

MURALES EDUCATIVOS INTERACTIVOS APLICADOS A LA ENSEÑANZA SUPERIOR

Yamile Sandoval Romero

Universidad Santiago de Cali (Colombia)

Eloy López Meneses

Universidad Pablo de Olavide (Sevilla, España)

Verónica Marín Díaz

Universidad de Córdoba (España)

Fecha de aceptación: 18 de junio de 2012

RESUMEN

El presente estudio forma parte de la investigación denominada: “*Innovación docente 2.0 con Tecnologías de la Información y la Comunicación*”, en el marco de la Acción 2 de Proyectos de Innovación y Desarrollo Docente subvencionado por el Vicerrectorado de Docencia y Convergencia Europea de la Universidad Pablo de Olavide. La investigación describe una experiencia con murales educativos interactivos realizados en la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla, España) y en la Universidad Santiago de Cali (Colombia) durante el curso académico 2010-2011. A través de esta experiencia se pretendía fomentar el papel activo y autónomo de los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento, elaborar murales de sensibilización, mapas conceptuales interactivos con aplicaciones relacionadas con el software social y reflexionar y analizar los principales ámbitos de intervención social del educador social/trabajador social.

Palabras clave: estudiante universitario, Web 2.0, mural interactivo.

ABSTRACT

This research is part of another investigation called Teaching Innovation 2.0 with Technologies about Information and Communication in the framework of Action 2 of Projec of a Project of Innovation and Communication and Teaching Development subsidized by the Vice-Rector of Investigation and European Union of the University

of Pablo Olavide. The investigation describes an experience with interactive education murals in the University Pablo de Olavide (Seville, Spain) and the University of Santiago de Cali (Colombia) during the course 2010-2011. With this experience the active and autonomous role of students was fostered in the knowledge construction. Besides, the elaboration of murals, interactive conceptual maps with applications related to the social software and the reflection and analysis of the main spheres in which the social educator/social worker intervenes were also enhanced.

Key words: university students, Web 2.0, interactive murals.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) al mundo educativo es hoy una realidad, que no necesita mayores llamadas de atención. Estamos de acuerdo con Akçay y Arslan (2010), cuando señalan que hoy es imposible hablar de un sistema educativo sin la presencia de las TIC; sin embargo, la forma en que se han ido introduciendo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los diferentes niveles educativos, sí reclama de una mayor atención. La razón inicial que podemos esbozar es la rapidez con que la denominada Web 2.0 va transformándose, circunstancia que en muchos casos ha generado una gran preocupación, tanto por los teóricos como por los prácticos de la educación (Lei y Morrow, 2010).

Trabajar hoy en el aula con TIC implica por parte del docente un continuo proceso de reciclaje y en el alumno implica el desarrollo de una nueva competencia, la denominada digital, la cual, además, le va a ser demandada en otras áreas de su vida, no solo en la educativa.

Las metodologías didácticas así como los aprendizajes apoyados en medios tecnológicos suponen aceptar un reto, el cual implicará tanto en profesores como en estudiantes una predisposición a la experimentación y a asumir nuevos riesgos. Esta nueva forma enseñanza, supone la generación de nuevas oportunidades de aprendizaje que van a ser consecuencia directa de la interacción entre los docentes, estudiantes, el contexto educativo y la utilización de las TIC. El profesorado necesitará, en consecuencia, de una formación continua, dado que la búsqueda y aplicación de nuevas herramientas producirá no solo el aprendizaje efectivo sino que a la vez, serán motivadoras en los estudiantes para que estos se impliquen de manera activa y efectiva en el proceso educativo. En el alumnado significará que está dispuesto a:

- “Aprender a aprender ya desarrollar una curiosidad y deseo permanente de aprender, para enriquecer la vida en todos sus aspectos.

- Aprender a anticipar y resolver problemas nuevos, ideando soluciones alternativas.
- Aprender a localizar información pertinente y a transformarla en conocimientos.
- Aprender a relacionar la enseñanza con la realidad.
- Aprender a pensar de forma interdisciplinar e integradora, para poder percibir todas las dimensiones de los problemas y las situaciones” (Cabero, López y Llorente, 2009, 17).

