

TEMA 24. LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN EL NIÑO. LA LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES. EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y UTILIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN INFANTIL.

1. LA INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN EL NIÑO

1.1. Concepto

- Vivimos en una **iconosfera** → mundo lleno de imágenes.
- Imágenes presentes en:
 - Cuentos
 - Dibujos animados
 - Fotografías
 - Publicidad
 - Pantallas
 - Pictogramas
- La imagen transmite:
 - Información
 - Valores
 - Emociones
 - Estereotipos

El niño es:

- Receptor de imágenes.
 - Emisor de imágenes (dibujos, juego simbólico, expresión plástica).
-

1.2. Lectura denotativa y connotativa

- **Lectura denotativa** → lo que se ve objetivamente.
 - Colores, personajes, acciones...
- **Lectura connotativa** → lo que la imagen sugiere.
 - Emociones, significados, interpretaciones.

Ejemplo:

Imagen niño bajo la lluvia:

- Denotativa → llueve, paraguas.
- Connotativa → tristeza, calma, alegría.

1.3. Bruner y la representación

Autor importante: **Bruner**

- Representación **enactiva** → acción.
- Representación **icónica** → imágenes.
- Representación **simbólica** → lenguaje.

En Infantil predomina la **representación icónica** → importancia de la imagen.

1.4. Funciones educativas de la imagen

- Función **motivadora** → llama la atención.
- Función **informativa** → transmite información.
- Función **explicativa** → ayuda a comprender conceptos.
- Función **expresiva** → transmite emociones.

Ejemplos:

- Secuencias de rutinas.
 - Cuentos ilustrados.
 - Pictogramas.
 - Fotografías.
-

1.5. Riesgos de las imágenes

- Sobreestimulación.
- Exceso de pantallas.
- Disminución atención.
- Menos juego activo.
- Exposición a contenidos inadecuados.
- Estereotipos.

→ Importancia de **familia + escuela**.

2. LA LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES

2.1. Concepto

Leer imágenes = **comprender el lenguaje visual**:

- Color
 - Forma
 - Tamaño
 - Espacio
 - Gestos
 - Relación entre elementos
-

2.2. Aspectos para leer una imagen

- Contenido → qué aparece.
 - Forma → colores, composición.
 - Percepción → depende de la edad.
 - Calidad de la imagen.
-

2.3. Qué debe aprender el niño

El niño debe aprender a:

- Observar.
 - Describir.
 - Interpretar.
 - Opinar.
 - Inventar historias.
 - Relacionar con su vida.
-

2.4. Actividades para trabajar imágenes

- Observación guiada.
- Describir imágenes.
- Leer cuentos sin texto.
- Ordenar secuencias.

- Completar dibujos.
 - Inventar historias.
 - Dibujar a partir de una imagen.
 - Comparar imágenes.
 - Trabajar pictogramas.
-

2.5. Por ciclos

Primer ciclo (0-3)

- Identificar objetos.
- Asociar imagen-realidad.
- Reconocer emociones.
- Imágenes reales y claras.

Segundo ciclo (3-6)

- Interpretar imágenes.
 - Anticipar historias.
 - Opinar.
 - Inventar historias.
 - Expresar emociones.
-

2.6. Atención a la diversidad

- Discapacidad visual → relieve, objetos reales.
- Discapacidad auditiva → imágenes, pictogramas, gestos.
- TEA → apoyos visuales, secuencias.

→ Imágenes = **recurso inclusivo**.

3. EL CINE, LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD

Son **medios de comunicación de masas** → influyen en:

- Ideas
- Conductas

- Valores

Concepto importante:

- **“Escuela paralela” (Friedman)** → los medios también educan.
-

3.1. El cine

Características:

- Imagen + sonido + historia.
- Muy motivador.
- Transmite emociones y valores.

En Infantil sirve para trabajar:

- Emociones.
- Valores.
- Convivencia.
- Resolución de conflictos.
- Comprensión de historias.

Importante → enseñar a:

- Entender la historia.
 - Opinar.
 - Reflexionar.
-

3.2. La televisión

Es el medio **más presente**.

Problema:

- Niño espectador pasivo.

La escuela debe enseñar:

- Diferenciar realidad y ficción.
 - Analizar comportamientos.
 - Ver la TV de forma crítica.
 - Consumo responsable.
-

3.3. La publicidad

Objetivo → **crear necesidad de consumo.**

Usa:

- Colores llamativos.
- Música.
- Personajes.
- Mensajes cortos.

Problema:

- Los niños no distinguen intención publicitaria.

La escuela debe enseñar:

- Qué es un anuncio.
 - Qué quiere vender.
 - Diferenciar realidad y fantasía.
-

4. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y UTILIZACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Legislación:

- LOMLOE → competencia digital.
 - Currículo Infantil → uso educativo de tecnologías.
-

4.1. Funciones de los materiales audiovisuales

Deben tener función:

- Motivadora.
- Informativa.
- Formativa.
- Lúdica.

4.2. Criterios de selección

Materiales deben ser:

- Adecuados a la edad.
- Seguros.
- De calidad.
- Sin estereotipos.
- Educativos.
- Cortos.
- Claros.
- Relacionados con la programación.
- Que fomenten participación.

4.3. Criterios de utilización

- Uso **limitado**.
- Uso **con objetivo educativo**.
- Siempre **acompañado por el docente**.
- No sustituye:
 - Juego
 - Movimiento
 - Experiencias reales
 - Interacción social
- Debe generar:
 - Diálogo
 - Actividades
 - Reflexión

4.4. Recursos audiovisuales y TIC en Infantil

- Ordenador.
- Tablet.
- Pizarra digital.
- Vídeos.
- Fotos.
- Cuentos digitales.
- Pictogramas.
- Grabadora.
- Cámara.

- Videojuegos educativos.
-

4.5. Ventajas

- Motivación.
 - Atención.
 - Comprensión visual.
 - Atención a la diversidad.
 - Aprendizaje interactivo.
 - Refuerzo de contenidos.
-

4.6. Riesgos

- Abuso de pantallas.
- Sedentarismo.
- Problemas de atención.
- Aislamiento social.
- Contenidos inadecuados.

→ Uso **equilibrado y supervisado**.

5. CONCLUSIÓN

Ideas clave para cerrar el tema:

- Vivimos en una sociedad de imágenes.
- El niño debe aprender a **leer imágenes**, no solo verlas.
- Cine, TV y publicidad influyen en valores y conductas.
- La escuela debe **educar la mirada**.
- Las tecnologías son **recursos educativos**, no juguetes digitales.
- El docente debe **seleccionar, guiar y dar sentido educativo**.