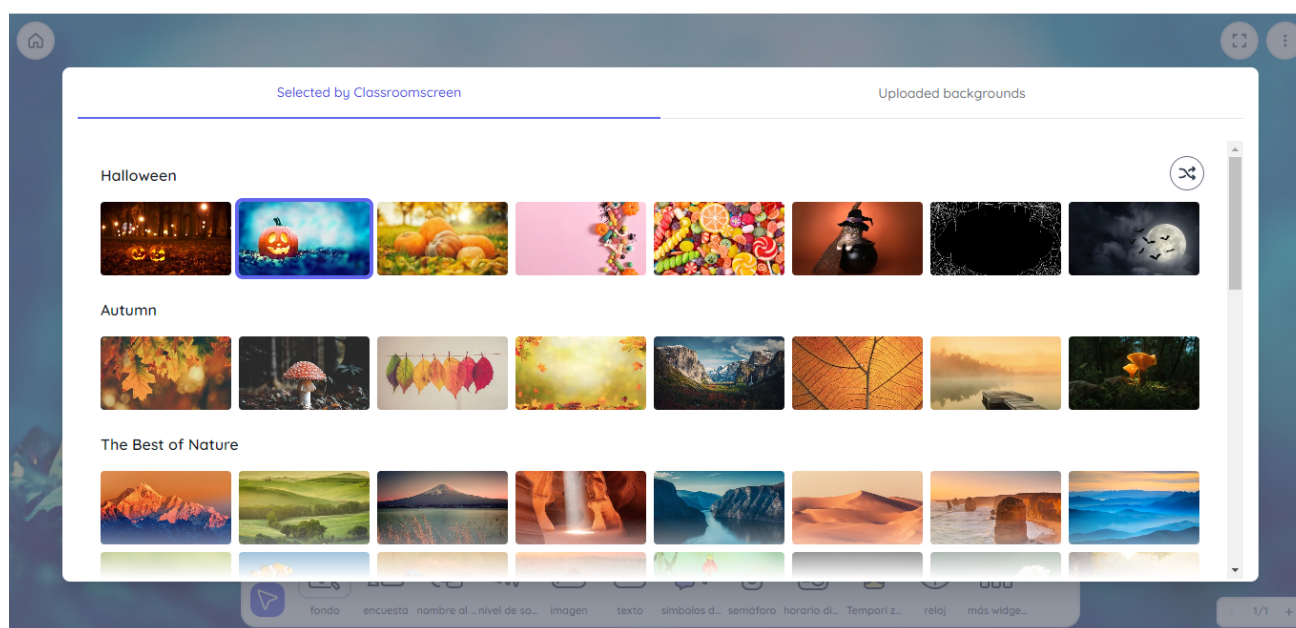


Figura 3. Selector de fondos de la pizarra en línea



Explicación del uso en el ámbito educativo

El procedimiento para acceder a classroomscreen es rápido y sencillo ya que no es necesario registrarse ni instalar ninguna aplicación. Es suficiente con acceder a la página web classroomscreen.com y seleccionar un panel como pizarra en línea, donde puedes hacer uso directamente de todas sus funciones, en forma de botones o *widgets*.

Es compatible tanto con el sistema operativo de Microsoft como de Apple, por lo que se puede utilizar en cualquier dispositivo electrónico (ordenador, Tablet, móvil...) con conexión a internet. Una limitación, sin embargo, es que la página web está, por defecto, en inglés, aunque también ofrece la opción de seleccionar el idioma que desees. Por otra parte, no tiene una aplicación para descargar en Play Store ni App Store para móviles, sino que sólo se presenta en versión web.

Respecto al plan de precios, tiene una versión gratuita y otra de pago. La primera permite usar todas las funciones de la pizarra en línea, pero no se pueden guardar los cambios realizados. Con la versión pro, -de pago-, tienes ventajas extra, como por ejemplo, guardar los paneles elaborados y clasificarlos (por niveles, clases, materias, etc.), cargar fondos personalizados, guardar hasta 100 listas de nombres o, por ejemplo, deshacer los elementos eliminados de los últimos 30 días. El precio de la versión *pro* es de 29,90€ al año, aunque también hay tarifas especiales para escuelas e instituciones educativas.