Para que estos aprendizajes se conviertan en aprendizajes 2.0 y potencien la competencia digital, que la sociedad de hoy demanda en los estudiantes en general y en los universitarios en particular, será necesario que además de tener una conciencia crítica con aquella información que desde la Web 2.0 les llega, sepan además emplear las herramientas 2.0 para el logro de su aprendizaje e inclusión en la sociedad. Como ya señalaban allá por 2003 Cebreiro y Fernández (58), la formación de los estudiantes universitarios ha de capacitarlos para “desarrollar conocimientos de forma autónoma y de utilizarlos para resolver los problemas que les plantea la práctica”. Por tanto, los estudiantes deberán saber utilizar tanto las herramientas 2.0 disponibles en la Web así como el material que pueden encontrar en la misma, de forma que sepan organizar sus ideas, de manera que la flexibilidad con que se caracteriza la Web 2.0 y sus herramientas “permita un cierto grado de autoaprendizaje por el que van construyendo su conocimiento, individual o colectivamente” (Blázquez, 2011, 237).

Burru y Guttines en 1994 ya señalaban que los estudiantes del siglo XXI debían desarrollar 16 competencias, de las cuales queremos llamar la atención sobre la cuarta (competencia para trabajar en colaboración con los demás [trabajo en equipo]), y la undécima (competencia para descubrir y comunicar información sobre papel e información digital), sin menospreciar el resto. Consideramos que estas dos son el pilar en el que se apoya la competencia digital que hoy tiene gran relevancia en los nuevos planes de estudio, tanto de la enseñanza universitaria como media.

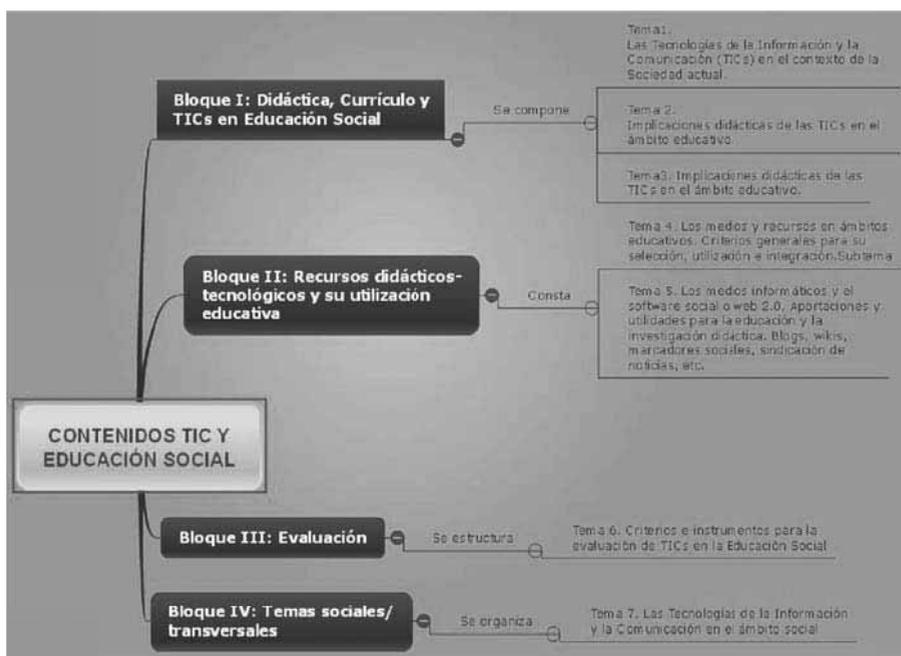
La existencia en la Web 2.0 de herramientas que potencian ambas competencias hace que nos planteemos la necesidad de incluirlas en el desarrollo curricular de la formación universitaria. En esta línea encontramos herramientas tales como los edublog, las wikis, los carteles o poster interactivos, siendo estas últimas en las que hemos basado nuestra práctica de innovación docente universitaria.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia que a continuación presentamos se desarrolló durante el curso académico 2010-2011, dentro del Grado de Educación Social y Doble Grado de

Educación Social y Trabajo Social, de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Pablo de Olavide (España) y en la titulación de Administración de la Universidad del Valle, sede Zarzal (Colombia-Valle del Cauca) en la asignatura Contenidos TIC y Educación Social. En concreto en el bloque temático segundo, el cual tiene como objeto de estudio los recursos didácticos-tecnológicos y su utilización educativa (ver figura 1).

