

**TEMA 24. LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN DEL NIÑO/A. LA LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES. EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y UTILIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS COMUNICACIONES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR E INFANTIL.****LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN EL NIÑO.**

¿Qué es una imagen? Es la representación icónica de la realidad. No remite a ideas abstractas sino a cosas concretas.

**CARACTERÍSTICAS**

- Es inmediata, concreta, puede ser móvil.
- Existen en la imagen tres elementos claros:
  - Selección de la realidad.
  - Unos elementos configurantes: tamaño, forma, ...
  - Una sintaxis visual en la que ordenamos los elementos seleccionados: proporción, textura, ...
- Los mecanismos de procesamiento de la imagen son:
  - La percepción clara nos ayuda a seleccionar la realidad.
  - La representación visual ayuda a concretar dicha realidad.

Veamos la influencia de la imagen en el niño en función de sus etapas evolutivas:

**ETAPA SENSORIOMOTRIZ**

Las imágenes constituyen en los primeros meses una sucesión de cuadros móviles, inconstantes, que proporcionan al niño un motivo de acción inmediata. Estas imágenes son los propios objetos reales y las personas que aparecen y desaparecen ante su vista y que les proporcionan la posibilidad de construir sus primeras pre-representaciones en forma de esquemas de acción: coger sonajas, golpearlas, tirarlas, ...

Al final de la etapa, en el estadio que Piaget denomina invención de nuevos medios, aparece en el niño una función nueva que significa el cambio cualitativo de una inteligencia motriz a una inteligencia representativa: la FUNCIÓN SIMBÓLICA.

El niño almacena en su memoria las imágenes de las cosas, personas y seres que le son familiares y las recupera en situaciones y momentos fuera de contexto. Estas imágenes son constantes, ya que el niño las puede retener, pensar en ellas y representarlas.

**ETAPA PREOPERACIONAL**

El pensamiento del niño es esencialmente representativo; los contenidos de dicha representación son las imágenes. Pero estas imágenes se suceden, ordenan, se coordinan, se asocian, ... en la mente del niño dando lugar a formas específicas de actuación:

- Juegos simbólicos
- Juegos de imitación
- Juegos dramáticos

Esta capacidad representativa convierte la imaginación del niño en omnipotente, dando lugar al subjetivismo y egocentrismo característicos de esta etapa, por lo que el niño asimila el mundo a sus formas, imágenes y estructuras mentales.

La imagen, en esta etapa, utilizada en sus diversas manifestaciones audiovisuales y pictóricas ejerce una influencia determinante en el desarrollo de los aprendizajes escolares y de los procesos mentales.

A partir de los 4'5 años (Piaget) el pensamiento del niño se caracteriza por la intuición: percibe las cosas y sus relaciones de manera esencialmente visual, dejando que su pensamiento sea cautivo de las imágenes, por ello cometerá numerosos errores perceptivos que caracterizan su irreversibilidad. Hasta que el niño utilice la imagen en su justo término, su pensamiento estará sometido a su influencia.

Las direcciones que todo maestro debe tener presentes en su práctica educativa con respecto a la imagen son:

- La activación de la imaginación: tanto la imagen fija como la móvil tienen gran influencia sobre el niño porque atrae rápidamente su atención.
- La fija: permite al niño manipularla a su gusto y asociarla a situaciones de lo más diverso activando su imaginación de modos insospechados.
- La móvil: ya sea película, vídeo o Televisión, es un factor dinamizador de la imaginación. Con ella hay que tener presente la edad del niño y su propio ritmo.

Conviene alternar y diversificar los tipos de estimulación a través de la imagen y no olvidar que la comparación entre varias imágenes hace surgir un cúmulo de connotaciones nuevas. Los álbumes y las cajas de imágenes muy variadas (fotos, obras de arte,...) estarán a disposición de los niños para que las hojeen y las manejen libremente, lo mismo que los libros ilustrados.

- El descubrimiento de nuevas técnicas de expresión diferentes al lenguaje. Son múltiples los caminos para ello pero se pueden resumir en dos:
  - Observando cómo se han logrado determinadas imágenes.
  - Iniciándose en diversas técnicas de producción de imágenes, pinturas, dibujos, collage, fotografía. Se trata de experimentar dentro de cada técnica, diversos utensilios y de crear imágenes en situaciones que motiven intenciones diversas: conserva el recuerdo de una vivencia, comunicar una información, divertirse y divertir a los demás.

### **LA LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES.**

Desde pequeños los niños leen imágenes: ilustraciones de cuentos, comics, carteles publicitarios, televisión, que interpretan según su desarrollo cognitivo y visión subjetiva. El aprendizaje de la lectura de la imagen tiene unas características propias, diferentes a otro tipo de lenguajes.

