

E-Innova Psicología: Infancia Escolar temprana y mundo digital. Cómo enseñar a los niños a interactuar con el universo multimedia-digital.

Tomás Andrés Tripero.

Dpt°. Investigación y Psicología en Educación. (Dpt° Research and Psychology in Education)



Por la igualdad y por el rechazo absoluto de la violencia contra la mujer.

Se hace necesario, ahora más que nunca, introducir a los niños en el **aprendizaje de la comunicación multimedia-digital** y adiestrarles en los procesos de interacción temprana con ella, con esta finalidad tenemos que crear modelos educativos de aprendizaje para que puedan aprender a ver y a oír y comprender lo que perciben y, muy especialmente, tratando de evitar los graves riesgos que este encuentro temprano puedan producir. Teniendo siempre en cuenta hacer compatible este uso con una socialización necesaria al margen de estas tecnologías.

Bases psicopedagógicas para un Modelo de Aprendizaje Digital-multimedia temprano:

Para establecer estas bases hemos de preguntarnos en primer lugar: **¿Qué significa “aprender a ver y a oír”?** :

1. **Aprender a identificar y diferenciar los elementos perceptivos y emocionales del campo multimedia-audiovisual.**
2. **Desarrollar su capacidad psicológica de aprendizaje para incorporar datos del entorno.** En nuestro caso de naturaleza multimedia-digital.
3. **Construir “esquemas de conocimiento perceptivo audiovisual”. Los esquemas, o nuevas estructuras cognitivas, van a ser los instrumentos que van a servir para conocer un tipo, no el único, de realidad.**

El proceso psicológico de conocer vendría dado, en término piagetianos, por **la asimilación y la acomodación** - de lo que se va percibiendo y descubriendo - **a esos esquemas de conocimiento infantil.**

Para conseguir la activación de este proceso hay que diseñar las correspondientes estrategias de intervención temprana de carácter psicopedagógico que permitan que el niño se vaya haciendo, desde el punto de vista de la imagen multimedia, más inteligente y capaz.

En este estadio infantil maduro del desarrollo, a partir de los 6 años como mínimo, se va a poner en práctica de modo continuado una nueva actividad que poco a poco comenzará a ser preponderante en la relación del niño con el ambiente: la actividad de ser consumidor de imágenes multimedia, que no va a darse aislada del resto, sino que, por el contrario va a ser mutuamente dependiente y va a provocar un cambio importante, que puede darse en términos de enriquecimiento o que, por el contrario, podría llegar a perjudicar seriamente una evolución saludable.

Se nos plantea, por tanto, como padres y educadores un reto y un esfuerzo.

El reto de considerar seriamente, como proponía H. **Wallón** (1980), las condiciones materiales del desarrollo del niño, tanto orgánicas como sociales, que contribuyen a la construcción de un nuevo plano de la realidad en el psiquismo infantil.

La “*psicogénesis infantil*” se va a configurar sobre la base de los cambios en las formas de relación del niño con el medio, particularmente, en el caso que nosotros estudiamos: con el medio “multimedia”.

Y este reto hay que realizarlo en un momento en el que estamos asistiendo a un extraordinario fenómeno.

En un principio el cine trataba, con más ingenio que tecnología avanzada, de aproximarse al efecto de realidad y hoy la seducción de los nuevos recursos multimedia es capaz de representar una ficción virtual más real incluso - para los niños - que el propio mundo vivido. La sensación de realidad más allá de la propia realidad conquista y hechiza la conciencia transmitiendo experiencias visuales que superan, con mucho, el nivel de desarrollo perceptivo, evolutivamente normal, de los espectadores infantiles.

Hoy sabemos, a la luz de las más actuales investigaciones sobre la construcción de la imagen visual en el córtex humano, que el cerebro no sólo analiza las imágenes sino que, como función psíquica superior y fundamental, se hace una determinada interpretación de ellas; lo que quiere decir que **el cerebro**, en su proceso de maduración fisiológica, **procede a construir, a inventar sobre esa base de las percepciones, un mundo visual.**

Como se sugiere en la actualidad, es más que plausible la hipótesis de que, en la especialización de la corteza visual, la estructura de la imagen determinada por el sonido, el color y el movimiento se procesen en distintas áreas específicas y de un modo separado.

