

APORTACIONES Y POSIBILIDADES DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCION Y APRECIACION MUSICAL

CONCEPCION ROMERO SANCHEZ

RESUMEN

La verdadera importancia de los medios audiovisuales reside en el hecho de crear un entorno rico y variado a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio aprendizaje. Su eficacia dependerá en gran parte de la capacitación del profesor para utilizarlos didácticamente, de tal forma que llegue a comunicar la fuerza de estos elementos. El valor didáctico de los medios audiovisuales radica en su propia esencia. En el plano educativo debe existir una solución de continuidad entre la actividad realizada por el docente y la ayuda que pueden prestar los medios audiovisuales.

La iniciación y el aprendizaje musical se realiza a través del sentido del tacto en combinación con la vista y el oído. Se trata de una integración de percepciones. Canto, movimiento y manipulación actúan conjuntamente. Los diferentes medios de comunicación audiovisuales poseen distinto grado y calidad de efectos válidos para el aprendizaje musical y educativo en general.

Los mas utilizados son: diapositivas, radio, televisión, cine, video, ordenador, magnetofón, tocadiscos y compact-disc.

Palabras clave: Música; Formación; Medios audiovisuales; Imagen; Sonido

ABSTRAC

The most importance of the audio-visual are in they can create a variaty climate in the cultural scene. The pupil can serve one's apprenticeship. The efficiency will depend on what the teacher does; he must use the audio-visual didactically. The begin-

ning, the imitation in the music is through the sense of touch and hearing. They compose a group of perceptions. Singing, movement and manipulation operate together. The most famous are: the radio, the TV, the cinema, the video, the computer, the cassette-player, the record player and the compact-disc.

Key words: Music; Education; Audio-visual; Image; Sound.

El hombre de todas las épocas se ha interesado por el arte, pero si en algo se caracteriza nuestro siglo y esta última década, concretamente, es en el enorme atractivo que tiene la imagen en sus diversas formas de manifestarse. Esto se debe a que en parte nuestra cultura ya no se nutre de libros o de pensamientos, sino que lo sensorial nos conduce y domina, nos penetra constantemente. Lo auditivo y lo óptico es lo que nos rodea. Estamos en una civilización de la *Imagen*. Esta tendencia a la imagen lleva implícita de alguna forma la tendencia a la pasividad. En cierto sentido la imagen actúa de forma autoritaria, ya que el individuo llega a necesitar de ella hasta el punto de echarla de menos como parte de su vida. Sin embargo cuando se utiliza de forma racional puede ayudar al ser humano a descubrir el arte auténtico, y contribuye así a enriquecer su propio entorno. Las nuevas tecnologías provocan cambios culturales y éstos a su vez, generan cambios en la estructura social. La invasión de los medios de comunicación modifican el modo de relacionarnos, el lenguaje, las formas de pensamiento y expresión, y la percepción de los sentidos. Esto se ve de forma muy acusada en el proceso mental de los niños. A través de estos medios de comunicación los niños acceden a la realidad. En gran parte su visión del mundo está muy mediatizada por lo que ven y escuchan. Estos medios pueden ser una posibilidad de mejorar cualitativamente los sistemas de enseñanza-aprendizaje. De ahí que deban utilizarse como medio de comunicación y de construcción de procesos mentales.

Los investigadores de medios audiovisuales están listos para lanzar al mercado la llamada *Realidad Virtual*, que consiste en proporcionar una serie de artilugios luminosos, sonoros, de creación de imágenes-láser, vídeo interactivo, compacto lo suficiente para fabricarnos la vida a nuestra medida. Todo esto, llegará a sentirse, notarlo, vivirlo...

Una breve definición de *medios audiovisuales* sería decir de ellos que son vehículos para llegar al conocimiento por vía sensorial, o lo que es lo mismo, un conjunto de aparatos que acentúan la participación de los sentidos en el camino del conocer.

Podemos dividirlos en dos grandes grupos:

1. Aquellos que están subordinados al maestro, de tal manera que éste los puede utilizar cuando prefiera.
2. Aquellos que por el contrario subordinan al maestro, como la radio y la televisión.

La verdadera importancia de los medios audiovisuales reside en el hecho de crear un entorno rico y variado, a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio apren-

dizaje. Su eficacia dependerá en gran parte de la capacitación del profesor para utilizarlos didácticamente, de tal forma que llegue a comunicar la fuerza de estos elementos. Esto lleva a un replanteamiento de la actividad docente en el aula. Así, la utilización de estos medios requiere la concurrencia de los siguientes factores:

- a) Material adaptado al uso escolar.
- b) Material audiovisual preparado para cada curso escolar y cada situación didáctica.
- c) Instalación adecuada que permita el empleo correcto de los aparatos.
- d) La capacitación del educador, ya mencionada anteriormente, para que éste sepa utilizar las ayudas audiovisuales en el momento y lugar oportunos.

