

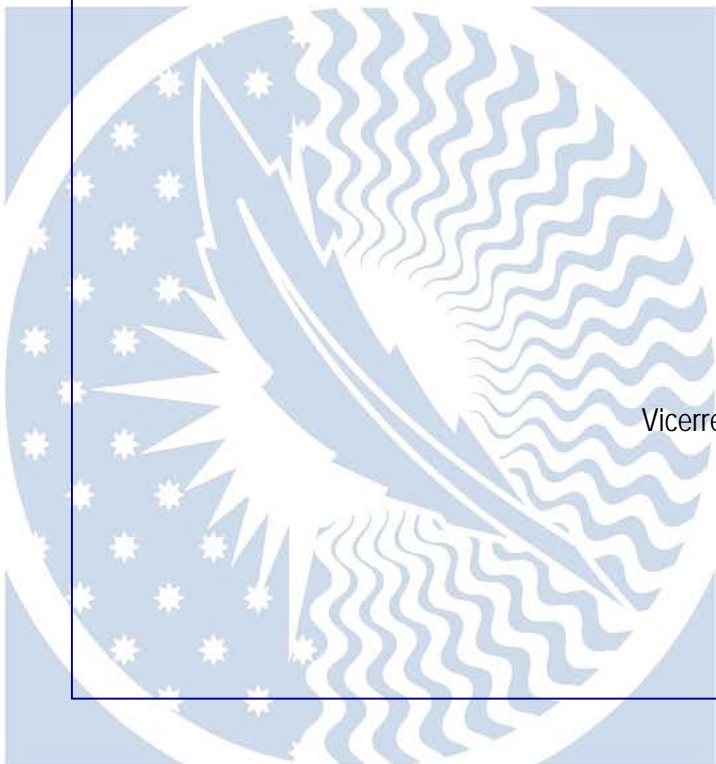
U N I V E R S I D A D

PABLO  
OLAVIDE

S E V I L L A

## Manual de Blackboard Instructor

Servicios de Aula Virtual



---

Vicerrectorado de Tecnologías de la Información e Innovación Digital  
Área de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones  
SISTEMA DE GESTIÓN DEL SERVICIO (SGS)

## Contenido

1	Introducción.....	3
2	Instalación y primer acceso. ....	3
2.1	Primera ejecución de la aplicación. ....	3
3	Menú de Configuración.....	5
3.1	Cursos. ....	5
3.2	Organizaciones.....	6
3.3	Configuración. ....	6
4	Cursos.....	8
4.1	Fechas de Entrega. ....	8
4.2	Materiales del Curso. ....	10
4.2.1.	Anuncios.....	10
4.2.2.	Contenido del curso.....	12
4.2.2.1.	Sesiones de Collaborate Ultra.....	13
4.2.3.	Debates. ....	19
4.3	Profesores.....	21

## 1 Introducción.

Blackboard Instructor es una aplicación diseñada para trabajar desde dispositivos móviles y está dirigida a los **docentes** de la Universidad. A través de la misma se podrá, principalmente:

- Acceder a los contenidos del curso
- Conectar con los alumnos en debates
- Interactuar con sus clases en Blackboard Collaborate
- Consultar configuraciones de tareas con fecha de entrega y otras actividades

Es importante resaltar que se trata de una aplicación **fundamentalmente de consulta**, pues no nos va a permitir eliminar, añadir o editar los contenidos del curso que hayamos cargado previamente desde el entorno web de la aplicación. Pero sí nos permitirá consultar fechas de entrega, consultar contenidos, participar en foros y participar mediante dispositivos móviles en sesiones de Collaborate Ultra.

La aplicación está disponible para dispositivos móviles iOS y Android. A continuación, vamos a presentar un tutorial en el que explicamos detalladamente, paso por paso, cómo instalar y usar la herramienta Blackboard Instructor en su dispositivo móvil.

## 2 Instalación y primer acceso.

Desde su tableta o teléfono, acceda a la tienda en línea que corresponda a su dispositivo:

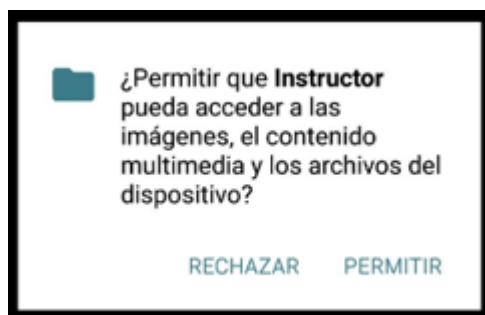
Android: [Descarga en dispositivos Android™](#) (Google play).

Apple: [Descarga en dispositivos Apple®](#) (Apple store).

Si fuera necesario puede buscar la app mediante la cadena de texto: “Blackboard Instructor”. Una vez descargado e instalado, ejecutamos por primera vez la app.

### 2.1 Primera ejecución de la aplicación.

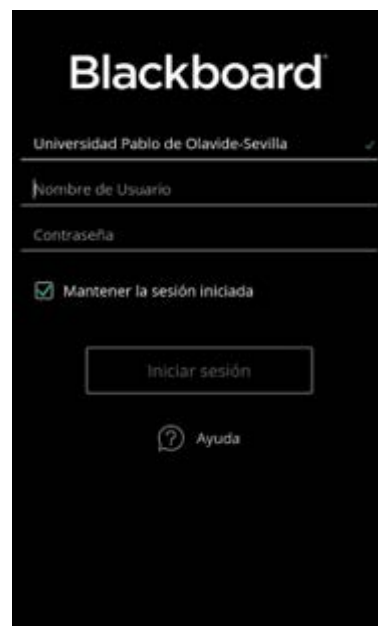
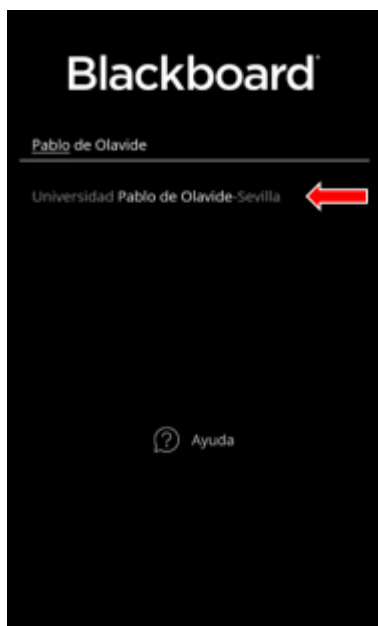
Es posible, depende de la configuración de seguridad de nuestro dispositivo, que haya que permitir que la aplicación pueda acceder a las imágenes, el contenido multimedia y los archivos del dispositivo. Es necesario pulsar en “PERMITIR” para que la app pueda funcionar correctamente.



