



GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATAN
SECRETARIA DE EDUCACION



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 31-A MERIDA

LA INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL
RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS
DE SEXTO GRADO



María del Carmen Mota Pino
Martín Efraín Rosado Carrillo

TESIS PRESENTADA
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

MERIDA, YUCATAN, MEXICO

1996

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mérida, Yuc., 27 de septiembre de 1996.

C. PROFR. (A) MARIA DEL CARMEN MOTA PINO.
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta
Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado:

"LA INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL RENDIMIENTO
ESCOLAR DE LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO".

Opción TESIS (INV. DE CAMPO) a propuesta del C. Profr. (a)
Ligia María Espadas Sosa Secretario (a) de esta Comi—
sión, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos es
tablecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se Dictamina favorablemente su trabajo y se le
autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE,


MTRO. FREDDY JAVIER ESPADAS SOSA.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION.

FJES/LMES/mide*



GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARIA DE EDUCACION
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 31-A
MERIDA

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mérida, Yuc., 27 de septiembre de 1996.

C. PROFR. (A) MARTIN EFRAIN ROSADO CARRILLO.
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta
Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado:

"LA INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL RENDIMIENTO
ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO".

Opción TESIS (INVEST. DE CAMPO) a propuesta del C. Profr. (a)
Ligia María Espadas Sosa Secretario (a) de esta Comi—
sión, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos es
tablecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se Dictamina favorablemente su trabajo y se le
autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE,



MTRO. FREDDY JAVIER ESPADAS SOSA.
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACION.



GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARIA DE EDUCACION
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 31-A
MERIDA

INDICE

CONTENIDOS :	PAGINAS :
DEDICATORIAS	0
INTRODUCCION	1
A. Contexto Educativo	
B. Problemas para la realización	
C. Las experiencias que hemos tenido	
D. Presentación del trabajo	
CAPITULO I	
EL DISEÑO DE INVESTIGACION : LOS VIDEO JUEGOS EN NUESTRO MEDIO.	
1. Antecedentes	5
2. Justificación	7
3. Objetivo	9
4. Metodología	
a) La Investigación participativa	10
b) Instrumentos	11
CAPITULO II	
LA EDUCACION : EL EFECTO EN LOS SERES HUMANOS.	
1. El proceso enseñanza- aprendizaje	16
2. La educación formal	17
3. La educación informal: Realidad de nuestro tiempo	19
CAPITULO III	
EL VIDEO JUEGO: UN MUNDO JUVENIL	
1. La evolución del juego	26
2. Diferentes tipos de video juegos	29
3. La actitud del alumno ante los video juegos	34
4. Desarrollo biopsicosocial del alumno de sexto grado	37
CAPITULO IV	
INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA	
1. Características de la comunidad en donde se llevó a cabo la investigación	41
2. Contexto social de : Escuela primaria "Ignacio Zaragoza" ..	44
3. El juego de las "maquinitas" influencia en la economía familiar	46

4. Los padres, ¿ Qué opinan de ello ?	48
5. Los alumnos/usuarios: su opinion y sentir ante los video juegos	50

CAPITULO V

ALTERNATIVAS EDUCATIVAS: UNA MUESTRA REFLEXIVA

1. Reflexiones	53
2. Estrategias de acción	55
3. Análisis de las estrategias	61

CONCLUSIONES	64
---------------------------	----

BIBLIOGRAFIA	67
---------------------------	----

ANEXOS	69
---------------------	----

*No se siembra al cosechar;
No se siega cuando se alza el trigo;
No se llena el granero al brotar la primavera;
; Padres y Maestros !, seguid el orden de las estaciones;
; Padres y Maestros !, no forceis a la naturaleza, observadla;
Respetad, en cada uno su devenir;
Educar sin uniformar;
Diferenciar sin crear desigualdad.*

L'evolution psycho-physiologique de l'enfant.
Presses Universitaires de France
Paris 1950.

R. Bize

DEDICATORIAS:

Este trabajo está dedicado a los maestros de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 31-A Merida y a los interesados en los problemas de sus alumnos.

En forma especial a la Antr. Vietnina Echeverria por su atinada asesoría en la realización de este trabajo, demostrando un gran compromiso por una labor que se disfruta.

A nuestros hijos Mary Carmen y Rubén a quienes deseamos dar el ejemplo de que la superación debe ser constante y permanente; a la Profra. Carmen Pino por su valiosa ayuda en el logro de un objetivo más de nuestras vidas.

INTRODUCCION

A. Contexto Educativo:

La educación es un hecho social, cuya importancia resulta indiscutible, si recordamos que todos los seres humanos en todos los momentos de su vida están sujetos a ella; ya sea en el seno de la familia, en la comunidad, en las actividades sociales o en aquellas en las que intervienen las instituciones sociales.

Corresponde a la educación y al profesor en particular, ver al niño en su realidad humana para que pueda realizarse mejor como persona; de tal modo que llegue a ocupar en la sociedad un lugar determinante en la transformación de la misma a fin de lograr el bienestar de la comunidad y de su persona.

El papel que desempeña la escuela como institución oficial fundamental en el desarrollo del individuo es importante, ya que: a) los educandos pasan gran parte de su tiempo en la misma; b) la responsabilidad del profesor de mantener contacto directo con el niño en sus diferentes etapas de desarrollo ya sea físico o intelectual; c) el maestro logra establecer un contacto estrecho con el niño no sólo, en su calidad de educador-educando, sino ver al niño como ser que siente y cambia dentro del contexto sociocultural de su comunidad. Por ello, los profesores y profesionales comprometidos con la educación tenemos la obligación y la necesidad de profundizar en el ámbito de nuestros alumnos; por ello es necesario que los docentes, conozcamos qué es lo que hacen nuestros alumnos en horarios fuera de clase.

B. Problemas para la realización:

En esta investigación de campo logramos detectar como un problema real en los niños de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" una gran inclinación y afición hacia los video juegos, influyendo estos en su rendimiento escolar, sin embargo, quisiéramos hacer hincapié en el hecho de que a pesar de ser un problema actual, no existe una bibliografía extensa sobre el mismo, aún cuando es de gran interés. Sin embargo, apegándonos a la investigación y a sus técnicas para obtener información, nos dimos a la tarea de realizar este trabajo considerándolo un reto para nosotros, porque reiteramos que es un tema de interés general y ante todo ACTUAL.

C. Las experiencias que hemos tenido.

Estudiar en la Universidad Pedagógica Nacional la Licenciatura en Educación, permite al profesor en su calidad de maestro-alumno prepararse para un mejor desempeño en su labor educativa. El estudiante de licenciatura de la U.P.N. logra detectar las problemáticas que surgen en el aula y se encamina a la investigación de las mismas; lo que permite convertirnos en agentes de cambio que mucho se necesita en la educación; recordemos que las investigaciones participativas tienen como característica involucrar a la sociedad en conjunto.

En la práctica docente es posible la detección de los obstáculos internos y externos de su dinámica, la comprensión de sus relaciones con la escuela y la sociedad, la definición de estrategias de acción para superar estos problemas. Podemos decir que concebimos a la educación en su constante devenir histórico cambiante, ya que el ser humano en cada momento de su existencia hace su propia historia.

D. Presentación del Trabajo:

El presente trabajo está constituido por cinco capítulos que siguen el proceso de organización de las acciones que nos llevaron a transformar nuestra labor educativa.

El **primer capítulo** comprende los elementos más importantes del trabajo de investigación: los juegos de video en nuestro medio, sus antecedentes, justificación y objetivos, así como la metodología utilizada para realizar la investigación.

El **segundo capítulo** menciona el papel fundamental que en toda labor docente tiene el proceso enseñanza-aprendizaje mencionando las terminologías de enseñanza, tipos de aprendizaje, la educación formal e informal, actitud maestro-alumno, utilizando para ello las tesis de diferentes pedagogos y psicólogos.

En el **capítulo tercero** mencionamos a grandes rasgos la evolución que ha tenido el juego, los diferentes tipos de video juegos, la actitud del alumno ante ellos así como también nos referimos en forma general al desarrollo biopsicosocial del alumno de sexto grado por ser éste sujeto de nuestras observaciones.

En el **capítulo cuarto** hablamos de la comunidad en la cual realizamos nuestra investigación, sus características generales, los alumnos, maestros, padres de familia, sus opiniones y actitudes ante nuestra investigación de la problemática.

En el **quinto y último capítulo** planteamos a consideración general, una serie de reflexiones y alternativas educativas, así como también nuestras estrategias de acción con su posterior análisis.

Para nosotros fue una valiosa experiencia la realización de este trabajo, tomando en consideración lo importante que es, que el maestro se interese en lo que a sus alumnos

interesa, en lo que hacen, en lo que influye en su rendimiento escolar, en sus problemas, etc., es decir, en lo que conllevan en su contexto social.

“LA INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR” específicamente en los alumnos de sexto grado, es un tema interesante, esperamos que para el amable lector de esta investigación lo sea también y encuentre en este trabajo una aportación sobre este novedoso tema .

CAPITULO I

EL DISEÑO DE INVESTIGACION: LOS VIDEO JUEGOS EN NUESTRO MEDIO .

1. Antecedentes :

Podemos decir que :

El profesor que trabaja con alumnos de diferentes niveles educativos necesita conocer plenamente sus características, capacidades, intereses y necesidades para actuar conforme a ellas, considerando que cuando existen buenas relaciones maestro-alumno ... habrá un clima de armonía, de trabajo en equipo que beneficiará el aprovechamiento de los alumnos en particular ⁽¹⁾.

Señalamos esto, porque el tema de nuestro trabajo está basado en la existencia de una problemática real, elegida por la importancia que representa en el rendimiento escolar que los maestros muestren interés en lo que hacen sus alumnos dentro y fuera del aula así como también del ambiente que los rodea.

La influencia de los video juegos en el rendimiento escolar es un problema aún no investigado suficientemente y que es característico de los tiempos actuales; los adultos opinan sobre muchos temas, pero difícilmente pueden responder cuando se les cuestiona sobre los video juegos, esto tal vez podría deberse a que: "Es un hecho infortunado pero cierto, que cuando los seres humanos alcanzan el punto en que, presumiblemente pueden comprender los pensamientos y sentimientos infantiles, ya no pueden recordar cómo es ser niño" ⁽²⁾.

⁽¹⁾ Julia Guzmán .- La importancia de las relaciones Humanas en el proceso de aprendizaje. P.8. Revista Itzamna. U.P.N

⁽²⁾ Vietnina Echeverría. Los derechos del niño: Para todo el mundo. P.38. Revista Itzamna U.P.N.

Es decir, quienes podemos formar un juicio crítico sobre la influencia de los video juegos en el rendimiento escolar, rara vez hemos usado un video juego, esto viene al caso debido a que si no hemos tenido esa experiencia, difícilmente podemos comprender a quienes sí la tienen. Elegimos este problema en especial (la influencia de los video juegos en el rendimiento escolar), porque pudimos observar que los alumnos del sexto grado se sienten atraídos en forma singular por estos juegos, aunque esta atracción no se manifiesta exclusivamente en alumnos de ese grado, consideramos que se debe a que los jóvenes están rodeados de nuevos inventos que llaman su atención y que se convierten en una "moda" entendiéndose por ello: "gusto que predomina en cierta época"⁽³⁾, esto es por demás comprensible si tenemos en cuenta la etapa de la vida por la que atraviesan estos alumnos en cuanto a su desarrollo se refieren, lo cual mencionamos ampliamente en capítulo posterior.

Al platicar con algunas personas ajenas a la educación y también con algunos compañeros de trabajo, nos encontramos, con una gran variedad de opiniones diferentes, sentimos que ahí está el problema a tratar : es necesario lograr que este problema sea entendido a profundidad para poder entonces, dar una opinión basada en el juicio crítico real de nuestra verdad en el aula.

A menudo el maestro pasa por alto los factores que rodean al ámbito educativo, esto se debe , en la mayoría de los casos, a la urgencia que todos los educadores tienen de llegar a cubrir la totalidad de los objetivos programáticos que el grado escolar que imparte le exige cumplir; sin embargo, está demostrado que el alumno no es un ser

(3) Gran diccionario enciclopédico Larousse Ilustrado impreso en Barcelona.1980, tomo V p..

aislado, que la educación es un proceso que se da dentro y fuera del aula y que en muchos casos lo que ocurre alrededor del alumno influye en forma determinante en su desempeño escolar. El entorno escolar del niño nos da una idea de lo que el alumno vive fuera de la escuela, y son esas vivencias las que logran que el alumno se integre con mayor o menor facilidad.

Al comenzar la mitad del presente siglo, los medios masivos de comunicación iniciaron un proceso de expansión que abarca los más diversos espacios sociales, estos medios lograron introducir en la mente de los espectadores los avances que en materia tecnológica surgieron, es a raíz de la segunda guerra mundial, cuando se da un despegue tecnológico importante que marca el inicio de una modernidad cada vez mas palpable en la humanidad.

Los conocimientos científicos aunados a los descubrimientos tecnológicos han marcado al final de este siglo como una nueva era, llena de expectativas lo cual ha llevado a un proceso de dominación cultural e ideológica entre países; decimos esto debido a que la nueva tecnología se ha dado en los países cuya moneda tiene alto valor y el nivel de vida sus habitantes es mejor; esto da lugar a que en los países en los que no se ha logrado un grado alto de desarrollo económico se reciban estas novedades tecnológicas, que si bien en muchos casos es provechosa [y hasta necesaria], en otros esta influencia se siente en la pérdida de otros valores que son tradicionales en la cultura nacional.