Figura 1. Organigrama conceptual de los bloques de contenidos de la asignatura



Fuente: www.mindomo.com/view.htm?m=6cd2bf5f280e4e7bb7cca11b77b8beb1

En el momento de realizar la experiencia grupal participaron un total de 110 estudiantes, distribuidos del siguiente modo: 89 de la Universidad Pablo de Olavide y 21 de la Universidad del Valle.

El objetivo general de esta experiencia no fue otro más que potenciar las relaciones con países de habla hispana con el fin de crear comunidades de conocimiento compartido a través de la elaboración de un repositorio de buenas prácticas. Este objetivo general se concretó en los siguientes específicos:

- Analizar críticamente el nivel denotativo y connotativo de los lenguajes audiovisuales.

- Diseñar y elaborar un material multimedia de carácter educativo.
- Desarrollar la creatividad audiovisual.
- Utilizar software social.
- Crear un repositorio de composiciones icónicas elaboradas por estudiantes de diferentes países.
- Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo como condición necesaria para la mejora de la actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias internacionales.
- Evaluar obras artísticas culturales de estudiantes de otros países.

Estos objetivos se materializaron en una actividad, la cual consistió en la elaboración de un mural didáctico multimedia de carácter grupal cuya temática tratara de sensibilizar a la población sobre una problemática social. Para ello se empleó la herramienta 2.0 Glogster (<http://www.glogster.com/>), esta permite crear murales multimedia de forma sencilla y dinámica. Situada en el puesto décimo, respectivamente, del listado de herramientas 2.0 para el aprendizaje expuesto por el Centro Learning & Performance Technologies (C4LPT) (VV. AA, 2011). Además de ello se les pidió que subieran un comentario (Denotativo/objetivo y Connotativo/subjetivo) al edublog creado para tal efecto (<http://experiencias-interuniversitaria.blogspot.com/>) (ver figura 2).

Figura 2. Espacio virtual de la experiencia hispano-colombiana desarrollada durante el curso académico 2010-2011

The image shows a screenshot of a virtual space titled "Experiencias con TICs interuniversitaria". The main heading is "Experiencias con TICs interuniversitaria". Below it, the date "martes 2 de noviembre de 2010" and the title "Taller de creación de obras artísticas" are displayed. The workshop is for a group of 4-8 students. Logos for USC (Universidad de Sevilla) and Universidad Pablo de Olavide are visible. The objectives listed include: analyzing audiovisual languages, creating multimedia didactic material, developing audio-visual creativity, using social software, creating a repository of techniques from different countries, working in teams, and evaluating cultural works. The activity development section includes a "Primer paso (fotografías creativas)" with instructions on taking photos and sharing them. A "Nota" section provides technical details for the photos. At the bottom, there is a "Seguilo en GLOGSTER" link. On the right side, there are profiles for "Dr. Eloy López Meneses" (a professor from Universidad Pablo de Olavide) and "Profesora Yamile Sandoval Romero" (a director from Universidad Santiago de Cali). A "Follow by Email" field and a "Seguidores" section are also present.

En el desarrollo de la experiencia podemos distinguir tres etapas, a saber. Un primer momento en el que los estudiantes de las dos universidades participantes a través de algunas fotografías realizadas se presentan. El alumnado escoge lugares de su ciudad y universidad generando un espacio compartido de fotografías, las obras artísticas de los estudiantes españoles se pueden ver en la siguiente dirección web <http://eloy3000.jimdo.com/> y de los estudiantes colombianos en <http://actividadbhispanacolombiana.jimdo.com/galeria-fotografica/>.

Un segundo momento consistió en la creación de los propios murales educativos. Para diseñar el mural los alumnos disponen de la herramienta visual e innovadora Glogster. Finalmente se le dice al estudiante que seleccione el mural

interactivo que más le haya gustado del otro país. De esta forma se realiza una heteroevaluación entre los estudiantes implicados en la experiencia a través del edublog <http://ranking3000.blogspot.com/>.

Por último, una vez contruidos los murales con las temáticas elegidas, se enviaron los correspondientes enlaces al edublog del profesor: <http://experiencias-interuniversitaria.blogspot.com/>.

Para la evaluación de los murales educativos se le facilitó al alumnado una rúbrica donde quedan recogidos los criterios seguidos en el análisis de los murales educativos (ver Tabla 1).

