

## *La comunicación audiovisual en la escuela*

En un comienzo de siglo en que los discursos dirigidos ceden protagonismo a los interactivos, persisten serias dificultades de la escuela para utilizar los medios audiovisuales en sus aulas. El autor propone un interesante modelo de análisis de mensajes mediáticos y reivindica un entorno de "educomunicación" que prime la capacidad de interpretar.

Los informes sobre consumos culturales ponen de manifiesto que los niños y adolescentes dedican más tiempo a los medios audiovisuales que a cualquier otra oferta de ocio. Las horas destinadas a ver la televisión, jugar con los videojuegos o escuchar música se han triplicado respecto a las empleadas en leer o practicar algún deporte, y las distancias se agrandan más cuando se trata de otras actividades de ocio que impliquen salir del hogar.

Esta tendencia va a seguir en aumento, pues la globalización de las comunicaciones y las nuevas tecnologías de la información van a propiciar que "en el futuro, el consumo de medios audiovisuales(...) vaya a seguir creciendo, convirtiéndose en la segunda ocupación del ser humano tras el sueño". (...)

(...) Es en esta sociedad del entretenimiento donde la escuela todavía no encuentra una metodología apropiada para utilizar todos estos medios audiovisuales en sus aulas, porque no existe una tradición de uso académico de esas fuentes de información, debido a que los medios clásicos (televisión, radio, vídeo) no han sabido resolver problemas curriculares globales. Aún hoy sólo se utilizan, en muchos casos, para actividades transversales: una película sobre el tema de la paz, unas diapositivas para la educación sexual, etc, o como material complementario -por ejemplo, en la enseñanza de los idiomas, donde alguna editorial ya incorpora el vídeo o los disquetes con juegos de ordenador-.

Sin embargo, los medios interactivos (CD-Rom, Internet) poseen características diferentes, porque según el profesor Juan de Pablos Pons (1999), "la industria ha visto claro que el futuro está en habitar a los nuevos usuarios en estas tecnologías desde edades tempranas".

Efectivamente, estos nuevos videoalumnos, que llegan a la escuela con habilidades de navegación ya adquiridas, se integran mejor en un modelo de enseñanza multimedia que engloba texto, imágenes y sonido y les permite moverse libremente y explorar. (...)

(...) Hoy por hoy, no se puede afirmar que la educación esté completa, porque no se ha alcanzado la "educomunicación". Las instituciones deberán dar una respuesta rápida y acertada que resuelva, de una vez por todas, la asimetría educativa que enfrenta a unas generaciones que consumen muchos medios audiovisuales con una insuficiente "educomunicación". A mayor consumo cultural debe darse una mayor oferta de herramientas de interpretación. La imagen necesita de un "saber leer", lo que entraña, además de comprender los códigos específicos de los medios, una decodificación adecuada de los mismos, porque la imagen, a pesar

de su valor icónico, no sólo representa una realidad, sino que la interpreta. Por tanto, no se necesita solamente una "educación", sino también una "edudecodificación" de los códigos. De ahí que la enseñanza no sólo deba contemplar asignaturas relacionadas con las técnicas audiovisuales, sino que tiene que incluir sobre todo conocimientos de la imagen en sí.

Conocer la imagen no se convierte así en un mero recurso, sino en una obligación. Las instituciones deben buscar los medios necesarios para la formación del nuevo lector, a través de propuestas que sobrepasen la optatividad que recorre todo el sistema educativo y aseguren la alfabetización universal y obligatoria en los lenguajes de los medios audiovisuales.

***Isidoro Arroyo Almaraz***

CUADERNOS DE PEDAGOGÍA. Marzo de 2001.