2. Justificación:

A través de un curso escolar se detecto en los alumnos de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" de esta ciudad una gran afición por los video juegos, aunque esto es

generalizado, ya que no solo se da en los alumnos de esta escuela primaria, sino también en los jóvenes en general; esto nos llevó a la realización de este trabajo para lo cual nos dimos a la tarea de realizar lo siguiente:

- Determinar de entre los alumnos de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" un grupo de ellos [a los que identificaremos como muestra] cuya característica en común sea su afición por los video juegos.
- Se eligió a quince alumnos del sexto grado "A" para ser la muestra de nuestras observaciones e investigación.
- Se elaboraron diversos instrumentos (cuestionarios, entrevistas, etc.) para indagar sobre la opinión de alumnos, padres y maestros sobre los video juegos y su influencia en el rendimiento escolar de los alumnos.
- Se llevó a cabo el análisis de esta problemática tomando en consideración el entorno social de la escuela primaria elegida .

Una vez recabada toda la información nos dimos cuenta de que la labor docente brinda al maestro la oportunidad de lograr una comunicación amplia con sus discípulos basada siempre en la confianza y el respeto mutuo. De observaciones y pláticas con los alumnos pudimos observar que los juegos de video les llaman mucho la atención, y que entre ellos son llamados "maquinitas".

Cabe señalar que hoy en día el propósito de la labor educativa es preparar al alumno para que aproveche todos los estímulos que el contacto con la realidad le proporciona. Los video juegos son parte de la realidad actual del educando, el alumno no es un mero receptor, es un sujeto activo y como tal tiene derecho a expresar y manifestar

sus inquietudes. El maestro tiene la difícil tarea de saber canalizar estas inquietudes de la manera que resulte lo más provechoso posible para el educando. El proceso educativo se fundamenta en leyes de aprendizaje y en los estudios experimentales que han sido aportados por grandes investigadores y pedagogos de todos los tiempos. La finalidad del docente en la educación es proporcionar al alumno todos los elementos necesarios para lograr un aprendizaje óptimo.

Una cosa es cierta: el niño-alumno de hoy no es igual ni tiene los mismos intereses e inquietudes del niño de ayer; así como tampoco serán los mismos en los alumnos del mañana. Esto es porque cada día van cambiando y los intereses nunca serán los mismos.

3. Objetivos:

El objetivo general de la presente investigación es: determinar la influencia que ejercen los video juegos en el rendimiento escolar, específicamente en los alumnos del sexto grado de la escuela primaria "Ignacio Zaragoza" de la colonia Francisco I. Madero de la ciudad de Mérida en el estado de Yucatán.

Los objetivos particulares que se pretenden alcanzar son:

- I. Determinar cuales son los video juegos que más llaman la atención de los alumnos.
- II. Analizar los motivos de estas preferencias.
- III. Determinar la influencia de estos video juegos en el rendimiento escolar observado en los alumnos muestra e investigar el tiempo que los alumnos dedican a esta actividad.
- IV. Involucrar a los padres de familia, alumnos y comunidad en general a fin de llegar a determinar el tipo de influencia que los video juegos ejercen en el rendimiento escolar (auxiliándonos en la investigación participativa).

V. Destacar la influencia de los video juegos en el rendimiento escolar tomando en consideración la opinión de maestros y los resultados que los alumnos [específicamente los dedicados a los video juegos] obtienen en su calificaciones.

VI. Aplicar estrategias y alternativas de acción que logren concientizar a los alumnos sobre el uso de los video juegos.

4. Metodología:

a) La investigación participativa.

Para determinar la influencia de los video juegos en el rendimiento escolar de los alumnos de sexto grado recurrimos a la investigación participativa, ya que esta investigación-acción ofrece un método de trabajo que rompe lo tradicional y permite el uso de instrumentos, que bien aplicados, nos proporcionan datos confiables de mucha utilidad. Las características de la investigación participativa como metodología de apoyo son:

Se trata de lograr la participación activa y consciente de todos [investigadores y comunidad]. Realiza diferentes niveles para la investigación: la descripción, el análisis y la transformación. El producto surge de la comunidad para la comunidad misma. Es un proceso permanente por lo que siempre se esta actualizando. Lo importante es el sujeto, o sea, la persona activa, transformadora y que posee los conocimientos. Procura incorporar a la comunidad en la investigación y en las acciones que realizarán. Busca la organización de la comunidad para sus logros. Busca que el hombre sea quien construya su historia. Es un instrumento educativo que conlleva experiencias para temas o problemas futuros ayudando en una posible autogestión.⁽⁴⁾

Los instrumentos que se utilizan en la investigación participativa deberán estar adecuados a la cultura, grado de educación, problemas sociales, de los grupos a los que se aplicara.

(4) Vietnina Echeverría. Educación participativa para niños. Una forma de hacer historia. Parte 1. P.17. Revista Itzamná U.P.N.

B) Instrumentos.

Una vez analizado el propósito de nuestra investigación decidimos elaborar un diario de campo el cual es: “un instrumento de recopilación de datos, con cierto sentido íntimo, que aplica la descripción detallada de acontecimientos, y se basa en la observación directa de la realidad, por eso se denomina de campo...”⁽⁵⁾

Los instrumentos que se utilizaron fueron:

- a).Ubicación geográfica de la colonia Francisco I. Madero. [anexo 1] y la localización de la escuela primaria “Ignacio Zaragoza” [anexo 2 y 2-A]
- b).Modelo de entrevista para los alumnos [anexo 3]
- c).Modelo de ficha individual para los alumnos-muestra [anexo 4]
- d).Modelo de cuestionario para los alumnos [anexo 5]
- e).Modelo de cuestionario para padres [anexo 6]
- f).Modelo de entrevista a dueños de tiendas [anexo 7]
- g).Modelo de cuestionario a maestros [anexo 8]

Los instrumentos mencionados se aplicaron, en el caso de los destinados a alumnos, a un grupo de quince de ellos elegidos como muestra representativa a fin de poder realizar las observaciones lo más objetivamente posible. La técnica de entrevista que se aplicó a los alumnos se realizó para obtener información de los mismos y captar así su opinión personal e individual, teniendo presente que la entrevista es: (según William Goode) la obtención de precisión, enfoque, confiabilidad, validez, de otro acto social corriente que es la conversación...

(5) Borns Gerson. Observación participante, un diario de campo en el trabajo docente. p.66

En el caso concreto de esta entrevista, se tomó en consideración que los alumnos tienen interés en los juegos de video y de ahí se partió para saber su opinión; las entrevistas no siguieron un patrón rígido de pregunta-respuesta oral, sino que se llevó a manera de conversación sobre un tema que a los alumnos interesa y del que gustosos platican [las "maquinitas"] y con base a las respuestas consideramos oportuno profundizar sobre lo que a nosotros nos interesaba saber: tiempo que dedican a esta actividad, los video juegos que eligen, lugar a donde acuden a jugar, los motivos que tienen para preferir este entretenimiento, con quienes juegan, la opinión de sus padres y su opinión personal.

Al pedirles su opinión personal sobre el motivo por el cual jugaban, los alumnos se contradecían, esto se hizo más evidente al preguntarles sobre su opinión en relación a los juegos de video, ya que por un lado es una actividad de su preferencia y por el otro no consideran que sea algo "bueno", al preguntarles por qué jugaban si lo consideraban así, contestaron que lo hacen porque les gusta y divierte pero que saben que en algunas personas se convierte en adicción [casi un vicio] y es entonces cuando se convierte en algo "malo" para ellos. Independientemente de estas respuestas, pudimos observar muchas veces el que los jóvenes piensen que es "malo" [a pesar de que les gusta y divierte esta actividad], se basa principalmente en lo que han escuchado decir a personas mayores sobre los video juegos. [Sobre la entrevista que se realizó puede verse el anexo 3.]

Otro instrumento utilizado fue la ficha individual aplicada a cada uno de los alumnos-muestra, la cual se llenó de acuerdo a las observaciones que hicimos de ellos a

manera personal e individual teniendo en cuenta su comportamiento en el salón de clase, su rendimiento escolar, sus tareas, la calidad de las mismas, su participación en clase, etc. la ficha individual constó de ocho puntos [ver anexo 4]. Sobre los valores que se utilizaron para llenar la ficha, detallamos cada uno de ellos en el anexo 4-A.

El cuestionario que se elaboró para los alumnos constó de preguntas que requerían respuestas cerradas y únicamente cinco de respuestas abiertas. La aplicación del cuestionario a los alumnos [ver anexo 5] fue de gran utilidad, observamos que las respuestas se dieron con más apego a la realidad, se aplicó en forma grupal [en grupo de cinco alumnos] y a distintas horas, constó en total de catorce reactivos. En cuanto al cuestionario dirigido a los padres de familia de esos mismos alumnos, constó de preguntas que requerían respuestas cerradas [en su mayoría] y algunas de respuestas abiertas para detectar el grado de comunicación con sus hijos y su conocimiento sobre sus amigos, sus intereses y las actividades que realizan. [Ver anexo 6]. Quisimos aprovechar la ocasión para profundizar sobre la relación que hay entre el padre e hijo y de la familia con la escuela, ya que el proceso de aprendizaje y formación de un alumno no es tarea exclusiva del profesor, sino que es tarea que se debe llevar en forma conjunta maestro-padre de familia.

Como la afición a los video juegos ha ido en aumento en los últimos tiempos elaboramos un pequeño modelo de entrevista dirigida a propietarios de tiendas con “maquinitas” ya que cada día se ve un mayor número de ellas, esto fue con el fin de saber los motivos para su instalación, su utilidad dentro de la tienda, los gastos y ganancias que generan, los problemas que se suscitan, etc. [Ver anexo 7]. En relación a las respuestas

dadas por estas personas, es posible observar que perciben buenas ganancias producto de estos juegos en video.

Cabe señalar que a los compañeros maestros a quienes se les aplicó un modelo de cuestionario que elaboramos [ver anexo 8], presentaron diferentes respuestas manifestando sus muy personales puntos de vista, siendo similares las respuestas en aquellos que tienen semejanzas en cuanto a edad o preparación profesional, esto nos hace llegar a la conclusión de que en muchas ocasiones, la distancia generacional provoca una falta de entusiasmo por comprender a los niños y jóvenes con quienes se trabaja y se cae en el error de generalizar a la niñez.

Compartimos la opinión de muchos compañeros en cuanto a que los video juegos pueden aportar destrezas, competitividad, espíritu de lucha y triunfo, etc., pero también, muchas veces proporcionan falta de entusiasmo hacia otras actividades y propician adicción. Sin embargo, señalamos que “todo depende de como se utilice” y nos atrevemos a completar diciendo, que también importa de igual manera los fines que se persiguen al usarlos.

Cabe señalar que todos los instrumentos se llevaron a cabo fuera del horario oficial de clases para no interferir en la actividad docente. Así mismo, sugerimos ver en los anexos 12 y 13 las gráficas correspondientes a las respuestas obtenidas en la aplicación de cada uno de los instrumentos utilizados.

Para motivar a los padres de familia a tener un contacto más estrecho con sus hijos, propiciamos reuniones donde ambas partes pudieron expresar sus puntos de vista. El diálogo e intercambio de ideas propició en los alumnos de sexto grado la conciencia de

que es necesario estudiar, que el asistir a la escuela y obtener un certificado de primaria es importante, la superación es necesaria, porque la situación que atraviesa el país hace que cada día sea más competitivo. Seguir estudiando debe ser lo más importante en su pensamiento, no podemos dejar de mencionar que no todos los alumnos reaccionan de la misma manera ante iguales circunstancias, para ejemplificar esto, mencionamos dos casos extremos de rendimiento escolar en alumnos que gustan de los video juegos de igual manera .Ver anexos 14 y 15.

Invitamos a la comunidad en general, alumnos, maestros, a pláticas teóricas y prácticas sobre el tema a fin de propiciar su opinión personal.

CAPITULO II

LA EDUCACIÓN : EL EFECTO EN LOS SERES HUMANOS

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un amplio conocimiento de la educación y del proceso educativo es necesario para que los profesores puedan desarrollar las posibilidades que como agentes de cambio individual y social les ofrece el ejercicio de su docencia.

Educación es liberar, es preparar para la vida solidaria, es hacer que los niños adquieran, a través de la experiencia, un sistema de valores que les permita integrarse inteligente y moralmente en un mundo de rápidas transformaciones. ⁽⁶⁾

La actividad docente es una actividad muy compleja, mucho más que cualquier actividad profesional, porque el maestro es transformador de individuos y son los educadores los que forjarán a quienes tendrán en sus manos el México del futuro.

En general, se admite que no toda enseñanza genera necesariamente un aprendizaje y que no todo aprendizaje es siempre el resultado de una enseñanza. Sin embargo, el binomio enseñanza-aprendizaje posee cierta confiabilidad. Las teorías del aprendizaje son numerosas, tanto como los métodos de la enseñanza y son concepciones, convergentes y divergentes, acerca de los papeles respectivos de quien enseña y quien es objeto de la enseñanza. ⁽⁷⁾

Se ha logrado reconocer que el aprendizaje empieza mucho antes que el niño haya entrado a la escuela, para hablar de educación es necesario considerar que existen tres tipos: formal, no formal e informal.