Tabla 1. Rúbrica de evaluación del mural interactivo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	PUNTUACIÓN
Aspectos Didácticos	4 puntos	
Expresa visualmente la temática educativa	0,5	
El mensaje de la fotografía y el mural interactivo es educativo, claro, relevante y significativo	1	
Fomenta valores humanos y culturales	1	
Predomina la simplicidad	0,5	
Fomenta la reflexión introspectiva	1	
Aspectos Técnicos	2 puntos	
La calidad visual es adecuada	1	
La calidad del sonido es correcta	1	
Otros aspectos	4 puntos	
Lectura denotativa (descriptiva) de la imagen: descripción detallada de los objetos, personajes, vestuarios, localización espacial y elementos morfológicos más significativos.	2	
Lectura connotativa (subjativa) de la imagen: análisis de los mensajes ocultos, expresión de sentimientos que evoca la imagen, referencias a valores, etc.	2	

Fuente: <http://ranking3000.blogspot.com/p/valoracion-del-mural-interactivo.html>

A la hora de analizar los murales elaborados por el alumnado de España y Colombia, hemos utilizado en esta experiencia una metodología de corte cualitativo y descriptivo, siendo el propio evaluador el encargado de extraer, elaborar e interpretar los resultados a través de un proceso cíclico, simultáneo e interactivo.

Para esta actividad contábamos con un total de 24 aportaciones de los estudiantes españoles (89 alumnos) y de 4 de los estudiantes (24 participantes) colombianos. Para el análisis de los murales educativos enviados al edublog se revisaron cada uno de ellos, y posteriormente se analizó el conjunto de la información obtenida en base a los criterios de evaluación anteriormente expuestos.

Sirva de ejemplo la presentación realizada en Glogster de la estudiante Carolina Páez Gómez, de 1º del doble Grado de Educación Social y Trabajo Social enviado al edublog del profesor el 9 de mayo de 2011.

Figura 3. Mural interactivo realizado por la estudiante Carolina Páez Gómez de 1º del Doble Grado de Educación Social/Trabajo Social (Universidad Pablo de Olavide de Sevilla)



Cada estudiante tenía libre elección para realizar la presentación de la forma más creativa posible, por lo que algunos incluyeron imágenes, videos y otro tipo de recursos para reflejar de la mejor forma posible la temática que previamente había sido escogida por ellos mismos. A la hora de analizar el trabajo desarrollado por el alumnado nos hemos centrado tanto en los aspectos didácticos como técnicos, así como se ha realizado una lectura connotativa como denotativa de la imagen.

RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

Exponemos a continuación los análisis realizados de los diferentes murales confeccionados por los estudiantes:

Tabla 2. Contenidos de los murales digitales

Mural 1	Temática elegida:	Prevención de drogas
	Lema utilizado:	"No dejes que tu vida se consuma por las drogas: de ti depende tu felicidad y la de los tuyos".
	Contenido del mural:	Incluyen cuatro videos y dos fotos impactantes sobre los efectos del consumo de drogas.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la muerte.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: violeta, negro.
	Análisis didáctico:	Visión negativa del consumo de drogas: catastrofista. No hay intención educativa, sólo el miedo ante los efectos de las drogas.
Mural 2	Temática elegida:	Prevención de la violencia de género en la adolescencia
	Lema utilizado:	"No más violencia". "No te calles, estamos contigo".
	Contenido del mural:	Incluyen un video sobre violencia y maltrato
	Símbolos utilizados:	Manos alzadas "no más violencia"
	Colores utilizados:	El fondo es de color blanco, foco cenal sobre una chica agachada en el suelo, de color rojo, sobre la que se percibe una sombra (la del maltratador más grande, no se ve, se intuye).
	Análisis didáctico:	Visión informativa: charla de la Consejera de Servicios Sociales.

