



VOLUMEN 1 NÚMERO 1 2013

Revista Internacional del

Libro, Digitalización y Bibliotecas

El libro colaborativo en el nuevo escenario digital

Una herramienta de conocimiento y pensamiento para Secundaria

MARTA AGUILAR MORENO

El libro colaborativo en el nuevo escenario digital: Una herramienta de conocimiento y pensamiento para Secundaria

Marta Aguilar Moreno, Universidad Complutense de Madrid, España

Resumen: La propuesta docente que aquí se pretende es la realización de un libro álbum colaborativo. Cuando tratamos de “nativos digitales” (aquellos individuos que han crecido inmersos en la tecnología digital) nos vemos obligados a un cambio de hábitos y formas de pensar. El nuevo perfil del alumnado, acostumbrado al impacto de las nuevas tecnologías de la información, y muy en particular de la red de redes, hace inevitable la actualización de los medios de creación, por lo que es interesante reconducir la educación artística hacia la cultura digital. Los propios alumnos se construyen su identidad digital utilizando las herramientas de comunicación, difusión, comercio, producción y edición que tienen a su alcance. Por ello la propuesta de realizar una plataforma de encuentro para la realización de un libro álbum colaborativo resulta atractiva para reconducir la creación del libro hacia nuevos campos de experimentación. Los libros colaborativos se producen a partir de los contenidos aportados por autores voluntarios a través de herramientas de edición on-line. El papel del docente podría ser el de supervisar, corregir y unificar los contenidos de las aportaciones realizadas por los alumnos. Sería el coordinador del libro y dirigiría la estructura del mismo. El proceso es más importante que el resultado final.

Palabras clave: libro, álbum colaborativo, cultura digital

Abstract: The educational proposal sought here is the realization of a collaborative book / album. When we deal with digital natives (those who have grown up immersed in the digital technology) we are forced to change habits and ways of thinking. The new profile of the students, accustomed to the impact of new technologies of the information, and particularly the network of networks, makes inevitable updating the ways/modes/methods of creating, therefore it is interesting to redirect the teaching of art towards the digital culture. Students construct their own digital identity using the tools of communication, media, trade, production and editing that are available to them. Therefore the proposal to set up a meeting platform for the realization of a collaborative book / album seems attractive to redirect the creation of the book to new fields of experimentation. The collaborative books are produced from the content provided by volunteer authors through on-line tools of editing. The teacher's role could be to monitor, correct and standardize the content of the contributions made by the students. He would be the coordinator of the book and would direct the structure of it. The process is more important than the ended result.

Keywords: Book, Collaborative Album, Digital Culture

Introducción

Hoy en día es cada vez más necesario cambiar los hábitos y formas de pensar. Debemos organizar la práctica educativa mirando las necesidades de las nuevas generaciones; nos encontramos con un perfil de alumnado, los llamados *nativos digitales*, que reclama nuevas herramientas de conocimiento y pensamiento. El profesor debe asumir su responsabilidad con respecto a la enseñanza y en consecuencia debe desarrollar nuevas estrategias de investigación, propiciando la innovación educativa.

En cualquier asignatura impartida en secundaria el libro sigue siendo el protagonista principal. El libro analógico, tal como lo hemos conocido desde nuestra infancia, es reforzado con el actual libro digital, recurso tan utilizado en estos momentos. Parece que nos hemos vuelto

incapaces de impartir una clase sin el apoyo visual que producen las imágenes proyectadas en una pantalla, pero bien es cierto que el aula no debe ser un lugar aburrido, sino un espacio de encuentro abierto y que para ello es necesario cambiar las prácticas de enseñanza.

