

*INFLUENCIA DE LOS
MEDIOS DE
COMUNICACIÓN EN LA
EDUCACIÓN ACTUAL*

Autor: Manuel Sergio Castillo Santiago

DNI: 26030321-W

ISBN: 978-84-692-6466-9

Profesor de Enseñanza Secundaria y Bachillerato

INDICE

Introducción.....	2
Sociedad y Medios de Comunicación.....	3
Jóvenes y Medios de Comunicación.....	5
Educación y Medios de Comunicación.....	8
Prensa escrita y Educación.....	12
Radio y Educación.....	17
Publicidad y Educación.....	21
Medios audiovisuales y Educación. La Televisión.....	29
Videojuegos y Educación.....	37
Nuevas tecnologías y Educación.....	50
Cómo actuar.....	59
Conclusión.....	68
Bibliografía relacionada con el tema.....	69

NOTA PREVIA: Antes de comenzar he de destacar que aquí, el uso del masculino en diferentes contextos hace referencia a un carácter genérico, englobando tanto al sexo masculino como al femenino, intentando no alargar el texto y queriendo mantener un vocabulario lo mas coeducativo posible, no haciendo marca alguna por razón de género. Por ejemplo a la hora de nombrar a todo el alumnado, ya sean chicos o chicas se suele utilizar el término alumno, y lo mismo ocurre con profesor a la hora de englobar a todo el profesorado.

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual en la que vivimos no podemos afirmar que la educación de nuestros menores se encuentre localizada de manera exclusiva en la Escuela, ya que los Medios de Comunicación que nos rodean, entre los cuales podemos incluir al cine, la televisión, la telefonía móvil, Internet, la prensa, etc., influyen de manera significativa en la formación de nuestros jóvenes, y a menudo mucho mas de lo que nos imaginamos, emitiendo diariamente multitud de mensajes con los cuales conviven los niños sin apenas notarlo, por lo que no podemos dudar de la importancia que tienen estos medios en la educación actual, ni dejar de tenerlos en cuenta a la hora de analizar los términos que influyen en la educación de calidad que toda la sociedad en su conjunto persigue.

Los Medios de Comunicación no sólo influyen en la educación que reciben los niños, sino que también lo hacen muy directamente en el tipo de sociedad que tenemos y tienen a su alrededor. Prácticamente podríamos decir que la sociedad se crea a partir de modelos que se expanden gracias a los Medios de Comunicación, modelos individuales y colectivos, creados por nuestros políticos o dirigentes, por las grandes multinacionales económicas, por minorías con alguna característica en común, etc., pero al fin y al cabo son modelos de comportamiento que los Medios de Comunicación reproducen, con sus pautas y sus reglas; que a veces cumplen una función meramente informativa, pero que otras veces tiene tintes claramente consumistas, ideológicos, o que a todas luces son completamente irreales, pero que a pesar de ello los jóvenes los toman como válidos y los adquieren totalmente en sus comportamientos.

Por ello es innegable afirmar que se hace necesario el poder integrar la formación en Medios de Comunicación en el aula, concienciando al profesorado de la importancia educativa y social de esta labor, y haciendo que los alumnos tengan

capacidad crítica y puedan interpretar correctamente los mensajes que los medios envían continuamente, de manera que éstos Medios de Comunicación lleguen a ejercer una función plenamente educativa y formativa sobre nuestros jóvenes, siempre buscando un equilibrio entre la Educación y los Medios de Comunicación, y no viendo a éstos como algo que nos está continuamente manipulando e interponiéndose en la labor docente.

SOCIEDAD Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

De todos es conocida la frase: “Quién tiene la información tiene el poder.”, y en nuestra sociedad actual, la mayoría de las veces la información viene dada a través de los Medios de Comunicación, por lo que podemos considerar que estos medios son, a parte de un logro social que permite a todos estar informados, quienes controlan la sociedad en una mayor parte.

En determinados casos se puede dar la situación personal que haga que algún individuo no pueda acceder de manera adecuada a los Medios de Comunicación, lo que llevará a que este individuo esté en desventaja respecto a los demás a la hora de actuar de manera “adecuada” dentro del entorno social: los individuos mejor informados y mas actualizados tienen mas posibilidad de tomar la decisión adecuada y de hacerlo de una manera más rápida y óptima que aquellos que no estén informados, frente a una misma situación planteada.

Una afirmación que podemos considerar cierta es que los Medios de Comunicación muchas veces están presentes de manera excesiva en la sociedad, de manera que no podemos trivializar la información que nos proporcionan ni la influencia que sobre nosotros tienen, por lo que tenemos que considerarlos como algo que socializa a los individuos, los informa de lo que ocurre a su alrededor y de cómo actuar en las distintas situaciones que se les pueden plantear en la vida cotidiana, dentro del entorno concreto de nuestra sociedad, de manera que los medios comparten esta faceta con la escuela, que también pretende realizar esta función, la de formar a individuos para que puedan desenvolverse adecuadamente y adaptarse al entorno que los rodea.

Por lo tanto podemos considerar que los Medios de Comunicación controlan la sociedad, pero no sólo eso, también dentro de ella tienen varias funciones, como son la transmisión y difusión de la información, así como las costumbres, tradiciones,

conocimientos, valores, etc. de una generación a otra, por lo que tienen una vertiente claramente formativa que discurre paralelamente a la que la Escuela lleva realizando durante siglos.

Otra característica muy importante de los Medios de Comunicación es la inmediatez: la información viaja de manera inmediata de un lugar a otro, ya que en el mismo momento en el que se está generando la noticia, se está transmitiendo a todos lados por los distintos medios existentes, de manera que todo se actualiza rápidamente, teniendo que estar preparados para vivir a esta velocidad vertiginosa de actualización de información.

Tenemos que tener en cuenta que actualmente los Medios de Comunicación, tanto directa como indirectamente, llevan asociados un conocimiento paralelo al tradicional que se ha encontrado plasmado en los libros, por lo que es obligación tanto de la sociedad como de la Escuela el enseñar los “códigos” que emplean los medios para poder entender perfectamente los mensajes que nos envían, y así poder interpretarlos correctamente.

Los mensajes transmitidos por los Medios de Comunicación en general suelen ser creados por un número muy pequeño de personas en relación a la gran cantidad a la que van enviados, y por los que van a ser recibidos, y la mayor parte de las veces los receptores se comportan de una manera pasiva, absorbiendo todo lo que les llega sin filtrar la información. Sabiendo esto, las preguntas que nos podemos formular en este caso serían del estilo de: “¿quién produce estas informaciones?, ¿con qué criterios?, ¿por qué se organiza y se transmite la información de esa manera?, ¿a quién va dirigida la información?, ¿cómo distinguir lo que nos quiere decir?, ¿hay segundas intenciones en la información?, etc.

La preocupación principal a la hora de analizar la influencia que los Medios de Comunicación tienen en nuestra sociedad es que la importancia o no de una noticia, de un medio, etc. viene determinada por el consumo que se realiza de este medio y no por la calidad del mismo o de sus contenidos; ya que a veces, por ejemplo, un periódico o una revista tiene mas relevancia cuanto mayor sea su tirada, lo que no implica que la información que aparezca esté contrastada, sea de interés general o no esté exenta de cierta tendenciosidad. En la televisión tenemos otro ejemplo claro, que es aquel en que un programa se mantiene en la parrilla de una determinada cadena dependiendo del

nivel de audiencia que tenga, independientemente que el programa sea de calidad, aporte algún tipo de conocimiento, interés cultural, etc., o no.

Es imposible controlar todo el flujo de información al que estamos sometidos día a día por parte de los medios, y lo que debemos hacer no es evitarlos ni restringirlos, y esto sería dar la espalda al inevitable avance de nuestra sociedad, ya que la información nos viene por todos los lados. Lo adecuado sería crear una actitud crítica en el receptor, de manera que fuera capaz de discernir toda la información a la que está sometido, ya que en esta época de las telecomunicaciones que nos ha tocado vivir, los Medios de Comunicación están modificando nuestra manera de percibir la realidad y el mundo en el que nos encontramos.

Lo que si que no podemos tener es una concepción totalmente negativa de los medios de comunicación, ni atribuirles todos los males que achacan nuestra sociedad actual, ya que esto no sería cierto y en parte sería injusto, nosotros tenemos que ser capaces de filtrar la información y coger todo aquello que nos interesa y desterrar lo que no.

JÓVENES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Los Medios de Comunicación nos surten de información a diario, teniendo un gran peso en la formación de los alumnos, ya que al contrario de lo que ocurre en el caso de la Escuela, que forma a los jóvenes casi exclusivamente cuando están en ella, los medios en su conjunto están formando continuamente, si no es a través de un medio de comunicación es a través de otro, pero la realidad es que conjuntamente hacen un empuje a nivel de formación que es casi imposible de igualar.

No podemos afirmar que la culpa de todos los males que aquejan la formación de nuestros jóvenes provenga de los medios, ni estigmatizarlos sobre otras fuentes de información como puedan ser los tradicionales libros, ya que nuestros jóvenes no son meros observadores pasivos de los medios, sino que ellos pueden actuar y decidir ante esta cantidad de información, y ahí es donde el profesorado tiene que intentar intervenir, entre los medios de comunicación y los jóvenes, haciendo de los niños observadores que interpreten mensajes de manera crítica.

El niño debe desarrollar la capacidad de interpretar la información que se le suministra a través de los medios, y una vez interpretado lo correcto sería que fuese capaz de discernir lo que le interesa y lo que no, lo que es real y lo que no, teniendo en cuenta que cada medio de comunicación utiliza un lenguaje y una manera de informar distinta.

Como ejemplo nombrar que los mensajes establecidos por la prensa escrita no son codificados de la misma manera que los realizados por la radio o por la televisión, y en estos casos, solamente el canal de transmisión es distinto para cada uno de ellos: el medio escrito, el auditivo y el audiovisual, por lo que a la hora de formar a los jóvenes en medios habría que hacerlo en todos y cada uno de ellos.

La mayoría de los jóvenes copian muchos modelos de los Medios de Comunicación debido a que en el entorno que tienen, llámese padres, colegio y sociedad en general, no encuentran modelos con los que se sientan realmente identificados, por lo que estos modelos, aunque sean irreales, los adquieren a través de los medios, sin que nadie les cuestione la validez o no de ellos, ni se les inculque que son irreales y creados, que lo que luego se van a encontrar en la realidad no se corresponde con los que están creando, con lo que muchos jóvenes viven en un mundo parcialmente irreal.

En lo referido a las escalas de valores que los jóvenes actuales tienen, decir que no las toman exclusivamente a partir de sus familias, ya que la estructura familiar actual no es como la de hace 50 años, sino que existen muchos tipos de familias, casi todas ellas con una característica en común, que es que ambos miembros (en caso de que los haya) trabajan fuera de casa, por lo que el centro de la vida familiar ya no es la casa, no se reúnen sus miembros para comer o charlar, simplemente se cruzan espontáneamente por los pasillos de la vivienda, lo que hace que la estructura familiar se esté deteriorando, participando cada vez más los medios en la formación de valores de los jóvenes, ya que con ellos pasan mucho tiempo al día.

Muchas veces las enseñanzas éticas o morales que muestran los medios no son las más adecuadas, ya que su objetivo primordial no es precisamente la educación, ni en contenidos ni moral, sino que son otros que nada tienen que ver con la adquisición de valores, por lo que los mensajes que a veces llegan a los jóvenes no son todo lo beneficiosos que quisiéramos.

Los medios tienen la propiedad beneficiosa de enseñar a los jóvenes sobre cosas que no han visto o nunca verán, pero por el contrario, el hecho de que un niño no sea capaz de acceder a la información que le suministran los medios, hace que pueda caer en el riesgo de ser un analfabeto actual (aunque sea capaz de escribir y leer perfectamente, sea excelente con las matemáticas y académicamente no sea un mal alumno), ya que hoy en día un aspecto que se contempla como primordial es la capacidad de poder buscar la información que se necesite sin tener necesidad de saberla o tenerla guardada, y esto es uno de los aspectos más importantes tratadas en las “Competencias Básicas”, que se intentan incluir en los currículos actuales y que tan en boca de todos están.

Y no sólo la capacidad de buscar información, sino la de crearla y transmitirla a través de los mismos medios; por ejemplo, hoy cualquier joven con unas herramientas mínimas, como puede ser un teléfono móvil, es capaz de hacer fotografías, grabar música o sonidos e incluso realizar un video, para posteriormente modificarlos con programas informáticos; o es capaz de diseñar una página web con los editores existentes, o de realizar un blog, en los cuales colgar los contenidos o la información que considere oportuna y transmitirla a sus amigos, o es capaz dentro de las redes sociales, de crear una propia en la que mantener contacto con otros amigos, y con amigos de sus amigos, que accedan a esa red social.

De lo que hemos dicho se puede deducir que lo que hace a los jóvenes mantener una relación tan estrecha con los Medios de Comunicación es el hecho de que a través de ellos se relacionan y se integran los unos con los otros, sintiendo que los medios forman parte de ellos, y además existen espacios dentro de los Medios de Comunicación, sobre todo de las nuevas tecnologías en los que los jóvenes tienen sus propios espacios, a los que los adultos no tienen acceso de manera tan natural ni tan fácil como sus hijos, con lo cual los jóvenes los hacen más suyos, siendo conscientes que es una prueba dura para sus mayores el poder acceder a esos medios con la misma facilidad que hacen ellos.

Por lo tanto, también podemos sacar la conclusión de que es necesario que a parte de formar a los alumnos críticamente, seamos capaces de desarrollar unos mecanismos de control sobre esos medios, ya que muchos jóvenes tienen un acceso mucho más fácil a ciertos contenidos, que están diseñados para los adultos (llámese programas de televisión, ciertos tipos de prensa escrita, páginas web, etc.) que no son para nada recomendables a sus edades, y no solamente productos pornográficos, como

se pudiera pensar, sino información sobre ideologías políticas, patrones de conducta, armas, imágenes hirientes para ciertas edades, etc.

Llegados a este punto deberíamos destacar que los jóvenes son un grupo emergente de consumidores de ciertos Medios de Comunicación, y esto las empresas lo saben, sobre todo las empresas de ocio, por lo que habría que exigirles a estas mismas empresas cierta ética a la hora de lanzar productos al mercado, así como a la hora de emitir mensajes a través de los medios orientados a los jóvenes para promocionar esos productos, haciéndoles entender que no todo está permitido.

Solemos afirmar que los niños son pasivos en muchas clases, y queremos extrapolar este comportamiento a sus actuaciones en situaciones cotidianas, pero no es así, ya que muchos de esos mismos alumnos que en clase se aburren, no prestan atención o parece que lo único que están esperando es a salir de clase porque no tienen motivación alguna, luego son verdaderos sujetos activos a la hora de interactuar con los Medios de Comunicación.

Por lo que deberíamos tal vez preguntarnos lo que hacen nuestros jóvenes con los medios y qué estímulos hacen que les atraigan tanto, en lugar de estar continuamente preocupándonos por lo que puede afectar a nuestros jóvenes de los mensajes que les llegan, ya que, al contrario de lo que podamos pensar en una primera aproximación y como se ha dicho anteriormente, los niños no son meros pasivos, sino que admiten en su vida distintas informaciones, distintos medios, rechazando otros, por lo cual podemos afirmar que no se tragan todo lo que les llega.

Lo que sí que nos debe de interesar son los criterios que los jóvenes tienen a la hora de elegir una información y no otra, darle validez a un medio o rechazarlo, ya que esto nos facilitará el entender como ellos se relacionan unos con otros, con la sociedad, con los mismos medios, etc.

EDUCACION Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Según un famoso informe publicado en los años setenta, el 20 % de la totalidad de la información que llega a un alumno lo hace a través de la Escuela, mientras que el otro 80 % lo obtiene de medios externos al ámbito escolar. Teniendo en cuenta este informe y considerando que desde esa década hasta la época en la que nos encontramos

actualmente el panorama educativo ha cambiado de manera considerable, así como el incremento notable que se ha producido en la última década en medios tecnológicos, lo lógico es pensar que ese porcentaje de estímulo externo al colegio debe haber aumentado considerablemente, lo que hace que la información que un alumno recoge de su Escuela sea mínimo.

Lo que debemos asumir es que es de una claridad evidente el hecho de que la educación actual no se basa solamente en aprender a leer y a escribir correctamente, ni aprender cálculo matemático, química, historia, idiomas, etc., sino que la educación actual pasa por aprender a manejarse en y con los Medios de Comunicación: aprender a analizarlos e interpretarlos, utilizarlos correctamente, siendo capaces de expresarnos de una manera clara a través de ellos.

La Escuela a menudo ve a los Medios de Comunicación con cierto miedo o desconfianza, ya que no es capaz de “controlar” ni de intergrar los contenidos que nos vienen dados por estos Medios de Comunicación con los propios, pero realmente la solución a este conflicto entre Escuela y Medios de Comunicación no pasa por controlarlos, sino por realizar una incorporación progresiva y claramente planificada de estos medios a la enseñanza actual, con sus objetivos, contenidos, etc. Pero para que esta idea llegue a buen puerto hay que educar en medios tanto a los alumnos como a los mismos profesores, que a veces son los primeros que tienen grandes carencias en este ámbito, y siempre teniendo en cuenta que difícilmente podrán enseñar algo en lo que tienen notables lagunas.

Bajo esta perspectiva los profesores son fundamentales en la incorporación progresiva de los medios a la Escuela que se ha comentado, ya que deben abrazar y convertir a los Medios de Comunicación en una de las bases fundamentales de la educación actual, diferenciando lo que son medios que se puedan utilizar con un fin educativo y aquellos que son meramente lúdicos, así como apoyándose en ellos a la hora de impartir sus materias e incluyendo esta formación en los planes de estudio de manera explícita, no como elementos ocultos del currículo ni como contenidos transversales, sin perder la perspectiva de que los Medios de Comunicación tienen aspectos positivos y negativos, pero intentando potenciar la vertiente positiva a la hora de utilizarlos como instrumento educativo, teniendo en cuenta que siempre serán un apoyo para el estudio y el alumno, destacando que por muy favorables que los encontremos, nunca deberán ni podrán suplir a un docente de calidad.

Es verdad que todos los docentes no aceptan esta inclusión en el aula de la tecnología o los Medios de Comunicación de la misma manera, y sin duda la edad es un parámetro muy importante a tener en cuenta. Los profesores más noveles es posible que ya hayan utilizado los medios tecnológicos en su propia formación o en su vida cotidiana, por lo que no verán el hecho de utilizarlos en sus procesos educativos como algo tan alejado de la educación como lo puedan ver algunos docentes que no hayan utilizado estos medios con normalidad.

De esta manera, a la hora de planificar una formación de los docentes en medios, los más jóvenes es posible que no necesiten apenas esta formación, ya que puede ser que la tengan sobradamente adquirida. De cualquier manera, esta formación debe impartirse de una manera claramente programada, con unos contenidos claros y unos objetivos mínimos a cumplir.

