

Autoedición en la escuela.

Lina Espel \ Rafael García \ Miquel Mazuque \ Mercè Rovira

Experiencia realizada en las Estancia de Informàtica del Centro de Iniciativas y de Experimentación para escolares de Torrebonica. Utilización de la edición informática y la dinamización del aula mediante la ilustración y la escritura periodísticas. Se presenta la autoedición como posibilidad de realizar publicaciones con la ayuda del ordenador por parte de los escolares.

Informàtica y educaci3n, pràctica pedag3gica

En otra ocasi3n presentamos en esta revista nuestra experiencia en las Estancias de Informàtica del CIEPE (Centro de Iniciativas y de Experimentaci3n para Escolares) de Torrebonica perteneciente a la Fundaci3 Caixa de Pensions.

El CIEPE no es una escuela. Pero creemos que nuestra experiencia con los ni1os que vienen a hacer la Estancia de Informàtica merece la pena ser explicada. Sobre todo si tenemos en cuenta que la utilizaci3n didàctica del ordenador es a1n muy reciente y sus diversas aplicaciones en la escuela poco conocidas. La Estancia de Informàtica està pensada para ni1os de ciclo medio y superior y su duraci3n es de cinco d1as. El objetivo de la Estancia es acercarles el mundo de los ordenadores y la informàtica, mediante diversas actividades adecuadas a su nivel y conocimientos: tratamiento de textos y gràficos, bases de datos, digitalizaci3n de imagen, animaci3n por ordenador, rob3tica y Logo son algunas de las aplicaciones que consideramos bàsicas.

En este artculo presentamos una de las aplicaciones que se pueden dar al ordenador: la autoedici3n, que consiste en la realizaci3n de publicaciones con la ayuda de un ordenador manejado por personal no especializado; en este caso, los mismos escolares.

Creemos que la aportaci3n màs interesante y ambiciosa del ordenador es la posibilidad de ser utilizado como un nuevo medio de expresi3n simb3lica: como un làpiz que nos permite escribir, pero tambi3n memorizar, almacenar, ordenar, jugar y calcular. Se olvida a menudo que lo que tenemos entre manos es un ordenador: una herramienta de la que, frecuentemente, en la escuela, s3lo se aprovecha una parte de las muchas posibilidades que ofrece.

EDITAR NUESTRA REVISTA

Una de las màs interesantes podr1a ser, sin duda, la de utilizarlo en la edici3n de un peri3dico o revista escolar. Y 3sta es una de las nuevas actividades que hemos realizado recientemente con los ni1os.

En primer lugar, se analiz3 qu3 objetivos de la Estancia se consegu1an en el proceso de elaboraci3n de la revista; en segundo lugar, nos aseguramos de disponer del material necesario (hardware y software); y, finalmente, dise1amos la actividad.

Objetivos

La revista es una actividad habitual para muchas escuelas. Ahora bien, muy pocas utilizan a1n el ordenador para su publicaci3n. En Torrebonica cre1mos muy interesante poner en pràctica una actividad de este tipo y ofrecer a las escuelas la posibilidad de adoptarla sabiendo que esta ya en funcionamiento y que sobre ella se van haciendo los cambios convenientes para mejorarla.

Por otra parte, hay que se1alar que la prensa es un elemento que permite trabajar otras aplicaciones. En nuestro caso, escribir noticias e ilustrarlas es una buena motivaci3n para aprender a utilizar un tratamiento de

textos y gráficos. Igualmente el diseño de la revista, es decir, la distribución y reorganización de noticias y dibujos en columnas, hace necesario el uso de un compaginador, una nueva aplicación de la informática que incorporamos a la Estancia.

Material

En el CIEPE disponemos básicamente de dos tipos de ordenadores: Olivetti M-24 y Apple Macintosh. Para la edición y publicación de la revista optamos por los siete Macintosh y la impresora ImageWriter, debido a la facilidad de manejo, tanto del ordenador como de las aplicaciones, así como por el resultado final de la publicación.

Las aplicaciones que utilizamos son MacWrite, MacPaint y PageMaker. Las posibilidades gráficas y de diseño, que van desde múltiples tamaños y estilos de letra hasta encuadres de títulos y planificación de columnas, fueron el factor decisivo para la elección. MacWrite, MacPaint y PageMaker responden a la filosofía del WYSIWYG (What you see is what you get), es decir, «*lo que se ve en la pantalla es lo que se obtiene en el papel*».

La aplicación PageMaker para Macintosh es el estándar en software de autoedición y tiene un precio relativamente asequible. Por otra parte su funcionamiento no es complicado y no necesita conocimientos profundos por parte del usuario en los campos del diseño, composición, etc.

Organización de la actividad

En primer lugar había que poner un nombre a la revista para poder dar una continuidad a la publicación. Nos decidimos por un nombre informático que a su vez hiciera referencia al lugar y a su función: XIPBIT Informatiu de Torrebonica.

Al principio de la Estancia se explica la actividad a los participantes. Se les dice que las aulas de informática se transformarán para ellos, en la editorial de la revista XIPBIT. Ellos serán los reporteros, periodistas, escritores, humoristas, diseñadores, etc., que intervengan en la publicación. Después se distribuyen en secciones y se les reparte una visera de redactor. Reciben también un carnet de periodista que pueden utilizar como tarjeta de presentación en las entrevistas y reportajes que realicen con participantes de otras Estancias. A lo largo de la semana se organizan actividades tales como un pase de modelos de nuevos robots o el reparto de óscars a los mejores juegos de ordenador, a los más novedosos.

