

6-09-2000

CS ED - 144

U.M.S.A.

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

Facultad de Humanidades

Carrera Ciencias de la Educación

Calificación?
Aprobado con
Distinción

Lic. Erick Moscoso
Tutor



[Signature]
Lic. Emilio Oro
Presidente F. Social

[Signature]
Lic. Sonia Betty Barón
R. S. EPCE 006-1374
Tribunal

TRABAJO DIRIGIDO

Tema: "Los juegos electrónicos y su incidencia en el desarrollo del lenguaje de los jóvenes de la ciudad de La Paz"

Autor: Luisa Ninette Cano Limarino

Tutor: Lic. Erick Moscoso

Fecha: Julio del 2000

[Signature]
Lic. Juan Carlos García Pacheco
R. S. EPCE 015 545
Tribunal

La Paz - Bolivia



Dedicatoria :

A mis hijos:

Samar, Lavinia, Dayanti, Jónathan,

Miguel Stephan, a mi madre.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece a todas las personas que ayudaron en este trabajo.

Lic. Isabel Navarro.

Lic. Alexis Pérez.

RESUMEN

Las nuevas condiciones económicas sociales y políticas que se van dando en los países de América Latina crean a su vez nuevas condiciones para la existencia del ser humano contemporáneo.

Condiciones que darán un nuevo hombre con nuevas potencialidades, con un desarrollo en el que los pasos consecutivos de una etapa a otra serán cualitativamente diferentes.

Este trabajo tiene la finalidad de estudiar este aspecto del desarrollo psicológico del niño y del joven.

Este joven que vive inmerso en un medio que contiene una cultura peculiar que lo formará utilizando para este cometido herramientas y nexos significativos en función de convenciones culturales. De qué clase serán éstas transformaciones?

SECCIÓN DIAGNOSTICA.

Este estudio tiene tres secciones. La primera, diagnóstica, cuya introducción hace un breve recorrido por el presente, la situación del hombre boliviano, luego su papel en el mundo del mañana muy próximo, el mundo de la tecnología, sus características y su rol en la información y el conocimiento.

Luego nos planteamos el problema que nos atinge: será posible que el hombre boliviano esté cumpliendo con sus metas? es decir salir de una conducta dependiente a una conducta voluntaria?, en otras palabras el comportamiento que anteriormente se regulaba externamente, se regulará internamente con la posibilidad de seleccionar su propia conducta?.

Para afirmar o negar lo dicho nos hemos propuesto estudiar una de las funciones superiores que ayudan al hombre a esto precisamente a autoregularse, es la formación de conceptos.

¿Cómo se está formando esta función en nuestros jóvenes?

Esta función se desarrolla bajo una serie importante de variables, pero para fines de esta investigación hemos priorizado a las variables culturales (entiéndase por, cultura, todo el sistema de creencias, los estilos de conducta, y demás elementos culturales).

El recoger información a cerca de otros investigadores que hayan podido enfocar el tema, hemos utilizado el manual de Alexander Luria para poder interiorizarnos de uno de los problemas más complejos de la ciencia: el problema de la relación entre el lenguaje y la conciencia, el papel que juega el lenguaje en la formación de la conciencia.

Luego para adentrarnos en el transcurso de los procesos psicológicos complejos de la actividad del hombre debemos conocer la naturaleza de las funciones psicológicas superiores, su estructura, su génesis y su desarrollo, particularmente el papel de esta función en la adolescencia .

Ponemos esta función tan determinante en manos de la nueva cultura de ,masas, hacemos un breve estudio de algunos aspectos de esta cultura, sus técnicas , sus trucos, la alienación y las causas económicas, políticas y sociales que la reproducen, la particularizamos en uno de sus máximos exponentes los video-games.

SECCION PROPOSITIVA.-

El paso siguiente a resolver es la elección de la muestra constituida por jóvenes de un colegio fiscal cuyos estudiantes en un cierto porcentaje asiste a la sala de videojuegos "Delta" situado en la Plaza del Estadium de nuestra ciudad, y el otro grupo del mismo centro educativo que no lo hace.

Elegimos una prueba adecuada a nuestro estudio, la recogida de datos de forma organizada y controlada, nuestro objetivo siempre fue que pudieran realizar la operación este es nuestro objetivo fundamental.

SECCION CONCLUSIVA.-

El análisis de los datos fue hecho en estrecha relación con el problema, los resultados de dicha comparación son sencillos y fáciles de interpretar. La evaluación que hicimos fue tanto cuantitativa como cualitativa, concluyendo esta fase con una evaluación de la zona de desarrollo próximo.

Como última tarea nos propusimos un análisis del lenguaje que utiliza la industria cultural en su versión "vídeo games", un análisis morfológico, o sea el significado esencial de dichas palabras con sus componentes directos y los abstractos y generalizadores. También hicimos un estudio del campo semántico de cada palabra, con lo cual nos atrevimos a configurar el pensamiento y luego la conciencia del niño, joven, de todos los hombres y mujeres que entraran en contacto con esta pseudo-cultura.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
I. Sección Diagnóstica.....	1
1. Introducción.....	1
2. Planteamiento de Problema.....	2
3. Marco Teórico.....	5
3.1. El proceso de Formación de conceptos.....	5
3.2. Estructura de las F.P.S.....	7
3.3. Relación Lenguaje – Consciencia.....	8
3.4. Sobre los estudios culturales.....	14
II. Sección Propositiva.....	25a
1. Metodología de la Investigación.....	25a
2. Estudio Experimental de la formulación de conceptos en los estudiantes del ciclo medio del Colegio Hugo Dávila de la Ciudad de La Paz.....	26
3. Estudio Experimental de la formulación de conceptos entre los visitantes a la sala de Juegos de Video “Delta”.....	28
III. Sección Conclusiva.....	34
1. Análisis de datos.....	34
2. Evaluación de la zona de desarrollo potencial.....	36
3. Evaluación Cualitativa.....	38
4. Análisis del lenguaje de los Video Juegos.....	42
IV. Resultado de los estudios culturales en los “tilines” de la ciudad de La Paz.....	49
V. Conclusiones – Recomendaciones.....	54
VI. Bibliografía.....	

I. SECCION DIAGNOSTICA

INTRODUCCION.

El momento que vive América Latina y especialmente los países pobres y dependientes puede ser especialmente adecuado para analizar la influencia de variables culturales, sobre las funciones superiores de percepción, memoria y pensamiento. El hecho de que nuestros países entren en la esfera de un capitalismo en su fase superior, el fenómeno de la globalización que pretende uniformar al mundo y el desarrollo nunca antes visto de los medios de comunicación, todas estas condiciones nos permite analizar el hecho de fuertes cambios culturales y de organización, cultura y convivencia acelerados, se hacen cada vez más presentes entre nosotros cambios que son especialmente marcados, que implican en muchos casos el paso de cultura tradicionales o donde la cultura era una sobre-estructura de la sociedad plasmada en tradiciones de trabajo, familia y vida religiosa, a culturas completamente nuevas.

Además surgen nuevas interrogantes, por ejemplo hace 50 años el conocimiento era casi inmutable, hoy se calcula que el conocimiento se duplica cada 5 años, la sociedad que no este al tanto quedará desplazada como país, por tanto se hace imprescindible mejorar las capacidades de adquirir conocimiento de nuestros pueblos, pero ¿lo estamos haciendo?

Sabiendo que se cierne una "neo-miseria", un nuevo fenómeno como consecuencia de la poca o mala formación de las personas, debido al cambio vertiginoso que ha traído consigo la tecnología: el Internet, la Comunicación Norte-Sur, el orden portátil, hacen que la movilidad electrónica sea muchísimo mayor que la física.

Hoy se vende conocimiento, es la gestión del conocimiento, la informática ha permitido educar a la humanidad, sin embargo estos medios también pueden servir para otros fines?. La cultura de masas, es cultura?.

¿Cuida alguien de un pueblo cuyas fronteras mentales de educación, están desguarnecidas?. ¿Cuál es el papel de la cultura y la representación en las relaciones sociales?.

La concepción histórico-cultural nos da la posibilidad de hacer estudios desde perspectivas no etno-céntricas de la naturaleza y diversidad cultural de los procesos superiores(¹). Los ambientes reales de trabajo y educación son contextos adecuados para que la psicología recogiera sus observaciones. Esto da la posibilidad de transformación y mejora las condiciones de los hombres.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Queremos plantear nuestro problema citando a Emmanuel Kant(²), el había asignado a los hombres "la tarea de referir por anticipado la multiplicidad sensible de los fenómenos a los conceptos fundamentales, decía que se activa en el alma un mecanismo secreto que prepara los datos inmediatos para que se adapten al sistema de la razón pura".

Para Kant el hombre posee un poder: el pensar.

¿Cómo se lleva a cabo esta tarea en nuestra juventud? El joven es fruto de una evolución histórica condicionada por la evolución social, por la dinámica de clases determinadas. El joven de nuestros días vive en el mundo donde la cultura popular y los medios representan todo en su vida.

Vemos en las calles a la juventud (jóvenes y niños) miles de chicos pegados a los audífonos, pasando horas en los tilines, todos aprenden el Internet, no hay forma de separarlos de sus computadoras, pareciera que para ellos no hay más alternativas, educados en la realidad virtual, no tienen idea de la realidad que solo existe para ser temida o para ser comprada.

Desde que nacen son entrenados para el consumo y transcurre su infancia comprobando que las máquinas son más dignas de confianza que las personas, los

¹ Riviere, A. "La Psicología de Vygotski", Ed. Visor, 1994, pág. 43.

² Kant, E. "Crítica de la Razón Pura". Año 1934, pág. 76.

jóvenes son cada vez menos libres, condenados a la humillación del encierro perpetuo.

Sabemos que esta es una realidad y que además los jóvenes están abandonados, que no tienen posibilidades de esparcimiento, recreación y educación de ir a un lugar y vivir. Hay algo peligrosamente solipsista en nuestros jóvenes, saben menos del mundo que les rodea, saben cada vez menos de historia, su educación es espesa pero vacía, no pueden ir hacia atrás en el tiempo. Tenemos los dos prisioneros del desamparo porque son ricos y los del medio que también son prisioneros porque son cada vez menos libres.

Entre estos tres tipos están nuestros jóvenes, todos de una u otra manera van a formar la ciudad del futuro, todos la contemplarán a través del televisor ¿Podrán caminar alguna vez por el prodigioso espectáculo de la vida?

¿La cultura que obtiene el joven fuera de las aulas, hasta que punto puede llegar a influenciar en su aprendizaje y desarrollo? Se dice que la escuela va perdiendo su primacía con transmisora de cultura, que se están creando otras formas quizás, más eficaces de hacerlo.

Una de ellas es la tecnología. Este trabajo tiene la intención de explorar una de las formas más atractivas de tecnología: los juegos electrónicos, comúnmente llamados "tilines". Las salas de juegos electrónicos están atestadas de jóvenes y niños que salen rápidamente de su escuela o colegio para internarse en el mundo de los juegos electrónicos.

Toda esta problemática nos lleva a preguntarnos:

1. ¿Existe alguna una relación entre el lenguaje, que es la principal función de significación y el joven que juega en los tilines? ¿Podemos afirmar acaso que no ha surgido en él nada nuevo después de este contacto?
2. ¿Si el lenguaje implica una transformación completa de la organización de las funciones en el sistema nervioso podemos afirmar al ver a un joven frente a

una máquina de video-games, olvidado de la hora, que en él no se dará ningún cambio en su conducta que sea consecuencia específicamente de este contacto?

3. ¿Será evidente que las salas de video-games son lugares donde mejor se pueden desarrollar las funciones superiores del ser humano? Y con relación a la personalidad? No es ésta el producto de las funciones que han contribuido a su formación? Qué habría de contraproducente en que un niño o un joven pasen una buena parte de su tiempo en esto? De hecho cuando les preguntas, ellos afirman que entran porque quieren ver si hay nuevos juegos, (etc.)
Vygotski afirma: "es evidente que debemos tener en cuenta las influencias externas del medio, si queremos diferenciar entre las formas inferiores y las formas superiores de conducta y pensamiento"(³).
4. Las funciones psicológicas no son aisladas unas de otras sino que son integradas su sustrato funcional en que son sistemas evidentemente flexibles que se interrelacionan, es decir que son de naturaleza sistémica, una de estas funciones es el lenguaje que a su vez es regulador de las otras, esto quiere decir que si el lenguaje tiene alguna alteración o está disminuido o algo va en su decremento habría que preguntarse ¿Cómo estarán las otras funciones? Atención, percepción, imagen, conceptos, pensamiento categorial?

El conocimiento que obtiene el joven proveniente de las formas objetivas de la vida social, como son las formas de avance técnico, son más duraderas, más efectivas, más operativas. Si se afirma que la educación "debe adecuarse a las nuevas generaciones", debemos ver cual es el momento que está viviendo esta generación.