Debemos aceptar que una vez que incorporamos los Medios de Comunicación o la nueva tecnología al aula, una de las grandes ventajas que nos aporta es que su uso motiva por sí mismo al alumno como no lo hacen otras estrategias educativas, ya que facilita que el alumno preste atención al sentirse muchas veces más integrado en su educación, gracias a la interactividad que muchos de estos medios ofrecen; pero lo que no podemos hacer es incorporarlos a unos temas y a otros no, debemos utilizarlos en todos, aunque a veces sea solamente de manera puntual, pero siempre habiéndolo planificado previamente y haciéndolo a lo largo de todo el temario.

En esta formación en medios no solo tiene responsabilidad la escuela, sino que los padres forman parte muy importante de este proceso, para que no se produzca un salto insalvable entre los padres y los hijos, por lo que ellos tienen también que estar al día en ciertos medios, ya que los mismos hijos les pueden consultar y comprobar que sus padres “no se enteran de nada”.

Hoy en día, la enseñanza de calidad por la que luchamos todos se basa en que los alumnos consigan tener una capacidad crítica respecto a todo lo que les rodea, no adoptando todo lo que les llega de alrededor, sino sólo aquello que les conviene y a lo que pueden darle un buen uso, y conectando la enseñanza con la realidad social que los rodea, por lo tanto esto es lo que deben aspirar a obtener los docentes de hoy en día, esta capacidad de filtración y de análisis crítico, y esa integración de la educación con la sociedad.

Pero todo el esfuerzo no puede llegar solamente desde el profesor que está metido en su aula, desde el entorno del Centro Escolar o desde el ámbito familiar, sino que las Administraciones correspondientes deben procurar un entorno legal propicio para favorecer la utilización de los Medios de Comunicación, regulando ciertas actividades y ciertos contenidos en ellos, ya que al fin y al cabo son servicios públicos que se pueden regular hasta cierto punto.

De este modo se podrán minimizar los efectos negativos de los Medios de Comunicación en nuestra juventud. En este aspecto si que las Administraciones tienen un punto por resolver, ya que a veces en lugar de tener en cuenta lo que es favorable o no a nivel educativo, simplemente se prioriza en torno a lo que es favorable o no económicamente, y a veces por desgracia, ambos intereses no caminan de la mano, sino cada uno en un sentido muy distinto.

Existen muchas y claras razones que muestran la evidencia de que los Medios de Comunicación deben ser integrados en los currículos de manera explícita, como parte de una educación de calidad actual, y entre todas ellas podemos destacar las siguientes:

- Los distintos Medios de Comunicación o tecnológicos que están presentes en la sociedad actual: ordenadores, teléfonos móviles, Internet, televisión, videojuegos etc. son instrumentos normales y totalmente asumidos en la vida cotidiana de los alumnos, siendo utilizados a diario y a partir de los cuales los alumnos obtienen y reciben información. Son tan normales hoy en día como en épocas pretéritas lo eran los lápices, los cuadernos, los libros, etc., teniendo también claro que actualmente los libros no pueden contener toda la información que se mueve en la sociedad.
- El consumo de Medios de Comunicación y tecnología ha aumentado de manera exponencial en los últimos años, existiendo una excesiva presencia en nuestras vidas, tanto como elementos lúdicos como necesarios en el devenir cotidiano, por lo que no los podemos obviar no sólo en el plano educativo, sino tampoco en su plano social.
- El poder manipulador que tienen estos medios a la hora de crear comportamientos en aquellos que reciben sus mensajes propagandísticos, ya sean a nivel consumista, a nivel ideológico, etc., sin tener en cuenta si la información que aportan es beneficiosa, perjudicial, verdadera o incierta, etc.

- La importancia de la tecnología audiovisual, ya que la mayoría de los mensajes que llegan hoy en día a nuestra vida están codificados a través de estos medios, y no como llegaban en otras épocas, que solía ser a nivel oral y escrito; teniendo en cuenta que estos mensajes no siempre son todo lo claros que se desearía que fuesen, e incluso muchas veces son contradictorios, sin tener la posibilidad de aclaración alguna por parte del emisor de los mismos, lo que hace que se cree una confusión en el espectador que puede llegar a no saber discernir entre una opción entre las dadas.

Otro hecho a tener en cuenta es que a veces, siendo la actitud de los docentes la adecuada, queriendo integrar la tecnología en sus clases, no encuentran los recursos necesarios en su centro o en su aula, por lo que aquí también juegan un papel importantes las Administraciones Educativas, que deben preveer esta incorporación progresiva e incluirlas en sus presupuestos.

Decir finalmente que los Medios de Comunicación son siempre educativos, ya que aunque no queramos, influyen en todo el proceso formativo en tanto que lo hacen en la vida de los alumnos. Lo que hay que intentar conseguir simplemente es el poder y el saber tomar en cada ocasión lo que nos interese, conjugando imágenes, sonido, texto, explicaciones orales, la pizarra, etc. a la hora de realizar nuestras explicaciones en clase, lo que las hará mucho más motivadoras para los alumnos; así como intentar ir creando progresivamente un aspecto crítico en el alumno, ya que aunque no queramos los medios influirán en qué aprenden los alumnos y en la forma de cómo lo aprenden.

PRENSA ESCRITA Y EDUCACIÓN

Entre todos los Medios de Comunicación hay uno que permanece un poco más al margen que los demás, y es la prensa escrita, sobre todo por parte de los adolescentes, los cuales viven inmersos en un mundo audiovisual en el que dicho sea de paso, cada vez prevalece más todo lo visual sobre lo auditivo, ya que las nuevas tecnologías proporcionan muchas veces una posibilidad de interrelación táctil con interfaces muy bien trabajadas visualmente, que las hacen muy atractivas para el público más joven.

Para los jóvenes actuales el uso más normal de la prensa escrita se reduce al consumo de ciertos periódicos deportivos, revistas de moda, actualidad, música, coches o motos, deportes específicos, manualidades, etc., es decir, cualquier revista relacionada

con alguna afición que tengan, pero normalmente no usan las revistas o la prensa escrita para informarse de las noticias diarias que ocurren a su alrededor.

La prensa escrita tiene una característica que no tienen los otros Medios de Comunicación, y es que hay que querer buscarla específicamente, querer leerla, lo que plantea una situación a priori distinta de muchos de los demás Medios de Comunicación, los cuales nos llegan por todos lados queramos o no, llámese radio, televisión, nuevas tecnologías, publicidad, etc. Por lo tanto, la persona que accede a la prensa ya tiene una predisposición a la recepción de información, una situación de motivación extra para el aprendizaje, ya que sabe lo que busca y que en la prensa adecuada va a encontrar la información que necesita.



A la hora de trabajar en el aula con alguna prensa, y teniendo en cuenta lo que hemos dicho anteriormente, que los jóvenes ya acceden a algunos tipos de publicaciones que reflejan sus intereses personales, lo que haremos será trabajar con prensa cercana y que ellos puedan adquirir y entender con facilidad, como son los diarios informativos que podemos encontrar en cualquier kiosco o cafetería, dejando a un lado prensa

específica como puede ser la económica, deportiva, etc., ya que el objetivo que planteamos es aprender a interpretar periódicos de actualidad general.

Tampoco podemos olvidar que en una revista o artículo la objetividad no siempre está presente, ya que muchas veces se utiliza con objetivos propagandísticos, con una cierta manipulación, ya que a parte de la transmisión de información, la otra gran característica de la prensa escrita es el hecho de que puede actuar de manera tendenciosa, adhiriéndose un periódico a una determinada ideología o pensamiento, lo que hace que como con el resto de medios el primer paso sea crear lectores críticos debido a que a priori no podemos considerar a ningún periódico neutro, y una misma noticia puede ser transmitida de tantas maneras como puntos de vista se puedan tomar respecto al hecho contado, o como los redactores que escriben el artículo lo quieran contar.

Aquí radica la maestría del lector crítico y no adoctrinado, que está capacitado para distinguir la tendenciosidad de una noticia, de interpretar la orientación de un periódico, y aquí es donde los docentes tienen que actuar con más énfasis: coger una noticia y enseñar a los alumnos a sacar los datos en sí reales de la noticia, intentando no tener en cuenta las aportaciones personales e ideológicas que puedan suministrarse en un segundo plano, y esto se le debe hacer saber a los alumnos antes de intentar trabajar con cualquier tipo de prensa.

Una vez asumido que en la prensa se puede encontrar cualquier tipo de tendencia ideológica, reflejando así la pluralidad de la sociedad, y que seguramente comparando una noticia con otra en diferentes periódicos, lo normal será el encontrar contradicciones, los alumnos deben entender que el mejor medio para analizar las noticias de actualidad general es la prensa escrita, y que precisamente esa pluralidad es la que hace que sea el mejor instrumento para enseñar la realidad cotidiana que nos rodea.

La Escuela del presente y del futuro debe asumir que si no integra la prensa en su trabajo diario, se le complicará bastante la tarea de formar personas que tengan conocimientos reales de la sociedad en la que viven y deben integrarse.

Independientemente de todos los aspectos beneficiosos que hemos enumerado que se pueden obtener de la utilización de la prensa en el aula: conocimiento de la actualidad de las noticias que nos rodean, posibilidad de conocer distintos enfoques de

un mismo tema, adquisición de una mentalidad crítica, etc., debemos destacar que la prensa por el mero hecho de ser leída, favorece la cantidad de vocabulario que posee el alumno, mejora la ortografía y la gramática, disminuyendo las faltas de ortografía y mejorando la expresión general del alumno.

Aplicación didáctica en el aula

Estaría mal el formular muchas tesis sin dar explícitamente una aplicación concreta para desarrollar en el aula, una actividad que favorezca todas estas cuestiones que hemos estado planteando en referencia a la relación de la Escuela con la prensa escrita. Para ello proponemos una actividad en la que se elija un artículo que haga referencia a una noticia en concreto, que en principio pueda interesar algo a los alumnos, evitando por ejemplo noticias referentes a problemas políticos o económicos, que podría costar un ejercicio de entendimiento más complicado para los alumnos, a parte de perder la motivación mínima que puedan mostrar hacia el artículo en concreto.

Una vez elegida la noticia, se seleccionará ésta de diferentes diarios, estudiando nosotros previamente que el enfoque dado desde éstos es distinta, y se suministrará a los alumnos las distintas noticias fotocopiadas en papel sin necesidad de indicar el periódico del cual han sido obtenidas, para así evitar la tendenciosidad que se pueda generar al conocer el medio concreto y la orientación que pueda tener ese medio.

Se dejará a los alumnos que analicen las distintas noticias, buscando las diferencias entre un periódico y otro, así como los aspectos que tengan en común. Para ello se les puede dar una plantilla con una serie de orientaciones o pautas que les pueden ayudar a realizar esta labor. Ejemplos de cuestiones a incluir en esta plantilla pueden ser:

- Ideas principales de la noticia en las que coinciden todos los textos.
- Ideas secundarias en las que difieren los textos y que hacen que las noticias, siendo las mismas, tengan diferentes enfoques.
- Intencionalidad del texto, a parte de la meramente informativa.
- Relevancia de un mismo personaje o persona concreta en ambos artículos.
- Acompaña a la noticia algún tipo de fotografía, opinión, etc.
- Están las noticias bien explicadas o en algún caso se nos oculta información. En caso de que alguno de los artículos aporte menos información, ¿por qué?
- Etc.

Otra actividad un poco más compleja que se puede hacer es la de trabajar con dos periódicos completos y que los alumnos los analicen, estudiando aspectos como:

- La noticia que hay en la portada, ¿por qué se eligió esa noticia y no otra?
- Importancia dada a una misma noticia en un periódico y en otro.
- Número de artículos en el mismo periódico relacionados con una noticia dada.
- Tipo de noticias de cada tipo en cada periódico: políticas, del corazón, económicas, sucesos, deportivas, etc.
- Importancia y trato que se les da a distintas personas públicas dependiendo del periódico, englobando a políticos, trabajadores, empresarios, artistas, deportistas, etc.
- Noticias que siempre aparecen en un periódico o a las que nunca se hace referencia.
- Tipo de letra en la que se da una noticia para imprimir importancia a esa noticia.
- Que noticias aparecen acompañadas de una fotografía y qué aparece en esa fotografía, así como la relación que tiene la fotografía con la noticia, poniendo algo concreto de relieve.
- Extensión de unas noticias en relación a otras.
- Aportan los dos periódicos los mismos datos sobre las noticias o alguno de ellos da menos información que otro. Si esto es así, ¿por qué creemos que lo hace?
- Etc.

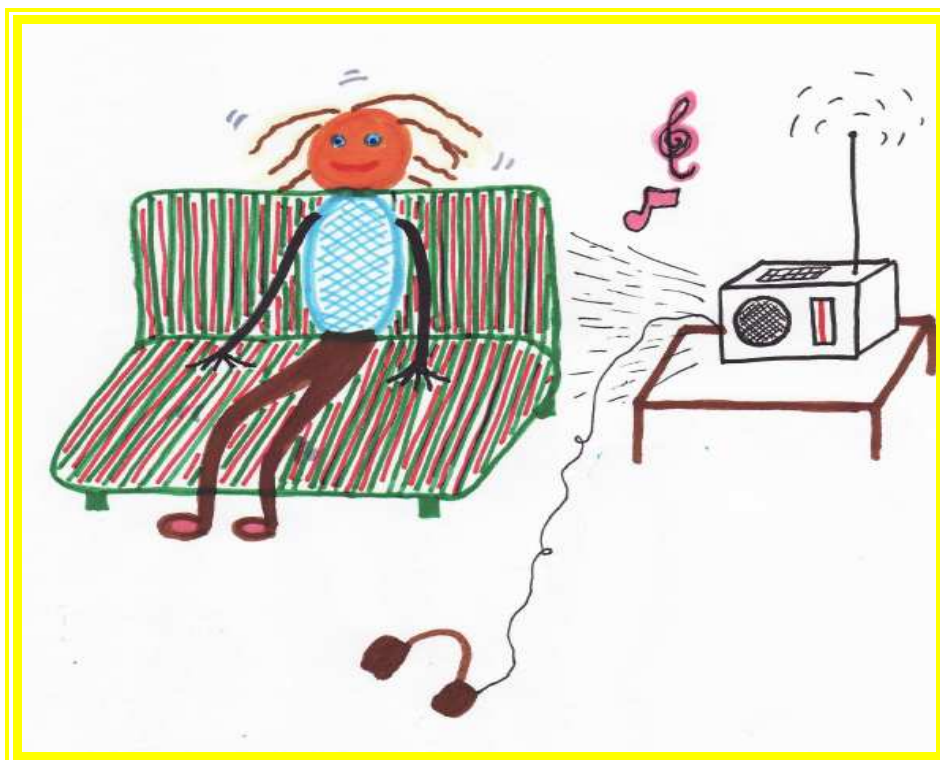
Finalmente, una vez que los alumnos han realizado estas actividades, se propondrá que ellos mismos revisen por grupos o individualmente la prensa en busca de una noticia que aparezca en varios periódicos, y el mismo ejercicio hecho en clase lo hagan en casa con la noticia que ellos hayan seleccionado.

La actividad consistente en la elaboración de un periódico escolar es una de las más completas didácticamente, y muy gratificante para el alumnado, ya que sienten el periódico como más suyo al ver el resultado final del trabajo realizado, por lo que se involucran bastante a la vez que entienden mejor el funcionamiento interno del mismo y el modo en el cual se generan las noticias en los consejos de redacción, creando los alumnos su periódico en el que se seleccionarán las noticias a publicar, se elegirá las personas que las llevarán a cabo, quienes realizarán las fotografías o las ilustraciones que las acompañan, con el resultado final de llegar a entender que dependiendo de todos esos factores la noticia tomará un rumbo u otro, adquiriendo unos matices determinados que son los que se manifiestan en cualquier periódico y que llevan a la subjetividad que hemos citado ya anteriormente.

Todo esto ayudará a que el alumno adquiera una visión objetiva de las noticias suministradas en los distintos periódicos, haciendo que se desarrolle el sentido crítico en el que tanto hincapié se está haciendo.

RADIO Y EDUCACIÓN

La radio, junto con la prensa escrita, es una de las grandes olvidadas para las juventudes de hoy en día dentro de los Medios de Comunicación, y también en referencia a su relación con la Escuela, permaneciendo como un medio de información importante para la sociedad en general, pero poco utilizada en particular en la enseñanza, a pesar de ser una herramienta que ofrece grandes posibilidades en su utilización en la docencia, ya que la enseñanza tradicional queramos o no se ha basado en la transmisión oral y escrita, semejante a las vías de transmisión de la radio y de la prensa.



El uso de la radio por nuestra juventud se limita básicamente al hecho de escuchar música y algunos programas diseñados específicamente para jóvenes, con bromas y concursos, en los cuales pueden llamar por teléfono y dar su opinión sobre temas que a ellos les interesan, escuchan las opiniones de los demás, y poco más. Y es que, en esta sociedad, los Medios de Comunicación que prevalecen, como ya se ha

dicho varias veces, son los visuales, a pesar de que el lenguaje oral ha sido una forma básica de transmisión de conocimiento a lo largo de los años, y es el medio fundamental por el que nos relacionamos los seres humanos entre nosotros, a través de la palabra hablada y oída, sin olvidar que el saber, las tradiciones, etc. continúan transmitiéndose por el medio oído y hablado, mediante el boca a boca.

En cualquier caso la Escuela no ha sabido incorporar la radio a sus procesos de enseñanza, aprovechando todo lo bueno que ofrece este medio al ámbito educativo, que no es poco, y teniendo en cuenta que hoy en día, que todo esta colapsado por la imagen, sería necesario darle la relevancia que se merece a la formación oral, dada su importancia a la hora de desarrollar el lenguaje desde prácticamente el momento en que nacemos, ya que somos individuos sonoros desde antes de nacer: el oído es el sentido que el niño ya utiliza desde que está en el vientre materno, respondiendo a estímulos sonoros.

El medio auditivo se encuentra a medio camino entre lo puramente visual y lo leído y escrito, y teniendo en cuenta que el niño actual ha nacido en una sociedad en la que lo que impera es la imagen, desenvolviéndose perfectamente en este medio y dominándolo hasta cierto punto, lo que debemos de motivar es el sentido del oído y la palabra hablada, ya que esto promueve una serie de actitudes que no se consiguen solamente con el medio visual ni con el escrito, y sin olvidar que una parte fundamental de lo audiovisual lo compone su vertiente auditiva.

Si no potenciamos correctamente el sentido del oído, lo que hacemos en cierto modo es atrofiar la expresión oral, con lo cual tendremos alumnos con una capacidad de expresión menor, lo que influirá negativamente en todos los aspectos de su vida en la relaciones orales y escritas con el entorno, por lo que no debemos darle importancia sólo a lo visual, a pesar de que impere en nuestra sociedad, sino que hay que fomentar la expresión oral, educando el oído, que como ya se ha dicho anteriormente, es la base de las relaciones humanas. Jamás podremos considerar que un individuo tiene una competencia adecuada en medios de comunicación si no domina es aspecto oral.

