

Juegos electrónicos: retos a los procesos educativos y pedagógicos

Un Estudio de Casos

Aliria Vilera G.

Universidad de Los Andes Táchira - Dpto. de Orientación y Psicología / acvg11@cantv.net

Aceptado: Abril de 2004

Resumen

La investigación realizada exploró acerca de las nuevas opciones interactivas de entretenimiento que circulan con la plataforma tecnológica como lo son: los juegos electrónicos. Específicamente, se estudió lo relacionado con el juego Play Station. Se trabajó con Encuestas aplicadas a 27 estudiantes de 6 grado (Educ. Básica) y con los 3 profesores de éstos. Nos interesó el tipo de mensajes implícitos en las opciones CD Room, así como, los elementos transversales relativos a valores, contenidos sociales y comunicativos que están presentes en el juego. Todo ello implica diversos retos para los procesos educativos y pedagógicos. Entre ellos, el despertar hacia nuevas formas de enseñanza que exigen de la formación integral y, por ende, el estudio permanente de los profesores/as en cuanto a los nuevos imaginarios culturales en la infancia, las formas de socialización acerca del «disfrute» que ocupa a las nuevas generaciones y las nuevas exigencias de alfabetización del mundo electrónico. Aspectos claves en el desarrollo de nuevas visiones educativas y pedagógicas.

Palabras clave: *Juego Play Station, Prácticas Pedagógicas, Retos, Enseñanza Crítica.*

Abstract

ELECTRONIC GAMES: CHALLENGES TO THE EDUCATIVE AND PEDAGOGICAL PROCESSES. STUDY OF CASES

This investigation explored the new interactive options of entertainment brought by technology, particularly the electronic games. Among those, the game Play Station was chosen. A survey was administered to 27 sixth graders and their three teachers. The messages implicit in the game in regard to social values and communicative contents were analyzed. This study shows the need of teachers to respond to the new challenges posed by technology, and their need to pursue professional development to adapt their pedagogical practice to the new ways of socialization process that children go through by using these games as entertainment.

Key words: *Game Play Station, Pedagogical Practices, Challenges, Critical Education.*

Résumé

JEUX ÉLECTRONIQUES D'C: DÉFIS A L'ÉTUDE DE PROCESSUS ÉDUCATIVE ET PÉDAGOGIQUE. DES CAS

L'enquête réalisée s'est penchée sur les nouvelles options de divertissements interactifs qui circulent avec la plateforme technologique, entre autre les jeux vidéo. On y a abordée plus spécifiquement ce qui concerne la console Play Station. On a utilisé des sondages que l'on a appliqués à 27 étudiants de sixième année (Éducation primaire) et à leurs 3 professeurs. On s'est intéressé au type de messages implicites dans les options cd-rom ainsi qu'aux éléments transversaux relatifs à des valeurs, des contenus sociaux et communicatifs qui sont présents dans la console. L'ensemble de ces derniers implique divers défis pour les processus éducatifs et pédagogiques. Parmi eux on retrouve la prise de conscience face à de nouvelles formes d'enseignement qui exigent une formation intégrale. Par conséquent, on compte sur le fait que les professeurs étudient de façon permanente ce qui concerne les nouveaux imaginaires culturels des enfants, les formes de socialisation relatives à la «satisfaction » qui concerne les nouvelles générations et les nouvelles exigences d'alphabétisation du monde électronique. Aspects clés dans le développement de nouvelles visions éducatives et pédagogiques.

Mots-clés: *Console Play Station, Pratiques pédagogiques, Défis, Enseignement critique.*

I.- Importancia y Justificación

Hoy en día, la amplia circulación de los nuevos sistemas de información y comunicación dispuestos en las redes electrónicas, ha permitido una nueva forma de ordenación de los juegos para la infancia y la juventud. Al parecer el auge acelerado con que se impone la cultura electrónica, da lugar a otros escenarios de entretenimiento para las nuevas generaciones. En consecuencia, ya no es necesario que los niños y jóvenes requieran salir a jugar al parque, a la calle, a la cancha, a la plaza pública, o simplemente, al patio de la casa o al estacionamiento del edificio, lugares donde tradicionalmente invertían su tiempo de ocio y entretenimiento.

La nueva vida de las sociedades post-industrializadas y tecnificadas, las cuales emergen con el siglo XXI, sumada a los problemas de inseguridad social que surgen en las ciudades, le han facilitado y permitido el paso a la comunicación electrónica y, por esa vía, la apertura a una nueva cultura de entretenimiento *on-line*. En el caso específico de los juegos de entretenimiento audiovisuales electrónicos, con todas las atractivas opciones interactivas y virtuales que estos publicitan, se hace posible satisfacer necesidades de distracción y ocupación del tiempo libre sin mayores esfuerzos.

Esta situación, reordena los patrones de distracción tradicional que implicaba juegos fuera del hogar y, en la mayoría de los casos, amplios espacios físicos. Sencillamente, la opción electrónica, o llamada también nueva *cultura electrónica*, introduce hoy otros contenidos sociales y comunicativos para entender los modos de entretenimiento, en particular, el tiempo de ocio infantil y juvenil. Adicionalmente, se constituyen en dispositivos de acción multilineales abiertos a la instantaneidad, la sincronidad, la interactividad y la imaginación simbólica. Son hechos que también modifican la relación tradicional de aprendizaje texto/autor, porque estimulan otros modos de acceso «inmateriales» y crean diversos mecanismos de representación mental (realidades virtuales). Vale decir, los dispositivos de los juegos electrónicos penetran activamente a través de los procesos sensorio-perceptivos de la persona, por ende, en la capacidad sináptica (enlaces neuronales) para procesar relaciones cognitivas complejas en el cerebro, así como también, en la

ejercitación de la lateralidad corporal, los procesos de coordinación oculo-manual y el desarrollo de destrezas motrices (gruesas y finas).

El hecho de poder disponer de poco espacio para un programa de juegos electrónicos, el cual sólo requiere de instalación y conexión con la pantalla del televisor o de un computador, sin que ello exija mayores movimientos corporales ni comunicativos entre pares de iguales abre, definitivamente, un nuevo tiempo hacia un mundo re-encantado con la imagen, con nuevos códigos comunicacionales (otra alfabetización), con nuevas maneras de relacionarse socialmente. Condiciones tales que, lo aceptemos o no, fundan una transformación cualitativa en la interacción social de la infancia, en el tipo de información y de conocimientos que deben obtener, en las formas como deben aprender y, por ende, ejercitan los modos de pensar.

Esa transformación impacta abruptamente todo el sentido de formación escolarizada, al tiempo que contradice todo el régimen de control/ vigilancia que ha regulado, tradicionalmente, al sistema institucional escolar. Sistema que, como bien sabemos, ha mantenido históricamente una adhesión a los preceptos modernos centrados en una *cultura de la obediencia y de la disciplina* hacia las normas y reglas programadas; a su vez, han fundamentado las matrices de socialización y el propio discurso escolar dentro de condiciones predeterminadas (*a priori*). Han sido matrices inscritas dentro de una lógica de sentido positivista de racionalidad única, justificada por la objetividad científica y la visión técnica-instrumental, a cuyo través, se sostiene la fe de que el progreso en conocimiento depende de la verdad y certidumbre demostrados por los hechos científicos (exactitud metodológica). Son visiones que han prevalecido -hasta nuestros días- como verdades irrefutables, además, han soportado las concepciones epistémicas y teóricas que sustentan los saberes académicos de las disciplinas a ser enseñadas y, por ende, a ser aprendidas.