El niño se inicia en la lectura visual a partir del contacto directo con las imágenes. En este aspecto no recibe una enseñanza específica: aprende observando. La lectura de la imagen, sin embargo, no es una actividad elemental, exige tiempo y conocimiento de un código específico en el que intervienen habilidades perceptivas.

La escuela infantil debe asumir la responsabilidad de sensibilizar el aspecto creativo y expresivo del niño, potenciar su espíritu de observación e iniciar un sentido crítico a fin de que la imagen no sea percibida pasivamente, sin ejercer ningún elemento de juicio sobre la misma.

El proceso metodológico de la lectura e interpretación de imágenes seguiría los siguientes pasos:

- Lectura denotativa del signo o educación de la perceptibilidad.
- Lectura connotativa o educación de la intuición.
- Lectura crítica o personalización.
- Creatividad.

La lectura denotativa hace referencia a lo que muestra la imagen objetivamente: posición,...

La lectura connotativa hace referencia a las significaciones subjetivas que le da el receptor.

Por tanto en Educación Infantil para al iniciar al niño en la lectura de imágenes se debe fomentar la observación detenida del entorno sociocultural, observar con detalle la realidad y los elementos que la constituyen. La observación comentada puede llevarse a cabo en diferentes contextos. Se debe observar y analizar aspectos de la realidad y producciones plásticas en general que incluyan todo tipo de imágenes. El comentario debe hacerse con relación a los temas que se están trabajando en el momento, identificando las nociones plásticas y los procedimientos. Los procesos de percepción, lectura y elaboración deben ir íntimamente ligados y alimentarse mutuamente.

En la etapa de Educación Infantil el niño se debe iniciar en la lectura de imágenes que le permitan en el futuro adoptar una postura crítica ante los múltiples mensajes que va a ir recibiendo por estos medios, al mismo tiempo que desarrolla su percepción, cognición y visión estética.

La utilización de la imagen en distintos tipos de juegos debe llevar a que el niño clasifique, asocie, discrimine y relacione.

En Educación Infantil, la descodificación del lenguaje de la imagen deberá ir de lo más elemental a lo más complejo, partiendo de la globalidad y deberá tener un carácter lúdico y creativo.

## EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD.

### ***El cine y su influencia en el niño.***

Los mass-media (cine, TV y vídeo), sin duda, son los que durante más horas diarias bombardean a los niños. En ellos el lenguaje predominante es el cinematográfico. Por ello es de máxima importancia para un educador de este nivel sensibilizarse con respecto a éste lenguaje e integrarlo en su tarea educadora como una realidad de la que tiene que extraer todas sus potencialidades formadoras.

- El cine puede provocar en el niño espectador reacciones:
- Reacciones mentales: influye sobre sus conocimientos, opiniones, ...
- Reacciones emocionales: actúa sobre sus actitudes, sentimientos, ...
- Reacciones de conducta: suscita motivaciones que pueden llegar a modificar su comportamiento.

Algunos rasgos propios del lenguaje fílmico:

- Permite la reproducción del movimiento y creación artificial.
- Salta los límites del espacio y el tiempo.
- Tiene una estructura y lógica interna y peculiar.
- Ofrece una visión orientada, esquemática, significativa del mundo.
- Permite repetir la proyección para un posible análisis de la realidad representada.

Valores pedagógicos que pueden suscitar una producción cinematográfica:

- Ofrecer una conjunción singular de lo real y de lo artificial.
- Abrir camino para la conquista de la objetividad a partir de la pluralidad de representaciones.
- Facilitar la observación de fenómenos.
- Favorecer la percepción y comprensión del universo.
- Reforzar la atención mediante la focalización.
- Favorecer la retención gracias al ritmo.
- Procurar una experiencia afectiva de los fenómenos, crear un clima: sensibilizar ante determinado problema o situación. Favorecer la motivación adecuada (por procesos de empatía, imitación, identificación, proyección).

### ***Influencia de la televisión en los niños.***

Son muchos los estudios realizados sobre éste tema y muchos los resultados obtenidos.

El mayor número de horas de permanencia del niño en una misma actividad corresponde a su espectador de TV, ocurre a cualquier hora del día y ante cualquier programa.

Voy a enumerar aspectos que se están estudiando acerca de la influencia de la TV:

- El uso que el niño de 2 a 6 años hace de la TV y la incidencia que eso tiene en cuanto a la privación del juego, de descanso y de relación familiar; sin duda la TV priva de todas esas necesidades cuando se usa indiscriminadamente.
- Los cambios que la TV produce en los comportamientos del niño, especialmente la violencia.
- La TV influye en la decisión de los niños, en la elección de juguetes; también a sus roles televisivos que no siempre son buenos modelos a imitar.
- En el lenguaje la TV también influye mucho, pero lo que ocurre es que la TV casi nunca enseña lenguaje; los modelos de lenguaje que enseña la TV son malos, son monólogos o diálogos convencionales en películas, con errores de dicción y morfo-sintácticos. El mayor modelo lingüístico se da en el diálogo con el entorno, con los demás y con su familia.
- La TV no desarrolla la imaginación, ni la creatividad, la limita porque el niño desarrolla su creatividad mediante el juego activo.

