

Libros interactivos, otro avance de los libros digitales

2016-08-04

Libros interactivos, otro avance de los libros digitales

La rápida popularización de las Tabletas y los múltiples formatos que estas reproducen, posibilitaron la creación de libros de texto interactivos. Estos permiten a los estudiantes hacer anotaciones sobre cualquier elemento del texto, resaltar o extraer porciones de éste, ejecutar simulaciones o videos complementarios, acceder a recursos Web recomendados, etc. Reseñamos en este documento las tabletas más usadas y algunos libros interactivos; además, presentamos el nuevo tipo de libro que está emergiendo: el Transmedia". "

La rápida popularización de las Tabletas y los múltiples formatos que estas reproducen, posibilitaron la creación de libros de texto interactivos. Estos permiten a los estudiantes hacer anotaciones sobre cualquier elemento del texto, resaltar o extraer porciones de éste, ejecutar simulaciones o videos complementarios, acceder a recursos Web recomendados, etc. Reseñamos en este documento las tabletas más usadas y algunos libros interactivos; además, presentamos el nuevo tipo de libro que está emergiendo: el "Transmedia".

LIBROS INTERACTIVOS

OTRO AVANCE DE LOS LIBROS DIGITALES

Cuando en el año 2001, se estrenó en las salas de cine la primera parte de la saga Harry Potter, un elemento que llamó poderosamente la atención de los asistentes fue el periódico “El Profeta”. Este medio de comunicación, dirigido a la comunidad de magos del universo de ficción creado por la escritora británica J. K. Rowling, contenía en sus páginas impresas en papel, textos, imágenes y, lo más sorprendente, video.

Para esa época, la existencia de “El Profeta” solo era posible en el mundo de Harry Potter; sin embargo, una década después, varios fabricantes empezaron a hacer demostraciones de sus prototipos de “papel enrollable” capaz de reproducir cualquier contenido digital. De esta forma, una vez más, en el ámbito de la tecnología, la realidad alcanza la ficción. Sin embargo, más allá de las aplicaciones prácticas que en el futuro próximo pueda tener esta tecnología, las Tabletas actuales con sus contenidos interactivos simulan muy bien a “El Profeta” y están redefiniendo los conceptos tanto de libro como de lectura.

Con los múltiples formatos que reproducen las Tabletas, unidos a su rápida popularización, el libro, como lo conocíamos, pasó de ser un “conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen” [1] a ser una “colección publicada de páginas o de pantallas” [2]. Por su parte, la acción de leer cambió de “pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” [3] a “el proceso de construir significado a partir de símbolos” [2]. Esta redefinición de conceptos abre un nuevo mundo de posibilidades para que la industria editorial enriquezca los ambientes de aprendizaje con contenidos que van más allá de los libros de texto tradicionales.

TABLETAS

En la siguiente tabla se reseñan las Tabletas que actualmente son más populares. Para ver una reseña de otras Tabletas, recomendamos consultar el sitio Web “PC Magazine” [5].

|

EQUIPO

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

iPad

|

9.7"

|

2048 x 1536 pixels

|

Apple A6X

|

1.4 GHz

|

16, 64 GB

|

653g

|

Apple iOS

|

Apple

|

|

Galaxy Note

|

10.1"

|

1280 x 800 pixels

|

Samsung Exynos

|

1.4 GHz

|

16, 64 GB

|

581g

|

Android 3.0+

|

Samsung

|

|

Surface

|

10.6"

|

1366 x 768 pixels

|

nVidia Tegra 3 Quad-Core

|

1.3 GHz

|

64 GB

|

671g

|

Windows RT

|

Microsoft

|

|

****Google Nexus 7**

|

10.05"

|

2560 x 1600 pixels

|

CPU: Dual-core A15

|

1.2 GHz

|

32 GB

|

603g

|

Android 4.2

|

Google

|

|

Kindle Fire

|

8.9"

|

1920 x 1200 pixels

|

Texas Instruments OMAP4470 Dual-Core

|

1.5 GHz

|

32 GB

|

567g

|

Android 4.0

|

Amazon

|

Las Tabletas aportan funcionalidades que no tienen los dispositivos especializados para lectura de libros, tales como Kindle, Nook, Kobo, etc. Aunque estos últimos, por sus características técnicas y funcionales, ofrecen ventajas para leer libros que solo contienen texto e imágenes (ensayos, novelas, informes), las Tabletas posibilitan enriquecer los libros con interactividad (libros de texto, manuales). En pocas palabras, existen dos opciones para el lector; cuando este desea leer un libro cuyo contenido es mayormente texto, la mejor opción es un dispositivo especializado; cuando quiere leer un libro cuyo contenido integra múltiples formas de expresión en una sola aplicación multimedia, la opción indicada es una Tableta.