Paradójicamente, ese fenómeno de atracción y diversión que representa el juego electrónico hoy, está significando un mundo estimulante y motivador porque se potencia el imaginario, la inventiva, la intuición y el mundo de realidades diversas. Adicionalmente, despierta intereses y nuevas maneras de aprendizajes en los usuarios de estos sistemas de entretenimientos.

No obstante, la otra situación que se genera atiende al hecho, nada pasajero, que se están creando dificultades, limitaciones y problemas en tanto incentiva el aislamiento social y comunicativo dentro del contexto familiar y sociohumano; es decir, distancia los encuentros y el contacto humano. La relación cambia, porque la vía de los juegos electrónicos coloca a los niños y jóvenes frente a la máquina, frente a la pantalla y no frente a otra persona; aun cuando, los controles de uso que activan los juegos permiten la participación de otros usuarios al momento de iniciar los juegos. Pero, esta forma de compartir se da en la dirección que propone la lógica introducida por el juego, más no la lógica compartida entre la comunicación interactiva humana y emocional cálida, sino, por el contrario, un afán de competitividad que anula al otro.

En tal sentido, nos interesó explorar y analizar sobre estos aspectos en un trabajo de investigación micro etnográfico que nos permitió aproximarnos a algunas situaciones, por demás complejas. No obstante, nos proporcionó señales que nos permiten intercambiar ideas y abrir discusiones dentro del proceso formativo que implica la Educación Básica y, por ende, las prácticas pedagógicas en el aula. Son cuestiones hoy en día muy pertinentes y vigentes en la vida cotidiana de las nuevas generaciones, sobre todo, porque se ha dicho que los niños y jóvenes de hoy son a su vez hijos de la revolución electrónica.

Específicamente, para concretar el estudio de investigación, nos interesó estudiar lo relativo al juego *Play Station*, por ser uno de los juegos de mayor actualidad y uso. Obtener algunos indicadores relativos a los imaginarios culturales de dicho juego, el tipo de mensajes, las imágenes que se introducen, el tipo de respuesta que motiva su uso constante.

Asumir la presencia insistente y provocativa de estos nuevos imaginarios culturales, es darnos cuenta de que hoy coexisten elementos de socialización distintos a los valores que exigían los juegos tradicionales desde la familia, la escuela y la convivencia social en general.

II.- Objetivo General

Analizar y reflexionar en función del sentido socializador (imaginario cultural y comunicativo) de los juegos electrónicos en los niños en edad escolar,

en particular el formato de juego *Play Station* y el reto presente para los procesos educativos y pedagógicos, específicamente la II etapa de Educación Básica (6° Grado).

III.- Objetivos Específicos

- 1.- Exponer las bases teóricas que den soporte argumentativo al trabajo de investigación
- 2.- Elaborar los instrumentos de recolección de información mediante el formato tipo encuesta para indagar acerca del juego electrónico *Play Station*
- 3.- Aplicar a un grupo de niños en edad escolar las encuestas elaboradas
- 4.- Indagar Mediante Encuesta a Profesores sus opiniones acerca del juego electrónico *Play Station* y su importancia en la educación formal.
- 5.- Procesar los datos obtenidos y relacionarlos con la educación
- 6.- Establecer algunas conclusiones y/o recomendaciones a seguir

IV.- Presupuestos. Algunos enunciados.

- Se parte de la base de que el formato de juego *Play Station* se realiza mediante presentación en C.D.
- Se dispone en el mercado de consumo de diferentes opciones de juegos para el sistema *Play Station* según: edad, niveles de dificultad y poder adquisitivo (costos).
- Plantea una nueva manera de comunicarse a través de controles manuales, reacción corporal y estímulos cognitivo/emocionales.
- Genera exigencias sociales y comunicativas para la educación, toda vez que cambia los patrones tradicionales del juego.
- Exige atención de los Profesores/ras como vínculo necesario para una pedagogía crítica que involucre reflexivamente los intereses de los estudiantes, las condiciones escolares formales y el contexto social, cultural y político en el cual cada estudiante hace historia presente.
- Potencia el desarrollo de estrategias cognitivas y destrezas intelectuales desde edades tempranas, hecho que remite a fomentar una labor pedagógica de formación integral que enseñe a pensar, dialogar, reflexionar, respetar.

- Se constituye en un dispositivo que puede estimular comportamientos violentos y reacciones emocionales diversas (rabias, alegrías, odios, tristeza, aislamiento, etc.).

V.- Marco Referencial Teórico

5.1.- Escuela y Modernidad. Algo de historia

Nadie duda de que el proceso de desarrollo social y afectivo de los niños y jóvenes pasa, necesariamente, por la incorporación al ambiente escolar. De modo que, dentro de todas las sociedades, ir a la Escuela es una condición obligatoria, tanto por parte de las Familias como por parte del Estado.

En torno a esa obligación se estructuran un conjunto de reglas, normas e instituciones socioeducativas que intentan dar respuesta, dentro de todo un ambiente organizado y legalmente conformado, a la necesidad de educación formal que deben tener las personas desde su niñez y en todo el proceso de desarrollo para la vida adulta.

Históricamente, a partir del Siglo XIX, la educación de Occidente¹ se construye bajo el amparo del proyecto progresista moderno centrado en el esquema civilizatorio liberal como episteme histórica cultural y como modelo teórico político de existencia social, desde donde se gestaron los mecanismos de representación (signos, símbolos y significados) de la cultura escolar y de la lógica de sentido institucional imperante con base en la racionalización creciente de los fines, propósitos, legitimaciones, contenidos, razones y maneras de pensar y llevar a cabo la educación.

El objetivo del pensamiento educativo occidental gestado con el Estado liberal, consistía en cultivar la capacidad de los futuros ciudadanos para pensar por sí mismos, para deliberar, juzgar y escoger sobre la base de sus propias reflexiones racionales. Mediante la educación, los individuos obtendrían la autonomía racional. Señala Durkheim (1975):

La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto citar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como

el medio ambiente específico al que está especialmente destinado.(p. 33)

Esta idea de educación se funda en la propia trama ideológica y discursiva sobre la cual se edifica la cultura occidental en su totalidad que es, a su vez, determinada con el advenimiento de la sociedad moderna. Es decir, el despliegue histórico de una civilización² resguardada en el *ser mismo* del hombre ante la certeza absoluta de la Razón- Conciencia que dará paso al ideal de la autonomía y preexistencia de los elementos racionales en que consiste lo real, *«algo que se soporta sobre una concepción ontológica estática, objetiva e inteligible... consensuar intersubjetivamente el formato institucional (organización jurídica del grupo, leyes, normas, etc.)»* (Sánchez,1999, p. 30)

En consecuencia, la importancia y el valor asignado a la institución escolar, a lo que ella se refiere, lo que ha sido y el sentido de su «deber ser», son situaciones complejas que se anudan a las exigencias por el consenso social de la vida colectiva minuciosamente organizada, ordenada y programada; las mismas aparecen inscritas en un marco histórico que da cuenta de un proceso de construcción racional específico: la Modernidad. Al respecto, Hargreaves (1996), señala:

En sus raíces, la modernidad se basa en las creencias de la Ilustración de que es posible transformar la naturaleza y lograr el progreso social mediante el desarrollo sistemático del conocimiento científico y tecnológico, y su aplicación racional de la vida económica y social... el proyecto social e histórico de la MODERNIDAD se desarrolló, sobre todo, en nombre de la emancipación social, como forma de liberar a la humanidad de los particularismos, el paternalismo y la superstición de los tiempos premodernos. (p. 30)

De dicho proceso de sistematización, en tanto forma específica de significar la red de sentido social, colectiva y personal, se derivó toda una matriz de supuestos epistemológicos, teóricos-políticos, éticos, metodológicos y categoriales que permitieron, históricamente, justificar el conjunto de ideas de lo que significa, dentro de esa racionalidad fundante de la modernidad, educar a las personas, más concretamente a los sujetos.