(6) Robert Dettrens. Educar e instruir. P.354

(7) Auréle St.-Yves. Psicología de la enseñanza-aprendizaje p.9

La educación formal “comprende las instituciones y medios de formación y enseñanza ubicados en la estructura educativa graduada, jerarquizada y oficializada ... comprende los grados y niveles de la enseñanza primaria, secundaria y superior”⁽⁸⁾.

Para el niño, entrar a la escuela es entrar en un mundo nuevo en donde adquirirá conocimientos cada vez más complejos que le serán necesarios en una sociedad dada y cuyas bases son indispensables para la futura formación de todo individuo.

La educación no formal está “formada por el conjunto de instituciones y medios educativos intencionales y con objetivos definidos que no forman parte del sistema de enseñanza graduada o formal ...[donde podríamos encontrar]... la educación permanente y de adultos, educación para el tiempo libre y animación sociocultural, desarrollo comunitario...”⁽⁹⁾.

La educación informal es “conjunto de factores y procesos que generan efectos educativos sin haber estado expresamente configurados para tal fin”⁽¹⁰⁾.

Por lo anterior cabe mencionar que el presente trabajo intenta recoger aquellos espacios educativos [conjunto de elementos que interaccionan produciendo efectos de reflexión y/o cambio] como el formal, donde desarrollamos nuestro trabajo profesional diario, y el informal [familia y video juego] pensando que el niño pasa más de quince horas fuera de la escuela.

a). La educación formal

En el proceso educativo es necesaria la participación del maestro que con su

(8) Jaime Trilla Bernet. Otras educaciones. P.14

(9) Ibid

(10) Ibid

papel de educador lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje debiéndose considerar al educando, los contenidos programáticos, las condiciones económicas del medio, los recursos técnicos, etc. Sin olvidar el tiempo, lo cual le permitirá lograr mejores resultados; no se puede enseñar en forma aislada o arbitraria, se necesita partir de una base. La explicación del profesor no es suficiente para que los alumnos aprendan; el niño aprende mejor cuando las cosas se le enseñan relacionadas, entrelazadas, íntimamente ligadas, con objeto de que formen un bloque interrelacionado que se grabe en su inteligencia, concretamente en la memoria, pero en una memoria de tipo operativo, que las adquisiciones (conocimientos) que se presenten en su interior, sean vivencias y se adquieran con la práctica, mas que como un simple conjunto memorístico.

Existen ocho fases que agrupan diferentes procesos para caracterizar todo acto de aprendizaje son : motivación, aprehensión, adquisición, retención, memorización, generalización, desempeño y retroalimentación⁽¹¹⁾. Sin embargo, partiendo de estas, se han condensado únicamente tres de ellas son : motivación, adquisición y desempeño. En la fase de motivación se caracterizan los objetivos de formación de expectativa, atención y percepción selectiva. En la de adquisición intervienen los procesos de codificación y almacenamiento de la memoria, mientras que en la fase de desempeño intervienen los procesos de localización, contracción, transferencia, respuesta y reforzamiento⁽¹²⁾

Como educadores interesados en nuestra labor docente no podemos estar ajenos al hecho de que actualmente los niños tienen muchos más distractores de los que tuvieron

(11) Robert Gagné. Los principios fundamentales del aprendizaje p.37Ed. HRW Montreal 1976

(12) Robert Brien. Designo Pedagógico. P.52. Quebec, 1981

las generaciones anteriores; actualmente la tecnología ha jugado un papel decisivo en el interés de los niños y jóvenes y no sabemos a ciencia cierta lo que depara el futuro, lo que podemos decir desde ahora es que será de gran importancia el papel que asuman los video juegos en el proceso E-A [aún en un país en vías de desarrollo como el nuestro]. Esto podemos observarlo desde ahora y cada día se hará más evidente.

La extensión de servicios, elevar la calidad de la educación son los objetivos principales de la educación nacional actual, comprometiendo recursos presupuestales, reorganizando el sistema educativo, reformulando contenidos y materiales educativos, que, aunados a la revalorización del educador son las estrategias a seguir. ⁽¹³⁾

b). La educación informal: realidad de nuestro tiempo

En la actualidad es la educación informal la que presenta una mayor influencia en los educandos ya que es la que se adquiere del entorno que nos rodea, los educandos asimilan información de las más diversas fuentes, aún cuando no están encaminadas a ello, esto es fácil de observar en todos momentos, ya que los alumnos presentan características, conductas, conocimientos, información, etc. que no ha sido proporcionada en el aula.

No es fácil hablar de la educación actualmente en su concepción tradicional porque aún cuando los maestros desempeñan su labor educativa dando un máximo esfuerzo de sí mismos, la realidad es que los tiempos actuales han propiciado un cambio en este enfoque docente.

En nuestro país se vive una gran crisis económica que quiérase o no ha llegado a las aulas. Son innumerables los casos de compañeros maestros que ante la falta de

(13) Vietnina Echeverría. La educación mexicana: millones de niños fuera de ella. P. 2 Calmecac U.P.N.

recursos suficientes para llevar una vida económicamente digna, optan por dedicar su tiempo a otras actividades ajenas a la docencia.

El ritmo de vida de los maestros en la actualidad se ve también reflejado en el aula, esto se suma a los factores que la tecnología actual lleva a apartar la atención de los alumnos en la enseñanza. Los medios de comunicación masivos [radio, televisión, prensa] han influído en la educación y es ahora cuando se siente cada día esta influencia. La TV. cuya pantalla refleja imágenes que captan la atención de niños y jóvenes, no ha sido utilizada en toda su potencialidad como auxiliar en la labor del maestro; pero no podemos estar ajenos a los medios que la realidad del niño pueda aportar a la docencia, es importante que el maestro en su calidad de educador propicie en sus alumnos la adecuada utilización de todo aquello que la tecnología pone a su alcance sacando el mayor beneficio cultural posible.

Sin embargo, aún cuando estamos rodeados de recursos tecnológicos que mucho auxiliarían la labor docente, es necesario mencionar que la escuela presenta un rezago marcado y evidente respecto a este aprovechamiento de la tecnología y de los recursos audiovisuales.

Es en preescolar y en primaria cuando se debe prestar particular atención a lo que los niños reciben del exterior, tengamos presente siempre que entre los tres y ocho años de edad el niño se encuentra en un estado preoperatorio [según Piaget] el cual comienzan a desarrollar su propia lógica acerca de lo que acontece alrededor suyo, incluyendo lo que sucede en los mensajes de los medios que ocupan un lugar importante en sus vidas.

Es evidente que los aprendizajes son efectivos cuanto más importante sea la emotividad que los acompaña. Lo cual es el caso de los mensajes altamente cargados de emotividad que les presentan los programas televisivos, la publicidad, las historietas, las revistas, el cine, o como el tema de nuestro interés: los video juegos. Tomemos en cuenta que la mayoría de los niños no conoce las fronteras entre las fantasías y los acontecimientos del mundo real, lo que los lleva a tomar como verdaderos los mensajes que les transmiten esos personajes ficticios.

Mencionamos lo anterior porque si bien nuestra investigación se centró en los alumnos de sexto grado que ya están dejando la niñez, no podemos cerrar los ojos ante lo que implican los mensajes que los video juegos transmiten a todo aquel que es usuario, lo mismo se trate de niños pequeños que de jóvenes. En cualquier representación visual lo que se demuestra es enfocado desde el punto de vista del observador es decir, cada quien recibe el mensaje desde su particular punto de vista; si los jóvenes que se pasan horas ante una pantalla de video juego lo hacen conscientes de que sólo se trata de un juego y se están divirtiendo sería lo mismo que otro juego más, pero si por el contrario, se enajenan de su realidad, se apasionan tanto en las imágenes, las viven, “matan a los malos”, “salvan a los secuestrados”, “rescatan al planeta”, “exterminan a los invasores”, etc. Con la mente centrada en la violencia, entonces no podemos ser indiferentes a lo que eso significa.

Otro punto importante sobre el mensaje que se recibe es el hecho de que para el empresario o para el autor de los programas en cuestión, los usuarios o los espectadores [en el caso de la t.v] son al mismo tiempo público, espectadores, consumidores, etc., a los

que es necesario ofrecerles algo que les interese, les entretenga, divierta o impacte. Es por eso que cada día son más los programas de video juego que surgen y todos ellos están llenos de escenas realmente impactantes, de colores vívidos, brillantes, explosivos, con efectos y sonidos a los que no se puede escapar de su atracción.

En este trabajo de investigación deseamos señalar que el papel de la imagen en los video juegos es en mucho lo que determina la captación del interés de los alumnos; los jóvenes observan en la pantalla de juego una serie de increíbles imágenes creadas con el afán de llamar su atención [para lo cual no escatiman en recursos técnicos], que aún cuando son el reflejo de imágenes fantasiosas, los jóvenes las disfrutan realmente tal vez debiéndose precisamente a que los aleja de la realidad en que viven.

Un ejemplo de lo anterior es el muy conocido por los jóvenes "Street fighter" que es el programa que más se juega, porque es el que se encuentra en casi todas las tiendas grandes y pequeñas de esta ciudad [y en muchos pequeños poblados del interior del Estado]; además de la popularidad de la película del mismo nombre que se exhibió hace algunos meses, donde siempre los personajes del cine y del video juego son los mismos. Otro juego que está cobrando mucha popularidad entre los usuarios a los video juegos es "Joe & Mac" cavernícola ninja, el cual, la revista Ok Consolas nos describe: "unos maleantes de la época, armados hasta los dientes con palos, estacas, punzones y cuerdas, han arrasado a la aldea donde viven Joe y Mac, raptando a las damas o muchachas con las que solían divertirse tras las duras jornadas de trabajo, la misión consistirá en desraptar a las pobres damas de la maldición que les ha caído"⁽¹⁴⁾.

En el caso de este juego, si tomáramos en cuenta el afán de sobrevivencia,

(14) Revista OK Consolas. Núm. 5 1992 p. 16-17

rescate, valor, ayuda, destreza, etc., que encierra, no lo podríamos ver como un juego negativo para los usuarios, pero no podemos decir lo mismo de otros juegos muy populares también como lo es: "Splatterhouse 2" violencia a raudales, que, con su sola descripción nos da una idea de lo que encierra: "con Splatterhouse 2 llego el escándalo, y no lo decimos gratuitamente ya que no os podéis imaginar la cantidad de litros de sangre, vísceras y demás partes de un cuerpo vivo que son derramados a lo largo y ancho de este arcade repleto de pseudo criaturas llegadas del mas allá"⁽¹⁵⁾.

Sin embargo, no podemos olvidar mencionar a "Pacman" que es un juego por demás sencillo que consiste únicamente de "comer" puntos y ser perseguidos por "fantasmas" que tratan de eliminar al jugador, aquí entra exclusivamente la destreza del usuario para salir del laberinto y acabar con todo lo que muestra la pantalla "al mismo tiempo que escapa de sus perseguidores", las imágenes muestran solo barras de puntos y pequeños fantasmitas; es un juego que entretiene y [para nuestro punto de vista] no ocasiona una respuesta de violencia al espectador como otros juegos.

Lo anterior nos da una idea de los diferentes tipos de programas que existen en cuanto a los mensajes que el usuario puede recibir [a veces sin percibirlo] de ellos.

Interesados por observar las reacciones de los jóvenes en distintos lugares, nuestra observación nos hizo ver que los usuarios de los video juegos se interesan en ellos, se entretienen, los viven, los disfrutan, etc., porque son en realidad atrayentes y entretenidos, esto nos hace pensar en la actitud de los alumnos en el salón de clase, donde se muestran en la mayoría de las veces pasivos y cuyas respuestas hacia los temas

(15) Ibid.

tratados están carentes de entusiasmo, no podemos dejar de preguntarnos la razón y es, aun cuando mucho lo lamentamos, la actitud del maestro ante el grupo, el cual, generalmente, es pasivo también, lo cual transmite a los alumnos esa misma actitud creándose una atmósfera de tolerancia a las clases, y no de verdadero gusto por ellas.

Si los maestros enseñáramos matemáticas con entusiasmo, utilizando ejemplos de la vida misma, haciendo que nuestros alumnos participen, propongan, discutan, censuren, analicen, critiquen, den con la respuesta por su razonamiento y no por la memorización de conceptos, las clases serían más llamativas para ellos; enseñar historia [materia que a muchos alumnos fastidia], relacionando los hechos pasados con los presentes, tomando opiniones, fomentando el diálogo, la discusión sana en defensa de sus puntos de vista, el interés por la investigación, por los acontecimientos, por los personajes históricos en sus aciertos y fallas como seres humanos y no sólo como héroes que ya no viven, lograríamos que nuestros alumnos vieran al aula como un lugar en donde, además de aprender, se van a sentir a gusto y a disfrutar lo que el maestro les está enseñando.

Otro punto importante es la actitud del maestro mismo, porque si bien nuestros alumnos conocen más a los personajes de telenovelas, revistas, video juegos que a los de sus libros de texto, mucho tiene que ver la actitud del maestro, su presencia, el grado de confianza, lo que su persona transmite, si es alguien que va todos los días a trabajar porque no tiene otra opción, si no prepara sus clases y en el momento se entera del tema que sigue, si considera que el papel del maestro es enseñar y el del alumno aprender, entonces estaremos hablando de una educación tradicionalista que instruirá pero que no será formativa.