### ***Orientaciones a padres en relación con dicha influencia***

Los padres deben conocer como la TV influye en la formación de sus hijos y cuales son los intereses de sus hijos, para eso los padres deben conocer las funciones de la TV desde dos posibles vertientes:

- La TV como objeto: es un mueble que modifica la intimidad familiar, los ritmos de sueño, la alimentación. Los padres tienen que aprender a convivir con la TV pero no a subordinarse a las exigencias de ella, al contrario las exigencias familiares deben estar por encima de los mandatos de la TV, es positivo muchas veces suprimir la visión de programas, e introducir actividades alternativas como el diálogo o la salida a la calle.
- La TV como mediadora del conocimiento del niño: el niño se enriquece ya que proporciona experiencias más o menos lejanas y organiza la percepción de la realidad en la que vivimos, esto quiere decir que hay programas que deben verse por sus valores educativos.

En conclusión: los padres han de estar informados de los programas que ven sus hijos, analizarlos, criticarlos, y actuar en consecuencia a sus críticas.

### ***La influencia de la publicidad en el niño.***

Podemos observar que la función publicitaria de los medios de comunicación tiene un doble sentido:

- Realizar una función ideológica que propone unos estilos de vida, pensamiento y conducta que son un compendio de los valores propios de esta sociedad.
  - Vehicula unas manifestaciones que se pueden sistematizar en:
    - ✦ La aceptación como válido de lo que es público y la sociedad acepta.
    - ✦ El empleo de elementos no verbales ante los cuales tenemos menos recursos críticos y con respecto a los cuales la realidad resulta muchas veces comparativamente desfavorecida: En la actualidad, los niños se ven sometidos desde su nacimiento, a unos estímulos psicológicos que le seguirán durante toda su vida. De este modo la publicidad se constituye en agentes que contribuyen a la socialización del niño ya que a través de su contenido van presentando una serie de situaciones, sucesos y acontecimientos que le permiten adentrarse en el conocimiento social.

### **IMPACTO SOBRE EL NIÑO: VARIABLES**

El niño es partícipe de todo este proceso sin hacer nada, y, por supuesto, la escuela debe ofrecer posturas críticas frente a la manipulación comunicativa.

El impacto publicitario sobre el niño se produce sobre las mismas estructuras cerebrales y de la misma manera que en un adulto. La diferencia es de grado y debida al hecho de que es proceso de corticalización que se va produciendo en el transcurso del tiempo en el niño por regla general está menos avanzado que en el adulto.

La brevedad, dinamismo e intensidad de los anuncios atraen extraordinariamente a los niños.

El niño puede jugar teniendo la TV de fondo sin prestarle la menor atención hasta que aparece el bloque de los anuncios. Entonces, el niño queda absolutamente pendiente de los anuncios y de su comunicación persuasiva.

También tenemos que interrogarnos acerca del hecho de la presentación de la publicidad para niños, siempre ofrece mundos irreales y maravillosos, llenos de efectos especiales pese a normas reguladoras para la publicidad de los juegos.

En síntesis, los efectos de la publicidad en el niño son grandes ya que influye en las primeras edades tanto en la creación de los sistemas de significados y valores sociales como en la creación de determinadas pautas comportamentales.

## **CRITERIOS DE SELECCIÓN Y UTILIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN INFANTIL.**

### **CRITERIOS DE SELECCIÓN**

El educador debe prever anticipadamente los medios que va a incorporar a su tarea educadora. Esta previsión la realizará de acuerdo con las necesidades concretas y con las posibilidades que le ofrezca el entorno. En cualquier caso debería dar respuesta a estas preguntas:

- ¿Es adecuado a los objetivos propuestos?
- ¿Facilita el proceso de aprendizaje?.¿Se adapta a las necesidades, edad, capacidad, experiencia de quienes lo van a utilizar?.
- ¿Están en buenas condiciones?.
- ¿Compensa el tiempo y esfuerzo... que se invierte en su utilización?.
- Se podría sustituir por otro de más fácil adquisición e igualmente eficaz?
- Un M.A.V. puede considerarse idóneo cuando:
  - Estimula y promueve la percepción y comprensión; la imaginación y creatividad, la expresión integral?
  - Proporciona refuerzos en el proceso de aprendizaje.
  - Ayuda a la consolidación y transformación de la información adquirida.