Por tanto, para establecer el sistema escolar, se hace necesario crearlo dentro de la forma Institu-

ción³. Así, pasa a ser una realidad social determinada (vigilada y controlada) y un vínculo con otras instituciones como efecto o como parte instituyente de los modos racionalizados que configuran ciertas condiciones sociales necesarias para constituir el sistema de orden, de normas y de valores universales que moldearan la vida de las personas, de los grupos y de la sociedad en general. Entonces, al institucionalizarse el sistema escolar, surgen mecanismos formales basados en procedimientos jurídicos, normas, reglamentaciones, leyes, así como, las pautas técnicas que permiten organizar, diseñar, programar, planificar y administrar minuciosamente todo el cúmulo de acciones que hacen posible la institucionalización de los procesos educativos. En consecuencia, estas acciones «*son las que, al marcar lo permitido y lo prohibido, muestran al individuo el poder y la autoridad de los social, el riesgo y la amenaza implícita en la trasgresión, el beneficio y el reconocimiento de la obediencia*». (Sánchez, p. 15)

En términos concretos, se constituyen los modos operativos que designan lo necesario para planificar y controlar los espacios educativos y pedagógicos. Espacios que representan la acción *vigilada* de lo escolar, vale decir: discursos, teorías, modelos, procedimientos, estrategias y técnicas para la «administración» de la instrucción, tanto de la enseñanza como de los aprendizajes. Son los mecanismos reguladores que dosificadamente estructuran toda la escolarización (en tanto que escolarizar era educar a la población para garantizar el orden y el progreso; escolarizar era entonces gobernar), y, por ende, necesarios en la «socialización» **racional** de los individuos.

Esta situación permitió, entonces, crear los estatutos epistemológicos que dieron origen a los modos de adquisición formal de los conocimientos escolares según criterios «objetivos», ajustados a «juicios» de valor universal y de acuerdo con criterios *a priori* sobre la realidad social; realidad, en sí misma, determinada por las certezas del mundo moderno ilustrado. De allí derivan los conceptos, las categorías, las nociones y los principios, todos centrados según concepciones esencialistas acerca de la razón, el orden, la ciencia, la moral y el progreso.

Sostiene Brunner (1996), lo siguiente:

La escuela es una de las matrices de la modernidad, soportada en el propio proceso de la

escolarización. El principio educativo moderno es la escuela como tal... La gramática interna de la escuela consiste en redes de clasificación del conocimiento: el orden escolar es por eso esencialmente un procedimiento (allí reside su moral y se manifiesta su ritual). En el ámbito educativo moderno, el acceso a la reflexión disciplinada supone, por tanto, el *vitae*, la pedagogía y la selección de comportamientos considerados valiosos. Toda la escolarización reside allí: no en el soporte sino en la forma; no en los contenidos sino en la modalidad; no en la materia sino en la secuencia.(p. 33)

También determina que, para el caso específico relativo al sistema escolar, sean ajustadas los esencialismos que fundan la normatividad, la disciplina y la obediencia. En razón de ello, quedan imbricadas situaciones de rigor en el orden discursivo, ético y político, como las otras condiciones de justificación racional que permiten estructurar el marco de representaciones que aseguran la cohesión de la totalidad escolar, al igual que sus intrincadas raíces.

Toda acción escolar presupone, entonces, un conjunto de matrices racionales, una configuración ideológica específica y una práctica social «*pre-constituida en distintos planos de subjetividad dominada*» (Lanz, 1996, p. 84). Dentro de este marco representacional de hegemonías concertadas, no es posible «hablar» de condiciones «neutrales» hacia los asuntos escolares y, menos aún, creer ingenuamente, en las presuntas cualidades sistemáticas y proyectuales que permitan formar, secuencial y dosificadamente, a los sujetos de la educación mediante procesos de realización plena para el logro de la emancipación y la libertad.

Sobre todo, porque la institución escolar no es explicable por medio de una clara y única visión que permita definir su esencia y sentido de acción, en tanto que, ésta revela un horizonte de sentido que la vinculan con contextos socioculturales más amplios. Además, porque «*la escuela fue también un instrumento a través del cual la modernidad quiso ver, esto es, identificar, conocer, explicar y controlar... De allí, que la Escuela surge, nace, como acontecimiento de saber y de poder*» (Álvarez-Gallegos, op. cit., p. 10)⁴

No obstante, es innegable que en la vida social y cultural de todas las sociedades, la etapa de la vida

escolar es un período muy importante –para bien o para mal-. La influencia que el proceso escolar ejerce es innegable, porque la Escuela socializa la vida de los niños y jóvenes. Aún en nuestros días, se relaciona con las necesidades sociales de la propia cultura, con los patrones de vida social existentes, entre otras razones, por la necesidad creciente del estudio como forma de adquirir conocimientos para enfrentar la vida y las responsabilidades en general.

De acuerdo con lo expuesto, se pueden indicar *grosso modo* lo siguiente:

- El tránsito por la vida escolar proporciona habilidades y destrezas intelectuales, sociales, afectivas, académicas, culturales y recreativas. También, se batalla con formatos disciplinares «encasillados» y con ideologías domesticadoras.
- Fomenta actitudes valorativas hacia la cooperación y solidaridad entre iguales, paradójicamente, genera tensiones y diversidades propias de la complejidad social y humana que constituyen la vida escolar, porque los sujetos de la educación provienen de formas de vida que son heterogéneas.
- Proporciona elementos de autonomía y responsabilidad personal, al tiempo que, supone regímenes de obediencia y control sobre las subjetividades.
- Coadyuva a gestar procesos dialécticos en el desarrollo integral (cognitivo, socio-emocional y ético) de las jóvenes generaciones, en tanto elementos complejos en la significación social de la enseñanza, así como, en la formación de conciencia crítica y pensante de los sujetos «educados».

Precisamente, por estas situaciones, entre otras posibles, en la Educación Básica y, específicamente, en las condiciones pedagógicas facilitadas por los profesores en los ambientes de aula, es que se hace necesario la comprensión de que los niños y jóvenes ya llegan al mundo escolar con todo un cúmulo de experiencias previas de todo tipo: social, emocional, comunicativo, cognitivo, valorativo, etc. Por tanto, no se trata de someterlos al mandato institucional, o de iniciarlos desde cero (cual *tabula rasa*); sino de atender las propias condiciones socioculturales, familiares y afectivas que traen los estudiantes al ambiente escolar.

Una de esas condiciones, en el caso de los niños escolares, está determinada por la actividad lúdica, es decir, por el juego. Esta situación lleva consigo una importante carga de emocionalidad. Es una actividad a través de la cual se nutre y enriquece, día a día, el proceso de socialización de los niños y de los jóvenes.

Existen muchas teorías que dan explicación al juego, principalmente los aportes provenientes de la psicología cognitiva y la social han ayudado a la comprensión de esta actividad y, más aún, dentro de la vida escolar se ha considerado un aspecto relevante para el desarrollo de estrategias de aprendizaje.

Entre los aportes, cabe nombrar las teorías de Jean Piaget (1979); Marchesi y Otros (1985); Papalia y Olds, (1987); Palacios y Old (1997); Palacios (1991); Amora (1994); Bornas (1994); Craig (1992); Vilera (1998); Shaffer (2000). En sentido general, el juego «designa cualquier actividad a la cual uno se dedica, llevado por el placer que produce más bien que por el logro en perspectiva».