5. Leontiev decía que "las verdaderas relaciones del hombre son su realidad están en las acciones y operaciones concretas del individuo"(⁴), pero. ¿Qué realidad debería llevarnos a una explicación, debería ser materia de indagación científica. En opinión de Leontiev la actividad para ser tal tiene los siguientes

³ Vygostky L. S.: "Estudio experimental del desarrollo de conceptos". Ed. Visor. Año 1994, pág. 125

elementos constitutivos: actividad, acción, operación, motivo, meta y condición.

Una preocupación primaria por la clase de cultura que se está transmitiendo, sabiendo que las funciones superiores son resultado de los propios signos, son el resultado de la comunicación misma. Estos signos son proporcionados esencialmente por la cultura.

Por todo lo dicho, este trabajo demostrará la incidencia de variables culturales sobre la ejecución de formas superiores de desempeño como son la formación de conceptos, poniendo de manifiesto los procesos de construcción "in vivo" de las funciones y muy especialmente el papel de los instrumentos y signos de dicha construcción, demostrando mediante un estudio semántico y morfológico la estructura del lenguaje de los juegos electrónicos y estableciendo la premisa de que el control motor obedece a una regla externa, en este caso puede manifestarse la evolución desde una motricidad regulada y con control "interno" hacia una motricidad impulsiva y sin control interno, debido al control externo mediado por la máquina y los estímulos que está presente, (⁵) tales como: el sistema de técnicas de automatización, gestos, técnicas mnemotécnicas y demás signos y métodos usados en los juegos de vídeo.

CAPITULO Nº 2

MARCO TEORICO Y REVISION BIBLIOGRAFICA.

EL PROCESO DE FORMACION DE CONCEPTOS.

La Formación de Conceptos es un proceso muy complejo, Vygotsky puso de relieve la evolución del pensamiento a través de diferentes etapas y que finaliza en la formación de los conceptos en la adolescencia. El menciona tres fases básicas:

⁴ Leontier, Alexei: "El hombre y la cultura, Problemas teóricos sobre educación". Ed. Paidós. Año 1976, pág. 89.

⁵ Zaparozhets Alexander. "La organización de la acción motora a lo largo del desarrollo". Ed. Visor. Año 1994, pág. 51.

- 1) El pensamiento, subdividido, a su vez, en etapas de ensayo y error, etapa de la organización del campo visual y etapa de agrupación en montones.
- 2) El pensamiento en complejos, observándose cinco tipos principales, el asociativo, colecciones, complejos en cadena, complejo difuso y pseudo concepto.
- 3) El pensamiento en abstracción, conteniendo dos formas, la de máxima similitud y la de conceptos potenciales.

De esta manera, vemos que el pensamiento es un proceso en sentido genético. Y en el pasaje de las primeras etapas a las superiores se observarán varios aspectos:

1. La hegemonía de lo sensorio-perceptivo va siendo sustituida por la hegemonía del lenguaje.
2. Las formas de pensamiento están dotadas de mayor complejidad y ello está dado por la incorporación de relaciones que son abstraídas (separadas, analizadas de la actividad práctica).
3. Estas relaciones tienen un carácter muy generalizado, lo cual hace posible su aplicación a otras formas de actividad.
4. El movimiento interno que hace del pensamiento está dado principalmente por el análisis y la síntesis, por la abstracción y la generalización.

Por lo tanto las características de dicho proceso nos permite acceder:

- a) Las relaciones del conocimiento del sujeto con el objeto.
- b) La incorporación del objeto en calidad de concepto al contenido del pensamiento.
- c) La correlación del concepto con el cuerpo de conocimientos socialmente adquiridos.

ESTRUCTURA DE LAS FUNCIONES PSIQUICAS SUPERIORES.

1. La unidad de análisis de la psicología de las funciones superiores es la actividad instrumental.
2. Las funciones superiores implican la combinación de herramientas y signos en la actividad psicológica.
3. La transformación de lo instrumental en significativo está mediada y permitida por la relación con los demás.
4. La conversión de la actividad en signo implica su condensación.
5. Los signos son en su origen mediaciones para regular la conducta de otros. Con ellos, los demás regulan la conducta del niño y éste la conducta de ellos.
6. El vector fundamental de desarrollo de las funciones superiores implica la internalización de los procesos de relación social.
7. Por tanto el origen de estas funciones no está en el despliegue centrífugo del espíritu o las conexiones cerebrales, sino en la historia social.
8. La cultura proporciona las herramientas simbólicas necesarias para la construcción de la consciencia y las funciones superiores (fundamentalmente los símbolos lingüísticos).
9. El desarrollo no consiste esencialmente en la progresiva socialización de un individuo primordialmente "robinsoniano" o "autista", sino en la individualización de un organismo básicamente social desde el principio.
10. Podríamos decir que el individuo, como organización consciente de procesos y funciones internas con signos (que posibilitan la actividad voluntaria y el control autoregulatorio) es un destilado de la relación social.
11. Las funciones psicológicas superiores no son aisladas unas de otras sino, por el contrario son integradas.
12. Una funciones se desarrollan antes que otras, unas rápidas y otras lentamente. Por tanto, las funciones superiores tienen una dinámica específica.

13. Las funciones psicológicas superiores se desarrollan de una manera sistémica e interdependiente.
14. Las funciones psicológicas superiores tiene un carácter histórico-social, son mediatizadas en su estructura, son conscientes y autoregulables.
15. Las FPS se formaron durante la historia de la humanidad, por la necesidad de la comunicación.
16. Surgieron de acuerdo a una creciente complejidad de la organización social.
17. Surgieron nuevas FPS. Surgirán nuevas FPS.
18. El lenguaje es el máximo mediatizador de las FPS.
19. Las FPS no se realizan por sí solas, no tienen carácter hereditario no tienen carácter biológico(⁶).

LA RELACION ENTRE EL LENGUAJE Y LA CONSCIENCIA.

Nuestro trabajo consiste en presentar principalmente tesis que se formularon sobre el particular y unir las a los datos fundamentales de la lingüística contemporánea.

La psicología del lenguaje tiene como aspecto prioritario, la cuestión del papel que juega el lenguaje en la formación de la conciencia. Se trata de la estructura psicológica del lenguaje, su papel en la comunicación, y en la formación de la conciencia.

¿Cómo se forma el reflejo inmediato de la realidad? Cómo el hombre refleja el mundo real en el que vive? Cómo elabora una imagen del mundo objetivo? Esto constituye una parte considerable de todo el contenido de la psicología.

El hombre es capaz de percibir las cosas y poder reflexionar, hacer deducciones de sus impresiones inmediatas; es capaz de sacar conclusiones, no sobre la base de su experiencia inmediata sino sobre la base del razonamiento. Todo esto nos permite considerar que en el hombre existen formas mucho más

complejas de recepción y elaboración de la información de las que se dan en la percepción y elaboración de la información de las que se dan en la percepción inmediata. Puede pasar de un conocimiento sensorial a un conocimiento racional. (

Por esto los clásicos del marxismo con absoluto fundamento dijeron que el paso de lo sensorial a lo racional resulta no menos importante que "el paso de la materia inerte a la vida" (⁷).

El hombre vive en el mundo de los conceptos abstractos, acumula no solo su experiencia visual, inmediata, sino que asimila la experiencia social formulada en el sistema de los conceptos abstractos.

Esto es lo que caracteriza la consciencia del hombre.

Este rasgo del hombre de traspasar los límites de la experiencia inmediata es la peculiaridad fundamental de su consciencia.

Aquí tenemos que formular la principal tesis de Vygotski: "Para explicar las formas más complejas de la vida consciente del hombre es imprescindible salir de los límites del organismo, buscar los orígenes de esta vida consciente y del comportamiento "categorial" no en las profundidades del cerebro ni en las profundidades del alma sino en las condiciones externas de la vida y en primer lugar de la vida social en las formas histórico sociales de la existencia del hombre (⁸).

El organismo experimenta determinadas necesidades y tiene ciertas formas de actividad: refleja las condiciones del mundo externo y elabora determinada información.

Esto también se puede decir en relación a la actividad consciente del hombre. Elaboración hecha por el mismo hombre de una información más compleja en el proceso de la actividad objetal. Elaboración que se realiza con la ayuda del lenguaje (actividad objetal significa acción práctica con los objetos).

⁶ Vygotski, L. S. "Obras escogidas". Tomo III, pág. 33. Ed. Visor, 1995.

⁷ Engels, Federico. "Dialéctica de la Naturaleza". Año 1925, pág.70. Ed. Progreso

La actividad vital del hombre se caracteriza por el trabajo social y este con la división de funciones que origina nuevas formas de comportamiento. El trabajo social provoca la aparición de motivos sociales del comportamiento.

Así se crea en el hombre motivos complejos para la acción y se construyen esas formas de actividad psíquica específicas del hombre, en las cuales los motivos iniciales los objetivos origina determinadas acciones y estas acciones se llevan a cabo por medio de las correspondientes operaciones espaciales.

APARICION DEL LENGUAJE.

Un factor que determina el paso de la conducta animal a la actividad consciente del hombre es la aparición del lenguaje.

En las primeras etapas, el lenguaje estuvo ligado a los gestos y sonidos inarticulados, éste dependía de la situación práctica de las acciones, de los gestos y de la entonación con que era pronunciado.

El nacimiento del lenguaje dio lugar a la aparición de todo un sistema de códigos que designaban objetos y acciones. Luego este sistema de códigos comenzó a diferenciar las características de los objetos y las acciones y sus relaciones y así se formaron los códigos sintácticos complejos de frases enteras las cuales podían formular las formas complejas de alocución verbal.

EL LENGUAJE COMO INSTRUMENTO DECISIVO DEL CONOCIMIENTO HUMANO.

Gracias al lenguaje, el hombre pudo salir de los límites de la experiencia sensorial, individualizar los caracteres de los fenómenos, formular determinadas generalizaciones o categorías.

Sin el trabajo, el lenguaje en el hombre no se hubiera formado, menos el pensamiento categorial.

⁸ Vygotski, L. S.: "Obras escogidas". Tomo I, pág. 119.

Los orígenes del pensamiento abstracto y del comportamiento categorial que provocan el salto de lo sensorial a lo racional, hay que buscarlos no dentro de la conciencia humana ni dentro del cerebro, sino fuera, en las formas sociales de la existencia histórica del hombre. Solamente así se puede explicar el origen de las formas complejas específicamente humanas del comportamiento consciente.

LOS ORIGENES DE LA CONSCIENCIA HUMANA.

Se hallan en la relación real del hombre con la realidad. En su historia social estrechamente ligada con el trabajo y el lenguaje. ¿Qué entendemos por lenguaje?

(El lenguaje es un complejo sistema de códigos, que designan objetos, características, acciones o relaciones, códigos que tienen la función de codificar y transmitir la información e introducirla en un determinado sistema. Transmitir información inclusive fuera del contexto de una acción práctica.)

El lenguaje del hombre designa cosas, acciones, propiedades y relaciones es decir "categorías".

Este lenguaje lleva a la formación del pensamiento abstracto, a la forma de la conciencia categorial.

ANALISIS DE LA ESTRUCTURA DE LA CONSCIENCIA.

El reflejo abstracto y generalizado del mundo se realiza con la estrecha participación del lenguaje.

(Haremos ahora un análisis más detallado de la estructura del lenguaje, esto para un análisis psicológico de la transmisión de la información y para el estudio de los mecanismos de la actividad psíquica consciente del hombre.

El elemento fundamental del lenguaje es la palabra. Designa cosas, individualiza las características, acciones, relaciones, las palabras reúne los objetos en determinados sistemas, es decir codifica nuestra experiencia.)

Como afirma repetidamente Engels, la palabra surge del trabajo y de la comunicación, así surgieron las palabras.

En sus primeras etapas las palabras tenían un carácter simpráxico. Recibían su significado solamente de la situación de actividad práctica concreta, el significado podía cambiar dependiendo solo de la situación y se volvía comprensible solo a nivel de gestos.

Adquiría su determinación sólo a partir del contexto simpráxico.

De esto podemos afirmar que la historia de la emancipación de la palabra de la práctica, la separación del habla como una actividad autónoma y sus elementos, las palabras como un sistema autónomo de códigos es la historia de la formación del lenguaje, cuando en el se fueron incluyendo los medios indispensable para la designación del objeto y la expresión de la idea(⁹).

Este camino de emancipación de la palabra del contexto simpráxico es el paso del lenguaje a un sistema sinsemántico. Es decir a un sistema de signos que están enlazados unos con otros por su significado y que forman un sistema de códigos que pueden ser comprendidos incluso cuando no se conoce la situación.

Este hecho juega un papel decisivo en el examen psicológico de la palabra como elemento formador de la consciencia.

EL LENGUAJE COMO FUENTE DE INFORMACION.

El hombre no tiene obligatoriamente que dirigirse a la experiencia personal; sino que puede recibir esa experiencia de los otros utilizando el lenguaje como fuente de información. La conciencia adquiere una nueva dimensión, en ella se forman imágenes subjetivas del mundo objetivo-incluso en ausencia de percepciones inmediatas.

LA PALABRA Y SU CAMPO SEMÁNTICO ✕

La palabra no sólo genera la indicación del objeto, sino que provoca la aparición de una serie de enlaces complementarios, Ejemplo: "jardín" evoca flores, árboles, bancos, etc.