*Video de los usos educativos de la **Tableta Galaxy Note**.*

LIBROS INTERACTIVOS

Actualmente son varias las empresas editoras de libros de texto impresos que o migraron o están migrando al nuevo mercado de libros interactivos digitales. Por ejemplo, Walter Issacson describe en su biografía de Steve Jobs [6], como durante una cena éste le manifestó al magnate de las comunicaciones Rupert Murdoch, que “se había fijado en los libros de texto como el siguiente campo que quería transformar”. Él creía que “esa industria, a pesar de generar 8.000 millones de dólares anuales, estaba a punto de verse arrasada por la revolución digital”. Cuenta que Jobs celebró reuniones con las principales editoriales educativas estadounidenses, fruto de las cuales McGraw-Hill, Pearson Education y Houghton Mifflin Harcourt, los mayores editores de contenidos escolares, hoy en día participan en la creación de libros de texto Multi-Touch para la tableta iPad que están disponibles en el iBookstore.

*Video de la presentación de los **libros de texto interactivos de Apple**.*

Por otra parte, los libros interactivos permiten a los estudiantes hacer anotaciones sobre cualquier elemento de este, resaltar o extraer porciones del texto, ejecutar simulaciones o videos complementarios, acceder desde el libro directamente a páginas o recursos Web recomendados, integrar en una nota elementos provenientes de varios documentos o recursos, etc. A continuación encuentre una reseña de algunos libros interactivos que pueden descargarse de Internet y leerse en una Tableta.

|

|

BabyBug

Babybug es una revista para niños que tiene una edición para iPad con contenidos, historias y poemas de alta calidad. Se puede interactuar con los contenidos mediante interacción táctil, opciones para colorear, efectos de sonido y animaciones. Además, incluye una función de lectura en voz alta de historias y poemas.

Editor: ePals; Idioma: inglés, disponible para iPad, Edición de prueba.

|

|

|

Cricket

Cricket es una revista para jóvenes de 9 a 14 años elaborada por autores e ilustradores especializados en contenidos juveniles. Cada número anima a los lectores a participar en concursos y armado de rompecabezas, entre muchas otras actividades. Por ser una edición digital, permite interactuar con otros lectores de la revista y complementar los contenidos con videos, sonidos y animaciones.

Editor: ePals; Idioma: inglés, disponible para iPad, Edición de prueba (mayo 2012).

|

|

|

Cicada

Revista interactiva para jóvenes mayores de 14 años que ofrece contenidos educativos sobre ficción, poesía, historietas y arte. La versión digital está diseñada específicamente para el iPad y ofrece lectura en voz alta, personajes animados, videos, juegos y actividades interactivas. Además de una aplicación para interactuar y compartir ideas con otras personas, enviar solicitudes a los autores de los contenidos, acceder a la comunidad de escritores en línea, etc. Adicionalmente, permite integrarse a la Comunidad ePals Global, plataforma segura de aprendizaje en línea, donde los estudiantes aprenden colaborativamente mediante la realización de proyectos.

Editor: ePals; Idioma: inglés, disponible para iPad, Edición de prueba.

|

Flipboard

Revista social de noticias, diseñada para el iPad y el iPhone, que presenta la información de una o más revistas en un formato de fácil lectura, con titulares, imágenes, textos en columna y elementos multimedia. Todo el contenido, desde noticias de última hora a historias sobre eventos mundiales, deportes, viajes, etc., se recibe y comparte a través de la Web. Basta con seleccionar algunos temas de interés y el Flipboard se llenará automáticamente con las noticias relacionadas con estos.

Editor: Flipboard Inc; Idioma: inglés, disponible para iPad, Edición de prueba.

LIBROS “TRANSMEDIA”

Además de los libros digitales y de los interactivos, un nuevo tipo de libro está tomando fuerza: el “Transmedia”. Este consiste en un entorno multimedial que pide a los lectores buscar contenido adicional en la Web, explorar información en diferentes contextos, evaluar ideas e interactuar con otras personas [2]. De tal suerte que no habrá dos lectores del mismo libro que localicen la misma información o realicen las mismas actividades, y que enriquezcan de paso las anotaciones que le hacen al contenido que encuentran y comparten con otros.