Piaget (1973) señala diferentes formas de juego, que corren y evolucionan al mismo tiempo que el pensamiento (el desarrollo del intelecto). Así, señala tres tipos a saber: Juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de normas.

Por su parte, Langford (1994) hace referencia a la disposición para el aprendizaje conceptual en los niños escolares a partir de la *alternabilidad*, la cual trata de la relación amistosa implicada en el intercambio entre el juego y el lenguaje formando parte de las interacciones sociales de los mismos.

Entonces, una estrategia pedagógica necesaria para los educadores, consiste en proporcionar ambientes educativos integrados con aprendizajes potenciales a través de los juegos; por supuesto, atendiendo las áreas secuenciales del desarrollo infantil, los niveles de madurez, características y necesidades de las edades de los niños, así como, los entornos donde conviven. Ello permitirá introducir condiciones formativas y académicas a partir de estrategias dinamizadoras, holísticas y contextualizadas; es decir, si se desarrolla en el estudiante lo cognitivo motivacional desde las experiencias de vida personal social, afectiva, comunicativa y, transversalmente, potenciará actitudes valorativas de condición democrática, cívica y ética humana.

El juego es una actividad central en la vida cotidiana de los niños /as al permitir dinamizar las acciones de psicomotricidad. Acciones que dan lugar a formas de representación de las emociones, la integración socioambiental y el desarrollo potencial del pensamiento (Torres, 2001).

Por tanto, es innegable el uso de las técnicas de juego en el proceso de enseñanza de todas las áreas y vida escolar. No obstante, se hace referencia a situaciones de atención tales como:

- a) Los juegos han demostrado su eficacia en las prácticas educativas por cuanto favorecen la motivación; los estudiantes son atraídos por los aspectos de integración y competencias del juego. Les permiten a los estudiantes tomar decisiones, respetar reglas, compartir, esforzarse, integrarse, etc.
- b) Pero, también, exige medir los niveles de relación que se establecen entre las personas, estar confrontando situaciones de riesgo, de angustias, de temores, de frustraciones, de diferencias, etc. Es allí, precisamente, donde los educadores deben estar equilibrando, orientando, facilitando los diálogos necesarios para resolver aspectos mejorables y las comparaciones ante situaciones de la vida real.

5.2.- Sociedad de la Información y Juegos Electrónicos

El impacto que tienen en la vida contemporánea la influencia creciente de los sistemas de información y comunicación electrónica (SICE), es lo que ha permitido que hoy en día se haga referencia a la llamada *Sociedad del Conocimiento*. El efecto de estas nuevas manera de comunicación, centradas en ambientes electrónico vía tecnología, abarcan casi todos los espacios de la vida y actividad humana. Es la sociedad dispuesta ante la era de la revolución electrónica. (Mires, 1997).

Con estas nuevas prácticas comunicativas, surge también una nueva forma de entretenimiento muy novedosa. De hecho, la sociedad de consumo, a través del mercado publicitario, ha desplegado innumerables demandas mediante un universo mediático: el juego electrónico; el mismo, no es otra cosa que la vida recreada desde la ficción, desde el imaginario, la fantasía. Es, fundamentalmente, un contexto

artificial para la diversión y el ocio recreado de la experiencia humana. (Castells, 1986; Cebrian, 1992).

En este punto, juega un papel muy importante la influencia determinante que tiene este mundo reencantado en el desarrollo social, comunicativo y afectivo de las nuevas generaciones: los niños y jóvenes de hoy.

Esta nueva situación representa un contexto impactante para el aprendizaje de experiencias culturales de todas las personas, pero, con mayor fuerza en las nuevas generaciones. Es un mundo «artificial» que imprime muchas motivaciones para el mundo de fantasía infantil y juvenil. Pero, forma parte de esos nuevos imaginarios culturales desde donde surgen realidades diversas. Entonces, la línea de división entre lo mágico, lo fantástico y lo virtual, se convierte a menudo en una forma común de vida en los niños y jóvenes porque, obviamente, la cultura electrónica forma parte de esos nuevos esquemas de socialización cultural que impacta a las nuevas generaciones escolares. En particular, el tipo de entretenimiento y diversión presente en los juegos electrónicos, como es el caso por ejemplo del *Play Station*, crea en los niños y jóvenes necesidades de consumo, pasando a ser parte de sus intereses cotidianos y de las propias opciones de las cuales disponen éstos para invertir el tiempo libre que disponen cotidianamente.

Por supuesto, este camino de existencia *móvil*, ha creado un efecto de mercancía de la vida cultural, porque no existen patrones específicos de acción o de conductas institucionalmente portadoras de cultura como lo era, tradicionalmente, la familia, la escuela, la iglesia, etc.; sino que, ahora, la cultura está movilizada desde la amplia red de redes dispuesta en el mundo electrónico, con conexión al instante. Espacio que ahora crea, de forma constante y múltiple, diversas maneras de entender el ocio, el entretenimiento, la diversión y la imaginación.

Al respecto, Area-Moreira (1995) señala: «los discos y cassettes, los fascículos coleccionables, los programas de videojuegos, las películas, los juegos y los juguetes infantiles..., son objetos culturales transformados en un producto que están sujetos a las mismas reglas y mecanismos de producción y distribución que cualquier otra mercancía». (p. 99)

La situación implica que debemos darnos cuenta los adultos, y con mayor fuerza los educadores, que

hoy circula -queramos o no- una nueva manera de alfabetización, nuevas maneras de hablar, nuevas maneras de socializar. Definitivamente, hoy vivimos recreados por el auge acelerado de las conexiones electrónicas, afirma Sánchez-Capdequi (1999), que se trata de «sintonía con un modelo de realidad entendido como algo que no es sino que deviene, fluye y oscila, y en cuyo permanente tránsito tiene lugar una interminable dialéctica de generación-degeneración-regeneración, *la racionalidad creativa* del Imaginario se despliega sobre lo que nuestra tradición de pensamiento denomina <<accidentes>> tales como la espontaneidad, la imprevisibilidad, la metamorfosis, el cambio, etc... El dominio del Imaginario remite no a la ley y al orden sino al magma y al caos». (p. 123).

5.3.-¿Qué es el Juego Electrónico PLAY STATION?

Es un juego de formato instrumental, diseñado para operar mediante CD-Room, por supuesto, solamente, bajo el logotipo «PlayStation». Su utilidad es con fines de entretenimiento y forma parte del conjunto de opciones disponibles en los juegos electrónicos.

El aparato opera a 120 voltios y 6° ciclos, con conexión para televisores que tengan la consola prevista para tal juego.

La Empresa que representa esta opción de juego se coloca en el mercado bajo la denominación «Sony Computer Entertainment Inc» y se mantiene el servicio únicamente bajo esta licencia.

La forma de iniciarse en el Juego se realiza mediante la conexión electrónica, después de su debida instalación según instrucciones del Manual del Usuario (2000), y usando los «Controladores» o «Mandos», denominados «DUAL SHOCK», los cuales, disponen de comandos presionados por los pulgares de las manos del usuario.

Toda la actividad del juego está expuesta en la Pantalla, medio que permite motivar las iniciativas de interacción, movimientos y usos con los comandos, conforme a las especificaciones que traiga el juego de CD que se esté operando. Éste puede ser usado por uno, dos o más jugadores, y cada CD

tendrá un nivel de dificultad y opciones variadas.

