

GUÍA DE USO DEL PROGRAMA DE CONTROL DE AULA SMART SYNC EN CLASE DE TECNOLOGÍAS EN CASTILLA LA MANCHA. Instalación y funciones de control. Mercedes Rodenas Pastor. Centro de Profesores de Albacete

En Tecnologías trabajamos la competencia digital y realizamos infinidad de tareas usando el ordenador como prácticas con simuladores, ejercicios ofimáticos, planos de diseño por ordenador, consultas y búsquedas guiadas de información, etc. La mayoría de nuestros alumnos se motivan cuando digitalizamos algunos procesos como el dibujo técnico o la simulación de circuitos.

La **Competencia Digital** se define como "Habilidades para utilizar de forma autónoma y crítica, las herramientas informáticas para buscar, obtener, procesar y transformar información, así como para comunicarse."

En muchas ocasiones nuestros alumnos no son capaces todavía de utilizar los ordenadores de forma autónoma y crítica y necesitan de nuestra supervisión y ayuda. Para llevar a cabo estas funciones disponer un programa de control de aula de respuesta rápida y sencillo manejo puede ser de mucha utilidad. La junta de comunidades ha adquirido una licencia corporativa del programa de control de aula Smart Sync dentro del Proyecto de Escuela 2.0, lo que nos permite utilizarlo en nuestras aulas.

A continuación presento una guía de uso de este programa que he elaborado a partir de mi experiencia de trabajo con dicho programa.

1.-Introducción e instalación del programa del profesor.

1.1.-Introducción


El programa SMART Sync Teacher permite controlar el aula y comunicarse con los alumnos desde el ordenador del profesor. Con un solo CLICK, el profesor puede apagar o bloquear los ordenadores del aula inhabilitándoles los teclados y ratones, puede mandar un video para que se reproduzca de forma automática en cada ordenador, puede bloquear los juegos y elegir que páginas web puede visitar el alumno. Además, se puede enviar y recibir tareas o exámenes de forma sencilla. También se puede utilizar Smart Sync para comunicarse con toda la clase, un grupo de estudiantes o un estudiante individual.

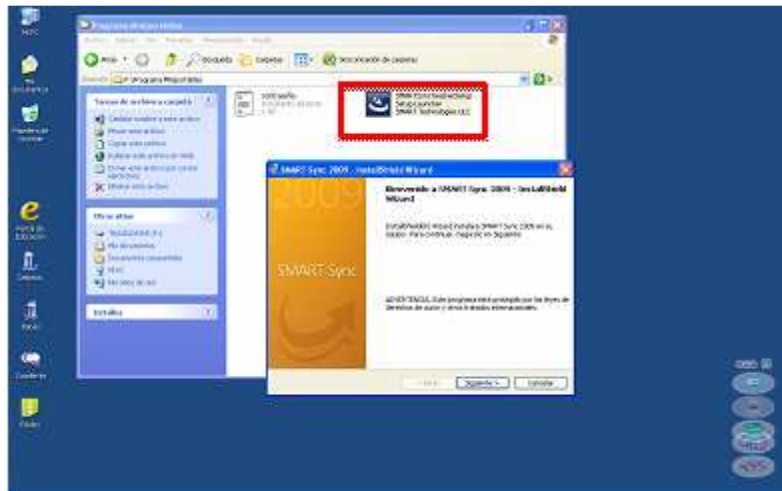
La versión demostración del programa la puedes descargar desde la [página de SMART](#).

Para esta versión la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha ha adquirido una licencia corporativa la clave de autenticación la puedes obtener a través del [SAT servicio de asistencia técnica](#). Este manual se ha realizado tomando como base el realizado por este servicio.

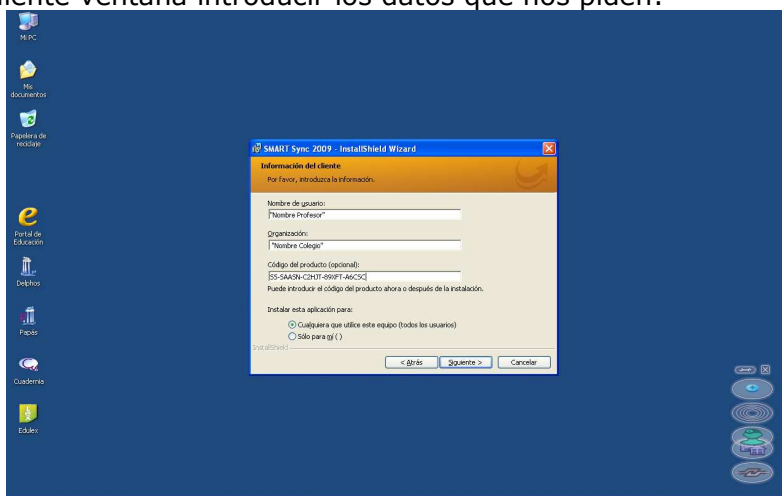
1.2.-Instalación

Para realizar la instalación del programa Smart Sync. Hay que realizar los siguientes pasos