⁹ Luria Alexander. "Consciencia y Lenguaje". Ed. Visor. Tercera edición. Año 1994. Madrid

La palabra así se convierte en el mundo central de toda una red de imágenes evocadas por ella, ligadas a ella. El que habla o escucha inhibe toda esta red de palabras para poder elegir el significado "inmediato", así cada palabra tiene un "campo semántico".

Desde el punto de vista psicológico, la palabra no se agota; es una referencia objetiva, ya que el concepto "campo semántico es completamente real". Por eso tanto el proceso de denominación como de percepción debe ser examinado como un proceso complejo de elección del necesario "significado inmediato" de la palabra de entre el campo semántico evocado por ella.

EL SIGNIFICADO CATEGORIAL DE LAS PALABRAS.

La segunda importante función de la palabra es la llamada por Vygotski el significado propiamente dicho significado "categorial", "conceptual", ésta es la que da la capacidad de analizar los objetos para penetrar más profundamente en sus propiedades para abstraer y generalizar sus características.

La palabra no solo reemplaza la "cosa", sino que analiza, introduce ésta "cosa" en un complejo sistema de relaciones, su función es de abstraer generalizar y analizar. La función analítica se ve mejor en palabras compuestas y de reciente aparición, en estas nuevas palabras, aparece de forma evidente la función analítica de la palabra. Una palabra designa el objeto, separa el rasgo esencial de ese objeto.

La función más importante de la palabra es separar el rasgo que la caracteriza; por ejemplo mesa: todas las mesas son cuadradas, redondas, largas, de metal, de tres o cuatro patas. Esto es generalizar las cosas. La generalización y la abstracción son las operaciones más importantes de la conciencia, si designamos algo, lo incluimos en una categoría, o sea, la palabra no es solamente un medio de sustitución de las cosas, sino la células del pensamiento es además un medio de comunicación.

Al tener las palabras un significado generalizado, pueden ser transmitidas y esa es la condición para la comprensión. Al abstraer el rasgo característico, al

generalizar el objeto, la palabra se convierte en el instrumento del pensamiento y medio de la comunicación.

Además lleva en sí misma un trabajo automático de análisis del objeto, al analizarlo transmite la experiencia y se forma en el proceso de desarrollo histórico.

La palabra tiene otro aspecto: "La Flexión", así crea nuevas posibilidades psicológicas para la designación funcional del objeto.

El lenguaje es un sistema de códigos suficientes para analizar de forma autónoma el objeto y para expresar cualquiera de sus características, cualidades y relaciones. La palabra separa las correspondientes propiedades, lo coloca en la relación necesaria con otros objetos, lo introduce en determinadas categorías.

Si analizamos una palabra se puede ver que enorme cantidad de propiedades encierra, una palabra aparentemente tan sencilla como "animal".

La palabra no solo duplica el mundo sino que es el instrumento más poderoso de análisis de ese mundo.

Nos saca de la experiencia sensible y nos permite entrar en la experiencia de lo racional. La palabra es el sistema fundamental de códigos que permite pasar de lo sensorial a lo racional. La palabra nos da dos posibilidades: Designar las cosas y operar con ellas.

SOBRE LOS ESTUDIOS CULTURALES.

Cada época vulgariza ciertas palabras, algunas de las cuales han sido creadas para ese propósito, otras son antiguas y han sufrido una nueva definición.

Dichas palabras pueden utilizarse como un mapa (lo dice Richard Williams) por medio del cual pueden reconsiderarse los cambios más vastos de la vida.

La cultura popular fue la que contribuyó a amalgamar desde dentro la sociedad nacional. La sociedad a la que faltaba instituciones nacionales bien definidas y una clase consciente de serlo se amalgama a través de los medios de comunicación de masas.

Por primera vez la masa de la población ha sido incorporada a la sociedad. El tema de la igualdad, el hecho de que las masas rechacen su exclusión de la sociedad, se transforma en las características determinantes de la sociedad de masas.

El rápido proceso de aumento de nivel de una sociedad que sufre un cambio vertiginoso ve como los mentores de la conducta son ahora los medios de comunicación de masas. Los mass media posee en el cambio de costumbres un papel que no se limita a estimular exigencias. Elevan el gusto, enseñan al individuo el estilo de vestir, de poner una casa, etc. Al principio esta influencia era superficial. Antes la cultura era una sobreestructura de la sociedad plasmada por tradiciones de trabajo, familia y vida religiosa, hoy la sed de la cultura se transforma en su propio fundamento, sus impulsos plasman los otros componentes vitales.

LOS EFECTOS DE LA CULTURA DE MASA.

La rápida difusión de la TV, que fue acaparando la mayor parte del tiempo de la familia (más o menos de 5 a 6 horas por día), la mayor parte del tiempo comedias insípidas, violencia, gansters, cowboys, planteó la duda de que el gusto nacional se fuera corrompiendo irremediamente. Luego hubo otro fenómeno; el cambio de relación entre los EE.UU. y el resto del mundo (se sentían observados por el resto del mundo), el examen de consciencia de una sociedad que no desagradó advertía su fisonomía de clase media, la rápida expansión de los medios de comunicación de masas, la transformación de relación entre el intelectual y la sociedad hicieron de que la cultura de masas se transformara en un tema dominante.

CRITICAS.

La cultura de masas ha sido objeto de muchas acusaciones; veremos algunas: las obras de creación no reciben el aliento suficiente, el público que apoya es muy reducido, el arte popular rinde más que trabajo serio, esto aleja al artista de

producir un trabajo serio. El mercado es el árbitro del gusto, el hecho es que las obras deben adecuarse a un nivel muy bajo de audiencia.

SEGUNDA ACUSACION: Las obras de la cultura superior se han desvirtuado porque se las presenta el lado de contextos degradantes.

TERCERA ACUSACION: Las obras serias reciben un trato como si fuera un arte serio, porque parecen difíciles a pesar de que no lo sean.

CUARTA ACUSACION: La mayor parte del material televisivo es barato, vulgar y picante, amoral, degradante, que incita a la violencia. El material que se pasa es deplorable, no sólo porque impulsa a los jóvenes a la violencia y a la inmoralidad, sino que los condiciona para que acepten el comportamiento criminal como algo inherente a nuestra sociedad.

TRUCOS.

Complacer a la masa a cualquier precio. Los estudios de los medios han distinguido un mass-cult y un mid-cult es la cultura seria, pero se ha visto últimamente que los criterios del mass-cult y el mid-cult se han mezclado, ahora aparecen confundidos.

Los criterios del mid-cult son de tal forma que parecen favorecer a la cultura, esto lo convierte en un temible adversario para la cultura superior porque incorpora en sus contenidos parte de la cultura de vanguardia.

Hallamos también otros análisis que ponen seriamente en duda la posibilidad de cualquier tipo de mejora, análisis que niega a la sociedad de masas toda una esperanza de poder mantener viva una cultura seria.

Según Ortega y Gasset "sólo el hombre culto es exponente de cultura". La sociedad de masas por el contrario no quiere cultura, pero sí diversión y la mercadería que ofrece la industria del Vóiser se consume como cualquier otro bien de consumo.

Que la cultura sea una forma de evasión y por tanto de sentimiento a la autoridad constituida es una acusación tan antigua como las tres bes (dale al pueblo las tres bes, baile, botella y baraja).

También afirma que la cultura tiene por fin ahorrar al hombre común la fatiga de pensar y "resulta razonable que el hombre común pague los gastos". Es un rasgo de la sociedad moderna, afirma Morin el haber inventado una nueva edad del hombre: la adolescencia. En las sociedades arcaicas se iniciaban al muchacho en edad viril a través de la violencia. En la sociedad contemporánea la juventud se niega ha dejarse incorporar o absorber e intenta a través del nihilismo o de la delincuencia mantener la posibilidad de fuga.

En la sociedad contemporánea los adolescentes han creado su mundo y eligen a sus héroes, Morin afirma que: "la insaciable exigencia de personalidad de la sociedad de masas la llevan a alimentarse de cultura juvenil y es por eso que los héroes adolescentes se han transformado en estrellas".

La cultura de masa se empeña en rescatar la adolescencia. ¿Cómo?

Encausando la rebeldía por los caminos del éxito.

VARIEDAD DE LAS EXPERIENCIAS CULTURALES

Críticas que atacan los fundamentos de la cultura de masas, afirman que la cultura se destruye al sustituirla por la diversión.

La sociedad de masas incorpora grandes masas, crea mayores diferencias y variedades y una aguda sed de experiencias. La modernidad rompe con el pasado en cuanto a pasado precipitándolo en el presente.

En tiempos pasados la estructura cultural en la mayoría de los países se limitaba casi en forma exclusiva a la teología de la literatura y a la retórica.

El reino de las artes visuales y el consumo al nivel de los sentidos era en la práctica casi inexistente. Hoy el modo de ver es predominantemente visual: visión y sonido.

El arte siempre ha sido visual; pero en la vida contemporánea hay elementos que acentúan al aspecto visual. ¿Porqué?, porque el modo en el que se realiza las sociabilidad y la forma de la vida de las grandes ciudades ofrecen una gran gama de ocasiones para ver y querer ver (más que leer u oír).

La naturaleza del mundo con su sed de acción más que de contemplación y su insaciable sed de novedades, hábitos de sensaciones, lo directo de la emoción es valorizada por la simultaneidad, el impacto impulsa al espectador a la acción.

Este es el aspecto fundamental de lo moderno: la organización de las reacciones sociales y estéticas a través de lo novedoso, la sensación, la simultaneidad y el impacto.

Los clásicos del Marxismo escribieron en el Manifiesto Comunista que "las masas culturales es una fuerza dinámica revolucionaria que rompe las antiguas barreras de clase, de tradición y de gusto y destruye cualquier distinción cultural".

¿Cuáles son las razones históricas del apogeo de las masas culturales?

Las masas culturales descienden desde lo alto. La fabrican técnicos puestos al servicio del hombre de negocios. Dichos técnicos investigan por uno y otro lado y si algo obtienen éxito de taquilla trata de obtener dinero con productos similares.

El arte popular era una institución del pueblo, un huerto privado, protegido por un muro que lo aislaba del gran parque formal de los patrones. Pero las mass culturales destruyen el muro integral de cultura superior y la convierten en un instrumento de dominio.

Las masas culturales norteamericanas se orienta en el sentido de la diversión en cambio la masa cultural rusa se orienta en el sentido de la propaganda y de la pedagogía.

Antes, en otros tiempos la cultura se dirigía solo al cognoscens; ahora debe tener en cuenta al ignoscens.

Según Max Horkheimer y Theodor Adorno la influencia de la industria cultural es mucho mayor de lo que nos imaginamos, su justificativo "no son más que negocios" le sirve de ideología, el liberalismo los acepta porque hay que incentivar el mercado. ¿Es que hay necesidades de sus productos?

La industria cultural la explican en términos tecnológicos, otro ídolo intocable, de quienes tienen intereses económicos en ello aducen que es una industria en la que participan millones de personas, imponen en ella métodos de producción, crean un círculo de manipulación, crean necesidades totalmente artificiales, haciendo que la unidad del sistema se afiance cada vez más.

LA SOCIEDAD TIENE UN CARACTER FORZADO: EL DE SER ALIENADA DE SI MISMA.

Por el momento, la técnica de la industria cultural ha llegado solo a la igualación y a la producción en serie. Sin embargo, esta rueda imparable ya tiene un puesto en la economía de los países.

Además existe siempre la amenaza de las inmensas clases pobres que podrían escapar al control central y que ahora es reprimida por el control de la consciencia individual. La tendencia social subjetiva de la época se encarna en las intenciones subjetivas de los dirigentes supremos, estos pertenecen a los sectores más poderosos de la industria.

La unidad de la industria cultural confirma la unidad en formación de la política. Los consumidores son clasificados y organizados para adueñarse de ellos sin desperdicio. Para todos hay algo previsto a fin de que nadie pueda escapar. Cada uno debe comportarse de acuerdo a su "level" determinado en forma anticipada por índices estadísticos y dirigirse a la categoría de productos en masa que ha sido preparada para su tipo.

Reducidos a material estadístico los consumidores son distribuidos en el mapa geográfico de las oficinas administrativas, (en grupos según sus ingresos): campos rosados, campos verdes, campos azules.

Los medios técnicos tienden a una creciente uniformidad recíproca. El acuerdo palabra, música e imagen lo logran con mayor perfección.

Los elementos sensibles que se limitan a registrar la superioridad de la realidad social son ya producidos según el mismo proceso técnico de trabajo y expresan su unidad como su verdadero contenido. Es el triunfo de capital invertido: imprimiendo con letras de fuego su omnipotencia en el corazón de los desposeídos. La industria realiza el esquematismo como el primer servicio al cliente, hoy el enigma ha sido develado, planificación del mecanismo por parte de aquellos que preparan los datos, la industria cultural es impuestas a estos por el peso de una sociedad irracional.