Adicionalmente, cada juego puede ser grabado para llevar el correspondiente record del (los) jugador (res) usuarios, mediante la Tarjeta de Memoria que trae implícita el aparato.

Como Precauciones, cuidados de la Salud del Usuario (Pág. 5 del Manual), se exponen las siguientes:

- Después de utilizar el aparato durante 1 hora, descanse la vista durante 15 minutos.
- No utilice el aparato si está muy cansado o si ha dormido muy poco.
- Emplee el aparato en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.

VI.- Naturaleza de la Investigación y Análisis de Datos

La Investigación se corresponde con una Investigación de Campo. De tipo: micro etnográfica. Función: De tipo exploratoria mediante encuestas. Modalidad: Estudio de Caso. Institución Escolar: Colegio privado, segunda etapa de Educación Básica. Sujetos del Estudio: Grupo de niños de 6 grado, sección: «A» (Total 27); Profesores de la sección (Total 3). Período: Mayo-Junio del año escolar 2002/2003.

En tal sentido, la condición micro etnográfica es aportada por los enfoques de la etnografía escolar propuesta por Ogbu (1993), a partir del trabajo: «*Etnografía escolar. Una aproximación a nivel múltiple*», donde se presta especial atención al estudio de la educación de las minorías y al problema de prestar explicaciones válidas sobre la base de la acción participativa-vivencial (pp.145-170).

INSTRUMENTOS

- Encuestas:

- 1.- Para los estudiantes: Constó de 5 preguntas. Dividido en dos partes, una primera referida a datos generales: edad, sexo, grado; otra parte co-

respondiente a las preguntas, de las cuales las tres primeras son de selección en base a diferentes opciones y, las preguntas 4 y 5, son abiertas. La pregunta 4 es de carácter de opinión y, la N° 5 de carácter explicativo.

- 2.- Para los Profesores/as: Constó de dos partes. Una de datos generales relativos a: área de Docencia: nivel educativo; edad; sexo; Especialidad. Y otra correspondiente a 2 preguntas; ambas abiertas y de opinión.

ANÁLISIS DE LOS DATOS

1.- ENCUESTAS DE LOS ESTUDIANTES:

Total Encuestados: 27 Estudiantes.

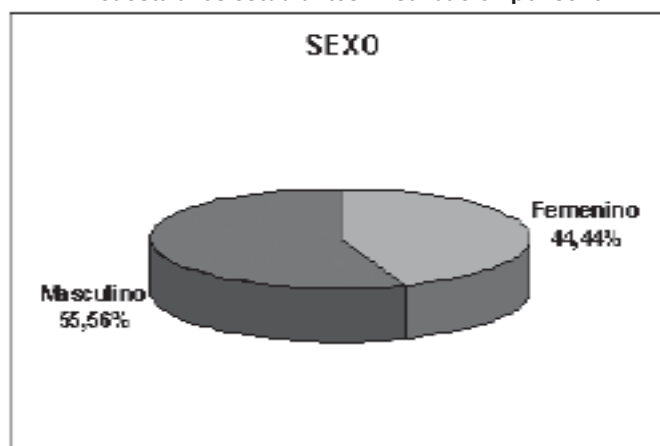
PARTE I: Datos Generales.

Grado: Sexto «A».

SEXO:

- 15 Masculinos. Representan el 55,56 %
- 12 Femeninas. Representan el 44,44 %. (Gráfico 1)

[Gráfico 1]
Encuesta a los estudiantes. Distribución por sexo



Fuente: elaboración propia

PARTE 2: Preguntas:

- **Pregunta No 1:** De los siguientes Juegos Electrónicos ¿Cuáles conoces o juegas?. Marca una (x).
- a) Nintendo; b) Nintendo 64 ; c) Gameboy; d) Play Station; e) Otro
- Como **Respuesta** se obtuvo la siguiente: El Juego Play Station, 22 estudiantes lo tienen y juegan. De los demás, conocen y han jugado el Nintendo y el Nintendo 64: 18 estudiantes. GameBoy: 15; Otro Juego (Atari): 5 estudiantes lo tuvieron.

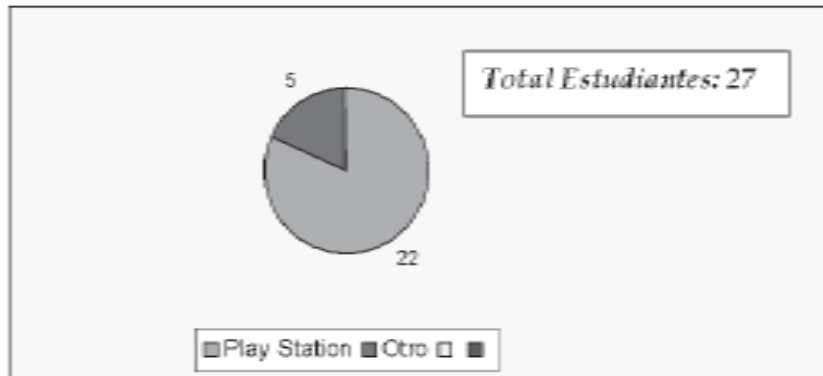
ANALISIS:

Los resultados obtenidos evidencian que, efectivamente, la industria del consumo masivo en materia de entretenimientos electrónicos está impactando de modo estimulante (afirmativo) a las nuevas generaciones. Cada vez el juego electrónico presenta mayor dinamismo, son más llamativos en sus versiones: color, movilidad, cantidad de juegos incluidos, aplicaciones, etc. Son productos de consumo; con mayor énfasis, están dirigidos a la juventud y a la infancia.

Pero, debemos comprender que este gusto o atracción, así como las posibilidades de adquirirlos los niños y jóvenes, representa también la necesidad de respaldo de un grupo familiar con cierto poder adquisitivo (respaldo económico) que permita la compra y por ende la motivación al consumo.

Desde el ámbito de la educación formal, este dato creemos que representa una información valiosa, en tanto que aporta esos contenidos presentes en las pausas culturales extraescolares de educación informal. Éstos deben ser los aspectos que se deben tomar en cuenta para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, porque el juego electrónico forma parte de esos intereses y necesidades crecientes de los mismos y brindan, se acepte o no, una condición emotiva activa. Los educadores y educadoras, deben hacer esas lecturas, preocuparse por estas situaciones que son la cultura cotidiana en los estudiantes, sus gustos, sus necesidades, lo influenciado que están con la publicidad, etc. Porque el hacer escolar no debe ignorar el impacto y efecto directo que los juegos electrónicos presentan en el mundo de información y motivación juvenil e infantil. Al respecto, Ver Gráfico No 2.