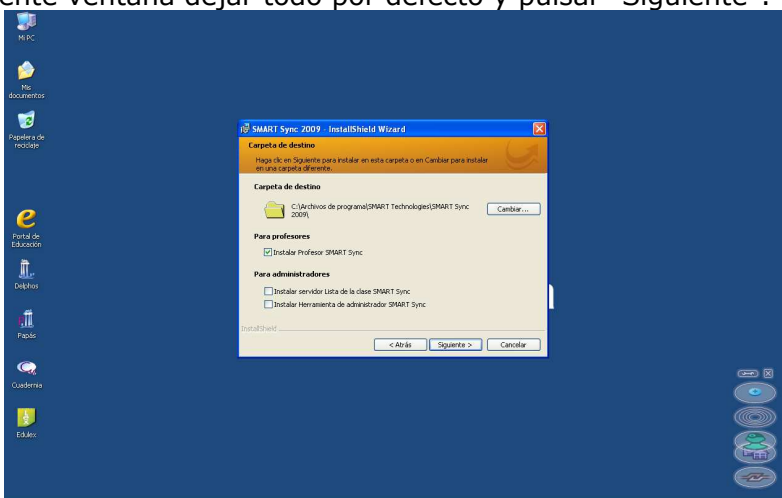
a-Doble click en el ejecutable del programa  y aparecerá la ventana de instalación:



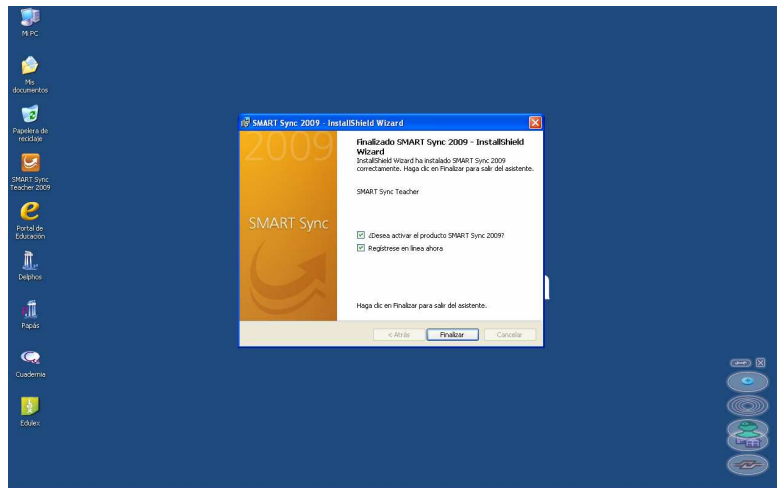
Pulsar en "Siguiete" para continuar la instalación y aceptar el contrato de licencia.
b- En la siguiente ventana introducir los datos que nos piden:



Nombre de usuario: "Nombre del Profesor".
 Organización: "Nombre del Colegio".
 Código del producto: facilitado por el SAT.
 La última opción dejarla por defecto en "Cualquier usuario utilice este equipo".
c- En la siguiente ventana dejar todo por defecto y pulsar "Siguiete":



d- En la ventana emergente, desmarcar las opciones que aparecen como marcadas y pulsar en "Finalizar":



Aparecerá el icono de acceso directo en el Escritorio del equipo:



2.-Conexión de los equipos profesor-alumnos.

En este apartado vamos a proceder a la conexión entre el equipo del profesor y los de los alumnos. Para que la aplicación funcione es requisito indispensable que tanto el equipo del profesor como los equipos de los alumnos estén conectados a la misma red (inalámbrica o alámbrica) del centro.


Para comenzar la conexión el profesor arranca antes que los alumnos la aplicación.

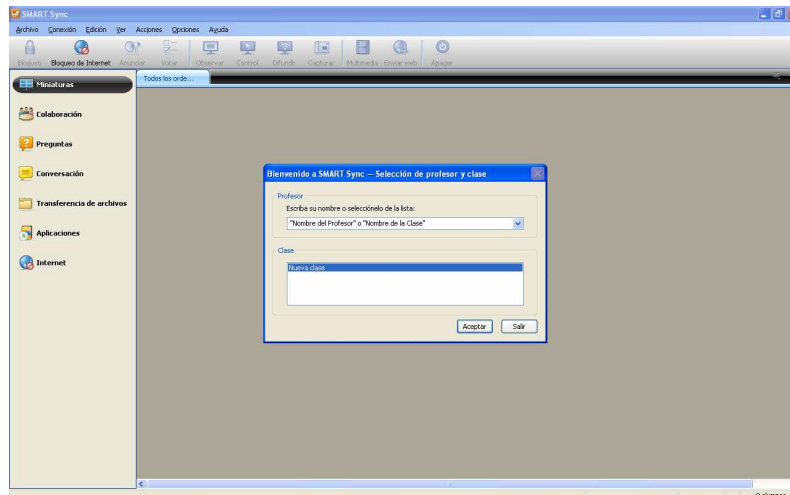
Observaciones previas:

Es necesario cambiar el nombre del equipo a los ordenadores de los alumnos ya que de origen todos tienen el mismo nombre y por lo tanto el programa sólo reconoce a uno de ellos. (Esto se hace desde MI PC-Propiedades-Nombre del equipo-cambiar)