Este trabajo no es para establecer una crítica a la manera de enseñar de algunos maestros pero no podemos dejar de mencionar lo anterior, dado que los tiempos actuales exigen que el maestro de todo de sí mismo para lograr en los alumnos una respuesta favorable.

Mucho tiene que ver la situación que se vive en nuestro país, sabemos de compañeros maestros que necesitan otras ocupaciones para cubrir sus necesidades económicas, pero aun así en el aula seamos nosotros, [para nuestros alumnos], los héroes que ven en la pantalla, presentemos una imagen positiva, para obtener de ellos el mismo entusiasmo y dedicación [que observen en nosotros], hacia lo que les transmitimos, motivándolos para aprender, por el simple deseo de saber más; y así como se emocionan ante los puntos que obtienen en el video juego, así como se divierten rescatando o salvando a sus personajes, así como logran esforzarse para ganar mas “vidas”, de esa misma forma logremos que en el salón de clase, ante sus mismos compañeros sean ellos los héroes, los campeones en puntaje, los que participen y demuestren lo que saben en las materias de estudio y no sólo en los programas de sus video juegos.

El salón de clase necesita dejar de ser un lugar “aburrido”, debe ser un lugar donde entretenerse, distraerse, divertirse, pero que además donde se adquieran los conocimientos, destrezas, actitudes, necesarios para salir adelante en un mundo que si bien no es grato para muchos de ellos, es el que nos tocó vivir y del cual debemos sacar lo mejor, ¿CÓMO? Superándonos día a día.

CAPITULO III

EL VIDEO JUEGO : UN MUNDO JUVENIL

1. La evolución del juego

El mundo de hoy, con sus avances tecnológicos y sus grandes descubrimientos, ha modificado en gran medida los usos y costumbres de los niños en la actualidad, los medios de comunicación, la publicidad y la interferencia extranjera en los gustos populares ha hecho que los niños y jóvenes asuman gustos y actitudes que les vienen de fuera y que en otros tiempos no se veía.

Estos grandes avances de la ciencia y la tecnología han llegado a los medios de entretenimiento, surgiendo de esta manera juguetes y medios de distracción infantil y juvenil que en otras épocas no existían y que son cada vez más sofisticados.

Los niños mexicanos, específicamente los yucatecos, tienen un rico legado cultural de sus antepasados; es triste observar la desaparición de juegos tradicionales de otros tiempos tales como: la kimbomba, el trompo, los yacses, el balero, el yo-yo, las canicas, chácara, pesca-pesca, busca-busca, etc. que entretenían a generaciones anteriores y que ahora pasan desapercibidos o son ignorados [desconocidos] por los niños y jóvenes de la actualidad.

Platicando con algunos compañeros maestros de diferentes niveles de la enseñanza, salió a relucir la opinión generalizada de que en estos tiempos los niños y los jóvenes ya no hacen tanto deporte ni pasan tanto tiempo al aire libre sino que prefieren acudir a lugares en donde van a jugar las llamadas "maquinitas" o video juegos, que en la

mayoría de los casos se trata de lugares cerrados y que en sus pláticas esos juegos son sus temas principales.

Es importante tener presente que el juego es: "entretenimiento, ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde"⁽¹⁶⁾, y que el jugar es: "entretenerse, divertirse"⁽¹⁷⁾.

Hemos visto que a través del juego, el niño manifiesta sus emociones y desarrolla sus habilidades manuales y sus aficiones artísticas. Por eso es tan importante para él poder compartir todas estas cosas con las personas que más quiere o bien estima...⁽¹⁸⁾.

Tenemos entonces que "el niño a través del juego aprende a divertirse y se desarrolla con los demás"⁽¹⁹⁾, por eso es de gran interés preguntarnos hacia dónde van los niños y jóvenes que en la actualidad han apartado el juego tradicional de sus actividades y se dedican cada vez en mayor tiempo a estar ante una máquina.

Los adultos no podemos permanecer ajenos a este fenómeno ya que sabemos que la educación consiste en "un proceso por obra del cual las generaciones jóvenes van adquiriendo los usos y costumbres, los hábitos y experiencias, las ideas y convicciones, en una palabra el estilo de vida de las generaciones adultas"⁽²⁰⁾; visto así, somos los adultos los encargados de vigilar lo que rodea a nuestros jóvenes y así poder saber que heredarán un estilo de vida derivado de la preocupación constante por su bienestar.

Es triste observar que el jugar se ha quedado en un plano secundario, relegado por la televisión que capta más a los niños y jóvenes hoy en día, ésta además de los

(16) Grán diccionario Enciclopédico Larousse Ilustrado.

(17) Ibid

(18) María Eulalia Navarro. Nuestros Hijos. Enciclopedia Educación Visual. P.50, tomo I

(19) Ibid.

(20) Francisco Larroyo. Historia comparada de la educación en México. p45

nuevos juegos hace que la mente infantil cada día más compleja ya no guste de los juegos tradicionales del pasado. Recordemos que “el juego es un ejercicio. El niño a través de él perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro”⁽²¹⁾.

El juego al aire libre, la bicicleta, los tradicionales de nuestro medio [yo-yo, chácara, balero, trompo, kimbomba, encantados, etc.], son cada vez más difíciles de observar entre los niños de hoy en día, en su lugar están aquellos juegos impuestos por la publicidad y el avance tecnológico que se da en muchos países y que en el nuestro tienen un gran consumidor. El juego ha evolucionado y el maestro no puede permanecer ajeno a ello, aún cuando en muchos la idea de enseñar se limite a transmitir conocimientos, es cierto que las actividades de nuestros alumnos fuera del aula repercutirán siempre en su desempeño escolar, si consideramos que:

En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad el juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades reparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras.⁽²²⁾

El maestro no puede ser ajeno a lo que sus alumnos realizan, porque de sus observaciones dependerá en gran medida el éxito de la actividad educativa. Los juegos han cambiado, el mundo de hoy es distinto al de hace algunos años, los niños son distintos también, el papel del profesor es muy importante como formador de seres humanos, consideremos que:

El juego es simultáneamente relajación y realización del impulso, huida y dominio de lo real, posibilidad de creación externa y creación en sí, evolucionando constantemente

(21) Karl Gross. El movimiento de derechos del niño p.66

(22) Sigmund Freud. El ego y el mecanismo de defensa. p.87

entre oposiciones y superaciones⁽²³⁾.

Es el uso de los video juegos una actividad atrayente para nuestros alumnos, si tenemos presente que el juego es necesario y muy importante para la adquisición de habilidades motrices desde los primeros años de vida, no podemos dejar de inquietarnos cuando nuestros niños se han apartado de lo que los adultos identificamos como jugar.

2. Diferentes tipos de video juego

Es fundamental hablar de la enorme variedad de video juegos que existen, así como también dejar en claro la diferencia entre unos y otros, sus nombres y lo que presentan. En muchas ocasiones al hablar sobre los video juegos, las personas mayores que no están familiarizadas con ellos [o con sus términos] creen que se trata únicamente de lo que los alumnos llaman “maquinitas”, pero no es así, en realidad hay una gran variedad de términos usados para el mismo fin; los video juegos son los programas que manejan esas máquinas que son en realidad receptoras de los mismos, los programas son los que vemos en la pantalla; de igual modo rara vez asociamos el termino video juego al adaptable a la t.v, cuando que además de ellos hay video juegos sencillos y transportables de pequeño tamaño que funcionan a base de cartuchos programados con distintos juegos [llamados Game boy], en general, las “maquinitas” son realmente máquinas receptoras cuyos monitores reproducen lo que el programa indica [el programa que está adaptado a ella], el cual puede ser cambiado por otro basándose en la variedad de gustos de los usuarios. Todo esto forma parte del panorama general del mundo de los video juegos.

Las imágenes que vemos en las pantallas de los video juegos ejemplifican una de

(23) Henry Wallon. El infante turbulento. P.51.

las características de la comunicación en nuestro tiempo, [sobre todo en nuestro país], y es la gran influencia que se recibe de países poderosos como es el caso de los Estados Unidos de Norteamérica, ya que el idioma que se maneja en los juegos de video es el inglés, de lo cual podemos decir que permite a quienes los usan familiarizarse con palabras en ese idioma, tanto en su pronunciación como en su ortografía, ya que las palabras se observan escritas en la pantalla. Los programas que se presentan son extranjeros basados generalmente en los gustos o la moda de aquel país, los nombres de los juegos y de las máquinas también están en inglés, e incluso las fichas que se usan en algunos lugares para jugar “maquinitas” traen impreso algún logotipo extranjero y antes de la última devaluación de nuestra moneda, algunos lugares manejaban cuarto dólar para usar las máquinas [por ejemplo en Le Mans y en Zaz].

En los años ochenta el nombre de Sega y Nintendo resultaban totalmente desconocidos para los aficionados al naciente mundo de los video juegos. Sin embargo, los usuarios escuchaban de compañías tales como Sinclair, Amstarad y Commodore. Esta última compañía fue durante bastantes años el equivalente en el campo del entretenimiento de lo que son los dos grandes monstruos de la actualidad [entendiéndose por ello Sega y Nintendo]...⁽²⁴⁾.

La tecnología japonesa tan avanzada permite que los programas y máquinas sean fabricados en aquel país, sin embargo, en el caso concreto de México, llegan a nosotros mediante el mercado norteamericano, de tal manera que el idioma y los programas que se manejan sean del vecino país.

Antes de continuar consideramos oportuno despejar las dudas acerca de las partes que forman las “maquinitas”: una máquina de video juego que podemos observar en cualquier tienda o en un centro comercial consta de: pantalla [especie de t.v donde se

(24) Revista Super Game . Marzo 1995 p. 36

reflejan las imágenes], controles [botones, palancas, accesorios como guantes, guías, pistolas, etc.], y un “cerebro” [disco compacto o cartucho que contiene el programa que trata la máquina, éste no siempre es visible ya que generalmente va adaptado dentro de ella]. ver anexo 9.

Commodore en un principio comenzó con el PET que tenía una memoria de 16k. Y monitor monocromado incorporado. El siguiente modelo sería el Vic-20 que tenía la forma de lo que más adelante se conocería como C-64. Este se podía conectar a la televisión aunque cargando previamente la cinta después vendría la Commodore 64 [más evolucionada]. El avance tecnológico cada vez más incontenible creó la EPYX y CINEMAWERE. Más adelante, habría de salir al mercado la AMIGA de la Commodore con más capacidad de memoria. Años después vendría una lucha entre las distintas compañías que manejan los video juegos, después del cierre de la Commodore, la NEC, Sony y Samsung mantienen una continua pugna por sobresalir. Actualmente se encuentra en boga la AMIGA CD32 que es una máquina a la que se le van agregando distintos juegos de entretenimiento ⁽²⁵⁾. [Ver anexo 10].

La variedad de estas máquinas de video juego lleva a los niños y jóvenes a sentirse verdaderamente atraídos por ellas. El juego de estos aparatos es todo un consumismo, mismo que podríamos manifestar en estudio aparte debido a la complejidad que encierra, esto se debe a que no sólo es jugar “maquinitas” sino a la par de ellas funciona toda una industria que está ligada de una u otra forma a nuestro estudio y que es el rendimiento escolar de nuestros alumnos. Dado que no existe un solo tipo de programas para estas máquinas consideramos importante mencionar algunos de ellos [para tener una idea de lo que nuestros alumnos tienen ante sí]. ver anexo 11.

Existe el **STREET RACER**, que presenta el primer juego de coches para cuatro jugadores simultáneos.

LION KING, recreación en mega drive del éxito de la película de Disney del

(25) Revista Game Pro. Marzo 1995 p.48

mismo título utilizando sus personajes.

MONSTER MAX, juegos del game boy [máquinas pequeñas portátiles de distintos tamaños y velocidades].

LETHAL ENFORCERS 2: GUNFIGHTERS juego de pistoleros del lejano oeste norteamericano. Algunos tienen la pistola más grande de lo normal y disparan hacia la pantalla al ser accionadas por el jugador

NBA LIVE`95 juego de basquetbol [baloncesto] recreado en la pantalla.

RISE OF THE ROBOTS juego de lucha de robots en el futuro.

MORTAL COMBAT 2 es un juego de lucha mortal [se trata de "matar" al contrario] usado también en game boy.

INDY CAR SERIES presenta en pantalla un vertiginoso recorrido por la pista de la fórmula Indy. [Tiene un volante de automóvil y el usuario del juego se ubica en una cabina, cambia de velocidades, choca, etc. Todo en pantalla].

ROBOCOP 2. Utiliza al personaje de la película del mismo nombre para protagonizar una serie de aventuras.

SUPER NINTENDO, los programas que se manejan en este tipo de juegos presentan personajes sacados de caricaturas o series populares de la Unión Americana como los Simpson, el payaso Krusty, Tortugas Ninja, etc. Presentando en pantalla una serie de situaciones en las que los personajes son los que tratan de resolverlas, aunque en su mayoría se trata de "ejecuciones" o "exterminios" de distintos animales.

EVANDER HOLLYFIELD`S, presenta en pantalla un combate de boxeo donde se observa el ring y los boxeadores los cuales actúan según desee el usuario[s] de la

máquina.

STREET FIGHTER II, casi todas las máquinas de video juego tienen adaptado este programa; se trata de un pleito callejero presentando a dos o más grupos de combatientes manejados mediante controles del juego accionándolos para dar movimiento al personaje de la pantalla...⁽²⁶⁾.