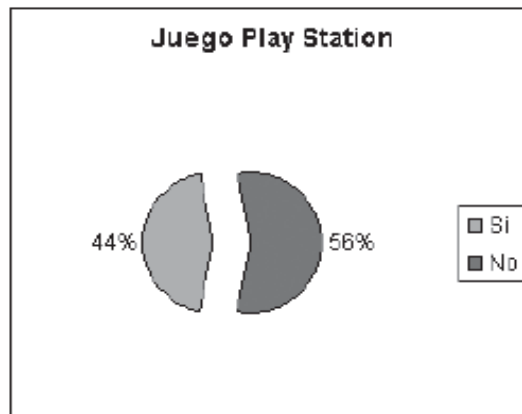
[Gráfico 2]
Pregunta N° 1



Fuente: elaboración propia

- Pregunta N° 2: ¿Tienes el Juego *Play Station*?
SI ___ NO ___

[Gráfico 3]
Pregunta N° 2



Fuente: elaboración propia

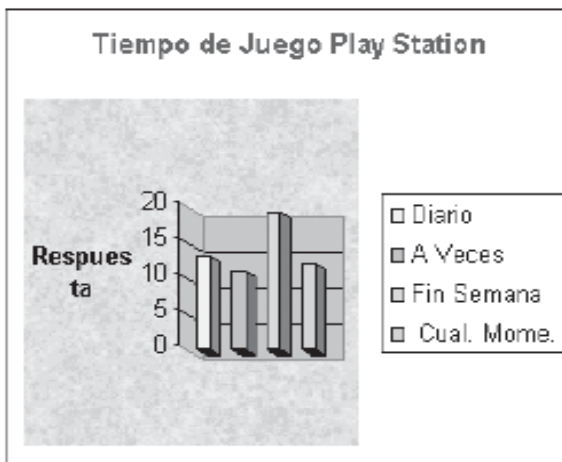
ANÁLISIS

De los 21 niños encuestados, 12 de ellos (44%) si tiene el *Play Station* y 15 (56%) no lo tienen. No obstante, independientemente de contar o no con dicho juego, de todas formas no es impedimento para saberlo jugar. Sobre todo, porque el atractivo de estar de moda, permite que alguien conocido (amigo, parientes) lo tenga y puedan compartir el equipo y los CD Room; además, cuentan con la opción de los *cyberjuegos* como lugares dispuestos para dicho entretenimiento. Como dato para la práctica pedagógica, pensamos que es importante en tanto informa sobre los propios aspectos cognitivos (desarrollo de memoria visual y de almacenamiento), habilidades motrices y desarrollo del área social que pueden ha-

ber adquirido los estudiantes con la práctica del juego electrónico. Por esta vía de entretenimiento, los estudiantes están siendo estimulados, día a día, en sus respuestas secuenciales del desarrollo integral, vinculado también con el despertar del imaginario creador. Indudablemente, que el entrenamiento hacia el juego activa, de igual modo, condiciones tales como: habilidades perceptivas, atención – concentración, agilidad mental (potencialidad de ambos hemisferios cerebrales), relación espacio movilidad, competencias intuitivas, entre otros. Asimismo, el desarrollo potencial de tales condiciones y habilidades puede ser aprovechado como «ganancia» en el trabajo pedagógico en tanto facilita destrezas de aprendizaje (captación de información, retención, internalización y procesos de pensamiento complejos).

- **Pregunta No 3:** ¿Cuánto tiempo juegas?

[Gráfico 4]
Pregunta N° 3



Fuente: elaboración propia

ANÁLISIS

Este dato nos confirma la recurrencia (repetición) e insistente necesidad de los estudiantes en el juego electrónico, mas aún el *Play Station*, por ser el de más innovación publicitaria y de novedad. Hecho que es posible analizarlo como un componente de socialización real, bien porque crea fascinación entre pares o iguales, bien porque ejerce dominios dentro de la jerarquía de intereses y necesidades de recreación o entretenimiento de los estudiantes. Sin embargo, utilizado como herramienta de distracción sabemos que en sí mismo no es problemático, sobre todo si el estudiante cuenta con la orientación y comunicación de los adultos significantes a su cuidado, tanto padres o familiares como por parte de los profesores. Pero, si este juego es utilizado por el estudiante en una frecuencia alta (desmedida en inversión de tiempo), se convierte en una forma posesiva y obsesiva. Es precisamente, en este último aspecto donde se requiere de «vigilia» o estado de «alerta» por parte de los adultos con quienes convive el niño o joven. En el ámbito escolar creemos que este tipo de actividad implica una atención obligatoria por parte de los enseñantes. Además, requiere de la necesidad de formación permanente en los educadores para estar atendiendo estas nuevas condiciones de vida que impone la tecnología y el mundo de las comunicaciones en redes. Situación que exige de abrirse a una nueva cul-

tura escolar, por ende, una nueva cultura formativa, tanto en la enseñanza como en los aprendizajes; con todo ello, la necesidad de repensar los fines educativos y valorativos implícitos en la formación escolar que tome en cuenta las relaciones amplias que le atañen a la Escuela en cuanto a la cultura del entorno, el hogar, los acontecimientos cotidianos y los intereses emergentes en las nuevas generaciones de niños y jóvenes de hoy. García-Canclini (1996), advertía: «*El tiempo de la videocultura o del ciberespacio se reubican en un ámbito no mensurable, un conjunto de redes y flujos, que existen tanto en el mundo físico como en el mental... cabe preguntarse cómo se forman ahora las identidades*» (p.13).

El reto implica ejercer una función educativa orientada mediante el diálogo y la reflexión con los estudiantes, a fin de enseñarlos a pensar sobre el lugar que ocupan en sus escenarios de vida social y cultural, al igual que reflexionen sobre los contenidos implícitos en los juegos, el tipo de mensajes, los efectos (favorables y desfavorables) y cómo los afecta o invade en sus gustos, su vocabulario, sus relaciones amistosa y familiares, otros. Enseñarlos acerca del tiempo invertido en el juego, su utilidad para sí mismo y el tipo de actividades que presenta la propia lógica del juego en relación a su forma de ver el mundo que le rodea. Creemos que este dato proporciona una oportunidad para ejercer un acercamiento con los estudiantes para crear nuevas con-

diciones y estrategias didácticas que tomen en cuenta los procesos cognitivos desarrollados en los estudiantes a partir del entrenamiento en el juego electrónico. Por ejemplo, es posible iniciar actividades pedagógicas a partir del manual de instrucciones que trae el juego electrónico, pasa a ser una estrategia participativa que le da voz a los estudiantes y los ubica en su mundo de intereses y necesidades más inmediatas.

PREGUNTAS ABIERTAS:

- **Pregunta 4:** ¿Cuál Cd Room del Play Station te gusta más y por qué? En relación con esta pregunta los estudiantes indicaron los siguientes Juegos: Toni Hawk's; NBA Live 2000; FIFA 2000; Resident Evil: Moto Raicer 2; Bugs Bunny; Dragon Ball z.
- En cuanto a la Pregunta ¿por qué? El total de los sujetos de estudio respondieron, de forma muy similar, que el contenido y la trama del juego es emocionante, los mantiene concentrados y los distrae mucho. Con referencia a los juegos con contenidos de violencia, el 65% contestó en términos parecidos: *porque me encantan los juegos sangrientos; porque son de matar*. En menor proporción, 35%, dieron como respuesta: *son misteriosos y tienen acertijos*.

ANÁLISIS

Podemos pensar que el juego electrónico anima y motiva a los estudiantes a una práctica que, en cierta forma, está siendo irreflexiva y mecánica; es decir, es aprender a jugar y no interesan mucho las razones; o, en todo caso, es posible suponer que no se detienen a pensar si en verdad eso que trae el juego como contenido es lo que ellos realmente quieren, si eso es de goce y disfrute para sus propias expectativas de entretenimiento. Asumen de entrada que les gusta la violencia, ver escenas sangrientas, matar al enemigo, etc. Pudiera interpretarse que la lógica del juego, personajes y trama es la «ideal» a sus necesidades de disfrute. Evidentemente, creemos que éste es un aspecto de cuidado dentro de los procesos de formación educativos y pedagógicos. Precisamente, esos contenidos y modos de ope-

ración del juego (lógica implícita), es donde consideramos deben darnos pistas a otras posibles interpretaciones, seguir indagando en las necesidades de ejecutar cambios educativos a la luz de las nuevas exigencias socializadoras que impone la industria cultural de las imágenes y del mundo electrónico. Asimismo, es posible analizar la necesidad de asumir una pedagogía para enseñar a pensar a los estudiantes, enseñarlos a «darse cuenta» de los mensajes de la sociedad del consumo. Es cuestión de atender lo relativo a la formación de valores y el mundo de las emociones.

