

MURAL DIGITAL 2.0



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La sociedad actual va adaptando la forma en la cual nos comunicamos. Los tradicionales carteles de anuncios, sin llegar a desaparecer, van pasando desapercibidos debido a la cantidad de ellos que vemos. Los colegios, aun así, siguen publicando mucha información de diferente índole en sus corchos, pero que por múltiples motivos, puede no estar actualizada, no llegar a todos, o no ser suficientemente atractiva.

Los paneles digitales los podemos ver en centros comerciales, aeropuertos, universidades e incluso en algunos colegios innovadores. El colegio Montserrat, continuamente está ofreciendo actividades interesantes, que podrían ganar más popularidad utilizando un medio más atractivo y dándoles a los alumnos la posibilidad de interactuar con lo que se publica.

Con el uso de un Mural Interactivo, la información que se trasmite a los demás, podría ser más variada, más atractiva, e incluso, interactiva. Pudiendo ofrecer nuevas formas de comunicación e interacción no sólo con alumnos, sino con toda la comunidad educativa.

Es por ello que, en el colegio Montserrat, nos propusimos desarrollar y estudiar todas las opciones que nos podría dar un mural digital colocado en el Hall del colegio, explotando las opciones que nos ofrecen las redes sociales y la Web 2.0.

En resumen, concebimos el mural digital algo activo, en continuo cambio, que permitirá, gracias a la participación de los alumnos coordinados por los profesores, ser un punto de información, noticias y comunicaciones varias.

OBJETIVOS

- **Facilitar la comunicación** no solo de actividades, sino de eventos y calendario oficial. Así como fechas de exámenes, publicación de notas, excursiones y salidas.
- **Permitir** a profesores y alumnos compartir el trabajo realizado con los demás.
- **Desarrollar las competencias digitales** tanto en profesores como alumnos, utilizando medios digitales para nuestra comunicación y trabajo.
- **Publicar información** de cualquier índole relacionada con el centro.
- **Promoción de nuevas herramientas y metodologías didácticas**, al proponer a los alumnos este mural como un proyecto.
- **Ofrecer un entorno de trabajo nuevo y motivador**, y adaptado a las nuevas necesidades.

DESTINATARIOS Y PARTICIPANTES

El proyecto tiene los siguientes destinatarios según se considere:

Los alumnos de Bachillerato que cursan la asignatura de TIC (cuatro de los cinco grupos de primero), tendrán un nuevo elemento en el cual poner en práctica conocimientos de la asignatura de TIC, así como nuevas metodologías de trabajo.

El proyecto va a beneficiar de forma directa a toda la comunidad educativa que encontrará en el Hall información interesante para ellos.

DESARROLLO. PRINCIPALES ACCIONES Y ACTIVIDADES DESARROLLADAS

El proyecto se desarrollaba dentro del ámbito de la asignatura de TIC de Bachillerato, si bien se realizaron bastantes actividades fuera de horario. Las actividades siguieron la siguiente secuencia:

Búsqueda, compra e instalación de los materiales

Fue necesario comprar una televisión LED grande para instalar en el Hall del colegio Montserrat y ésta fue instalada. Para ampliar las posibilidades de esta televisión, se le instala un Miniordenador en la parte trasera.

Así mismo, para poder redactar y configurar las noticias a publicar, se decide comprar 4 Tabletas. Estas tabletas serán las herramientas de los editores de noticias.



Colocación del Mural Digital en la puerta del Salón de Actos.

Configuración del sistema instalado



De cara a poner a funcionar todo, se necesitó dedicar cierto tiempo a la instalación del software necesario, a las pruebas y a la puesta en producción.

Vista de noticia.

Formación técnica del alumnado

La asignatura de TIC ya desarrolla los temas de trabajo colaborativo *on-line* y gestión de páginas Web. Se hizo especial hincapié en estos temas sabiendo que luego los íbamos a poner en marcha para ofrecer un servicio real de comunicación al colegio. En todo caso, el mural no podía administrarse por todos los alumnos y por ello, se pidió colaboración a alumnos más aventajados e interesados en la materia. Estos serían finalmente los responsables. Como necesitaban más formación, se les pidió que se quedaran alguna tarde fuera de horario escolar, junto con el profesor, para formarse y para poner en funcionamiento todo el sistema.

Puesta en funcionamiento

Una vez hechas las pruebas oportunas y después de comprobar que el sistema funcionaba, se dio a conocer y se puso en marcha. Se pidió a la gente que nos diera información de noticias; otras fueron importadas de la Web. Una vez funcionando, esperábamos que fuera la gente (profesorado, alumnado, familias... etc.) la que, a través de nuestra cuenta del mural: muraldigital@colegiomontserrat.net, nos solicitara nuestros servicios de comunicación y publicación de contenidos.

Publicación de contenidos

A día de hoy, el mural está en funcionamiento, y anuncia temas relacionados con los calendarios de exámenes, excursiones, fiesta del colegio, objetos perdidos, fotos de las clases. Así mismo, el mural indica la hora, el tiempo y algunas noticias de la página web de El País.

VALORACIÓN DE LOGROS Y POSIBILIDADES FUTURAS

Valorándolo globalmente, estamos muy satisfechos con el trabajo realizado. Creemos que desde el departamento de Tecnologías hemos participado de un método de trabajo bastante innovador y gratificante.

Los alumnos han podido participar de la vida y los proyectos del colegio, asumiendo responsabilidades con la comunicación de eventos. Así mismo, les ha permitido aprender nuevas herramientas tecnológicas y metodología de trabajo.

Pensamos que el proyecto todavía dispone de más posibilidades introduciendo el concepto de las redes sociales e intentando crear una guía de estilo en lo que a comunicaciones se refiere. También puede mejorarse la creación de contenidos, edición de imagen y vídeo, todo con la idea de hacer noticias más atrayentes y con mayor significado.