Una vez abierta la aplicación se nos pedirá que introduzcamos, para poder buscar entre las diferentes instituciones que usan la aplicación, el nombre de la Organización a la que

pertecemos. En nuestro caso, como recogemos en la imagen, buscamos por “Pablo de Olavide”.

Vemos que debajo del formulario en el que hemos escrito “Pablo de Olavide” ya nos aparece una línea seleccionable con el nombre completo de nuestra institución. Pulsamos en la línea que está señalada con el puntero rojo y se muestra la pantalla en la que debemos introducir nuestras credenciales habituales de acceso al aula virtual, y resto de servicios personalizados de la Universidad.



La primera vez que accedamos nos saldrá una ventana en que se recogen las condiciones de uso de la herramienta. Pulsamos en “Aceptar” y llegaremos a una pantalla similar a la siguiente:



En la misma podemos ver los diferentes cursos en los que estamos inscritos como profesores/diseñadores del espacio de docencia virtual. En este caso, en la pantalla que presentamos, nos aparecen una serie de cursos que hemos creado a modo de ejemplo.

### 3 Menú de Configuración

Antes de comenzar a usar la app Blackboard Instructor, cabe resaltar que el idioma de la aplicación se obtiene del sistema operativo del dispositivo y no de las preferencias de idiomas de Blackboard Learn. Además, la configuración del idioma afecta a la interfaz de la aplicación, pero no al contenido del curso.

Una vez hemos accedido con nuestras credenciales, estaremos ante una pantalla similar a la que presentamos abajo. Sin embargo, antes de acceder a algún curso y presentar las diferentes posibilidades de acción que nos permite la app, vamos a explorar las opciones que tenemos en el menú que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla y que señalamos a continuación con un puntero rojo



Se muestran tres opciones (además de indicarnos el nombre de usuario con el que hemos accedido, en el caso del presente ejemplo: “Profesor de prueba”). Dichas opciones son:

#### 3.1 Cursos.

Por defecto, cuando accedemos, estaremos en la pestaña “Cursos”. Dicha pestaña es, justamente, la ubicación en la que se muestran los diferentes cursos en los que estamos inscritos como docentes. Posteriormente dedicaremos un punto específicamente a esta opción pues es donde desarrollaremos la mayor parte de la actividad docente que nos permite la aplicación.

### 3.2 Organizaciones.

Si pulsamos en la pestaña “Organizaciones” accederemos a una pantalla en la que podremos ver las instituciones (adicionales a nuestra propia Universidad) en la que estamos inscritos. En el caso del presente tutorial, y tal y como se recoge en la siguiente imagen, no figura ninguna adicional a la Actual (la Universidad Pablo de Olavide):



### 3.3 Configuración.

Pulsando en “Configuración” accederemos a una pantalla como la siguiente:



Pasamos a describir la funcionalidad de las opciones del menú de la pantalla anterior.

#### **Ayuda.**

Pulsando en “Ayuda” la aplicación nos redirigirá a una página web en la que podremos tener acceso a información detallada, generada por la propia compañía Blackboard, sobre el uso de la aplicación.

#### **Comentarios.**

Pulsando en Comentarios accederemos a un formulario en el que podremos dar a conocer nuestra opinión sobre la app Blackboard Instructor que estamos usando. Dicha información es dirigida a los diseñadores de la aplicación, es decir, a la propia compañía Blackboard (es

importante hacer notar que **no es un cauce de comunicación con del Centro de Informática** de nuestra Universidad).

El formulario que nos encontraremos será como el que presentamos en la siguiente pantalla:



### Condiciones de uso.

Tal y como el propio título indica, nos dirige a una página que recoge las condiciones de uso de la aplicación.

### Política de privacidad.

Tal y como el propio título indica, nos dirige a una página que recoge la Política de privacidad de la aplicación.

### Cerrar sesión.

Pulsando sobre esta opción podremos cerrar la sesión en la aplicación, es decir, salir de la aplicación dando por terminada la actividad que hayamos realizado. Para ello, pulsando en la opción “Cerrar sesión”. Al confirmar el cierre de sesión pulsando en “Cerrar sesión” se nos dirigirá a la pantalla de inicio de la aplicación, en la que tendríamos que volver a introducir nuestras credenciales en caso de querer volver a acceder a la misma.