Mural 3	Temática elegida:	Personas Mayores en nuestra sociedad
	Lema utilizado:	"Ellos serán nosotros, nosotros seremos ellos". "Los mayores también forman parte de nuestras vidas".
	Contenido del mural:	Muestran 3 videos y 4 fotos sobre la temática de las personas mayores y su contribución a la sociedad.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con las personas mayores (Sobre todo varones).
	Colores utilizados:	Fondo en tonos pasteles.
	Análisis didáctico:	Sólo muestran imágenes de hombres. Sobre todo de Hombres adultos y hombres adultos-mayores. Esto deja fuera a la mitad de la población que también debería estar representada. Ausencia de la perspectiva de género. Otro tema que muestran es que los adultos-mayores quieren sentirse útiles, pero ¿de qué forma lo muestran?: paseando a los nietos, dando biberones. Deberían haber mostrado otras formas de participación social.
Mural 4	Temática elegida:	Violencia de género
	Lema utilizado:	"Cuando ella sufre sufrimos todos". "Di no a la violencia". "Ninguna mujer tiene dueño, quítate la venda".
	Contenido del mural:	Incluyen un video y varias fotos sobre la temática. Tanto el video como las fotos son de elaboración propia. En las fotos muestran a una mujer triste, maltratada, rota. Víctima de la violencia de género
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con el maltrato físico que sufren las mujeres que son víctimas de violencia de género.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: rojo, gris.
	Análisis didáctico:	Visión informativa a nivel social sobre la violencia de género.
Mural 5	Temática elegida:	Bullying: Acoso escolar
	Lema utilizado:	"Hazte fuerte contra el bullying".
	Contenido del mural:	Incluyen dos videos y cuatro imágenes (dos fotos y dos dibujos).
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con las peleas y el acoso.
	Colores utilizados:	Fondo del mural de color blanco para destacar imágenes y videos. Las letras del lema destacan sobre el fondo ya que están escritas en color morado.
	Análisis didáctico:	Sólo muestran imágenes de niños/adolescentes varones. Ausencia de la perspectiva de género. Muestran dos dibujos de la serie los Simpsons.
Mural 6	Temática elegida:	"Los Sin Techo"
	Lema utilizado:	"Hijos de la calle"
	Contenido del mural:	Incluyen un video y dos fotos. Añaden comentarios en las fotos que sensibilizan hacia quienes son estas personas y sus circunstancias.
	Símbolos utilizados:	Han utilizado símbolos que indican pobreza.
	Colores utilizados:	Fondo del mural: foto en blanco y negro de posiblemente un sin techo mirando un bloque de edificios. Letras en negro.
	Análisis didáctico:	Muestran imágenes relacionadas con los sin techo tanto de hombres como de mujeres. El video (enlace roto) muestra una asociación que trabaja con niños recogidos de la calle en Sudamérica, posiblemente Brasil.

Mural 7	Temática elegida:	Obesidad infantil
	Lema utilizado:	"Pierde peso. Gana vida". "Come sano"
	Contenido del mural:	A través de diferentes fotografías y dibujos pretenden concienciar a la población infantil de llevar una alimentación saludable. No incluyen videos.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la vida y la alimentación saludable.
	Colores utilizados:	Fondo del mural: césped, a su alrededor a través de colores llamativos (rosa y azul principalmente) muestran diferentes consejos sobre como llevar una dieta saludable.
	Análisis didáctico:	En ningún momento muestran fotos de niñas. Ausencia de la perspectiva de género. Mural destinado a una población infantil.
Mural 8	Temática elegida:	Racismo
	Lema utilizado:	"El racismo sólo es temor a la igualdad de derechos".
	Contenido del mural:	Contiene un video y dos fotos. Además de diferentes citas y mensajes sobre el racismo. Enlace del video roto. Representa los prejuicios hacia las personas negras sin valorarlas.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con el racismo.
	Colores utilizados:	Predominan los tonos verdes en los diferentes mensajes del mural. El fondo es un tono tierra, color arena.
Análisis didáctico:	Tratan de mostrar una visión educativa de los prejuicios.	
Mural 9	Temática elegida:	El tabaco
	Lema utilizado:	¿Fumas? El tabaco es como la ruleta rusa. Dí no al tabaco.
	Contenido del mural:	Contiene tres videos y un fotomontaje. Se centran principalmente en los efectos perjudiciales del tabaco sobre el organismo, así como en los fumadores pasivos.
	Símbolos utilizados:	Una pistola donde las balas son los cigarrillos.
	Colores utilizados:	Fondo blanco: colores negro y rojo.
Análisis didáctico:	Tratan de darle una visión educativa a la temática.	
Mural 10	Temática elegida:	Hábitos saludables en la infancia
	Lema utilizado:	No hay lema.
	Contenido del mural:	Contiene 5 fotos y diferentes dibujos sobre hábitos de higiene y alimentación. No aparece ningún video.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la infancia y los hábitos saludables.
	Colores utilizados:	Fondo: cielo en tono pastel. Predominan el color verde y rojo en los mensajes
Análisis didáctico:	Los destinatarios de este mural son niños de barrios desfavorecidos, en cambio sólo muestran niños de clase social media-alta (todos guapos y muy limpios). Incluyen la perspectiva de género, alternando fotos o dibujos donde aparecen niñas y niños.	