Los medios audiovisuales tienen tres *características* a destacar:

1. Constituyen un *medio*, una herramienta de trabajo. No son el fin de la educación. Dicho de otra manera, son un instrumento en manos del profesor.
2. Constituyen el complemento de otras actividades didácticas.
3. Otras veces forman un elemento completo que no necesita de otro apoyo.

Desde otro punto de vista los medios audiovisuales tienen unas *características pedagógicas* que deben cumplir:

1. Han de estar acomodados a las diferentes edades y ambiente del que proceden los alumnos.
2. Deben estar coordinados con las programaciones curriculares. Si este ensamble no se diera, perderían en gran parte su eficacia pedagógica.
3. Utilizar el medio más indicado en el momento, pues no todas las situaciones didácticas requieren el mismo tratamiento.
4. La aplicación de los medios exige indudablemente del maestro una dedicación complementaria, la cual evita la improvisación, facilitando así un mejor rendimiento de los medios utilizados.

Sin embargo no deben llegar a asumir el papel básico de la enseñanza, ni sustituir al maestro tanto en su función docente como en su personalidad de educador.

De todo ello se deduce la necesidad de un "*Aula de Medios Audiovisuales*", cuyo estudio puede ser mucho más exhaustivo, pero que trataremos aquí de forma rápida, con carácter permanente y cómoda de utilizar, junto con un archivo que facilite la información necesaria acerca del material documental que se posee según los diferentes medios. A veces incluso llegará a ser necesaria la intervención de personal especializado para el buen funcionamiento y conservación de los aparatos. Este aula ha de poseer una serie de características para que pueda cumplir con su función: facilidad para conseguir el oscurecimiento, acústica correcta, buena ventilación, alumbrado artificial, pantalla de proyección, encerado y asientos apropiados. Sólo de esa forma los alumnos se encuentran en la mejor disposición para ver y escuchar lo que se les presenta.

DIDACTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

La iniciación y el aprendizaje musical se realizan a través del sentido del tacto en combinación con la vista y el oído. Se trata de una integración de percepciones. Canto, movimiento y manipulación actúan conjuntamente. Los diferentes medios de comunicación audio-visual poseen distinto grado y cualidad de efectos válidos para el aprendizaje. Según sea el número de sentidos que entren en juego, la fuerza perceptiva propia de cada material o la situación vital en que se utilice, así serán las impresiones que se produzcan en orden a la comunicación de contenidos.

Pueden ser las experiencias directas, artificiales, dramatizadas, o demostraciones, excursiones y visitas, exposiciones, televisión, cine de vistas fijas, radio, grabaciones, símbolos visuales, símbolos verbales, desde un orden realista y concreto hasta llegar a la comunicación en sentido más abstracto como es la palabra.

El valor didáctico de los medios audiovisuales radica en su propia esencia, ya que ejercen una fuerte motivación a la par que sostienen la atención del alumno. Llegan a lugares y casos que serían casi inaccesibles, si no fuera por la representación en la pantalla. A veces pueden ayudar al maestro en una tarea que no domina en su totalidad, tal como la música, un idioma, etc...

En el plano educativo es necesario que no haya una separación radical entre la enseñanza del maestro y la utilización de los medios audiovisuales, existiendo por el contrario una solución de continuidad.

Por tanto, a la hora de programar su utilización debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Determinar el momento más adecuado para la aplicación de estos medios: antes, durante o después de la intervención del profesor.
2. Elegir el medio mas adecuado al momento.
3. Determinar la coordinación entre diferentes medios cuando ésto sea necesario.
4. Estudiar las actividades que han de realizar a continuación los alumnos, para que no resulte una actividad meramente pasiva.

Helen Coppen resume la utilización didáctica de los medios audiovisuales en cinco apartados que deben cumplir cada uno desde su propia forma de ser y utilidad, y que son los siguientes:

1. La enseñanza de destrezas
2. La presentación de datos, según el propio ser del medio que se emplee en cada momento
3. La organización del conocimiento
4. El estímulo de la imaginación
5. La persuasión y el cambio de actitudes

Los medios auxiliares auditivos pueden emplearse para enseñar destrezas, presentar hechos, organizar el conocimiento en conceptos, estimular la imaginación y cambiar o influenciar actitudes. Cada medio tiene un potencial dentro del campo de la enseñanza, y hay que saber emplearlos en su momento para sacarles el máximo rendi-

miento. Finalmente, tras la utilización de un medio, debemos realizar la *evaluación* del mismo, si su utilización ha sido efectiva, en qué porcentaje, etc... del resultado obtenido dependerá su posterior uso en el aula.

