

ESPACIO

Universitario

SEGUNDO MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES ORGANIZADO POR EL COLEGIO DE CONTADORES PÚBLICOS DEL ESTADO DE PUEBLA

SEMIFINALISTA DEL MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES PUEBLA 2006



Grupo de alto rendimiento acompañados del contador Leonel

RECONOCIMIENTO A LA PARTICIPACIÓN COMO EXPOSITOR DEL MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES ORGANIZADO POR EL COLEGIO DE CONTADORES PÚBLICOS DEL ESTADO DE PUEBLA, A.C. UNIVERSIDAD REGIONAL DEL SURESTE

SEMIFINALISTA DEL MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES PUEBLA 2006

CIDURSE_A
Año 2006 V.3 No.18
R00084A

C O N T E N I D O

Noviembre - Diciembre 2006



Ceremonia "Entrega de Cofias"
en la URSE

Editorial (1)

El papel del juego en el desarrollo del niño preescolar (2)

Protocolos de Seguridad en Redes Inalámbricas (7)

Ceremonia Cívica de la Licenciatura en Informática (10)

Conferencia de la Licenciatura de Administración (10)

Segundo Maratón de Conocimientos Contables Organizado
por el Colegio de Contadores Públicos del Estado de Puebla. (11)

Explicación matemática a un problema contable (12)

Análisis experimental de la Conducta (14)

Dr. Joaquín José Cabrera Juárez
Presidente del H. Consejo Directivo y Rector

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Ma. Isabel Castañeda Melgoza
Dir. Gral. de Asuntos Estudiantiles

Mtro. Gonzalo Lapuente Sastre
Coord. Dir. Gral. A. Académicos

Lic. Psic. Claudia Patricia Reyes Sánchez
Dirección de la Unidad para la Acreditación y
Evaluación de Facultades y Escuelas

L.A. José Luis Hernández Zaldívar
Prensa y Difusión

L.D.G. Sandra Jannett Santiago Martínez
L.D.G. Everardo Salazar Vargas
Diseño y Fotografía

Participantes en este número:

FACULTADES Y ESCUELAS

Escuela de Informática
Escuela de Enfermería
Escuela de Bachillerato
Facultad de Ciencias Administrativas
Facultad de Medicina
Facultad de Psicología

DIRECCIONES Y DEPARTAMENTOS

Dir. de Postgrado e Investigación

Envíanos tus comentarios a:
urseprensa@gmail.com

SECCIONES

**DEPORTE
Y SALUD**



campus

NÚMEROS Y +



EDITORIAL

Destacar en cualquier disciplina siempre es digno de reconocimiento, sin embargo este cobra una particular importancia en nuestros días, cuando el logro es alcanzado en materia educativa.

El éxito conseguido por nuestros estudiantes en días pasados en la Ciudad de Puebla pone una vez más de manifiesto la calidad educativa de nuestra Universidad, que, sin ser ajena a los problemas educativos que aquejan a la sociedad Oaxaqueña, hace frente a dicho reto con la responsabilidad social que siempre la ha caracterizado, dando con ello respuesta a la confianza depositada en nosotros.

Estamos concientes de que la competitividad es el mayor desafío de los futuros profesionales y por ello cada vez implementamos nuevos y mejores programas de formación docente que garantizan una excelencia académica donde el rezago educativo no tiene cabida.

En este mismo sentido y como parte del compromiso que día a día van adquiriendo nuestros estudiantes con la sociedad, en días pasados se realizó la imposición de cofias a los alumnos del tercer, quinto y séptimo semestre de la Licenciatura en Enfermería de nuestra Universidad, hecho memorable que sin duda ha sembrado la semilla de la responsabilidad en quienes desempeñarán en un futuro esta noble profesión.

Actos como estos son los que forjan a los profesionales del mañana, los que dan esa integridad en el quehacer cotidiano del ser humano, los que representan la razón de ser de los valores que proclamamos, los que en el umbral de llegar a treinta años de existencia nos muestran como una de las universidades con mayor calidad educativa en el país, donde la innovación es una constante, y el descanso, es un lujo que no podemos darnos.

Rector



El papel del juego en el desarrollo del niño preescolar

M. C. Gabriela López Arango
Directora de la Escuela Infantil ALECRIM

Introducción

El juego constituye, desde las primeras etapas de vida, una actividad fundamental, ya que facilita la introducción del niño a la realidad de una forma estimulante y amena. Involucra procesos comunicativos e interactivos y está íntimamente ligada a procesos como el desarrollo y el aprendizaje.

