

Cap a l'aula híbrida: anàlisi de les xarxes socials vinculades a l'educació plàstica i visual
Towards the hibryd classroom: analysis of the social networks related to visual education

Epifanio García i Ferrero. *Artista Visual (NEURASKA)*. epigf@hotmail.com

Resumen: Se pretende examinar la gran transformación que está sufriendo la comunidad educativa a raíz de la red virtual conocida como Internet. Enfocando concretamente las relaciones que se producen entre educación artística y las redes sociales, y analizando los conceptos fundamentales que intervienen en esta relación desde diferentes áreas del conocimiento, como de las nuevas tecnologías, educación artística, psicología, web 2.0 y software libre.

Los Centros han quedado demasiado desvinculados de los nuevos medios y, en consecuencia, de la realidad del alumnado. Pretendemos acercar estas nuevas tecnologías desde la sencillez más absoluta, para poder realizar la tarea de la asignatura de Educación Plástica y Visual vinculada a los nuevos canales comunicativos utilizados por el alumnado.

Palabras clave: Redes Sociales, Web 2.0, TIC, Aula híbrida, Software libre

Resum: Es pretén examinar la gran transformació que està patint la comunitat educativa arran de la xarxa virtual coneguda com Internet. Enfocant concretament les relacions que es produeixen entre educació artística i les xarxes socials i analitzant els conceptes fonamentals que intervenen en aquesta relació des de diferents àrees del coneixement, com les noves tecnologies, educació artística, psicologia, web 2.0 i programari lliure.

Els Centres han quedat massa desvinculats del nous mitjans i, en conseqüència, de la realitat de l'alumnat. Pretenem apropar aquestes noves tecnologies des de la senzillesa més absoluta, per poder realitzar la tasca de l'assignatura d'Educació Plàstica i Visual vinculada als nous canals comunicatius utilitzats per l'alumnat.

Paraules clau: Xarxes Socials, Web 2.0, TIC, Aula híbrida, Programari lliure

Abstract : This article aims to explore the great transformation that the educational community is suffering because of the network known as the Internet. It is specifically focused on the relationships that occur between artistic education and social networks, analyzing the fundamental concepts that come together in this relationship from different areas of knowledge, such as new technologies, art education, psychology, web 2.0 and free software.

The Educational Centers have grown away from the new media, and therefore from the reality of the students (from the students real life). Our intention is to get closer to these new technologies, from the most absolute simplicity, in order to carry out the tasks of the Visual and Plastic Education course, establishing a relationship between these tasks and the new channels of communication used by students.

Key words: Social Networking, Web 2.0, ICT, Hybrid classroom, Free Software

Introducció

Les possibilitats de les xarxes socials són moltes, però l'ús que se'n fa és bàsicament d'oci. A més, la majoria de l'alumnat utilitza habitualment les xarxes socials per comunicar-se, per crear-se un perfil personal a la xarxa..., és a dir, per a existir en la comunitat. Però aquest alumnat també està incloent vídeos, fotografies, animacions, presentacions... com a part del seu avatar comunicatiu. Aquesta qüestió ens afecta com a docents de l'educació artística, ja que és necessari que l'alumnat conega la comunicació gràfica i els conceptes artístics contemporanis. Cal bandejar les pors i reaccions contràries cap als nous mitjans de comunicació, coneixent-los i utilitzant-los amb l'alumnat i fusionant l'aula física i l'aula digital als Centres d'Educació Secundària, amb la integració de les TICs en l'Educació Plàstica i Visual.

Eines Web 2.0, Compartir – Interactuar – Col·laborar

El sistema anomenat Web 2.0 es basa en l'intercanvi i col·laboració de la informació entre els usuaris, creant un coneixement obert configurat per moltes persones. El seu precursor, Tim O'Reilly, va proposar els set principis constituents per a les aplicacions Web 2.0 on destaquem la cooperació, habilitats o capacitats i les competències que ha d'adquirir l'alumnat per poder desenvolupar-se en la nova Societat del Coneixement (O'Reilly, 2005).