CLASIFICACION GENERAL DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Los medios audiovisuales podemos agruparlos en cuatro grandes bloques:

1. Los elementos plásticos
2. Los aparatos de proyección fija
3. La grabación sonora
4. Cine, radio, televisión, video y videojuegos, ordenador

1. Los elementos plásticos

Consideramos elementos plásticos a todos aquellos medios materiales que tienen una realidad corpórea sobre la que se puede operar y realizar trabajos. Han sido utilizados en la enseñanza desde hace muchos años, dado el rendimiento positivo que han producido. Su utilización es directa, y no necesitan un gran conocimiento técnico, ya que su manejo es sencillo. Generalmente provocan un gran interés en los alumnos, y refuerzan la enseñanza del maestro. Tienen un alcance colectivo, pues toda la clase participa de ellos.

Entre ellos cabe destacar: *el encerado, los murales* en los que se exponen los trabajos de los alumnos, que a veces llega a adquirir el carácter de exposición, y todos los *moldes o maquetas* que pueden dar idea de la realidad.

2. Los aparatos de proyección fija

Son aquellos que permiten una iniciación más asequible.

Destacan: *proyectores de materiales opacos, proyectores de transparencias, retroproyectores...*

El retroproyector permite presentar una imagen definitiva o ir elaborando unas imágenes que acompañan a la explicación del profesor. Es muy útil para dar información acerca de palabras, listas, diagramas, dibujos, etc...

El epidiascopio permite proyectar cuerpos opacos, tales como libros, dibujos, laminas, etc...

El diascopio o proyector de diapositivas permite visualizar documentos de difícil acceso, o bien ilustrar una exposición. Se pueden realizar diapositivas manuales, originando un montaje audio-visual por parte de los propios alumnos e igualmente realizar un taller de confección de diapositivas. Tienen multitud de aplicaciones, aunque en ocasiones no parezca que sirvan para determinadas materias. Resultan de gran utilidad en aquellos casos de observación directa colectiva, ejercicios de control y de integración, ejercicios de adiestramiento, motivos de simple ilustración relacionados con la materia. En todo caso ha de tenerse en cuenta el contexto general de la lección. Pue-

den formularse imágenes bien en conjunto o independientes, mostrar fases diferentes de un mismo elemento o bien secuencias que ayudan a entenderlo. Tiene como ventaja el que el maestro puede hacer una introducción, acompañar la exposición de las imágenes, o bien de parar cuando sea necesario, sin que por ello pierda eficacia la explicación. La participación de los alumnos en el manejo de todos los elementos audiovisuales es de gran importancia, pues sirve de estímulo, a la vez que ayuda a fijar más la atención. La imagen fija tiene como objetivo ofrecer un estímulo para que el alumno dé una respuesta determinada. A veces tiene carácter persuasivo, pues nuestro mundo está muy acostumbrado a la imagen; es más, muchos carteles están diseñados por especialistas que saben lo que quieren transmitir al público al que van dirigidos. Las imágenes tienen que ser llamativas y simples, nunca de carácter ambiguo. Su función es recordar, persuadir, pero no demostrar.

3. La grabación sonora

La gran unidad la constituirían en la escuela el magnetofón, el tocadiscos, y el Compact-Disc, todo unido a los amplificadores, que deben estar adecuados a la capacidad del aula. Para todos estos elementos será necesario tener un conocimiento elemental de la electricidad, clases de corrientes, unidades principales tales como voltio, amperio, conductores, aislantes, fusibles, etc...

El magnetofón permite la comunicación con los alumnos a través de la palabra. Sirve para presentar lecciones sonorizadas, ambientar determinadas actividades, preparar canciones o recitados rítmicos, dramatizar escenas, narrar cuentos, sonorizar unas diapositivas, presentar un idioma, escuchar la propia voz, los propios resultados de un ejercicio musical, con lo que se puede realizar una autocrítica, corregir trastornos del lenguaje, perfeccionar la dicción, sirve para grabar programas interesantes que sirvan de utilidad en el aula, conversaciones entre los alumnos, escenas de la calle y ruidos ambientales, etc...