Es la intencionalidad astuta que caracteriza a esta industria, en el consumidor ya no hay nada por clarificar que no haya sido ya anticipado en el esquematismo de la producción. Todo está calculado: el contenido, lo que aparentemente cambia, los detalles se tornan fungibles, la breve sucesión de intervalos que ha resultado eficaz en un tema, el fracaso temporáneo del héroe, los saludables golpes que la hermosa recibe de las robustas manos del galán, los modales rudos de éste, como todos los detalles son sólo clichés para emplear a gusto aquí y allá. Todo está calculado y planificado, son de escasa variedad, menor aún en su calidad. La industria cultural se ha desarrollado con el primado del efecto.

ESTUDIEMOS COMO ES EL CUADRO

El detalle al emanciparse de la trama se había tornado rebelde, lo que desencadena la acción, luego emanciparse es sinónimo de rebeldía, el rebelde, que es exponente de la revolución, va contra la organización, la organización está siempre bien, la hicieron los más inteligentes, por tanto, es un tonto el que va contra semejante estructura, mejor el aliarse con ellos te hace valiente y todo lo demás.

La música estridente logra cancelar la consciencia de la totalidad formal y el color se había sobrepuesto a la totalidad del cuadro.

La penetración psicológica domina sobre la arquitectura de la trama. La industria cultural no reconoce más que los detalles, acaba con la insubordinación de éstos y los somete a la fórmula que ha tomado el lugar de la obra. La llamada idea general es un mapa catastral y crea un orden, pero ninguna conexión. Así cuando este espectador sale a la calle, esta le debe parecer la continuación del espectáculo que acaba de dejar.

Reproducir con exactitud el mundo perceptivo de todos los días, este es el criterio de la producción. Cuanto más completa e integral sea la duplicación de los objetos empíricos por parte de las técnicas del video tanto más fácil resulta hacer creer que el mundo exterior es la simple prolongación del que se presenta en el film.

La introducción del elemento sonoro, el proceso de producción mecánica ha pasado enteramente al servicio de este propósito.

(La idea consiste en que la vida no puede distinguirse de los juegos de video.

Estos filmes, por así llamarlos, no dejan nada a la fantasía ni al pensar de los espectadores, ni dimensión alguna en la que puedan moverse por su propia cuenta sin perder el hilo, con lo que adiestra a sus propias víctimas para que pueda identificarlos de inmediato con la realidad.

Con esto se da la atrofia de la imaginación y espontaneidad del consumidor cultural contemporáneo ya no tienen necesidad de ser manejados según otros mecanismos de control.

QUE EXIGE LA MAQUINA DEL JUGADOR

Los productos de la industria cultural están conformados de tal forma que el joven debe adecuar su percepción a otra velocidad, rapidez de intuición, dotes de observación, competencia específica, prohíbe la actividad mental del observador, éste no quiere perder los hechos que le pasan rápidamente adelante. Es una tensión

tan automática que casi no tiene necesidad de ser actualizada por la imaginación y como la función crea al órgano, la necesidad crea la función.

Quien está tan absorto en la trama, gestos, imágenes y palabras, carece de la capacidad de agrandar a éstos, aquello por lo que podrían ser tales, más no por ellos se encontrará en el momento de la exhibición sumido por completo en los efectos particulares del espectáculo que contempla. La violencia industrial obra sobre los hombres de una vez por todas, los productos de la industria cultural pueden ser consumidos rápidamente e incluso en estado de distracción. Por eso, cada uno de ellos es un modelo del gigantesco mecanismo económico que mantiene a todos bajo presión desde el comienzo.

¿Cómo es el lenguaje de esta industria cultural?

La industria cultural fija el arte de vanguardia, un lenguaje suyo, con una sintaxis y un léxico propios. Todo lleva el signo de la jerga. El sistema de la cultura al que se le podía reconocer una cierta unidad estilística, si es que tiene sentido hablar de una barbarie estilizada.

La industria cultural absolutiza la imitación, declara su obediencia a la jerarquía social.

El análisis hecho por Alexis de Tocqueville a 100 años se ha cumplido plenamente: "... bajo el monopolio privado de la cultura acontece realmente, la tiranía deja libre el cuerpo y enviste directamente contra el alma"(¹⁰).

El amo nos dice: "debes pensar como yo o morir, eres libre de pensar como yo, tu vida, tus bienes todo te será dejado, pero a partir de ese momento eres un intruso entre nosotros".

La totalidad de las instituciones los aprisiona de tal forma en cuerpo y alma que se someten sin resistencia a todo lo que se les ofrece.

Hoy las masas engañadas creen en el mito del éxito aún más que los afortunados. Hoy las masas tienen lo que quieren y reclaman obstinadamente la

ideología mediante la cual se les esclaviza: tal conformismo se contenta con una eterna repetición de lo mismo.

LA INDUSTRIA CULTURAL SIGUE SIENDO LA INDUSTRIA DE LA DIVERSION

Dado que todas las tendencias de la industria cultural se cumplen mediante la transfusión de todas las tendencias de la susodicha a la carne y sangre al público, se cumple a través del entero proceso social.

La mecanización a conquistado tanto poder sobre el hombre, durante su tiempo libre y sobre su felicidad determina tan íntegramente los productos para distraerse que el hombre no tiene acceso más que a las copias y a la reproducción del trabajo mismo. El placer se petrifica en el aburrimiento, pues para que siga siendo placer no debe costar esfuerzo, y debe por tanto moverse estrechamente a lo largo de las rieles de las asociaciones habituales. El espectador no debe trabajar con su propia cabeza. Toda conexión lógica que requiera esfuerzo intelectual debe surgir en la medida de lo posible de las situaciones inmediatamente anteriores no de la idea del conjunto.

Solo se acepta la falta de significado, confirmar la victoria de la razón tecnológica sobre la verdad.

EL TRABAJO DE LA MAQUINA ES ASI

1. En las primeras secuencias del dibujo animado se anuncia un tema de acción, sobre el cual se ejercitará la destrucción. Entre los ruidos estruendosos el protagonista es golpeado de tal forma que la cantidad de la diversión organizada se transfiere a la calidad de la ferocidad organizada.

Vigilan la duración del delito prolongado como espectáculo divertido.

Estos dibujos tienen otro efecto fuera del de acostumbrar a los sentidos a un nuevo ritmo y es el de martillar en todos los cerebros la antigua que el maltrato

¹⁰ Tocqueville, Alexis de: "La Democracia en América". 1835 - 1840.

continuo, el que quebrantamiento de toda resistencia individual es la condición de vida de esta sociedad.

El placer de la violencia hecha al personaje, se convierte en violencia contra el espectador. La diversión se convierte en tensión.

Al ojo fatigado no debe escapársele nada que los expertos no hayan elegido como estimulante.

Jamás hay que mostrar asombro ante la astucia de la representación, hay que manifestar rapidez en la reacción que el tema expone. La industria cultural defrauda continuamente a sus consumidores respecto a ellos que les prometen: el pagaré sobre el placer emitido y por la acción y la presentación es prorrogado indefinidamente; la promesa a la que el espectáculo significa malignamente que no se llega jamás al quid de la cuestión y que el huésped debe contentarse únicamente con el menú.

La industria cultural tiene un secreto: representar el cumplimiento a través de su misma negación. La industria cultural no sublima, sino que reprime al exponer siempre su nuevo objeto del deseo, ejemplo: el seno en sweter, en el dorso desnudo del héroe primitivo, no hace más que excitar al placer preliminar no sublimado que por el hábito de la privación se va convirtiendo en masoquista.

La industria cultural es pornográfica y pudre la ley suprema es que sus súbditos no alcancen jamás aquello que desean y justamente con ello deben reír y contentarse.

La esencia íntegra de la cultura industrializada puede concederse el desdén hacia el capitalismo pero no la renuncia a la amenaza de castración.

No dar al consumidor jamás la sensación de que sea posible oponer resistencia. La evasión respecto a la vida cotidiana que la industria cultural promete procurar. La distracción promueve la resignación que quiere olvidarse, la industria cultural se reduce a mentira evidente para poder dominar con certeza en la vida de

los propios impulsos humanos, que cumple a la perfección su papel de catarsis. La apología de la sociedad: divertirse significa estar de acuerdo.

Pero este hombre se separa y se aísla del proceso social en cuanto renuncia absurdamente desde el principio a reflexionar sobre las limitaciones que le causan. Divertirse significa que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor incluso allí donde es mostrado. En la base de la diversión está la impotencia en el efecto y la fuga, fuga pero no de la realidad, sino fugar del último pensamiento de resistencia que la realidad puede haber dejado aún.

La industria cultural te promete una liberación: la del pensamiento como negación.

LA INDUSTRIA CULTURAL HABITUA AL HOMBRE A LA PASIVIDAD.

Tiene como religión al éxito los filmes subraya el azahar, la ideología de la industria cultural, exige la igualdad esencial de los personajes.

El personaje que se asume es el mismo y el otro es el malo, no tiene antecedentes pero el bueno los crea en su cabeza, y a esto lo lleva acostumbrando el juego, a identificar al otro como el "malo".

Esto hace la vida más fácil para los espectadores a quienes se aseguran que no tienen necesidad de ser distintos de lo que son, no tienen necesidad de mejorar o cambiar nada, ya son demasiado y que así como están tendrán tanto éxito que no necesitan sacar aquello de lo que se saben incapaces. Incluso el esfuerzo carece de sentido.

II. SECCION PROPOSITIVA

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

El presente trabajo se basa en características del método experimental; experimento según el diccionario es el modo de aprender algo cuando de forma sistemática variamos condiciones y obtenemos unos efectos.

El objeto y el método de investigación mantienen una relación muy estrecha. Es por ello, que la investigación adquiere una forma y curso completamente nuevos cuando están relacionadas con un método adecuado al nuevo problema.

DESCRIPCION DEL METODO DE INVESTIGACION

Si incluimos la descripción del método, es que lo hacemos en interés de una exposición sistemática. Por eso, en este segmento, haremos una descripción esquemática del camino seguido.

Es evidente que la particularidad de aquel proceso de modificación de la conducta que llamamos desarrollo cultural exige métodos nuevos, estos y el problema de investigación deben corresponderse.

EL METODO GENETICO EXPERIMENTAL

El enfoque socio-cultural ha formulado el método "genético-experimental" que se caracteriza por tres rasgos:

- a) análisis de procesos y no de productos terminados.
- b) se dirige a una explicación genotípica de la conducta, en vez de limitarnos a una descripción fenotípica de la misma.
- c) se trata de explicar el proceso mismo de formación de conceptos

El enfoque evolutivo componente esencial de la aproximación experimental consiste en la inducción artificial de un proceso de desarrollo, suscitar experimentalmente una especie de microevolución, esto permite la reconstrucción de las funciones superiores.

El método genético-experimental es de naturaleza dinámica, se trata de reconstruir procesos de génesis de formación y de transformación de procesos en condiciones experimentales, lo que implica tratar de reconstruir a partir de nuestra hipótesis teórica una de las funciones superiores más importantes, la formación de conceptos (aquí está la esencia del método funcional de doble estimulación).

¿EN QUE CONSISTE EL METODO?

Consiste plantear a los sujetos problemas que están más allá de sus capacidades de solución inmediata, a partir de su competencia actual y al mismo tiempo, medios que podrán tomar el valor de signos capaces de regular y favorecer la realización de las tareas propuestas. SE TRATA DE ESTUDIAR PROCESOS DE REALIZACION DE FUNCIONES COGNITIVAS MEDIANTE CLAVES AUXILIARES ESPECIFICAS.

Se presentan al sujeto estímulos que tiene que recordar, seleccionar, clasificar. Por otra, un conjunto de estímulos instrumentales que permiten exteriorizar los procesos de formación de conceptos entre los jóvenes de nuestra población.

LA ACTITUD DEL EXPERIMENTADOR

Aquí el experimentador es un sujeto de acción que objetiva los procesos de adquisición y de desarrollo de las FPS.

Su papel consiste en reconstruir la génesis que se da de forma interactiva y social. Esto es lo que los hace nacer. El papel del experimentador es el de ser un

representante de la cultura y de los grupos sociales que configura a través de la relación las conductas superiores al proporcionar al joven instrumentos y signos con los que construirlos y regularlos.

En nuestra prueba no sólo interviene un solo estímulo; sino una serie de ellos y en concordancia no se da una reacción sino una serie de reacciones.

EL PAPEL DEL LENGUAJE

Binet escribía que por “estímulo” debíamos comprender no sólo la acción de un agente material, sino en general cualquier cambio que nosotros los experimentadores provocamos por voluntad propia en la consciencia del sujeto. El lenguaje, o sea que, la palabra es el estímulo más sutil y menos determinado que los estímulos sensoriales.

El lenguaje en calidad de estímulo amplía considerablemente la experimentación psicológica. EL MOMENTO DECISIVO DE LA EXPERIMENTO ES LA INSTRUCCION VERBAL. Y lo hemos podido comprobar.

Pavlov decía que “entre la gran diversidad de estímulos de señal la peculiaridad del grandioso sistema de señales, el lenguaje va el primero”.