Cal conèixer el funcionament de les xarxes socials, blogs, wikis, xats... per poder compartir la informació i col·laborar així en la construcció del coneixement social, coneixement que serà configurat pel nostre alumnat.

Xarxes Socials, Horitzontals i Verticals

Segons un estudi realitzat per la consultora Xperience Consulting (<http://www.xperienceconsulting.com>) “més del 80% dels adolescents del nostre país fan ús de les xarxes socials...”. La necessitat d'estar connectat al món, a un grup de gent que comparteix les mateixes o semblants inquietuds, és una necessitat humana.

Les xarxes horitzontals són les més utilitzades pel nostre alumnat, són aquelles dirigides a tot tipus d'usuari i sense una temàtica definida. Certament, aquestes xarxes no tenen un aïllament desitjat per a la protecció total dels menors d'edat; no obstant, hi podem crear grups de treball, equips d'estudi, tasques, activitats en grup... cada vegada amb més seguretat. El més correcte i segur per al professorat és la utilització de les xarxes socials verticals, ja que estem parlant d'una xarxa tancada d'usuaris, i el docent controla tota l'eina interactiva creada per ell mateix.

Al nostre treball optem per la barreja entre les xarxes socials horitzontals i verticals: aprofitant els recursos que l'alumnat emprava normalment en les seues relacions socials, afegim els recursos docents. Exactament el mateix que faríem a l'aula física, on barregem i potenciem els seus interessos amb l'ensenyament.

L'Aula Híbrida

Educar la visió artística és la nostra responsabilitat com a educadors, ja no es tracta de desenvolupar la creativitat en l'alumnat sinó més aviat que l'alumnat desenvolupe unes aptituds de sensibilitat i de coneixement sobre l'art que el farà introduir en l'experiència artística.

L'experiència estètica ha de tenir potencialitat per aportar exemples actuals, tant de la història de l'art com d'allò vinculat a les noves tecnologies. En aquest punt creiem important fusionar aquestes dos realitats, que avui s'afecten mútuament: realitat virtual i física. Quasi la majoria de les classes d'Educació Plàstica i Visual estan més vinculades a la pràctica que al previ estudi i relació de l'art a la nostra realitat. Aquesta visió "artesanal" de l'art, també desvincula dramàticament l'interès de l'alumnat cap a l'art. És a dir, l'alumnat no té una formació intel·lectual sobre l'art o l'estètica, no disposa d'una opinió crítica sobre el que veu a la xarxa, TV, cinema... i no es replanteja l'estètica ni entén les noves manifestacions artístiques, que poc tenen a veure amb la creació d'una obra física.

Cap a l'Aula Híbrida

L'experiència pràctica portada a terme, es va realitzar amb dos grups de 4t de l'ESO amb un total de 44 alumnes. En desconèixer el nivell i facilitats d'ús de l'alumnat a les xarxes socials, es va repartir una petita enquesta per saber el perfil de l'alumnat quant a

coneixement del nous mitjans de comunicació, possibilitats d'ús, xarxes que utilitzen i més preguntes que ens van aprofitar per fer una primera aproximació a la xarxa.

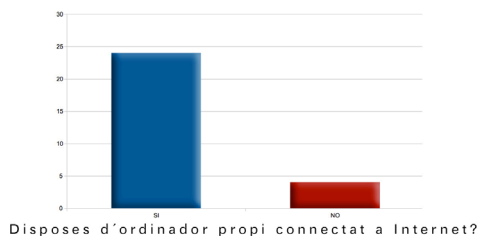


Fig. 1. Enquesta: Disposició d'ordinador propi connectat a Internet?