Sirve para grabar el sonido mediante el micrófono o a partir de otra fuente sonora y reproducirla una vez grabada. Permite la corrección de la grabación cambiando su dirección hasta conseguir el efecto deseado. Se pueden grabar sonidos de diferentes instrumentos, sonidos de la naturaleza, ruidos necesarios por ejemplo para una sesión de marionetas. Grabar instrucciones para la realización de alguna actividad. En todo caso los alumnos tienen que aprender a escuchar, lo cual forma parte importante de la educación musical e incluso humana del niño. Cuando lo que se escucha se asocia a imágenes puede resultar más fácil de retener y mantener la concentración. Previamente a la audición es necesario hacer hincapié en aquellos aspectos que queremos que se fijen, o lo que es lo mismo dirigir la audición mediante una serie de consignas que sirvan de orientación. Otro procedimiento sería hacer preguntas y cambiar opiniones para comprobar el nivel de recepción por parte del alumno. La manera más valiosa de utilizar didácticamente un magnetofón es pedirle al alumno que realice sus propias grabaciones, pues de alguna manera se estimula su creatividad e imaginación, pudiendo combinarlo posteriormente con otros elementos audiovisuales, tales como diapositivas, fotografías, etc...

Respecto al *tocadiscos* su utilización es muy similar a la del magnetofón, sin embargo es necesario saber escoger discos de calidad, lo que no representa en la

actualidad ningún problema dado el alcance de la técnica. Tanto para el magnetofón como para el tocadiscos su utilización más eficaz se centra en el campo de la lengua hablada y la descripción de sonidos. Los niños pueden grabarse a sí mismos, escuchar el resultado y rectificar aquello que no ha salido correctamente, dando lugar así a la autocrítica. Valiéndonos de estos medios, aprovechamos su utilización para formar a los alumnos en la capacidad auditiva óptima del oído humano. La música a todo volumen causa daños auditivos paulatinos y crónicos. El límite máximo de tolerancia al sonido establecido por la OMS (Organización Mundial de la Salud) es de 65 decibelios. Esto parece no importar mucho a la gente que frecuenta determinados lugares, ya que si la música no está a "tope", no se disfruta. Precisamente la música actual del bakalao tiene su éxito en que cuanto más alta está la mezcla de sonidos y sintetizadores, ésta resulta mejor; ello unido a estar en un lugar cerrado, y por tanto bloqueado por el ruido. Es la evasión por el ruido. Los altavoces llegan a hacer temblar, se mete la música dentro del cuerpo. A partir de los 90 decibelios, comienzan a producirse alteraciones en el organismo. Los sonidos muy intensos pueden provocar insomnio, dolor de cabeza, pérdida temporal de la capacidad auditiva, aumento de la tensión arterial y en casos graves sordera total. Si la utilización que el profesor hace del volumen es clara y racional, los alumnos tendrán ganada una parte muy importante en su educación musical, pues habrán aprendido a valorar el órgano receptor del sonido en el ser humano: el oído.

4. Cine, radio, televisión, video y videojuegos

El cine es la expresión a través de imágenes en movimiento con banda sonora. Tiene como cualidad más destacada el dinamismo que posee la imagen animada junto con el color y el sonido. La gran variedad de recursos a los que puede acceder hace del cine un campo ilimitado de posibilidades: la alteración en el transcurso de las imágenes con un tiempo lento, rápido, el aumento de tamaño de imágenes que de otra forma no podrían llegar a verse, el trucaje de situaciones llegando a crear una atmósfera especial. Sin embargo a pesar de tener tantas posibilidades, requiere un mayor estudio de su finalidad didáctica con el objeto de que no se quede en el mero entretenimiento. Una de sus características más importante es la brevedad según se desee desarrollar un solo tema, proponer pocas cuestiones a estudiar por los alumnos, o polarizar la atención de los alumnos hacia un tema determinado. Nunca ha de ser introducido en el aula de forma improvisada, pues perdería mucha eficacia didáctica. Se puede llegar a desarrollar una actividad como el cine-forum, que fomenta en los alumnos el espíritu crítico.

La radio tiene un gran valor, que sin embargo no posee la imagen, pues se dirige exclusivamente a la audición. De ahí que la radio resulte muy eficaz en aquellas materias en las que la audición sea una parte fundamental respecto a otros medios. En todas sus modalidades, coche, casa, bolsillo..., nos facilita el entretenimiento y la distracción. Los programas que se realicen o escojan deben estar adecuados a los intereses y capacidades de los alumnos en un horario apropiado, con una duración idónea, y dentro de lo posible con una participación más o menos directa de los alumnos. En definitiva su valor radica en tener muy claro el objetivo que se quiere alcanzar con su utilización. Sin embargo es evidente la escasa programación radiofónica escolar, lo que demuestra sus dificultades para adaptarse a los alumnos.