Mural 11	Temática elegida:	Las drogas
	Lema utilizado:	"Vive sin drogas o muere con ellas".
	Contenido del mural:	Incluyen dos videos y dos fotos impactantes sobre los efectos del consumo de drogas.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con el consumo de drogas.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: violeta, negro, gris.
	Análisis didáctico:	Visión negativa de las drogas: los videos son campañas a nivel nacional y autonómico de programas de drogodependencias desarrolladas con adolescentes y jóvenes.
Mural 12	Temática elegida:	Drogodependencia
	Lema utilizado:	No hay un lema claro. Han puesto diferentes eslóganes de campañas nacionales sobre prevención de drogodependencias. Como por ejemplo: Las drogas pasan factura. Hay trenes que es mejor no coger. No a las drogas.
	Contenido del mural:	Incluyen un video. Es de una campaña de la FAD (Fundación de Ayuda contra la drogadicción). El Video rompe las creencias sobre lo que se ha considerado un adicto. La frase que aparece en el video "Los problemas de hoy en día no tienen el aspecto que imaginas, tal vez por eso no los ves".
	Símbolos utilizados:	No existen específicos de la temática.
	Colores utilizados:	Fondo gris con pisadas en blanco y amarillo (son dibujos de campañas estatales).
	Análisis didáctico:	El mural es una copia de campañas. No han realizado nada propio.
Mural 13	Temática elegida:	Cooperación internacional
	Lema utilizado:	"Atrévete. El mundo te necesita".
	Contenido del mural:	Incluyen dos videos y siete fotos. Incorporan un enlace con una canción (rap español) sobre la temática (Muy bien elegida).
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la cooperación internacional.
	Colores utilizados:	Fondo: es un fotomontaje donde aparece un mapa del mundo y dentro de ella el ojo de un niño. Predominan los tonos tierra.
	Análisis didáctico:	Análisis de los videos: el primero trata de sensibilizar a la sociedad sobre las necesidades del mundo, y el segundo se centra en la respuesta a estas necesidades, nuestra colaboración. Esto se muestra a través de un proyecto de cooperación en Kenia, que trata sobre el trabajo del cooperante, de modo que se busca informar e incitar al público a convertirse en uno de ellos. Las fotos muestran cooperantes en distintos países y realizando diferentes funciones.
Mural 14	Temática elegida:	SIDA
	Lema utilizado:	¿Vida o Sida?
	Contenido del mural:	Incluyen dos videos y dos fotos.
	Símbolos utilizados:	Un alacrán
	Colores utilizados:	Fondo negro y rojo.
	Análisis didáctico:	Uno de los videos muestra la historia del sida desde el descubrimiento de los primeros casos hasta la actualidad. El otro es un conjunto de imágenes con un rap sonando de fondo sobre el tema. Sólo muestran una visión negativa y bastante desesperanzadora sobre la enfermedad.