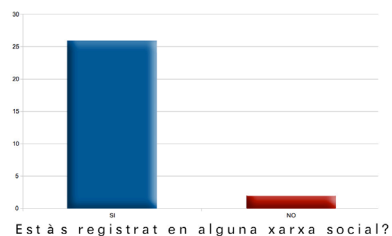


Fig. 2. Enquesta: participació en xarxes socials

Com podem apreciar a les figures 1 i 2, la majoria de l'alumnat està connectat a Internet i utilitza alguna xarxa social habitualment. Les xarxes socials més utilitzades en el cas que presentem són *Tuenti* i *Facebook* (Fig. 3), dos xarxes molt paregudes en funcionament i quasi en estètica. La diferència és la seguretat cap als menors que té *Tuenti*, ja que per formar part d'aquesta xarxa social és necessari ser convidat per una usuària/i. D'aquesta manera les usuàries/is són les/els que gestionen la seguretat de la xarxa de possibles filtracions no desitjades. "*Tuenti ha reforçat l'estratègia de depuració de perfils sospitosos, presentant el primer protocol a Espanya de validació d'edat dels usuaris*" (Fèrriz, 2010). A l'igual que al Facebook, s'hi poden muntar audiovisuals, fotos... encara que hi ha restriccions de pes i duració dels documents. No obstant, s'utilitzen altres plataformes externes com *Youtube*, *Vimeo*, *Fliker*... per allotjar els diferents documents o arxius d'imatge, vídeo, música, text..., per posteriorment enllaçar l'adreça a les publicacions de tuenti.

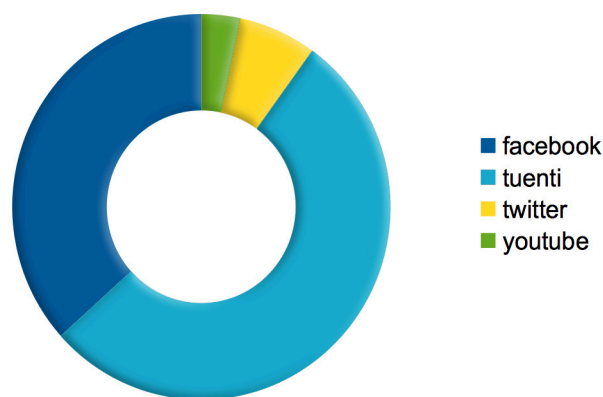


Fig. 3. Enquesta: xarxes socials més utilitzades per l'alumnat

Podem observar que, fins i tot, el *microblogin de Twitter* té certa rellevància en aquesta edat. Vam creure, però, més convenient utilitzar a l'aula les xarxes socials *Facebook* i *Tuenti*, després d'observar-ne l'ús massiu en l'alumnat. La resposta a la utilització de les dos xarxes va ser donada perquè cada alumna/e es sentia còmoda/e utilitzant una xarxa social que coneix i utilitza habitualment. D'aquesta manera, teníem feina avançada i podíem centrar-nos totalment en la matèria de classe i la seua pràctica.

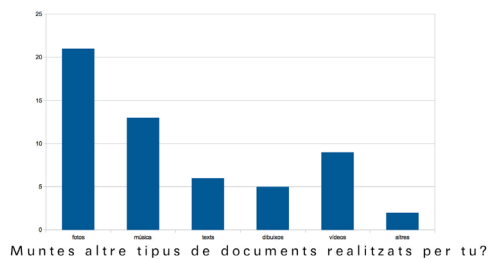


Fig. 4. Enquesta: tipus de documents creats

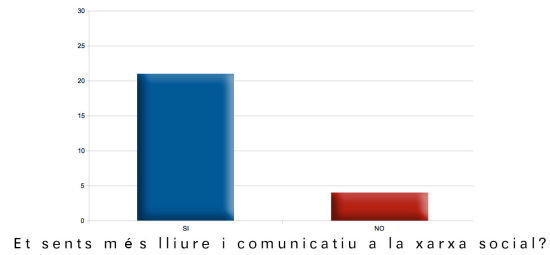


Fig. 5. Enquesta: visió comunicativa a les xarxes socials

Referent als tipus de documents que solen muntar, presentar, compartir... ressaltem la fotografia i la música, i també veiem un tant per cent prou important en la muntada de textos i dibuixos propis (fig. 4). En aquest punt, vam poder comprovar el seu ús plàstic als perfils d'algunes/s alumnes com l'exemple que mostrem a la figura 6. Podem observar una sèrie de dibuixos muntats a tuenti per a ser mostrats a la comunitat virtual. Lògicament, la comunitat comenta sense cap tipus de problema les diferents sensacions que els dibuixos han causat en ser visualitzats.