Entendemos por programa : “conjunto de instrucciones preparadas para que un ordenador, máquina, herramienta u otro aparato automático pueda efectuar una sucesión de actividades determinadas”⁽²⁷⁾.

En resumen podemos decir que al investigar sobre estas variedades, pudimos ver que existe una gran diversidad para escoger el juego que se desea y que al parecer los más populares son los de combates y luchas así como los futuristas; por otro lado existen máquinas con el llamado “virtual effects”, que son en realidad efectos especiales presentados tan novedosamente que permiten al usuario “sentir” que están en el lugar de la acción; en nuestro medio encontramos la existencia de cabinas que permiten estar sentados ante el volante que controla la dirección de un automóvil en una pista [Indy], al producirse un choque, el usuario “siente” una vibración y en pantalla se presenta el impacto de tal modo que sobresalta a quien este jugando.

Otros juegos recrean aventuras vistas en películas o bien usan personajes de ellas, aunque el juego no tenga que ver con la caricatura o película original. Son populares también los juegos de baloncesto, karate, fútbol soccer, tenis, etc. Hay muchos programas en donde el usuario del video juego compite con otro o consigo mismo para

(26) Revistas: GAME PRO, SUPER GAME, CLUB NINTENDO. Marzo 1995.

(27) Gran diccionario enciclopédico Larousse.

obtener un puntaje; algunos programas tratan de “salvar” ciudades, “destruir” ciudades enemigas, “combatir” contra pandilleros, “eliminar” aviones, submarinos, helicópteros y hasta naves extraterrestres. Todo esto se puede observar en las máquinas y en juegos adaptados a la t.v, las “maquinitas” son tan populares que las encontramos en todas partes, desde la más modesta tienda hasta el más grande centro comercial variando entre un lugar y otro en su calidad y costo del uso de ellas, ya que emplean fichas que van desde cincuenta centavos hasta dos nuevos pesos, dependiendo no sólo del lugar, sino del juego mismo, pues existen los que funcionan con una sola ficha hasta los que necesitan de dos o tres para su uso. El tiempo de duración del programa varia dependiendo en gran parte de la habilidad del usuario y va desde cuarenta segundos hasta varios minutos.

3. La actitud del alumno ante los video juegos.

Mucho nos llama la atención el que no exista una bibliografía amplia sobre este tema, ya que es algo que se vive actualmente y que es en muchos casos tema central de conversación en las reuniones tanto de alumnos como de compañeros maestros.

Anteriormente presentamos las distintas variedades que existen sobre estos juegos, no son todas, tan sólo algunas, ya que hay tantos programas de estas máquinas que sería prácticamente imposible abarcar en una sola investigación todas ellas; sin embargo, planteamos las que, a nuestro juicio y derivadas de nuestras observaciones, nos parecieron las más fáciles de identificar aún en aquellas personas que no estén familiarizadas con este tema, así como también aquellos programas que por su número en mayor cantidad son más conocidos y usados por nuestros alumnos.

Deseamos tener en claro lo que nuestros alumnos perciben el momento de jugar y

esto dará lugar a reacciones derivadas según el programa de que se trate. Muchos video juegos están enfocados a la violencia en sus más variadas expresiones; hay desde violencia callejera, violencia tecnológica, doméstica, etc. ,Y muchos más que siguen esa línea, sin embargo es justo señalar que también muchos programas de video juegos están dirigidos al usuario que gusta poner en práctica sus habilidades y destrezas, los juegos de deportes, laberintos, los de distintas velocidades y diferentes niveles de dificultad permiten desarrollar destrezas en quien los usa y también, porqué no decirlo, permiten desarrollar agilidad mental al establecerse una especie de “reto” entre la máquina y el usuario de la misma.

El designar puntuaciones a cada fase del juego y permitir que aquellos que logren puntuaciones más altas escriban su nombre o sus iniciales y dejarlas impresas en la pantalla (como observamos en casi todas las “maquinitas”), fomenta el espíritu de competencia entre los usuarios; tratar de permanecer más tiempo ante la pantalla usando el valor de una sola ficha, el obtener más “vida” [oportunidades], demostrar a los amigos lo diestros que son en el juego, fomenta en los alumnos un espíritu de lucha y de continua competencia que si tomáramos en cuenta lo bueno que podemos obtener de ello veremos que no todo lo referente a los video juegos es negativo; sabemos que competencia es “rivalidad entre dos o más personas que persiguen un objetivo”⁽²⁸⁾, pero esto, lejos de ser malo tiene mucho de positivo ya que si lo vemos desde otra perspectiva, la vida misma es una competencia continua por sobrevivir en un mundo que cada día que pasa nos pone más y más dificultades en el camino.

Muchas veces hemos escuchado decir que los juegos de video podrían llegar a

(28) Gran diccionario enciclopédico Larousse. Barcelona, Esp. Tomo III. 1979

dañar física y emocionalmente a quien los usa, ante esto es preciso señalar que la vista podría resultar dañada en caso de permanecer mucho tiempo y a corta distancia frente a la pantalla, ya que utilizan colores muy llamativos mezclados en distintas gamas de intensidad y cuyas letras están resaltadas con brillo lo que podría ser motivo de lesión en algunos niños de vista sensible [se sugiere ver anexo 10].

Un sector muy pequeño de la población puede sufrir ataques epilépticos al ver cierto tipo de luces y patrones centelleantes que se encuentran presentes comúnmente en nuestro ambiente diario. Dichas personas pueden tener ataques epilépticos al mirar ciertas imágenes del televisor, o al jugar ciertos juegos de video, incluyendo los que se usan en los sistemas NES, Súper NES, y sistemas de Game Boy⁽²⁹⁾.

Este dato importante se encuentra entre la información que proporciona la folletería del Nintendo adaptable a la t.v, incluido el siguiente aviso:

Si usted, o alguien de su familia, tiene una condición epiléptica, consulte a su medico antes de usar juegos de video. Cesar de jugar INMEDIATAMENTE y consulte a su medico si tiene algunos de los siguientes síntomas al usar juegos de video: visión alterada, movimientos espasmódicos, otros movimientos involuntarios, desorientación, perdida de la noción de los alrededores, confusión mental, mareo, enfermedad y/o convulsiones.⁽³⁰⁾

Así mismo podemos ver que la totalidad de los juegos creados para ser usados en casa traen impresas instrucciones de uso y la recomendación de que personas mayores lean dichas instrucciones, lo cual es totalmente acertado. Esto se encuentra principalmente en los Nintendo.

Después de haber realizado nuestras observaciones y de encontrarnos con contradicciones, afinidades y limitaciones, sentimos con más profundidad la importancia para nosotros de esta investigación, ya que determinar la influencia que ejercen los video juegos en el rendimiento escolar no es tarea fácil, ya que contrario a distintos tipos de

(29) SUPER NINTENDO. Folleto de información y precauciones para el consumidor. P.6

(30) Ibid.

investigación, ésta se basa específicamente en el resultado de esa influencia en nuestros alumnos y no olvidemos que son seres pensantes con personalidad y sentimientos propios, así bien, encontramos que:

utilizar los video juegos con prudencia es muy sano para los niños desde pequeños, ya que: les quita el aburrimiento, les hace madurar desde el punto de vista visual y motriz, les amplía sus horizontes, los entretiene y divierte...⁽³¹⁾.

Visto así podemos afirmar que “de los video juegos se podría obtener un rendimiento espléndido, si fueran pedagógicos, y aunque limitados, serian buen soporte para la educación. Todo depende de como se utilicen”⁽³²⁾.

El uso de los video juegos es un tema apasionante, ya que quienes opinan de él se basan generalmente en experiencias familiares o docentes que fueron observadas en determinados momentos, pero difícilmente de vivencias o experiencias propias.

4. Desarrollo biopsicosocial del alumno de sexto grado

Durante los seis años de la enseñanza primaria, el niño presenta grandes cambios en su aspecto externo y en su comportamiento, son seis años de grandes transformaciones mentales y físicas, sin embargo, es en el sexto grado en donde se toman más palpables los cambios en los niños porque al empezar el curso en septiembre los escolares de sexto grado son aún todavía más niños que cuando, al llegar el fin de curso, salen hacia otros horizontes convertidos en unos jóvenes.

Estos cambios que observamos en nuestros alumnos de sexto grado se debe principalmente a la edad que tienen [entre 10 y 14 años], ya que marca el fin de la niñez e inicio de la pubertad y adolescencia.

(31) Guía Practica de sexto grado. Editorial Fernández 1995 p. 64

(32) Ibid.

Es la adolescencia la etapa que separa el niño del adulto, y es necesario subrayar el valor funcional que esto encierra. Esta es la etapa en la que las necesidades personales adquieren toda su importancia, la afectividad pasa a primer plano y acapara todas las disponibilidades del individuo.

Para Piaget esta etapa es la del posible acceso, intelectualmente hablando, a los valores sociales y morales abstractos. Wallon subraya que no hay que dejar pasar esta etapa sin interesar al adolescente en los valores, sin hacerle descubrir el deber de orientar la vida social hacia los valores espirituales y morales. El momento en que puede descubrirlo en el momento en que tienen que descubrirlo, ya que después será demasiado tarde. Hay un momento apropiado para el aprendizaje; es el momento de aprender todo lo que ha de constituir la orientación de la vida del hombre para ser llamada verdaderamente humana. Es importante el valor funcional del acceso a los valores sociales. Hay que movilizar la inteligencia y la afectividad del adolescente, del joven adulto, hacia el acondicionamiento de una vida nueva en que tendrá gran importancia el espíritu de responsabilidad tan esencial en una vida adulta plenamente realizada⁽³³⁾.

Es para los maestros interesante reflexionar que : “ Lo único que sabe el niño es vivir su infancia. Conocerla corresponde al adulto. Pero ¿ qué es lo que va a predominar en ese conocimiento, el punto de vista del adulto o del niño ?”⁽³⁴⁾.

Es triste poder observar que en nuestra diaria labor ante grupo, muchas veces el maestro cae en el error de considerar al niño como una simple reducción del adulto, lo cual, definitivamente no es. Hacia su vida adulta, el niño va atravesando por distintos estadios, los cuales no están aislados entre sí sino relacionados íntimamente [estadio impulsivo puro, estadio de simbiosis afectiva, estadio sensitivo motor o sensorio motor, estadio

(33) Henry Wallon La evolución psicológica del niño. Pp. 13-32 De. Grijalvo, México 1968

(34) Ibid.

proyectivo, estadio del personalismo] ⁽³⁵⁾.

Después del quinto estadio [personalismo] se llega a la conciencia del "yo", al pasar de los años el niño llega a una fase llamada "personalidad polivalente" en que puede participar simultáneamente en la vida de diversos grupos, se convierte en una unidad.

Piaget distingue cuatro grandes periodos en el desarrollo de las estructuras congoscitivas, íntimamente unidos al desarrollo de la afectividad y de la socialización del niño. Los periodos son:

- * Primer periodo: la inteligencia sensorio motriz
- * Periodo preoperatorio
- * Periodo de las operaciones concretas
- * Periodo de las operaciones formales: La adolescencia

En este trabajo, hacemos referencia a este último periodo debido a que los alumnos en quienes basamos nuestras observaciones están ubicados precisamente en esta etapa.

... Los progresos de la lógica en el adolescente van a la par con otros cambios del pensamiento y de toda su personalidad en general, consecuencia de las transformaciones operadas por esta época en sus relaciones con la sociedad. ⁽³⁶⁾

El maestro de sexto grado se encuentra con alumnos en una edad de transición. En este período existe la búsqueda del sentido de la vida. El preadolescente busca su identidad y para ello pone en crisis muchas de las cosas recibidas en los distintos aspectos de su personalidad. De ahí surge la necesidad de una atenta observación por parte del maestro para saber cuándo una táctica resulta prematura y cuándo otra ya es inoperante.

(35) Henry Wallon. La evolución psicológica del niño. P. 13-32

(36) J. De Ajuriaguerra. Manual de psiquiatría infantil. Barcelona, Mex. 1986. p.24

En un contexto biopsicosocial, podemos afirmar que el alumno de sexto grado posee :

Una importante capacidad de abstracción, un gran despliegue de actividad, extroversión, autonomía afectiva en relación con los padres, y un cierto equilibrio psicológico que se altera en la preadolescencia. El muchacho o muchacha se encuentra bajo los efectos de la crisis de la pubertad, se encierra en sí mismo, se amplía su mundo subjetivo, pierde la serenidad interior, la espontaneidad y la estabilidad psicológica de la que antes gozaba.⁽³⁷⁾

La adolescencia es una etapa difícil ya que el muchacho todavía es incapaz de tener en cuenta todas las contradicciones de la vida humana, personal y social, razón por la que su plan de vida personal, su programa de vida y de reforma, suele ser utópico e ingenuo. La confrontación de sus ideales con la realidad suele ser causa de grandes conflictos y pasajeras perturbaciones afectivas [crisis religiosa, ruptura brusca de sus relaciones afectivas con los padres, desilusiones, etc.]⁽³⁸⁾.

Señalamos una vez más, para finalizar este tema, que somos los maestros los que tenemos durante muchas horas al día a seres humanos individuales y únicos que merecen toda nuestra atención.