En general, la comunidad educativa ha acogido con sorpresa y agrado este elemento de comunicación, comentándonos que resulta útil y le da una imagen de modernidad al colegio. Por otra parte, algunos consideran que es un gasto innecesario ya que se gasta electricidad para comunicar las noticias.

Algunas fotos y noticias anunciadas en el panel han sido:

Foto 4B, 2012-2013



Foto de Grupo de los de 4º de Diversificación.

Viaje de 3º, Programación del Martes



Viaje de 3º.

APLICACIÓN COMO UNIDAD DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA TIC DE 1º DE BACHILLERATO DEL “MURAL DIGITAL”

El proyecto en sí mismo es muy tecnológico y conocer cómo van a funcionar los distintos equipos y las configuraciones que tienen es parte del temario de la asignatura. Pero se puede centrar mucho más en la parte de contenidos relacionada con lo que en el temario se llama “Internet y La Web 2.0”.

TÍTULO

Nosotros lo llamamos “Mural Digital”, pero se pueden utilizar nombres como cartelera digital, “Digital Signage”, “Tablón de Anuncios” o “Noticias 2.0”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar herramientas propias de las tecnologías de la información con un manejo suficiente para comunicarse telemáticamente.
- Transferir información, participar en foros telemáticos y solucionar problemas de entornos digitales.
- Crear, manipular y publicar contenidos multimedia digitales.
- Conocer el significado y manejar tecnologías 2.0.
- Administrar servidores informáticos.
- Valorar el trabajo en grupo comprendiendo la importancia de los roles en los equipos de trabajo.

DESTINATARIOS

Alumnos y alumnas que cursen la asignatura optativa “Tecnologías de la Información y las Comunicaciones” que es común para todas las especialidades de 1º de Bachillerato.

COMPETENCIAS Y CONTENIDOS CURRICULARES

La actividad propuesta permite desarrollar, en diferentes aspectos, varias de las 8 competencias básicas, de la siguiente manera:

- **Competencia en comunicación lingüística:** al ser un medio de publicación y comunicación de contenidos, de forma directa se trabaja esta competencia.
- **Competencia matemática:** de forma indirecta se puede hablar de la informática como una aplicación de las matemáticas.
- **Tratamiento de la información y competencia digital:** esta es otra de las competencias que directamente se abordan con el proyecto.
- **Competencia social y ciudadana:** el mural es un lugar donde se puede ayudar a dar publicidad a las iniciativas.
- **Competencia cultural y artística:** de alguna manera, el saber comunicar es un arte en sí mismo.
- **Competencia para aprender a aprender:** los alumnos/as necesitaron aprender por sí mismos algunas herramientas informáticas y se dieron cuenta del placer de aprender por sí mismos.
- **Autonomía e iniciativa personal:** el hecho de tener que tomar decisiones sobre cómo organizar las noticias y cómo solucionar algunos problemas técnicos cubre el trabajo de esta competencia.

Los contenidos curriculares abordados en esta actividad son varios, el primero es conocer qué es una red, características básicas y tipos de redes. El segundo es conocer la red de redes, Internet, sabiendo su configuración, servicios, accesos,... Y por último, saber crear y administrar páginas Web.

Los **contenidos** serían:

1. ¿Qué es una red?, la necesidad de las redes y tipos de redes.
2. Internet.
 - Introducción.
 - Configuración del escritorio.
 - Búsqueda y almacenamiento de la información.
 - Transferencia de ficheros.
 - Correo electrónico y grupos de noticias.
 - Conversaciones en Internet.
3. Programación y administración de páginas Web.
 - Documentos HTML.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD Y MOMENTO DEL CURSO:

La actividad está pensada para ser desarrollada durante todo el curso y cursos siguientes. Habría dos momentos diferenciados:

- El punto de partida de instalación del mural y encontrar las soluciones técnicas que permiten hacer la publicación de contenidos. En función del tiempo que se pueda dedicar, se puede dejar todo funcionando en unas dos o tres semanas.
- Un segundo momento de publicación de contenidos y actualización de las noticias. Para ello, en función de la cantidad de noticias y el formato del mismo, se deberá dedicar más o menos tiempo. La publicación de una noticia no debería llevar más de 10 minutos.

RECURSOS ESPACIALES, MATERIALES Y HUMANOS:

En esta actividad se necesita ubicar un monitor o TV de gran tamaño en algún lugar de gran visibilidad. Esta TV puede ir conectada a un ordenador que será el que gestione la Web.

Para este proyecto se decidió introducir la Tablet como elemento motivador y para dar inmediatez a la publicación de noticias, pero no es necesario.

Como recursos humanos, un par de profesores que sepan motivar y guiar a los alumnos para que hagan un buen trabajo.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS A REALIZAR:

La parte más técnica de configuración del sistema no puede ser desarrollada por todos los alumnos y el profesor podrá decidir qué alumnos pueden estar más interesados y capacitados para desarrollarla. Esta parte incluye las siguientes tareas:

- la compra de materiales,
- instalación de la TV y el ordenador,
- configuración del portal Web de noticias,
- creación de las cuentas de los que van a publicar,
- supervisión continua de administración de la plataforma.

Una vez puesto todo en marcha, cualquier alumno debe tener la capacidad de hacer publicaciones de calidad y eliminarlas cuando éstas ya no sean de interés.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Habría que valorar los siguientes criterios:

El alumno se compromete con tareas y las realiza en el tiempo fijado.

Las tareas son hechas con calidad.

Los alumnos detectan errores y proponen mejoras.

Los alumnos conocen nuevas herramientas TIC y las introducen en otros momentos en su vida.

