
La mediación familiar en el consumo audiovisual infantil. Un desafío educativo.

Family mediation in children's audiovisual consumption. An educational challenge.

Lic. Maridenia Bertrán Lamorú. Instructor

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7857-1386>

Profesora. Universidad de Guantánamo, Cuba

Correo(s) electrónico(s): marideniabl@cug.co.cu

Recibido: 25/04/2020

Aceptado: 10/09/2020

Resumen: El acceso creciente de los niños a las nuevas tecnologías, ha condicionado nuevos modelos de consumo desde diferentes vías y formatos, teniendo como más importante escenario el hogar. En el presente ensayo se reflexiona sobre las implicaciones que en la formación integral de las nuevas generaciones tiene este tipo de recepción, sin la mediación familiar. Para su elaboración se recurrió a diversas fuentes especializadas en el ámbito de la Pedagogía, la Psicología y la Comunicación, concluyendo con propuestas de recomendaciones para la orientación a la familia en la promoción de un acompañamiento activo en el consumo audiovisual infantil.

Palabras clave: Consumo Audiovisual; Mediación Familiar; Educación Audiovisual; Orientación Familiar

Abstract: The growing access of children to new technologies has conditioned new consumption models from different routes and formats, with the home as the most important scenario. In this essay we reflect on the implications that this type of reception has in the integral formation of the new generations, without family mediation. For its preparation, various specialized sources in the field of Pedagogy, Psychology and Communication were used, concluding with proposed recommendations for family orientation in promoting active accompaniment in children's audiovisual consumption.

Keywords: Audiovisual Consumption; Family Mediation; Audiovisual Education; Family Counseling

Introducción

En los tiempos actuales los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías son precisamente uno de los canales de socialización más potentes, y no lo son únicamente a través de los contenidos que transmiten, sino también a partir de las nuevas formas de establecer relaciones sociales, de acceder a informaciones, de crear contenidos, de comunicarse, en definitiva, de vivir en la sociedad, que están contribuyendo a construir.

Hasta hace poco, podía identificarse en los medios de comunicación la fuente más importante y masiva de socialización, hoy se suman a esa función, la generación descentralizada de materiales y la distribución por múltiples vías.

Los niños, adolescentes y jóvenes constituyen los espectadores más atraídos por la “parafernalia” audiovisual que sin desdeñar la idea de que los medios de comunicación son portadores de novísimos lenguajes que enriquecen los conocimientos y satisfacciones, saberes y placeres que el espectáculo audiovisual brinda (Ramos, 1993); constituyen ellos también los que reciben sus efectos nocivos, la mayoría de las veces subliminalmente y tomando como primer y más importante escenario el hogar.

Varios estudios confirman que el consumo y la interacción que los niños desarrollan alrededor de las pantallas (televisión, videojuegos, Internet, dispositivos móviles) son un factor socializador de primer orden. Todo esto revalida que esta compleja situación pone al niño y adolescente en una encrucijada. Por lo que se debe significar que resulta necesario que estos se formen en las mejores tradiciones políticas, culturales, combativas, laborales y familiares que proporcionen formas y modos de vida sanos, con uso adecuado del tiempo libre.

Este es un tema de vital importancia pues en lo cotidiano los padres asumen el espectáculo audiovisual de sus hijos sin medir contenido, tipo y valor artístico de estos, se impone la definición de acciones educativas de la familia para mediar en el consumo, partiendo de estilos que posibiliten la creación o formación de un espectador crítico que descubra y asuma lo mejor del arte y sus múltiples manifestaciones teniendo al audiovisual como materia.

Aun cuando se puede ver esto como una utopía, la realidad es que esta mediación se asume sin una preparación para ello y la mayoría de las familias conocen que puede ser perjudicial para sus hijos determinados elementos asociados al consumo audiovisual, pero no hay conciencia de cómo lograr hacer de este momento un proceso de asunción de valores éticos, estéticos y artísticos.