(37) SEP Libro para el maestro de sexto grado. P.12

(38) J. De Ajurriaguerra. Manual de psiquiatría infantil. p.29

CAPITULO IV

INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA

1.- Características de la comunidad en donde se llevó a cabo la Investigación.

Los juegos de video llamados comúnmente por los jóvenes “maquinitas” tienen en sus usuarios a todo tipo de personas de diferentes condiciones sociales y económicas cuya característica en común es la afición y entusiasmo que demuestran ante estos juegos. Con la finalidad de conocer sobre el estilo de vida de los habitantes de la colonia en donde está ubicada la escuela en la cual centramos nuestro estudio, realizamos las siguientes observaciones :

Ubicación Geográfica: La escuela primaria “Ignacio Zaragoza”, se encuentra ubicada en la colonia Francisco I. Madero al noroeste de la Ciudad de Mérida, tiene a su alrededor nuevos fraccionamientos como el de Xoclán, San Pablo, y otros ya conocidos como Mulsay y Nueva Mulsay. Al sur de esta colonia se encuentra la avenida Itzáes y al norte limita con Bosques de Yucalpetén.

Vías de acceso: Esta colonia cuenta con un muy buen sistema de acceso a ella; sus calles están adoquinadas y existen avenidas que facilitan su comunicación con otras colonias; tiene buen servicio de autobuses los cuales cubren varias rutas comunicándola en su totalidad con diversos puntos de la ciudad, desde el centro de la misma [mercados, comercios, etc.], hasta colonias totalmente alejadas como el Roble, Itzincab, etc. ya que además de los autobuses de ruta tradicional, pasa por la avenida principal de la colonia el

autobús “circuito poniente” que recorre gran parte de la ciudad y su trayecto permite a los habitantes de esta colonia estar en contacto con lugares realmente distantes que de otra forma difícilmente tendrían acceso [plaza dorada, gran plaza, prolongación Montejo, etc.].

Medios de comunicación: Los habitantes de esta colonia cuentan con los medios masivos de comunicación : radio, prensa y televisión, además de teléfono en algunos predios y varios instalados en la vía pública. Cabe señalar que aún cuando no en todos los hogares hay una televisión, los vecinos se reúnen para ver en casa de los que sí tienen los programas más populares del momento [principalmente novelas].

Servicios públicos: Se cuenta en la colonia con agua potable, energía eléctrica, correos, etc. no en todos los predios hay agua potable directa, sin embargo no se presentan dificultades por lo bien comunicada que esta la colonia. Algunas casas conservan el tradicional pozo, pero se ha logrado [previa campaña] concientizar a los habitantes del lugar a tener las mayores medidas higiénicas a fin de evitar enfermedades.

Servicios culturales: Este punto es de gran relevancia porque en la colonia se ha hecho un buen trabajo referente a cultura, se inauguró recientemente una biblioteca patrocinada por el DIF Yucatán, en cuya inauguración participaron los alumnos de las escuelas del rumbo para elegir el nombre que habría de tener la biblioteca, resultando electo el nombre sugerido por una alumna que formó parte del grupo-muestra de esta investigación; periódicamente los pobladores son invitados a espectáculos gratuitos en el teatro “Peón Contreras” durante el programa “Mérida en Domingo”, espectáculos patrocinados por el municipio de la ciudad o por el IMSS; existe también un grupo de

promotores del DIF quienes tienen a su cargo grupos de jóvenes del rumbo a quienes proporcionan información [pláticas] gratuita educativa, [principalmente sobre farmacodependencia] así como también paseos gratuitos, excursiones, etc. a sitios de interés del Estado. Cabe señalar que algunos de los jóvenes que forman parte de los grupos de apoyo del DIF formaron parte de nuestra investigación como miembros de nuestra muestra, esto sin tener conocimiento previo de ello. [por parte nuestra].

Servicios de salud: Aún cuando la colonia tiene en su mayoría gente trabajadora que goza de los servicios médicos de dependencias oficiales [IMSS, ISSSTE], hay un consultorio que se encarga de dar los primeros auxilios ubicado en la Avenida Xoclán y al cual acuden numerosos vecinos del rumbo. Encontramos también varios consultorios privados y numerosas farmacias.

Comercios: Disponen de varias tiendas de abarrotes, farmacias, tlapalerías, carnicerías, panaderías, oficina de correos, centros comerciales, pequeños supermercados, etc.

Religión: Podría decirse que casi la totalidad de la colonia profesa la religión católica, en el parque principal de la misma tienen el edificio a donde acuden a los servicios religiosos; hay otros templos dedicados a la religión Evangelista uno de ellos está ubicado en la avenida Xoclán y otro al final de la colonia, de religión Adventista.

Vivienda: En esta colonia las casas están construidas de mampostería, divididas entre sí con bardas de piedra [albarradas] y aunque las viviendas son en su mayoría modestas, cuentan con piso de cemento y techadas generalmente con material de construcción [cemento, block, etc.]; pudimos observar que las casas tienen más de una

habitación y sólo en aquellas que se encuentran en los límites de la colonia se detectan condiciones de pobreza extrema [una sola pieza, láminas de cartón,], en estas últimas no se cuenta con servicio sanitario [baño]; en su mayoría aunque modestamente, las casas cuentan con plantas y pequeños jardines; pudimos observar que no hay gran acumulación de basura en la calle debido a que servicios públicos municipales manda periódicamente cuadrillas de limpieza y deshierbo.

Nivel económico: Observamos el entorno del lugar y podemos afirmar que los habitantes de la misma cuentan con un empleo que les proporciona como ingreso el salario mínimo [N\$ 20.50], aproximadamente, pero que recurren a otros oficios para completar el gasto familiar, las esposas desempeñan alguna labor para ayudar en los gastos del hogar [costura, plancheo, venta de antojitos por las tardes, etc.]. En aquellos hogares afectados por el desempleo del padre, los demás miembros se emplean en distintas actividades para obtener ingresos [ayudante de albañil, dependientas, aprendiz de mecánico, limpieza de coches, etc.]

2. Contexto escolar: Escuela primaria “Ignacio Zaragoza”.

La escuela observada de nombre “Ignacio Zaragoza” es conocida por el rumbo como “Leones” ya que fue el Club de Leones quien donó el terreno y tres aulas iniciando así en 1976 el funcionamiento de la misma; el encargado de este donativo fue el Sr. Angel Rodríguez Colina, el director y fundador fue el profesor Alvar Eloy Arceo Silva continuando en el cargo hasta el presente. Al paso de los años el C.A.P.F.C.E. ha construido las demás aulas del edificio escolar edificándose la última de ellas en 1995, gracias a la autorización del Ing. Jorge Tenreiro C. Secretario de Educación del

Gobierno del Estado.

Como datos generales podemos mencionar que la escuela cuenta con una población infantil de cuatrocientos ochenta y siete alumnos distribuidos en catorce grupos [tres primeros, dos segundos, tres terceros, dos cuartos, dos quintos, dos sextos]; en la escuela laboran catorce maestros ante grupo, un director efectivo, una directora comisionada, un maestro de deportes, dos intendentes y un auxiliar, siendo un total de veinte elementos, lo cual la ubica como la escuela más grande de la zona escolar 008 a la cual pertenece.

En relación con el tema de este trabajo quisiéramos señalar lo que nos motivó a realizarlo desde el punto de vista de la ubicación del edificio escolar.

Esta escuela cuenta con una gran tradición entre la gente del rumbo, muchos son los ex alumnos que hoy son padres de familia de estudiantes de la misma, sin embargo, su buena ubicación hizo que frente a ella se estableciera [desde hace muchos años] una tienda pequeña que con el paso del tiempo introdujo primero una y ahora tres máquinas de video juego, lo singular del caso es que la tienda tiene ubicadas las "maquinitas" directamente frente a la entrada de la escuela, lo que las convierte en un poderoso imán para los alumnos, pues son muchos los que ahí acuden dando lugar a singulares "competencias" entre ellos, lo malo es que parecen estar tan absortos que no escuchan el timbre de entrada y a la salida van directamente a seguir jugando; muchos se apasionan tanto con el juego que olvidan un comportamiento correcto y se dejan llevar por la "emoción", la tienda está permanentemente abierta [con el horario de clase] y por las noches los alumnos también acuden a ella.

No es posible poder cuantificar el dinero que se gastan en “maquinitas” pero consideramos que sea cual sea la cantidad, lo más seguro es que se necesite en el hogar.

3. El juego de las “maquinitas”: Influencia en la economía familiar.

Siendo que la mayoría de las personas de la colonia Francisco I. Madero son de una modesta forma de vida, resulta poco probable que en sus hogares puedan los jóvenes poseer un video juego adaptable a la tv., incluso de los quince alumnos observados, sólo cuatro de ellos tienen un Nintendo en su hogar, todos los demás acuden a los sitios donde hay “maquinitas” para jugar; señalamos esto porque ha mermado grandemente el poder adquisitivo de nuestra moneda, lo que conlleva a que la economía familiar atraviese por una crisis en la que no se puede gastar más de lo que se necesita, mencionamos esto recordando lo señalado en capítulos anteriores sobre la comercialización que existe en torno a los video juegos.

No consideramos que el uso de los juegos de video lesione la economía familiar si es únicamente como un distractor momentáneo, pero para que se considere así se necesita lograr que el alumno-usuario tenga plena conciencia de sus actos y no se deje llevar por las emociones que en él despierta la máquina.

Concientizar a nuestros alumnos sobre el uso moderado de los video juegos puede ser una alternativa de gran valor, inculcar en los jóvenes la responsabilidad en sus actos, fomentar en ellos el sentido del deber, hacerles saber que se les respeta sus gustos, pero como parte de una familia, deben recordar que los tiempos actuales requieren de unión y solidaridad para hacer frente a las dificultades económicas presentes desde todos los puntos de vista.

Junto con el uso de máquinas de video, pudimos observar que en el mercado hay una gran variedad de revistas de entretenimiento e información destinados a quienes gustan jugar máquinas de este tipo, estas revistas se especializan en llamados "tips" para aprender determinado programa de la máquina dirigido tanto a los usuarios de las "maquinitas" como a los que tienen máquinas adaptables a la T.V casera, al igual de aquellas adaptables al monitor de las computadoras [donde se observan las imágenes]; estas revistas son de origen extranjero y la mayoría están impresas en España, podemos verlas en los super mercados, en puestos grandes de revistas, en tiendas grandes, y en algunas librerías; los precios están reetiquetados [en su mayoría] porque se cotizan en pesetas, así que al adquirirlas en moneda nacional su costo es elevado un ejemplo de ellos son: Game Pro, Club Nintendo, Ok Súper Consolas, Ok Pc [para computadoras], etc. cuyos costos varían de entre N\$12.00 [350 pesetas aproximadamente] y de N\$30.00 [unas 600 pesetas].

Otro factor que observamos y que viene a aumentar considerablemente el consumismo que se observa junto con la afición a los video juegos, es la proliferación de centros de renta de cartuchos adaptables a los nintendos, que no son otra cosa más que los programas que pueden jugar los que poseen el nintendo pues es adaptable a la T.V.; junto a estos centros de renta, están también la venta de accesorios adaptables para determinados programas como la pistola -para el Duck Hunt [por ejemplo], en donde el usuario tiene la necesidad de emplear este accesorio porque el programa consiste en disparar hacia la imagen de los patos que se ven en pantalla, para así acumular puntos e ir avanzando en dificultad [se hace más rápida la salida de los -patos y son dos, no uno

como al principio]; cabe mencionar que existen muchos accesorios adaptables a los nintendos, y esto no sólo se observa en quienes poseen el adaptable a la T.V. sino también en los lugares en donde hay “maquinitas”.

Es lógico suponer que la economía familiar se afecte si el padre acostumbra al hijo a adquirir estas revistas [por ejemplo], pero consideramos que no sería un problema si se fomentara el diálogo y la comprensión entre padre e hijo porque en muchas ocasiones el padre de familia no valora la capacidad de entendimiento de sus hijos [sobre todo los de sexto grado] ante los problemas de la familia, máxime si son problemas económicos que a todos afectan.

4. Los padres, ¿ qué opinan de ello ?

Es importante notar que los padres muchas veces están inmersos en sus problemas y que gran número de ellos considera que proporcionar el sustento es su papel en el hogar. Consideramos que no es así, no basta dar para el gasto de la casa, es importante también manifestar interés en los hijos para que éstos se sientan motivados y comprendidos, y sepan que son importantes para sus padres, que son valorizados.

No podemos dejar de recordar que la escuela es: “una institución de la sociedad y por lo tanto creada por ella, pero que a la vez contribuye a la creación de la sociedad misma” ⁽³⁹⁾. Por ello, consideramos importante indagar, preguntar, observar, averiguar, investigar todo aquello que interesa a nuestros alumnos dentro y fuera del aula, porque nuestro papel de educadores, de formadores de personas, nos obliga a estar comprometidos, a estar inmersos en el mundo en que viven nuestros alumnos.

(39) Isabel Jiménez. Practica educativa escolarizada. P. 143 Antología de seminario U.P.N.

Los maestros podemos lograr que los padres de familia demuestren un interés real por sus hijos, que acudan a nosotros, para saber de su rendimiento escolar, que visiten periódicamente el plantel, que pregunten sobre lo que hacen sus hijos en el aula, que los hijos sientan que son importantes para sus padres, que están pendientes de ellos.

