

02

El poder de la imagen

Ben Goldstein | Autor y formador de profesores

Las imágenes, como apoyo visual, siempre han desempeñado un papel importante (si bien a veces supeditado) en los materiales de enseñanza de idiomas. El Método Directo, por ejemplo, se basaba en el uso de pósteres o *flashcards* para verbalizar toda una serie de conceptos gramaticales y léxicos que anteriormente se habían enseñado a través de la traducción. Con la llegada de una amplia oferta de publicaciones en ELE, los editores han usado las imágenes no solo como refuerzo visual, sino también para hacer sus productos más atractivos y, por consiguiente, más comercializables. Sin embargo, aunque nuestros materiales de clase están llenos de estas imágenes, la mayoría se utilizan como apoyo para los textos escritos, los cuales suponen el principal foco de nuestra atención en clase. Con frecuencia, las imágenes suelen desempeñar un mero papel secundario o técnico, o son vistas simplemente como un elemento decorativo.

Aparte de su uso como estímulo, rompehielos o para tareas puramente mecánicas (por ejemplo, *flashcards* del tipo “encuentra las diferencias” en ejercicios de relacionar), las imágenes rara vez se sitúan en el centro de nuestra práctica docente y, generalmente, no se les presta la atención que merecen. Esto es lo más sorprendente teniendo en cuenta el impacto que las imágenes pueden tener en clase y su creciente accesibilidad tanto para profesores como para alumnos. Sin darnos cuenta, nos han entrenado para “leer imágenes” desde una edad muy temprana. Estamos rodeados (y, a menudo, bombardeados) de imágenes cada minuto del día y, sin embargo, todavía se subestima su potencial en un contexto de enseñanza.

Por ejemplo, en la primera página de un libro de texto de español para un nivel inicial podemos ver una amplia foto o ilustración de dos personas saludándose, sin embargo, tanto estudiantes como profesores tenderán a centrarse en el diálogo que aparece junto a ella, hasta el punto que la propia imagen perderá cualquier valor. Del mismo modo, un icono que comúnmente encontramos en los materiales para la enseñanza de lenguas es el mapa del mundo, que se suele usar para enseñar los países, las ciudades y los continentes. Sus convenciones se adoptan sin ser cuestionadas. Sin embargo, al proporcionar un mapa del mundo alternativo (cuyo criterio

se basa en el crecimiento de la población, como podemos ver en la figura 1), estaremos dando a la imagen *per se* un papel mucho más dominante y dirigiendo la atención de nuestros alumnos hacia el componente visual en un mayor grado. Pero no solo eso, una imagen como el mapa de la población puede ayudar a los alumnos a obtener un conocimiento del mundo a través del español. En mi presentación, he intentado mostrar el gran valor que posee una imagen como esta al ubicarla en el centro de nuestra enseñanza.

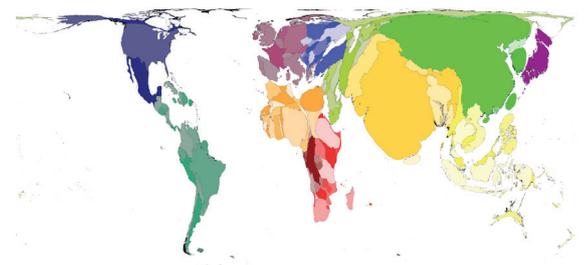


Fig 1 world map based on population

Este énfasis del texto sobre la imagen se debe al hecho de que estamos acostumbrados a leer y a analizar textos desde edades muy tempranas. Comprendemos que los textos pueden tener rasgos particulares que los hacen coherentes y cohesivos pero, normalmente, no tenemos en cuenta cómo se organiza una imagen. De acuerdo con un reciente estudio sobre el diseño

visual¹ de Gunther Kress: «En educación, a los niños se les anima a dibujar pero estos dibujos se ven como ejemplos de una forma de expresión, más que como de comunicación». Asimismo, a medida que crecemos y vamos adquiriendo un mayor dominio en una destreza, nuestros libros de texto contienen menos imágenes y textos más largos, como si creciéramos sin imágenes mientras envejecemos.

Las imágenes son también interesantes ‘medios de representación’ de valor inestimable por sí mismas, no son solo meras reflexiones ‘inocentes’ de la realidad. De por sí, las imágenes pueden transmitir importantes mensajes políticos y servir como herramientas clave de la educación, por ejemplo, para luchar contra los prejuicios y cuestionar los puntos de vista estereotipados. Además de esto, es útil para los alumnos ver cómo se presentan las imágenes en los medios, cómo se enmarcan y se posicionan en una página, así como el modo en que los subtítulos y los textos complementarios ‘ayudan’ o ‘manipulan’ la interpretación que hacemos de ellos.

