

TEMA 17

LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN EL NIÑO/A

LA INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES

EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD

CRITERIOS DE SELECCIÓN Y UTILIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

ESQUEMA RESUMEN

1. LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN EL NIÑO

* Imagen: representación icónica de la realidad. No remite a ideas abstractas sino a cosas concretas

1.1. Características de la imagen

- Inmediata, concreta, puede ser móvil
- *Elementos:*
 - Selección de la realidad
 - Elementos configurantes: tamaño, forma,...
 - Sintaxis visual en la que ordenamos los elementos seleccionados: proporción, textura,
- Los *mecanismos de procesamiento* de la imagen:
 - La percepción clara nos ayuda a seleccionar la realidad
 - La representación visual ayuda a concretar dicha realidad

1.2. Influencia de la imagen en función de las etapas evolutivas

1.2.1. Etapa sensorimotriz

- Imágenes *primeros meses*: sucesión de cuadros móviles, inconstantes, que proporcionan al niño un motivo de acción inmediata
- Imágenes propios objetos reales y las personas que aparecen y desaparecen ante su vista y le proporcionan la posibilidad de construir sus primeras pre-representaciones en forma de *esquemas de acción*: coger sonajero, golpear, tirar,...
- Final etapa: en el estadio que Piaget denomina *invención de nuevos medios*, aparece una función nueva, un cambio cualitativo de la inteligencia motriz a la inteligencia representativa: **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

1.2.2. Etapa preoperacional

- Pensamiento del niño esencialmente representativo; contenidos imágenes. Estas imágenes se suceden,

ordenan, se coordinan, se asocian,... en la mente dando lugar a formas específicas de actuación:

- Juegos simbólicos
 - Juegos de imitación
 - Juegos dramáticos
 - Invención y recreación de cuentos
-
- 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

1.2.3. Práctica educativa respecto a la imagen

1.2.3.1. Activación de la imaginación: (ambas atraen su atención)

- **La fija:** permite manipularla y asociarla a situaciones de lo más diverso activando su imaginación de modos insospechados
- **La móvil:** es un factor dinamizador de la imaginación, 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
- La comparación entre varias imágenes hace surgir connotaciones nuevas
- Álbumes, cajas de imágenes variadas estarán a disposición de los niños para que las hojeen y las manejen libremente, lo mismo que los libros ilustrados

1.2.3.2. Descubrimiento de nuevas técnicas de expresión

- Observando como se han logrado determinadas imágenes
- Iniciándose en técnicas de producción de imágenes, pinturas, dibujos, collage, fotografía.
Experimentar dentro de cada técnica, crear imágenes en situaciones que motiven intenciones diversas: conserva el recuerdo de una vivencia, comunicar una información, divertirse y divertir a los demás,

2. LA INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES

- Desde pequeños los niños leen imágenes: ilustraciones de cuentos, cómic, 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 inicio en la lectura visual se da a partir del contacto directo con las imágenes
- No recibe una enseñanza específica: aprende observando
- La lectura de la imagen, 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, hace referencia a lo que muestra la imagen objetivamente
 - *Lectura connotativa* o educación de la intuición, hace referencia a las significaciones subjetivas que le da el receptor

- *Lectura crítica* o personalización
- *Creatividad*
- Ed. Infantil al iniciar al niño en la lectura de imágenes:
- Fomentar la observación detenida del entorno sociocultural, la realidad y los elementos que la constituyen
- La observación comentada puede llevarse a cabo en diferentes contextos
- Observar y analizar aspectos de la realidad y producciones plásticas
- El comentario debe hacerse con relación a los temas que se están trabajando en el momento, identificando las nociones plásticas y los procedimientos
- Para que en el futuro pueda adoptar una postura crítica ante los múltiples mensajes que va a ir recibiendo por estos medios
- Desarrollar la percepción, cognición y visión estética
- La utilización de la imagen en distintos juegos llevará al niño a que clasifique, asocie, discrimine y relacione
- 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

3. EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD

- Los *mass-media*, durante horas bombardean a los niños

3.1. El cine y su influencia

- El lenguaje dominante es el cinematográfico. El educador de este nivel deberá sensibilizarse con respecto a éste lenguaje e integrarlo en su tarea como una realidad de la que extraer sus potencialidades formadoras
- ***El cine puede provocar en el espectador:***
 - *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
- ***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)

3.2. La televisión y su influencia

- Muchos estudios sobre éste tema y muchos resultados
- La actividad de espectador de TV es a la que más tiempo dedican la mayoría de los niños, esto ocurre a cualquier hora del día y ante cualquier programa
- El tiempo dedicado a ver TV es en detrimento del tiempo dedicado al juego, al descanso, a la relación familiar,
- La TV influye en las decisiones de los niños, elección de juguetes, a sus roles televisivos que no siempre son buenos modelos a imitar, al incremento de la violencia,
- El lenguaje la TV influye mucho, los modelos de lenguaje que enseña la TV no son del todo correctos, son monólogos o diálogos convencionales en películas, hay errores de dicción y morfo-sintácticos, es un lenguaje poco cuidado y con muchas expresiones del mundo adulto
- La TV no desarrolla la imaginación, ni la creatividad, la limita porque el niño desarrolla su creatividad mediante el juego activo
- El espectador es un elemento *pasivo* sin capacidad de incidencia ni *decisión*, posturas muy peligrosas para el futuro de los niños

3.2.1. Orientaciones a los padres

- Los padres deben conocer la influencia de la TV en la formación de sus hijos y cuales son sus intereses, para eso los padres deben conocer las *funciones* de la TV:
- **La TV como objeto:** es un mueble que modifica la intimidad familiar, los ritmos de sueño, la alimentación.

La familia aprende a convivir con la TV pero no debe subordinarse a sus exigencias, en ocasiones se suprimirá la visión de programas y se introducirán 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 pueden 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

3.3. La publicidad y su influencia

- La función publicitaria 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
- Vehicular 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

- 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 agente que contribuye a la socialización, a través de su contenido se van presentando una serie de situaciones, sucesos y acontecimientos que permiten adentrarse en el conocimiento social

3.3.1. Impacto sobre el niño, variables

- El niño es partícipe pasivo de todo este proceso, 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, debida al hecho de que el proceso de corticalización en el niño está menos desarrollado 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 está 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

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

4.1. 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

4.2. Criterios de utilización

- **1º. 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
- **2º. Selección del medio audiovisual.** De acuerdo con las características de la unidad, un medio u otro será el más adecuado para su desarrollo
- **3º. 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
- **4º. 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

4.3. Nuevas tecnologías y recursos: Ordenador, DVD, Vídeo, Diapositivas, Fotos, Franelograma, Pizarra magnética, Cartel, Retroproyector, Proyector diapositivas, Mural, Cómic, Videojuegos

- El medio en que nos movemos, conlleva una carga informatizada grande, llamada a extenderse cada día más
- La introducción de la informática en la escuela infantil es imprescindible
- La informática introduce 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:* 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. No tienen por que ser excluyentes entre sí; más bien deberían ser complementarias
- *Sensibilización tecnológica:* ir introduciendo informática entre los objetos del universo cotidiano. El familiarizarse con aparatos tecnológicos (teléfono, TV, magnetófono, los ordenadores,), debe hacerse de forma natural, permitiendo durante un tiempo una aproximación espontánea y libre, exploratoria, sin finalidad didáctica precisa, una aproximación lúdica, personal, voluntaria. A partir de preguntas, hallazgos, observaciones, formuladas o sugeridas por los niños se pueden orientar sus actividades hacia fines más precisos
- 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 usuarios y tiene un autor. El educador que utiliza programas preparados debe plantearse:
 - Se adecuan a los objetivos planteados?
 - Es el programa más adecuado para la consecución de esos objetivos?
 - Las actividades propuestas son claras y precisas?
 - La presentación no oculta lo esencial?

- La decoración es la adecuada?
- Aspectos para evitar daños físicos:
 - 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.

1

-