Mural 15	Temática elegida:	El alcohol
	Lema utilizado:	"Cuando bebes no sólo tu vida está en juego"
	Contenido del mural:	Aparecen dos videos y varias fotos así como frases de concienciación. Los videos son varias campañas de la DGT en las que se muestran las consecuencias de un consumo irresponsable de alcohol.
	Símbolos utilizados:	Ninguno que destaque.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: negro
	Análisis didáctico:	Hay un intento de concienciación pero no sabemos si el mural tiene un carácter realmente preventivo o solo informativo. Aparecen mensajes contradictorios en los videos y las imágenes.
Mural 16	Temática elegida:	Generación enfrentada
	Lema utilizado:	"Generación enfrentada (NI-NI vs CON-CON)" (fenómeno social de aparición reciente en el que nos encontramos con un sector juvenil que ha abandonado los estudios y no busca trabajo, de ahí el NI-NI: ni con estudios ni con trabajo: se caracterizan por un pasotismo y un vivir la vida sin aspiraciones ni sueños".
	Contenido del mural:	Incluyen un video y dos fotografías. El video lo han realizado ellos mismos, donde explican con dos ejemplos de chicos jóvenes en una misma familia en que consiste lo que han denominado la generación enfrentada.
	Símbolos utilizados:	No war (no aparecen símbolos explícitos de la temática).
	Colores utilizados:	Fondo: ladrillos de color marrón. Predominan en el título el color rojo y negro
	Análisis didáctico:	Temática novedosa. En el video muestran la entrevista de un educador social a dos jóvenes de esta generación (realizan un rol playing).
Mural 17	Temática elegida:	Prevención del consumo de drogas
	Lema utilizado:	"No a las drogas"
	Contenido del mural:	Aparecen dos videos y diferentes frases para concienciar en la prevención del abuso de drogas. Los videos son varias campañas del Plan Nacional sobre Drogas.
	Símbolos utilizados:	Ninguno explícitamente.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: fondo rojo con tintes en negro.
	Análisis didáctico:	Muestran diferentes frases de concienciación. De nuevo muestran un perfil más informativo sobre los riesgos de los consumos que educativo.
Mural 18	Temática elegida:	Anorexia
	Lema utilizado:	"Tú eres algo más..."
	Contenido del mural:	Han realizado tres murales, dos de ellos con la imagen de una mujer enferma de anorexia y con la frase como lema de: tu eres algo más... que una imagen. El tercer mural está lleno de fotos de mujeres y hombres con anorexia en estado crítico. Son fotos de casi cadáveres.
	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la muerte
	Colores utilizados:	Fondo violeta. En las fotos predomina el color gris.
	Análisis didáctico:	Marcado aire tenebrista. Muestran la enfermedad en su estado más crítico y cercano a la muerte. Visión negativa. Se echa en falta una visión educativa del tema.

Mural 18	Símbolos utilizados:	Ninguno explícitamente.
	Colores utilizados:	Colores oscuros: fondo rojo con tintes en negro.
	Análisis didáctico:	Muestran diferentes frases de concienciación. De nuevo muestran un perfil más informativo sobre los riesgos de los consumos que educativo.
	Temática elegida:	Anorexia
	Lema utilizado:	"Tú eres algo más..."
	Contenido del mural:	Han realizado tres murales, dos de ellos con la imagen de una mujer enferma de anorexia y con la frase como lema de: tu eres algo más... que una imagen. El tercer mural está lleno de fotos de mujeres y hombres con anorexia en estado crítico. Son fotos de casi cadáveres.
Mural 19	Símbolos utilizados:	Símbolos relacionados con la muerte
	Colores utilizados:	Fondo violeta. En las fotos predomina el color gris.
	Análisis didáctico:	Marcado aire tenebrista. Muestran la enfermedad en su estado más crítico y cercano a la muerte. Visión negativa. Se echa en falta una visión educativa del tema.
	Temática elegida:	Embarazo en adolescentes
	Lema utilizado:	"Padres por sorpresa"
	Contenido del mural:	Incluyen un video y diferentes fotografías y dibujos
Mural 20	Símbolos utilizados:	No aparecen.
	Colores utilizados:	Fondo amarillo.
	Análisis didáctico:	Pretenden dar orientaciones de cómo actuar en la casa y en la escuela; pero no aparecen claramente reflejadas. Le faltan ideas y profundidad al mural. Muy simplista.
	Temática elegida:	Jóvenes en exclusión
	Lema utilizado:	"Haz de tu muro un peldaño"
	Contenido del mural:	Mural donde aparecen reflejadas diferentes fotografías sin una orientación concreta. El mural aparece como un muro lleno de grafitos (sin orden ni sentido).
Mural 20	Símbolos utilizados:	Símbolos Paz y Amor.
	Colores utilizados:	Fondo: muro de color marrón.
	Análisis didáctico:	No hay mensaje educativo ni preventivo. No queda clara la temática del muro.

Fuente: elaboración propia

Aunque en la experiencia española han participado 24 murales, ha habido problemas técnicos con los enlaces de cuatro de ellos, ya que han sido borrados o no se encuentran, por lo que sólo se han podido analizar finalmente 20 murales de carácter grupal.