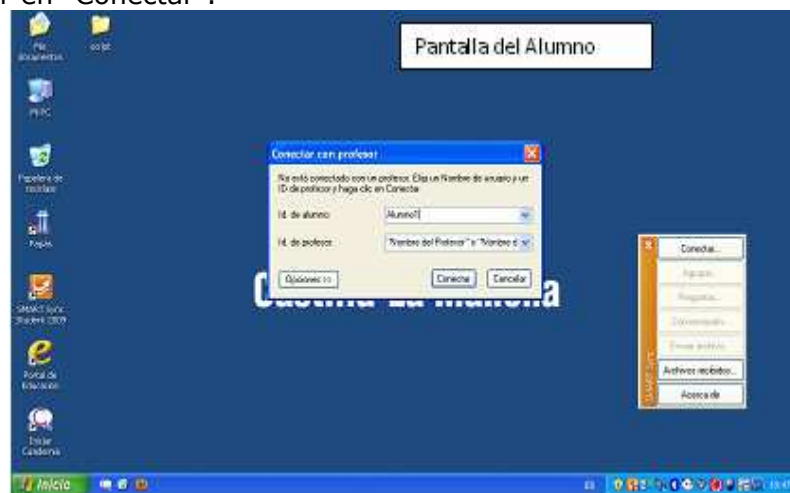
Es aconsejable nombrarlos por apellidos y nombre para que el programa los ordene al igual que en la lista de clase.



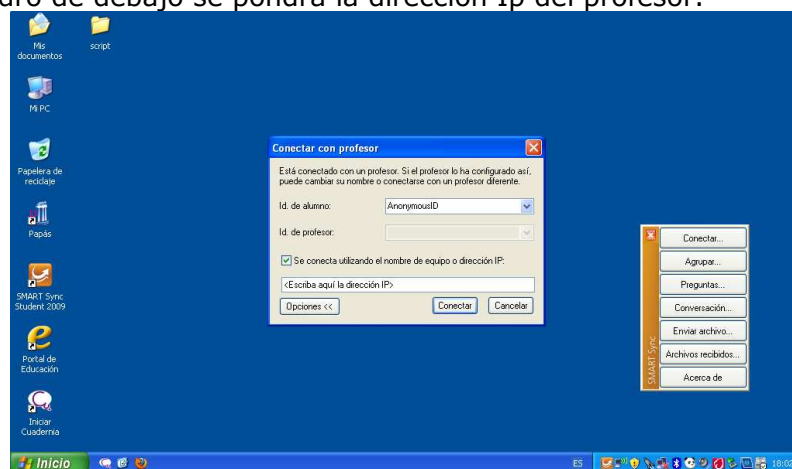
Hacer doble click en el icono del programa , y después introducir los datos que nos indica, y pulsar "Aceptar":



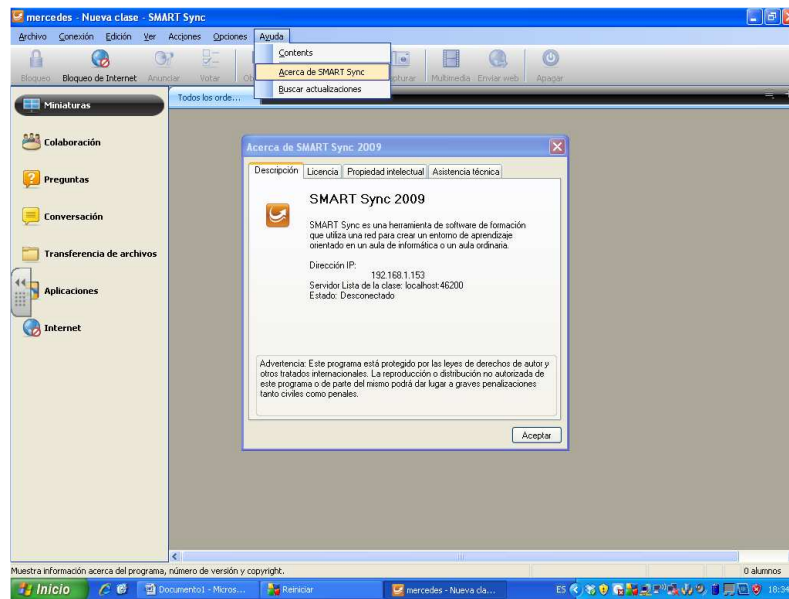
Tras pulsar "Aceptar" indicar a los alumnos que arranquen el programa (en el icono que tienen en su Escritorio) y les aparecerá un menú donde deben poner su nombre en **Id. de alumno**, seleccionar el profesor en **Id. de profesor** y por último, deben pulsar en "Conectar".



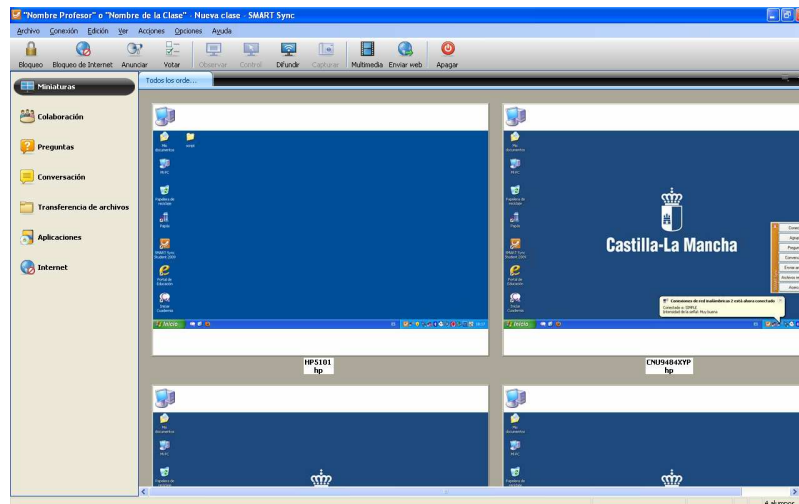
Si en la pantalla del alumno no aparece en **Id. de profesor** el nombre con que se ha conectado el profesor, se intentara la conexión a través de **Opciones>>**. Aquí se pincha en la opción de "Se conecta utilizando el nombre de equipo o dirección Ip", y en el cuadro de debajo se pondrá la dirección Ip del profesor.