- **Pregunta 5:** Explica en qué consiste paso a paso el juego CD Play Station que más te gusta? Respondieron en relación a los juegos: Toni Hawk's y Resident Evil.
- Toni Hawk's: consiste en hacer más puntos con diferentes trucos que hay; la actividad es en patineta, tienen rampas y escaleras, ciertas dificultades que uno debe afrontar.
- Resident Evil: consiste en una mujer que tiene que matar a zombis y a un poco de monstruos, tiene excelentes gráficos, escenas muy sangrientas y unas ametralladoras excelentes.

Análisis

Se asocia con la respuesta de la pregunta 4, porque da cuenta de la exposición que tienen los niños y niñas a las situaciones violentas por excelencia. El gusto generalizado es aceptar estas formas de distracción como algo «natural». Por eso insistimos que, a pesar de que esta investigación es muy particular y específica por estar circunscrita a una situación de minoría (pocos sujetos), reporta de todos modos un hecho cierto y necesario como lo es el de continuar estudiándolo desde el ámbito escolar, y por supuesto, expandirlo a la vida familiar, sobre todas estas realidades que hoy en día emergen con la sociedad de la información y comunicación electrónica. Como acotación, vale la pena expandir estas inquietudes reflexivas para todo el proceso educativo formal, en tanto que es necesario atender las situaciones del contexto donde interactúan los niños y jóvenes de hoy expuestos a situaciones consumistas. Asumir con preocupación educativa estos asuntos, sobre todo, por las desigualdades sociales que tal situación conlleva.

2.- ENCUESTA DE LOS PROFESORES:

- PARTE I: Datos Generales:

Se encuestó un total de tres (3) Docentes. En edades comprendidas: 26, 28 y 29 años. Grado: Sexto, Segunda Etapa. Especialidades en : Educación Especial y Educación Básica.

- PARTE II: PREGUNTAS:

- 1.- ¿Qué opina de los Juegos Electrónicos que utilizan hoy en día los niños y jóvenes para su entretenimiento cotidiano?
- 2.- Como Educador /a ¿Qué importancia tienen para usted los juegos electrónicos en el proceso de formación y educación formal?

Respuestas: Se registraron opiniones según lo siguiente:

- Algunos están plagados de violencia y llevan a los alumnos a iniciarse en ella. Presentan una dependencia y aíslan al estudiante de la vida social en grupo. En mi opinión los juegos electrónicos son muy violentos y no dejan ningún mensaje positivo ni productivo.
- No creo que un juego electrónico sea algo positivo para la educación formal de una persona. Pienso que sólo cuando los juegos electrónicos estén dirigidos al desarrollo intelectual pueden ser tomados como herramienta fundamental en la educación de lo contrario solo será un problema más en la educación y, por ende, a los alumnos.

ANÁLISIS

Estas respuestas nos indican que hace falta asumir con más detenimiento el aspecto indagado en este estudio. A nivel de los enseñantes es evidente que nos basta con sólo opinar, o descartar. El problema remite a una condición de mayor complejidad, donde la enseñanza en el presente está implicada con compromisos de responsabilidad social que exige comprometerse con los cambios de la vida contemporánea. De esta irrupción del mundo electrónico en la vida cotidiana es, precisamente, donde surge el reto fundamental para la educación escolar, porque va más allá de las áreas académicas y

de las formas de vida normativas y reguladas del ambiente escolar. Es un nuevo mundo sin fronteras, donde la tecnología y, con ella, la diversión electrónica cambia los patrones tradicionales y exige una respuesta sostenida en la información del día a día. No se debe obviar que los estudiantes pertenecen a esas nuevas realidades que impone la dinámica electrónica y en redes. Por supuesto, hace falta indagar en una población mayor de profesores y contrastar las respuestas.

CONCLUSIONES Y RETOS EDUCATIVOS

- El juego electrónico *Play Station* es uno de los entretenimientos que más conocen o juegan los estudiantes. Efectivamente, la industria del consumo masivo en lo referente a dicho juego, está impactando de modo estimulante (afirmativo) a las nuevas generaciones. Pero, debemos comprender que este gusto o atracción, así como las posibilidades de adquirirlos los niños y jóvenes, representa también la necesidad de respaldo de un grupo familiar con cierto poder adquisitivo (respaldo económico) que permita la compra y, por ende, puede generar un efecto desfavorable porque conduce a conductas consumistas.
- Desde el ámbito de la educación formal, este dato creemos que representa una información valiosa, en tanto que aporta esos contenidos transversales presentes en las pautas culturales extraescolares de educación informal. Éstos deben ser aspectos claves a tomar en cuenta para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, porque el juego electrónico forma parte de esos nuevos imaginarios culturales (fantasías, sueños, hábitos, pulsiones, modelajes, etc.). Imaginarios que, como bien sabemos, forman esquemas mentales acerca de realidades impensadas; además, alimentan intereses y necesidades crecientes en el desarrollo de la personalidad de los niños y de los jóvenes. Situaciones tales que, se acepten o no por parte de los adultos significantes, de todas formas crean y constituyen una condición subjetiva dependiente y reproductiva activa. Una fuerza poderosa y alienante. De allí la necesidad de activar formas pedagógicas específicas en la cotidianidad de la actividad escolar que permitan generar acciones en el estudiante de conciencia

- presente, pensante y reflexiva; conciencia de interrogación, de la duda, del discernimiento informado y con argumentos (el porqué, el para qué, hacia dónde, razones relacionales).
- Los educadores y educadoras debemos interesarnos por estar informados de esas situaciones que son la cultura cotidiana en los estudiantes, sus gustos, sus necesidades, lo influenciado que están con la publicidad, etc. Aceptar y comprender el efecto innegable que producen los juegos electrónicos en el mundo de información y motivación juvenil e infantil, por ende, en el desarrollo de la personalidad de éstos. Una manera de entretenimiento que, según nos percatamos, cada día adquiere mayor fuerza en la industria del consumo, del individualismo y el afán de competitividad, por lo que atenta contra los valores de solidaridad, civismo y democracia participativa, cívica y ciudadana.
 - Visto como oportunidad, los juegos electrónicos son un aspecto muy importante para ser integrados en el nivel del Educación Básica (I y II Etapa), en tanto que, ellos proporcionan a los estudiantes activos potenciales en el desarrollo de competencias cognitivas múltiples. A su vez, constituyen ese otro tipo de realidades (virtuales y simuladas) con gran contenido ficcional. Son realidades que deben formar parte de temas transversales en la acción pedagógica ejercida en el aula de clases, entre ellos, lo relativo a valores. Tocar temas como por ejemplo: la violencia, el aislamiento social, la comunicación, el tiempo libre, el respeto hacia los semejantes, la responsabilidad, la tolerancia, el compartir, la diversión, las fantasías, la agilidad mental, los modos de pensar, los procesos éticos, etc.
 - Todos estos aspectos, se relacionan con los contenidos de las áreas académicas que deben ser desarrolladas en el tiempo escolar. De allí, que los profesores y profesoras deben tomar estas situaciones culturales que introduce el juego electrónico como contenidos que alimentan el Imaginario Cultural de la sociedad actual, por ende, debe ser tema que nutra el diálogo pedagógico en el aula. Es imprescindible crear condiciones para los aspectos formativos en sentido integral, crítico y reflexivo, con sensibilidad e interés de conciencia ética responsable; aspectos inherentes a la labor de enseñar y al compromiso social de la función educadora, por ende, política y culturalmente obligante.
- El estudio presentado se circunscribe a una experiencia muy particularizada (micro etnográfica), por tanto sujeto a posteriores indagaciones y de mayor expansión: mayor población estudiantil, otras etapas escolares, más instituciones y períodos más largos. Entendemos, que se hace necesario una tarea de investigación que integre tanto instituciones públicas como privadas, así como también, de diferentes contextos socio geográficos: zonas marginales, zonas rurales y zonas metropolitanas. No obstante, reportó referencias vivenciales de innegable valor educativo y pedagógico.