La actual naturaleza ubicua de las imágenes y su accesibilidad –debido, en parte, a la revolución digital y al creciente número de imágenes de dominio público– puede ayudarnos a crear una visión más instruida del papel de las imágenes en el aula.

¿Por qué usamos las imágenes?

Alcance y accesibilidad

Nunca antes habíamos tenido acceso a un abanico tan amplio de imágenes, pero gracias a la tecnología digital muchas imágenes de alta calidad son ahora de dominio público y su uso para propósitos didácticos no requiere del pago de derechos de autor. Una de las ventajas de utilizar imágenes del mundo real es explotar ese conocimiento compartido y convertirlo en un beneficio en un contexto de aula.

Como herramienta motivadora y atajo

No hay nada como una imagen impactante para captar la atención y motivar a los alumnos. Si una imagen ha sido seleccionada especialmente para un propósito didáctico, por ejemplo para acompañar un artículo, esta puede ser la clave para aumentar el interés sobre un tema o para desencadenar una respuesta rápida. Mejor todavía, si se selecciona la imagen del mundo en general –como un recurso abierto– su autenticidad e inmediatez puede tener, incluso, un

efecto más poderoso en clase. Cuando los estudiantes se encuentran con una imagen auténtica del mundo que les rodea, como puede ser un anuncio, la secuencia de una película, un emoticono, un grafiti, un retrato, etcétera, esto les provoca curiosidad sobre cómo vamos a utilizar la imagen dentro del aula. Es más, ‘las imágenes del mundo real’ pueden proporcionar un atajo único en clase. Estas pueden ser capaces de resumir instantáneamente lo que a un texto o a un profesor puede llevar horas explicar. En este sentido, una imagen vale más que mil palabras.

Usos de la imagen

Las imágenes poseen una gran cantidad de funciones o aplicaciones tanto en el mundo real como en el del aula. Al poner un énfasis adicional sobre el uso de la imagen, seremos capaces de acercarnos un poco más a estos dos mundos.

1. Su importancia cultural: como una ventana al mundo / una herramienta cuestionadora

Las imágenes son extremadamente influyentes. Cada día estamos expuestos a cientos de ellas, desde la caja de cereales que vemos a la hora del desayuno, el contenedor de basura de nuestro barrio, los *banners* que aparecen en la pantalla del ordenador o las vallas publicitarias que aparecen en la carretera. Aunque aparentemente inofensivas o superficiales, imágenes cotidianas como estas desempeñan un papel importante al dar forma a nuestras ideas, así como a la hora de introducirnos en el mundo y en la conciencia cultural de otras personas. Por tanto, la alfabetización visual puede ser considerada tan importante como la alfabetización impresa cuando tratamos de encontrar nuestro camino a través de un entorno tan cargado de información como es el de hoy en día, y nos ayuda a obtener conocimiento y una comprensión crítica del resto del mundo.

Sin embargo, las imágenes que vemos no siempre cuentan la historia completa. Pueden estar abiertas a multitud de interpretaciones. Las representaciones de los medios de comunicación, por ejemplo, pueden contribuir con frecuencia a reforzar estereotipos negativos. Por esta razón, se debería animar a los alumnos a cuestionar una imagen y a mirar más allá de su valor referencial para descubrir lo que en realidad representa. Esta destreza es particularmente útil cuando analizamos iconos y símbolos. De este modo, podemos ver el importante uso de la imagen para fomentar la conciencia intercultural y estimular el pensamiento crítico.

¹ Kress, G. & van Leeuwen, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (Routledge, 1996).

2. Su papel como apoyo visual para la adquisición de léxico

Tradicionalmente, la imagen se ha usado en clase como un apoyo para introducir las unidades léxicas. Una imagen puede ilustrar un concepto rápidamente, y de manera memorable en los alumnos, si se escoge bien. También puede evitar las largas y enrevesadas explicaciones (que con frecuencia requieren metalenguaje), particularmente en el aprendizaje de idiomas, en las explicaciones de estructuras gramaticales y cuando tratamos con el lenguaje metafórico. Las imágenes también pueden actuar como estímulos clave para cierto tipo de tareas, tales como la narración de historias, ordenar y secuenciar eventos o unir la imagen con un texto. También se pueden utilizar para realizar hipótesis, activar el conocimiento previo y simular contextos reales.

Recuerda también entrenar a tus alumnos en el arte de visualizar, una extensión de imaginar (un tipo de pensamiento pictórico). Imaginar se define como «la habilidad de evocar algo en el ojo de la mente, moverlo, cambiarlo y hacer juicios²». De hecho, esto es algo que todos hacemos a diario. Sin embargo, no se ha explotado en el contexto de la enseñanza hasta hace poco. Este trabajo con la imaginación se puede usar como un primer paso para conectar con aquellos estudiantes que están acostumbrados a altas dosis de exposición visual, lo que les permite ‘profundizar, ampliar su capacidad de atención, llegar a estar más centrados y a tener las ideas más claras³».