Para obtener la dirección IP del profesor lo más sencillo es hacerlo a través del menú ayuda del programa del profesor, según se muestra a continuación.



Una vez conectados los alumnos en la pantalla del profesor irán apareciendo sus equipos:



3.-Funcionamiento de la aplicación I: CONTROL

En este apartado vamos a ver las funciones básicas del programa, las cuales están más orientadas al *control de los portátiles de los alumnos* que al intercambio de materiales con ellos.

Observaciones previas:

Si no seleccionamos ningún ordenador del alumno las acciones serán aplicadas a todos los ordenadores, si lo que deseamos es actuar sobre uno o varios ordenadores lo que debemos es seleccionar sus pantallas en el ordenador del profesor.

3.1.- Visualización de las miniaturas:

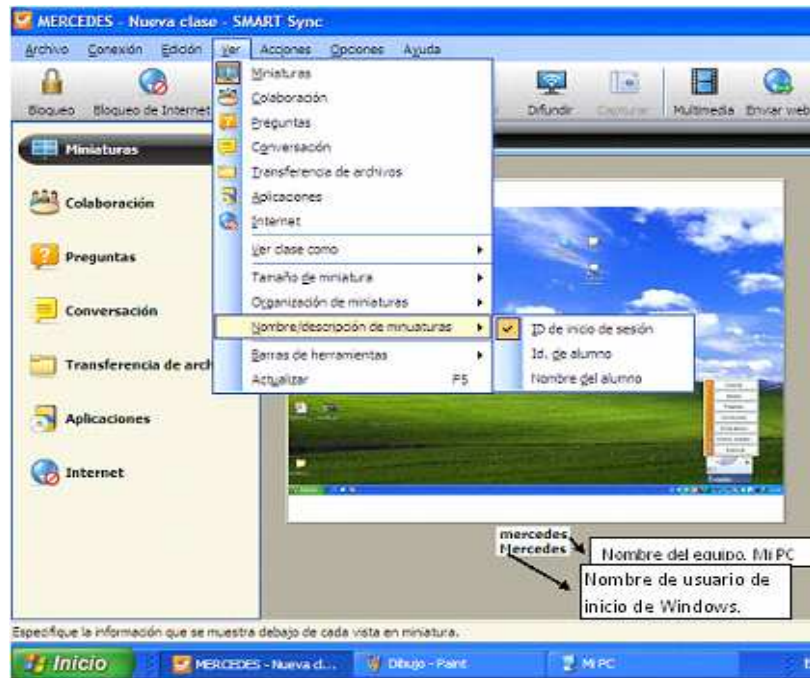
Es importante visualizar las miniaturas de forma que nos facilite el orden en el aula, es decir, poder visualizar a todos los alumnos y hacerlo siguiendo el orden de lista.

Seleccionar el tamaño de miniatura en el menú VER, nos permite visualizar a todos los alumnos modificando el tamaño.

Organización de las miniaturas en el menú VER, nos permite la ordenación alfabética.

Nombre/descripción de miniaturas en el menú ver, nos permite modificar el identificador de las miniaturas. Este apartado es muy importante ya que si no identificamos la pantalla con el alumno no tendremos control sobre el aula. Las opciones de conexión son las siguientes:

ID inicio sesión: Si marcamos esta selección aparecerá la pantalla identificada con el nombre que tiene el equipo en MI PC y con el nombre del usuario que inicio Windows.




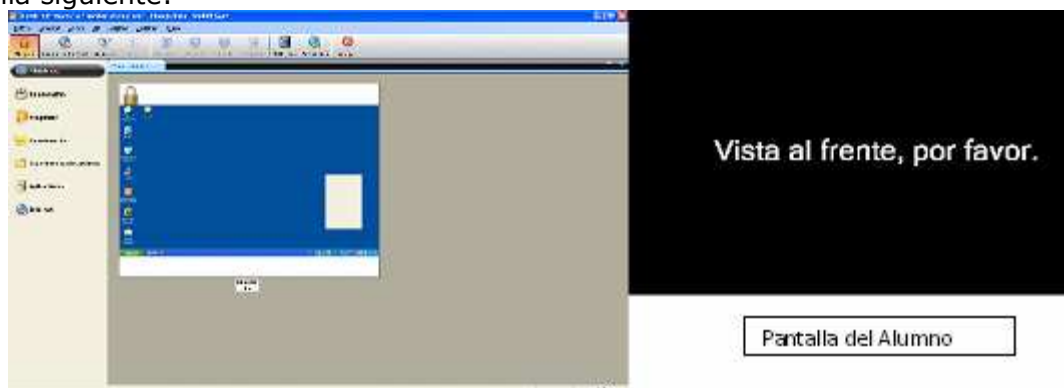
Id. de alumno: Si marcamos esta selección aparecerá la pantalla identificada con el nombre que tiene el equipo en MI PC y con el nombre que se conecta el alumno.

3.2.- Bloqueo de todos los equipos:

Esta opción se suele utilizar para reclamar la atención del alumno cuando están realizando una tarea y el profesor desea explicarles algo.




