

Una sección dedicada a recoger noticias, experiencias, ejemplos e ideas que pueden motivar tu clase o ayudar en casa al desarrollo de la personalidad de hijos y alumnos



Los periódicos para gente joven

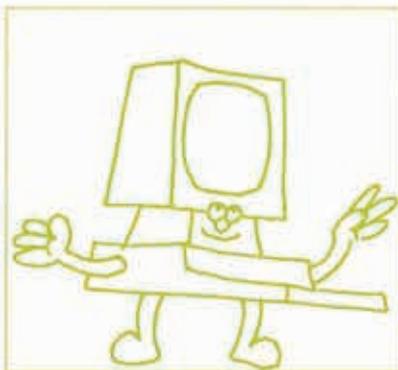
Siempre ha habido un esfuerzo por parte de los periódicos para llegar con las noticias a la gente joven. Muchas veces se ha logrado el objetivo publicando informaciones de su interés o editando suplementos especiales para su edad, o favoreciendo en todo caso el estudio de la prensa, tal cual es, en la escuela. Pero también ha habido un esfuerzo singular que, por sus dificultades, no siempre se mantuvo mucho tiempo: la edición de periódicos independientes para gente joven, conteniendo noticias del mundo diario, y con una periodicidad semanal o quincenal. Tal fue el ejemplo en España de Saeta Azul en los años 60, de Prensa Didáctica en los 70, donde se recogían noticias para utilizar directamente en cada una de las asignaturas de la escuela, la experiencia consolidada que ya tiene "Primeras Noticias" y la que ahora comienza en España el quincenal "Prensa en el aula" de ediciones Alabe.



Pero lo que sí llama la atención en estos momentos en Francia es el periódico semanal "Le Journal des Enfants", para niños de 8 a 13 AÑOS. Fundado en 1984, cuenta con 160.000 suscriptores de esas edades y lo reciben 17.000 escuelas francesas y llega además a 103 países con 8.000 suscriptores, tal como se describe en su último número. Su triple acción se basa en estas tres palabras: "informar", "explicar" y "no juzgar" y su secreto está en lograr que el lector logre ponerse "activo" ante las noticias.

* Le Journal des Enfants, BP 1489 - 68072 Mulhouse Cedex - Francia.

¿Los programas de TV generan violencia?



Europa Press ha difundido estos días un estudio de la Asociación de Telespectadores y Radioyentes (ATR) en el que comunica que, como media, un niño europeo puede ver en una semana 848 peleas, 670 homicidios, 420 tiroteos, 20 episodios bélicos, 15

secuestros, 11 robos, 8 suicidios.

Y, no faltaba más, la réplica de un educador norteamericano no se dejó esperar: "ustedes, dicen, hablan de lo que ven los alumnos en la tele; pero yo puedo hablarles de estadísticas reales de la familia americana, según informe del Departamento de Salud y referidas todo el país en 1991". ¿Qué podemos hacer todos en clase hablando de valores? ¿Influye más lo que ven en televisión o lo que viven cada día en casa?

— uno de cada dos matri-

monios desde 1970 termina en divorcio

- 24% de jóvenes menores de 18 viven solamente con uno de los padres
- el 74% de estos viven con la madre
- el 51% de las madres vuelven al trabajo antes de que el bebé cumpla un año
- una de cada seis familias en estas circunstancias de divorcio viven pobremente
- el suicidio es la segunda causa de muerte en adolescentes de 14-25 años; según el Annual Survey of High School Achievers, uno de cada tres jóvenes ha pensado alguna vez en el sui-

cidio y uno de cada 20 lo ha intentado. La causa más citada es "depresión general" y, un 16%, el fracaso en la escuela.

- el 21.9% de los alumnos bebieron alcohol a los 12 años
- USA lleva la delantera en embarazos y abortos adolescentes
- el 30% de chicas y el 11% de chicos sufrieron algún tipo de abuso sexual antes de los 18 años

* La educación de valores es una tarea urgente, concluían, y es necesario partir de los programas que ven en TV; pero mucho más de la vida real que les rodea.

El "director del año" en USA

Una de las asociaciones más importantes en el mundo para directores de Centros Educativos es la NASSP, National Association of Secondary Schools Principals. Pues bien: acaba de elegir lo que suele llamarse "director del año" y estos son los 7 rasgos principales para definir un director efectivo.