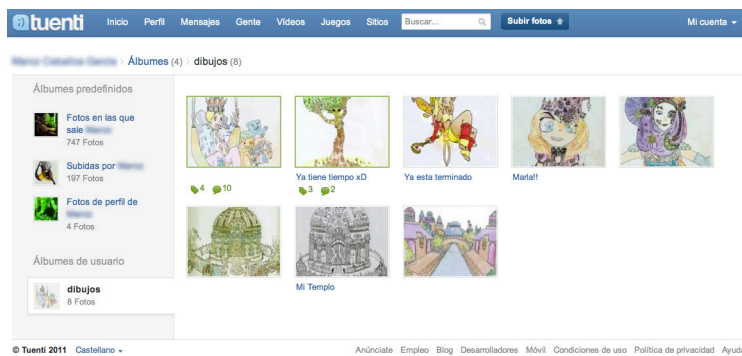


Fig. 6 Tuenti d'un alumne de 4ºESO

Va ser un plaer poder observar, als perfils de les/els alumnes, l'interés de mostrar els seus diferents treballs plàstics independents de classe. Altres alumnes utilitzaven la fotografia, vídeos o música a un nivell creatiu de certa rellevància, però la majoria fa un ús de la xarxa social únicament lúdic i d'oci.

En relació a la figura 5, la gran majoria de l'alumnat se sent més lliure i comunicatiu a la xarxa social, i creiem important aprofitar aquesta capacitat no física de l'alumnat per conèixer-lo fora de l'aula. Es tracta, doncs, d'establir uns vincles d'aproximació amb els seus canals, per després aplicar-los a l'aula física. L'experiència és positiva per les dos parts, ja que el procés d'ensenyança de l'Educació Plàstica i Visual no queda reduït a l'aula o al centre, sinó que hi ha una retroalimentació que ajuda a avançar en el procés educatiu.

El Procés Híbrid

Siga quina siga la unitat didàctica, el procés híbrid que exposem aprofita de la mateixa forma, lògicament amb creativitat per part del docent. Les eines són eines físiques o virtuals, no podem utilitzar-les sense creativitat, conceptualitzades.

L'exemple que exposem està referit als Sistemes de Representació, concretament la perspectiva cònica.

Realitzem una presentació dinàmica amb *Prezi*¹, software online gratuït per fer presentacions més atractives i dinàmiques, sobre la història dels sistemes de representació i exemples actuals on apareix la perspectiva cònica a la publicitat, fotografia, còmic, animació, cinema, videojocs... La intenció és mostrar la utilitat de la perspectiva cònica en diferents disciplines utilitzades actualment, com al cinema, animació, videojocs, gràfics...

Amb el software *SketchUp*, vam presentar els primers exercicis que haurien de realitzar. La utilització d'aquest programa per plantejar un exercici de perspectiva cònica va ajudar a entendre amb més facilitat les representacions espacials tridimensionals que havien de desenvolupar en paper. Vam eixir també a espais externs per a dibuixar al natural allò després a l'aula.

Seguint el procés híbrid, vam digitalitzar a l'aula d'informàtica els dibuixos, per tal de poder treballar-los amb el software lliure *Gimp*, D'aquesta forma afegiríem textures, colors, tipografies... per enriquir el dibuix amb el procés digital i crear el treball individual de cada alumna/e per mitjà de la perspectiva cònica.