Durante esta investigación recabamos muchas opiniones de padres de familia sobre los video juegos, como ejemplo podemos mencionar que muchos de ellos se mostraron abiertamente en contra de que sus hijos jueguen "maquinitas", por considerar que les perjudicaba en sus calificaciones, al cuestionarles el motivo de esa opinión, muchos manifestaron que el tiempo que sus hijos dedicaban a jugar era lo que les causaba preocupación, porque consideraban que ese tiempo podían dedicarlo a otras actividades, como por ejemplo estudiar. Es importante señalar el hecho de que esta opinión [sobre el tiempo], se dio a raíz de nuestra información sobre observaciones a sus hijos, ya que la gran mayoría de los padres de familia no sabía que sus hijos dedicaban su tiempo libre a jugar "maquinitas", es más, ni siquiera tenían idea de que sabían jugar.

Esto demuestra que muchas veces el padre de familia no conoce lo que hace su hijo(a), y eso es de lamentarse. La opinión de muchos padres se basó en lo que escucharon en alguna ocasión decir a otras gentes, pero no habían escuchado a sus hijos.

En el cuestionario que se les aplicó a los padres de familia nos dimos cuenta de que muchos de ellos ignoraban lo referente a los video juegos, ya que en la pregunta No. 3 de la parte II: ¿Su hijo acostumbra jugar "maquinitas" [video juegos]? no sabían qué responder; lo mismo ocurrió con la pregunta No. 7 y No. 9 de la misma parte II.

Consideramos que el principal problema es la falta de comunicación, ya que con

el diálogo padre-hijo se da la integración real de familia.

5. Los Alumnos/Usuarios: su opinión y sentir ante los video juegos

Así como obtuvimos las opiniones de algunos padres de familia [que fueron los padres de los alumnos-muestra], se tornó necesario también saber la opinión y el sentir de los alumnos que acostumbran jugar "maquinitas". De la entrevista y del cuestionario aplicados, obtuvimos valiosa información, siendo la más importante la frecuencia del juego entre los alumnos, que es prácticamente todos los días, tanto antes o después de clase, y por las tardes. Otro dato que obtuvimos fue el que el juego más popular entre los alumnos muestra resultó ser "Street Figther", ya que es el que todos conocen y el que prefieren jugar.

Ante tal respuesta, nos dimos a la tarea de observar la actitud de los jóvenes ante la máquina de este juego en especial [la cual se encuentra en la tienda de enfrente de la escuela], tratando de que nuestra presencia no fuera a inhibir a los muchachos que en ese momento jugaban; es todo un espectáculo verlos jugar, muchos de ellos que en el salón de clase se muestran en cierta forma introvertidos, se transforman ante la pantalla, todos sin excepción "viven" lo que las imágenes les muestran, se dejan escuchar todo tipo de expresiones, hay bastante algarabía, gritos, motivación entre los mismos para obtener mayor puntaje, etc. lo anterior pudimos observarlo no sólo en la tienda de frente a la escuela y con los alumnos muestra, sino que es observable en todos los lugares a donde acuden los jóvenes a jugar con las máquinas de video juego. Motivados por el afán de observar distintos sitios y distintas personas, fuimos a "La feria" en Plaza Dorada y en la Gran Plaza, donde se puede observar el mismo ambiente, al igual que en "Imágenes" en el

puerto de Progreso, "Moys" en esta ciudad [plaza principal], etc.

Esto demuestra que ante la pantalla que refleja estas imágenes, los jóvenes usuarios a ellas se adentran en un mundo fantasioso que los aparta de la realidad; pero nos preguntamos: ¿será eso malo?, si muchas veces la realidad que viven les es adversa, tienen problemas en el hogar, muchos vienen de familias inestables, en donde, a pesar de su corta edad, los problemas de sus padres los agobian, si por un momento sus mentes se aislan en un mundo que, aunque irreal,, no los lastima; Consideramos que no es tan malo o tan negativo ya que se sienten relajados y libres de prejuicios, sin tener que recurrir a drogas ni alcohol (a diferencia de muchos otros jóvenes) , siendo tal vez, en esos momentos, ellos mismos.

Sin embargo regresamos a la idea de que si esto es por el afán de distraerse momentáneamente y de pasar un rato agradable con los amigos, depende siempre de una clara conciencia de los límites de lo posible, nos referimos a que ningún extremo es bueno, apasionarse demasiado por jugar, pasando mucho tiempo ante la pantalla, gastando muchas veces lo que no se tiene por seguir jugando, es cien por ciento perjudicial.

Mucho tiene que ver sobre la influencia de los video juegos en los usuarios los programas que los jóvenes prefieren jugar, así como gran número de ellos se inclina, por los de violencia, cada día son más los que prefieren los de destreza, pero siempre será dependiendo de la personalidad de quien los usa. Es importante también la comprensión de lo que plantea el programa que se juega, y se debe tener presente que ningún programa de video juego está pensado en la idiosincrasia de nuestro país, sino basado en

la mentalidad y gustos de los jóvenes de otros países,

CAPITULO V

ALTERNATIVAS EDUCATIVAS: UNA MUESTRA REFLEXIVA.

1. Reflexiones

Al profundizar sobre los tipos de video juego que existen en nuestro medio y al observar cómo éstos son de gran interés para los alumnos y su influencia en ellos, consideramos importante determinar cual es el papel que juegan estas máquinas en el rendimiento escolar de nuestros alumnos.

El uso de los video juegos no fué determinante en las calificaciones del grupo muestra, y no se observó que existiera una clara diferencia en el rendimiento escolar entre los alumnos usuarios a ellos y los que no lo son., ya que en ambos casos [grupo muestra y demás alumnos del 6o. "A"] se registraron calificaciones aprobatorias y reprobatorias .

Analizando nuevamente las respuestas dadas [por el grupo muestra] al cuestionario y a la entrevista, así como observando la ficha de cada alumno y comparando las calificaciones de cada uno de ellos, logramos deducir que: la influencia que ejercen los video juegos en su rendimiento escolar se centra en el tiempo que dedican a jugar "maquinitas",

Es necesario que tanto padres de familia como alumnos tomen conciencia del tiempo que se destina al uso de video juegos y al tipo de ellos de su preferencia porque ésto y no el jugar es lo que determina su mayor o menor grado de aprovechamiento escolar.

Si tomamos en cuenta el tiempo que se destina a jugar ante una pantalla y el

tiempo dedicado a las labores escolares, podemos observar que es ahí en donde está el verdadero problema. Creemos que cualquier otra actividad de distracción [ver televisión, salir con los amigos, ir al cine, a fiestas, asistir a reuniones, al parque, etc.], influirá en sus calificaciones escolares si el tiempo que se emplea en cualquier actividad es mayor que el dedicado a estudiar o a realizar las tareas escolares destinadas al hogar.

Concientizar a los alumnos que son ellos y sólo ellos quienes deben saber lo valioso que es para su futuro el estudiar, es decisivo.

Es necesario reflexionar sobre los distintos tipos de video juegos que existen, ya que mucho influye en la conducta de los alumnos preferir los juegos de violencia o por el contrario inclinarse más hacia los programados para lograr en él destrezas motrices y mentales.

Ante lo anterior se presentan las siguientes interrogantes: ¿ Cómo lograr que la influencia que los video juegos tienen en los alumnos no influya negativamente en su rendimiento escolar ?; ¿ Cómo motivar a los alumnos a tener el hábito del estudio y jugar video juegos sólo en el tiempo libre ?; ¿ Cómo interesar a los jóvenes en realizar otras actividades de distracción ?.

Estas interrogantes plantearon en nosotros la inquietud por la realización de actividades que llevaran a esos jóvenes a su superación, respetando sus gustos y aficiones pero logrando que todos sus actos sean conscientes.

Al platicar con algunos padres de familia cuyos hijos formaron parte del grupo muestra, se propusieron algunas actividades para obtener mayor información sobre los distintos tipos de video juegos existentes en el medio. [conferencias, reuniones, etc.].

En pláticas con los compañeros maestros se habló sobre la información que el COEEBA proporciona a la docencia [Computación Electrónica en la Educación Básica]⁽⁴⁰⁾, ya que COEEBA es un instituto de ILCE-SEP [Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa], donde se capacita al maestro de grupo para manejar una computadora del tipo destinado a los planteles de educación básica [primaria].

Los maestros que hemos tenido la oportunidad de tomar el curso de COEEBA comprendemos que los avances tecnológicos se hacen necesarios en el ámbito educativo, cabe señalar que en COEEBA se manejan PCE [Programas de Computación Educativa] enfocados a distintas asignaturas y a todos los grados de la escuela primaria, incluso los maestros que toman el curso pueden [si así lo desean] elaborar un PCE y así contribuir a enriquecer los ya existentes.

Mencionamos lo anterior porque enseñar un tema, dar clase, estar ante un grupo, no debe limitarse únicamente a utilizar como recurso didáctico la pizarra y alguna lámina, sino que puede llegarse a utilizar una pantalla [en el caso de las computadoras] para que el alumno vea en ella temas que seguramente captarán más su interés.

2. Estrategias de acción

En base a lo anterior, proponemos las siguientes estrategias de acción que consideramos pueden ser aplicadas por maestros que detecten influencia de los video juegos en sus alumnos.

Estrategia 1: La importancia de la conciencia educativa. [Pláticas, preguntas, y comentarios con maestros].

(40) ILCE-SEP. Guías para elaborar el diseño detallado de un programa de computación educativa.

Objetivo: Fomentar el diálogo abierto y espontáneo entre los compañeros maestros para que nos manifiesten sus inquietudes y tomen conciencia de la importancia que es lograr que sus alumnos sean estudiantes por gusto y convicción y no por obligación.

Actividades:

- a) Se invitará a compañeros maestros a llenar un cuestionario con el fin de recabar sus opiniones personales.
- b). Se fomentará, a través de pláticas y exposiciones, el diálogo y debate sobre el tema a fin de obtener opiniones y puntos de vista.
- c). Habrá un intercambio de información, de puntos de vista, de experiencias personales y docentes entre maestros para despejar las interrogantes que se presenten entre ellos mismos.

Comentario: Esta estrategia tiene como objetivo conocer las inquietudes que, en relación al tema, existen entre compañeros maestros y mediante la comunicación entre ellos despejar, en la medida posible, las dudas que se tengan sobre lo que son los juegos en video.

Estrategia 2: El video juego ante los alumnos.[información a los alumnos sobre los pro y contras de los video juegos].

Objetivo: Lograr que los alumnos tengan una opinión personal sobre lo que son en realidad los juegos de video, conocer los problemas físicos que algunas personas presentan al jugar con ellos y los problemas que en el rendimiento escolar pueden tener, así como también informar sobre los juegos de video que despiertan destrezas en usuarios

conscientes.

Fundamentación teórica: Manual del usuario del Nintendo, revistas de video juegos, boletas de calificaciones de los alumnos.

Actividades:

- a). Reunión con los alumnos
- b). Presentación del caset de audio del programa “mira quien habla” del canal Trece local, cuyo tema fué “los video juegos”.
- c). Elaboración de un resumen de distintos puntos de vista organizados en equipos de trabajo.
- d). Análisis del material manejado sobre los video juegos [revistas y folletería].
- e). Discusión de las calificaciones obtenidas en sus materias escolares [de los alumnos-muestra] para deducir el motivo de esas notas.

Comentario: El objetivo de esta estrategia es lograr que entre los alumnos del grupo exista mayor comunicación dando a conocer sus opiniones y analizando el material presentado para obtener un panorama general sobre los video juegos.

Estrategia 3: Los padres ante el problema. [presentación a los padres de familia de las investigaciones realizadas]

Objetivo: Que los padres de familia tengan plena conciencia de la influencia que los video juegos tienen en sus hijos.

Fundamentación teórica: El material recabado en esta investigación será proporcionado [copias fotostáticas], en forma condensada, para su discusión.

Actividades:

- a). Citar a los padres de familia de los alumnos-muestra.
- b). Presentar a los padres de familia los informes obtenidos para su juicio crítico.
- c). Establecer el diálogo entre los padres para determinar cómo lograr que sus hijos sean más conscientes en sus responsabilidades educativas.
- d). Proponer alternativas que resulten viables de realizar.

Comentario: En esta estrategia el objetivo que se persigue es lograr que los padres de familia reciban información sobre los video juegos y que logren determinar en qué casos esta forma de entretenimiento puede influir en el rendimiento escolar de sus hijos.

Estrategia 4: Los juegos tradicionales, otra forma de aprender. [Invitar a la comunidad a escuchar una plática sobre los juegos tradicionales al aire libre y su importancia].

Objetivo: Lograr que los miembros de la comunidad recuerden y transmitan a sus hijos los juegos tradicionales de nuestro Estado para que los jóvenes tengan una alternativa de entretenimiento y diversión.

Fundamentación teórica: Libro para el maestro SEP 1979, Programa de modernización educativa 1994.

Actividades:

- a). El maestro de Educación Física de la escuela platicará sobre la importancia de las actividades al aire libre para un desarrollo óptimo de los educandos.
- b). Recordar algunos juegos de épocas pasadas que ya casi no se acostumbra ver entre los alumnos, organizándolos en equipos para fomentar el espíritu de competitividad

entre ellos. Ejemplo: Balero, Yoyo, Yacses, Brinca sogá, etc.