La formación que queremos ofrecer a nuestros alumnos en Medios de Comunicación hemos dicho que es muy importante, pero podemos caer en la tentación de dar mas importancia a unos medios, como por ejemplo Internet o la televisión, y quitársela a otros, como en este caso puede ser la radio, y no podemos olvidar que en el aula, la mayor parte de información que se le suministra al alumno viene por la vía oral,

ya que ha quedado claro que es la forma básica de relación entre seres humanos, con lo que su formación y educación viene fundamentalmente a través de esa vía, por lo que aquí tenemos una razón mas para trabajarla y educarla.

Una característica muy importante de la que aún no hemos hablado que posee la radio y que no poseen el resto de los Medios de Comunicación es que favorece mucho la imaginación, ya que tenemos tendencia a asociar a todo tipo de situaciones una imagen, pero a través de otros medios esta imagen ya nos viene suministrada, sin embargo al igual que con la lectura de un libro, en la radio la imagen tenemos que formarla nosotros a partir de la única información que nos llega, que es sonora, lo cual se incrementa la capacidad de escuchar y la de analizar lo que se escucha.

Con esto convertimos la principal limitación de la radio, que es la falta de imagen, en su característica más aprovechable, ya que aquí no utilizamos el sentido de la vista, del cual somos tan dependientes actualmente. Teniendo en cuenta esto, no podemos comparar la radio con los otros Medios de Comunicación, pero sí debemos saber sacar partido de esta capacidad de fomentar la imaginación, siendo capaz de generar contenidos lo suficientemente atractivos para los alumnos.

La radio, junto con esta característica imaginativa que incorpora, proporciona un entorno ideal para crear realidades gracias a los elementos que nos proporciona: palabra, música, sonidos, etc. De hecho, cualquier elemento sonoro puede provocar la distinta creación de imágenes por parte de cada sujeto en particular, siendo capaz de crear personas, entornos, situaciones, etc. que pueden llegar a ser lo mas reales o lo mas fantásticos e irreales posibles.

El escuchar la radio necesita una predisposición y un esfuerzo, ya que tenemos que prestar una cierta atención a los mensajes que de ella nos llegan, de modo que si no se dedica la atención adecuada, difícilmente entenderemos el contenido de lo que se nos dice, trabajando así la capacidad de escucha y no teniendo una actitud tan pasiva como frente a los medios visuales, en los cuales ocurre que si no estamos atentos a lo que escuchamos, simplemente por la imagen podemos intuir de lo que va la noticia o el programa.

En estratos sociales marginales, en los que no hay posibilidad de acceder a una formación adecuada y continuada, o esta posibilidad es mínima, la radio puede sustituir esta función formativa, como Medio de Comunicación de masas que llega a todos los

lugares donde no llega la formación reglada, ya que en todas las casas existen equipos de radio, por lo que es una manera de poder combatir la falta de formación y el analfabetismo, al menos en la expresión oral de los oyentes, que la pueden mejorar considerablemente, aunque por desgracia no mejoraría la expresión escrita, faltas de ortografía, etc.

A la hora de destacar ventajas de la radio, debemos decir que también nos ayuda a distinguir en los sonidos matices como la intensidad, el tono, el timbre, etc., lo que hace que se aprecien mucho más los sonidos, cosa que todos los docentes saben que es muy importante, ya que la entonación utilizada, la alternancia en el tono de la voz (mas fuerte o mas débil), la inclusión de silencios en momentos adecuados, etc., junto con el lenguaje corporal hace que se mantenga la atención del alumno, que capte referencias que hagan que luego recuerde mejor la explicación, formando paralelamente en las diferentes manifestaciones concretas del sonido: palabras, música, sonidos e incluso silencios.

En nuestro país las experiencias educativas a través de la radio son mínimas, por no decir nulas, pero sin embargo existen otros países donde si que existe una gran variedad de programas educativos, a parte de programas de divulgación específicos de distintas temáticas que tienen gran aceptación por parte de los oyentes, y que tienen una gran audiencia. En este aspecto las Administraciones Educativas tienen una asignatura pendiente, de manera que deberían subvencionar y promover la creación de programas de este tipo.

A pesar de la falta de recursos existentes en la mayoría de los centros, si que internamente en algunos se están organizando talleres de radio en los que los alumnos organizan programas que ponen en onda sobre todo en ámbito local, en los que los jóvenes hablan de sus problemas, sus intereses, etc. y que tienen un alto grado de aceptación y de participación, ya que los mismos compañeros participan con llamadas, opiniones y aportaciones varias.

Aplicación didáctica en el aula

Como propuesta didáctica para trabajar en el aula con los alumnos y este Medio de Comunicación en concreto, proponemos elegir un programa de radio que no sea solamente musical, sino que contenga más aspectos, como por ejemplo la posibilidad de realizar llamadas para participar en una tertulia relacionada con algún tema, noticias,

concursos, dedicatorias, etc. Una vez elegido el programa los alumnos lo escucharán e intentarán identificar los distintos elementos del programa: voces, noticias, músicas, anuncios, sonidos, etc., así como la organización de los programas: presentación, desarrollo, cierre, etc.

También analizarán los contenidos y objetivos que ellos piensan que puede tener el programa, si es lúdico, informativo, etc., así como si creen que se consiguen éstos o no; además los alumnos deberán emitir un juicio sobre el programa, si les parece bueno o no, o lo que harían ellos para mejorarlo e incluso como lo enfocarían, si agregarían o eliminarían algún contenido, etc.

De esta manera los alumnos desarrollan el aspecto crítico en el que tanto hincapié estamos haciendo, de modo que éste será el primer paso para entender un medio tan desconocido como es la radio y una manera de aficionarlos a ella, e incluso de motivar que ellos mismos quieran hacer sus propios programas e iniciarse en el mundo radiofónico.

Decir para finalizar que actualmente existe una posibilidad para escuchar casi cualquier emisora de radio, y ésta es Internet. Esta alternativa para escuchar radio que puede ser más “agradable” al alumno por su proximidad a un medio muy cercano, tiene otra ventaja, y es que en nuestro reproductor de radio solamente podemos escuchar un número limitado de cadenas, aquellas que tienen emisoras cercanas al punto en el que nos encontramos, sin embargo, a través de Internet podemos escuchar cualquier emisora que queramos de cualquier parte del mundo, en la que podemos encontrar contenidos que nos puedan interesar.

PUBLICIDAD Y EDUCACIÓN

Algo que siempre encontramos presente en la sociedad actual, tanto en los Medios de Comunicación como en cualquier ámbito que estudiemos son los anuncios publicitarios, que llegan hasta nosotros a través de todos los sentidos: anuncios visuales, escritos, sonoros o combinando varios de ellos, y tanto la publicidad de la cual somos conscientes como la publicidad oculta que no detectamos explícitamente, pero que sin embargo está ahí y entra a formar parte de nuestro pensamiento sin que apenas nos demos cuenta.

La publicidad es comunicación en su estado puro, mediante la cual somos capaces de transmitir ideas a muchas personas a la vez, con mensajes claros y directos, fácilmente interpretables por el receptor, además de poseer una gran capacidad de transmitir cantidades enormes de información en espacios muy breves de tiempo o de espacio.

Pero por otro lado no podemos olvidar la principal característica de la publicidad, y esa no es otra que la gran capacidad de manipulación que tiene, ya que ese es su fin, el de convencer para consumir algún producto, convencer sobre algún tema o adoctrinar en referencia a algo.



Esta manipulación viene dada ya que a la hora de realizar cualquier tipo de anuncio publicitario, se decide que imágenes se incluyen en él, desde que punto de vista se enfoca el anuncio, que comentarios o textos se utilizan; siempre se hace todo con una preparación previa que denota una intención en el anuncio, llevando por lo tanto asociada un nivel de manipulación.

El fin último que pretende la publicidad es que nosotros, los receptores de dicha publicidad consumamos un producto determinado o tengamos un pensamiento determinado respecto a un tema concreto. En general lo primero sí que lo podemos

considerar publicidad propiamente dicha, pero lo segundo es algo un poco mas abstracto, y se suele considerar mas propaganda de algún tipo que publicidad.

En cualquiera de los dos casos lo que se intenta es poner en realce los beneficios del producto que se quiere promocionar, y ocultar sus carencias o defectos, sean los que sean, tanto si es algo material como si es un pensamiento o una idea. A veces se le añaden características que el producto en si mismo no contiene, creando una imagen mucho mas ideal que la real, que es lo que hace que nos convenza de la conveniencia de su consumo, y donde se manifiesta la manipulación existente, ya que el anuncio publicitario esta diseñado específicamente para conseguir ese objetivo, sin importar que lo que se esté promocionando sea cierto o no.

La publicidad proporciona una dualidad “positividad-negatividad”, muy peligrosa y ambigua en torno al producto presentado, de manera que si se consume el producto anunciado parece ser que todo será maravilloso y sus beneficios inmediatos, dejando a nuestra elección el ser felices o no, ya que el hecho de no consumirlo prácticamente nos asegura el no llegar a serlo tanto como si lo hacemos.

Pero cuando analizamos la publicidad mas a fondo no sólo encontramos esta dualidad “positividad-negatividad”, sino que encontramos otra muy importante, y es que el resto de los Medios de Comunicación (radio, televisión, prensa, etc.), incluyen en sus contenidos la publicidad, y esto es debido básicamente a que todos los Medios de Comunicación se nutren económicamente de la publicidad, colaboran entre ellos, y prácticamente sería imposible pudieran subsistir si no fuera por los ingresos que obtienen de la publicidad. De este modo ambos se necesitan: unos no podrían existir sin el apoyo económico de los otros y los otros son un escaparate perfecto para los primeros.

Por lo tanto, la actitud general a mostrar respecto a esta manipulación a la que estamos sometidos por parte de la publicidad es la misma que respecto a otros Medios de Comunicación, lo que tenemos que hacer es crear una actitud lo suficientemente crítica, creando elementos de análisis, que nos hagan reflexionar sobre lo que tenemos a nuestro alrededor.

Además la publicidad es algo que evoluciona muy rápidamente, ya que las técnicas publicitarias que se utilizaban hace 5 años para promocionar un determinado producto, seguramente hoy en día no sean nada efectivas incluso para publicitar el

mismo producto, ya que la publicidad debe estar en consonancia con el entorno en el que se desenvuelve la sociedad en ese momento concreto; de hecho la publicidad por sí sola es capaz de crear actitudes o valores en la sociedad, así como eliminar otras, transmitiendo a su antojo lo que en cada momento mas le conviene.

No sólo podemos considerar a la publicidad como un Medio de Comunicación, sino que a veces se los anuncios se convierten en auténticas obras de arte, por lo que la publicidad se nutre del arte y de sus profesionales, ya sean fotógrafos, pintores, escultores, dibujantes, diseñadores, directores de cine, actores, etc.; pero también el arte se nutre de la publicidad, ya que algunas de las ideas que se originan en las empresas de publicidad para promocionar algún producto pasan a la historia como obras de arte, solamente recordar los carteles publicitarios que Toulouse-Lautrec diseñó para promocionar el Moulin Rouge, o el de la sopa Campbell creado por Andy Warhol, por lo que el binomio publicidad-arte va casi siempre unido, además, quién nos asegura que la publicidad de hoy no sea arte el día de mañana.

La publicidad puede llegar a tener una vertiente educativa, pero no podemos olvidar que su función principal, para la que fue ideada y la que debe cumplir antes de ninguna otra, es la de incitar a los receptores a consumir los productos que se presentan en sus mensajes; y de hecho existen multitud de estudios que avalan que los productos que mas presentes están en la publicidad de un sector determinado son los que mas se venden, y de manera muy diferenciada de aquellos productos que no son promocionados por publicidad.

No siempre el receptor del mensaje interpretará lo que el anuncio publicitario quiere transmitir, por lo que hay que desarrollar esta habilidad, al ser ésta es una capacidad que se aprende y que con la práctica se perfecciona, y aquí es donde la Escuela debe ejercer su labor, suministrando las herramientas para que el alumno aprenda esas destrezas, al principio solamente interpretando y a posteriori siendo los alumnos capaces de elaborar sus propios anuncios, ya que conocerán mejor el idioma empleado en la publicidad.

A parte de la razón planteada anteriormente en referencia a la manipulación a la que estamos sometidos por parte de la publicidad, se hace necesaria también la formación en publicidad por la enorme exposición a la que estamos sometidos por parte de ella, prácticamente a todas horas estamos recibiendo mensajes y la única manera de

controlar hasta cierto punto esos mensajes es saber los códigos que emplean los técnicos publicitarios en la elaboración de los mensajes que nos llegan.

En referencia a las distintas interpretaciones que se pueden tener de un mismo mensaje publicitario por parte de los distintos receptores, decir que esto va a venir determinado en función del sujeto y de factores como la edad, el sexo, el entorno, su formación y como no, el conocimiento que se tenga de este medio de manera un poco mas profunda a lo que es el visionado puro y duro del anuncio. Por ejemplo un anuncio referido a una campaña política no va a tener la misma influencia ni el mismo significado para un niño de 8 años que para una persona adulta; ni tampoco una publicidad que se haya diseñado específicamente para un género, como puede ser la publicidad referida a un determinado zapato de tacón, no va a provocar la misma atención en un hombre que en una mujer.

Siempre podemos analizar un anuncio publicitario cualquiera desde tres puntos de vista distintos: desde el punto de vista descriptivo, en el que lo tendríamos en cuenta sería lo que aparece en el anuncio, el producto que se promociona, los decorados o imágenes que aparecen, los diálogos que se producen en el anuncio, etc.; desde el punto de vista técnico, que sería el análisis de todos los elementos técnicos y todas las herramientas utilizadas en la producción del anuncio, y aquí podemos abarcar la utilización de distintos tipos de cámaras, grabadoras de sonido, tratado del color o la luz, los enfoques y los planos utilizados, programas informáticos de trabajo con imágenes o videos, programas de elaboración de textos, etc.. En tercer lugar podemos ver un anuncio desde el punto de vista interpretativo, y aquí sería donde se deben analizar las distintas interpretaciones que nos quiere dar el anuncio, los mensajes que nos quiere enviar, su contenido.

Por lo tanto nosotros a la hora de educar a nuestros menores en Medios de Comunicación, y en este caso en publicidad, lo que debemos hacer es trabajar los distintos aspectos del anuncio: los aspectos descriptivos, la parte técnica y la vertiente interpretativa, teniendo en cuenta que con los alumnos debemos de trabajarlos los tres aspectos, pero sabiendo que lo el alumno está acostumbrado a recibir es solamente la parte descriptiva, lo que es el producto en sí, pero la parte técnica y la interpretativa es lo que tenemos que trabajar mas que nada porque él no está habituado a analizar un anuncio desde estos dos puntos de vista, de este modo, los receptores tendrán mas posibilidad de adivinar las intenciones “ocultas” de los anuncios publicitarios, y como

consecuencia de este desarrollo crítico, adquirirá la destreza correspondiente, lo que facilitará evitar la manipulación que poseen los anuncios publicitarios.

Aplicación didáctica en el aula

A continuación vamos a ofrecer una posibilidad de aplicación didáctica en el aula en relación con la prensa, aunque concretamente vamos a dar tres aplicaciones distintas, una para publicidad en radio, en la que se utiliza en su elaboración solamente el sonido, otra en la que analizaremos un anuncio exclusivamente visual, como es un anuncio en una revista, y finalmente un anuncio televisivo, en el que se mezclan los estímulos visuales y sonoros en un anuncio audiovisual.

No nos debemos olvidar que en los tres casos hay que analizar los anuncios desde los tres puntos de vista que hemos mostrado: descriptivo, técnico e interpretativo, aunque aquí se haga más hincapié en el aspecto interpretativo.

1.- Comenzamos con el anuncio radiofónico:

Para ello seleccionamos un anuncio determinado de alguna cadena de radio y se lo pasamos a los alumnos para que lo oigan en clase, indicándoles que deben analizarlo y decir todo lo que el anuncio les sugiera.

Podemos realizar la actividad de manera individual, por parejas o en pequeños grupos. Tras haber oído el anuncio una primera vez se recogen las opiniones de los alumnos de lo que les ha sugerido o las interpretaciones que les han venido a la cabeza, haciendo una puesta en común.

A continuación se les pasa otra vez el anuncio, pidiéndoles que analicen voces, sonidos, tipo de música (alegre, rápida, tranquila, etc.) y que intenten asociar todos los elementos al ambiente que el anuncio pretende dar en general, en relación a lo que se pretende anunciar, consiguiendo que la recepción de sonidos sea activa, o en una palabra, que se consiga “oír”, que es muy diferente de “escuchar”.

Una vez hecho esto, volvemos a hacer una puesta en común y un debate, aportando nosotros todo lo que previamente hayamos extraído en nuestro análisis particular del anuncio.

Finalmente, y tras haber analizado el anuncio con ellos, se pregunta al alumnado qué sería lo que ellos harían o cómo lo enfocarían si fueran los encargados de realizarlo, para que fuera mucho mas atractivo y corrigiera todos los defectos que han podido ir sacando durante el debate propuesto. Después estudiaríamos todas las propuestas y se realizaría en clase una votación para determinar cual sería la mas acertada, indicando a los alumnos que eso es lo que realmente se hace en los gabinetes de diseño de publicidad.

2.- Continuamos con el anuncio visual:

Elegimos un anuncio publicitario de la multitud que existen en las revistas que podemos encontrar en los kioscos, y hacemos fotocopias, pasando una fotocopia a cada alumno.

Con el anuncio en sus manos hacemos un ejercicio parecido al anterior: proponemos al alumno que nos diga todo lo que le sugiere el anuncio, los elementos que identifica, si le parece atractivo o no, que le quitaría o le añadiría, si el anuncio hace realmente que crezca el interés por el producto o no, si hubiera empleado otra técnica gráfica: dibujo en lugar de fotografía, etc. Asimismo se pide que identifique todos los objetos que aparecen en el anuncio, sean relevantes para lo que se quiere promocionar o no, con esto trabajaríamos la agudeza en la percepción visual, consiguiendo una recepción visual activa.

A continuación nosotros presentaríamos el análisis que hayamos realizado del anuncio, siempre desde los tres puntos de vista mencionados anteriormente, haciendo ver a los alumnos todo aquello en lo que ellos no han percibido o de lo que no han hecho un análisis tan profundo.

Como ejercicio para ellos se les propone que piensen cómo anunciarían ellos el producto que se ha visto en clase de manera visual, que preparen en casa un anuncio con lo que ellos consideren mas adecuado, que lo estudien y que traigan una ficha de acompañamiento indicando brevemente los aspectos estudiados en las tres vertientes que hemos visto.

Para la realización de este proyecto en casa se les dará un plazo aproximado de una semana, pasado el cual ellos traerán a clase sus proyectos publicitarios. Esta actividad lo ideal sería que se hiciera en parejas o como mucho en grupos de tres

alumnos, pero nunca sería recomendable el que la hicieran individualmente, ya que puede ser que algún alumno quede al margen de la misma si no se le ocurre nada.