Parece que es de esta manera, y a partir de la integración en la conciencia de la información procedente de áreas cerebrales diversas, como los estímulos visuales, procedentes de la información fílmica o audiovisual, pueden llegar a ofrecernos una imagen unificada y creíble de las características de realidad que se pretenden transmitir. Y ese mundo no sólo se encuentra constituido por los datos perceptivos de lo que entendemos por "mundo real" sino también por los que provienen de la fascinación continua del universo tecnológicamente avanzado de la actual industria audiovisual, incluyendo el de esa especial **realidad virtual generada por los programas de tres dimensiones**, que también forma parte destacada del ambiente social.

Visión y comprensión son el resultado conjunto del trabajo material realizado por las diversas áreas corticales y subcorticales implicadas en el llamado "**Cerebro audio-visual**", las cuales analizan las diferentes características de sonido, forma, color y movimiento de los fenómenos percibidos.

Como decía Wallon "*campos enteros de la corteza cerebral funcionan únicamente sobre objetos de origen social*" (1980, pág. 154) Y no hay mayor, ni más significativo "objeto social", hoy, que el objeto multimedia.

El niño no va a ser ya comprensible sin esa referencia al “medio multimedia”, sin esas industrias que fabrican y producen para la infancia, que impulsan las modas, las apetencias, los hábitos y las costumbres infantiles.

El lenguaje multimedia digital que va a recibir de la sociedad mediática y tecnológicamente avanzada- no tanto moralmente - **comenzará a ser el molde de sus pensamientos (*modelling*)** y, lo que es más significativo, **ofrecerá a sus razonamientos los esquemas, la estructura, la forma, la configuración de su mente que va a comenzar a serle propia en su historia evolutiva.**

Por todo ello, uno de los empeños educativos principales de la **Educación infantil** ha de ser, en consecuencia con todo lo anteriormente expuesto, el de poner en práctica un **programa de intervención** psicoeducativa, dirigido a padres, responsables sociales y educadoras/es, **que, a través de un modelo de aprendizaje, enseñe a interactuar sin el peligro de la lesión psicológica a estos niños con el multimedia digital y les permita cierto nivel de comprensión, auto-protección e inteligencia digital.**

El objetivo de este modelo sería el de **enseñarles, desde el principio y como tarea evolutiva exigible por su propio proceso de maduración, a convivir con la imagen avanzada de nuestro tiempo.** En respuesta a esa nueva exigencia que el medio plantea.

A enseñarles a vivir junto a un medio que, dependiendo de su uso, puede ser un elemento estimulador del desarrollo y de la inteligencia o una peligrosa trampa limitadora, e incluso paralizadora, de los diferentes parámetros evolutivos: físicos, psicomotores, cognitivos, afectivos o sociales.

Se trata, por tanto, de crear **un nuevo modelo de aprendizaje que ha de implicar tanto a la familia como al colegio a partir de los seis años, cuando las capacidades cognitivas del niño comienzan un período más maduro de aprendizaje;** de tal modo que desde ambas partes se ha de ejercer una acción conjunta y complementaria, guiada por la voluntad imprescindible de cooperación.

Las estrategias a aplicar no deben de ser complejas ni pretender ir más allá de estimular una elemental capacidad de comprensión del medio audiovisual que permita, entre otras cosas, servir de prevención de las influencias abusivas del medio imagen sobre la conciencia infantil en su desarrollo temprano. Su puesta en práctica, siguiendo unas instrucciones elementales, puede suponer un gran avance sobre la situación general de excesiva dependencia y seducción.

Pero ante todo no podemos olvidar que los recursos multimedia sirven para la comunicación y desde un principio habrá que enseñar a entender este fenómeno como un proceso interactivo de participación, no lateralizado, entre emisor y receptor, y desde luego no como un elemento poderoso de seducción que exija pasividad y conduzca al control del sujeto y a su manipulación, que es, de hecho, lo que, a pesar de nuestros esfuerzos, está sucediendo de manera peligrosa e incontrolada.

Veamos, en consecuencia, **dos modelos tempranos de aprendizaje**: uno **familiar** y otro **escolar**.

A) Modelo Familiar de Aprendizaje Audiovisual Infantil: Estrategias para los padres y familiares.