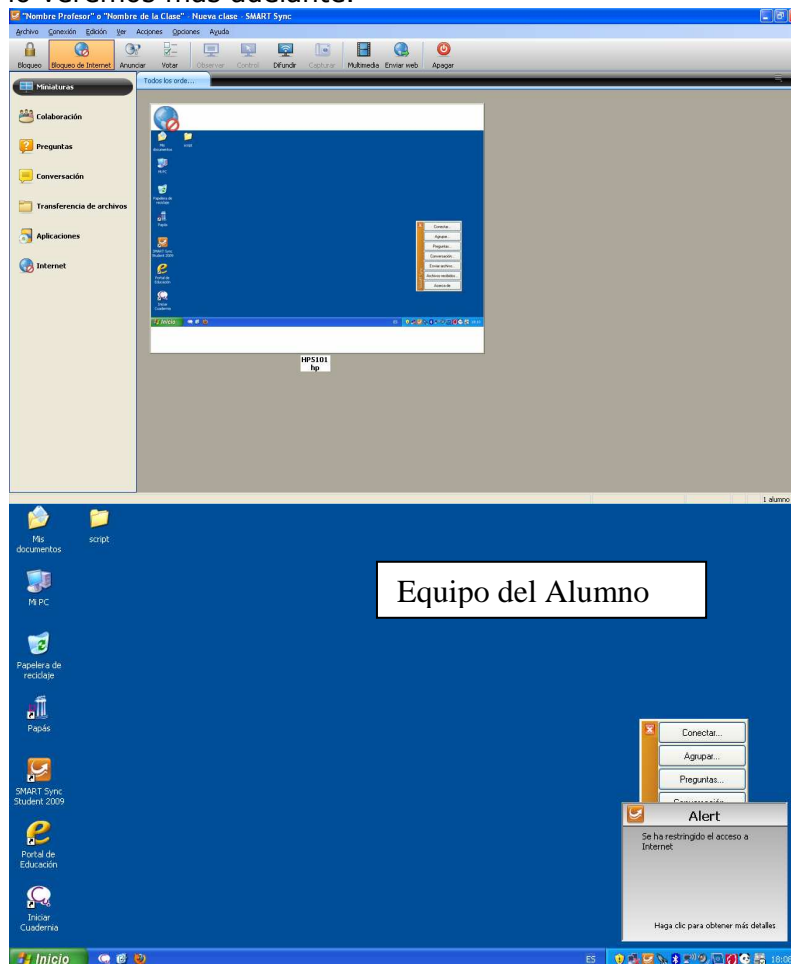
Pinchar en el icono  y en todos los equipos de los alumnos aparecerá la pantalla siguiente:




Al volver a pulsar el icono, el alumno obtendrá su pantalla. El mensaje que aparece en la pantalla negra se puede modificar desde el menú Opciones – Preferencias – y seleccionamos la pestaña Bloquear pantalla.

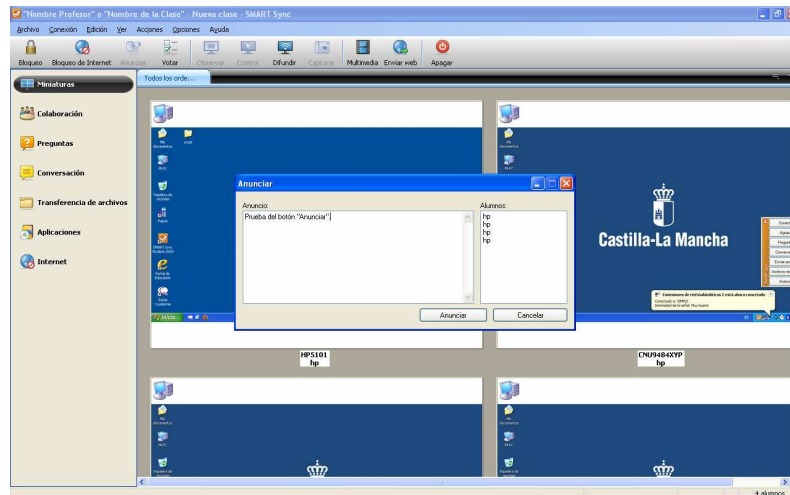
3.3. Bloquear Internet en los alumnos:

Pulsar en el icono  para bloquear la entrada a Internet a los alumnos, les aparecerá una alerta en el equipo del alumno indicándole que el acceso a Internet está restringido y cuando se desbloquee se lo comunicará mediante la misma alerta. Es conveniente destacar que esta opción sólo bloquea Internet Explorer pudiendo navegar los alumnos desde otros navegadores como el Mozilla, por lo que para bloquear efectivamente internet debemos hacerlo desde bloquear aplicaciones, esto lo veremos más adelante.