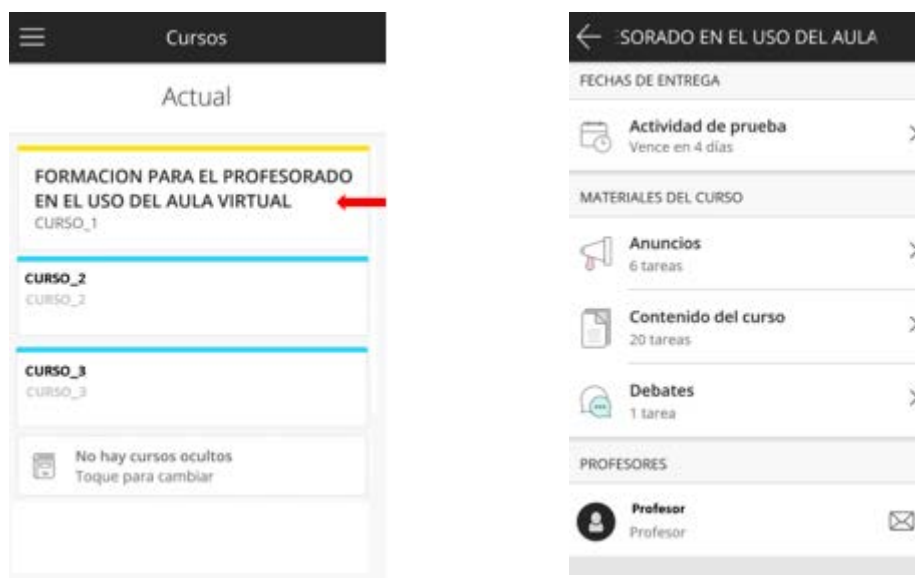
## 4 Cursos

En el este apartado pasaremos a describir las diferentes acciones que podemos realizar en la pestaña Cursos.

Recordamos que el acceso a la aplicación, por defecto, se produce en este punto por lo que nada más acceder, sin pulsar en ninguna otra opción, estaremos en disposición de ver aquellos cursos en que estamos inscritos como docentes.

A continuación, haremos un repaso general de las diferentes actuaciones que podremos realizar en un curso.

Para la elaboración del siguiente tutorial, y a modo de ejemplo, vamos a usar el espacio “FORMACIÓN PARA EL PROFESORADO EN EL USO DEL AULA VIRTUAL. CURSO\_1” para presentar las posibilidades que tiene la herramienta. Para ello, pulsaremos en el curso tal y como indica el puntero rojo en la siguiente imagen. Al pulsar en el curso veremos algo similar a la pantalla siguiente.



Veamos, ordenadamente (desde la zona superior hacia la zona inferior), las diferentes herramientas expuestas.

### 4.1 Fechas de Entrega.

Puede obtener una vista preliminar de las pruebas y actividades que creó en Blackboard Learn. Puede ver lo que experimentan los alumnos al completar una prueba o actividad en la aplicación del alumno. Se pueden ver todos los detalles de las evaluaciones, como las fechas de entrega, los intentos, los puntos posibles y las instrucciones.

Algunas características de las pruebas no están disponibles en la aplicación móvil.

Para que en este apartado aparezca algún contenido pendiente de entrega, éste, tiene que haberse creado previamente en la plataforma Blackboard, con fecha de expiración.

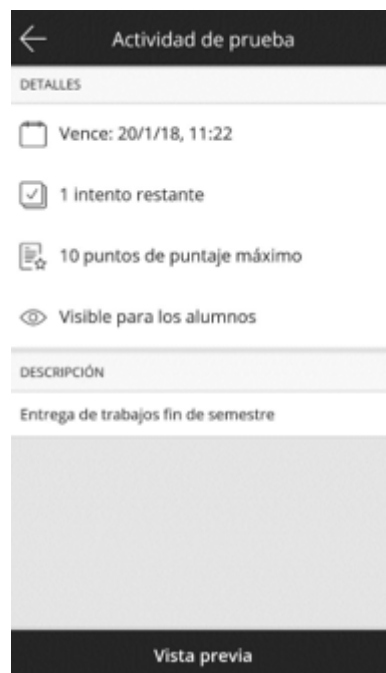


Importante: si la entrega no tiene fecha límite de expiración, naturalmente, no aparecerá en este apartado.

Se nos presentará una de las siguientes pantallas según tengamos o no tareas con fecha de expiración:

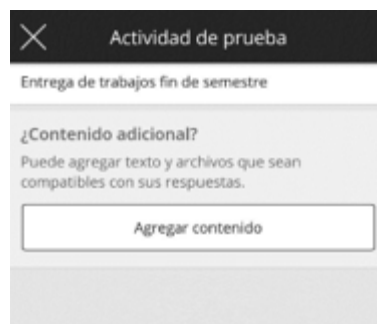


Al pulsar en la “Actividad de prueba” se muestran las opciones que tiene configurada la actividad. Así, accederemos a una pantalla similar a la siguiente, en la que podremos ver los detalles.

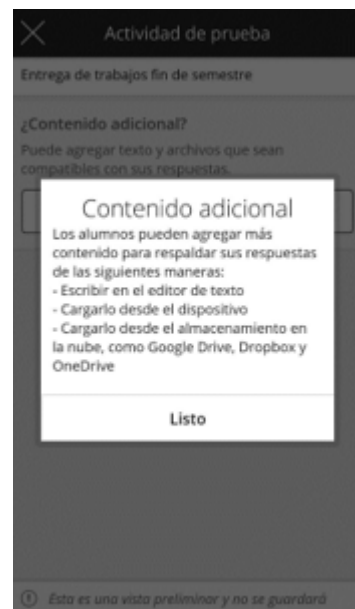


Como hemos comentado anteriormente, esta herramienta no permite editar la configuración de la Actividad, sólo consultar los parámetros con los que se creó la actividad previamente en la plataforma web.

En la parte inferior de la pantalla observamos una banda “Vista previa” en la que podemos pulsar. Al hacerlo podremos ver qué es lo que ven los alumnos en su app. Así, al pulsar, veremos algo similar a esto:



Recordemos que estamos viendo una vista previa de aquello que ve el alumno. Si ahora pulsamos en “Agregar contenido”, se nos informará de que el alumno, si pulsa en dicho botón (que lo tendrá disponible en su actividad), podrá subir contenidos. Es decir, a los docentes se nos mostrará una pantalla informativa similar a la siguiente:



Es importante notar que **no** podremos subir ningún contenido adicional. Sencillamente se nos está informando acerca de lo que ve el alumno y de lo que puede hacer.