En caso de que el alumno necesite ayuda con algún programa informático para retocar alguna imagen, añadir texto, escasear un dibujo para posteriormente tratarlo con el ordenador, tenemos que orientarlos en este tema, por lo que el profesor tiene que tener unos conocimientos mínimos en este campo.

Por último, se verán las propuestas de los alumnos para el anuncio elegido en clase, debatiendo todos juntos si se han conseguido el objetivo planteado, que era el de promover al consumo del producto, y se elegirá el mejor de los anuncios.

3.- Finalizamos con el anuncio audiovisual:

En este caso, ya los alumnos tendrán un gran camino andado, ya que en ejercicios anteriores ya han analizado tanto anuncios sonoros como visuales. En este caso la novedad radica en que se va a poder añadir movimiento al anuncio, ya que anteriormente el sonido lo habíamos trabajado, y la imagen estática también, pero no la imagen en movimiento que proporcionan muchos de los anuncios audiovisuales, con lo que entra en juego un importante papel, que es el lenguaje corporal, y que tanto dice sin que apenas nos demos cuenta.

Previamente nosotros tendremos que haber elegido un anuncio televisivo de algo que interese a los alumnos, por ejemplo un anuncio de alguna marca conocida de ropa, y se les pasará a los alumnos, para ver como reaccionan.

A continuación se les pedirá que describan tan a fondo como les sea posible y a todos los niveles el anuncio, como por ejemplo:

- Que les sugiere el anuncio
- Que dice el anuncio realmente
- Tipo de lenguaje utilizado: cercano, formal, etc.
- Imágenes utilizadas
- Diálogos o comentarios que aparecen
- Sonidos o música utilizada
- Lenguaje corporal si es que aparecen actores
- Claridad en el anuncio

- Si el anuncio anima a comprar realmente el producto
- Otras posibilidades de haber realizado la publicidad del artículo
- Etc.

Realmente aquí se pueden debatir muchas cuestiones, algunas las podemos plantear nosotros, pero realmente lo interesante sería que los alumnos por sí mismos vayan haciendo sus propias aportaciones, que serán las más valiosas y las que orientarán el debate.

Nosotros les daremos toda la información que hayamos obtenido cuando hemos analizado el anuncio, haciendo hincapié en las tres formas de enfocarlo, para que ellos sigan profundizando algo más, y no se queden solamente en lo descriptivo del anuncio, y así poder potenciar su sentido crítico.

Finalmente si existe la posibilidad en el centro de poder acceder a unas cámaras fotográficas o videocámaras, aunque sean unas pequeñas y compactas, no tienen porqué generar imágenes de mucha calidad, ya que a nosotros no nos interesa la calidad de la imagen, sino el fondo, se pueden organizar grupos de trabajo por ejemplo de 5 personas, para que hagan el proceso completo de diseño de un spot publicitario para televisión, realizando fichas descriptivas de cada uno de los procesos, con los recursos técnicos, la intencionalidad, etc., que se presentarán en clase por ejemplo un mes después, se visionarán y se premiará al anuncio mejor escogido por ellos mismos, esto hará que se involucren mucho mas en la actividad.

MEDIOS AUDIOVISUALES Y EDUCACIÓN. LA TELEVISIÓN

En la sociedad actual, el Medio de Comunicación por excelencia que nos invade por todos lados y que prevalece sobre los demás es el medio audiovisual, ya sea cine, teatro o el principal de todos: la televisión, que es en el que nos vamos a centrar aquí, ya que posee todas las principales propiedades del resto de Medios de Comunicación audiovisuales.

La sociedad evoluciona a un ritmo endiablado, pero sin embargo la Escuela está mucho mas estancada, en parte porque la mayoría de los profesores siguen utilizando como materiales fundamentales a la hora de plantear sus clases la pizarra, la palabra y los libros de texto. Sin embargo existen multitud de recursos y materiales que podemos incorporar a nuestras clases, y uno de esos recursos es la televisión, y si poco a poco la

vamos introduciendo la educación se irá acercando mucho mas a la sociedad actual, que vive frente al televisor, que la educa tanto en modas como en valores.

A pesar de que la sociedad vive sumergida en una vorágine de imágenes y sonidos, aparatos táctiles y multimedia por todos lados, la mayoría de las clases se siguen dando con los libros como base y protagonistas, pero hoy en día ya no está la información de manera exclusiva en los libros, por lo que hay que presentarla proveniente de diferentes fuentes, por lo que hay que educar a los alumnos en que busquen información en programas televisivos, pero siempre dando los objetivos del tema concreto que se quiere trabajar.

Algo a matizar es que la televisión no debe entrar en la escuela de manera puntual y extracurricular, sino que lo que hay que hacer es introducirla de manera específica y explícita en el currículo, como herramienta de trabajo para el alumno y con sus temas de estudio específicos, con objetivos, contenidos, criterios de evaluación, etc.

La televisión es un medio que es familiarmente aceptado, estando totalmente incorporada en nuestras vidas y del cual no nos planteamos si es conveniente o no ver todo lo que en ella aparece, no posee un matiz claramente negativo, un programa tiene que ser muy “nocivo” para que sea realmente rechazado por los espectadores de manera global, ya que a veces ocurre que cuanto peor es un programa, siempre hablando a nivel cultural, mas espectadores tiene, de ahí que no es de extrañar que a la televisión se le llame la caja tonta.

La presencia que la televisión tiene es enorme, hay familias que no van al teatro, no leen el periódico, no escuchan la radio, no practican deporte, pero si que tienen la televisión encendida prácticamente todo el día, con lo cual la única información que entra en la casa del exterior proviene de este medio.

Hay veces que la televisión ejerce un papel de cuidadora de niños, ya que existen multitud de familias en las que tanto el padre como la madre trabajan fuera de casa, y los niños, tras llegar del colegio, pasan toda la tarde frente al televisor “tragándose” todo lo que de ella sale, sin que nadie regule de una manera seria los tramos horarios y los programas que sería conveniente que aparecieran en esos tramos, e incluso los que no deberían aparecer.

Además tenemos que tener en cuenta que la televisión es una de las principales actividades de ocio de los jóvenes, y que frente a ella pasan muchas mas horas que

estudiando o en el colegio, junto con otros medios de gran calado entre ellos como son los teléfonos móviles, los videojuegos, etc.



Esto se pone de manifiesto si se escuchan las conversaciones de los jóvenes, que hablan continuamente de lo que ha pasado en la serie que vieron el día anterior, de los expulsados de la casa de cualquier famoso “reality”, que quién baila o canta en tal otro, o de qué pareja se ha separado o se han vuelto a juntar, que han visto en el programa del corazón correspondiente, de la novela de la tarde anterior, etc.

Lo que si que tenemos que tener claro como punto de partida en relación con la televisión es que la educación tiene que integrar su uso en la labor formativa dentro de las aulas, ya que es un medio al que todos los estratos sociales pueden acceder, siendo básica en nuestra vida cotidiana, y esto puede hacer que lleve a una formación adecuada, siempre que se elaboren programas televisivos culturales con cierto sentido, a las capas mas bajas de la sociedad, que de otro modo no accederían a esa cultura o educación, lo que podría hacer que las diferencias sociales debidas a los desequilibrios económicos se aminoren.

Una de las cualidades que mas nos pueden favorecer a nosotros a la hora de utilizar la televisión en nuestra aula es la capacidad que tiene de formar de una manera

motivadora, ya que todo lo que sale por la pantalla atrae mas al alumno que si se le presenta de otra manera, y lo mismo pasa con el cine, por ejemplo una buena película histórica, que esté bien documentada, con escenarios adecuados, con vestimentas acordes con la época, etc. puede enseñar mucho mas a un alumno que diez horas de clase magistral en el aula.

De hecho hay muchos comportamientos, ya sean tradicionales o actuales, muchos valores sociales, costumbres, etc. que tanto los sujetos jóvenes como los adultos copian de la televisión, tomando como ejemplo lo que en ella ven y reproduciéndolos hasta llegar a crear auténticas tendencias; la mayoría de las veces no se paran a pensar el porqué se actúa de una manera determinada que previamente se nos ha mostrado en la televisión, se acepta y se supone que el comportamiento es adecuado, porque sale en la pantalla.

En este aspecto hay que tener en cuenta que los estereotipos y las conductas reproducidas no siempre son modelos que se deban seguir, ya que en la televisión o el cine se pueden aprender conductas sexistas, violentas, temerarias, con falta de valores, y que se pueden repetir ya que aparecen como algo normal en los distintos programas que vemos a diario, por lo que se hace necesaria una intervención para crear espectadores críticos, y que no se vea todo lo que pasa por las distintas cadenas, y a lo que se vea, hay que darle una interpretación correcta, no medirlo todo con el mismo rasero.

Además, de manera semejante a como pasa con otros Medios de Comunicación, como por ejemplo con la publicidad, todas las personas no asimilan lo que se observa a través de la pantalla de la misma manera, una escena violenta por ejemplo no afecta lo mismo a un niño pequeño que a un adulto, o a una persona “normal” que a una persona con trastornos de personalidad. Siempre va a tener una interpretación para cada individuo, que va a depender de muchos factores, como su experiencia personal en respecto a lo que está viendo por la pantalla, el sexo, la edad, el nivel económico o el nivel cultural, la raza, etc.

Tenemos que tener claro es que el poder de la televisión es enorme, de manera que cuando un determinado programa, serie, documental, película, etc. logra captar la atención del televidente, se da una situación en la que todo lo que sale se asimila tanto de manera consciente, cuando atendemos al tema o a lo que se esté viendo, como de manera inconsciente, en referencia a todo lo “oculto” que aparezca en el programa,

como mensajes subliminares que sin que nos demos cuenta nuestro cerebro va almacenando e incorporándolos a nuestro comportamiento.

En estratos sociales “bajos” o desfavorecidos, con la televisión pasa como con otros Medios de Comunicación, que hay personas que no tienen acceso a otros como puede ser el ir al cine, al teatro, al zoológico, visitar museos, viajar a otras ciudades, etc., pero sin embargo gracias a la televisión y al vídeo, pueden ver reportajes y documentales que les transporten a lugares que de otro modo nunca visitarían, verían animales de otra parte del mundo; por lo que en este caso la labor que puede hacer la televisión a la hora de formar a personas sin recursos es impagable, siempre que esas personas sepan analizar los programas que pasan por sus manos.

En este aspecto la televisión juega a favor de la educación, ya que por ejemplo con un reproductor de vídeo podemos repasar un contenido todas las veces que queramos, cosa que por ejemplo es muy útil a la hora de aprender idiomas, ya que podemos perfeccionar la pronunciación viendo la grabación una y otra vez en el contexto en el que se desarrolla la conversación, y además lo podemos hacer de un nativo del idioma elegido. Es verdad que esto también se puede hacer mediante un reproductor de CD's y el Cd correspondiente, pero como hemos dicho ya, la motivación del alumno ante el sonido y la imagen no es la misma que ante la imagen solamente, lo cual mejora considerablemente el rendimiento, la memoria, etc.

La sociedad en la que vivimos actualmente es una sociedad básicamente consumista, pues bien, la televisión tanto con sus programas como con la publicidad que las grandes empresas insertan en ella, fomenta este consumismo irracional y salvaje, con lo cual, aquí también se debe realizar una formación adecuada para que el telespectador sea lo suficientemente crítico y sepa discernir una información válida de otra no tanto, y una necesidad primaria de un capricho.

De hecho, los indicadores mas utilizados para clasificar los programas son simplemente las audiencias, no se agrupan los programas por mas culturales o educativos que otros. Esto viene dado porque las empresas que se publicitan en la televisión prefieren colocar su publicidad en tramos en los que las audiencias son mayores, sin importar el programa que haya, estudiando simplemente la audiencia que tenga y obviando los contenidos; y las mismas televisiones también cobran por esa publicidad según la hora a la que se emita el anuncio.

En esta línea los pocos programas educativos que existen en nuestra televisión se colocan en las parrillas televisivas de menor impacto, las que tienen menos espectadores potenciales, que precisamente son los que buscan realmente esos programas y no se tragan cualquier cosa, pero esto para el negocio televisión-publicidad no es tan rentable.

La mayoría de los telespectadores no hacen uso de estos programas, de ahí el que sean mínimos, lo justo para que las cadenas justifiquen que sí que tienen ese tipo de programas en sus programaciones, que tienen variedad con espacios tanto culturales como de entretenimiento, pero realmente no les dan toda la importancia ni ponen en ellos todo el interés que se merecen este tipo de programas.

A la hora de ver que es lo que un niño aprende de la televisión podemos decir que mucho más de lo que nos creemos, encontrándonos a veces que no es raro ver a un niño opinando o haciendo algún comentario en referencia a algún tema que no haya oído nunca en la escuela, ni haya hablado con sus padres, de manera que los padres o profesores se quedan sorprendidos, pensando que dónde habrá aprendido eso, y es que por muy pequeños que sean, los niños aprenden de todo tipo de programas, sean educativos o no, de manera que actúan a veces como ven en televisión, hablan como los protagonistas de los programas que más les gustan o reaccionan ante determinadas situaciones que se les plantean por primera vez como alguien que han visto que reacciona así en la pantalla.

La televisión ya gusta a los niños mucho antes de que sepan hablar o entender todo lo que se dice en sus programas, ya que ellos ven imágenes de muchos colores, oyen personas hablar, escuchan música y sonidos que también oyen en casa o en su entorno y otros que no han oído nunca y suponen una novedad, lo que todo en conjunto hace que les sea enormemente atractiva, por lo que ya desde temprana edad la televisión empieza a “reclutar aficionados”, que en un futuro se entretendrán, aprenderán, reirán y llorarán, trasnocharán con ella durante casi todo el tiempo que estén en casa.

A la hora de trabajar con la televisión, no sólo tenemos que formar espectadores críticos, sino que también hay que enseñar a los alumnos que no todo lo que produce la televisión es negativo o dañino, sino que existen una gran cantidad de programas que merecen la pena, y que tienen un aspecto de entretenimiento que también hay que apreciar, de manera que se pueda disfrutar de la televisión o el cine, sin olvidar que la

televisión puede educar en muchos tipos de contenidos (por ejemplo en ciencias naturales con los documentales biológicos, en historia con los documentales históricos, etc., en historia del arte con los videos que pueden recorrer los distintos museos, etc.) y también en valores, los cuales los jóvenes van obteniendo e incorporando a sus comportamientos de manera progresiva y sin apenas darnos cuenta.

Unificando todo en una sola máxima, lo que podemos afirmar es que tanto la Escuela como la televisión, ambas en colaboración, lo que deben hacer es crear espectadores críticos e inteligentes, de manera que sean capaces de elegir los programas que les interesen, y no consumir programas de manera indiscriminada.

El docente es el que debe elegir los programas o las secciones de los mismos que crea que le pueden ser útiles a la hora de utilizarlos en el aula, dependiendo de la asignatura en concreto; es el profesor el que tiene que darle valor a ese programa, ya que la mayoría de las veces por sí solos no son tan educativos, son entretenidos, eso siempre, pero para que el alumno aproveche realmente un programa a veces hay que darle unas pautas de trabajo y aclarar algunos conceptos.

De todas maneras, del gran abanico de programas que existen en las parrillas de las televisiones, ya sea por el tipo de programa, por la tipología de los contenidos que presentan, por el vocabulario y las expresiones que emplean, etc., muchos pueden ser empleados en la Escuela en distintos niveles a la vez, de manera que se trabajen contenidos que se encuentran presentes en el currículo.

Un ejemplo de este tipo de programas es el conocido “Cifras y Letras”, que a pesar de los años aún subsiste en la parrilla, sin que lleguen a eliminarlo definitivamente, y sigue gustando tanto a jóvenes como a mayores, donde existe un punto común de encuentro donde todos tienen cabida y pueden participar independientemente de la edad, por la facilidad de las pruebas: obtener un número con operaciones básicas a partir de unos números dados de manera aleatoria, u obtener una palabra con nueve letras dadas al azar entre vocales y consonantes.

Otro ejemplo de programa cultural que también lleva muchos años en antena y resiste como el primer día es “Saber y Ganar”, programa de preguntas y respuestas que no tiene precisamente una buena colocación en las parrillas de las cadenas, debido a su horario de sobremesa, pero que resiste tras muchos años y a pesar de que las preguntas que plantean en general no podemos considerar que sean fáciles, pero es un tipo de

programa que no se ve muy a menudo en las televisiones y la audiencia los acepta de una manera muy positiva.

Aplicación didáctica en el aula

En este caso, en lugar de dar una sola aplicación, también vamos a dar un par de posibles aplicaciones didácticas en el aula:

1) En la primera actividad, lo que vamos a hacer es trabajar con los alumnos un tema concreto, haciendo uso solamente de la información que nos puede suministrar la televisión. Para controlar que los alumnos no saquen la información de otras fuentes y utilicen verdaderamente la televisión, es básico que en esta actividad nombren los programas que han utilizado para obtener la información.

La base de esta actividad es proporcionar a los alumnos los objetivos y los contenidos del tema, y ver toda la información que en referencia a esos objetivos se pueden sacar. Los contenidos reales que contempla el currículo se guardarán en un sobre que quedará en la clase, cerrado hasta que los alumnos busquen toda la información que puedan, de esta manera podemos comparar lo que queríamos saber con lo que realmente hemos obtenido, y vemos la cantidad de información que se puede obtener a partir de la televisión.

Por ejemplo, un profesor que quiera trabajar con sus alumnos un tema concreto de historia del arte, como puede ser las pirámides de Egipto, puede hacer que sus alumnos busquen información sobre las pirámides en programas de televisión, en reportajes, en películas, en concursos, etc., y que la información sea lo mas completa posible, con nombres, datos históricos, fechas, etc.; para posteriormente hacer una puesta en común en clase con los datos que cada alumno ha obtenido en su investigación. Una vez sacados y organizados todos los datos en un tema tras la puesta en común, abriremos el sobre en el que metimos los contenidos reales que queríamos tratar, y los compararemos, viendo que la mayoría de los contenidos los podemos extraer de la televisión.

2) Otra actividad propuesta para realizar en el aula es elegir un par de programas, uno que sea cultural, como puede ser un reportaje científico, histórico, de naturaleza, un concurso de preguntas y respuestas, etc., y otro programa por ejemplo de los conocidos como “programas basura”; de manera que habiendo realizado

previamente con los alumnos una plantilla con diversas cuestiones o características que se supone que tiene que tener un buen programa educativo, que aporte y enseñe algo, se rellene esa ficha para cada uno de los programas, comparando los apartados de esa ficha en un programa y en otro, viendo las características que cumple uno y las que cumple el otro, haciendo después una puesta en común y un debate de lo que ocurre con ambos programas y el partido que se les puede sacar a cada uno.

Hay que intentar que las conclusiones las saquen los alumnos por ellos mismos, aunque nosotros tengamos un guión creado previamente con el que podamos orientarlos.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Los videojuegos a priori podemos pensar que no pueden ser considerados como Medios de Comunicación en sí mismos, pero la verdad es que debido a que actualmente es raro el videojuego que no permite a sus usuarios el utilizarlo en red, y que además tienen incorporadas aplicaciones que a la misma vez de jugar permiten establecer contacto escrito con el resto de los jugadores, sí que podríamos considerar los videojuegos como Medios de Comunicación, ya que comparten la mayoría de las características comunes a todos ellos.