La mayoría del alumnado tiene ordenadores en sus casas, o bien acceso a dispositivos similares, y es necesario que puedan continuar o extender las propuestas del aula a sus espacios de encuentro, a sus lugares comunes. Prácticamente no toman apuntes, sino que lo expuesto en clase lo vuelven a consultar en Internet; el nivel de decodificación visual es altísimo y debemos aprovechar esta virtud. Las exposiciones o la resolución de problemas, tal como se ha impartido hasta ahora, no los puede preparar de una manera óptima. Las técnicas gráfico-plásticas tradicionales, e incluso la tiza, son parte preliminar de su aprendizaje; su utilización puede estar justificada a la hora de desarrollar un concepto o una idea, de bocetar una propuesta, pero el trabajo final prefiere abordarlo de forma digital.

Tal como indica Marc Prensky (padre de la expresión nativos digitales), debemos tener en cuenta que para ellos, las nuevas tecnologías les proporcionan distracción, diversión, comunicación y también formación, por lo que propone formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento.

La propuesta docente que aquí se presenta es la realización de un libro álbum colaborativo. Al hablar de libro colaborativo nos queremos referir a un entorno de aprendizaje colaborativo en el que el alumno, a través de una plataforma digital, realice un libro compartido. Una práctica tan sencilla que nos permitirá trabajar las destrezas, habilidades y competencias necesarias que debe adquirir un alumno en la asignatura de Educación Plástica y Visual.

El objetivo es mostrar como el libro se convierte en un espacio de creación para todos aquellos que utilizan el libro como soporte de expresión plástica. A los docentes corresponde establecer los parámetros en torno a la creación artística del libro, trasladando al alumno un conocimiento profundo de la forma; la creación de un libro resulta ser un proceso creativo y artístico donde el alumno establece su propio lenguaje como forma de expresión valiéndose de un proceso. Las nuevas tecnologías serán un importante estímulo para los procesos experimentales y la valoración crítica de los mismos, así como para potenciar las competencias y habilidades del alumno.

Objetivos educativos

Considerando el nuevo perfil del alumnado, la propuesta de aula pretende reconducir la educación artística hacia la cultura digital.

La etapa de la Educación Secundaria Obligatoria constituye un marco formativo clave para las alumnas y los alumnos. Comienzan una larga fase de transición hacia el mundo de los adultos en la que sufrirán una serie de cambios en su desarrollo, tanto a nivel fisiológico, como cognitivo y socioafectivo. Los alumnos no se relacionan con sus padres, ya que sus modelos son caducos, y frente a sus profesores su comportamiento es de provocación. Sienten la necesidad de un nuevo orden y empiezan a relacionarse socialmente.

El adolescente está llamado a construirse su propia identidad digital utilizando las herramientas de comunicación y difusión que tiene a su alcance. Sitios web, blogs, Tuenti, Facebook o Google+, y en el caso de los más aventajados Twitter, LinkedIn, Youtube, Vimeo, Flickr, Myspace y muchísimas otras le proporcionan una identidad online. Es así como el alumno deja de tener una identidad individual para convertirse en un individuo socializado, perteneciente a un colectivo, donde va a elaborar proyectos con otras personas. La propuesta de trabajar en una plataforma de encuentro para la realización de un libro es motivadora y empieza a investigar, a socializar.

Los libros colaborativos se producen a partir de los contenidos aportados por diferentes autores a través de herramientas de edición on-line, por lo que el aprendizaje se centra principalmente en la creación de un libro conjunto, lo que proporciona interesantes ventajas

cognitivas, permitiendo confrontar ideas unos con otros. Todos comparten sus conocimientos y los facilitan generosamente para un proyecto común, compartiendo contenidos, en sus blogs, en los distintos espacios virtuales, ganando en difusión y enriquecimiento colectivo.

Con la realización del libro se genera un proyecto audiovisual en grupo, el alumno se relaciona con sus compañeros, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales. Le proporciona además el disfrute de considerarse protagonista en la tarea, le libera del alienante, tedioso y apabullante rol pasivo de perpetuo oyente, o, en nuestra asignatura -que en esto es mejor que las teóricas- de simple ejecutor de órdenes fijadas y cerradas de antemano.