Para ello el M.A.V. debe:

- Ser técnicamente correcto.
- Ofreciendo con integridad científica sus contenidos.

- Presentándolos de manera clara y precisa.
- Respetuoso con los valores humanos.
- Ajustarse al objetivo que se pretende lograr y a la situación de quienes lo van a utilizar.

#### UTILIZACIÓN DE LOS M.A.V.

- Planificación de la unidad didáctica. En esta fase se formulan los objetivos de la unidad y se decide el material y/o la utilización o no de imágenes.
- Selección del medio audiovisual. De acuerdo con las características de la unidad, un medio u otro será el más adecuado para su desarrollo.
- Presentación y utilización del M.A.V. En esta fase es importante determinar en que momento del proceso de enseñanza–aprendizaje se va a incorporar a los MAV, estudiar previamente los materiales que se van a utilizar y ensayar su presentación y, por último, elegir una técnica individual o grupal.
- Actividades posteriores a la presentación de imágenes. Las actividades son imprescindibles para cargar de valor didáctico el material exhibido. El uso de los medios no puede constituir un hecho en sí mismo.

#### ***El uso del ordenador en educación infantil***

Hoy día el medio ambiente en el que se mueven los niños, y en general, toda la vida social, conlleva una carga informatizada grande, llamada a extenderse cada día más.

La introducción de la informática en la escuela infantil es necesaria si no queremos dejar a ésta desligada de lo que el entorno ofrece al niño.

La informática introduce o, por lo menos, generaliza una nueva manera de tratar la información y de resolver ciertos problemas. Presenta nuevos modos de aprender a pensar y lo hace bajo formas y con instrumentos distintos adaptados a la edad y con motivaciones idóneas.

- Campos sobre los que puede influir positivamente:
  - Campo psicológico: descentración durante las actividades con los vehículos programables: interactividad niño–máquina; organización y autonomía en las tareas personales.
  - Campo social: comunicación entre los niños durante las actividades colectivas o en grupos pequeños.
  - Campo lingüístico: aprendizaje y empleo de un lenguaje informático que responde a imposiciones y a riquezas ajenas a la lengua natural.
  - Campo geométrico: los vehículos programables se prestan fácilmente a una exploración muy rigurosa del espacio.
  - Campo tecnológico: apropiación del medio ambiente moderno.

- Enfoques metodológicos del hecho informático: en el uso del hecho informático se pueden adoptar distintas actitudes que darán lugar a distintos enfoques. No tienen por que ser excluyentes entre sí; más bien deberían ser complementarios.
- Sensibilización tecnológica: se trata de ir descubriendo los aparatos informáticos entre los objetos del universo cotidiano. El familiarizarse con instrumentos como el teléfono, la TV, el magnetófono, los ordenadores, debe buscarse de modo natural, teniendo cuidado de permitir, durante un tiempo de duración variable, una aproximación espontánea libre, exploratoria, sin finalidad didáctica precisa, una aproximación lúdica, personal, voluntaria. Sólo a partir de las preguntas, los hallazgos, las observaciones formuladas o sugeridas por los niños se pueden orientar sus actividades hacia fines más precisos. Es muy importante crear las condiciones que faciliten, verdaderamente, la interactividad del niño con los objetos, que los manipulen; que sean ellos los que pulsen las teclas, los que hagan girar los botones, los que deformen las imágenes producidas, los que establezcan una verdadera comunicación,... Así se suscribirán reacciones personales de interés, de curiosidad, de deseo de profundizar.
- Adecuación de los programas que se utilizan: Todo programa informático responde a unos objetivos, se dirige a unos utilizadores y tiene un autor. El educador que utiliza programas preparados debe plantearse:
  - Si se adecuan a los objetivos que tiene planteados en la educación de los niños.
  - Si ese programa es el mejor o se puede mejorar.
  - Si las actividades propuestas son claras, precisas, no encubren lo esencial.
  - Si la decoración es la adecuada.

Es importante también tener presentes algunos aspectos para evitar daños físicos en los niños:

- Evitar el deslumbramiento provocado por la observación demasiado prolongada de una pantalla de TV. Se utilizará con preferencia una coloración bastante oscura del fondo.
- Realizar observaciones sobre la duración óptima, desde el punto de vista pedagógico, del tiempo que el niño permanece frente a la pantalla.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- CHARO, E. Y PASCUAL, M. ¿Puedo ver la tela?. Cuadernos de pedagogía nº 137.
- FERRÉS, J. Vídeo y educación. Barcelona. FERRÉS, J. Televisión y educación. Barcelona.
- FERRÉS, J. Estrategias para el uso de la televisión. Cuadernos de Pedagogía nº 234. GIMENO, J. Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo. Salamanca.
- Sarramona, J. Fundamentos de educación. Barcelona.