Algunos videojuegos son prácticamente como gigantescas producciones de cine, que reproducen escenarios históricos perfectamente conseguidos, con personajes o reglas de juego que siguen las mismas costumbres que se seguían en el entorno o en la época en la que se recrea el juego, por lo que se pueden considerar perfectamente didácticos en referencia a todos estos detalles.

A día de hoy podemos encontrar opiniones en otros muchos Medios de Comunicación o foros educativos marcando a los videojuegos como algo totalmente nocivo, sobre todo a la hora de educar a nuestros jóvenes; habiendo incluso veces en que paradójicamente son opiniones vertidas por verdaderos analistas sociológicos y del comportamiento de ser humano en sus distintas edades. En estos casos sólo se enumeran las consecuencias negativas que los videojuegos tienen sobre los jugadores, sobre su personalidad o sobre su comportamiento, apoyados firmemente en la tesis de que los videojuegos modifican la realidad y vuelven a los niños mas violentos, mas aislados, etc., incluso existiendo estudios que relacionan muy estrechamente el hecho de jugar de

manera continua a juegos denominados “violentos” y el hecho de desarrollar una conducta agresiva.



La verdad es que esto no siempre tiene porqué ser así, es más, casi nunca es así, ya que el hecho de que un niño o un adulto desarrolle una conducta agresiva a raíz del uso (no del abuso, no hay que confundir un concepto con otro) de un videojuego no viene relacionado directamente con el videojuego, ya que esto puede que ocurra en un porcentaje mínimo no representativo de jugadores, y la mayoría de las personas que usan este tipo de videojuegos no se vuelven agresivos.

Lo que sí se podría decir es que puede ser que el videojuego sea el detonante que hace que esa conducta que anteriormente estaba oculta, aflore y se manifieste, aunque esto también habría que estudiarlo de manera mas seria y científica con un estudio de campo, con unos parámetros claros y bien definidos, siempre hecho por profesionales del campo de la psicología.

Los videojuegos, como cualquier otro Medio de Comunicación, tienen sus beneficios y sus perjuicios. Veamos ejemplos de cada uno de ellos.

En primer lugar veremos algunos de los posibles perjuicios que puede provocar el uso de videojuegos, sin olvidar que esto dependerá de cada individuo, de su salud mental, de su entorno, de si se abusa de ellos o no, etc.:

- Producen aislamiento del mundo exterior. En algunas situaciones concretas se puede pensar que hay personas a las que el hecho de poder jugar solos va a provocar que tengan dificultades a la hora de relacionarse con el resto de la sociedad y va a producir un aislamiento; o que también las personas más introvertidas se pueden sentir mejor en el mundo que les ofrecen los videojuegos, con lo cual se encierran en ellos, buscando todo lo que su timidez les quita a la hora de relacionarse con los demás.
- Promueven las conductas violentas. Las conductas violentas se reproducen en nuestra sociedad simplemente por imitación, ya que por todos lados nos vienen influencias a este respecto: en las noticias diarias, imágenes que se ven en eventos deportivos, temática de muchas películas, escenas aisladas en otras, en series, etc., y cómo no, en muchos videojuegos, cuyo fin común es matar extraterrestres, ganar una guerra o una pelea de artes marciales, etc. Pero no siempre se puede asignar a los videojuegos un papel catastrófico en torno a este punto, ya que en la mayoría de los casos, esa violencia no viene dada por el videojuego, sino que ya está latente en el sujeto en cuestión, y el videojuego en cierto modo lo que hace es que aflore de manera más evidente, con lo cual ya se puede ver y se puede tratar de manera adecuada por los especialistas correspondientes, hecho que de otra manera pudiera ser que no hubiera ocurrido así, sino que se hubiera manifestado con otro tipo de conducta posiblemente más dañina, como un enfrentamiento con otra persona, realizar actos que dañen bienes materiales, etc.
- Promueven las conductas sexistas. En una gran cantidad de videojuegos un héroe de género masculino debe superar una serie de pruebas, peligros incontables, destrozarse a villanos o a monstruos, etc., para recuperar a su chica, que ha sido retenida y encerrada en algún lugar, sitio al que el héroe debe llegar cumpliendo puntualmente todas las trampas que se le planteen por el camino. También se pueden apreciar tintes de sexismo en los distintos tipos de juegos, tanto en la publicidad como en el diseño de los mismos, ya que la publicidad que se realiza de los juegos está claramente orientada a juegos para niñas y juegos para niños, estando estos claramente delimitados, y observándose que realmente, y en una proporción bastante grande, las niñas consumen los videojuegos que han sido diseñados y publicitados para ellas, y lo mismo ocurre con los niños.

Haciendo caso al mercado de consumo de videojuegos, a las chicas les suelen gustar mucho más los juegos que tengan connotaciones en lo referido a las relaciones sociales, como el hecho de formar una familia con unas determinadas características (por todos es conocido el juego de los SIMS, en sus distintas modalidades) o juegos de destreza mental, en los que tengan que resolver determinados enigmas; en general les gustan más los juegos en los que la velocidad está menos presente y el pensamiento racional y planificado lo esté más. Mientras tanto, a los chicos les atraen más los juegos de acción, sean del tipo que sean, con bastante más velocidad y necesidad de estar alerta y excitado. Actualmente, una proporción de juegos mayor están elaborados con los patrones que hemos asociado a los niños, pero el incremento en los juegos potencialmente de género femenino está siendo notable, ya que este mercado está creciendo mucho más que el de los niños, ya que antes ellos jugaban mucho más a los videojuegos que ellas, pero los porcentajes ya se están igualando, por lo que es un mercado que puede proporcionar suculentos dividendos a las empresas que realizan estos videojuegos, y lo saben perfectamente. De manera objetiva, si nos ponemos a analizar también los protagonistas principales de los juegos, en un número muy reducido las mujeres son las actrices principales que deben ser capaces de sortear todos los peligros y superar todas las pruebas, sino que en general son las que pasivamente esperan a que el hombre llegue a rescatarlas para salvarlas del mal.

- Generación de estrés. Muchos juegos basan su objetivo en correr lo máximo posible, por ejemplo juegos de coches, motos u otro tipo de juegos en los que todo va controlado por tiempo: la mayor puntuación se obtiene cuando se completa el recorrido en el menor tiempo posible, lo que puede llegar a generar estrés si se pierde en virtud del tiempo.
- Dependencia del juego y posibilidad de adicción. Mucho se ha escrito en referencia a la adicción que llegan a crear los videojuegos, pero en realidad ha sido solamente eso, ya que no existen estudios concluyentes y con suficiente base científica que sostengan esta tesis. De hecho, son muchos los años que llevan los videojuegos entre nosotros y muchas las personas que los usan, y no existen indicios de que se haya producido una adicción significativa entre los usuarios, si acaso un porcentaje mínimo de casos que no es relevante como para indicar una patología en referencia al gran número de consumidores. Lo que en realidad ocurre, y esto no hay que confundirlo con una conducta propia de ludópata, es que recién adquirido el videojuego, la novedad del producto hace que el jugador abuse un poco más de él los primeros días, dando paso a un uso

mas normalizado conforme va pasando el tiempo. A posteriori se mantiene el interés en el videojuego según vamos superando etapas que realmente sentimos que nos plantean retos, pero una vez que se consigue superar el videojuego en su totalidad, se pierde la mayor parte del interés por él. Es cierto que puede haber etapas de un cierto abuso, debido a la gran cantidad de tiempo empleado en el juego, pero solamente de ese abuso puntual y pasajero no podemos inferir una adicción, ya que para que existiese una adicción se deberían dar una serie de consecuencias negativas y que fuesen derivadas directamente del abuso, y que no existieran debido a otras situaciones en la vida del sujeto, solamente debidas al abuso del juego.

- Excesiva competitividad. En nuestra sociedad actual la competitividad es un valor muy afianzado, hay que ser el mejor, el más rápido, el mas eficaz, el mas limpio, etc., el mejor en todos los campos. Esta competitividad está presente en el mundo laboral, en el deporte (muchas veces no se práctica deporte por salud, sino que solamente hay que ganar a toda costa), etc. Los matices que aporta esta competitividad pueden ser negativos o positivos, según sea en referencia a los demás o con uno mismo, intentando ser mejor cada día sin tener en cuenta a los demás, sino viendo como evolucionamos nosotros solos.
- Confusión entre la realidad y el juego. Hay voces que afirman que se pueden interpretar en determinadas situaciones que los jóvenes se meten tanto en la dinámica del juego que lo confunden con la realidad, llegando al punto de no saber distinguir uno de la otra, y viviendo la realidad como una continuación del juego. Estas afirmaciones toman mas fuerza cuando se produce algún incidente grave relacionado con un determinado juego, pero como hemos dicho anteriormente, no es significativo en referencia a la gran cantidad de usuarios de un mismo videojuego.
- Simplificación de todo, viéndolo solamente como bueno o malo. Hay veces que los videojuegos solamente nos dan matices buenos y malos, blancos o negros, y no nos dan la posibilidad de una escala de grises, lo que hace que los niños pierdan la noción de que hay que buscar siempre el equilibrio, que en la mitad está la virtud como se suele decir.
- A la hora de solucionar una situación en un juego, posibilidades en un número finito y pequeño, limitando así la imaginación de los jugadores, que no hacen trabajar a la mente en busca de otras posibles soluciones a un problema planteado en el juego, ya que éste no nos va a permitir realizar las ideas que se nos puedan ocurrir.

- Bajan el rendimiento académico. Esto puede ser que llegue a ocurrir en alumnos que sistemáticamente realicen un abuso continuado de los videojuegos, de manera que el tiempo que deben dedicar a otras tareas, como pueden ser las escolares, se vea mermado considerablemente y esto haga que su rendimiento baje significativamente.
- Pérdida del sentido de la vista. Se dice que esto ocurre debido a la gran cantidad de horas que se pueden llegar a pasar los jugadores delante de la pantalla, jugando al videojuego, de manera que el ojo se reseque y genere problemas de visión.
- Promocionan el consumismo. Dentro del mundo de los videojuegos existe un mercado paralelo que no se acaba nunca, y que abarca desde los juegos, ordenadores, consolas, los mandos correspondientes, ya sean los genéricos como los específicos para cada juego en particular, las fundas para el transporte, las revistas de videojuegos específicas, carcassas para personalizar las consolas, ampliaciones de memoria y accesorios mil que a veces solamente sirven para un juego o para una consola, y cada juego y cada consola tienen los suyos.
- Dolores de cabeza, espalda y generalizados en todo el cuerpo por la posición constante y poco ergonómica a lo largo de un tiempo muy prolongado.

Y ahora veamos los posibles beneficios del uso de los videojuegos:

- Potencian los reflejos del jugador, debido a la velocidad que tienen algunos de ellos y a las rápidas reacciones que debe tener el jugador para superar el videojuego.
- Aumentan la capacidad de concentración y atención, ya que en caso de despiste puntual, puede ser que se pierda la partida o no se consiga el objetivo para el que se estaba trabajando.
- Algunos contenidos pueden ser didácticos, dependiendo siempre del videojuego, ni todos son didácticos ni todos son nocivos.
- Es un medio que promueve la actividad de la persona que interactúa con el videojuego, de manera que toma decisiones de manera activa, frente a otros medios que tienen mucha más tendencia a hacer del receptor un sujeto pasivo.
- Favorece el razonamiento lógico, a la hora de resolver problemas planteados en la que se nos dan varias opciones o alternativas a tomar para llegar a una solución exitosa, y debemos utilizar el razonamiento para poder tomar una decisión.

- Los juegos en red son beneficiosos para establecer relaciones sociales. En este sentido y en contra de lo que se pudiera pensar, existen muchas investigaciones que corroboran la idea que defiende que los videojuegos no son una traba para las relaciones sociales, ya que permiten que los niños jueguen unos con otros, en la misma sala o desde sus respectivos hogares gracias a las nuevas tecnologías, que permiten que puedan jugar en red, mediante las conexiones a Internet. Además del hecho mismo de jugar, se proporciona una base sobre la que hablar, un tema común que comparte los jugadores de un mismo juego, que hace que sea la excusa para juntarse y poder hablar del videojuego, de sus logros, etc., lo que potencia las relaciones sociales, ya que hace que a partir del hecho de juntarse por ese motivo, empiecen a quedar para otras cosas y a crear vínculos mas fuertes y con mas puntos en común además de los creados por el videojuego; por lo tanto, podemos determinar que si que son favorecedores de las relaciones sociales, en contra de lo que a priori se pudiera pensar.
- Establecen estrategias para la resolución del juego, de manera que los jugadores sean capaces de anticipar actuaciones a realizar, consecuencias de las acciones tomadas, etc., lo que les será muy útil en la vida a la hora de afrontar problemas reales, ya que estarán acostumbrados a planificar en este sentido.
- Promueven el reconocer unas reglas en las que actuar. Este punto es más importante de lo que a simple vista pudiera parecer, ya que en casi todos los ámbitos sociales existen unas reglas básicas a cumplir: en el colegio, en un trabajo, en presencia de otras personas, en lugares públicos, en determinadas asociaciones, en cualquier deporte, etc., con lo cual si los jóvenes están acostumbrados a seguir unas reglas en el juego, teniendo asumidas que hay que cumplirlas, les será mas fácil seguir las reglas de la sociedad en general.
- Desarrolla la percepción espacial. Existen multitud de videojuegos que se desarrollan en el espacio tridimensional, y continuamente se están moviendo en estas tres dimensiones, lo que hace que el alumno esté más familiarizado con esta percepción y a la hora de imaginar o trabajar en ella le sea mucho más fácil.
- Favorece la creatividad. En este aspecto se pueden tomar las dos vertientes que hay, y que son la de aquellos que defienden que los videojuegos potencian la creatividad debido a que ponen a los jugadores ante situaciones en las que tienen que pensar y que tienen que resolver, situaciones que además puede ser que no se les presenten nunca, pero que son capaces de formar en estrategias que si se pueden aplicar a situaciones semejantes; o la de los que defienden que no favorece la creatividad, ya que a veces solamente nos dan dos opciones a la hora de afrontar un problema, cuando realmente si que se podrían tomar otras

opciones distintas de las propuestas, y que posiblemente sean mejores que éstas. Se pueden idear estrategias a partir de la fantasía del niño, que no tiene límites, lo que potencia todo el razonamiento espacial, temporal, etc. del niño, y en general, la creatividad.

- Aumenta la constancia a la hora de resolver un problema. Esta constancia pasa por equivocarse en un paso, pero sabiendo que si se repite se puede llegar a conseguir, no cayendo en el desánimo, y asimilando que lo importante no es equivocarse, sino saber rectificar, intentarlo otra vez y poder conseguirlo. Además, estas acciones de ensayo-error que hace el alumno sobre el videojuego no tienen ningún riesgo, se realizan en un juego virtual, con lo cual no existe peligro para el niño, con el final de conseguir el dominio en una determinada habilidad o destreza, y sentir que se controla esa actividad, lo que a efectos psicológicos es muy reconfortante y estimulante para el niño.

Señalar que a finales del siglo XX se realizaron algunos estudios muy significativos y dignos de mención en torno al consumo de videojuegos, como son el estudio realizado por J.B, Funk en 1993: “Reevaluating the impact of video games”; o el de Juan Alberto Estallo en 1995 en su libro “Los videojuegos. Juicios y prejuicios”, publicado por la editorial Planeta. En ellos se establecen datos correspondientes a las horas que pasan los jóvenes jugando, el tipo de jugador (si es habitual o esporádico), la distribución según sexo y según la edad, los porcentajes de los que juegan solos o acompañados, etc.

Según estos estudios, el reparto por horas de juego a la semana es mayor en los chicos que en las chicas: la mayoría de las chicas juega muy poco o no juega nada; sin embargo en los chicos el porcentaje que no juega nada a la semana es muy pequeño, mientras que los porcentajes son parecidos para el resto de jugadores agrupados por cantidad de horas, aunque el intervalo en el que el porcentaje es mayor es el de aquellos que juegan entre 0 y 2 horas.

Sin embargo, la mayoría de los jóvenes son jugadores anecdóticos, mientras que tanto los que juegan puntualmente como lo que lo hacen habitualmente son muy parecidos. Entre los anecdóticos que hemos dicho anteriormente, lo son mucho más las chicas que los chicos. En cuanto a los regulares, los chicos superan a las chicas; y entre los jugadores habituales, los chicos superan claramente a las chicas.

Por lo tanto, a la vista de los estudios mencionados habría que concluir que los niños dedican una cantidad de tiempo mayor a los videojuegos que las chicas, y con mayor frecuencia.

Si analizamos los datos en referencia a la edad, la tendencia es que las personas más jóvenes tienden a jugar de manera más habitual que los adultos, que suelen usar los videojuegos de manera más esporádica, realmente el porcentaje de adultos que son usuarios habituales de videojuegos es mínimo, mientras que el porcentaje de adolescentes que son usuarios habituales de videojuegos es considerablemente alto.

Analizando los datos para ver si se juega sólo o acompañado, mas de dos tercios de los jugadores lo hacen acompañados, mientras que menos de un tercio juega solo, por lo que la tesis que defendía que los videojuegos producen aislamiento hay que desterrarla, ya que un porcentaje bastante elevado no juega sólo.

Si lo vemos por sexos, las chicas juegan acompañadas en un porcentaje un poco mayor que los chicos; y si lo hacemos por edades, los adultos juegan mas acompañados que los adolescentes, pero todos los datos van en la misma tendencia, con porcentajes que varían, aunque no significativamente.

Todo lo que se está tratando de los distintos Medios de Comunicación se hace de modo independiente en cada uno de ellos, pero habría que ver el total del tiempo que un joven dedica a ver la televisión, a chatear con sus amigos, a jugar con los videojuegos, etc. En la mayoría de los jóvenes, y así afirman una gran cantidad de estudios, se da la situación de que el número de horas dedicadas a esas actividades es considerablemente mayor que las dedicadas a la realización de tareas para la escuela, por lo que se debería intentar aprovechar los recursos y las posibilidades que nos brindan los medios, y entre ellos los videojuegos: simplemente habría que investigar y trabajar con los distintos juegos, identificando que posibles objetivos especificados tanto explícitamente en el currículo como contenidos transversales aparecen en ellos y se pueden utilizar en el aula.

Como ya se ha dicho con anterioridad, los videojuegos pueden llegar a promover valores y maneras de comportarse, de manera consciente o inconsciente, y algunos de estos son valores que tenemos presentes en nuestra sociedad cotidiana. Valores como la competitividad, el consumismo, el sexismo, la agresividad, velocidad, etc. El caso es que estos valores y muchos otros los adquieren los jóvenes mucho mas rápidamente a

través de los videojuegos que si se los intentamos inculcar nosotros, por lo que habría que investigar cuales son los fundamentos y los procesos de creación de videojuegos, para poder coger y aplicar al aula todo lo que sea de provecho.