Este ensayo reflexiona en cuanto al valor de la familia como agente mediador en el consumo audiovisual de niños y adolescentes, partiendo de las implicaciones de la recepción de los materiales, y finalmente proponiendo recomendaciones para la mediación familiar.

Desarrollo

Los jóvenes de hoy nacieron con las tecnologías, han disfrutado de la magia del cine y el video más desde su casa que en las salas tradicionales y no se asombran de Internet porque han crecido junto a ella. Así pues, en las últimas dos décadas, consideran varios especialistas (LLopis, 2004), (Rojas, 2014), (Morduchowicz, 2014) se ha incorporado a las tendencias en el consumo los nuevos formatos a partir de Internet, videojuegos y dispositivos móviles. “Los chicos se mudan cada vez más de ese menú rígido que ofrece la televisión que es ver un programa a una determinada hora, a verlo cuando quieren a través de Internet” (Morduchowicz, 2014, p.3).

Está claro que ha habido una modificación en los formatos de más gusto de los niños, que, sin desestimar la televisión como medio tradicional, son más vistos los videojuegos, animados infantiles, videoclips musicales, series; todos en su mayoría de producción extranjera y recreados mediante los programas informáticos, vistos a través de Computadoras, tablets, laptops, y en especial los móviles.

Hart Dávalos (como se citó en Palacios, 2016) ha hecho un llamado a “trabajar con el pensamiento, a volver a la tradición filosófica, ética y jurídica cubana para la salvaguarda de la Revolución. (...) donde no está la cultura está el camino a la barbarie” (p.1). Es por ello se impone analizar las potencialidades y riesgos de las nuevas tecnologías. Una de sus más valiosas bondades es sin dudas la satisfacción de las necesidades informativas, culturales, relacionales y de entretenimiento, lo que constituyen derechos de la niñez, refrendada en la Convención Internacional de los Derechos de la Niñez en su artículo 13 y 17.

Por un lado se considera que los audiovisuales influyen en la reducción de las distancias pues los acercan a la realidad de otras regiones del mundo, ya sea con el conocimiento de la geografía, la historia, las tradiciones, los valores y los modos de vida, estimula el aprendizaje, el pensamiento

lógico, la resolución de problemas de la vida, estimula la conducta interpersonal y el desarrollo social del niño.

Vale decir que el uso consistente de los mismos personajes de los dibujos animados ayuda a que los niños se sientan cómodos de expresar sus sentimientos y su entendimiento del sujeto. Todo ello si se sabe conducirlos hacia tales propósitos, de lo contrario recogeremos conductas inversas a los fines planteados por la sociedad cubana en la formación integral de las nuevas generaciones.

En el caso de los videojuegos tienen sus ventajas, pudiendo citar que: potencian los reflejos del jugador, aumentan la capacidad de concentración y atención, favorece el razonamiento lógico, establecen estrategias para la resolución del juego, desarrolla la percepción espacial, favorece la creatividad, aumenta la constancia a la hora de resolver un problema, potencian la seguridad, favorecen el desarrollo de habilidades óculo-manuales, entre otros.

Por otro lado, y desde lo contradictorio del tema se debe considerar que estos productos en su mayoría de factura extranjera hiperbolizan la apariencia física y acrecientan la banalidad, el machismo, la violencia, la sexualización de las niñas y la homogeneización de patrones de consumo. Los niños no son conscientes de los riesgos que entrañan los productos que se consumen. El niño tan sólo elige ver frente a otras actividades que podría estar realizando, pero no tiene la preparación para argumentar lo que está viendo. Únicamente, sabe distinguir entre lo que le gusta ver y lo que no.