El treball va ser complex, ja que van sorgir problemes propis d'una aula d'informàtica no actualitzada i descuidada. A pesar d'aquest impediment, l'alumnat va desenvolupar individualment el procés de digitalització i finalització de cada treball gràfic, com podem veure als exemples de les figures 7 i 8. Seguidament, cada alumna/e publicaria, al mur de *Tuenti* o *Facebook*, el seu símbol visual, sent així visible per a tota la classe i podent ser comentat pels altres alumnes.



Fig. 7. Dibuix de A. M., alumna de 4t d'ESO



Fig. 8. Dibuix de C. J., alumna de 4t d'ESO

1. Per voler la presentació: http://prezi.com/5idc-o4evaea/4eso_ramonlull_conica/.

Pràctica Híbrida

Recomanem iniciar cada sessió amb un audiovisual que tinga relació amb la tasca de classe. És important aprofitar el tema i el concepte dels audiovisuals per poder establir un petit debat conceptual a l'aula mentre es realitza l'exercici. A més, per canviar d'exercici, els audiovisuals ens ajuden a entendre el canvi, a observar de manera diferent, a analitzar aspectes que passen desapercebuts a l'alumnat.

Un dels exemples audiovisuals que vàrem posar per a finalitzar amb l'últim exercici de perspectiva cònica va ser el curt de Martin Rosete; *Revolución*² (Fig. 9). Ens va aprofitar per distribuir els elements que apareixen al curt (cadira, llit, armari...) en una plantilla amb perspectiva cònica. També es va analitzar el concepte de revolució, tractat irònicament al curt, i el concepte performàtic de les accions del personatge. Açò va donar pas a un procés de fusió entre la representació espacial i les accions performàtiques, avançant el següent exercici.



Fig. 9. Curt: *Revolución* (Martin Rosete)



Fig. 10 Performance: *Octoberfest* (Arti Grabowski)

Amb una presentació sobre l'Art *Conceptual*, *Happenings*, *Fluxus* i *Body Art*, recolzat amb referents històrics com el Futurisme, Constructivisme, Dadanisme i Surrealisme, va ser l'inici per projectar-los a l'aula una sèrie de vídeo-performances, accionismes públics... i, sobretot, autores/s de performances (Fig. 10), amb temàtiques força interessants conceptualment parlant (exemples: *Yves Klein*, *Vito Acconci*, *Fluxus*, *Ulay & Marina Abramovic*, *Valie Export*, *Arti Grabowski*...). L'alumnat va desenvolupar un petit treball d'investigació sobre una/un artista i una obra que els motivara; així a l'aula d'informàtica vam iniciar la recerca. Havien d'enllaçar la informació escollida: fotografia, vídeo, música... a la pàgina creada per a 4t de l'ESO a Tuenti (Fig. 11), i en *Facebook* al mur de publicacions, amb una breu anàlisi personal (unes vint línies).

2. Veure *Revolución* de Martin Rosete: <http://www.youtube.com/watch?v=ULvRF0qYMWY>.



Fig. 11. Pagina de treball de Tuenti de 4ºESO

Després que l'alumnat tinguera més clars els conceptes de performança, body art, accionisme públic..., es va proposar l'últim exercici per grups de màxim tres persones. L'alumnat havia de treballar a l'espai físic espacial per mitjà d'una idea d'acció pública, performança... que haurien de realitzar en grups reduïts, per treballar tant el concepte com la consecució de l'exercici performàtic a l'espai del centre. Les diferents accions performàtiques van ser enregistrades amb càmera de vídeo (Fig. 12), per després muntar-les i publicar-les a les dos xarxes socials creades per a l'assignatura d'Educació Plàstica i Visual (fig. 13).



Fig. 12. Fotogrames de dos performances al Centre



Fig. 13. Vídeo de performances al facebook

Conclusions

Creiem de gran importància l'aplicació gradual de les xarxes socials en l'Educació Plàstica i Visual. Les xarxes socials, blogs, wikis... són eines de comunicació extraordinàries i els docents hem d'utilitzar-les progressivament amb l'alumnat. Cal educar l'alumnat en l'ús de les noves tecnologies. Sabem perfectament que de la mateixa manera que a la vida, la xarxa té coses bones i també en té de dolentes. Així doncs, tenim multitasques amb l'alumnat; a banda, és clar, de la nostra matèria artística i conceptual.