3.4. Anunciar a los alumnos con una ventana emergente:

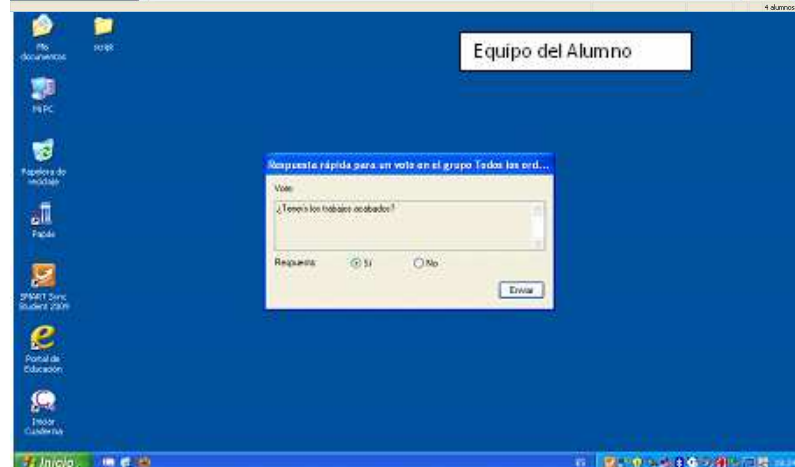
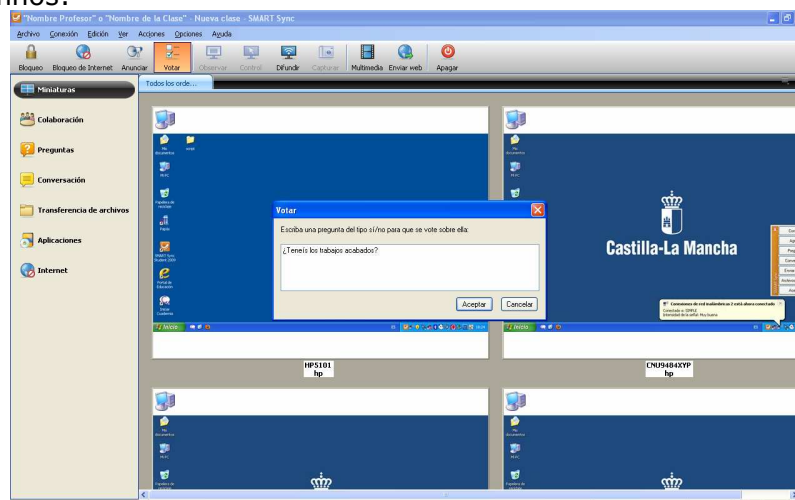
Pulsar en el icono  , nos aparecerá una pantalla en la cual podemos indicarles a los alumnos cualquier cosa que deseemos de forma que a ellos les aparecerá una ventana emergente en sus equipos:



3.5. *Votación.*



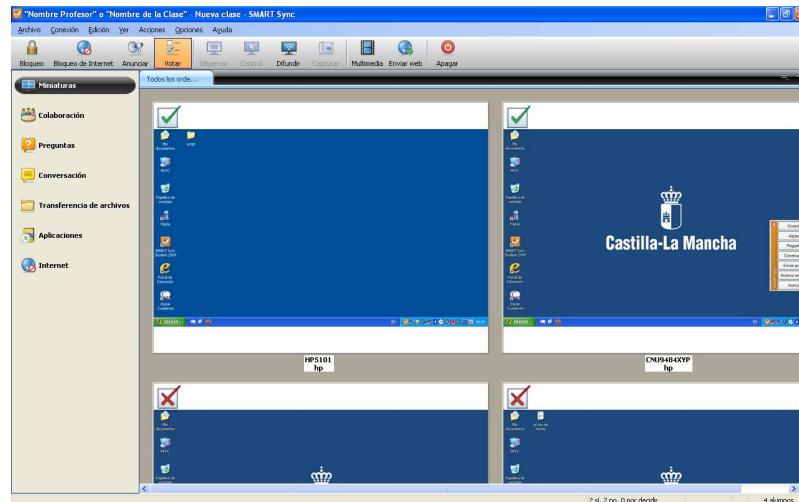
Pulsar el icono **Votar**, está opción nos permite realizar una pregunta de Sí/No a todos los alumnos:



Cuando los alumnos contesten aparecerá en cada imagen del equipo del alumno si



a indicado si o no; siendo **sí** y **no** . Como se aprecia en la pantalla siguiente.



Si queremos eliminar las votaciones pulsaremos otra vez en el icono **Votar**.

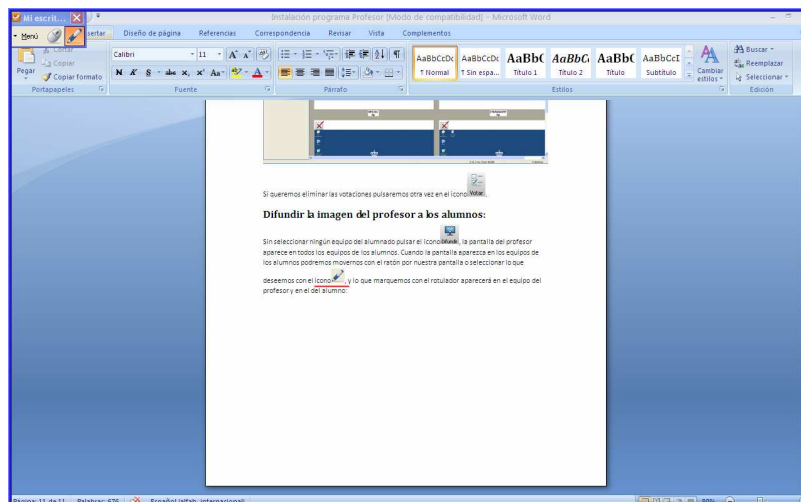
3.6. Difundir la imagen del profesor a los alumnos:



Sin seleccionar ningún equipo del alumnado pulsar el icono **Difundir**, la pantalla del profesor aparece en todos los equipos de los alumnos. Cuando la pantalla aparezca en los equipos de los alumnos podremos moverlos con el ratón por nuestra pantalla



o seleccionar lo que deseemos con el icono **seleccionar**, y lo que marquemos con el rotulador aparecerá en el equipo del profesor y en el del alumno:



Esta opción es interesante cuando queremos centrar la atención del alumno en alguna tarea en concreto o que no se visualiza bien en la pizarra digital.