- se anticipa a los problemas y los soluciona
- es muy activo para cumplir los objetivos del centro
- trabaja en colaboración con su equipo directivo y profesores para lograr el programa educativo y el éxito de los alumnos
- implica a la comunidad en la vida de la escuela y utiliza los recursos comunitarios en bien de la escuela
- arriesga lo que sea por conseguir un mejor aprendizaje en los alumnos
- es creativo y tiene imaginación para lograr cambios positivos en la escuela
- el clima de la escuela es agradable y refleja una moral alta en el equipo

Todo lo de personaje del año pueda sonar a concurso televisivo o folklore un tanto circense; pero quizá no sea este el caso. Según los infor-



mes, nada más duro hoy en día que el tomarse en serio la dirección de un centro educativo en una escuela situada en zona difícil, donde toda la comunidad educativa hizo un esfuerzo enorme por lograr un cambio significativo. El director, naturalmente, pasó el premio a todo el equipo.

* Según afirman, esta evaluación no sólo sirve para hacerla en cada escuela, variando los rasgos que convengan en cada caso, sino que ha sido un buen estímulo de acción para los directores que este año no han entrado en el concurso. Nada ayuda tanto al progreso como el saber con qué ítems a vas a ser evaluado.

Recursos gratis para tu biblioteca

Muchas veces el presupuesto para libros y revistas es muy corto. Por eso, de vez en cuando, conviene recordar que, si espabilas, conseguirás mucho más de lo que te imaginas. Te damos sólo una referencia recogida estos días, con las direcciones a las que puedes escribir para que te la envíen.

— Revista **"Nuestro planeta"**, gratuita. PNUE, P.O. Box 30552, Nairobi, Kenia.

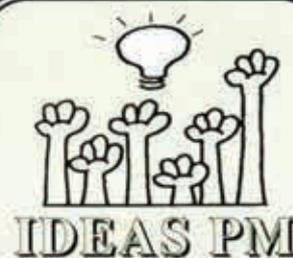
— **"Programa Internacional de Educación Ambiental"**, gratuito. Contiene 8 careteles con fotos, mapas, esquemas, océanos, deforestación, etc. UNESCO, Place de Fontenoy, 75700 Paris.

— **"Organizaciones No Gubernamentales en el mundo"**, ONG. Gratuito para bibliotecas. OCDE, Programa de cooperación exterior, 94 rue Chardon Lagache, 75016 Paris.20.

— **"Juventud de bolsillo"**. Repertorio Internacional de organismos de juventud. División de la Juventud. UNESCO, 1 rue Miollis, 75015 Paris

— **"Educación para la prevención del SIDA"**. Lista libros y material. UNESCO.

* Escribe a cada uno de ellos. De vez en cuando, haremos referencia a otros; pero pide para la escuela: no todo cuesta dinero.



Los profesores estiman su trabajo, pero no se sienten estimados

Dos encuestas sobre profesores han ocupado la actualidad: una, la realizada en la Comunidad de Madrid y, otra, en Cantabria. Ambas publicadas por el MEC. He aquí algunos resultados: por una parte, valoran y estiman su trabajo; pero no se sienten muy estimados por la sociedad.

— 92% dan importancia a las instalaciones

— 92% que los alumnos adquieran técnicas trabajo intelectual

— 92,3% que adquieran conocimientos para conocer la realidad

— 90,6 demostrar entusiasmo por la materia que imparten

— 97,2% la mayor satisfacción personal, rendimiento de los alumnos

— 88,3% mayor insatisfacción, falta de interés de los alumnos

— 93% reducir nº alumnos por aula mejora la disciplina

— 91,3% aumenta la calidad de enseñanza mejorando los medios materiales

— 2,1% cree que subiendo el porcentaje de aprobados mejora la disciplina

— el 66,2% cree que la sociedad le estima menos que antes

— el 54% piensa que la educación no ha mejorado en los últimos 10 años

* Para saber algo más sobre el tema: "La satisfacción / insatisfacción del profesorado". Zubieta, J. Ed. Cide.

Los videojuegos enseñan poco, pero exigen mucho



En general, se ha achacado frecuentemente a la escuela el que enseñaba cosas, pero no atendía tanto al desarrollo de capacidades, destrezas y habilidades de todo tipo; o, al menos - ya no tanto quizá, ahora - los exámenes estaban llenos de preguntas que exigían la repetición de contenidos y su respuesta no garantizaba claramente el desarrollo y el progreso de una capacidad concreta. Ahora, con los videojuegos estos, la afirmación suena a algo diferente: no se aprenden muchas cosas; pero todo el mundo sale diciendo: "lo conseguí, soy capaz de..."