El alumno trata los temas a través de los foros electrónicos donde se crean espacios de discusión y colaboración. Cada participante aporta su propuesta y negocia conjuntamente las preferencias que tiene compartiendo con otros iguales. Como indica Alejandro Piscitelli, las nuevas aplicaciones web estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación del ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo.

El papel del docente será el de supervisar, corregir y unificar participando como orientador y mediador garantizando la actividad colaborativa.

Los alumnos son todos diferentes y ahora mucho más que antes. El docente debe ser un buen comunicador, debe utilizar modelos pedagógicos adecuados para promover el trabajo colectivo; debe generar un ambiente participativo, creativo y activo donde se profundice, con la investigación y la experimentación, en el conocimiento. Con esta planificación dirigida el alumno obtendrá un trato directo orientativo, para así, poder desarrollar su propia línea evolutiva personal.

Un mundo visual: tratamiento de la información y competencia digital

El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de medios informáticos cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística, como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, etc., hace que tanto los objetivos y los contenidos, como también la metodología de trabajo, sean susceptibles de cambios continuos.

Para la realización del libro nos centraremos en el estudio y la experimentación de las posibilidades expresivas de la fotografía: registro de imágenes, iluminación, encuadre, aplicaciones técnicas... centrándonos en el estudio de la imagen digital.

La herramienta utilizada como recurso gráfico para la creación de imágenes será el programa Adobe Photoshop. Este es la aplicación de edición de imágenes más popular, convirtiéndose en la herramienta idónea para el retoque, tratamiento e incluso creación de imágenes, por lo que es fundamental para la realización y manipulación de imágenes con el ordenador. Tendremos en cuenta que la manipulación de las imágenes es parte integral en la vida del alumnado, toman fotos que envían con una rapidez asombrosa y usan de forma natural en su realidad tecnológica.

El utilizar nuevas interfaces hace que comiencen a experimentar inmediatamente. A primera vista, el entorno o interfaz de Photoshop no debe resultarnos extraño porque tiene elementos comunes y una dinámica de trabajo habituales a otras aplicaciones de *Windows* y *Mac*. Con solo mostrar una vez, en el aula, la barra de menú, la barra de opciones, el cuadro de herramientas y los menús desplegables de paletas, rápidamente el alumno descubrirá para que sirve cada una de ellas y de modo intuitivo aprenderá a manejarlas. Sin duda, el manejo y la utilización de la tecnología en el alumno es superior a la del profesor.

Tomaremos como plataforma de encuentro cualquier álbum digital que permita su descarga gratuita desde Internet: Hofmann, Photobox, Snappy, dpbook, Difiere... Con la misma cuenta y la misma contraseña será suficiente para que todos los estudiantes tengan acceso a la misma

plataforma y puedan interactuar sobre los modelos y las plantillas, como si de las páginas de un libro se tratara.

Los interfaces para crear álbumes digitales disponen de un entorno lógico, intuitivo y accesible para los alumnos. La personalización del producto permite elegir el número de páginas, el acabado brillo o mate, la encuadernación, tapas duras o blandas, variedad en cuanto a formatos..., de este modo cada alumno podrá aportar sus contenidos con plena autonomía para crear su propia página.

La rapidez con que queda confeccionado el libro álbum digital es sorprendente, ya que, la preferencia por la instrucción lúdica frente al trabajo tradicional proporciona unos resultados excelentes.

El uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital. Cuando trabajan en Red el rendimiento es mayor y el basarse en juegos y destrezas digitales propicia el interés por la actividad.

Temas de discusión. Propuestas

El viaje de estudios puede ser una buena estimulación para crear un libro colaborativo. Preguntas como: ¿qué grupo de personas quiero que formen parte de mi composición? o ¿cuál es el lugar idóneo para representar mi realidad?, son algunas de las preguntas que se cuestionan los alumnos. Comienza la selección de imágenes y los foros empiezan a moverse. El crear un espacio imaginario, donde cada uno pueda sentirse identificado, siempre resulta atractivo.