¿Y cuáles son esos elementos que hacen que los niños sientan tanta atracción por los videojuegos? Pues básicamente y a grandes rasgos todos los elementos tienen la característica común de afianzar y fomentar la conducta del uso en torno al videojuego: el componente de diversión que poseen los videojuegos, la adaptación del videojuego a cada jugador y la pronta recompensa que se obtiene cuando se logra superar una prueba o un determinado nivel, la claridad de las normas que regulan el juego y el objetivo propuesto por el videojuego, el hecho de poder tener más oportunidades para superar el reto en caso de no conseguirlo (el poder repetir es uno de los factores que con más fuerza incorpora comportamientos a nuestra personalidad, ya que en cada repetición nosotros mismos detectamos la mejora, lo que nos impulsa a seguir jugando ya que vemos un resultado al ascender en nivel o lograr puntuaciones que antes no conseguíamos), la posibilidad de jugar en red con otros compañeros y no tener que hacerlo siempre contra la máquina (superando de esta manera no sólo niveles, sino a otros compañeros, lo que hace que se consiga una integración social), la posibilidad de establecer una puntuación objetiva con la que comparar con otros compañeros de juego, el hecho de que el jugador sabe que la dificultad va aumentando progresivamente (por lo que al pasar un nivel determinado la sensación de superación es mayor, ya que se tiene en mente que se ha superado algo más que lo que se había hecho con anterioridad), el emular a ídolos reales, como pueden ser los pilotos de F1, pilotos de motociclismo, rallies o deportistas en algún deporte en concreto, etc.

Los videojuegos van paralelamente unidos a las nuevas tecnologías, que han calado muy hondo en las juventudes actuales, y en torno a las cuales desarrollan su vida, por lo que es otro punto a tener en cuenta al estudiar la atracción que los videojuegos ejercen sobre los jóvenes.

Tenemos que tener en cuenta que los videojuegos son un campo casi exclusivo de los jóvenes, ya que los padres apenas los utilizan, por lo que existe una importante diferencia entre ambos en este campo, generando un espacio libre de las normas de los padres o de la sociedad, en el que los niños son los dueños, y esto permite que en cierto modo los niños se sientan “superiores” a ellos en este ámbito, algo que indudablemente les produce un gran placer íntimo, ya que uno de los caballos de batalla constantes que tienen los padres y los profesores es el control, los jóvenes se sienten controlados

continuamente por los mayores, debido a la protección que estos les quieren brindar, y ese control les irrita profundamente, y en el entorno de los videojuegos no sienten ese control tan férreo.

La base de los videojuegos es la velocidad y la competición, siempre hay que competir para conseguir algo, y encima hay que conseguirlo lo más rápidamente posible. Esta competición puede ser contra la máquina, buscando superar la mayor puntuación conseguida por nosotros con anterioridad o la lograda por otros jugadores; contra otro jugador o contra varios, en el caso de los juegos en red, etc., pero siempre estará presente en el fondo la competición.

En la mayoría de los hogares que disponen de acceso a los videojuegos se producen roces debidos sobre todo al tiempo que el niño pasa jugando o al tipo de juego que se utiliza, pero en general los padres están mucho mas atentos al tiempo que al contenido. Tienen interés en el contenido del mismo el día que van a adquirir el videojuego a la tienda, pero a posteriori solamente les preocupa el tiempo que sus hijos pasan jugando, sin echar un vistazo cuando su hijo está jugando para ver si durante el desarrollo del juego aparecen connotaciones y contenidos nocivos para la formación del joven.

En este aspecto los padres tienen una asignatura pendiente, ya que la mayoría de las veces, la investigación de los contenidos del juego previo a su compra se limita a leer la catalogación que viene en la caja, el resumen que también proporciona el fabricante de la temática del juego, etc., pero todas ellas labores llevadas a cabo en la tienda. Lo ideal sería que cuando el niño demande al padre un juego, antes de ir a comprarlo consulte revistas específicas y serías, que ya hayan probado el juego y lo hayan analizado a fondo, que mire en Internet foros de esta temática, en los que los usuarios dejen sus opiniones respecto al juego y a su conveniencia, los rangos de edad para los que está indicados, etc.

De todos los estudios científicos serios realizados hasta ahora, en ninguno de ellos se ha llegado a conclusiones claras y definitivas que asocien solamente el hecho de usar videojuegos a trastornos de algún tipo. En algún caso en concreto, las patologías originadas no tenían su base en los videojuegos, sino en algún otro problema oculto que no había salido a la luz y que el hecho de utilizar videojuegos ha hecho que sea mucho mas patente.

De hecho, tal es el volumen de jugadores de videojuegos en la sociedad actual, independientemente del sexo, la edad, la condición social, etc., y el volumen de juegos consumidos, cuya industria tiene anualmente por ejemplo unos ingresos superiores a los del cine, que si fuera cierto que los videojuegos producen trastornos mentales tan profundos, las consultas por problemas psicológicos derivados del uso de videojuegos hubiesen crecido de manera exponencial, y las consultas psiquiátricas estarían desbordadas, y eso realmente no es así, teniendo en cuenta que cada tipo de videojuego llega prácticamente a cualquier tipo de persona.

Algo distinto sería realizar un análisis en el tiempo estudiando el abuso en un determinado videojuego, cosa que dado la poca edad relativamente hablando de los videojuegos en nuestra sociedad, no se ha realizado de manera real, por lo que hipótesis planteadas tanto en referencia a los beneficios como perjuicios que los videojuegos tienen a lo largo del tiempo, no han sido contrastadas, por lo que no podemos ni aceptarlas ni rechazarlas.

Actualmente lo único que podemos admitir como verdadero son los efectos que los videojuegos tienen de manera inmediata o en cortos periodos de tiempo, y no podemos afirmar que sean claramente nocivos para la salud mental o física de los usuarios, al menos no mas que otras actividades.

En lo que se refiere al abuso, hay personas que claramente lo hacen con los videojuegos, pero en general las personas que juegan a videojuegos no dejan de realizar otras actividades importantes de cualquier índole por el hecho de jugar, simplemente reparten el tiempo y entienden que es una actividad lúdica y a ella dedican la parte del tiempo que tienen dedicada a este tipo de actividades de ocio en su horario habitual: no dejan de estudiar, no dejan de ir al trabajo o atender sus obligaciones, etc., salvo obviamente casos puntuales, lo que denota otro tipo de trastorno reflejado a través del videojuego.

Una gran ventaja de los videojuegos, y que todavía no se ha comentado, es la posibilidad de adiestrar mediante simuladores a personas que a posteriori van a realizar una actividad determinada, y que por su riesgo o por el elevado coste económico que supondría el hacerlo directamente en la actividad a realizar, se hace sobre videojuegos que simulan las condiciones reales. Aquí podemos englobar a conductores de distinto tipo: coches, motocicletas, camiones, trenes, aviones, etc.; sobre todo pueden ser muy útiles para personas que tengan algún tipo de limitación, para ver como reaccionan ante

los estímulos concretos que les ofrece el juego, que serán semejantes a los que a posteriori se les plantearán en la realidad.

Aplicación didáctica en el aula

A continuación proponemos una aplicación para hacer en el aula con los alumnos, que consistiría en elegir dos videojuegos por nuestra parte: uno en el predomine la velocidad, que haya que llegar a algún sitio lo mas rápidamente posible, y que además contenga contenidos violentos, como por ejemplo algún juego de lograr algo antes de un tiempo determinado, en el que cada vez que matas a un enemigo obtienes puntos; y otro que sea de pensar tranquilamente, de ir tomando decisiones que influirán en el transcurso del juego, pero que no se exija tiempo ni aparezcan contenidos violentos, como por ejemplo alguno de los muchos juegos que existen en el mercado de construir civilizaciones, en las que tienes que planificar el gobierno de esas ciudades, la agricultura, el trabajo que realizan sus habitantes, etc.

Se les da a jugar a los alumnos los dos juegos durante un tiempo, y después se les pasará un formulario en el que tendrán que rellenar cuestiones como las siguientes, siempre dependiendo de los juegos con los que se trabajen, y siempre dando una explicación y un porqué a la respuesta que se ha aportado:

- ¿Qué juego te ha gustado más?
- ¿Alguno te ha generado ansiedad?
- ¿Cuál de los dos consigue ponerte más en tensión?
- ¿Crees que alguno es violento?
- ¿Con cual de los dos has aprendido algo?
- ¿Se trata de igual manera a los hombres que a las mujeres en el juego?
- ¿Podrías engancharte a alguno de los dos dedicando tiempo de otras actividades o de estar con tus amigos para jugar con él?
- ¿Cuál de los dos consideras que es más competitivo?
- ¿Con cuál preferirías jugar sólo y con cual con tus amigos?
- En general, dejando atrás tus preferencias, ¿cuál crees que es mejor de los dos a nivel pedagógico?
- ¿Qué tipo de razonamientos favorece alguno de los dos juegos?
- ¿Cuál de los dos es más creativo y te permite una mayor toma de decisiones?
- Etc.

Una vez que los alumnos hayan respondido a todas las cuestiones de manera individual, se hará una puesta en común donde cada uno aportará su punto de vista y se debatirá sobre lo obtenido, intentando sacar una conclusión en cada una de las preguntas planteadas, y haciendo que los alumnos saquen ellos mismos los beneficios y los perjuicios del uso de los videojuegos.

NUEVAS TECNOLOGIAS Y EDUCACIÓN: ORDENADOR, SISTEMAS MULTIMEDIA, INTERNET, TELEFONÍA MÓVIL, ETC.

Estamos inmersos en un mundo que se mueve a un ritmo vertiginoso, en el que los sucesos que acontecen pasan ante nosotros sin que apenas nos de tiempo a digerirlas e incluso a veces sin que sepamos ni siquiera que ocurren. Todo evoluciona rápidamente y a veces algo que hoy es novedoso, mañana ya es obsoleto.

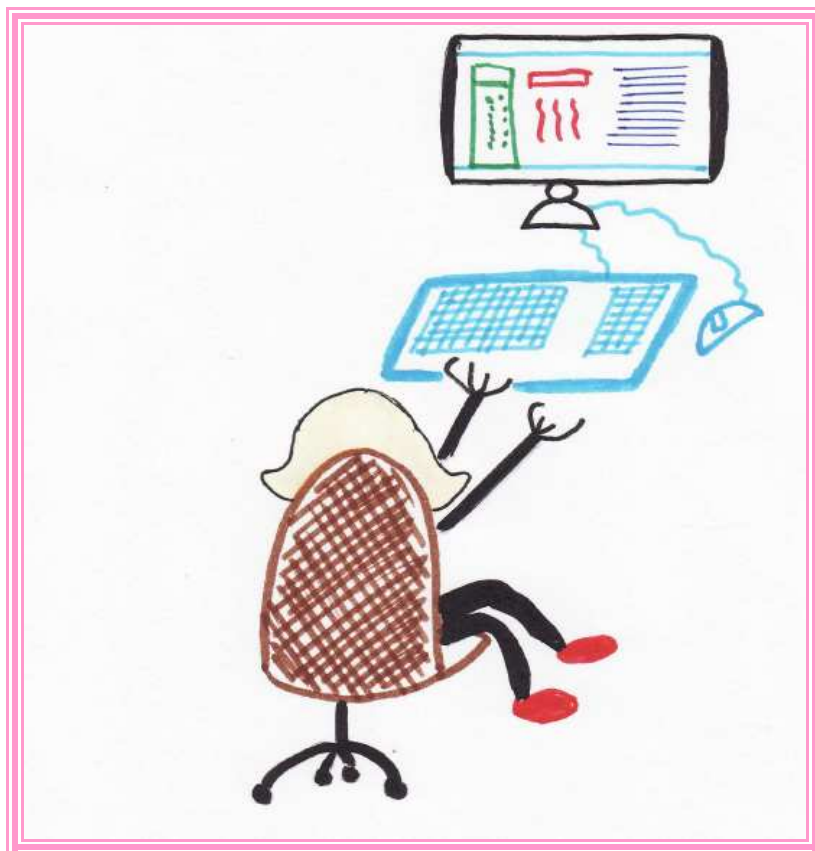
Estamos tan inmersos en esta evolución que a veces no somos capaces de evaluar lo que está cambiando nuestra sociedad, parece que todo es beneficioso para la misma, pero no lo sabemos con certeza, y esta evolución “descontrolada” lo impregna todo, sobre todo la educación, ya que los medios para enseñar y aprender no son los mismos que hace 50 años.

Mirando atrás vemos que actualmente se evoluciona mucho mas en un lustro que antes en un siglo, y la sociedad cambia su manera de vivir, sus hábitos y sus costumbres. El gran responsable de todo este devenir vertiginoso es el gran avance que se está produciendo en la tecnología, y que es lo que está permitiendo que la sociedad y las formas de relacionarnos avancen paralelamente a la evolución que sufre la tecnología.

La mayoría de los avances tecnológicos superan en rapidez a nuestra capacidad de asimilación, es decir, cuando ya hemos sido capaces de asimilar un cambio producido por la tecnología de una manera más o menos rápida, esa tecnología ya se ha quedado obsoleta o ha evolucionado hasta otro nivel perfeccionando el anterior.

Actualmente disponemos de todas estas nuevas tecnologías, que las podemos incorporar a nuestras aulas, aunque hay que destacar que si como hemos dicho anteriormente la sociedad considerada globalmente va a remolque de las tecnologías, la Escuela actual se ha quedado a mil años luz de la sociedad y ya no digamos de la innovación tecnológica, manteniendo muchas de las tradiciones educativas y de los

procesos que se utilizaban años atrás, sin ser capaz de actualizarse o renovarse a la vez que la sociedad lo ha hecho.



Por lo tanto no es de extrañar que los jóvenes de hoy en día aprendan mucho más a partir y a través de las nuevas tecnologías, como son la telefonía móvil, los sistemas multimedia, Internet, etc., que a partir de la propia Escuela, ya que tanto los contenidos como las vías de acceso a los mismos se han quedado totalmente obsoletos.

Las nuevas tecnologías crean una gran cantidad de posibilidades en lo que respecta a materiales curriculares, que la enseñanza tradicional no puede proporcionar, por lo que la tecnología debe complementar a la enseñanza tradicional, acompañarla, pero siempre teniendo en cuenta que se debe adaptar a los planes de estudios previamente diseñados.

Por lo tanto, estas nuevas tecnologías y su espacio de aplicación deben hacer que la educación replantee muchas de sus bases, evolucionando hasta equilibrarse con la sociedad actual.

Es cierto que la mayoría de los profesores no están instruidos para utilizar estos medios tecnológicos de manera correcta, lo que hace que esto sea uno de los principales problemas que nos encontramos a la hora de adaptar todas estas tecnologías al aula, e incluso algunos docentes tienen auténtico rechazo a que la tecnología entre por la puerta de su aula y la rechazan sistemáticamente, pero esto es fundamentalmente debido al desconocimiento.

Por lo tanto el primer paso que se debería dar es el de formar al profesorado, teniendo en cuenta que la labor del docente no variaría significativamente: tendría que seguir planificando las clases, impartiendo las basándose en una programación didáctica, evaluando, etc.; lo que cambiaría sería que los materiales que entrarían a formar parte del proceso educativo no serían solamente el libro, la pizarra, el lápiz, sino que entraría también el espacio virtual en el que se mueven los ordenadores, Internet, la telefonía móvil, etc.

No todo a la hora de incorporar al aula las nuevas tecnologías está permitido, hay muchos inconvenientes, como por ejemplo que no existe un criterio único a la hora de trabajar con elementos informáticos, ya que existen muchas plataformas para trabajar en Internet, tipos de sistemas operativos bajo los que trabajar, programas informáticos que sirven en una plataforma y en otra no, que necesitan unos recursos de hardware (ya sea memoria, procesador, tarjetas gráficas, etc.) que un equipo no muy antiguo puede ser que ya no tenga, y por lo tanto la nueva versión del mismo programa ya no funcione, etc.

Incluso los mismos docentes o las personas que elaboran software, ya sea o no educativo, no se ponen de acuerdo en este aspecto y cada uno produce su material, sin importarle que los centros tengan que adaptarse continuamente, con el importante desembolso que esto conlleva, ya que una cosa sí que tiene el material referente a las nuevas tecnologías, es un precio elevado tanto en los equipos, los programas, las actualizaciones, etc.

Del mismo modo, los recursos que tienen todos los centros no son los mismos, a pesar de que las Administraciones Educativas reparten los presupuestos destinados a educación del mejor modo posible, no en todos los centros se pueden destinar las mismas partidas a la incorporación de las nuevas tecnologías a las aulas, ya sea por la existencia de otras necesidades más acuciantes (llámese comedores, transporte, libros, calefacción, etc.), por la falta de infraestructuras en los mismos centros (hay muchos

centros “viejos” en los que el desembolso para poder preparar las aulas sería desmesurado, o las aulas no son lo suficientemente espaciales para ubicar un número considerable de mesas con sus respectivos ordenadores), etc.

El hecho de que un recurso tenga versiones o se renueve constantemente plantea dos caras a nivel de coste para los centros: por un lado, los materiales evolucionan a partir de los anteriores y se mejoran, por lo cual si con un material nos va bien, no hay que cambiarlo, sino que con cambiar la versión podemos seguir actualizándonos y seguir con la aplicación que nos va bien, sin necesidad de un desembolso grande; pero por otro lado surge el problema que se ha comentado antes, y es que a veces estas actualizaciones necesitan de unos recursos en el ordenador más potentes, con lo que el ahorro que nos supone el mantener el programa no se produce, al tener que realizar el gasto en el hardware para que pueda funcionar correctamente la nueva versión.

Hace unos años la cantidad de recursos era mínima, así como tampoco se podían considerar de una calidad excelente, además no llegaban a todas las ramas de la educación; por ejemplo siempre han estado muy presentes desde un primer momento en los idiomas, pero no en otras disciplinas básicas como matemáticas o lenguaje; pero esto hoy en día ha cambiado y actualmente sí que se producen una gran cantidad de programas y de calidad excelente, en todas las áreas y materias y para todos los niveles, por lo que buscando adecuadamente, siempre vamos a poder encontrar algo que se ajuste a lo que queremos. Asimismo existen asociaciones didácticas y grupos de investigación que producen sus propios materiales, siendo éstos a veces mucho más interesantes que los propuestos por parte de las Administraciones, las editoriales o las empresas de software. Estos materiales elaborados por docentes no pueden presumir de tanta tecnología en su elaboración, pero al ser elaborados por profesionales de la enseñanza, la carga didáctica supera con creces la planteada por los demás.

Inicialmente la información suministrada a través de las nuevas tecnologías venía en formato CD, con tutoriales que prácticamente no permitían la interactividad y que eran como leer un libro en un ordenador. Pero esto ha evolucionado tanto, que los recursos multimedia ya permiten al usuario interactuar con el programa de una manera casi inimaginable, pudiendo trabajar desde cualquier punto de vista posible, promoviendo así más la imaginación del alumno. Lo mismo ocurre con las páginas web, que inicialmente sólo permitían leer, pero que actualmente la interacción es la base de las más útiles y didácticamente recomendables.