¿Qué conseguiste?

Algunos afirman que los practicantes del clic clic aumentan la capacidad de atención, la rapidez de reflejos en los dedos, la velocidad lectora de imágenes, la rapidez de respuestas, la agudeza visual, la elección de alternativas, el espíritu de superación, la coordinación de diversos sentidos, la

capacidad lógica. Otros, en cambio, admiten que se aumenta todo eso y, en consecuencia, lo que consiguen es - nada menos, pero nada más - jugar mejor la vez próxima con otros videojuegos, obteniendo records y puntuaciones más rápidas; pero difícilmente ese entrenamiento vale para otros sectores de la vida: los negocios, los estudios, las matemáticas, la memoria, la lógica o la atención en clase. ¿Quién tiene razón?

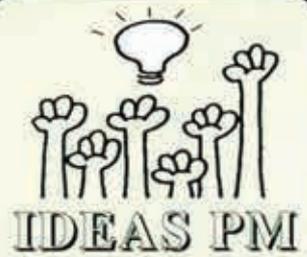
"Game over", se acabó el juego

Además de todo eso, se afirma que su uso abusivo resulta perjudicial. Según cuentan los periódicos, un niño de siete años, de la ciudad italiana de Treviso, se montaba con los videojuegos nada menos que cinco horas diarias. Un neuropsicólogo logró tratar su patología, con sesiones específicas para ello, y colocando además en paredes y puertas de su casa la frase "game over" (se acabó

el juego) que aparece también al final de cada juego y a la que, casi automáticamente, también obedeció el pequeño experto. Tenía, a juicio del doctor, síntomas de "videohiperestesia", que se da cuando se engancha uno más de seis horas diarias. Y, hablando de casos especiales, la prensa se está haciendo eco de la polémica sobre el hecho de si estos superjuegos pueden incluso producir ataques de epilepsia a los que ya padecen esta enfermedad, aunque la tuvieran oculta.

¿Por qué cautivan a la gente?

Teniendo todo esto en cuenta, y sabiendo que el tema no está resuelto, excepto en situaciones claras de uso excesivo del juego, el debate pedagógico ha ido más allá: ¿qué tienen los videojuegos que tanto cautivan a la gente? En primer lugar, se dice, ofrecen objetivos claros y una evaluación nítida e inmediata de si se ha conseguido lo que se buscaba. Son rápidos, exigen concentración paso a paso, utilizan varios sentidos a la vez, dan gran importancia a la experimentación y uso de las manos, ponen en tensión casi el cuerpo entero, miden inmediatamente el progreso, permiten un nuevo intento siempre que se falla, ponen cada vez metas más altas, identifican enseguida los fallos más frecuentes, ayudan a que cada uno resuelva las situaciones sin que otros puedan verle y dejarle en ridículo como en clase, permiten ensayar inmediatamente nuevas técni-



cas aprendidas de otros compañeros, son muy personales... y no pesan tanto como la cartera.

Claro está, en contra se dice que son muy poco imaginativos y que nos vuelven a todos un poco locos: "¡Ahí está con la maquinilla de siempre! ¡Con la cantidad de cosas que tiene que hacer!" ¿Y qué en cuanto a contenidos? ¿Saben más cosas los que dedican horas a los videojuegos? Seguramente no porque, entre otras cosas, tampoco los fabricantes lo pretendían. En todo caso, se afirma, los videojuegos resultan demasiado individualistas, buscan la destrucción de lo que se ponga por delante, resultan sexistas la mayoría de las veces y enseñan violencia casi siempre.

ACTIVIDADES

1. La primera actividad será aclarar cuántos tienen videojuegos en tu clase, cuándo los usan, cuánto tiempo, qué tipo de juegos tienen, intercambios con otros.
2. Lo segundo, intentar averiguar qué aprenden con ellos. ¿Buscan más contenidos, aprender alguna cosa, o les estimula más el lograr capacidades del tipo "lo conseguí"?
3. En tercer lugar, ¿por qué les gusta? ¿Qué diferencias ven entre estudiar en el cole o practicar con un videojuego?
4. ¿Piensan alguna vez en que eso puede tener sus riesgos?