El hombre ha creado un aparato de señales con la ayuda de los cuales él crea conexiones artificiales y provoca reacciones necesarias al organismo. Si comparamos la corteza de los grandes hemisferios con un grandioso cuadro de señales podemos decir que el hombre ha creado la llave de ese cuadro: el grandioso sistema de señales del lenguaje. Con la ayuda de esa llave él domina desde fuera la actividad de la corteza y dirige su comportamiento. UN HOMBRE INFLUYE EN OTRO A TRAVÉS DEL LENGUAJE.

ESTUDIO EXPERIMENTAL SOBRE LA FORMACION DE CONCEPTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CICLO MEDIO DEL COLEGIO HUGO DÁVILA DE LA CIUDAD DE LA PAZ

Objetivo: Observar la dinámica interna de este proceso.

Para ello hemos utilizado de la "doble estimulación". Se llama así porque representa al sujeto dos series de estímulos, uno como objeto de su actividad y el otro como signo que puede servir para organizar dicha actividad.

La formación de conceptos en la adolescencia temprana que corresponde a muestreo es la edad que coincide con el mayor flujo de asistencia al tulin.

Sabemos que a esta edad se produce un cambio fundamental tanto en forma como de contenido del pensamiento, las causas están en la influencia ejercida por la transición del uso de medios preconceptuales de razonamiento a medios conceptuales. Los jóvenes que nos colaboraron en la prueba pertenecen al Colegio Hugo Dávila, ellos fueron los que mejor pudieron formar conceptos, objetivos y generalizados; primero debemos aclarar que los puntajes obtenidos con respecto al tiempo de desempeño fue de 76.5 segundos. Por ahora haremos hincapié en el proceso de resolución en el análisis del QUE y del COMO lo hace el joven.

EL TEST

Luego de decir la consigna "quisiera que ordenes estos bloques", damos vuelta a uno de ellos y leemos BIK (palabras experimentales), y le decimos que entre, saque de los bloques aquellos que él cree que pueden pertenecer a la misma clase. Con esta primera ayuda ellos resuelven.

Las palabras pasan a significar a determinadas clases de objetos (bik los más grandes, lag los medianos, y a los altos, mur los delgados y altos y cev los planos y pequeños) así se contribuye con conceptos nuevos para los que el lenguaje no rinda ningún nombre. El sujeto es capaz de separar las cuatro clases de bloques indicadas por las palabras sin sentido. De este modo el uso de conceptos tiene un valor

funcional definido, para la ejecución de esta prueba; de la composición de los grupos que contribuye y de su procedimiento para construirlos se puede deducir si el sujeto usa o no realmente el pensamiento conceptual.

Si nos detenemos a pensar en la calidad de su ejecución: luego de decirle la consigna y el primer nivel de ayuda, proceden a formar los cuatro grupos, los separan, luego se les pide que describan lo que han hecho.

Unos dicen que habían ordenado de acuerdo al nombre, otro de acuerdo a la palabra, otros de acuerdo a las letras, tratamos que digan todo lo que puedan pues nos sirve muchísimo para ver si realmente comprendieron lo que habían hecho. Luego se les retira el material y se les pide que recuerden todo lo que puedan midiendo su capacidad de abstracción

LOS RESULTADOS

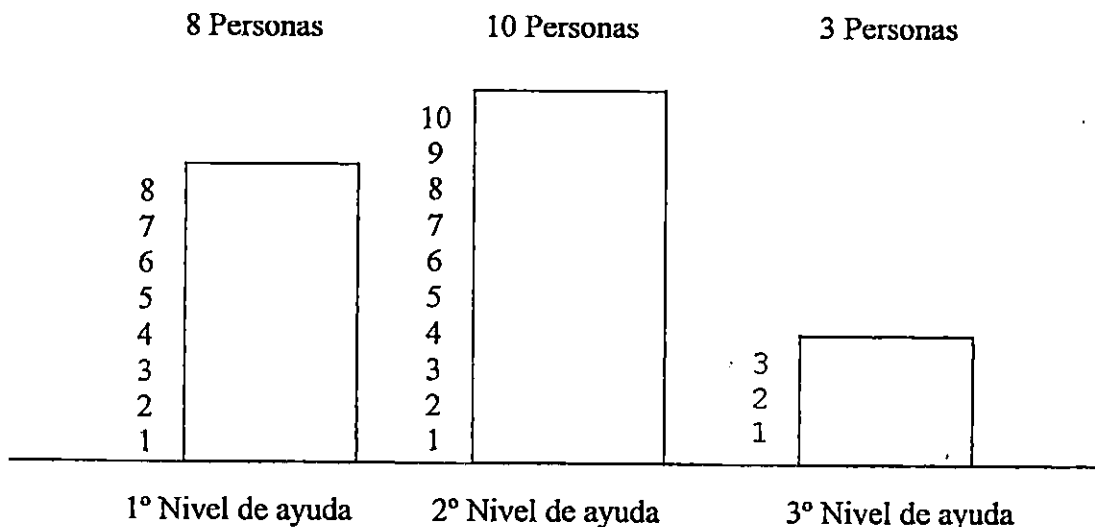
Ellos afirman que han formado cuatro grupos, algunos definen (solo tres o cinco) como eran los grupos, que nombre tenían, como era cada grupo, muchos logran recordar no solo las palabras, sino también la correspondencia del nombre con las características de los objetos del grupo, en esta etapa puedo ver cuantos llegan al mas alto rendimiento.

Algunos corresponden perfectamente otros solo un grupo, otros dos y así sucesivamente, brindando ayuda respectiva, registrando su desempeño.

Siempre hemos cuidado de proporcionar la base orientadora de la acción para descubrirle al adolescente la lógica del proceso, para saber que es lo que tenemos que hacer: "fijate como se ha formado un grupo, ahora tú lo tienes que hacer, adivinar lo que viene". Siempre haciendo énfasis en un primer, segundo o tercer nivel de ayuda.

GRÁFICO N° 1

NIVELES DE AYUDA



Este es un cuadro cualitativo. Aquí podemos ver los tres niveles diferentes.

Hemos querido acudir a esta sala porque sabemos que allí se reúnen muchos jóvenes que antes o después de entrar a clases pasan a jugar a dicho tilín.

Entre los colegios cuyos niños y jóvenes visitan la sala de video-games denominado "Delta" está el Colegio Hugo Dávila, esto para unificar la muestra, porque nuestro propósito es alejar variables de tipo social, económico racial o de otro tipo que no sea el que nos hemos propuesto. Nos hemos propuesto poner de manifiesto los efectos a nivel de funciones superiores que pueda o no causar el tilín.

El grupo No. 1 está constituido por 15 jóvenes que asisten al primer grado de secundaria, sus edades fluctúan entre los 15, 16 y 17 años.

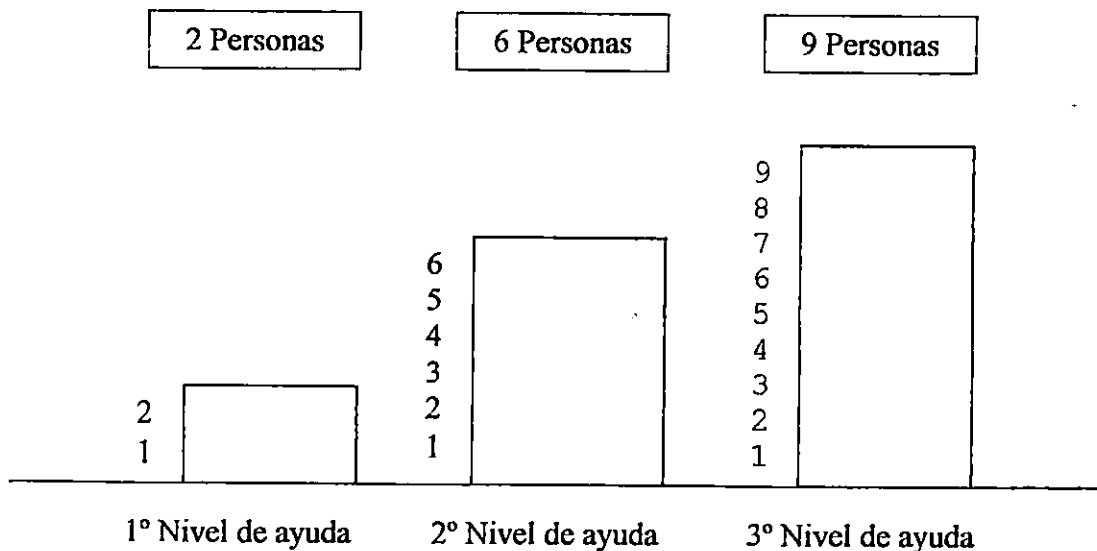
Primero analizamos su evaluación cuantitativa, ellos obtuvieron un 93.6 segundos en su ejecución, es decir un tiempo mayor. Sabemos que en esta edad se produce un cambio fundamental tanto en la forma como de contenido del pensamiento. Las causas son la influencia ejercida por la transición del uso de medios preconceptuales de razonamiento a medios conceptuales.

De todos estos jóvenes solo dos necesitaron un solo nivel de ayuda, cinco dos niveles de ayuda y nueve necesitaron tres niveles de ayuda, para poder acabar la tarea en condiciones idénticas al otro grupo. Ya hemos dicho que su tiempo fue mayor, debido a que preguntaban o solicitaban mayor ayuda para poder realizar la tarea que seguían ellos a pesar de que se les dio la consigna, se puso en marcha todos los pasos a seguir.

Se vio claramente que no separaban los grupos, pues hasta el fin las fichas seguían mezcladas, señal de que no categorizaban, cuando formaban un grupo (el primer grupo). les costaba generalizar a los otros grupos. O sea que en general requerían más ayuda, su tiempo de latencia era mayor, pero en lo que realmente notamos una gran deficiencia fue el momento de describir lo que habían hecho, decían "no puedo recordar nada" o lograban recordar las palabras no les era fácil relacionar el objeto con la palabra, introducir a la palabra objeto, conocían las palabras pero que bloques correspondían a bik o cuales a lag a cev o mur no pudieron recordarlo, ellos afirmaban: "recuerdo solo sus nombres, no puedo recordar las características" o tranquilamente empezaban a hablar de las formas o de los colores, signo de que no conceptualizaron.

GRAFICO N° 2

NIVELES DE AYUDA



CUADRO Nº 1

PRUEBA TOMADA EN EL COLEGIO HUGO DÁVILA DE LA
CUIDAD DE LA PAZ

GRADO	EDAD	TIEMPO	NIVEL DE AYUDA	APRENDIZAJE FORMACIÓN DE CONCEPTOS
1º secundaria	14	65 segundos	2	Bien ordenado a la palabra, logró la correspondencia
1º secundaria	13	280 segundos	3	Regular, ordena de acuerdo a la palabra recuerda solo 3 nombres
1º secundaria	14	95 segundos	2	Bien, ha ordenado por el nombre, recuerda nombres y caracteres
1º secundaria	13	85 segundos	2	Bien, ha ordenado por el nombre, recuerda solo dos nombres
1º secundaria	14	65 segundos	1	Bien, ha ordenado por el nombre no recuerda más que dos grupos
1º secundaria	14	55 segundos	2	Bien, ha ordenado por las letras, tres grupos con sus características
1º secundaria	13	63 segundos	1	Bien, ha ordenado por sus nombres cuatro grupos, recuerda nombres y sus características
1º secundaria	13	30 segundos	1	Bien, ha ordenado por grupos recuerda bien los nombre, no sus características
1º secundaria	14	240 segundos	3	Regular, no sabe de acuerdo a que ha ordenado

				recuerda vagamente los nombres
1° secundaria	14	56 segundos	1	Bien, ha ordenado por el nombre, sabe los nombres y recuerda algunas características
1° secundaria	13	60 segundos	1	Bien, forma por letras, recuerda tres grupos y sus características
1° secundaria	13	75 segundos	1	Bien, ha ordenado por letras cuatro grupos con sus cuatro nombres, no recuerda caracteres
1° secundaria	15	150 segundos	3	Regular, ha ordenado por el nombre pero ha dudado mucho, forma cuatro grupos pero cuando describe dice que fue solo por el tamaño, ha traducido casi todas las palabras de los juegos, ha ido mucho al tilín, está muy regular en disciplina
1° secundaria	14	50 segundos	1	Ha ordenado de acuerdo a palabras cuatro grupos, sabe las palabras, no recuerda características
1° secundaria	16	85 segundos	2	Bien, ha formado por palabras, recuerda características, pero cita los nombres
1° secundaria	17	105 segundos	1	Cuatro grupos, se guía por el nombre, logra la correspondencia

1° secundaria	14	59 segundos	2	Forma de acuerdo a la palabra cuatro grupos, solo recuerda los nombres
1° secundaria	15	98 segundos	2	Ordena de acuerdo a la palabra, recuerda las palabras, no logra correspondencia
1° secundaria	16	90 segundos	2	Ordena por la palabra, ordena la correspondencia perfectamente
1° secundaria	14	83 segundos	2	Ordena por su nombre, cuatro grupos recuerda sus nombres, también la correspondencia
1° secundaria	14	150 segundos	3	Se ha guiado por las palabras, no logra correspondencia