Los **principales usos** de esta pizarra en línea, - classroomscreen-, son:

- Escribir y dibujar.
- Hacer una cuenta atrás con un temporizador.
- Mostrar el reloj y el calendario.
- Medir el ruido de la clase.
- Cronometrar el tiempo en realizar una tarea.
- Realizar encuestas, votaciones... y ver los resultados en el momento.
- Utilizar la webcam.
- Distribuir al alumnado en grupos.
- Lanzar dados (como parte de un juego, por ejemplo).
- Elegir alumnos al azar.
- Insertar códigos QR.
- Realizar actividades interactivas.
- Utilizar un semáforo que el docente puede ir cambiando de color para indicar, por ejemplo, el turno de palabra de los alumnos.
- Insertar símbolos ya predeterminados (trabajar en equipo, silencio, hablar con el compañero...) para indicar la tarea de cada momento.

Todos los elementos que se van insertando en el mural o pizarra se pueden desplazar por el espacio, cambiar de tamaño y eliminar cuando desees.



Metodología y Didáctica Aplicada

A continuación, describo algunas **situaciones de aprendizaje** en las que se utiliza como recurso principal la herramienta descrita:

Al inicio de una Unidad didáctica o proyecto, podemos elaborar una **encuesta o formulario** para comprobar los **conocimientos previos** del alumnado sobre el tema que vamos a tratar. Igualmente, se puede hacer una **votación** al final, para preguntarles sobre lo que más les ha gustado, las dificultades que han tenido o lo que han descubierto ahora que antes no sabían.

Por otra parte, classroomscreen nos sirve para organizar dinámicas basadas en la **gamificación**. Por ejemplo, se les plantean una serie de retos encadenados entre sí para que los resuelvan en pequeños grupos. En este sentido, la herramienta nos permite:

- **Organizar al alumnado por equipos** de forma equitativa.
- **Preparar códigos QR**, que luego cada equipo escaneará para descubrir el tipo de reto propuesto, junto con las instrucciones que han de seguir.

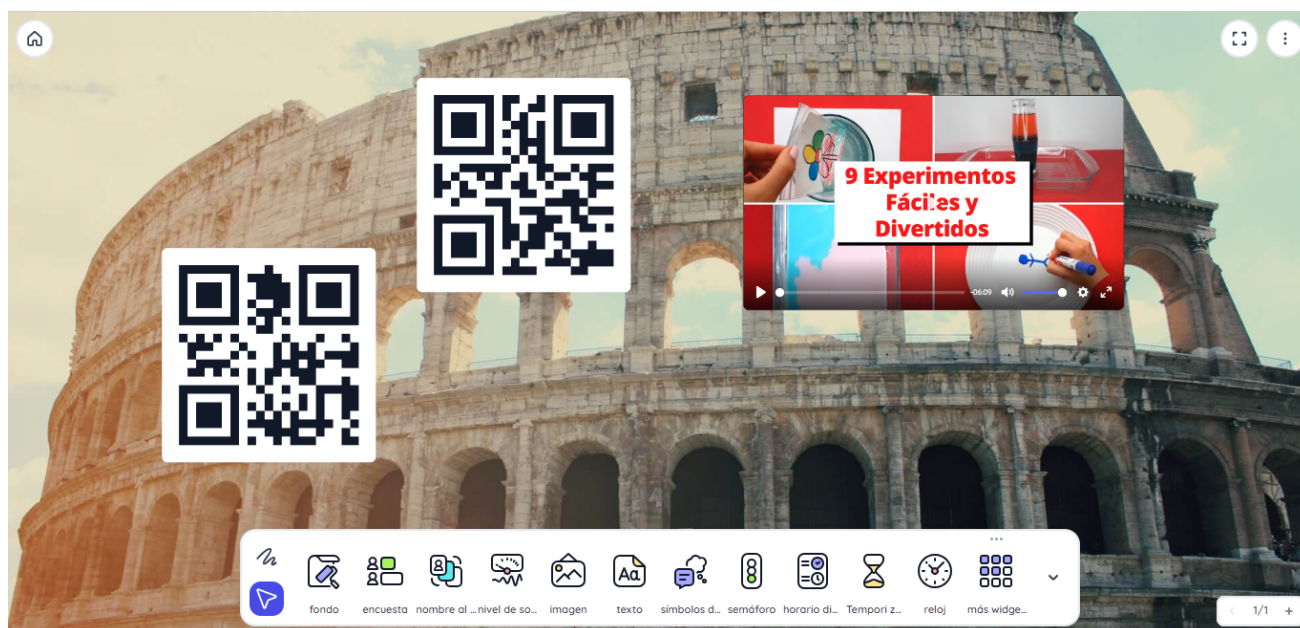


Figura 4. Generación de códigos QR e integración de vídeos

- Poner en marcha el **cronómetro o el temporizador** para medir el tiempo de cada reto o tarea para cada grupo.