Algunos programas de radio deberían ir acompañados de folletos con instrucciones, de tal modo que los alumnos puedan seguir con facilidad el contenido del programa. La radio sirve para mostrar y practicar las destrezas asociadas con los sonidos. Sin embargo muchos programas están pensados más para estimular que para instruir. Su utilización en el aula debe estar condicionada a la dirección del profesor, el cual explica, añade todo aquello que puede resultar necesario. Resultan imprescindibles las actividades a continuación de la retransmisión de un programa, pues constituyen la forma de comprobar la efectividad del mismo. En definitiva, el programa puede ser en ocasiones el punto de partida de una serie de actividades. También sería conveniente que los profesores enviaran a los productores de radio los resultados por ellos observados en el aula, con el fin de modificar todo aquello que pueda contribuir a una mayor eficacia didáctica.

Desde otro punto de vista, la radio es el lugar donde se produce la grabación sonora más perfecta, dado el equipo de profesionales de los que se sirve, consiguiendo una alta calidad sonora.

Por otro lado la *televisión* y el *video* transmiten formas, normas, valores, comportamientos estereotipados que llegan a configurar una realidad social. Junto con el video, cuya tecnología avanzada permite que esté al alcance de todos puede permitirse el grabar una imagen junto con el sonido, corrigiendo lo que no esté de acuerdo con lo pensado como objetivo. Los video-clips se presentan en la actualidad con una gran fuerza y enganche con los intereses de la juventud. La *televisión* incorpora imágenes al sonido. Pero es ante todo, un espectáculo, a la vez que sirve de transmisor de mensajes.

Estos tres medios clásicos, cine, radio y televisión, no se autoexcluyen, sino que por el contrario se complementan, e informan a la persona en distintos grados, haciéndole llegar a una opinión concreta. La sociedad actual está planteada de tal forma que las personas son consumidoras de información y comunicación. De ahí la necesidad de dar una educación de los medios par evitar que se instrumentalice al hombre. Que sea capaz de distinguir entre información y opinión, y de canalizar y analizar los diferentes tipos de mensajes.

La *televisión* es algo más que un medio audio-visual. Es un medio de comunicación y una forma artística capaz de emplear la imagen móvil y el sonido de una forma integradora. Produce mayor sensación de intimidad que el cine, se presta mejor a la presentación de pequeñas escenas, dada su limitación de volumen. Como sucede con otros medios de enseñanza, el resultado de su utilización no será eficaz si el programa no está integrado dentro de una actividad de aprendizaje totalizadora.

Un objetivo necesario en la educación musical es ofrecer las bases para aprender a escuchar música, lo cual se debe llevar a cabo de un modo lúdico y participativo, aunque siempre requiera cierta tensión, la tensión de alcanzar un nuevo conocimiento. De esta forma el niño conoce el lenguaje musical, los instrumentos, y reconoce audiciones de diferente índole.

En pocos años la *informática* y las *telecomunicaciones* han experimentado avances que difuminan las fronteras entre el ordenador y el televisor. Imágenes, sonidos, datos, todo se va transformando en bits, que podrán circular por una misma red digital. La televisión ha aumentado el número de canales, y las compañías telefónicas han entrado también al posibilitar la televisión por cable. Las posibilidades técnicas son infinitas, pero ¿cuál es el contenido?. Por un lado tenemos la televisión de alta definición (HDTV, o su

equivalente en castellano TVAD), la cual duplica el número de líneas de la imagen, lo que permite imágenes de mayor calidad y pantallas de mayor formato que las actuales. Esto da lugar al camino de los *multimedia*, es decir objetos que integran radio, televisión, ordenador, etc... Aunque desde otro punto de vista, hemos llegado a un reduccionismo, pues todo se ha convertido en digital, se ha llegado a crear un *minimedia*.

Si miramos al telespectador, los gustos cambian lentamente, pero llegan a cambiar. En el caso que nos ocupa, deberíamos conseguir que los niños se aficionaran a programas musicales adaptados a sus edades respectivas. Muchos canales tratan de especializarse en determinadas parcelas o programas, lo que resulta difícil de llenar.