En la literatura científica como contenidos de riesgos: “aquellos que entrañan un peligro potencial que puede o no tener consecuencias directas para ciertos individuos, pero que, a la larga, y considerados estadísticamente, sí engendran daños notorios para la sociedad” (Pérez, 2003, p.24). Se significan los siguientes: Contenidos violentos, contenidos sexistas o racistas, contenidos pornográfico, contenidos consumistas, contenidos que tienden a la corrupción del lenguaje y atentan a las normas de respeto al otro, contenidos que violan el derecho al honor, la intimidad y la privacidad de las personas.

Entre las múltiples maneras en las que los entornos digitales pueden afectar a niños y adolescentes, está comprobado que, en edades tempranas, largos tiempos de exposición generan afectaciones severas del desarrollo, similares a los síntomas de los trastornos autistas. Tales afectaciones pueden mejorar con tratamiento, pero suelen dejar secuelas en el funcionamiento psicológico de los pequeños.

Además, se cita como consecuencia nefasta que el consumo audiovisual sin cuidar tiempo y contenido incide en la manera en que construyen su identidad, afectan su sociabilidad, el modo en que se relacionan con los demás; inciden sobre la manera en que aprenden, adquieren saberes y construyen conocimientos; el cuarto, poblado de pantallas, favorece una “privatización” en el uso de los medios; a mayor equipamiento en la habitación, mayor el tiempo en el cuarto, más consumo y más en soledad. (Fariñas, 2019)

Actualmente se aborda por varios investigadores el tema de nuevas adicciones; con consecuencias desastrosas, como el aumento de la agresividad o el aislamiento, en el caso de los videojuegos, cuya adicción ha sido clasificada por la OMS como un trastorno mental. El consumo temprano de estos puede desarrollar insensibilidad con el sufrimiento ajeno y fácil tendencia a la transgresión de las normas sociales.

Cuando los niños invierten mucho tiempo con videojuegos pueden, según los contenidos con los que interactúan, presentar síntomas de afectación emocional, bajan el rendimiento académico, pérdida del sentido de la vista, promocionan el consumismo, dolores de cabeza, espalda y generalizados en todo el cuerpo.

Es importante atenuar los efectos nocivos inherentes a malas prácticas. Se asume a partir de lo descrito la idea de que los niños saben cómo utilizar el soporte, la herramienta, cómo resolver algún problema técnico que se pueda plantear, pero la experiencia de vida y la responsabilidad de asumirla de forma responsable sigue siendo de los adultos.

De ahí que los estilos familiares y las estrategias de socialización audiovisual que los padres ofrezcan, los modelos familiares de mediación, sean muy significativos para la educación

audiovisual de los niños y adolescentes, que para nada se trata sólo de favorecer los contenidos educativos, sino que se tengan en cuenta el tiempo frente a la pantalla unido a sus gustos para decidir con qué se entretiene.

Prieto (como se citó en Lima, 2005) analiza que el concepto de mediación se encuentra vinculado al concepto de comunicación que, pasa por tener en cuenta las características discursivas de las tecnologías y sus relaciones con la percepción de los destinatarios, por las potencialidades expresivas de los lenguajes sonoros, gráficos y audiovisuales y, por ser conscientes de que los procesos de comunicación no salen de los medios mismos sino del hombre quien diseña apoyados en ellos y quien los usa. Constituye un proceso que tiene como finalidad lograr las competencias necesarias para la vida.

El grado de mediación realizado por los padres, a su vez, depende de varios elementos, entre los que destacan el nivel socioeconómico, la cultura, el nivel educativo de los padres, los métodos educativos, la filosofía educativa, el tipo de comunicación, la orientación pedagógica de la escuela, así como determinadas actitudes frente a la TV y a los medios de comunicación en general.

En tal sentido la mediación familiar está influenciada por la cultura, las familias no son conscientes del problema del audiovisual en la cotidianidad de los niños y en el proceso educativo, lo que según refiere (Orozco, 1991), sería una meta a lograr en un programa educativo para la recepción crítica del consumo audiovisual.