Notas

¹ El término «Occidente» designa la civilización de Europa Occidental que se inició con el Imperio Ateniense del siglo IV antes de cristo, se expandió progresivamente hasta el Imperio Helenístico de Alejandro y el Imperio Romano, y se constituyó en el siglo XVI de nuestra era actual. «Desde entonces, el occidente se ha expandido a muchas regiones de los bordes de Europa, como Rusia, lo mismo que fuera de ella; en primer lugar a las colonias del Nuevo Mundo, y luego a las regiones conquistadas del Tercer Mundo. En el progreso de esta expansión vigorosa (algunos dirán virulenta), durante 500 años, Occidente ha impuesto sus formas de educación, por las buenas o por las malas». (Bowen y Hobson, op cit.,.20).

² Civilización como una vision del mundo, como condicion de las actividades sociales, de las tramas de relaciones humanas, del juego de las fuerzas sociales, es decir, un conjunto determinado de ideas-fuerza o tejido de relacio-

nes intersubjetivas que se articulan históricamente como modelo de pensamiento, de modo complejo, ambiguo, contradictorio y diverso o como red de sentido socio cultural y ético-político. Siguiendo a Ianni, Octavio (2000): «*la civilización puede ser entendida como ' un producto de la actividad humana colectiva, una amalgama de fuerzas sociales e ideales que adquirió cierta coherencia, pero que está cambiando y se está desarrollando continuamente, en respuesta a desafíos internos y externo' (Robert Cox)s*» (p. 77)

³ «En el sentido clásico el término «institución» se utiliza para aludir a ciertas normas que expresan valores altamente «protegidos» en una realidad social determinada. En general, tienen que ver con comportamientos que llegan a formalizarse en leyes escritas o tienen muy fuerte vigencia en la vida cotidiana. La familia, el matrimonio, el intercambio, la propiedad privada, la propiedad colectiva, la paternidad, el tabú del incesto son, en este sentido instituciones. «Institución» se utiliza entonces como sinónimo de regularidad social, aludiendo a normas y leyes que representan valores sociales y pautan el comportamiento de los individuos y grupos, fijando sus límites(...) En otra cantidad de obras el término «Institución» se reserva para hacer referencia a organizaciones concretas – una escuela, una fábrica, un hospital – en las que se cumplen ciertas funciones especializadas con el propósito de concretar las acciones-valores aludidos con la acepción del término. «Institución» se utiliza entonces como sinónimo de establecimiento y alude a una organización con función especializada que cuenta con un espacio propio y

un conjunto de personas responsables del cumplimiento de determinadas tareas reguladas por diferentes sistemas». (Fernández, 1988, p. 14)

⁴ «En este sentido interesa mirar en sus márgenes el conjunto de prácticas que le fueron delimitando y le definieron sus fines, su modo de funcionar y su estructura interna. Esos márgenes son fundamentalmente dos: 1.- El pensamiento de la época, los saberes, las nociones y las concepciones que desde diferentes lugares hicieron aparecer la escuela como necesidad(...) como acontecimiento de saber. 2.- el otro margen que delimita la escuela es el del poder. Una serie de acciones minuciosas, cotidianas, a veces mezquinas y oscuras, realizadas por diferentes grupos sociales, van dándole a la escuela condiciones de posibilidad de instituirse(...) lo que la hace posible son las tensas relaciones que se establecen entre quienes van a ser sus principales protagonistas. Relaciones de fuerza, pugnas y luchas continuas entre los sectores implicados van configurando una geografía de poder sobre la que se perfilan los contornos de la escuela». (Álvarez-Gallego, *Ibid.*, pp. 10-11).



Referencias

- Area-Moreira. (1995). Medios de comunicación y escuela: la política del avestruz. *Cuaderno de Cooperación Educativa*, (6), 95-111.
- Álvarez-Gallego, A. (1996). *...Y la Escuela se hizo necesaria*. Colombia: Mesa Redonda del Magisterio.
- Amora, J. J. (1.994). *Educación Infantil y Desarrollo Social*. Barranquilla Colombia: Uninorte
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. Madrid -

- España: Siglo veintiuno de España editores, S.A. serie Educación.
- Brunner, J. (1996). ¿Fin o metamorfosis de la Escuela? *Revista Nómadas*, (5), 32-34.
- Cabero A., Julio (1999). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Revistas CANDIDUS*, 1 (5 y 6), pp.97-100.
- Castells, M. (1986). *El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías*. Madrid. España: Alianza Editorial.
- Cebrian Herreros, M. (1992). *Nuevas tecnologías, nuevos lenguajes*. En ICE de la Universidad de Cantabria: *Las nuevas tecnologías en la Educación*. Santander. Colombia: ICE. DE LA UNIVERSIDAD DE CANTABRIA, pp.217-244.
- Craig, J. (1992). *Desarrollo Psicológico*. México: Prentice May
- Darlin-Hammond, L. (2001). *El derecho de aprender*. España: Ariel Educación.
- Fontcuberta, M. (1992). Medios de comunicación y telemática. *Revista Comunicación, Lenguaje y Educación*. (14), pp.17-28.
- García-Canclini, N. (1996). Ciudades y ciudadanos imaginados por los medios. *Perfiles Latinoamericanos*, 5 (9), pp.9-24
- Lanz, R. (1996). *El Discurso Posmoderno. Crítica a la Razón Escéptica*. Caracas: Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico. Universidad Central de Venezuela.
- Manual de usuario - Sony. (1998). *Play Station*. Compact Disc. Sony Computer Entertainment INC- Printer- Japon: SONY
- Marchesi y Otros (1985). *Psicología Evolutiva. Desarrollo Cognitivo y Social del niño*. Madrid: Alianza.
- Mires, F. (1997). *La Revolución que nadie soñó*. Caracas: Nueva Sociedad.
- Ogbu, J. (1993). Etnografía escolar. Una aproximación a nivel múltiple. *Lecturas de Antropología para Educadores*. pp.145-174.
- Piaget, J. (1973). *Psicología del niño*. España: Editorial Morata.
- Piaget, J. (1979). *La construcción de lo real en el niño*. México: Trillas.
- Palacios, J. (1991). La educación en el siglo XX (III): La crítica radical. *Cuadernos de Educación*. Caracas: Cooperativa de Laboratorio Educativo.
- Papalia, D. y Olds ,S. (1997). *Desarrollo Humano*. Méjico McGraw Hill.
- Sánchez, C. (1999). *Imaginario cultural y hermenéutica creativa*. España: Tecnos.
- Shaffer, R. (2000). *Desarrollo Social*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Torres, E. (2001). Una visión global de la práctica psicomotriz educativa de Bernard Aucouturier. *Revista Candidus Infantil*, 1 (00), pp.74-76.
- Vilera, A. (1998). Crisis de la acción escolar y Nuevas Tecnologías ¿Redefinición del saber? *Dialéctica*, pp. 96-116.