La multiplicación de la oferta televisiva ha hecho aparecer la diferencia entre la televisión generalista —dirigida a grandes audiencias y la televisión temática— normalmente de pago y con programas especializados. De esta competitividad ha surgido la televisión *interactiva*, cuya idea fundamental es hacer partícipe al telespectador del programa que está viendo, de modo que no sea un elemento pasivo. Su finalidad última es lograr una bidireccionalidad en la relación televisor-espectador, semejante a la mantenida entre dos personas a través del teléfono. Para que la idea tenga salida en el mercado, indudablemente el sistema ha de ser fácil, pues no se puede pedir al consumidor unos datos muy específicos de informática. Otra posibilidad de la televisión interactiva es permitir al televidente elegir los derroteros por los que va el programa; sin embargo, aunque su participación sea más activa, no se puede llamar propiamente creatividad. También se quieren ofrecer los numerosos juegos de ordenadores a través de la televisión interactiva. Esto puede dar lugar a que el hombre viva en un mundo irreal si no sabe controlarse en la utilización de las múltiples posibilidades que se ofrecen. Un problema que puede ofrecer el uso de tantos canales es la dificultad de entender programas interesantes pero realizados en otro idioma. Existe una iniciativa de carácter europeo (BABEL: Broadcasting Across the Barriers of European Language) cuyo objetivo es aportar ayudas para que los programas de televisión puedan ser doblados o subtítulados. En este proyecto tienen prioridad las películas dirigidas a gente joven como dibujos animados, programas culturales y documentales de creación.

Entre las posibilidades que ofrecerá en España la televisión por cable, destacan: los canales especializados, educación a distancia y acceso a bancos de datos de distinta índole. Tendrá mayor repercusión en la audiencia, pues se leerá menos prensa y se escuchará menos la radio. La programación será cercana al televidente, poco generalista. Los programas locales formarán una parte importante. A medida que crece la oferta, también cambia la actitud del espectador, ya que tiene que seleccionar, viéndose obligado a formar su propio criterio y elegir entre infinitud de posibilidades. Esta última razón, bien pudiera ser uno de los logros más grandes de la televisión por cable, rompiendo con el molde de espectador pasivo.

Se ha de partir que el público es inteligente, lo que favorecerá una mayor comunicación. Se ha superado la etapa en la que se destinaban mensajes indiscriminados a un público informe. La maduración que se ha producido en el conocimiento y uso de los medios supone la transformación de la masa en grupos sociales que se articulan según su identidad cultural.

El *video-juego* es la combinación de televisión y ordenador. Puede ayudar a preparar al alumno a fomentar la atención acústica, ya que tiene que estar pendiente constantemente de lo que ocurre en la pantalla.

Es muy frecuente en la actualidad que los niños con edades comprendidas entre los seis y catorce años sean usuarios permanentes, durante horas, de los videojuegos. Es posible que este fenómeno tenga un alcance algo insospechado todavía, al igual que ha ocurrido con los ordenadores. Son fundamentalmente un medio de entretenimiento, pero pueden ser también un medio educativo, ya que en la actualidad, todos los contenidos y héroes están atenazados por un matiz de violencia. Podrían hacerse videojuegos sobre biografías de compositores adecuadas a las circunstancias y edades de los niños; así mismo se podrían realizar juegos musicales, en los que reconocieran obras, épocas, la música de fondo fuera un breve tema musical... Una cosa que hay que destacar es el importante atractivo que tienen los videojuegos para los niños sobre otros medios, lo cual sería también, digno de aprovecharse. Todos somos conscientes de la importancia que tiene el juego para los niños: la creación de nuevos ámbitos de libertad, la ampliación del horizonte de la vida personal, la dimensión lúdica y placentera, la socialización. Además, el niño absorbe lo vivido en el juego, lo que comporta un aprendizaje vital impresionante. Desarrolla su modo de percibir: la memoria, la inteligencia y la imaginación. Hasta tal punto, que sin el juego, un niño quedaría desconectado de su propia sociedad. El abuso excesivo del videojuego lleva consigo el aislamiento del niño, ya que puede realizarlo perfectamente solo. Ese hábito, le aísla de la familia, de la relación con los padres, y si existe un recortamiento por parte de los padres del uso del videojuego, se produce un conflicto familiar. El videojuego lleva a no atender ni a nadie ni a nada; botones que se pulsan, pantalla que se mira, mundos irreales que se construyen a voluntad del que lo usa, campeonatos de tenis con uno mismo... una realidad que no es tal.

La relación niño-máquina no es creadora. Los juegos son competitivos, de ahí surge la competición entre la máquina programada y el niño, lo que le obliga a estar alerta permanente e inmóvil, y a dar respuestas rápidas a una actividad que no contiene enseñanza alguna. Se trata de responder a un estímulo dado por la máquina, que produce un ejercicio automático, no meditado, por lo que el pensamiento puede llegar a bloquearse ya que no es necesario.