En la segunda parte de mi presentación he mostrado diferentes ejemplos de materiales publicados que utilizan la imagen para ayudar en la adquisición de unidades léxicas de varias maneras que he comentado antes.

3. Su dimensión icónica o simbólica

La imagen frecuentemente representa algo o puede ser una forma de taquigrafarlo, por ejemplo, un código o una señal. Tales símbolos son cada vez más comunes en una sociedad dirigida por lo multimedia en la que los periodos de concentración de la gente son cada vez más cortos y en la que las diferencias entre el lenguaje hablado y escrito se vuelven borrosas debido a los correos electrónicos, los mensajes de texto, etcétera (el uso de los emoticonos es un ejemplo de este fenómeno). Nuestros

alumnos pueden contribuir a un conocimiento de estos iconos y símbolos en clase, ya que han tenido contacto con una amplia variedad de emblemas, logos, diseños, etc. Por ejemplo, consideremos la imagen de la ‘manzana’. Esta es una de las primeras palabras que se aprenden en inglés porque la imagen de la manzana se usa como *flashcard* cuando aprendemos el alfabeto en la escuela. La manzana ha pasado de ser la fruta prohibida de Adán y Eva al logo de una muy conocida compañía de ordenadores. De hecho, puede evocar una gran cantidad de imágenes mentales, desde “La Gran Manzana”, el sello discográfico de The Beatles (Apple Records), un pastel de manzana, la manzana de Adán (como parte del cuerpo) hasta Guillermo Tell e Isaac Newton e, incluso, expresiones como “An apple a day keeps the doctor away” (una manzana al día, del médico te libraría).

4. Su potencial creativo

La mayoría de los alumnos descansan al dejar de leer y escribir, y reciben bien la libertad que les concede esa ilustración. Pero esto no significa dibujar muñequitos, por ejemplo. Con software como Photoshop, Google Earth, Pano-rámico, Sketch Up, etc., los estudiantes pueden crear sus propias imágenes interactivas en 3D con fotos. Y con el uso de otras tecnologías, tales como las pizarras digitales interactivas, el potencial para introducir tareas creativas que involucran a la imagen se ha incrementado enormemente. Esta libertad creativa permite al profesor realizar actividades y juegos divertidos, que son particularmente apropiados para los alumnos más jóvenes. Las imágenes generadas por el estudiante otorgan mayor responsabilidad al aprendiente, le permite tener mayor protagonismo en la clase y obliga a los profesores a ser más reactivos en sus prácticas de enseñanza.

5. Por derecho propio / Por sí mismas

Los alumnos pueden disfrutar mucho al describir y analizar las imágenes –desde imágenes familiares de sus álbumes de fotos a prestigiosas e intocables obras de arte–. De hecho, describir imágenes puede ser algo que los alumnos necesitarán hacer en sus vidas profesionales, especialmente si eligen trabajar en campos tales como el diseño, el marketing, el periodismo, etc.

² Fletcher, Alan, *The Art of Looking Sideways*, Phaidon, 2001, p. 443.

³ Arnold, Jane, Puchta, Herbert & Rinvoluceri, Mario, *Imagine That!*, Helbling 2007, p. 165.

Conclusión

En torno a 1970, John Berger, hablando en el contexto del arte, visualizó un nuevo lenguaje de la imagen al que confería un 'nuevo tipo de poder' con el que podríamos empezar a definir nuestras experiencias con mayor precisión en áreas en las que las palabras son insuficientes. Berger dijo: «El arte del pasado ya no existe como una vez lo hizo. Su autoridad se ha perdido. En su lugar hay un lenguaje de imágenes. Lo que importa ahora es quién utiliza ese lenguaje y con qué intención⁴».

Más de cuarenta años después, estamos rodeados de material descargable, imágenes libres de derechos de autor, Photoshop, etc, y la mani-

pulación de la imagen se ha convertido en una forma de crítica social, así que las palabras de Berger no podían ser más proféticas.

Espero que con este recorrido que hemos realizado por los usos de la imagen, tanto aquí como en el vídeo, los profesores puedan comenzar a ver la imagen como una parte integrante de su enseñanza y no como un mero accesorio o apoyo visual (en el sentido tradicional del término). Estamos cada día más rodeados de imágenes, nunca antes habíamos sido capaces de acceder y crear tal cantidad de imágenes en tan poco tiempo-. Usemos este recurso para ayudar a la enseñanza y al aprendizaje lo mejor que podamos.

⁴ Berger, John, *Ways of Seeing*, London, Penguin, 1972, p. 33