1. Saber **seleccionar** los programas adecuados a la edad del niño para que éste pueda comprender el significado de la historia que se le presenta, para ello es posible utilizar los diferentes servicios de **orientación** social, cultural y escolar.
- 2 **Acompañar al niño**, en la medida de lo posible, mientras éste accede a los diferentes aparatos. De este modo se podrán realizar los **comentarios** oportunos, antes o después de la sesión. **Hay que estimular la comunicación oral y el diálogo**: hablar de lo que ha sucedido, cómo ha sucedido y cómo concluye. Si nos ha gustado y por qué motivos. De este modo, iniciando **estrategias de reflexión sobre la información** que los niños reciben contribuiremos a formar su espíritu crítico y estético, acerca de lo feo o de lo bello, de lo conveniente o de lo que no es bueno y podremos defender su autonomía incipiente frente a los mecanismos complejos de seducción de la imagen
- 3 Si en un **primer momento** se han de **escoger** los contenidos que los niños han de ver, conviene, poco a poco, proporcionarles los **hábitos éticos, especialmente el aborrecimiento de toda forma de violencia**, y las **orientaciones** oportunas para que, así, lleguen a tener, por sí mismos, **capacidad y criterio de selección y de elección**. Recordemos que se trata de hábitos de comportamiento ya que los niños de esta edad no tienen capacidad para una comprensión intelectual adecuada de las virtudes y recomendaciones éticas que se derivarán posteriormente de un nivel superior de maduración intelectual cuando el niño alcance los años maduros de la edad escolar. A partir de los nueve años.
- 4 Condicionar, recurriendo al fuerte impulso imitativo de esta edad, una respuesta temprana de rechazo, condicionado por el hábito, de cualquier forma de maltrato, humillación, discriminación,

desigualdad de género o de violencia física, verbal o psicológica. Rechazando manifestaciones supuestamente “divertidas” de agresión, como a veces sucede incluso en los dibujos animados.

- 5 Se ha de mantener, en todo momento una **actitud de refuerzo positivo ante los valores educativos** que siempre recomendaremos a la hora de realizar un trabajo audio-visual para la infancia. Valores que habrán de ser exigidos, por los consumidores, como elementos y criterios de calidad de una producción infantil de cualquier índole. Valores que, por otra parte, se habrán de hacer constar en la presentación del producto.

Criterios y valores de calidad de una producción audiovisual para la infancia, a tener en cuenta por familiares y educadores:

Podríamos hacer una síntesis de tales valores sociales, éticos, culturales y estéticos considerando, al menos, los siguientes:

- *el **respeto total a la persona** en su dimensión más global.
- *la **tolerancia** y la **comprensión**
- *la ayuda y la **solidaridad**
- *el **rechazo claro y absoluto de cualquier forma de violencia**
- *el **respeto activo y comprometido por el medio ambiente**
- *el **aprecio por el buen gusto, la música o la belleza en las formas perceptivas de las imágenes**
- *la **salud y la higiene.**
- *el **uso correcto, creativo y lúdico del lenguaje.**
- ***la defensa de la igualdad de género en todos los aspectos.**

6. Acostumbrar a considerar a la comunicación multimedia digital como **una distracción más, pero no la única**. Mostrando cómo puede haber formas, incluso más divertidas y participativas, de disfrutar del tiempo mediante el juego y el movimiento. Descubriendo los aspectos más interesantes de la imaginación y de la lectura o recuperando formas tradicionales de juego. Se recomienda también **el teatro** como recurso educativo a partir de esta edad. El teatro debería ser una asignatura en el curriculum escolar.
7. **No utilizar el móvil o la Tablet como una salida para evitar que el niño moleste** o importune, y **nunca como un recurso de premio o castigo**. Si creáramos las condiciones oportunas, castigar a los niños a no estudiar una tarde, por ejemplo, podría llegar a ser para ellos algo igual de importante.

8. **No** podemos nunca ni debemos establecer la **antinomia móvil-tablet como entretenimiento versus estudio aburrimiento**. La aventura de descubrir que se obtiene mediante el estudio y los recursos creativo-intelectuales que se ponen en práctica mediante el ejercicio intelectual pueden llegar a ser, con una adecuada orientación, una magnífica fuente de estímulos y de satisfacción.
9. Conviene que **padres y profesores** puedan establecer una **cooperación** sobre planes de participación conjunta, para que pueda darse un acuerdo armónico entre las estrategias que se ponen en práctica en el propio ámbito del hogar como en el del colegio.
10. Si las nuevas tecnologías nos ayudan para abrir el campo educativo, del aprendizaje, el descubrimiento o la creatividad personal serán un buen recurso para el desarrollo de la infancia.