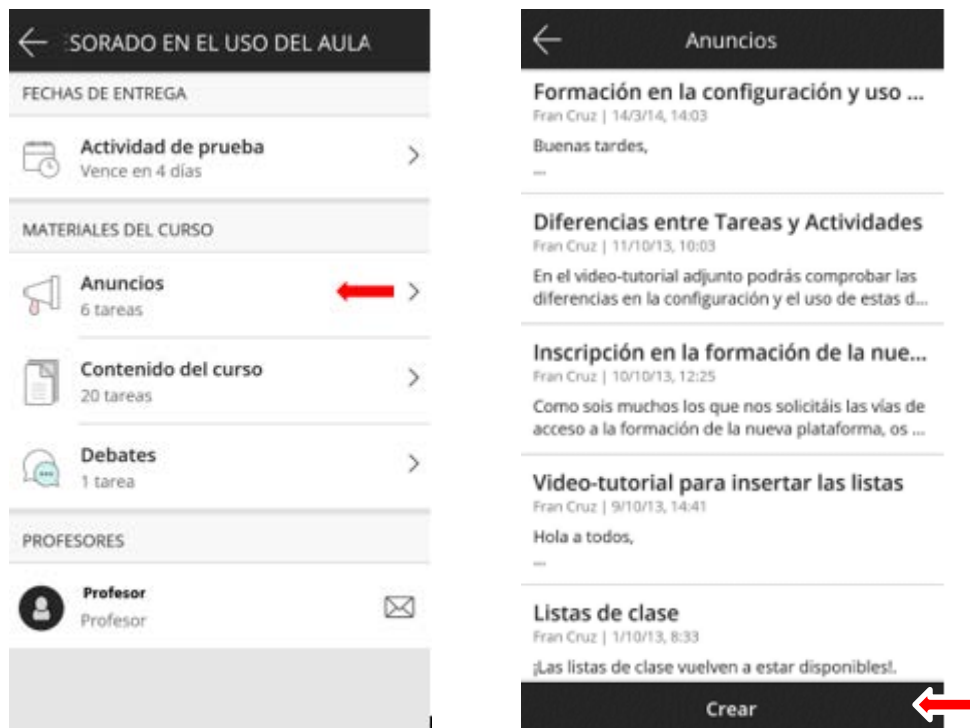
## 4.2 Materiales del Curso.

### 4.2.1. Anuncios.

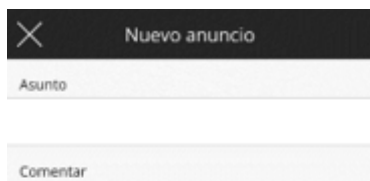
En este apartado podremos crear anuncios y ver los creados anteriormente, incluyendo el emisor, la fecha y el mensaje.

Los alumnos verán los anuncios en el *Flujo de actividades* de la aplicación. Cuando los alumnos acceden a Blackboard en un navegador web, verán los anuncios que usted creó dentro de la aplicación en sus cursos y en la ficha *Mi institución*.

Así, pulsando en Anuncios accederemos a una pantalla en la que se muestran los diferentes anuncios que tenemos activos en el curso. Pulsando en cualquiera de ellos se desplegará y podremos ver el anuncio completo.



En esta pantalla no podremos editar la configuración de ninguno de los anuncios que estemos consultando, sin embargo, podremos crear anuncios nuevos si pulsamos en el botón “Crear” que vemos en la parte inferior de la pantalla.



Se abrirá esta pantalla con un formulario en el que pondremos el asunto del anuncio, así como el contenido del mismo escribiendo en el campo “Comentar”. Al pulsar en el botón “Crear” aparecerá una pantalla en la que se nos presenta una vista previa de cómo quedará el anuncio. Si estamos de acuerdo con el modo en que se nos presenta tendremos la posibilidad de confirmar el anuncio mediante el botón “Confirmar”, o de volver atrás para modificar aquello que necesitemos.

Una vez confirmado el anuncio, éste pasará a mostrarse junto al resto de anuncios activos.

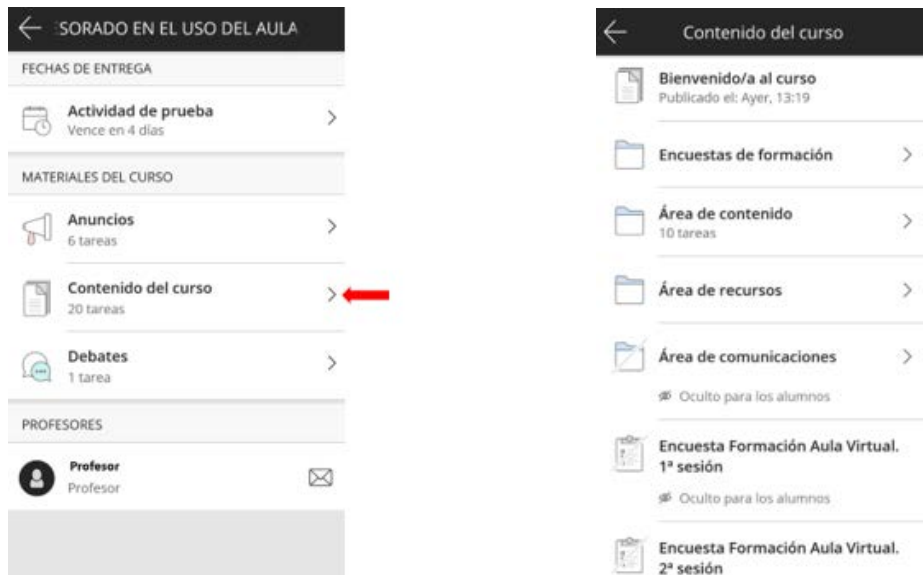
Es importante considerar que desde la app Blackboard Instructor no se pueden realizar configuraciones avanzadas de los anuncios, es decir, no se podrán establecer condiciones selectivas de tiempo o grupo para el visionado del anuncio.