En la revista hay siete secciones fijas y en cada sección trabaja un equipo de 4 o 5 niños según el número de alumnos del grupo-clase. Las secciones son las siguientes:

«*Consejo de redacción*»: en esta sección se diseña la portada, se escribe el editorial (donde explican de qué escuela son, el nivel, etc.) y recogen los títulos de las noticias de sus compañeros para redactar el índice.

«*Noticiario de Torrebonica*»: se trata de investigar un poco en la vida de Torrebonica: qué otras Estancias hay, qué otras escuelas han venido aquella semana, etc.

«*Noticias del mundo*»: aquí es donde se incluyen las noticias de fuera de Torrebonica. La Agencia F recibe diariamente periódicos e información de todo tipo, que los redactores de esta sección seleccionan para incluir en XIPBIT.

«*Monográfico de informática*»: explicación de algunos talleres y actividades de la Estancia de Informática, reportajes sobre el mundo de la informática en general, etc.

«*Hechos y gente*»: en donde se habla de cualquier cosa de interés para la gente de la clase que les haya ocurrido en Torrebonica, de algo que les ha llamado la atención, etc.

«*Arte y literatura*»: para ver publicado aquel poema que se escribió en la clase de lenguaje, o contar un cuento, inventar una historia o dibujar

«*Poti-poti*»: la sección de anuncios y publicidad, pasatiempos, deportes, meteorología o cualquier otro apartado que les interese y no quede incluido en las otras secciones.

LA REVISTA EN MARCHA

El proceso que se sigue hasta el reparto de un ejemplar de la revista para cada niño es el siguiente: después de explicar la actividad y distribuir los escolares en secciones, comienza la recogida de material para elaborar noticias, reportajes, crucigramas, etc. Cuando cada equipo tiene parte del material preparado, llega el momento de introducirlo en el ordenador. Este trabajo se realiza en grupos de 2 o 3 alumnos por cada ordenador. La experiencia nos ha demostrado que más de 2-3 escolares ante un solo ordenador no trabajan bien; por el contrario, la relación un ordenador, un alumno, además de ser poco asequible para la mayoría de centros, puede constituir también una tarea difícil para algunos.

Es entonces, al introducir los textos en el ordenador, cuando se explica el funcionamiento de dos aplicaciones básicas: el tratamiento de textos y el de gráficos. Al haber una motivación real para la utilización de estas aplicaciones, el aprendizaje resulta rápido. En general, surgen dudas para solucionar problemas concretos que, al resolverse, ayudan a entender las ventajas del ordenador (borrar, insertar, añadir, cortar, pegar, corregir, repetir, etc.). El trabajo en equipo se ve favorecido por el hecho de que, en cualquier momento, un miembro de la sección puede añadir o modificar la información de alguna de las noticias o continuar la tarea de sus compañeros sin que ello suponga comenzar de nuevo o trabajar con borradores hasta el redactado final.

Cuando ya tenemos todo el material de la revista en discos (utilizamos un disco por sección), deberán distribuirse los artículos y gráficos en las hojas de la revista; se decidirá el formato, el orden de las noticias y artículos, y los títulos. Es en este momento de la actividad cuando se utiliza el compaginador PageMaker. En primer lugar, esta distribución se hace de forma manual, sobre una hoja en blanco, donde se dibujan las columnas, se escriben los títulos y se reservan los espacios para cada contenido en sí. Cuando cada sección tiene esta parte decidida se pasa a la explicación del funcionamiento del compaginador, que permite trasladar al ordenador el diseño realizado y añadirle los textos y gráficos. Finalmente, se numeran las páginas y se imprimen.

VALORACIÓN

XIPBIT es ya una realidad y son numerosas las escuelas que han hecho posible su publicación. Los resultados, en cuanto a técnica informática aplicada a la elaboración de una revista escolar, son positivos y nos permiten sugerir que, sobre unos planteamientos teóricos claros de por qué y para qué se hace una revista escolar, nuestras escuelas podrían introducirla, en la medida de sus posibilidades, como una aplicación más de la informática en su ámbito.

Si consideramos que uno de los soportes básicos de la revista escolar es su aportación al área de lenguaje, en seguida nos damos cuenta de que un programa de tratamiento de textos puede facilitarnos mucho la tarea. Todo lo referente a la corrección, que suele ser una de las partes más laboriosas y carentes de interés para los niños, se transforma en algo ágil, divertido y creativo. Por otro lado, la utilización del estilo periodístico para escribir una noticia no termina aquí; hay que pensar en el impacto de un artículo en letras de gran tamaño, en la posibilidad de incluir un gráfico, etc. Debe repararse, en definitiva, en todo el aspecto de motivación que nos ofrece el ordenador y que actúa como recurso dinamizador en lenguaje y diseño. El ordenador es el instrumento que nos permite que el proceso de impresión sea mucho más sencillo que con las técnicas precedentes (limógrafo, ciclostilo, etc.).

Creemos importante recalcar que, desde el punto de vista formativo, es muy interesante considerar el ordenador como una herramienta de trabajo polivalente. El ordenador puede dar mucho más juego en la escuela del que ha estado dando hasta ahora y puede aprovecharse para descubrir nuevas posibilidades día a día: cálculo y programación, escritura, música, juego, etc.

Cuanto hemos dicho nos permite afirmar que las posibilidades que nos ofrece la informática deberían comportar una interpretación más práctica del ordenador en la escuela. Integrar esta técnica como instrumento de trabajo en las aulas será (y de hecho ya lo es) una necesidad, puesto que el ordenador y sus aplicaciones conforman uno de los procedimientos habituales en nuestra sociedad.