Las nuevas tecnologías tienen una serie de características que las hacen dignas de tener en cuenta a la hora de incluirlas en nuestra aula de manera intencionada y continuada, y las cuales algunas de las más importantes se analizan aquí:

- La motivación del alumno crece de manera significativa utilizando las nuevas tecnologías, de hecho alumnos que en clase son incapaces de mantener la atención en un determinado tema si que pueden estar horas delante de un ordenador, conectados a Internet, jugando a un videojuego o resolviendo cualquier acertijo. De este modo podemos plantear la enseñanza de una manera mas lúdica, que el alumno se sienta mucho mas implicado en su propio aprendizaje, en un medio que le gusta y que domina, que es otro de los aspectos por lo que los chicos se desesperan, porque se pierden en la terminología de las distintas materias, sin embargo, en una página de Internet por ejemplo, saben perfectamente como moverse por ella, utilizarla y obtener la información que desean.
- El aprendizaje es individualizado, cada alumno puede adaptar lo que debe aprender a su ritmo y a su tiempo, por lo que es capaz de estructurar el conocimiento sin la rigidez que se da en la escuela tradicional, en la que cuando el profesor explica algo, si no lo consigue asimilar o necesita mas tiempo para hacerlo, es posible que pierda el paso de la clase y tenga después que emplear mucho mas tiempo en casa hasta poder aprenderlo. Esto con las nuevas tecnologías no ocurre, ya que están siempre dispuestas en la misma estructura para poder acceder a ellas las veces que se desee, hasta que se dominen, independientemente del ritmo de aprendizaje y de las capacidades del alumno.
- Los conceptos y procedimientos quedan mucho mejor aprendidos gracias al factor que hemos introducido anteriormente, y que es el interés que el alumno muestra en el medio de transmisión de contenidos; además, gracias a las nuevas tecnologías un alumno que por ejemplo estudie ciencias naturales puede ver una representación de la musculatura del cuerpo, entendiendo mejor el funcionamiento de los músculos y viendo como funcionan éstos ante los estímulos que los mismos alumnos les pueden provocar, interactuando con los mismos; o un alumno de arquitectura puede ver en una hora los procesos técnicos mas importantes en la construcción de un edificio gracias a los potentes sistemas de representación en 3D existentes, etc.

- El lugar físico de educación puede cambiar significativamente, ya que gracias a herramientas como Internet o la telefonía móvil, se puede llegar a dar la formación a distancia en el que ciertas barreras quedan atrás, como por ejemplo el número de alumnos a los que va destinada una clase, ampliándolo a través de una videoconferencia. Este nuevo espacio de aprendizaje ofrece muchas posibilidades, a parte de este aula en el ciberespacio, se pueden ofertar también tutorías individualizadas on-line, en las cuales no es necesario ir al centro para ver al profesor, sino que gracias a herramientas como el correo electrónico se pueden hacer desde casa, y también sin la restricción de que sea a una hora concreta: el alumno manda la duda cuando puede y lo mismo hace el profesor al contestarla. También dentro de estos nuevos espacios que se abren con este tipo de medios, hay que destacar los foros en los que los alumnos pueden verter sus opiniones, consultar las dudas que tengan y ofrecer los conocimientos que tengan al resto de foreros, con lo cual sienten que los conocimientos que van adquiriendo con el tiempo sirven también para ayudar a los demás, lo que crea un sentimiento reconfortante en los alumnos.
- En este nuevo ámbito aplicable al estudio, otra de las características más importantes es que en multitud de ocasiones es más importante saber dónde está la información y cómo buscarla que el tenerla memorizada. Es lógico que hay que tener conocimientos y nociones básicas bien aprendidas y no estar buscándolas continuamente, pero tanto en Internet como en los discos duros de almacenamiento podemos guardar mucha más información de la que podemos guardar en la cabeza, por lo que lo importante ya no es solamente el saber, sino que toma mucha importancia el buscar, siendo además mucho más fácil el estar actualizado en conocimiento, ya que por ejemplo, en Internet la información se actualiza de manera casi inmediata.

En lo que respecta a lo adecuado que puede ser o no el uso de una tecnología en concreto, hay que estudiarlo, ya que obviamente no todas las tecnologías ni todas las aplicaciones que de ellas se puedan hacer en el aula son válidas, por lo que habría que evaluar los recursos utilizados en los procesos educativos que son utilizados.

Esta evaluación habría que hacerla de manera objetiva y cualitativa, por lo que se tendrían que establecer unos parámetros que fueran los que realmente midieran que es “rentable” pedagógicamente hablando utilizar ese material. Estos parámetros a veces dependerán no de la vía por la que nos llega (programa multimedia en CD o DVD,

Internet, móvil, etc.) sino de la aplicación, ya que para una misma vía serán los mismos y habrá que evaluar las aplicaciones que hagamos a través de esa vía. Es muy importante que esta evaluación se realice manera equilibrada y equitativa, ya que a partir de ella se tomarán decisiones curriculares.

El problema real al que nos enfrentamos es que esta evaluación objetiva a la que estamos haciendo referencia es casi imposible hacerla, ya que las herramientas de análisis no están diseñadas y habría casi infinitas variables que controlar, por lo que el profesor debe escoger páginas web o programas en CD/DVD según su criterio para un tema en cuestión, de manera que un determinado profesor puede considerar que un programa o una página web tiene un gran valor para una tarea y otro profesor puede ser que no lo vea así.

Lo único que podemos hacer es realizar un listado de objetivos y la función que queremos que cumpla el material que vayamos a utilizar. Una vez realizado esto si que podemos encontrar muchas alternativas para incorporar al aula, dentro de todas las que cumplan los requisitos escogeremos aquella que mas idónea consideremos, pero si nos damos cuenta, aquí ya entra el juego la subjetividad del docente.

Aplicación didáctica en el aula

Es posible diseñar actividades en torno a la telefonía móvil, o en torno a un programa multimedia en particular, pero lo ideal a la hora de realizar una aplicación didáctica en el aula es utilizar Internet, que es donde existen multitud de aplicaciones diseñadas para cualquier área o cualquier nivel, de manera que lo único que debemos hacer es dedicar tiempo a buscar aquellas que consideremos más convenientes para los objetivos que se quieran conseguir.

Aquí lo que se hace es indicar algunos de los tipos de actividades que se consideran más interesantes, y que se pueden personalizar a nuestro antojo para trabajar un contenido concreto.

Cazas de tesoros

El objetivo de estas actividades es muy simple: solamente a partir de un guión trabajaremos un determinado contenido, buscando respuestas a unas preguntas

planteadas en este guión, donde también se darán las indicaciones y sitios web con los enlaces necesarios para encontrar las respuestas.

Tras ir respondiendo todas las preguntas que se plantean en el guión de la actividad, se puede formular una pregunta final que el alumno debe ser capaz de responder analizando toda la información que les suministra las respuestas de las preguntas que ha ido rellenando.

La elaboración de este tipo de actividad requiere que el profesor lo tenga todo perfectamente preparado, para que el alumno no se pierda en las búsquedas parciales de las respuestas, por lo que el profesor debe tener claro los objetivos y contenidos a conseguir con la actividad, y prepararlos previamente ante de suministrar los datos o enlaces correspondientes a los alumnos.

Algo clave en la elaboración de las preguntas es el redactarlas de una manera clara, sin ambigüedades que puedan hacer que el alumno no sepa que es lo que tiene que buscar, aunque si que es recomendable que el alumno tenga que razonar algo en cada pregunta.

Debemos presentar al alumno la actividad como algo atractivo, en la que ellos van a llevar todo el peso de la misma y van a elaborar su propio conocimiento a partir del guión, explicando claramente qué y cómo lo vamos a hacer, motivando el interés del alumno en la actividad.

A continuación damos a los alumnos el guión con las preguntas que deben contestar y los recursos que deben utilizar, siempre adecuados al nivel educativo en el que estemos trabajando y evitando en la medida de lo posible, enunciarlas de la misma manera que las van a encontrar en la página destino, sino que tengan que reformular la pregunta y de este modo tener claro el concepto a buscar, no la frase a buscar.

Para los alumnos mas aventajados sería conveniente que las preguntas fueran por un lado y las páginas en las que buscar en otro, sin asociar las unas con las otras, de manera que lo primero que tengan que hacer para encontrar la respuesta a la pregunta correspondiente sea localizar la página en la que la deben buscar.

Una vez hayan contestado a las preguntas y tengan las respuestas a mano, se les planteará la pregunta final, la cual para responderla deberán estudiar y analizar las respuestas que han ido encontrando a lo largo de toda la actividad.

Es interesante hacer una puesta en común de lo obtenido por todos los alumnos, para que tanto los que han encontrado la respuesta como los que no expliquen como han utilizado las webs que se les han proporcionado, las estrategias de búsqueda, etc., y que todos puedan avanzar en el trabajo con la web.

Al final de la actividad hay que realizar una evaluación del trabajo realizado, que estará basada en las preguntas correctamente respondidas y en la interpretación que se haya realizado en la pregunta final.

WebQuests

Estas actividades son un poco más complejas que las cazas de tesoros explicadas anteriormente, aunque su estructura es muy parecida.

Las WebQuest son trabajos de investigación que el alumno debe realizar, buscando información sobre un tema concreto con algún buscador, por ejemplo Google.

Todos sabemos que si realizamos cualquier búsqueda con un buscador, los resultados son miles e incluso millones, por lo que el alumno por sí solo puede ser que tenga bastantes complicaciones a la hora de encontrar la información requerida. Para evitar este problema, lo que se hace en las WebQuests es proporcionar al alumno un guión previamente diseñado por el profesor para que el alumno no vaya dando “palos de ciego” y tenga cierto sentido la búsqueda que realiza, sin que esto lo llegue a frustrar y el alumno vaya recibiendo las motivaciones parciales de ir encontrando las pistas que se le han planteado en el guión.

En las WebQuests podemos hacer que los alumnos trabajen individualmente o también en grupo, dependiendo del volumen de información que se quiera que los alumnos encuentren, lo que también puede propiciar que el alumno trabaje en grupo, y a repartir tareas descubriendo que si cada uno hace su trabajo se puede llegar a buen fin.

Es de vital importancia el trabajo previo que haya realizado el profesor, ya que el éxito o fracaso de la WebQuest radica en la preparación y claridad a la hora de formular la guía que se les facilita a los alumnos.

Inicialmente se hará una introducción de la actividad, con una redacción clara y lo mas breve posible, que dé todos los datos que los alumnos necesitan a la hora de buscar la información que se les solicita, con los objetivos y la metodología a utilizar a

la hora de realizar la búsqueda. Cuando planteemos la introducción tenemos que hacer a los alumnos partícipes de la actividad, diciéndoles que el resultado final va a depender directamente de su trabajo y su esfuerzo, intentando hacer la actividad lo más atractiva posible, para motivarlos a hacerla y así facilitar el logro de los objetivos planteados.

Se les pedirá no sólo que busquen y encuentren la información solicitada, sino que ellos mismos la presenten de la manera y en el formato que crean más adecuado: mediante una presentación powerpoint, mediante unas diapositivas, una página web, una conferencia, un video, un trabajo escrito, un blog, etc. Esto hará que se fomente la imaginación del alumno y se asimilen mejor los contenidos, ya que para exponerlos de alguna manera los tiene que tener bien dominados.

A continuación les daremos a los alumnos unos pasos para poder realizar correctamente el trabajo planteado, explicándoles como repartir las tareas entre todos los integrantes del grupo, interrelacionando información y ayudándose unos a otros. Aquí daremos también los enlaces a las webs o los materiales alternativos correspondientes, sin indicar a que corresponde cada enlace, simplemente se dará una lista completa ordenada alfabéticamente por ejemplo, para no vincular los primeros pasos a dar con los primeros enlaces suministrados; incluso también se puede necesitar información que viene suministrada en su libro de texto, para que los alumnos no dejen de tener en cuenta también este material.

Una vez terminada se realizará una evaluación de la actividad, viendo el nivel de investigación que han logrado los alumnos, si han conseguido dominar el tema, utilizando todos los recursos empleados, y también se valorará la manera de presentar el trabajo realizado: limpieza, claridad de conceptos, utilización de material, etc.

¿CÓMO ACTUAR?

Ante todo este volumen de posibilidades a la hora de integrar los distintos Medios de Comunicación en nuestra aula, tenemos que tomar una actitud plenamente activa, involucrándonos con nuestros esfuerzos y formándonos de manera adecuada, de otro modo quizás correríamos el riesgo de convertirnos en docentes “desactualizados”, que iríamos a una velocidad distinta a la que va nuestra sociedad, con lo que la formación que ofrecemos también estaría obsoleta.

No es menos cierto que muchos de los docentes actuales no reciben una formación lo suficientemente adecuada en lo que a Medios de Comunicación se refiere, es mas, la mayoría de los docentes no ha recibido ningún tipo de formación reglada en torno a los medios, sino que aquellos que pueden tener alguna ha sido de manera individualizada y aislada, buscando ellos mismos su propia formación.

El primer paso por lo tanto sería instaurar una formación real para el profesorado, perfectamente estructurada y actualizada en Medios de Comunicación por parte de las Administraciones en las distintas carreras universitarias enfocadas a la docencia, formación que comprendiera métodos de trabajo, aplicaciones y conocimiento a fondo de los distintos medios.

En esta labor de formación en Medios de Comunicación los padres no pueden permanecer al margen, deben también esforzarse e intentar entrar en el mundo virtual en el que se mueven sus hijos, así los conocerán mejor y podrán interpretar mejor sus conductas, sus reacciones, sus costumbres, etc.

El objetivo final es que el alumno llegue a comprender como los Medios de Comunicación actúan en nuestra sociedad y el papel tan importante que desempeñan, teniendo en cuenta su poder de manipulación, y la manera en la que nos envían sus mensajes, lo que dicen y lo que quieren decir, así como aprender a extraer de ellos lo que nos interesa y dejar atrás la información que no.

Este es el reto de la Nueva Escuela, que en la época actual se quiere que tenga una formación de calidad, llegando al objetivo final no sólo de saber interpretar lo que los Medios de Comunicación nos quieren transmitir, sino poder elaborar los alumnos sus propios mensajes en los distintos medios, cosa que por ejemplo ya hacen en Internet, creando sus páginas webs, blogs, redes sociales, etc.

Hay elementos muy importantes, características que comparten todos los Medios de Comunicación y que tenemos que tener claras a la hora de realizar una enseñanza efectiva en medios, por ejemplo que muchas veces lo que nos presentan los Medios de Comunicación, y sobre todo la publicidad y la televisión, no son la realidad que tenemos en la sociedad, sino que son realidades construidas con una idea, en busca de un objetivo concreto, que han sido previamente pensadas para conseguir ese objetivo.

Nosotros construimos nuestra realidad en una parte muy importante a partir de los estímulos que nos llegan a través de los medios, por lo que si lo pensamos despacio, podemos llegar a crear una realidad en la que vivir, que no es la realidad verdadera que tenemos a nuestro alrededor, teniendo una percepción errónea y pudiendo llegar a confundir una con otra, tomando decisiones que pueden ser incorrectas.

Por lo tanto, la enseñanza que tenemos que procurar dar en la Escuela en medios consistirá como hemos dicho anteriormente, en que el alumno sea capaz de interpretar correctamente los mensajes que nos mandan los medios, de manera que pueda tener una percepción mucho mas real que la que tendría si se limita a absorber todo lo que se le pone delante, sin llegar a plantearse nada mas.

Los intereses que tienen los medios ha quedado claro que no van unidos ni caminan en el mismo sentido que los de la educación, sin pararse a veces a pensar en lo beneficiosos o perjudiciales que son los contenidos. Ellos vienen determinados por cantidad de consumo que se haga de los mismos, y aquí tenemos en cuenta la audiencia de los programas de televisión, las tiradas que se vendan de un determinado periódico, los oyentes que tenga un programa de radio determinado o la cantidad de usuarios de un determinado videojuego.

Este consumo que se realiza de un medio depende de que gusten mas o menos los contenidos que lanza, pero esto tampoco se puede medir objetivamente, ya que las interpretaciones o los gustos de cada uno son individuales y dependen de muchos factores, por lo que no se puede controlar tan fácilmente, de ahí que las multinacionales realicen estudios de mercado impresionantes para intentar asegurar el éxito del producto a lanzar y acertar con los gustos actuales.

Algo que ya hemos comentado es que los medios son tendenciosos, con diversas ideologías o pensamientos, por lo que también debemos enseñar a nuestros jóvenes que estas ideologías o tendencias no son muchas, pero que sí se reproducen de manera paralela en diferentes medios, los cuales están agrupados en grandes grupos mediáticos, que a la postre lo controlan todo.

Estos grupos extienden sus ramificaciones por televisión, radio, prensa, etc., por lo que debemos ayudar a los alumnos a identificar los medios que pertenecen a cada grupo y las ideologías generales sobre las que trabajan sus contenidos, dándole siempre los enfoques desde esos “peculiares” puntos de vista, que sin ser para nada neutros,

llegan a estar muy vinculados con la política, la cual a menudo hace uso de ellos para lograr tanto sus objetivos particulares como objetivos sociales globales, concienciando a la población sobre algún tema en concreto.

Veamos a continuación como podemos actuar de manera más específica en cada uno de los medios, con ciertas propuestas de mejora:

Prensa

A la hora de trabajar con la prensa no nos podemos quedar en analizar lo que se nos presenta, sino que lo ideal sería que los alumnos, y no de manera aislada, elaborasen sus propios periódicos a nivel de centro, con contenidos y secciones de todo tipo, elaborados en talleres de prensa llevados por profesores que se hayan formado correctamente en este tipo de labores.

La propuesta no sería solo a nivel de centro, sino que se podrían elaborar periódicos en todos los centros, de manera que se puedan establecer secciones en cada periódico, por ejemplo comarcales o provinciales, donde los alumnos redactores de unos centros estuvieran en contacto con los alumnos redactores de otros centros de la misma comarca o provincia, de manera que se suministran información de unos a otros, colaborando y viendo como se transmiten las noticias de unos sitios a otros, y como nos llega la información desde otras partes del mundo.

Radio

Las alternativas más recomendables, de la misma manera que ocurre con la prensa, es que los alumnos elaboren un programa de radio, ya sea diario o semanal, en el que traten contenidos propios de su edad, es decir, el programa será realizado por ellos y para ellos, en emisoras escolares que serán controladas por los profesores correspondientes, siempre formados en este medio, y que ayudarán a los alumnos en todo aquello que soliciten. La difusión de estos programas en un ámbito local, pero siempre teniendo en cuenta que todos los alumnos de un mismo centro o pueblo puedan acceder a esos programas.

Gracias a Internet, se puede hacer que estos programas salgan a antena de manera más general, aprovechando los recursos que ofrece esta tecnología, y en este caso mezclando dos medios como son la radio e Internet. En este caso el profesor que

lleve el taller, deberá también tener conocimientos de informática para poder mantener y administrar correctamente la página en la que se ubica la emisión.