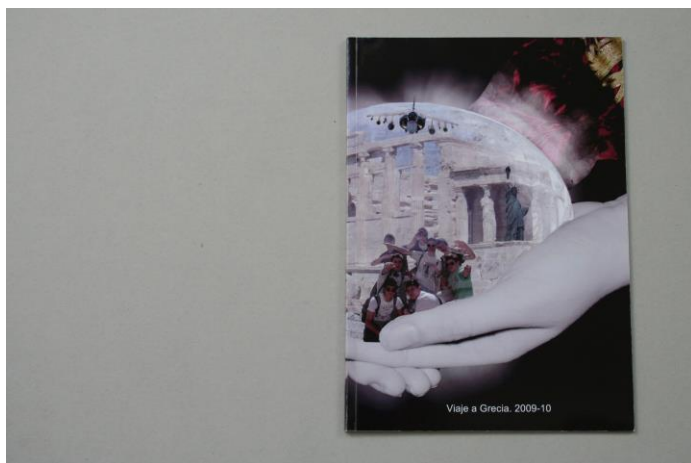


Fig. 1. Libro colaborativo realizado por alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria. *Viaje a Grecia 2009-10*

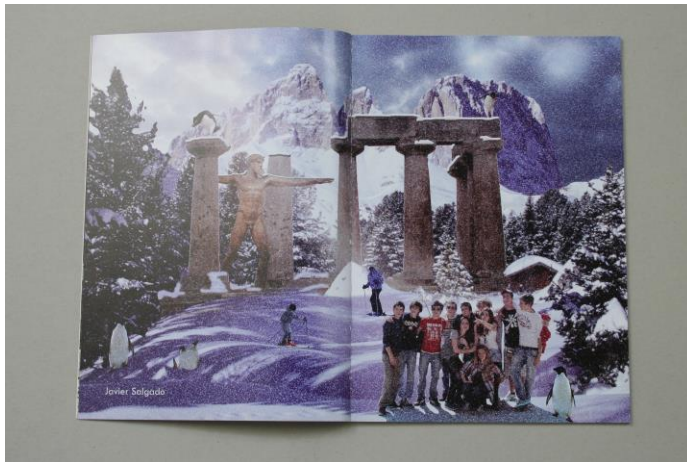


Fig. 2. Libro colaborativo realizado por alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria.
Viaje a Grecia 2009-10



Fig. 3. Libro colaborativo realizado por alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria.
Viaje a Grecia 2009-10



Fig. 4. Libro colaborativo realizado por alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria. *Viaje a Grecia 2009-10*



Fig. 5. Libro colaborativo realizado por alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria. *Viaje a Grecia 2009-10*

El concurso convocado por El Museo del Traje de Madrid *¿Cómo T vistes, cómo T ves? Modos y modas de vestir entre los jóvenes* es un concurso de fotografía dirigido a todos los jóvenes que quieran reflejar, con sus imágenes, su relación con la indumentaria que utilizan para vestirse, identificarse y diferenciarse, entre otros. Esta puede ser otra propuesta propicia para encontrar e inventar maneras de incluir la reflexión y en pensamiento crítico en el aprendizaje.

El proyecto final será realizar un libro biográfico visual, a modo de anuario, con los compañeros del curso, con la intención de favorecer la conformación de un libro intercreativo a partir de un entorno de aprendizaje colaborativo.



Fig. 6. Ana Linares Fernández. Concurso *¿Cómo T vistes, cómo T ves?* 2012



Fig. 7. Carmen González de la Cruz. Concurso *¿Cómo T vistes, cómo T ves?* 2011



Fig. 8. *Lucas García Huss. Concurso ¿Cómo T vistes, cómo T ves? 2011. Tercer Premio: Semáforo de gustos*

Conclusiones

En definitiva, el libro álbum colaborativo puede integrarse en el contenido curricular de la asignatura de Educación Plástica y Visual considerándolo apto para desarrollar las destrezas, competencias y habilidades del alumno a través de las nuevas narrativas digitales.