Mientras que los libros interactivos integran múltiples medios de expresión (multimedia) que se acceden a través de una misma interfaz, los “Transmedia” utilizan los mismos elementos multimedia pero los acceden a través de diferentes plataformas; por ejemplo, usan YouTube para acceder a un video o Flickr para acceder a una imagen, etc [4]. Incluso, estos libros pueden proponer a los estudiantes actividades que deben realizar con materiales físicos; por ejemplo, imprimir un esquema, recortar figuras, armar y experimentar. En últimas, lo que se busca es expandir un tema que se desea estudiar usando diversas plataformas y sacando el mayor partido posible de cada una, de manera que se complementen entre ellas para

ofrecer a los estudiantes oportunidades de aprender significativamente.

En este orden de ideas, los libros “Transmedia” enlazan contenidos, complementarios entre sí, distribuidos en diversas plataformas. Esto permite:

- Utilizar aplicaciones Web para realizar notas sobre contenidos y compartir dichas notas con otras personas;
- Utilizar códigos QR [7] para acceder a información complementaria;
- Ofrecer, de manera aleatoria, acceso a diferentes manipulables virtuales para no sugerir siempre los mismos contenidos adicionales, como sucede con los libros impresos;
- Distribuir entre los estudiantes diferentes hojas de trabajo, para alentarlos a encontrar soluciones alternativas para un problema dado;
- Mantener actualizadas las actividades de trabajo, con independencia de lo contenido en el libro mismo;
- Proveer acceso a diferentes contenidos (programas de TV paga, videos, animaciones, juegos, etc) que expliquen un mismo tema;
- Permitir a los estudiantes hacer aportes al contenido ofrecido; por ejemplo, leer un capítulo de una novela hasta cierta parte y solicitarles que lo concluyan;
- De manera articulada y coherente, iniciar la explicación de un tema utilizando un tipo de medio (texto, imagen, juego, etc) y terminarlo en otro (video, animación, etc); por ejemplo, empezar con la lectura de una novela y cada cierto número de páginas continuar con apartes de versiones cinematográficas de la misma.
- Agregar enlaces a videos localizados en la Web que refuercen audiovisualmente el contenido del libro.

-

De manera ordenada, crear y almacenar en el libro, notas de texto, notas de voz, imágenes y enlaces.

-

Compartir información sobre el libro con el profesor u otros compañeros de estudio; ideal para realizar trabajos colaborativos y proyectos de clase.

-

Motivar a los estudiantes con diversos contenidos;

Prototipo de un libro Transmedia desarrollado por Fab@School

En resumen, las historias de los libros “Transmedia” se pueden contar de distintas maneras y usando diferentes plataformas; además, admiten la participación de los lectores con aportes de nuevos contenidos, personajes y tramas [8]. viplviv.com
Utilizar este tipo de libros en ámbitos educativos es una excelente oportunidad tanto para que los estudiantes desarrollen o fortalezcan la Competencia para Manejar Información (CMI), como las habilidades retóricas necesarias para comunicarse con eficiencia y eficacia, utilizando diferentes plataformas.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Diccionario de la lengua española (2001). **Libro**. [EN LÍNEA] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=libro> [Último acceso Diciembre 7, 2012].

[2] Lamb, A., (2011). **Reading Redefined for a Transmedia Universe**. Learning & Leading with Technology. 39 (3), pp.12-17.

[3] Diccionario de la lengua española (2001). **Leer**. [EN LÍNEA] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=leer> [Último acceso Diciembre 7, 2012].

[4] Jenkins, H. (2010). **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited**. [EN LÍNEA] Disponible en: <http://bit.ly/amNQxD> [Último acceso Diciembre 7, 2012].

[5] <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2413145,00.asp>

[6] Issacson, W., (2011). **Steve Jobs. La biografía**. 1ra ed. Madrid: Random House Mondadori.

[7] Un código QR (Quick Response Barcode) es un sistema para almacenar información en una matriz de puntos bidimensional; se caracteriza por los tres cuadrados ubicados en las esquinas que permiten al lector detectar la posición del código. Son muy comunes en Japón y recientemente, la inclusión de software que lee códigos QR en teléfonos celulares inteligentes, permite nuevos usos como evitar el ingreso manual de datos en estos teléfonos; leer, mediante la fotografía del código, direcciones Web de avisos publicitarios en medios impresos; codificar la información de una tarjeta de presentación para ingresarla automáticamente en la agenda de teléfonos móviles. Un detalle importante es que el código es abierto y que la compañía Denso Wave, creadora del mismo no ejerce sus derechos de patente. Recomendamos consultar la información que al respecto ofrece Wikipedia.

[8] Javier Celaya, Narrativa transmedia.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por Juan Carlos López garcía, editor de Eduteka.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 01 de 2013.

Última modificación de este documento: Agosto 04, 2016.*