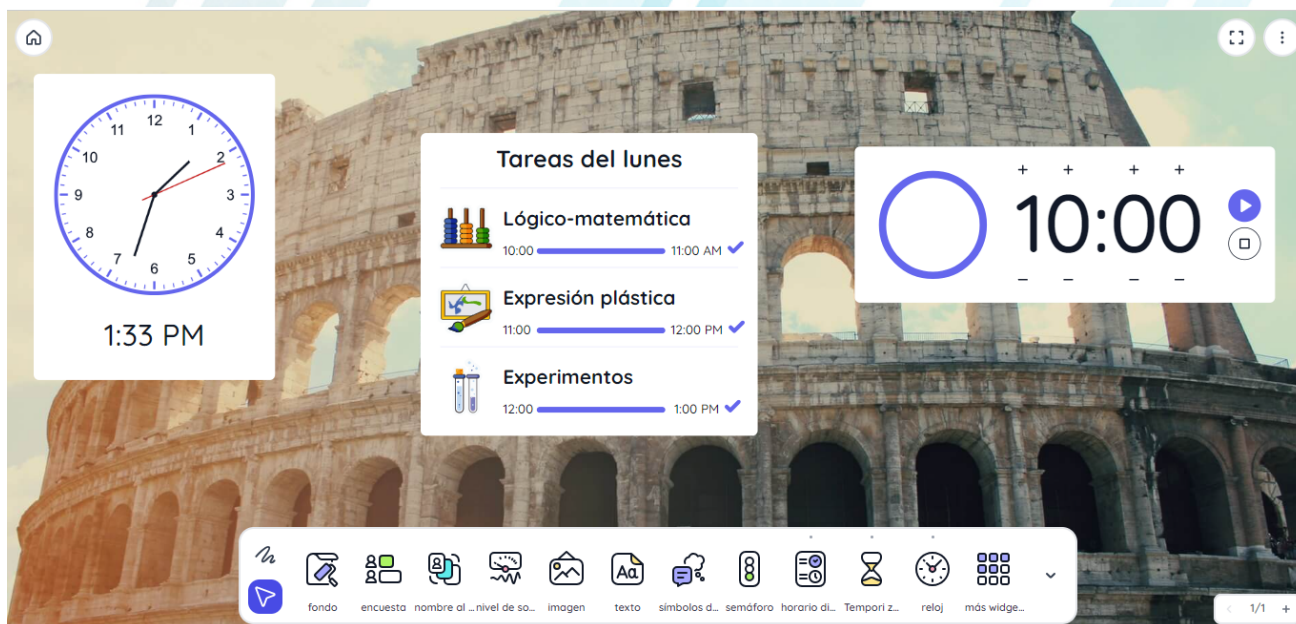


Figura 5. Generación de códigos QR e integración de vídeos

Otra de sus aportaciones es **regular el comportamiento** de los alumnos y alumnas dentro del aula. Por ejemplo, al inicio de la jornada escolar, el maestro o maestra puede mostrar el **semáforo de comportamiento** en classroomscreen y mantenerlo expuesto durante toda la jornada escolar, cambiando el color, en función de la conducta. A parte, se pueden mostrar imágenes predeterminadas relacionadas con las **normas del aula** según el tipo de actividad que se esté realizando en el aula. Por ejemplo, la imagen de guardar silencio cuando están haciendo tareas que requieren una mayor concentración; o por ejemplo, el **medidor de ruido**, mientras están trabajando en cooperativo y, por lo tanto, hablando en pequeños grupos, pero no deben elevar demasiado el volumen.