Todos los programas de radio enseñan algo, pero hay que tener en cuenta que lo mismo que como pasa con la televisión, podemos realizar programas en los que la enseñanza sea el eje principal en torno al cual girará el programa, con contenidos especificados en los currículos y de una manera estructurada.

Se podrían hacer programas de radio educativos de ámbito nacional, que formarán en materias diversas y que los alumnos puedan seguir desde el lugar donde estén y en varios horarios, lanzando los programas a las ondas varias veces al día. Esto obviamente debe pasar por las Administraciones Educativas correspondientes, que dotarán a estos programas de radio de profesores adecuados a cada materia, que impartirán las clases vía radio como si estuvieran en el aula, con sus exposiciones, ejercicios, corrección de los mismos, evaluación, etc.

Este tipo de radio se convierte así en una Escuela a todas luces, con su material escolar que se pueda adquirir por ejemplo por correo, y trabajar en casa con él escuchando la clase diaria o con la frecuencia que se estime oportuna dependiendo de la materia. En estos casos lo ideal también sería tener un teléfono para posibles dudas o tutorías, que obviamente atendería un profesor cualificado, así como la posibilidad de asistir alguna vez a alguna clase presencial con ese profesor para resolver dudas, aclarar conceptos, etc.

Publicidad

A la hora de formar en publicidad lo que tenemos que tener en cuenta es que la publicidad es uno de los medios que mas fabrica sus mensajes, y con un único objetivo muy claro y que es que el producto entre por los ojos e incitar a su consumo, por lo que nuestro objetivo fundamental será descodificar todos los estímulos que nos suministre el anuncio, sea en el formato que sea.

Para ello lo ideal sería elaborar un taller impartido a medias por un profesor y un experto publicitario, que acudiría al centro por ejemplo una vez a la semana. En este taller se organizarían sesiones de análisis de anuncios y otras de elaboración de anuncios, en todos los posibles entornos publicitarios: prensa, televisión, radio, etc., de

manera que tras un cierto tiempo realizando estas actividades, los alumnos no verán la publicidad de la misma manera que la veían antes, cuando eran meros espectadores.

Televisión

Debemos saber que casi todos los programas que encontramos en la televisión nos pueden aportar algo, siempre que los adaptemos y cojamos lo que nos interese para mostrarlo en el aula. A menudo podremos sacar un par de minutos que aporten algo a algún tema, pero siempre teniendo en cuenta la planificación que tenemos en el aula, nunca hacerlo de manera espontánea, siempre planificado y cumpliendo una función, sabiendo que tras hacer el uso de la televisión tenemos que evaluar si hemos conseguido lo que pretendíamos o no.

Existen países en los que la televisión educativa tiene una gran importancia en el global de la educación, elaborando programas con un único objetivo claro que es el formativo, y a partir de los cuales, ciertos segmentos de la población que difícilmente accederían a la educación, reciben una formación mínima siguiendo de manera constante estos programas educativos con los materiales preparados para trabajar con ellos y siguiendo las lecciones a través de la televisión.

En nuestro país esto se hace casi exclusivamente con idiomas, en los que si que hay programas que se pueden seguir con sus unidades didácticas perfectamente organizadas y en las que un alumno puede seguir los contenidos desde casa a través de la televisión, pero sería interesante que esto se realizara con muchas mas materias y de manera frecuente, independientemente de las audiencias que tuvieran esos programas, que estarían limitadas a los alumnos que los siguieran.

Teniendo en cuenta que gracias a la tecnología digital actualmente tenemos cientos de canales de televisión para casi cualquier tipo de contenido: moda, series, deportes, películas, bricolaje, reportajes etc., y que en algunos realmente las audiencias no son muy altas, y a pesar de ello siguen en antena, no estaría mal que por parte de los Gobiernos se lanzara una cadena exclusivamente formativa, con programas adaptados a los currículos que las Administraciones Educativas tienen planificados, de manera que cualquier alumno que estuviese interesado pudiese adquirir el material necesario en librerías o por correo, siendo capaz de seguir cursos completos por televisión, pasando los programas correspondientes a una misma lección en varios horarios distintos al día, de manera que se pudiese adaptar a las necesidades de cada uno de los alumnos,

haciendo la enseñanza mucho mas flexible y accesible para ciertas personas que de otro modo estarían apartadas del sistema educativo.

Videojuegos

Por el momento, poco podemos hacer desde las aulas desde el punto de vista didáctico, al ser esta una actividad eminentemente lúdica y que el alumno realiza en su tiempo de ocio y en su casa, a parte de hacer actividades semejantes a las propuestas en el apartado en el que hemos abordado este tema.

Desde el control que se puede establecer legalmente, en todos los videojuegos ya se hace una catalogación por edades, por tipología de contenidos, etc., que los productores de este tipo de entretenimiento tienen la obligación de incorporar en los etiquetados de sus productos de manera visible para que se puedan examinar antes de su adquisición, pero que realmente muy pocas veces se consulta, ya que el consumidor sabe que tipo de juego va a comprar y ya va a adquirirlo a la tienda con una idea previa y clara.

La labor que verdaderamente se puede hacer es la de control particular, independiente desde las casas, cada padre o madre con su hijo, teniendo en cuenta varios factores importantes:

- Informarse realmente del tipo de videojuego con el que juega el hijo o la hija, saber que es lo que se está adquiriendo, por ejemplo a partir de Internet o de las muchas revistas de esta temática en concreto que hacen sus propias clasificaciones de los juegos en función de parámetros que nos pueden ser de mucha utilidad. En caso de que el juego lo compre el hijo directamente, sin que el padre vaya al establecimiento a comprarlo con él, hacer que le traiga el ticket y que los padres lo supervisen antes de que lo abra, comprobando así el tipo de contenidos que contempla el videojuego, y determinando que si no se cree que sea apto, se devuelva y se cambie por otro. Es cierto que algunas veces los mismos hijos piratean los juegos de otros amigos, con lo cual, cuando nos queremos dar cuenta, el videojuego ya está en casa, por lo que esta supervisión de la que estamos hablando hay que realizarla a menudo, también cuando el niño está jugando. Es muy recomendable que los padres jueguen con los hijos, ya que así, además de cerciorarse que los

contenidos de los videojuegos son adecuados, comparten con ellos un espacio que a veces es propiedad exclusiva de los niños.

- Se debe controlar el tiempo que el niño está jugando, sobre todo teniendo en cuenta que no deje de realizar otras actividades, como el hacer las responsabilidades que se le tengan asignadas en la casa, sus tareas escolares e incluso otras actividades lúdicas que realizara con anterioridad. De cualquier modo no podemos estipular un tiempo máximo a partir del cual sea nocivo que el niño siga jugando, ya que esto viene determinado por muchos factores: si el niño deja de jugar por su propia voluntad asumiendo sus demás responsabilidades, si él mismo se pone un tope en el juego, si se han terminado las tareas, si es un periodo en el que no haya clases, sean vacaciones, fines de semana, etc., pero siempre teniendo en cuenta que cada actividad tiene su tiempo, y que el tiempo dedicado al videojuego no debe “comerse” el tiempo planificado para emplearlo en otro tipo de actividad, sea la que sea: estudio, trabajo, deporte, otras actividades de ocio, etc.
- Sería bueno que los observáramos mientras juegan, por si detectamos que tienen cambios significativos en su manera de actuar, e investigar si el origen está en los videojuegos o no. Actitudes como que en cualquier hueco que tenga su única idea sea ir a jugar, si modifica considerablemente su manera de ser o sus reacciones, con cambios de humor difícilmente atribuibles a nada y siendo altamente irascible, sus calificaciones disminuyen claramente, sustituye el tiempo que pasa con sus amigos de siempre y lo pasa con amigos que comparten esa misma afición, el tema de conversación siempre es sobre el tema del videojuego, etc.
- A los hijos siempre hay que orientarlos, por lo que en caso de que tengan algún tipo de abuso con los videojuegos y que reduzcan a esa actividad la totalidad de su tiempo de ocio, hay que hacerles ver que existen muchas posibilidades mas, otras cosas que les pueden gratificar lo mismo, evitando así las situaciones de abuso consentido. Incluso a veces, si se niegan, hay que ponerse pesado hasta llegar a que hagan otras actividades, negociando con ellos para que las hagan.

Nuevas tecnologías

En este aspecto es en el que más se puede trabajar con los alumnos, tanto a nivel de clase como a nivel de casa, e incluso es un ámbito donde las Administraciones Educativas tienen mucho trabajo que hacer, planteándose su incorporación de manera

progresiva a la Escuela, con Programaciones Didácticas que contemplaran explícitamente el tratamiento de contenidos mediante las nuevas tecnologías.

A nivel de clase se pueden hacer multitud de actividades, algún ejemplo se ha propuesto ya anteriormente, pero además se puede ir buscando con paciencia en la red a través de los múltiples buscadores que existen los materiales que necesitamos, y podremos encontrar casi cualquier recurso para cualquier asignatura en cualquier tema de cualquier nivel. Los docentes han ido subiendo a la red sus trabajos y sus aplicaciones para que el resto de los compañeros puedan utilizarlos, lo que es de agradecer y además todos deberían colaborar de alguna manera, ya que si cada docente realiza una sola aplicación de algún tema en concreto para un nivel determinado, el número de posibilidades de utilizar nuevos materiales se dispararía, y todos podríamos hacer uso de esos recursos compartidos.

Son increíbles e infinitas las posibilidades educativas que ofrece la red, y la verdad es que son aprovechadas muy poco en nuestras aulas y por muy pocos docentes. En parte a la falta de formación que estos tienen, en parte a la falta de recursos de muchos centros, ya que en la mayoría de nuestros centros, lo que encontramos es un aula de informática, de la cual tienen que hacer uso los cientos de alumnos que hay en el centro, por lo cual la formación no puede ser considerada continua, sino puntual, y ahí es donde tendrían que actuar las Autoridades Educativas, dotando a los centros de los recursos adecuados y de las horas necesarias registradas convenientemente en los planes de estudio y en los horarios de los alumnos y docentes, de manera que este trabajo fuera algo constante que si que proporcionara formación real a los alumnos.

También sería necesario que los Gobiernos de todos los países crearan leyes comunes que controlaran y legislaran correctamente los contenidos que se vierten en las páginas de Internet, los medios de acceso, etc., ya que todo aquel joven que quiera puede hacer perfectamente a través de Internet actividades que fuera de la red, en el mundo real, serían delitos o no las podría realizar con su edad, y sin embargo en la red puede acceder a todo tipo de contenidos y actividades sin ningún problema, por lo que esto debería estar perfectamente regulado.

En cuanto a casa, que actualmente es el lugar donde mas consumen este medio los adolescentes, los padres deben estar atentos a ver que lugares visitan sus hijos, siendo recomendable que el ordenador esté en un lugar ocupado por toda la familia, y no en sus habitaciones, ya que el hecho de estar en sus habitaciones enchufados a

Internet hace que los padres no puedan controlar por donde navegan, por lo que lo ideal sería que estuviese en el salón o en algún lugar frecuentemente transitado por toda la familia.

Asimismo los padres deben involucrarse con sus hijos a la hora de buscar información para cualquier trabajo que tengan que hacer, cualquier cosa que quieran saber, curiosidad que tengan, etc., ya que a la vez que ayudan a sus hijos en las tareas del colegio, les enseñan como deben utilizar correctamente la red, los advierten de los peligros que tiene y les muestran como se hace un uso racional de este recurso.

Como se ha dicho en otras ocasiones, para que los padres lleven a cabo esta labor de una manera correcta, tienen que hacer lo mismo que los docentes, formarse convenientemente, ya que de otro modo, puede ser que los hijos estén mucho mas avanzados que ellos, con lo cual poco caso les van a hacer a lo que les intenten enseñar.

CONCLUSIÓN

Toda nuestra sociedad está actualmente invadida por los distintos Medios de Comunicación: es una sociedad totalmente mediatizada y no podemos dar la espalda a este hecho.

Muchos son los Medios de Comunicación y de diversa índole, con sus características comunes todos y con sus peculiaridades cada uno, pero es evidente que la Escuela actual está muy lejos del camino que sigue la sociedad, y que es paralelo a estos Medios de Comunicación.

Estos medios crean conductas y comportamientos que la sociedad en su totalidad asume, a veces con excesiva pasividad, mostrando los medios una clara manipulación sobre los individuos; por lo que la labor real de la Escuela de Calidad del presente y del futuro pasa por integrar estos medios en sí misma, no sólo aprender sus reglas, sus códigos y saber interpretar los mensajes que nos envían los distintos medios, sino para crear individuos realmente críticos que sean capaces de discernir entre información válida e información no válida , evitando así la manipulación a la que por parte de todos los medios estamos siendo sometidos.

A parte de intentar crear estos individuos críticos que eviten la manipulación, los docentes deben enseñar a sus alumnos a crear mensajes en los distintos medios, y sobre todo deben utilizar los medios en las aulas, para que la educación no parezca algo externo a la sociedad, de manera que ese uso se normalice y generalice en las Escuelas, y no sea como algo extraño, externo a la educación, que pretende entrar en los centros y que no tiene cabida.

Para ello es necesario que el profesorado esté debidamente formado en Medios de Comunicación, así como también los padres; y que las distintas Administraciones Educativas doten de recursos económicos a los centros, y de horas asignadas específicamente a esa formación, y no como actividades extraescolares o complementarias, sino que se recojan de manera objetiva en los currículos de los distintos niveles educativos de manera progresiva.

Es un trabajo conjunto que requiere el esfuerzo de todos, encaminando la escuela actual hacia una escuela del futuro, una escuela de calidad, y sin incluir estos Medios de Comunicación lo que tendremos será una educación anclada en métodos, contenidos, objetivos y materiales curriculares de épocas pretéritas.

BIBLIOGRAFÍA RELACIONADA CON EL TEMA

- ADELL, J. y SALES, A. (1999): “Enseñanza on-line: elementos para la definición del rol del profesor”. Kronos.
- ALONSO, M., MATILLA, L. y VÁZQUEZ, M. (1995): “Teleniños públicos, teleniños privados”. Ediciones de la Torre. Madrid.
- APARICI, R. y GARCÍA MATILLA, (1987): “Lectura de imágenes”. Ediciones la Torre. Madrid.
- APARICI, R. (1993): “La revolución de los medios audiovisuales”. Ediciones la Torre. Madrid.
- BALLESTA, J. (2000): “Los medios de comunicación en la sociedad actual”. Universidad de Murcia.
- BALLESTA, J. y GUARDIOLA, P. (2001): “Escuela, familia y medios de comunicación”. CCS.
- BALLESTA, J. (1997): “Medios de comunicación y nuevas tecnologías”. DM.
- CABERO, J. (1989): “Tecnología educativa: utilización didáctica del vídeo”. PPU. Barcelona.

- CABERO, J. (1992): “Los medios audiovisuales en España”. ICE Universidad
- CABERO, J. y OTROS (1993):” Investigaciones sobre la informática en el centro”. PPU. Barcelona.
- CASTAÑO, C. (1994): “Análisis y evaluación de las actitudes de los profesores hacia los medios de enseñanza”. Universidad del País Vasco. Bilbao.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (1992): “La televisión: Creer para ver. La credibilidad infantil frente a la televisión”. Clave. Málaga.
- COROMINAS, A. (1994): “La comunicación audiovisual y su integración en el currículo”. Graó-ICE. Barcelona
- CORZO TORAL, J.L. (1989): “Leer periódicos en clase”. Popular. Madrid.
- DE FLEUR, M. y ROKEACH, S. (1982): “Teorías de la Comunicación de Masas”. Paidós. Barcelona.
- ESTALLO, J.A. (1995): “Los videojuegos: juicios y prejuicios”. Planeta. Barcelona.
- FERRÉS, J. (1994): “Televisión y educación”. Paidós. Barcelona.
- FERRER, E. (1980): “La publicidad: Textos y Conceptos”. Trillas. México.
- FONTCUBERTA, M. (1993): “La noticia”. Paidós. Barcelona.
- FUNK, J.B. (1993): “Reevaluating the impact of Video Games.” *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb): 86-90. PS 521 243)
- GAJA, R. (1993): “Videojuegos ¿Alienación o desarrollo?”. Grijalbo. Barcelona.
- GALLEGO, M. (1994): “El ordenador, el currículum y la evaluación de software informático”. Proyecto Sur. Granada.
- GASCÓN BAQUERO, M. C. (1991): “La radio en la educación no formal”. Ceac. Barcelona.
- GROS, B. (1998): “Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento”. Desclee de Brouwer. Bilbao.
- LEVIS, D. (1997): “Los videojuegos, un fenómeno de masas”. Paidós. Barcelona.
- MANDER, J. (1981): “Cuatro argumentos para eliminar la televisión”. Gedisa. Barcelona.
- MARKS GREENFIELD, P. (1985): “El niño y los medios de comunicación”. Morata. Madrid.
- MASTERMAN, L. (1993): “La enseñanza de los medios de comunicación”. Ediciones de la Torre. Madrid.
- MEC (1981): “Medios audiovisuales para la educación”. MEC. Madrid.
- MEC (1991): “Las tecnologías de la información y comunicación en la educación”. MEC. Madrid.
- MUSITU, G. y CASTILLO, R. (1983): “Publicidad y propaganda”. Paraninfo. Madrid.

- PÉREZ TORNERO, J.M. (1994): “El desafío educativo de la televisión”. Paidós. Barcelona.
- PÉREZ, P.M. (1994): “Los niños y los valores”. Instituto de Creatividad e Innovaciones educativas de la Universidad de Valencia. S.M. Valencia.
- POSTMAN, N. (1994): “Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología”. Círculo de Lectores. Madrid.
- RICO OLIVER, D. (1993): “Televisión, fábrica de mentiras. La manipulación de nuestros hijos”. Espasa Calpe. Madrid.
- RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L. (1977): “Las funciones de la imagen en la enseñanza”. Gustavo Gili. Barcelona.
- RODRÍGUEZ ILLERAS J.L. (1988): “Educación y comunicación”. Paidós. Barcelona.
- SALINAS IBÁÑEZ, J. (1992): “Diseño, producción y evaluación de vídeos didácticos”. Universidad de las Islas Baleares. Palma de Mallorca.
- TADDEI, N. (1979): “Educar con la imagen”. Marova. Madrid.
- TYNER, K. y LLOYD, D. (1995): “Aprender con los medios de comunicación”. Ediciones de la Torre. Madrid.
- VICTOROFF, D. (1980): La publicidad y la imagen, Barcelona, Gustavo Gili.
- VILCHES, L. (1989): “Manipulación de la información televisiva”. Paidós. Barcelona.
- VILCHES, L. (1993): “La televisión, los efectos del bien y del mal. Paidós. Barcelona.
- WOLF, M. (1987): “La investigación de la comunicación de masas”. Paidós. Barcelona.
- WOLF, M. (1994): “Los efectos sociales de los media”. Paidós. Barcelona.
- YOUNIS HERNÁNDEZ, J. A. (1993): “El aula fuera del aula. La educación invisible de la cultura audiovisual”. Nogal. Las Palmas de Gran Canaria.