Por supuesto, la actividad lúdica cambia y tiene características propias en cada etapa de la vida. Estas características se relacionan con el nivel de madurez orgánica y psicológica del niño. No obstante, como lo propone la escuela histórico-cultural de Vigotsky, no sólo el tipo de juego depende del nivel de desarrollo del niño sino que, además, el desarrollo también puede ser favorecido por la actividad lúdica.

Por otro lado, si bien la actividad lúdica es natural, implica un aprendizaje que es favorecido por los padres y los cuidadores a través de su interacción con el bebé. Además, como en el caso del desarrollo, el vínculo juego-aprendizaje es bidireccional, es decir, los niños aprenden a jugar y juegan aprendiendo.

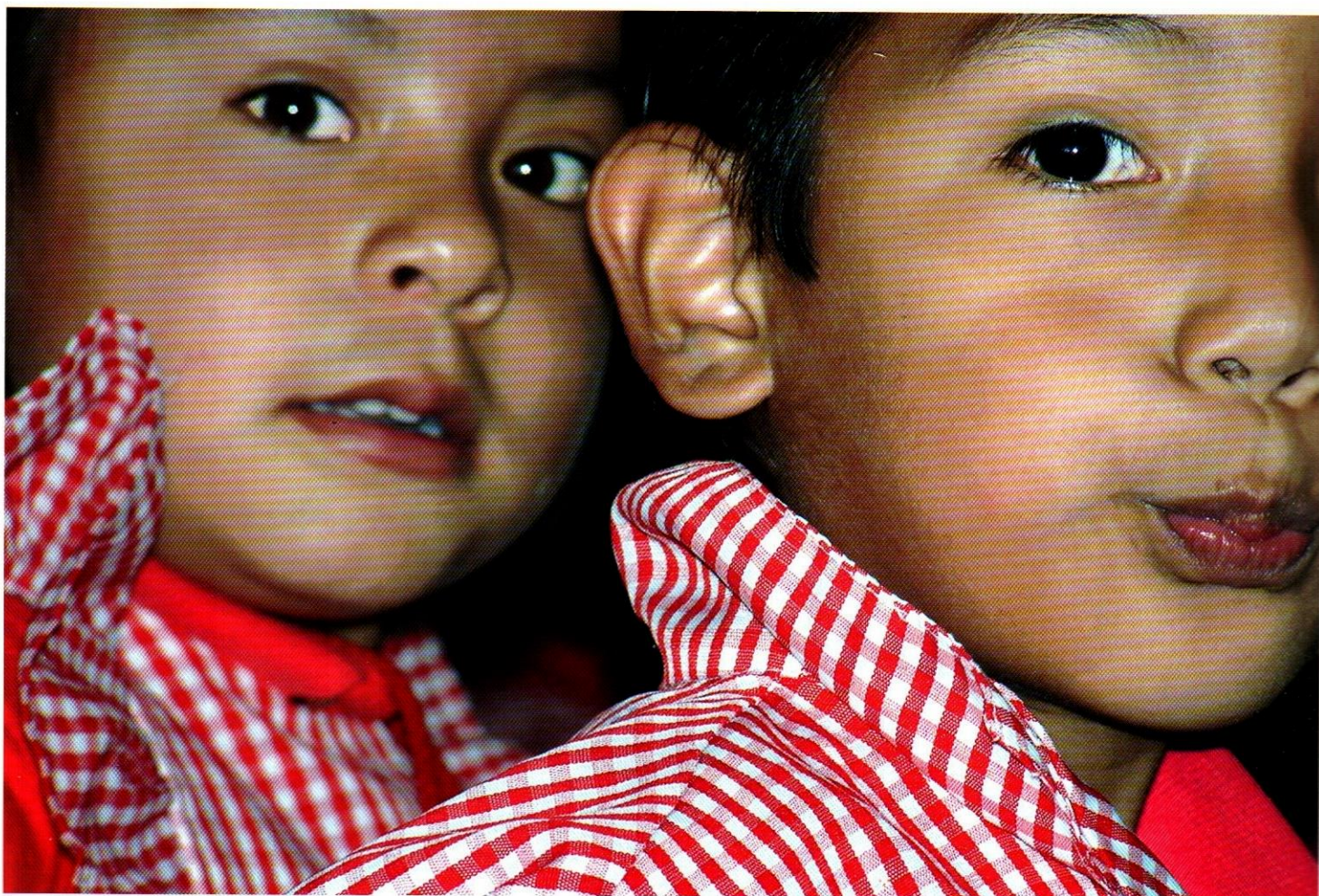
En el presente trabajo se abordará el juego desde las diferentes aproximaciones teóricas, así como las características del mismo en el periodo preescolar, considerando tanto los aspectos psicoafectivos como los cognitivos.