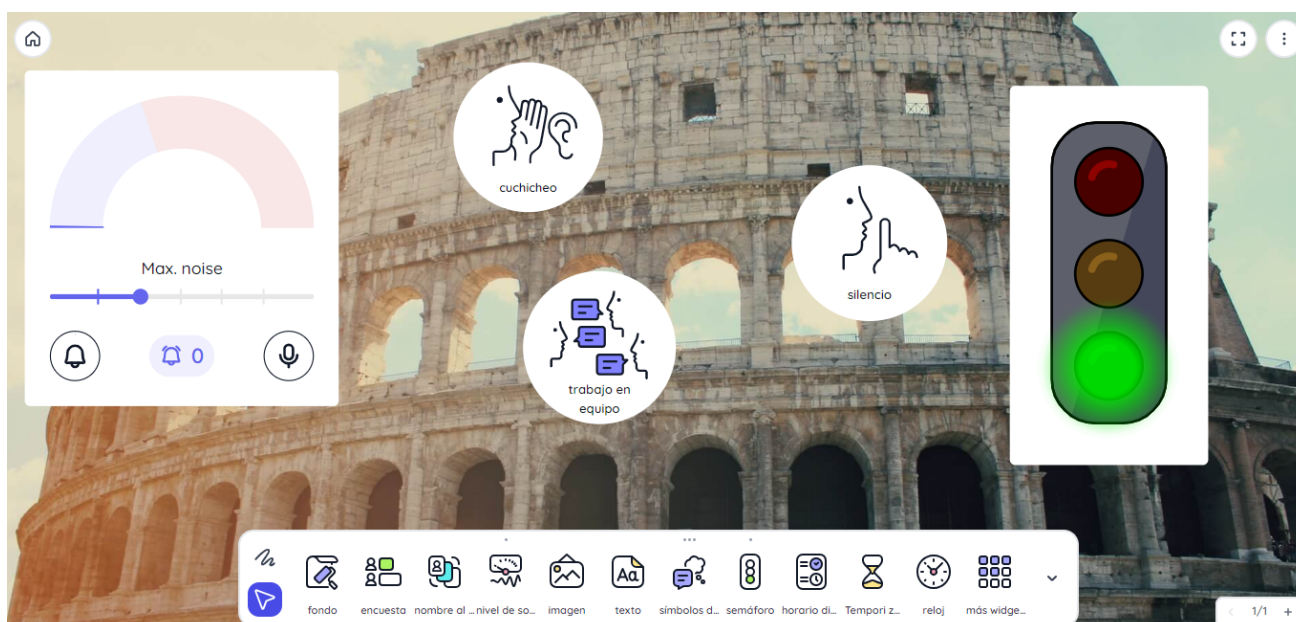


Figura 6. Recursos para el establecimiento de normas y regulación de comportamiento

También permite utilizar la metodología de **flipped classroom**, entendiendo esta como una forma de **individualizar la enseñanza** y afianzar los contenidos de la Unidad Didáctica o Proyecto. Por ejemplo, los alumnos, de forma individual o en grupo, se **graban con la webcam**, que también está integrada en esta herramienta, para explicar los contenidos o saberes básicos que estamos trabajando. Estos vídeos tienen una doble finalidad: por un lado, evaluarse a sí mismos, haciendo una valoración sobre su expresión oral, riqueza léxica, claridad del mensaje y expresión corporal; y, por otro, crear un recurso que se puede compartir con el resto de compañeros para que los tengan a su disposición cuando lo necesiten. Estas grabaciones, como es lógico, son confidenciales, por lo que se ubican en un canal privado de Teams, al que sólo tienen acceso los alumnos y sus familias o, simplemente, en una carpeta del ordenador de clase.

Pero, como se ha mencionado al inicio del artículo, classroomscreen no sólo está pensado para mejorar las competencias del alumnado, sino también para enriquecer la dinámica de las clases. Para ello, el maestro o maestra puede acceder, desde la propia herramienta, a **imágenes y vídeos** que sirvan para apoyar su explicación y utilizar como complemento **actividades interactivas**. Igualmente, se da la opción de plantear **tareas más divergentes y creativas**, como **dibujar o escribir** sobre un lienzo en blanco o **tirar los dados** como parte de un juego.



Valoración Personal

Es una de las **herramientas educativas de acceso abierto más versátiles** que existen a día de hoy, ya que sirve tanto para apoyar la labor docente, como para mejorar las competencias clave y aprendizaje de los estudiantes. Sus funciones son tan amplias que se pueden aplicar en todos los niveles y etapas educativas ya que sus posibilidades de uso son infinitas.



Recomendación final

Después de probar herramientas similares a classroomscreen, considero que esta es una de las mejores porque centraliza en un único sitio web funciones muy diversas que se utilizan cada día. Por lo tanto, recomiendo su uso a otros docentes, por su carácter funcional y sencillo.



Información y materiales complementarios

► [Página web de classroomscreen](#)

Derechos de uso

- Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