En ocasiones, cuando los alumnos están inmersos en su trabajo con el ordenador no prestan mucha atención a las indicaciones del profesor por lo que esta opción les "obliga a atender".

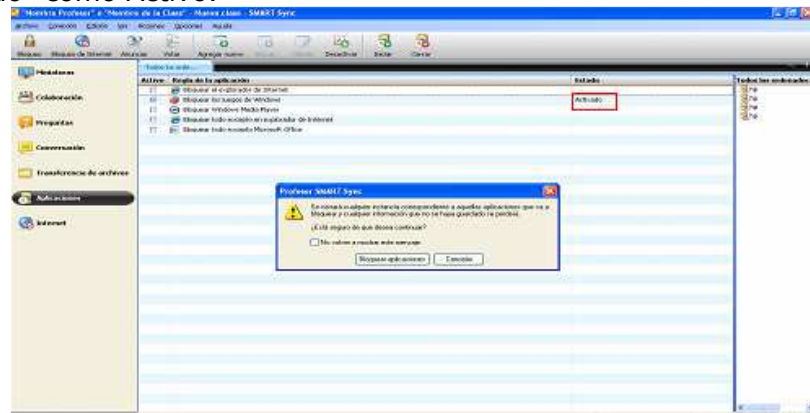
3.7. Aplicaciones

Esta opción nos da la posibilidad de bloquear diferentes programas para que los alumnos no los usen o iniciar en los equipos de los alumnos los programas que deseemos, siempre que estén conectados con el profesor.

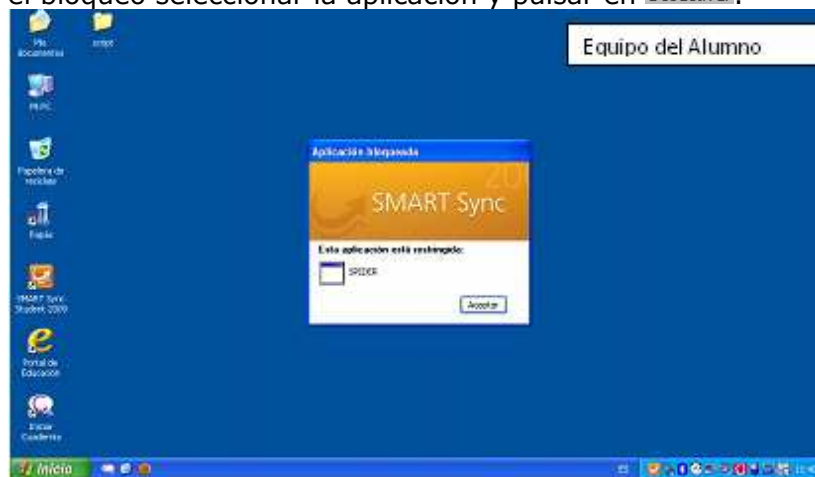
Sólo podremos bloquear aquellas aplicaciones de los alumnos que nosotros tengamos también instaladas.

Bloquear las aplicaciones por defecto que aparecen en el programa:

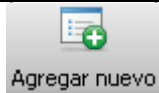
Nos aparecen varios bloqueos en los cuales solo tenemos que pulsar y marcarlos con un para que se cumpla la condición en los equipos de los alumnos. Aparecerá una pantalla en la cual nos indica que las aplicaciones al bloquear se van a cerrar y no se guardarán los cambios. Para saber si la aplicación está bloqueada aparecerá en el "Estado" como Activo.



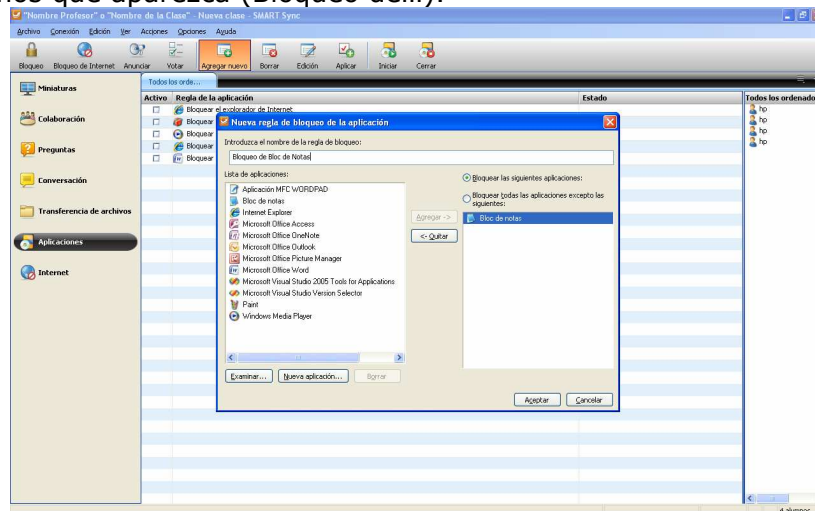
Para quitar el bloqueo seleccionar la aplicación y pulsar en **Desactivar**.