A partir de las variables y factores empleados, en nuestro país existen cuatro estilos de mediación familiar en el consumo infantil: permisivos, disciplinarios, limitadores- controladores y despreocupados. De todos estos, el primer grupo es el de mayor peso y es en el que está la mayor parte de la población estudiada. El estilo predominante se caracteriza porque los padres casi no ofrecen a sus hijos consejos ni sugerencias sobre consumo, la covisión es escasa a lo largo del día, por lo que prácticamente el diálogo es inexistente. Además, prevalecen las conductas permisivas en cuanto al consumo indiscriminado de audiovisuales, tanto en los

destinados al público infantil como al adulto, lo cual afecta la formación de los niños y adolescentes.

Objetivamente es este el escenario en el que crecen nuestros infantes y al que la ciencia debe responder creativamente. Son muchos los profesionales preocupados ante estos estilos tanto psicólogos, comunicadores, sociólogos y creadores artísticos, los que dan sus propuestas de contribución, pero es la escuela sin dudas por la misión social que tiene y nuestros profesionales de manera concreta los que materializan esa importante función educativa u orientadora hacia esta, la primera y eterna escuela en la que nuestros niños y adolescentes adquieren sus primeros hábitos de higiene, educación formal pero también de entretenimiento con crecimiento espiritual y pensamiento crítico.

En tal sentido, existe unanimidad en pensar que la responsabilidad del consumo audiovisual de los menores recae mayormente en la familia, pero no es menos cierto que las condiciones laborales, la socialización derivada de los medios de comunicación, entre otros factores, hacen cada día más difícil la mediación familiar para controlar y gestionar el consumo audiovisual de los menores y adolescentes.

El estado de la cuestión es este analizado hasta aquí, pero cómo puede la familia mediar ante el consumo audiovisual. Atendiendo a estas consideraciones no se propone en esta obra una camisa de fuerza a cumplir para poder sortear esta compleja función que debe asumir la familia, sino que como resultado de los análisis realizados en varias investigaciones relacionadas con estrategias de mediación familiar (Pérez, 2003), (Rojas, 2014), (Fariñas, 2019), se proponen las siguientes recomendaciones:

- Conocer y entender por la institución social los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías que consumen o pueden llegar a consumir sus hijos.
- Delimitar el número de horas y los horarios que pueden dedicar a las pantallas, sobre todo en el caso de los videojuegos tener 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.

-
- Observar durante el tiempo de consumo, por si se detecta que tienen cambios significativos en su manera de actuar, e investigar si el origen está en los audiovisuales o no.
 - Evitar que dispongan de televisión y/o computadora en su habitación, ya que las posibilidades de supervisión se reducen.
 - Delimitar la edad a la que pueden disponer de teléfonos móviles. Definir con claridad el tipo de audiovisuales que pueden ver, atendiendo a la clasificación según su edad.
 - Las normas deben ajustarse a medida que van creciendo, importante que sean razonadas y negociadas hasta donde sea posible.
 - Tener cuidado para expresar nuestros criterios de manera respetuosa, así como cuidar de las críticas hacia sus gustos, pues es posible que afecte la relación educativa.
 - Propiciar espacios de covisión que permitan establecer comunicación abierta y orientadora de forma razonada entre la familia. La presencia, el acompañamiento y la supervisión de los padres es una de las mejores estrategias de protección.
 - Construir sinergias entre la realidad y lo observado en los materiales audiovisuales.
 - Involucrarse con los 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 de la escuela, les enseñan cómo deben utilizar correctamente la red, los advierten de los peligros que tiene y les muestran como se hace un uso racional de este recurso.
 - Ayudarlos a que comprendan el funcionamiento de las tecnologías, a que tengan criterios para seleccionar los contenidos, creando consumidores capaces de hacerlo de forma autónoma y responsable.
 - Limitar el consumo audiovisual durante los horarios de comidas y del tiempo de estudio.
 - Compartir otras actividades recreativas como la lectura de libros, juegos socializadores y creaciones manuales.