Es una buena propuesta didáctica para introducir al educando, por una parte, en los programas informáticos de diseño asistido por ordenador y, por otra, en el conocimiento de la arquitectura del libro digital.

En cuanto al proceso creativo, es un importante estímulo para desarrollar la experimentación y la valoración crítica de la misma: la práctica se centrará en el estudio y la composición a través de la imagen digital, un lenguaje tan cotidiano para ellos.

Es de destacar la adquisición de habilidades para trabajar en equipo. A través de la creación de una plataforma de encuentro se propicia la socialización, el descubrimiento de nuevas amistades; se adoptan actitudes de compromiso y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios, rechazando discriminaciones o características personales o sociales.

Se fomenta el entorno del aprendizaje colaborativo, conllevando activismo, debate y participación.

Para concluir diremos que, con la creación de un libro álbum colaborativo, la enseñanza de competencias como la adquisición de habilidades para trabajar en equipo y el desarrollo de la comunicación en cuanto a fluidez informativa, tecnológica y visual quedan alcanzadas considerablemente.

REFERENCIAS

- Aguilar Moreno, Marta (2011). *Construcción de redes y canales de comunicación en torno al Libro de Artista*, LAMP, Cuaderno sobre el libro, nº 1, Grupo de Investigación de la Universidad Complutense de Madrid “El libro de artista como materialización del pensamiento”, Madrid, p.p.117-123.
- (2012). *La Enseñanza del Libro de Artista en la Facultad de Bellas Artes de Madrid*, DA IMPRESSÃO AO LIVRO DE ARTISTA: CONTEXTOS DE EDIÇÃO e TOCAR NA IMAGEM, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, pp.182-190.
- (2012). *El libro y su tipología, una propuesta docente*. Prólogo exposición *El libro como espacio de creación*, Facultad de Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid.
- Cobo Romaní, Cristóbal (2007). *Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos*, PLANETA WEB 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Barcelona, España / México DF.
- García, Felipe; Portillo, Javier; Romo, Jesús; Benito, Manuel (2005). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU).
- Harasim, Linda; Hiltz, Starr Roxanne; Turoff, Murray, y Teles, Lucio (2000). *Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona: Gedisa.
- Jules, Ian y Dosay, Anita (2010). *Comprender a los Jóvenes Digitales*. Cuadernos SEK 2.0.
- Piscitelli, Alejandro (2006). “Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?”, *Revista mexicana de Investigación Educativa*, enero-marzo, año/vol. 11, número 028, COMIE. Distrito Federal, México, pp. 179-185.
- Prensky, Marc (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants”. *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9, No. 5. (Traducción: “Nativos e Inmigrantes Digitales”, *Cuadernos SEK 2.0.*, 2010)

Bibliografía web

Ártica es un centro cultural 2.0 que desarrolla servicios de formación, consultoría, asesoramiento e investigación para la implementación de proyectos artístico-culturales en Internet: <http://www.articaonline.com/>; <http://www.librodeartista.info/>

ACERCA DE LA AUTORA

Marta Aguilar Moreno: Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, 2005. Realiza los estudios de Bellas Artes en la UCM entre los años 1984-89, especialidad de grabado. En 1989 comienza su actividad docente en el área de la educación plástica y visual, siempre acompañada de una formación artística continua tanto en el territorio nacional como en el extranjero. En el año académico 2001-2002 realiza el curso de especialización Diseño Gráfico y Net Design, en el Centro de Estudios del Video CEV de Madrid. En 2003 es contratada como profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte docencia en el Departamento de Dibujo I (Dibujo / Grabado) en Máster, Licenciatura y Grado. Es miembro del Grupo de Investigación 941058 LAMP, El Libro de Artista como materialización del pensamiento y compagina la docencia con su labor artística profesional. Líneas de investigación: Grabado y Técnicas de Estampación, Libros de artista y ediciones de bibliofilia, Educación Plástica y Visual.