#### 4.2.2. Contenido del curso.

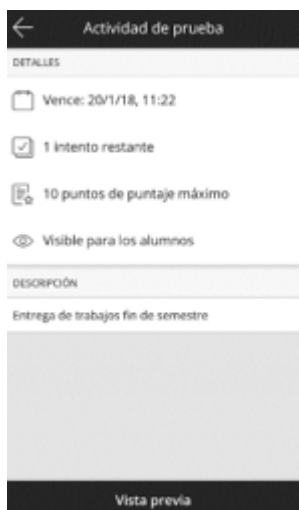
Antes de abordar este punto es, de nuevo, importante resaltar que desde la Blackboard Instructor no cabe la posibilidad de crear o modificar contenidos del curso, es decir, mediante la presente app, sólo podremos acceder a los contenidos en modo consulta.

Así, pulsando en la zona “Contenido del curso” accedemos a todo el contenido.



En esta pantalla veremos todo el árbol de carpetas y archivos que tengamos ubicados en la zona de “contenido del curso”. Pulsando en las diferentes carpetas accederemos a su contenido.

Si pulsamos, por ejemplo, en un contenido de **texto escrito directamente sobre la plataforma**, se nos presentará en pantalla dicho contenido. Si, por el contrario, pulsamos en un **fichero**, por ejemplo, de extensión \*.doc (creado con “Word”), la app tratará de abrirlo y nuestro dispositivo nos propondrá una serie de programas que tengamos ya instalados en el mismo para poder visionarlo. Seleccionaremos el programa que queramos y accederemos al contenido del fichero.

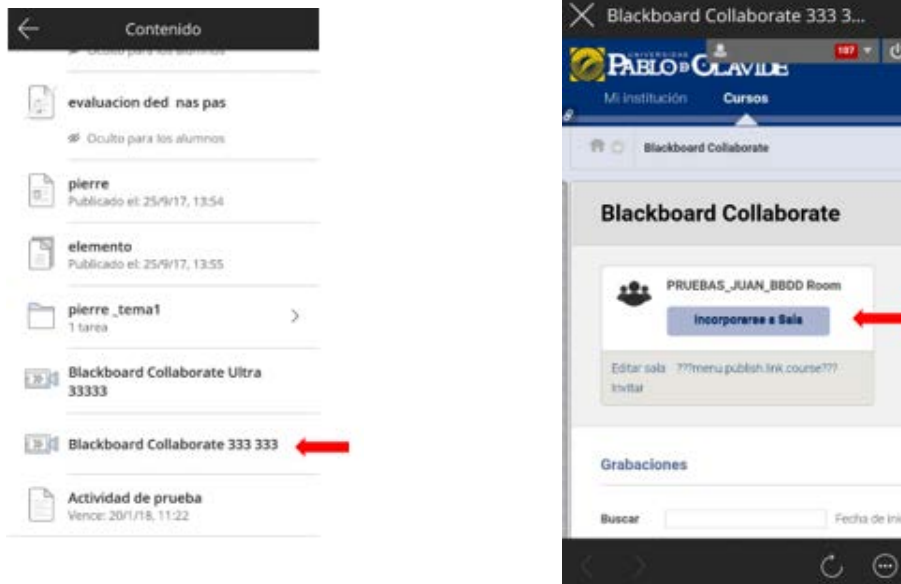


Al pulsar sobre una **actividad o evaluación** programada, se nos presentarán las opciones de configuración de dicha actividad. En la que vemos:

- La fecha de vencimiento de la actividad.
- Número de intentos disponibles para la prueba por parte de los estudiantes.
- Puntos máximos que se pueden conseguir en la prueba.
- Disponibilidad para los estudiantes (si está visible para ellos o no)
- La descripción de la prueba, en el caso del ejemplo: “Entrega de trabajos fin de semestre”.

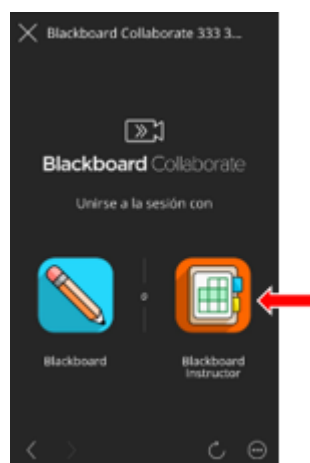
#### 4.2.2.1. Sesiones de Collaborate Ultra.

Mención especial merecen **las sesiones de Collaborate** que tengamos en el apartado de contenidos del curso. Pulsando en ellas, podremos conectarnos mediante nuestro dispositivo a las sesiones que tengamos habilitadas. Así, al pulsar sobre la zona que marca el puntero rojo, se nos abriría una pantalla similar a la siguiente:



Como vemos, la app Blackboard Instructor nos presentará el mismo entorno web que ya conocemos de las sesiones de trabajo que hayamos realizado desde el PC. Por ello, el uso que hagamos de las sesiones de Collaborate Ultra será muy similar al que ya hayamos hecho previamente desde el entorno web, eso sí, esta vez desde un dispositivo móvil.

Vamos a presentar una rápida mirada a las diferentes opciones de uso que tenemos, así como de las particularidades que presenta el acceso desde el dispositivo móvil. Así, si en la pantalla anterior, pulsáramos sobre el botón que aparece señalado por el puntero rojo, comenzaremos a unirnos a la sesión de Collaborate Ultra programada. Llegaremos a una pantalla similar a la siguiente en la que pulsaremos sobre Blackboard Instructor (marcada con el puntero rojo).