Fuente: Elaboración Propia

Total: 21 personas

Promedio en tiempo: 76,5 segundos

Promedio en edad: 14,14 años

CUADRO N° 2

PRUEBA TOMADA EN EL TILÍN "DELTA" PLAZA DE L STADIUM
LA PAZ

GRADO	EDAD	TIEMPO	NIVEL DE AYUDA	APRENDIZAJE FORMACIÓN DE CONCEPTOS
1° secundaria	15	120 segundos	2	Forma cuatro grupos, se guía por las palabras, pero no las recuerda
1° secundaria	18	180 segundos	3	Forma los grupos, de acuerdo a su tamaño, no lee las palabras hasta que le digo que lo haga
1° secundaria	16	150 segundos	3	No puede recordar
1° secundaria	15	90 segundos	1	Bien, forma tres grupos, recuerda los nombres, no logra corresponder
1° secundaria	16	60 segundos	2	No puede recordar nada a pesar de que formó los grupos
1° secundaria	16	90 segundos	2	Recuerda tres grupos, forma los grupos, no logra corresponder
1° secundaria	15	80 segundos	2	Recuerda solo nombres, no características
1° secundaria	16	85 segundos	2	Recuerda la mitad, forma solo dos grupos, recuerda dos nombres
1° secundaria	16	95 segundos	3	No pudo recordar
1° secundaria	15	85 segundos	3	Forma los grupos, recuerda solo los nombres
1° secundaria	16	85 segundos	3	Recuerda los nombres, no logra la correspondencia

1º secundaria	17	105 segundos	1	Se guía por las palabras, forma los cuatro grupos, sabe las palabras no logra correspondencia
1º secundaria	14	135 segundos	2	Forma cuatro grupos, sabe las palabras, logra la correspondencia

Fuente: Elaboración Propia

Total: 13 personas

Promedio en tiempo: 93,6 segundos

Promedio de edad: 15,58 años

IV. SECCIÓN CONCLUSIVA.

El proceso de comparación de ambos grupos es de rigor. No solo cuantitativamente sino cualitativamente, el grupo que acude al tilín fue el que menos pudo.

Ahora debemos centrarnos en el proceso de formación de conceptos en general.

Nuestro estudio experimental ha demostrado que juega un papel central en la formación de conceptos es el uso funcional de la palabra o de otros signos, pues a la pregunta ¿Por qué te has guiado, o de acuerdo a que has formado los grupos?. La respuesta fue que de acuerdo a la palabra, o sea que era su medio para fijar la atención, seleccionar sus rasgos definitivos, analizarlos y sistematizarlos. La formación de conceptos es el resultado de una actividad muy compleja en la que interviene todas las funciones intelectuales básicas las palabras u otros signos son los que dirigen nuestras operaciones mentales, controlan su curso y los canalizan hacia la solución del problema que afrontamos.

Si es tal como afirma Vygotski "ni el incremento de asociaciones, ni la mejora de la atención, ni la acumulación de imágenes y representaciones ni

ninguno de estos procesos por muy avanzados que estén pueden llevar a la formación de conceptos" (¹¹). Por tanto: los verdaderos conceptos son imposibles sin las palabras, y el pensamiento por conceptos no existe mas allá del pensamiento verbal. Por esta razón el factor principal de la formación de conceptos y su causa generativa es el uso específico de las palabras como "instrumentos" funcionales.

A diferencia del desarrollo de los instintos, el pensamiento y la conducta de los adolescentes no son inducidos desde adentro, sino desde afuera por el ambiente social.

Si este adolescente entra en el mundo de los adultos, profesional, cultural o cívico este es un factor importante en la aparición del pensamiento conceptual. Por el contrario si el medio NO presenta nuevas exigencias, ni estimula su intelecto proporcionándole una serie de metas nuevas, su pensamiento no consigue alcanzar los estadios superiores o los alcanza con mucho retraso.

Nuestro grupo específico, limitado a sujetos pertenecientes a la llamada cultura occidental provenientes de una clase socio-económica media y pertenecientes al primer nivel de educación secundaria.

Sigamos analizando como utilizaron el lenguaje para resolver tal prueba. El uso del lenguaje se correlaciona significativamente con el nivel educativo del sujeto, usualmente las instrucciones de las pruebas de diagnóstico psicológico se presentan en un lenguaje formal, difícil de leer, un tipo de lenguaje académico.

Este no es el caso de nuestra prueba, pues las instrucciones las da el examinador de forma hablada, descubriendo al sujeto todo desde el principio, las palabras solo constan de tres letras. Todo esto para indicar que el grupo del Colegio si han sabido utilizar la palabra, todos han afirmado que el lenguaje es el medio que han utilizado, esto no ocurre con el grupo que asiste a los tilines, para ellos el uso del lenguaje es evidentemente menos útil, por tanto lo oyen y lo entienden menos, tampoco le encuentran utilidad al leerlo, esto lo sabemos porque durante la prueba

¹¹ Vigotsky, L. S. "Pensamiento y Lenguaje". P

teníamos que remitirlos repetidamente a las palabras escritas en los bloques de lo contrario sus dificultades aumentaban.

Otra conclusión es que para ellos no es relevante aprender o memorizar una serie de dígitos sin sentido, esta puede ser otra causa para la disminución de la función. Ellos no han aprendido o van en camino de perder la capacidad de dirigir sus procesos mentales propios con la ayuda de palabras o signos ¿Aparte como podría un ser humano dirigir sus procesos mentales sin la ayuda de palabras o signos? ¿Cómo podrá construir su edificio conceptual con palabras inconscientes, por llamarlas de alguna forma?.

El proceso de formación de conceptos no es una superación cuantitativa o asociativa inferior. ES UN TIPO CUALITATIVAMENTE NUEVO, ESTA ACTIVIDAD ESTÁ MEDIADA POR SIGNOS.

ANÁLISIS DE DATOS

RELACIÓN ENTRE APRENDIZAJE Y DESARROLLO

"ZONA DE DESARROLLO POTENCIAL"

Replanteamiento del viejo problema psicológico de la relación entre aprendizaje y desarrollo. La antigua psicología desvalorizaba el papel activo y transformador del sujeto en el aprendizaje. El desarrollo era la acumulación de respuestas posibles y la construcción de hábitos y asociaciones.

Para los conductistas: "desarrollo de aprendizaje hay una identidad fundamental entre ellos".

Otra definición dice "desarrollo no es aprendizaje, sino despliegue de posibilidades endógenas del sujeto". El desarrollo es condición del aprendizaje que constituye un proceso externo, de incorporación del medio. Pero el aprendizaje no es condición fundamental del desarrollo.

Para Vygotski hay una diferencia fundamental entre estas dos concepciones.

CONCEPCIÓN DE VYGOTSKI SOBRE APRENDIZAJE Y DESARROLLO

"El desarrollo del niño es un proceso dialéctico complejo caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la metamorfosis o transformación cualitativa de una forma a otra, la interrelación de factores externos e internos y los procesos adaptativos que superan y vencen los obstáculos con los que se cruza el pequeño".

Esto implica que debemos admitir que (¹²)el aprendizaje puede convertirse en desarrollo, es más en la perspectiva vigotskiana el aprendizaje sería una condición necesaria para el desarrollo cualitativo desde las funciones más elementales a los procesos superiores.

En el caso de las funciones superiores el aprendizaje no sería algo externo y posterior o idéntico a él; sino condición previa DEL PROCESO DE DESARROLLO.

El desarrollo de las funciones superiores exigiría la apropiación e internalización de instrumentos y signos en un contexto de interacción y ESTO ES APRENDIZAJE.

El proceso de desarrollo de las conductas superiores consiste precisamente en la incorporación e internalización de pautas y herramientas de relación con los demás.

Es evidente que las posibilidades de que el niño incorpore las herramientas y signos que se construye o presentan en sus relaciones con los demás dependen a su vez del grado de desarrollo anterior.

La maduración por si sola no sería capaz de producir las funciones psicológicas que implican el empleo de signos y símbolos, QUE SON ORIGINARIAMENTE INSTRUMENTOS DE INTERACCIÓN CUYA

¹² Idem.

APROPIACIÓN EXIGE INEVITABLEMENTE EL CONCURSO Y LA PRESENCIA DE LOS OTROS.

EVALUACIÓN CUALITATIVA

ANÁLISIS SOBRE EL PORQUE ES MAS BAJO EL PUNTAJE DE LOS CHICOS QUE VAN AL TILIN

El desarrollo de un proceso dialéctico complejo... es una metamorfosis o transformación CUALITATIVA, de una forma u otra, y la interpretación de factores internos y externos. En los tilines hemos podido ver sujetos desde los nueve hasta los veintiuno o más. Pasan desde una, dos, tres y hasta cuatro horas jugando muchas veces en solitario. Se pudo observar que los juegos pertenecen principalmente a cinco formas: el juego de "diferencias", carreras de autos, fútbol, música y peleas. El juego más requerido es el de peleas "TEKKEN" en el cual hay cinco podemos decir "niveles" desde menos violento y menos rápido hasta el más violento y más rápido, el TEKKEN 5, el más requerido y por el cual hacen cola los "clientes".

La edad de mayor frecuencia son los catorce años hasta los quince, dieciséis y diecisiete años; después del TEKKEN, los juegos más concurridos son el fútbol, pero de muy lejos, carreras, diferencias, que es el más concurrido por mujeres y personas mayores.

Las encargadas nos han contado que los asistentes gastan desde los 10 Bs. hasta los 20 Bs. o más. Nosotros hemos podido constatar que algunos de ellos están dos veces al día, otros una vez al día, otros día por medio y así la cantidad de tiempo que pasan allí es muy fluctuante. Pero si de algo están seguras las encargadas es de conocer a los que "viven" en los tilines y estos son los niños a los que según ellas "les agarra más el vicio".

Nos hemos detenido un poco en las formas de juego para poder analizar el contenido que puede referirse a una cultura aceptable o de calidad, para que el

joven lo tome y su desarrollo tenga un carácter cualitativo y el paso de una forma inferior a otra superior.(Ver capítulo sobre significado de la palabra).

¿Cuándo las preguntas "que encuentras de positivo en estos juegos?..." ellos afirman que se divierten, que es una forma de pasar el tiempo, vengo a ganar. Eso no es positivo, y ellos lo saben. Cuando les preguntas si en su vida personal estos juegos le ayudan en algo , por ejemplo en su desempeño escolar, ellos, todos afirman que no, uno solo dijo que le ayuda a resolver problemas. ¿Pero que tipo de problemas? El no supo decirlo.

Si afirmamos con Vygotski que el aprendizaje puede convertirse en desarrollo, y los jóvenes entrevistados afirman "no aprendemos nada que nos ayude en la escuela o colegio". El aprendizaje sería una condición necesaria para el desarrollo cualitativo. Si éste no se da en los videojuegos, no solo de las funciones más elementales, menos de las funciones superiores, lo que encuentras son destrezas manuales inferiores", esto afirma Piaget y esto es lo que vemos en nuestro estudio.

Es más, en el caso de las funciones superiores el aprendizaje no sería algo externo y posterior ni idéntico a él; sino una condición previa del proceso de desarrollo.

El desarrollo de las funciones superiores exigirá la apropiación e internalización de los instrumentos y signos. En los telines los instrumentos lo constituyen una máquina con una palanca y cinco botones, que se la puede manipular mecánicamente con un poco de aprendizaje. Con relación a los signos hemos hecho un estudio bastante exhaustivo.

Pero sigamos con esta relación desarrollo-aprendizaje. Vygotski "...en un contexto interacción... y esto es aprendizaje". Los jóvenes que hemos visto, juegan generalmente a solas, cuando lo hacen entre dos casi no se comunican, y si lo hacen no es para aprender el uno del otro, sino para decirle "te he ganado", porque esa la única finalidad de este juego.

Es evidente afirma Vygotski que las posibilidades para que el niño incorpore las herramientas y signos que construyen o presentan en sus relaciones con los demás aprende a su vez del grado de desarrollo anterior. Otra idea más que nos ayudaría a esclarecer el porque de una gran parte de nuestros entrevistados tienen uno o dos cursos retrasados, mayor edad para el curso que llevan, y es que la maduración por si sola no sería capaz de producir las funciones psicológicas que implican el empleo de signo y símbolos.

EL PRINCIPIO CONSTRUCTOR DE LAS FUNCIONES SUPERIORES SE ENCUENTRA FUERA DEL INDIVIDUO EN LOS INSTRUMENTOS PSICOLÓGICOS Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES.

Estas relaciones exigen inevitablemente el concurso y la presencia de los otros. En este sentido las personas encargadas de los tilines nos comentaban que los jóvenes "se vienen aquí por que no encuentran en su hogar algo que los retenga, no le gusta su hogar, no sabemos porque", "Prefieren pasar aquí, la máquina no les recrimina, si ven que la máquina les gana, golpean el tablero, le dicen palabras soeces y hasta la patean".