Una altra conclusió va enfocada a la selecció de la xarxa social vinculada a l'educació artística. Hi ha xarxes socials segures per a l'educació, amb facilitats de gestió i control del continguts per part de la professora o del professor. Independentment que nosaltres defensem les eines lliures, creiem que aplicar les xarxes socials més utilitzades per l'alumnat facilita plenament la incorporació d'aquestes a l'ensenyament. Però un punt més important per a nosaltres és que l'alumnat interactua i utilitza sobradament aquesta eina, ja que en tenen un coneixement d'utilització notable. A més, pensem

que aproxima de manera més “natural” la relació professor/a-alumna/e: permet conèixer millor els interessos de l'alumnat i compartir les experiències de classe en l'aula virtual i recíprocament.

Referent a les conclusions generals sobre les Xarxes Socials vinculades a l'Educació Artística, hem de valorar les opcions proposades per la seua accessibilitat i facilitat. Hi ha mancances relacionades amb la poca estabilitat i control dels continguts, però creiem que les virtuts comunicatives de les xarxes socials superen aquestes mancances.

L'art ha de transmetre sempre la visió del que es veu, la màgia, la sensibilitat i l'aproximació en cada acció que fem a la vida. Aquesta idea d'art ha de ser difosa en qualsevol canal de comunicació; sempre serà millor amb el que més cobertura tinga. Les xarxes socials proporcionen a l'Educació Plàstica i Visual un mitjà elemental per a mostrar, educar, interactuar i difondre en l'alumnat.

Creiem que aquesta hibridació és elemental per avançar i incorporar-se a la nova concepció de l'ensenyament, a més d'avançar en el món creatiu i artístic que no hem d'oblidar en cap moment.

Referències bibliogràfiques

Baldrich, J.& Ferrés, J. (1990). *Informàtica i vídeo: dues eines per a l'ensenyament*. Barcelona: Eumo.

Campos, V.& Llorens, F. (2008). *Tecnologías de la Información en Educación*. Valencia: Novadors Edicions.

De Haro, J. J. (2011). *Redes Sociales para la Educación*. Barcelona: Anaya.

Dewey, J. (1934). *Art As Experience*. New York, Minton: Balch.

Eisner, E. W. (2009). *Educar la visión artística*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Escofet, A. R.& Rodríguez, J. L. (2005). Aprender a comunicarse a través de Internet., en Monereo, C. (coord) (2005) *Internet y competencias básicas*. Barcelona: Ed. Graó.

Esmeralda, R.; Lara, S.; Naval, C. (2010). Conceptos y Aplicaciones de la Web 2.0, en C. Naval et al. (2010). *Educar para la comunicación y la cooperación social*. Pamplona: CoAN.

Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.

Fèrriz, L. M. (2010). *Vull un mòbil! Com educar els nostres fills en les noves tecnologies*. Barcelona: Ed. Ara llibres.

García, A. (1993). Viejos y nuevos enfoques en el ámbito de la alfabetización audiovisual en España, en Aparici, R. (coord.) (1993). *La revolución de los medios audiovisuales*. Madrid: La Torre.

Jodorowsky, A. (2006). *La danza de la realidad (Psicomagia y psicochamanismo)*. Madrid: Ediciones Siruela.

Lara, S. (2010). Potencial de los medios sociales para fomentar la comunicación y la cooperación: Blogs y Wikis, en C. Naval et al.(2010). *Educación para la comunicación y la cooperación social*. Pamplona: CoAN.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Masterman, L. (1993). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: La Torre.

Monereo, C. (coord.) (2005). *Internet y competencias básicas*. Barcelona: Ed. Graó.

O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0*. [sites Internet]. O'Reilly. [En línia] <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [Consulta: 04/06/2011]

Ricarte, J. M. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Universitat de València.