- c). Lograr que los alumnos comprendan que el juego al aire libre es sano y divertido, en este caso se sugiere formar equipos de padres e hijos para competir en carreras, saltos, etc. propiciando una sana competencia y mejorando la relación entre ellos.
- d). Al término de las competencias externarán sus opiniones al respecto.

Comentario: En esta estrategia se persigue lograr que alumnos y padres convivan en un ambiente agradable para que los jóvenes reciban de sus mayores el gran legado cultural que representan los juegos tradicionales y comprendan que las actividades al aire libre son divertidas y buenas para la salud.

Estrategia 5: Los video juegos y sus mensajes [Se presentarán distintos tipos de video juego para notar la diferencia de mensajes entre ellos].

Objetivo: Los alumnos y padres de familia, así como maestros y comunidad en general podrán observar los distintos tipos de programas de video juegos existentes.

Fundamentación teórica: Basado principalmente en los datos obtenidos de la revista GAME PRO.

Actividades:

- a). Previa solicitud, se instalará en el aula una máquina de video adaptable a la televisión normal a colores.
- b). Se presentará a los alumnos, padres y maestros el programa STREET FIGHTER cuya violencia es característica.
- c). Se platicará sobre lo visto en pantalla y sobre las sensaciones que despiertan en los usuarios.

d). Posteriormente presentar el programa DUCK HUNT [cacería de patos] el cual maneja en los usuarios capacidad de destreza y coordinación por sus diferentes niveles de dificultad.

e). Se platicará sobre el sentir de los que utilizan este juego.

f). Se presentaran otros video juegos de diferentes estilos a fin de lograr distinguir entre los que reflejan sólo la violencia y los que tratan despertar destrezas y esfuerzo mental en quienes los usan [INDY CAR, PACMAN, HUNTER, X-MEN, etc.]

Comentarios: Esta estrategia persigue dar a conocer los diferentes tipos de video juegos existentes, aunque sería muy tardado presentarlos, se emplearán los más representativos de cada extremo, por un lado los que transmiten sólo violencia y por otro los que exigen de los usuarios ciertas destrezas.

Estrategia 6: La computadora un auxiliar didáctico en la escuela. [Presentación de la computadora como auxiliar didáctico].

Objetivo: Se presentará una forma más amena de aprender.

Fundamentación teórica: Programa de COEEBA impartido por ILCE-SEP.

Actividades:

a). Se platicará ante maestros, padres de familia y alumnos sobre lo que es COEEBA y los PCE.

b). Se presentará [previa solicitud] un PCE de matemáticas por ser ésta la materia que a muchos alumnos no agrada.

c). Se invitará a los observadores a externar sus opiniones sobre esta forma de aprender.

d). Se propondrá una alternativa para que la escuela en donde se realizó la investigación pueda contar con una computadora.

Comentario: En esta estrategia el objetivo que se pretende es dar a conocer a los alumnos que existen otras maneras de aprender y que estudiar no tiene por qué ser tedioso.

3. Análisis de las estrategias.

Las estrategias de acción presentadas anteriormente se llevaron a cabo con el fin de mejorar las relaciones del maestro con la comunidad, padres de familia y alumnos en la realización de cada una de ellas; podemos afirmar que la labor docente es trascendente en la formación del ser humano, que si bien éste no es el único problema o inquietud detectada en nuestros alumnos, sí es importante para nuestra forma de ver dado el momento histórico que vivimos.

Fomentar en los alumnos la conciencia de sus actos, lograr que ellos decidan lo que les conviene hacer para su superación, propiciar en nuestros alumnos el espíritu crítico de lo que ven y oyen es importante como formadores de seres que somos; no basta con decir lo que se debe o no hacer, es necesario que el alumno entienda qué es lo mejor para él, que sea él mismo responsable de sus acciones porque de ello dependerá en gran medida su actitud futura.

Entre las estrategias que se plantearon con anterioridad podemos afirmar que se respetó siempre el punto de vista de quienes participaron, concluyendo:

Por medio de la estrategia 1 se propició el diálogo entre los compañeros maestros logrando obtener diferentes puntos de vista en relación al tema, opiniones basadas en

experiencias personales lo que fué enriquecedor por aportar cada quién sus vivencias.

Con respecto a la estrategia 2 se logró que los alumnos obtuvieran información [que en su mayoría desconocían], sobre los video juegos, escucharon que algunas personas pueden tener problemas físicos y se logró conciencia en la importancia del rendimiento escolar así como también saber que si bien el jugar “maquinitas” no es malo, sí lo es el dedicarle todo el tiempo libre.

La estrategia 3 logró que los padres de familia estuvieran al tanto de las investigaciones realizadas e informarse sobre todo lo relacionado a los video juegos así como también darse cuenta del grado de atención que brindan a sus hijos.

Al término de la estrategia 4 concluimos que ésta fué interesante, en la que salieron temas espontáneos y participaciones breves y gustosas de padres de familia. Al término de los juegos observamos que el competir es agradable y que pueden existir muchas formas de propiciar el acercamiento entre padres a hijos . Esta actividad permitió la convivencia con vecinos y amigos.

Por medio de la estrategia 5 observamos que los video juegos presentan una programación variada y que hay distintos tipos de ellos, lo cual exige de los alumnos ser lo suficientemente críticos y responsables para elegir el video juego que les despierte destrezas y no perjudique su mente y sus actitudes consigo mismo y con los demás.

Por último con la estrategia 6 logramos un gran placer al poder observar los rostros fascinados de aquellos alumnos que no creyeron que las matemáticas podían ser tan entretenidas y divertidas, el PCE brinda la oportunidad de lograr que los alumnos estén siempre interesados en estudiar y en ver qué tema sigue. Se logró que padres de

familia y maestros se organizaran para solicitar primeramente la edificación de un aula destinada a la computadora para posteriormente solicitar ésta, sin embargo, los alumnos ya saben que existe una manera distinta de aprender y utilizarán los recursos que dispongan para ello, se mencionó por ejemplo que muchos temas de clase se transmiten por televisión, lo cual los llevó a deducir que la TV debe ser vista desde otra perspectiva ya que de ella se puede aprender mucho, siempre que no sirva sólo para ver novelas y caricaturas, sino aquellos temas que su mente inquieta exige aprender.

Con lo anterior consideramos necesario señalar una vez más que estas estrategias pueden ser llevadas a efecto por quienes consideren la existencia de esta problemática entre sus alumnos.

CONCLUSIONES

En la actualidad existen grandes avances tecnológicos, que aumentan día a día, éstos han llegado al terreno de los juegos logrando que en el paso de algunos años los juegos tradicionales que solíamos ver sean sustituidos por una serie de juegos de tecnología sofisticada.

Observamos entonces que son los juegos de video los que en actualidad ocupan un lugar preferente en el gusto de los niños y los jóvenes que hoy en día consideran que esa es la "moda" o quizá la única alternativa de juego.

Ante ello, es necesario que el maestro esté consciente que el alumno forma parte de una comunidad la cual ejerce gran influencia en su educación, porque se ha comprobado que no sólo se aprende en la escuela como institución de educación formal, sino también a través del diario convivir con amigos y familia así como lo visto o escuchado en los medios de comunicación.

Corresponde a la educación y en forma especial al maestro ver al niño en su realidad humana para que pueda realizarse mejor como persona en beneficio de la sociedad.

Actualmente encontramos que el tema de los video juegos es fascinante, cada día surgen nuevos y modernos juegos que se suman a los ya existentes lo que atrae a una gran cantidad de estudiantes, lo cual es posible observar tanto en nuestra ciudad como en poblaciones del interior del Estado.

Ante ello, no podemos dejar de notar el importante papel que juega la publicidad

en el gusto de los niños y jóvenes hoy en día. Podemos afirmar que como adultos nos corresponde vigilar todo aquello que rodea al niño sumando esfuerzos en forma conjunta escuela-comunidad.

En referencia a los juegos de video, señalemos lo necesario que es reflexionar sobre lo que los alumnos sienten al momento de jugar "maquinitas", sus emociones y reacciones; recordemos que los video juegos despiertan en ellos el espíritu de lucha y continua competencia y en base a ello obtengamos un resultado positivo, porque está visto que el alumno no puede ser ajeno a los problemas cotidianos y que vivir es ya en sí un reto diario.

Quisiéramos señalar en estas conclusiones que la influencia que los video juegos tienen sobre la educación, [en forma negativa o positiva], podrá ser detectada dependiendo de las vivencias que pueda tener cada maestro en su grupo; será resultado también de la personalidad de cada alumno. ¿Influyen los video juegos?, Definitivamente si, pero la mayor o menor medida de esta influencia o la manera de la misma será dada, reiteramos, considerando siempre las características individuales de cada alumno.

En este trabajo tratamos un tema que es difícil concluir, ya que en este momento en algún lugar, se estará perfeccionando algún nuevo programa de video juego y así día con día surgirán mas; he ahí la importancia de estar siempre actualizados.

Existen muchos problemas que se refieren a educación, se han elaborado numerosas tesis que abarcan ampliamente los mismos, sin embargo, la aquí presentada plantea un tema que si bien es también un problema de educación ACTUAL, desafortunadamente no existe del mismo suficiente bibliografía, lo cual nos extraña; sin

embargo, quisiéramos que con la presente tesis, los compañeros maestros interesados en los problemas que hoy en día presentan sus alumnos en relación a los video juegos, obtengan aquí una referencia del mismo.

México necesita jóvenes cada día mejor preparados, pero que sean conscientes, críticos, juiciosos y analíticos para que puedan enfrentarse a los retos del **MUNDO DE HOY.**

BIBLIOGRAFÍA:

BRIEN, Robert.- Designos Pedagógicos. Quebec, 1981 p.52

DE AJURIAGUERRA, J. Manual de Psiquiatría infantil. Barcelona, México. Masson. 1983 pp. 24-29.

DE LANDSHEERE, Gilbert. Dictionnaire de l'évaluation et de la recherche en education. Les Presses Universitaires de France, Paris, 1979. p.99.

DETTRENS Robert.- Educar e Instruir, Nathan, UNESCO, París, 1966. p .354.

ECHEVERRIA ,Vietnina.- "Educación Participativa para Niños. Una forma de hacer historia." Parte Itzamná U.P.N. Año 1 Num. 4 p.17.

ECHEVERRIA ,Vietnina.- "La educacion mexicana. Millones de niños callejeros fuera de ella". Calmecac U.P.N. Año 1 Vol. 4 julio 1992 p. 2

ECHEVERRIA, Vietnina.- "Los derechos del niño : ¡ para todo el mundo !". Itzamná U.P.N. Año 1 Num. 3 p. 38

FERNANDEZ Editores.- Guía práctica para el sexto grado. p. 64 Edición 1994.

FREIRE, Paulo.- Pedagogía del oprimido. Siglo veintiuno Argentina editores S.A. Quinta edición 1972 p. 78

FREUD, Sigmund.- El ego y el mecanismo de defensa. New York: International Universities Press, Inc., 1946 p. 87

GAGNE, Robert.- Los principios fundamentales del aprendizaje. Edición HRW Itee, Montreal 1976 p.5 - 32

GAME PRO.- Revista. Madrid, España. Marzo de 1975 p. 48

GERSON, Boris.- "Observación participante, un diario de campo en el trabajo docente". Antología de seminario. U.P.N. p. 66

GOODE, William y Hatt, Paul.- "La entrevista". Antología de seminario. U.P.N. p. 93

GROSS, karl.- El movimiento de los derechos del niño. Garden city, N. York: Anchor Press Double day 1977 p. 66

GUZMAN, Julia.- "La importancia de las relaciones humanas en el proceso enseñanza-aprendizaje". Itzamná U.P.N. Año 2, Num. 5 p. 8

INSTITUTO LATINOAMERICANO DE COMUNICACION EDUCATIVA. ILCE-SEP. Guía para elaborar el diseño detallado [guión] de un programa de computación educativa. [PCE]. COEEBA-SEP. México D.F 1989

JIMENEZ, Isabel.- "Práctica educativa escolarizada". Antología de seminario. U.P.N. p. 143

LAROUSSE, Grán diccionario enciclopédico. Impreso en Barcelona, España 1989. Tomos III, V y XI.

LARROYO, Francisco.- Historia comparada de la educación en México. Editorial Porrúa, S.A México, D.F. pp.35-36

MIRZA, Hayat.- Appenons a apprendre. Editions Paulines & A.D.E., Montreal 1976 p.23

NAVARRO, Ma. Eulalia.- "Nuestros hijos". Educación visual. Tomo 1 ediciones Jover, Barcelona 1992 p.50

NINTENDO.- Folleto de información y precauciones para el consumidor. Impreso en Japón. Traducción al español 1994 p.6

SEP .- Libro para el maestro de sexto grado. México 1982 pp. 12-17

SUPER GAME.- Revista. Barcelona, España. mes de marzo Año 1995 p.36

ST-YVES, Aurele.- "Psicología de la enseñanza-aprendizaje". Un enfoque individual y de grupo. Versión en español. Editorial Trillas 1988 p.5

TORSTEN, Husen.- "Las estrategias de la innovación en materia de educación". Antología de seminario U.P.N p.149

TRILLA, Bernet Jaime.- "Otras educaciones". Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa. Editorial Anthropos/ U.P.N. España/México 1993

VYGOTSKI, L.S.- El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, edit. Grijalvo 1979 p. 130

WALLON, Henry.- "El infante turbulento". La evolución psicológica del niño. Colección pedagógica Grijalbo, México 1968 pp.13-32