Por tanto, conductas resultantes de la adicción son: mostrarse reservados, rígidos, poco afectuosos, escaso interés por lo que les rodea, rehúyen integrarse en actividades colectivas, fracasan en el rendimiento escolar, aparecen deficiencias en el lenguaje, tienen dificultades para adaptarse a la vida social, incluso pueden darse signos de tipo autista. Pero una razón más profunda es la siguiente: los videojuegos, al igual que la televisión, se mueven fundamentalmente con iconos, imágenes, y si su mente se alimenta exclusivamente de esto, puede acabar reduciéndose su modo de pensar a algo lacónico, ya que al no haber conceptos, no llega a desarrollar o tendrá dificultades para hacerlo, el pensar o expresar lo que no cabe en una imagen. En cualquier caso el resultado final será un pensamiento superficial.

Utilizados en sentido positivo, les saca a los niños del aburrimiento, les hace madurar desde un punto de vista visual y motriz, amplían su horizonte, le entretiene y divierte, aprende cosas. Serían un buen soporte de la educación si fueran de carácter pedagógico combinado con el aspecto lúdico. Los niños que dedican todo su tiempo a los videojuegos apenas desarrollan la imaginación creativa, ya que tendrán más dificultades para hablar y expresar un pensamiento. Sería deseable que los niños se pudieran identificar con los personajes de los videojuegos, lo cual es muy natural e intrínse-

co por ejemplo a la lectura de libros. De ahí que los modelos que se les propongan hayan de llevarles a un mayor nivel cultural y humano. A muchos padres les despreocupa por completo, ya que para ellos es un modo de que los niños les dejen tranquilos. Sin embargo, no se dan cuenta de que están creando un niño desmotivado, sin imaginación, incapaz de hacer amigos, que no se enriquece con la comunicación humana ni es creativo.

La solución estaría en que los padres y educadores controlaran su uso, de tal manera que fuera el propio niño el que llegara a autocontrolarse. Y por otro lado, que los fabricantes tengan un asesoramiento psicológico y pedagógico.

El trabajo docente con *ordenador* puede ser una actividad de apoyo a la enseñanza. Requiere la participación de la persona que lo maneja. Prepara la capacidad intelectual de atención y reacción ante diversos hechos. En la actualidad existen diversos programas de enseñanza de la música a través del ordenador, como *Música Práctica*, *De luxe Music*, *Professional Composer* y *Finale*.

Finalmente, para quien desee tener un conocimiento más técnico de los medios audiovisuales aquí mencionados, le remitimos al libro de Helen Coppen: *Utilización de los medios audiovisuales*, o al titulado *Los medios audiovisuales en la escuela*, del Ministerio de Educación y Ciencia. En ambos se hace referencia a una bibliografía más específica de gran utilidad para quienes deban tener un conocimiento en profundidad de la totalidad de sus elementos.

A modo de resumen, exponemos a continuación una ficha correspondiente a *Los medios audiovisuales en la escuela*, en la que se contemplan los seis aspectos más importantes de carácter pedagógico y didáctico de los medios audiovisuales en general, que pueden ser objeto de ulteriores estudios. La ficha está tomada de Navarro Higuera que va citada en la Bibliografía.

“Sesiones Informativas sobre Medios Audiovisuales
Esquemas temáticos

C.E.D.O.D.E.P.

O. Las modernas técnicas audiovisuales en la enseñanza

1. La era de lo audiovisual

- 1.1. La técnica al servicio de los sentidos. De la cultura de los símbolos a la cultura de la imagen.
- 1.2. Los mensajes audiovisivos dentro de lo cotidiano. Publicidad, espectáculos, hogar (TV, radio, discos...)
- 1.3. Ponderación en su empleo. Los m.a.v., adecuadamente empleados no anulan ni limitan las vías intelectivas del conocer. Antes bien, las favorecen al suministrar al sujeto nuevos caminos para acceder al mundo de las ideas.

2. Aspectos didácticos de la imagen y el sonido

2.1. Valores

- 2.1.1. Intuición a presión. Lograda en virtud de las cualidades intrínsecas de este material y de las circunstancias en que se aplica.
- 2.1.2. Dominio de la imagen y el sonido. Grandes posibilidades en orden a la utilización a discreción de estas dos esenciales formas de transmisión de las ideas.

2.2. Categorías. Medios subordinantes y subordinados.

- 2.2.1. Subordinados del Maestro: Radio, TV y, en muchos casos, cine.
- 2.2.2. Subordinados al Maestro: Encerado, electrófono, magnetófono, vistas fijas, cine didáctico, etc.

2.3. Factores coadyuvantes

2.3.1. Factores relativos al elemento discente.

- Interés muy acusado, por la motivación intrínseca de los elementos empleados.
- Atención sostenida en sumo grado, debida a la sugestiva presentación de los contenidos.
- Intuición al máximo, ya que los m.a.v. culminan la pedagogía intuitiva sensible.