Aquí podemos afirmar que estos niños y jóvenes no encuentran interacción en su casa, el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que lo rodean. Un niño o joven que está solo se ve obligado a salir de su casa en busca de lo que no hay en esta compañía, ¿la encuentra?

Pero volvamos a aquello de que si un joven pasa horas frente a la pantalla pues es obvio que su grado de desarrollo anterior no será el óptimo y cuando el profesor quiera que este niño incorpore los instrumentos de cálculo de decimales esto será difícil que se produzca porque no tiene el suficiente grado de desarrollo previo. Pero no solo es esto el aprendizaje depende del desarrollo potencial del sujeto.

Para definir la evolución entre el desarrollo del niño o joven y su aprendizaje no basta con establecer el nivel evolutivo en términos de las tareas o

actividades que el niño es capaz de realizar por si solo, sino porque la humanización se realiza en contextos interactivos, en los cuales las personas que rodean al niño no son objetos pasivos, ni simples jueces de su desarrollo; sino compañeros activos que guían, planifican, regulan, comienzan, terminan, etc. Las conductas del niño.

SON AGENTES DE DESARROLLO.

Aquí viene la tesis de Vygostki "Al conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar con ayuda o colaboración o guía de otra(s) personas(s) se llama nivel de desarrollo potencial diferenciando del nivel de desarrollo actual que es el que corresponde a los ciclos evolutivos llevados a cabo y que se define operacionalmente por el "conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar por sí mismo sin la ayuda de otras personas".

Así se explica por que muchos de nuestros encuestados en el tilín tienen retraso en su escolaridad. La máquina no los guía, ni les planifica si les regula, ni les comienza, ni les termina nada, porque eso era deber de los que viven e interactúan con él.

Esto también explica porque cuando se les pregunta si lo que traen a la escuela del tilín les sirve de algo, responden que no, lo que traen de la escuela no es operativo con lo que hacen en el tilín, porque ambos están desconectados, no se complementan; pero en éste tira y afloja perderemos al niño, pues al no darse esta conexión necesaria, el niño se arriesga a disminuir su conocimiento previo, que como hemos visto es condición necesaria para su rendimiento escolar.

POSIBLES CONSECUENCIAS

Este niño podría estar encaminado a un fracaso escolar, en cuyo caso ocurrirían tres cosas: primero un cambio de intereses, es decir, que su esfera de motivaciones serían diferentes. El hecho de que una baja en su rendimiento podría afectar afectiva y emocionalmente. Y tercero su personalidad se conformaría de manera diferente.

El desarrollo organizado de la persona subjetivamente es el que permitirá al individuo trabajar solo. El potencial es grande cuando un niño puede trabajar solo, esto lo logra si el adulto, como dice Brunner "pone los andamiajes, las barras para que el niño pueda caminar". Si como hemos visto el aprendizaje es social, las interacciones deben ser lo más ricas posibles.

SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS UTILIZADAS EN LOS VIDEOGAMES

Con pleno fundamento se considera la palabra como unidad básica del lenguaje. La ciencia lingüística contemporánea sabe que la palabra tiene una estructura compleja y que en ella cabe destacar dos partes componentes fundamentales de las que suele designarse con los términos de "catalogación objetiva" y "significado". Todo vocablo del lenguaje humano designa cierto objeto, lo señala, suscita en nosotros la imagen de una u otra cosa, esta primera función básica de la palabra se denomina pues catalogación objetiva. Psicológicamente la palabra permite "duplicar el mundo" es decir las imágenes suscitadas en la representación interior con el auxilio de la palabra.

Tiene también otra función, la de analizar los objetos, destacar las propiedades esenciales y situarlos en determinadas categorías.

La palabra es un medio de abstracción y síntesis refleja los nexos y relaciones profundas que hay tras los objetos del mundo exterior. Esta segunda función de la palabra se denomina SIGNIFICADO DE LA PALABRA.

Una palabra aparentemente sencilla se revela como un complejo aparato que analiza la función de la cosa e indica que ante nosotros se halla un objeto relacionado con el color, que sirve para algo y otras cosas más. El análisis detallado de la estructura (morfología) descubre toda la complejidad de su función, muestra que nos hallamos ante un sistema complejo de códigos formados a través de la historia de la humanidad y que transmite a cada hombre que utiliza dicha palabra una complicada información sobre las propiedades esenciales del objeto dado,

sobre sus funciones básicas y sobre sus conexiones objetivas con otros objetos de las correspondientes categorías. Toda palabra, incluso concreta designa siempre, un objeto único, sino una categoría de objetos. Es substancial que esto se refiere en el mismo grado a las palabras concretas que a las que denotan conceptos generales.

La lingüística sabe bien que correlación de los componentes figurativos directos de la palabra con los abstractos y generalizadores no permanecen invariables pues cada grupo de vocablos se diferencia substancialmente. Así pues, en unos sustantivos (pino, mastín, etc.) los componentes figurativos concretos están representados con mucha fuerza mientras que en otros (animal, país, pensamiento) están desplazados por el significado abstracto y generalizador. Es notorio además que los adjetivos (amarillo, seco, alto) y los verbos (ir, pensar, esforzarse), que como sabemos surgieron muchos siglos después, que los sustantivos, dichos componentes objetivos pasan a segundo plano y la visión de una cualidad o de un acto, abstrayéndose del resto de las cosas, constituye el significado esencial de dichas palabras(¹³).

Por último en las lenguas desarrolladas existen vocablos auxiliares especiales, que no tienen significación objetiva y no expresan objetos concretos, sino relaciones entre ellos (bajo, sobre, hacia, desde, etc.).

Estas premisas nos servirían de base para analizar cómo está conformado el lenguaje de los vídeo-juegos.

¹³ Luria, Alexander. "Lenguaje y Pensamiento". Ediciones de la Universidad de Moscú. Año 1975.

SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS (análisis morfológico).

SUSTANTIVOS		VERBOS	ADJETIVOS	PREPOSICIONES
Gouvernement	Abst	Win	Ready	Versus
Plan	abst	Hit	Top	After
Agent	fig-dir	Revenge	Best	Into
Area	abst	Fight	Zombie	
Metal	fig-dir	Pass	Neo	
Geos	abst	Accumulate	Puper	
Heroes	abst	Shot	Red	
Gorat	fig-dir	Batalla	Velous	
Stage	fig-dir	Lose	Marvelous	
Time	abst	Shuma	Vital	
Captain	fig-dir	Danger	Good	
America	fig-dir	Rave	Very good	
Dragon		Player	Champion	
Spirit	fig-dir	Select	Aerial	
	fig-dir	Game	Grat	
Axel	fig-dir	Dunk	Double	
Street	fig-dir	Speed up	High	
Sagat	fig-dir	Fire	Beaty	
Bison	fig-dir	Hack	Long	
Score	fig-dir	Jump	Easy	
Servin	fig-dir	Violent	Hip	
Snow	fig-dir	Move	Special	
Enemi	abst	Just	First	
Storm	fig-dir	Sliding	Might	
King	fig-dir	Turn	Maximun	
Toa	fig-dir	Kick	Perfect	
Ball	fig-dir	Out	Secret	
Emergency	abst	Kik	Direct	
Mode	abst	Rang	Double	
Hand	fig-dir	Anjoyed		
Team	fig-dir			

TOTAL: 30 si descartamos cuatro nombres propios.

26 sustantivos de los cuales sólo 9 nos ayudan a abstraer y generalizar pues los otros 21 tienen componentes figurativos directos, que nos muestra la palabra en un sentido concreto.

Entre los adjetivos y verbos tenemos 59 palabras , que como sabemos aparecieron muchos siglos después que los sustantivos, en esto los componentes objetivos pasan a segundo plano y la visión de cualidad o de un acto.

Este análisis de la estructura morfológica de las palabras constituyen el significado esencial de dichas palabras, por último existen vocablos auxiliares que no tienen significación objetiva y no expresan objetos concretos.

En el estudio que realizamos sobre el lenguaje de los juegos electrónicos hemos recopilado todas las palabras que se ha podido de cada uno de los juegos, el hecho de que haya muchas palabras repetidas y otras de reciente creación nos ha ayudado a determinar las siguientes conclusiones.

1. El lenguaje del tilín tiene su propia jerga.
2. Hemos determinado el uso de aproximadamente 70 palabras (debe haber más) pero de estas solo 17 son sustantivos, como hemos visto son las que ayudan al hombre a abstraer y generalizar, de estas 50 son verbos y adjetivos.

Ahora de estos 17 sustantivos hemos diferenciado dos características:

Los componentes figurativos directos y los componentes abstractos y generalizadores. Las palabras (sustantivos) en los cuales los componentes figurativos directos están representados con mucha fuerza; son nueve las palabras (sustantivos) en los cuales los componentes abstractos y generalizadores son ocho. De todos los sustantivos que hemos encontrado (17) que son pocos, la tercera parte del total de palabras, el 50% son palabras que tienen un fuerte contenido figurativo-directo. El otro 50% tiene componentes abstractos y generalizadores.

Esto constituye el significado esencial de la palabra.

Esto le permite al hombre elegir una de las acepciones posibles y emplear en unos casos la palabra dada en su sentido concreto figurativo y en otros en el abstracto y síntesis.

Este es ahora el tema que vamos a tocar:

La palabra no es una asociación simple y unívoca entre la señal sonora convencional y la representación directa ya que ella posee multitud de significados potenciales. Pero lo que aquí nos interesa no es la relación de una de las opciones posibles porque está obvio que el joven no tiene opción cuando interaccionan con la máquina, pero lo que sí podemos ver es el campo semántico de cada palabra, él elige una de los campos semánticos y esta palabra conforma su pensamiento y luego su conciencia.

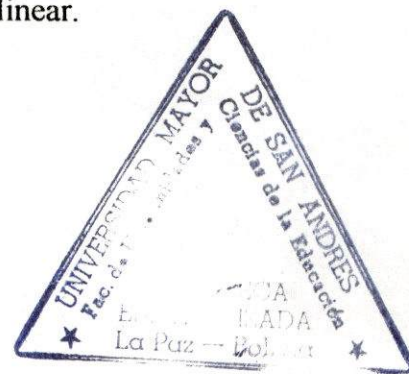
CAMPO SEMÁNTICO DE LOS SUSTANTIVOS

Plan	Plan, idea, designio, proyecto, programa, esquema.
Agent	Agente, activo, operativo.
Area	Extensión, superficie, región, zona.
Metal	Liga, aleación, material duro.
Geos	Tierra.
Héroes	Varón ilustre por sus hazañas, personaje principal.
Gorat	Palabra de reciente creación, escena de acción.
Time	Tiempo, época, edad, plaza, periodo.
America	De América, norteamericanos, estadounidenses.
Dragon	Hombre o mujer feroz.
Dragon spirit	Espíritu, alma, animal, sombra, espectro.
Axe	Hacha, tener algún fin interesado.
Street	Calle, vía pública.
Sagat Vs. Bisón	Nombres.
Score	Señal, línea, raya, cuanta, resultado final.
Servin	Sirviente, criado.
Snow	Nieve, nevada, nevasca.
Enemi	Enemigo, adversario, diablo.
Storm	Tempestad, temporal, tormenta, borrasca, arrebató, frenesí, conmoción, tumulto.
King	Rey de los naipes y el ajedrez, rey en el juego.
Toa	Nombre de reciente creación.
Ball	Bola, pelota.
Emergency	Emergencia, aprieto, necesidad, urgencia.

Mode	Modo, manera, forma, vía.
Hand	Mano.
Team	Tiro, tronco, yunta, pareja, equipo.

CAMPO SEMÁNTICO DE LOS VERBOS

Win	Vencer, lograr, conquistar, obtener, alcanzar, persuadir, atraer, arrastrar, prevalecer.
Hit	Dar, pegar, golpear, atinar, acertar, encontrar.
Revenge	Vengar, desquitarse, satisfacer.
Fight	Pelear, combatir, reñir, luchar, lidiar.
Shot	Herir, matar.
Battle	Batallar, combate, lucha, lidiar.
Lose	Perder, malograr, malgastar.
Shuma	Huir, esquivar, evitar, retraerse, apartarse.
Danger	Peligro, riesgo.
Player	Jugador, actor económico, ejecutante.
Select	Seleccionar, escoger, decidir.
Game	Juego, pasatiempo, partido, partida de juego.
Dunk	Mojar, ensopar, tirar el agua.
Speed up	Ayudar, pero cuando esta unida quiere decir despedir, despachar, acelerar, apurar
Fire	Incendiar, quemar, abrazar, disparar, descargar, tirar.
Jump	Saltar por encima de, o al otro lado, omitir en el juego.
Violent	Violento, violencia.
Move	Movimiento, suerte.
Just	Justa, torneo, lidiar.
Sliding	Escurrirse de forma excelente.
Turn	Volver, voltear, dar vuelta, hacer girar, cambiar.
Kick	Dar patadas.
Kick out	Echar fuera a patadas.
Rang	Recorrer, poner en posición, poner en fila, alinear.
I am enjoyed	Me gusta gozar, gozarse, gustar de.