No hay que temer a los aspectos negativos de los medios cuando hay posibilidad de diálogo familiar. Los hechos negativos es necesario que se conozcan para debatirlos, analizarlos, clasificarlos, y tomar decisiones respecto a ellos. Para conseguir un cambio de conducta que sea

positiva hacia la tecnología audiovisual es conveniente discutir y no reprochar, evitando conductas impositivas.

A criterio de Bernal del Riesgo (citado en Fariñas, 2019) “Aunque se advierte preocupación por parte de muchas familias, sigue faltando suficiente información que sirva a los fines de orientar y prevenir afectaciones psicológicas” (p.1).

Por lo tanto, la educación audiovisual desde la escuela y hacia el resto de las agencias, constituye el escenario clave para que los niños aprendan a interactuar con la tecnología, por cuanto los grandes problemas de la humanidad obligan a enfrentarse a ellos con conciencia crítica, con afán por conocer y reflexionar, por luchar contra el fanatismo de cualquier signo, contra la moda y el consumismo.

Conclusiones

El consumo audiovisual actual requiere de la mediación familiar en relación con sus hijos, pues este escenario es donde se produce la mayor cantidad de la recepción de los mensajes y a la vez la misma constituye un agente educativo importante en la toma de conciencia y responsabilidad para aprovechar el tiempo libre con entretenimiento y saber, lo que favorecerá fomentar la formación de hombres y mujeres del mañana con una pensamiento reflexivo y crítico en interacción con las ya necesarias tecnologías.

Se evidencia que en Cuba se han realizado estudios sobre la incidencia del consumo audiovisual en el desarrollo y conducta de la infancia, pero todavía son pocas las que se han adentrado en preparar a la familia para mediar en el consumo audiovisual. Así mismo se patentiza el valor orientador de la escuela para ganar en la preparación de la familia en este gran empeño.

Es necesario promover desde el hogar las conductas saludables entre los menores, con la necesaria orientación especializada y con carácter preventivo, con tal propósito se podrán aprovechar las recomendaciones relacionadas con la mediación familiar aquí aportadas.

Referencias bibliográficas

- Fariñas, L. (2019) ¿Cuál es la brecha digital entre los padres y los hijos? *Granma*. Recuperado de <http://www.granma.co.cu/>
- Fernández, F. (2014) Entrevista a Roxana Morduchowicz “Los chicos y las pantallas”. *Centro de investigaciones en medios y entretenimiento*. Universidad de Palermo. Palermo, Italia. pp. 2-6
- Lima, S. (2005) La mediación pedagógica con uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Curso 67. *Evento Internacional Pedagogía 2005*, Ciudad de la Habana. Cuba. p.10
- Llopis, R. (2004). La mediación familiar del consumo infantil de televisión. Un análisis referido a la sociedad española. *Comunicación y Sociedad*, XVII(2). pp. 125-147. Recuperado en: <http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/index.php>
- Orozco, G. (1991). Mediaciones familiares y escolares en la recepción televisiva de los niños (algunos hallazgos recientes). *Comunicación y Sociedad*. pp.113-129.
- Palacios, Y. (2016). Los jóvenes y la cultura audiovisual: notas para un debate. *Juventud Rebelde*. Recuperado de <http://www.juventudrebelde.cu>
- Pérez, J. (2003). Libro Blanco: La educación en el entorno audiovisual. *Quaderns del CAC*. núm. extraordinario, noviembre 2003. pp. 21-24
- Ramos, P. (1993): Del otro lado de la imagen. En: Del otro lado de la imagen. Selección de ponencias presentadas al Séptimo Encuentro “El Universo Audiovisual del Niño Latinoamericano. La Habana. Cuba. Pp. 35-38
- Rojas, J. (2014) *Audiovisualidad, arte y cultura contemporánea*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación,. Pp. 2-30
- Vilches, L. (1993): *La televisión. Efectos del bien y del mal*. Barcelona, Paidós. Barcelona. España. pp. 7-12