2.3.2. Factores relativos al elemento docente

- Sistematización, facilitada por el trabajo previo a la presentación de los documentos
- Reiteración, por cuanto los documentos pueden presentarse cuantas veces se precise.
- Superación del factor personal, al facilitar enseñanzas muy especializadas.
- Alcance máximo de las actuaciones, especialmente con medios como radio y TV.

3. Lo que son y lo que no son los M.A.V

3.1. Los medios audiovisuales son:

- Una herramienta, un “medio”, un auxilio didáctico de nuestro tiempo; jamás un fin.
- Complemento de otras actividades didácticas, a las que proporcionan valiosos recursos.
- En ciertos casos un perfecto elemento magistral para enseñanzas concretas.
- En todo momento un instrumento en manos del educador que conoce su técnica aplicativa.

3.2. Los medios audiovisuales no son:

- Un recurso pedagógico integral que de por sí pueda asumir el papel básico en la enseñanza.
- Un sustitutivo de la función docente del maestro.
- Un elemento que anule la personalidad del educador.

3.3. La “ley de oro” en la aplicación de las ayudas audiovisuales.

- Los elementos audiovisuales deben estar al servicio de la enseñanza de tal modo que los planes de trabajo de la escuela preparados para ser realizados con su apoyo puedan ser desarrollados con efectividad si se prescinde de ellos.

4. La realidad y el futuro en la aplicación docente de los M.A.V

4.1. La situación actual revela

- Carencia de material de equipo (aparatos).

- Insuficiencia e inadecuación del material de paso (diapositivas, filmes, discos, cintas registradas...)
- Falta de instalaciones idóneas
- Ausencia de la debida capacitación del personal

4.2. Este hecho, a primera vista desfavorable, puede evolucionar a realidades más optimistas porque:

- Se está distribuyendo material de equipo a las escuelas.
- La Administración está preocupada en la dotación de moderno equipo a los centros docentes.
- Las aportaciones de índole local son más viables conforme mejora el nivel de vida y la familia siente mayores inquietudes por la educación.
- Los aparatos, cada vez más perfectos, brindan rendimientos crecientes, que los hacen más apetecibles.
- Los precios se moderan con las grandes series de fabricación y la competencia.
- Los educadores acaban rindiéndose a la eficacia de estas ayudas.

5. Las ayudas audiovisuales en la escuela

5.1. Influencia informal de los medios comunicativos audiovisuales. Sobre el público en general.

5.2. Acción periescolar. En la escuela, pero sin conexión con la obra docente.

5.3. Integración en la docencia. Como factor del genuino trabajo escolar.

6. Problemas de los MAV

6.1. Pedagógicos

- Adecuación a las distintas situaciones y exigencias del currículo
- Coordinación con los programas, de modo que sean un elemento más del complejo docente-discente.
- Coordinación entre sí, empleando cada medio para los contenidos que corresponden a su naturaleza.

6.2. Aplicativos

- Puesta en acción inmediata, facilitando al máximo los procesos manipulativos.
- Existencia de instalaciones complementarias que permitan el máximo rendimiento de cada medio.
- Facilidad para un archivo sistemático y ordenado.

6.3. Personales

- El empleo de estos auxiliares exige una determinada preparación.

6.3.1. Preparación general, que debe poseer todo maestro actual.

6.3.2. Preparación especial, necesaria a quienes deben asumir funciones técnicas en las grandes unidades escolares.

- La capacitación debe comprender:
- Conocimiento de los aparatos
- Aplicaciones didácticas de cada uno de los medios.
- Realización de material de paso”.

BIBLIOGRAFIA

Coppen, Helen (1982). *Utilización didáctica de los medios audiovisuales*. Anaya, Madrid.

García Arbesú, Adolfo (1992). *Ordenador y educación en Asturias*.

Huyghem, René (1968). *Los poderes de la imagen*. Labor, Barcelona.

— “Los Gameboys y los videojuegos”. *Escritos Arvo*, nº 136

Martín Martín, Aurora (1976). *Comunicación Audiovisual y Educación*. Anaya 2, Salamanca.

Navarro Higuera, J. y Mallas Casas, S. (1967). *Los medios audiovisuales en la escuela*. Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección general de Enseñanza Primaria, Madrid.

Río Aparicio, Pedro (1990). *La radio en el diseño curricular*. Bruño, Madrid.

Souto, M. A. (1992). “La era de la televisión por cable”. *Nuestro Tiempo*, nº 462, pp. 40-57.