En lo que se refiere a la experiencia colombiana, los datos obtenidos se muestran en la tabla siguiente:

Cabe destacar que la mayoría han seleccionado imágenes y vídeos de Internet de gran riqueza educativa, con un entorno usable e intuitivo de elementos multimedia globalmente significativo, con gran riqueza denotativa utilizando los elementos morfológicos, escalares y temporales con gran profesionalidad y al mismo tiempo utilizando un plano connotativo claramente expresivo y axiológico.

Entre las conclusiones que obtenemos al realizar la experiencia, constatamos que hacer actividades 2.0 en la nube puede ayudar a la difusión del conocimiento de forma globalizada, a la reflexión colectiva, así como a la indagación e investigación educativa, objetivos todos ellos que consideramos clave a la hora de desarrollar las competencias anteriormente indicadas. Los estudiantes opinaban que las TIC favorecen el aprendizaje colaborativo y que les influyen de manera positiva, en el desarrollo de competencias necesarias para su posterior incorporación en el mundo laboral y así lo valoran positivamente a través de sus numerosas intervenciones en el edublog.

De las temáticas elegidas para realizar los murales educativos nos encontramos con que predominan las temáticas relacionadas con la Educación para la Salud, ya sean temas que se podrían incluir dentro de la prevención de drogas: como el consumo de tabaco, alcohol y otras drogas, la temática de trastornos alimentarios o el campo más amplio de la alimentación y los hábitos saludables. Estos tópicos han aparecido en la mayoría de muros, seguidos de otras temáticas que preocupan a los estudiantes de Educación Social como puede ser la exclusión, el racismo o la diversidad cultural, así como la cooperación internacional. Respecto a los lemas, predominan una mayoría de lemas sacados de campañas publicitarias, sobre todo en los murales relacionados con las drogadicciones, suelen ser los que se han repetido durante años en televisión, radio, prensa, así como en programas de prevención de drogas que se han llevado a cabo en centros educativos españoles. También, aunque los menos, han sido lemas o eslóganes creados por ellos mismos, donde la creatividad ha sido el punto clave del mural. Respecto a los contenidos, podemos mencionar que una gran mayoría han incluido imágenes y videos alternando fotografías y dibujos diversos relacionados con la temática escogida. Sólo dos murales han incluido también música (en ese caso ha consistido en incluir el enlace de una canción con reivindicación social cantada en castellano). Un gran número de murales han incluido símbolos relacionados con la temáticas y la mayoría han utilizado colores oscuros cuando han hecho referencia a temas como las drogas o la exclusión y colores claros cuando se referían a temáticas relacionadas con la calidad de vida y los hábitos saludables.

Finalmente, en lo que se refiera al apartado de análisis didáctico hemos querido incluir los comentarios que consideramos necesarios para mejorar los murales de los estudiantes, centrándonos básicamente si el mural puede ser usado con

un carácter informativo y/o educativo. Y siempre recomendando la elaboración del uso de este último tipo de murales ya que consideramos que son los más adecuados para las profesiones futuras que van a desarrollar estos estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- AKÇAY, A. y ARSLAN, A. (2010). The using of blogs and Turkish education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 1195-1199.
- BLÁZQUEZ, F. (2001). Profesores y alumnos en la sociedad de la información. Una reconsideración de sus expectativas. En F. Blázquez (ed.). *Sociedad de la información y comunicación*. (pp. 219-240). Mérida: Junta de Extremadura.
- BURRUS, D. y GITTINES, R. (1994). *Tecnotendencias*. Barcelona: Paidós.
- CABERO, C., LÓPEZ, E. y LLORENTE, M^a C. (2009). *La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0. Renovación e innovación en el espacio europeo*. Sevilla, España: Mergablum.
- CEBREIRO, B. y FERNÁNDEZ, C. (2003). Las tecnologías de la comunicación en el Espacio Europeo para la Educación Superior. *Comunicar* 21, 57-61.
- LEI, J. y MORROW, B. (2010). Teacher's adoption of technology innovation into pedagogical practices. *Education and Information Technology*, 15, 143-153.
- VV. AA. (2011). *The Top 100 Tools for Learning 2011 List*. Centre for Learning y Performance Technologies. (C4PLT). Disponible en: <http://www.c4plt.co.uk/recommended/2011.html>.