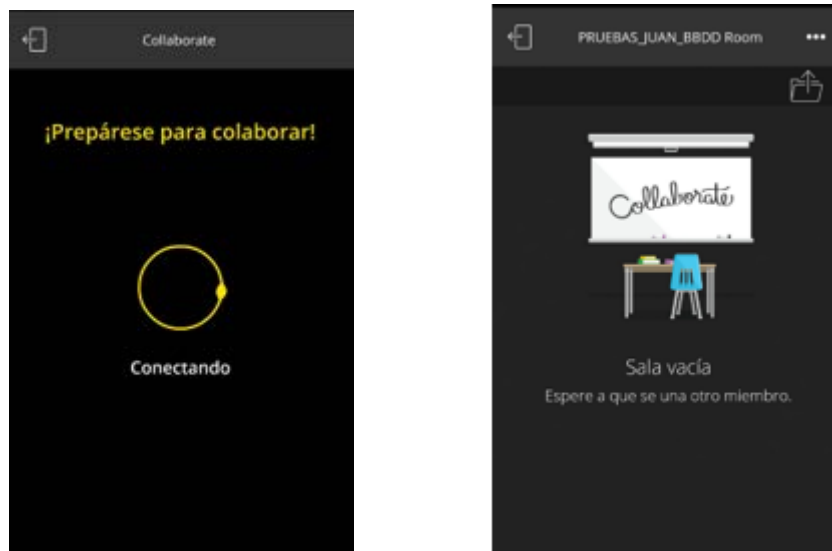
La primera vez que accedamos, es bastante probable que se nos presenten un par de pantallas como las siguientes, en las que se nos solicitará que demos los permisos oportunos para que Collaborate Ultra pueda tener acceso a diferentes parcelas de nuestro dispositivo con el fin de poder funcionar correctamente.

Esto depende de la configuración de seguridad del propio dispositivo. Si tenemos configurada una seguridad media/alta (la que Android suele tener activa por defecto) nos solicitará permisos. Si tenemos una configuración de seguridad baja, es posible que no nos pida los permisos y las siguientes pantallas, por consiguiente, no se muestren.




En ambos casos, hay que darle a “PERMITIR” para que Collaborate Ultra pueda funcionar correctamente.

Una vez hayamos concedido los permisos, el dispositivo comenzará a unirse a la sesión y, durante dicho proceso se nos mostrará la primera pantalla durante algunos segundos (depende del estado de la conexión a internet). Una vez el dispositivo se haya conectado, se nos presentará la segunda pantalla



(Nótese que, en el caso de nuestro curso de ejemplo, la sala está vacía)

A continuación, vamos a detallar las funciones de los diferentes botones que tenemos en la pantalla.



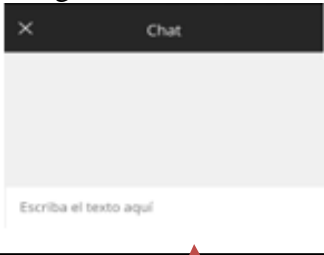
The screenshot shows a Zoom meeting interface for a room named "PRUEBAS\_JUAN\_BBDD Room". The main display area shows a whiteboard with the word "Collaborate" and a desk with a blue chair. Below the whiteboard, it says "Sala vacía" and "Espere a que se una otro miembro." At the bottom, there is a toolbar with several icons: a profile icon, a video icon (toggled off), a microphone icon (toggled off), a hand icon, and a chat icon. A red box at the top left points to the share icon, and another red box at the top right points to the menu icon (three dots).

Acceso a compartición de ficheros. Le vamos a dedicar un apartado especial (a)

Acceso a herramientas avanzadas. Le vamos a dedicar un apartado especial (b).

Nos muestra nuestro perfil de usuario. Si tenemos puesta una foto, se nos mostrará.

Acceso a la pantalla de chat. Accederemos a una pantalla en la que podremos redactar texto que aparecerá en pantalla. Es una pantalla similar a la siguiente:



Chat

Escriba el texto aquí

Habilitación/deshabilitación de vídeo. Por defecto nos aparecerá deshabilitado (tachado por una barra diagonal roja). Si queremos habilitarlo sólo tendremos que pulsar en ella y se nos habilitará una ventana en la esquina inferior izquierda con nuestro vídeo.

Alzar la mano para llamar la atención de los asistentes a la videoconferencia.

Habilitación / deshabilitación de audio.

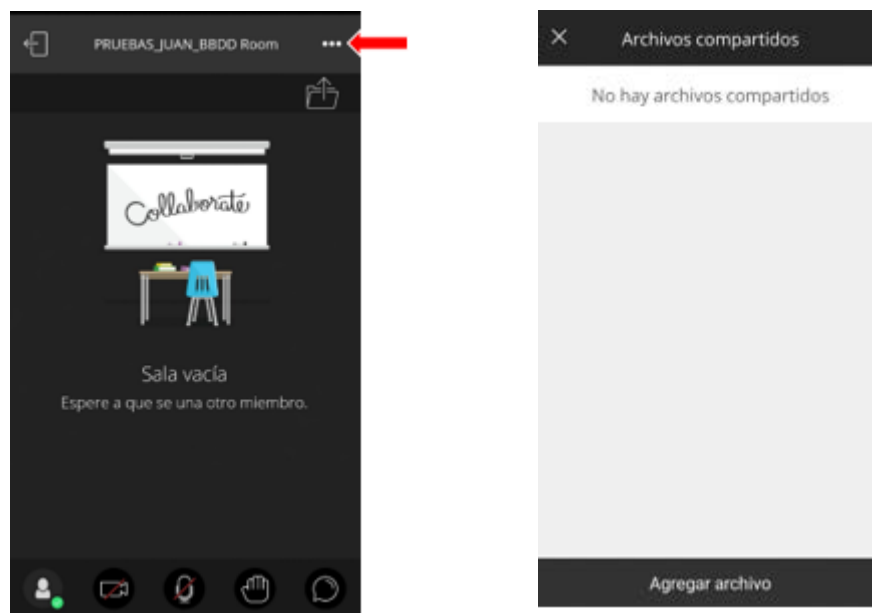
(a) ACCESO A COMPARTICIÓN DE FICHEROS.

Si tenemos privilegios de presentador o moderador, podemos mostrar los archivos al resto de los participantes. Podemos mostrar una imagen, PowerPoint o PDF mientras se debate sobre el objeto. Cuando se comparte un archivo en la aplicación, la pizarra se activa automáticamente para que los participantes puedan dibujar en el archivo compartido.

Para garantizar que los usuarios tengan permiso para dibujar, el moderador de Collaborate, previamente en un navegador web debe permitir los dibujos en la pizarra en la configuración de la sesión.