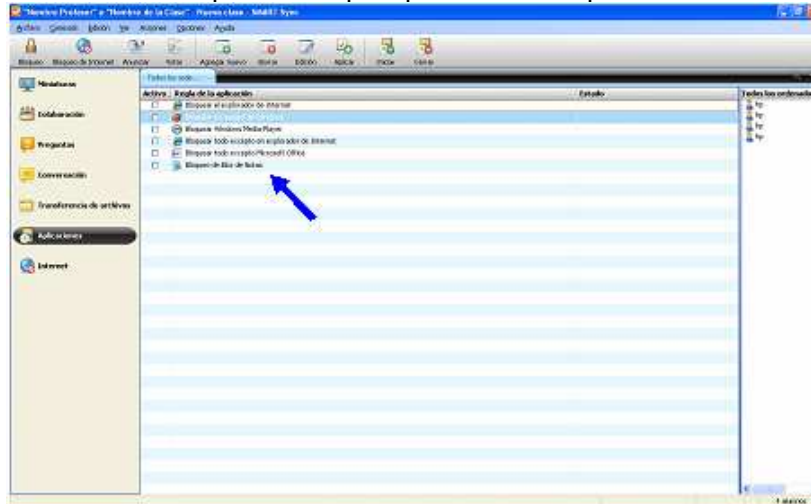
Agregar un bloqueo para una aplicación:



Pulsar en el botón **Agregar nuevo**, y en la ventana emergente seleccionar una de las aplicaciones que aparecen o buscar una a partir de "Examinar". Si elegimos una que aparece solo tenemos que seleccionarla y pulsar en "Agregar". Poner el nombre que queremos que aparezca (Bloqueo de...).



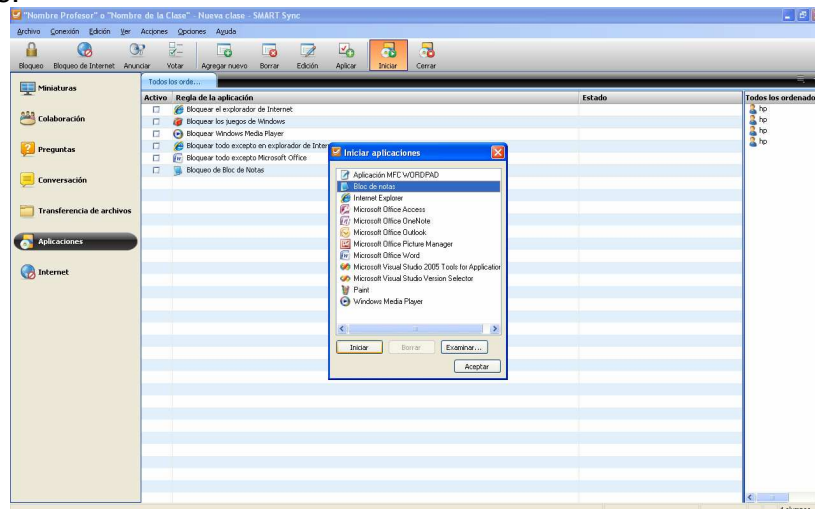
Y nos aparecerá la nueva aplicación que queremos bloquear:



Para iniciar o cerrar aplicaciones en todos los equipos de los alumnos:



Pulsar en **Iniciar** y elegir la aplicación que queremos que se abra en los equipos de los alumnos.



A los alumnos les aparecerá abierto el "Bloc de Notas" y al profesor le aparecerá una ventana indicando que a todos los equipos de los alumnos se les ha abierto dicho aplicación.

Igual que iniciamos la aplicación podemos cerrarla cuando queramos. Solo tenemos

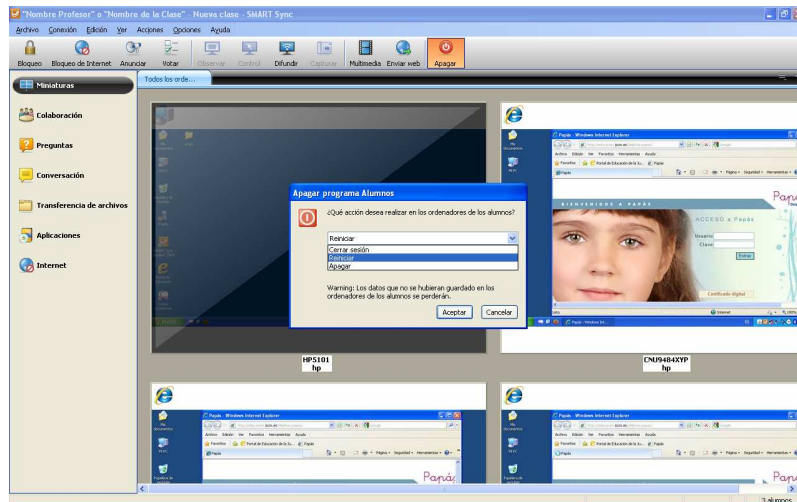


que pulsar en **Cerrar** y seleccionar la aplicación que hayamos abierto anteriormente, volverá aparecer una ventana indicándonos que la aplicación se ha cerrado.

3.8. Apagar/Reiniciar o Cerrar Sesión:



Pulsar el icono **Apagar**, podemos apagar, reiniciar o cerrar la sesión de todos o de varios de los equipos de los alumnos.



SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe
Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján
D.L.: AB 293-2001
ISSN: 1578-326x