CAMPO SEMÁNTICO DE LOS ADJETIVOS

Ready	Listo, preparado, dispuesto, en condiciones, inclinado, propenso, ágil.
Top	Cima, pico, primer puesto.
Best	El mejor, superior, óptimo.
Zombie	Poder sobre natural, influencia de tal poder, también es mentecato.
Nco	Nuevo, resiente.
Neo geo	Tierra nueva.
Súper	Cosa excelente de alta calidad, de marca mayor.
Red	Color rojo.
Omega	Letra griega que significa fin y que viene unida con red, junta quiere decir "fin rojo" fin con sangre.
Velous	Veloz, velocidad.
Marvelous	Maravilloso, prodigioso, portentoso.
Vital	Esencial, cardinal, fundamental, fatal, mortal.
Good	Bueno, apto, conveniente, hábil, capaz, competente.
Champion	Campeón, paladín, defensor, abogado, supremo, sin par.
Aerial	Aéreo, elevado etéreo.
Aerial rave	Casi siempre viene juntas y quiere decir delirar, desvariar, enfurecerse, salirse de sus casillas, querer a toda costa.
Great	Grande, magno, admirado.
Double	Doble.
High	Alto, elevado, encumbrado.
Higt over	Salto por encima de.
Beauty	Bello, belleza.
Long	Largo, de largo.
Easy	Cómodo, holgado, acomodado, complaciente.
Hip	Cadera.
Special	Especial, extraordinario.
First attack	Primer ataque.
Might	Potente, poderoso, fuerte.
Might hand	Siempre vienen unidas: mano poderosa, potente.
Maximun	Máximo.
Perfect	Perfecto, completo.
Secret	Secreto, callado, reservado.

Direct	Directo, derecho, claro, inequívoco.
Direct Shot	Casi siempre viene unidas: golpe directo.

CAMPO SEMÁNTICO DE LAS PREPOSICIONES

Versus	Vs. Contra
After	Después de, detrás de.
Into	Dentro, adentro, hacia adentro.

RESULTADOS DE LOS ESTUDIOS CULTURALES EN LOS TILINES

Hemos realizado este estudio basándonos en las tesis de Alexander Luria sobre el lenguaje y conciencia, basándonos en el estudio de los aspectos culturales que hacen la escuela de Frankfurt. Hemos conjugado el estudio del campo semántico de setenta palabras claves que se repiten en los video-games, son las palabras más utilizadas, que martilla en el cerebro y la conciencia del joven que se repite con mayor frecuencia.

1. LAS PALABRAS QUE CREAN ILUSIÓN DE ÉXITO

Si nos fijamos en el campo semántico de estas 70 palabras, 21 de ellas llevan en sus significados lo que hemos dado en llamarla "ilusión del éxito" palabras como vencer, lograr o conquistar, el mejor, superior, optimo, cosa excelente, de alta calidad, hechos prodigiosos, maravillosos, hombres aptos, hábiles, capaces, competentes, campeones, paladines, son palabras que nos inducen a calificar este afán de exitismo como un concepto presente el lenguaje de los video-juegos.

2. LAS PALABRAS QUE INCITAN A HACER DAÑO AL OTRO O A LA VIOLENCIA

Son 24 las palabras en cuyo significado directo o campo semánticas podemos evidenciar lo dicho. Dar con, pegar golpear, vengar, vindicar, desquitarse, pelear, combatir, refir, tirar al agua, quemar. disparar, incendiar, son

conceptos que nos indican claramente como los juegos de vídeo llevan a la agresividad o a descargar la misma?

3. LAS PALABRAS QUE LLEVAN A UNA CONDUCTA ESTEREOTIPADA

Son palabras que llevan a un tipo de conducta o a un modelo de acuerdo a un esquema, de total de 70, hemos evidenciado 16 Palabras que propugnan un hombre activo, operativo, un tipo norteamericano, al hombre o mujer feroz, al espíritu o alma animal, un hombre instintivo, el hombre que responde al estímulo, la respuesta, que ve en el otro al enemigo, al diablo o al zombie, que a la vez mira con sus acciones en forma cómica, nada es serio o que pida tener el mínimo sentido de culpabilidad, un hombre que sabe esquivar, escurrirse, es un hombre que siempre está en condiciones e inclinado, un hombre ágil, es un campeón, paladín supremo y sin par, que es a la vez bello, alto, admirable, no existe en el algo que cambiar, ya es extraordinario, pero a la vez callado, reservado un varón ilustre, por sus hazañas, el personaje principal, para el que no hay más realidad que sí mismo:

4. PALABRAS ESQUEMATIZADORAS DE LA REALIDAD

Son palabras como "plan" idea, designio, proyecto, programa, esquema, extensión, superficie, región, zona, escenario, etc. Palabras que indican territorialidad, parte de una producción espacial que es determinante y problemática al mismo tiempo, por que este hombre estereotipado responde a un plan, y él sabe que es lo mejor para él, a un destino, es un hombre programado y esto es para él una virtud, los tontos, cadáveres necios son los que se salen de este plan.

Este hombre que responde a un plan determinado, tiene su radio de acción en una zona determinada, en una extensión o superficie determinada, una escena, un teatro donde se debe desenvolver y este hombre responde a un tiempo, época o plazo pero indeterminados, no se localiza en ningún momento de la historia, pero eso si su radio de acción puede ser en la calle, o en la vía pública, que para él es un

lugar ajeno donde hay un constante temporal, vendaval, conmoción, un lugar donde hay tormentas, tumultos, que siempre están en emergencia. Pero como él es el campeón, logrará desquitarse, satisfacerse y vengarse, ya sea matando, esquivando, apartándose por que para él esta escena es un juego, algo que le toca por azar, por suerte y de lo que sabrá escurrirse de forma excelente.

5. PALABRAS QUE REFUERZAN LA CREENCIA DE LA INMUTABILIDAD DE LAS RELACIONES SOCIALES

Podemos afirmar esto pues a este hombre le han puesto el nombre de "rey" rey del juego, de la calle, de la zona, creador de un nuevo mundo de un "neo geo" donde el será irremplazablemente el ganador pero además lo será él solo, tendrá una mano dura, poderosa, sus herramientas serán el metal de aleación, de material duro, su capitán será un norteamericano, su arma una hacha, segur, fusil, tanques, ametralladora, bombas, todo hará ver a los demás enanos, chiquitos, inhábiles, débiles o malos.

6. PALABRAS QUE DAN FALSOS VALORES

Palabras que crean la idea de que todo será fácil, divertido, será cómodamente, sin complicaciones, será algo especial, ganará en el primer ataque para eso esta entrenado por el juego y aquí queda el cuadro completo, todo será directo, dará en el blanco, sin equivocaciones, el fin será Omega Red "fin rojo" y a eso debe acostumbrarse porque se lo han pedido millones de veces.

Además todo será maravilloso, portentoso, lo que él debe hacer es esencial, cardinal, fundamental, fatal y mortal. Sin embargo en su conciencia habrá un delirio, le esta permitido desvariar y enfurecerse, le han quitado la función más grande, la autorregulación que tiene el ser humano que es la formación de su conciencia, en esto reside el triunfo del capital, en su triunfo espiritual, en que crea un mecanismo de control tan sutil como peligroso, el proceso de "idiotización" además es continuo, porque ha forzado al hombre a ser alienado de sí mismo, tal como afirma Max Horkheimer "hoy el enigma ha sido develado: planificación del mecanismo por parte de aquellos que preparan los datos, la industria cultural es impuesta a estos por el peso de una sociedad irracional".

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para explicar las formas superiores de la conducta humana, debemos desvelar los medios por los que el hombre aprende, organiza y dirige su comportamiento.

La formación de conceptos es una función tan importante que cuando un concepto se informa en seguida es transferida a otros objetos y su objeto se ve inducido a usar los nuevos términos en el total de las demás funciones mediante asociaciones libres y por último en la formación de juicios y nuevos conceptos, el hombre es un constructor sin fin.

Estas nuevas palabras dirigen las nuevas operaciones mentales.

Pero el factor principal en la formación de un concepto es su causa generativa. Que fue lo que llevó a su formación?, y luego su utilización como instrumento funcional.

Hemos tratado estas cuestiones para así poder arribar a las siguientes conclusiones generales.

1. Los conceptos tienen carácter geológico desinformación, eso quiere decir que las capas posteriores sólo pueden formarse en función de las anteriores.
2. El aprendizaje en los tilines es en base conceptos espontáneos, que según hemos visto impiden la formación de los científicos para ser menos elaborados.
3. Por qué el carácter del aprendizaje es dialogal lo que no se da en el tilín. Vigostski criticaba los métodos experimentales que dejaban al niño largado a sus fuerzas.
4. La formación de conceptos es más efectiva almacenarse en cooperación. Lo que el niño aprende solo, es desorganizado y la debilidad de estacionamiento del niño es reforzada y organizada por el adulto.
5. La verdadera formación de conceptos sólo se da en la adolescencia en una vez al igual que el pensamiento abstracto, lo que nos da una pauta de porque la mayor parte de los asistentes al tilín son adolescentes.
6. El mutuo entendimiento humano es la base para la formación de conceptos y el grado más alto de socialización del pensamiento es el concepto.
7. Concepto corresponde compensa miento plenamente desarrollado, por eso afirmamos gesto función es un proceso cualitativo, no mecánico ni pasivo.
8. La formación de conceptos resulta de una actividad muy compleja en la que intervienen todas las funciones intelectuales básicas: percepción, atención,

formación de imágenes, memoria, voluntad. En los juegos de vídeo es posible que todas estas funciones entre en acción, más pasan a ser funciones superiores culturales, cuando se organizan y estructura según los objetivos sociales y forman conductas específicamente humanas.

9. El concepto es imposible sin palabras, como ya hemos visto a lo largo del trabajo y que el pensamiento no existe más allá del pensamiento verbal.
10. Por esto podemos afirmar que pensamiento y la conducta son inducidos desde fuera, por el ambiente social. La sociedad impone tareas que ayudan a la aparición del pensamiento conceptual o como en el caso de los tilines pueden perjudicar a la formación del pensamiento del adolescente.
11. El adolescente usan palabras que significan algo para el y así construye su universo conceptual. **AQUÍ RESIDE LA CAUSA PSICOLÓGICA DEL CAMBIO RADICAL EN EL PROCESO INTELECTUAL** que tiene lugar en el umbral de la adolescencia.

Todas las funciones elementales son incorporadas a una nueva estructura y forman una síntesis nueva.

LEY 1565 DE REFORMA EDUCATIVA Y EL FENOMENO VIDEOGAMES.

El proyecto elaborado el ETARE promulgado como Ley 1565 de REFORMA EDUCATIVA, del que se destacan: “El constructivismo como nueva orientación pedagógica que reconoce al educando como sujeto constructor de su aprendizaje”.

El constructivismo tiene como base correspondencia entre las ideas y la realidad como el cine quanon del conocimiento.

- El mundo de los vídeo juegos tiene como base crear una realidad virtual para que el hombre no tome conciencia de su historia, crea un ambiente idealizado que no correspondan estado material de las cosas.
- La construcción con conocimientos que postula el constructivismo subraya los aspectos inventivos del ser humano.
- El mundo de los vídeo juegos que se nutre de la industria cultural lleva al hombre a una especie de modorra intelectual al darle todo hecho no le da lugar a su creatividad ni inventiva, pues todo está planificado.

- El constructivismo propugna la formación integral del sujeto lo que conlleva a la construcción de valores, cosa que se contradice con los juegos de video, que no llevan ninguna escala de valores o quizás si contra valores.

BIBLIOGRAFIA

1. RIVIERE A. La psicología de Vygotski, Madrid, (1994) Ed. Visor Colección Aprendizaje.
2. QUINTANAR ROJAS. La neuropsicología en México, (1995) Ed. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
3. VYGOTSKI, Lev Semionovich, Pensamiento y lenguaje, (1995) Ed Paidós.
4. BUENDIA EISMAN, COLAS BRAVO, HERNANDEZ PINA, Métodos de Investigación en Psicopedagogía (1997) Madrid, Ed. Mc. Graw Hill.
5. LEONTIEV. A. N. Acerca de Investigación del Concepto de Actividad Objetal para la Psicología.
6. VYGOTSKI, L. S. El desarrollo del pensamiento del adolescente y la formación de conceptos. (1984) Moscú. Ed. Pedagógica (artículo seleccionado del Tomo IV de Obras Escogidas).
7. THORNDIKE, Principios de enseñanza basados en Psicología.
8. LURIA A. R. Conciencia y Lenguaje, (1994) Madrid, Ed. Visor, Tercera edición.
9. LURIA A. R. Lenguaje y Pensamiento, (1975) ediciones de la Universidad de Moscú.
10. ARNALD JUSTO, DEL RINCON D. LA TORRE A. Investigación Educativa, Fundamentos y Metodologías, (1992) Ed. Labor, S: A: Barcelona.
11. JAMESON FREDERIC, "Political Correctness".
12. LAWRENCE GROSSBERG, Cary Nelson y Paula A. Treichler, Cultural studies Routledge, Nueva York. 1992.