Todos los demás usuarios con permisos para compartir archivos pueden acceder a todos los archivos cargados por los presentadores o moderadores.

Vamos a ver un ejemplo práctico. Pulsando en la zona que marca el puntero rojo desplegaremos una pantalla mediante la cual podremos compartir ficheros con los asistentes a la sala. En esta pantalla podríamos ver el listado de ficheros que estamos compartiendo con los asistentes a la sala y agregar ficheros nuevos pulsando en el botón “Agregar archivo” situado en la parte inferior de la pantalla. Al pulsar sobre dicho botón se nos abrirá un menú de navegación por nuestro dispositivo en el que podremos seleccionar el fichero que queremos subir y compartir mediante la sesión de collaborate que estamos desarrollando.

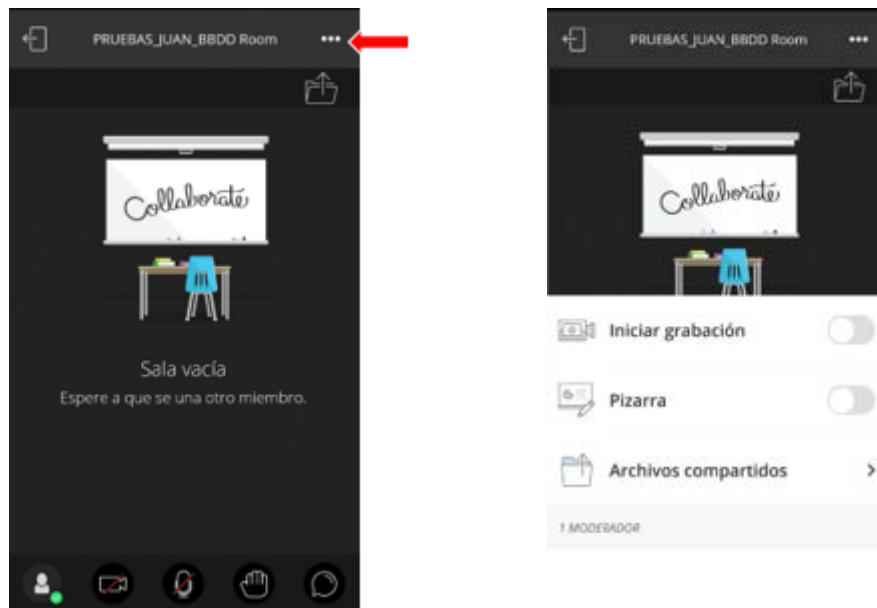




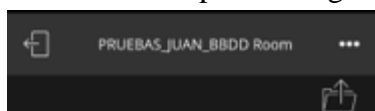
### (b) ACCESO A HERRAMIENTAS AVANZADAS.

Si pulsamos en el desplegable que señala el puntero rojo, accederemos a las herramientas avanzadas. Tenemos tres opciones de acción:

- Comenzar a grabar la sesión por si queremos almacenarla para un uso posterior.
- Usar la pizarra
- Archivos compartidos. Tenemos las mismas opciones de compartición de ficheros que hemos comentado en puntos anteriores.



Si activamos la pizarra llegaremos a una pantalla como la siguiente:



En ella podremos usar el espacio en blanco que tenemos en la parte superior como una pizarra digital compartida con nuestros alumnos.



Los botones (A), (B), (C) y (D) tienen las siguientes funcionalidades:



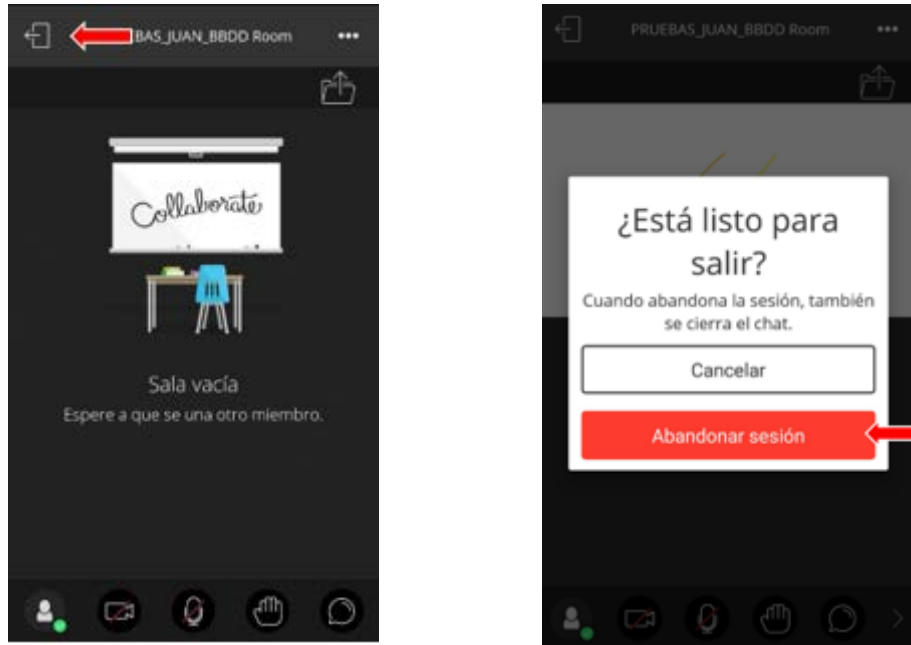
(A) Selección de herramienta: puntero, lápiz (si queremos dibujar en la pizarra), herramienta cuadrado, círculo, etc... si queremos realizar un polígono.

(B) Selección color de los objetos que vamos a dibujar.

(C) Borrar toda la pizarra y comenzar de cero a dibujar

(D) Acceso a la pantalla de chat que ya vimos previamente.

Finalmente, para cerrar la sesión de Collaborate Ultra pulsaremos en el botón marcado con el puntero rojo, lo que nos llevará a una pantalla en la que podremos confirmar nuestro deseo de concluir con nuestra sesión de colaboración.



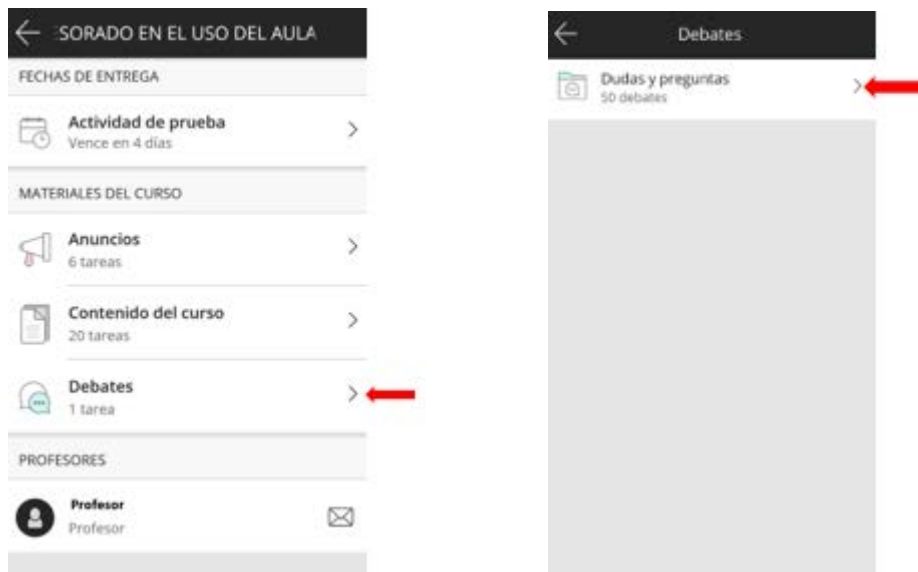
Es interesante saber qué diferencias encontraremos entre las sesiones de colaboración desempeñadas desde un PC y éstas que estamos realizando desde un dispositivo móvil. Así, es importante saber que las siguientes características NO están disponibles en la aplicación móvil:

- Creación de grupos de trabajo
- Convertir a un participante en moderador o presentador
- Subtítulos
- Sondeos
- Obtener los enlaces de la sesión. Los enlaces de la sesión no se encuentran en la aplicación, deben generarse desde la aplicación web.

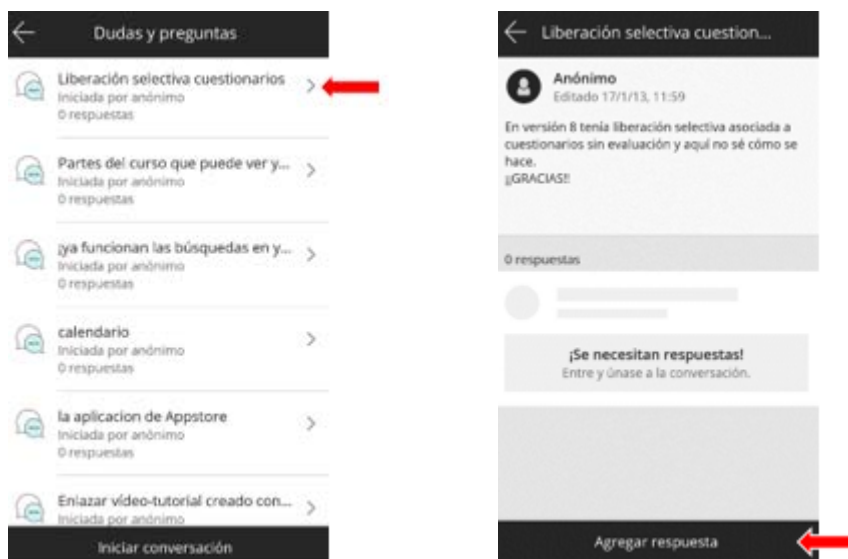
### 4.2.3. Debates.

Para concluir con la sección “MATERIALES DEL CURSO” veremos las opciones de participación e interacción en foros que nos permite la app Blackboard Instructor a través del apartado “Debates”. Para acceder a dicha sección no tendremos más que pulsar en la zona señalada por el puntero rojo.

Accederemos a una pantalla en la que se listarán los diferentes foros temáticos que tenemos habilitados en el curso de referencia, en el caso del curso de ejemplo que estamos siguiendo sólo tenemos un foro temático.



Si pulsamos en dicho foro temático, tendremos acceso a los diferentes tópicos que se estén tratando dentro del mismo. Y si pulsamos, en un tópico, tendremos acceso al historial de participación y contenido del mismo teniendo, también, la posibilidad de añadir alguna respuesta más.



En este caso tenemos sólo una respuesta. Podríamos añadir alguna respuesta adicional pulsando donde indica el puntero en la pantalla anterior, lo que nos llevaría a una pantalla similar a la siguiente, de manera que, en la zona del formulario “Responder”, incluiríamos el texto de nuestra respuesta y, posteriormente, pulsando en “Agregar respuesta”, publicaríamos nuestro texto



Por otro lado, si volvemos a la pantalla donde se listan los tópicos incluidos en el foro temático general, podremos añadir un tópico (conversación) adicional a los ya existentes. Para ello debemos pulsar en la zona que señala el puntero rojo, lo que nos llevaría a una pantalla en la que podremos consignar el “Asunto” del mensaje y el “Mensaje” propiamente dicho. Una vez terminado, pulsaríamos en “Iniciar ahora” y nuestro tópico quedaría listado junto al resto de conversaciones activas en el foro temático.



### 4.3 Profesores

En este último apartado aparecerán listado los docentes que están dados de alta en el curso que nos ocupe. Pulsado en cada uno de ellos se nos desplegará una pantalla en la que se nos presentará la opción de contactar con ellos mediante el software de gestión de correo que tengamos instalado en nuestro dispositivo móvil.

Así, picando en el lugar que indica el puntero rojo, se nos abrirá una pantalla similar a la siguiente, en la que podremos elegir el software que queremos usar para remitir un correo electrónico al usuario seleccionado.