Aproximaciones Teóricas

Las principales aproximaciones desde las cuales se ha abordado el juego involucran las teorías psicoafectivas, las teorías funcionalistas y naturalistas y las teorías cognitivas (Ortega, 1999). A continuación se mencionan las características de cada una de ellas, aunque se dará mayor énfasis a las teorías cognitivas.

Teorías Psicoafectivas

Desde esta perspectiva, el juego es visto como la posibilidad de expresar los sentimientos reprimidos por el niño en el proceso educativo. Uno de los principales representantes de esta corriente es Donald Winnicott, quien propone que a través del juego, los objetos y las personas se estructuran en representaciones interiores lúdicas y no lúdicas. Mientras las lúdicas proporcionan confianza y seguridad, las no lúdicas provocan desconfianza y prevención. De tal manera que la actividad lúdica interactiva y comunicativa se va diferenciando de otro tipo de actividades y dota al niño de la capacidad de usar los objetos y de relacionarse con las personas bajo la libertad de expresión de sentimientos y emociones. Este tipo de vínculo afectivo provee al niño de una forma particular de entender el mundo y de entenderse a sí mismo, creando una tercera área mental, la del "como si" (Ortega, 1999).





Este último aspecto se retoma en el ámbito terapéutico, ya que se relaciona la actividad lúdica con el mundo inconsciente o con tendencias instintivas poco razonables. Desde esta perspectiva, Ana Freud aborda el psicoanálisis infantil como una pedagogía tendiente a modificar una realidad, la del niño.

Otra autora que retoma y profundiza en el trabajo psicoanalítico con los niños es Melanie Klein, quien enfatiza que el niño transforma la realidad de lo que vive en función de sus miedos, de su culpabilidad, de sus defensas y de los sentimientos agresivos que alberga. En razón de lo anterior, autores como Erikson y Winnicott plantean el juego del niño como un lenguaje interpretable, utilizado como método proyectivo de psicoterapia.

De esta forma, se desarrollan una serie de técnicas de juego a través de las cuales se accede al mundo interno del niño. El juego es visto no sólo como una posibilidad de satisfacción de deseos, son también como una forma de triunfar y dominar la realidad por el proceso de proyección sobre el mundo externo de los peligros internos (Lucio-Gómez Maqueo y Heredia Ancona, 2005).

Por lo que se refiere al juego simbólico, menciona Margaret Lowenfeld, ayuda al niño a desarrollarse, desde un ser puramente egocéntrico, hasta una persona capaz de compartir, dar y recibir. Permite también establecer los límites entre la realidad y la irrealdad. Otras funciones del juego dramático, en los niños preescolares, son las siguientes: Imitar a los adultos, encarnar roles de la vida real en forma intensa, reflejar relaciones y experiencias, expresar necesidades apremiantes, liberar impulsos inaceptables, invertir roles habitualmente asumidos, reflejar el crecimiento, elaborar problemas y experimentar soluciones (Lucio-Gómez Maqueo y Heredia Ancona, 2005).

Cabe señalar que la interpretación del juego dramático dependerá del conocimiento de la conducta del niño en otras actividades, con el fin de contar con una visión integral.

Teorías funcionalistas y naturalistas

Estas posturas vinculan la actividad lúdica con el uso de instrumentos, partiendo del supuesto de que cuando los niños piensan que están jugando y están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más hábiles y rápidos. Estas teorías se derivan de la perspectiva etológica que plantea que el juego, a lo largo de la evolución del hombre, proporciona un marco para que se constituyan los patrones básicos de comportamiento de los individuos inmaduros y lo capacitan para la lucha y la búsqueda de alimento. Así pues, la conducta de carácter supuestamente agresivo, como la persecución y la pelea lúdica, resulta esencial para el aprendizaje y dominio de la vida de regulación social, así como para el equilibrio emocional y la regulación de la propia agresividad.

El juego, desde esta perspectiva, prepara al niño para la vida adulta.

Teorías cognitivas

Al abordar estas teorías es necesario hablar de al menos dos de los teóricos que destacan por dar al juego un papel relevante en el desarrollo cognoscitivo del niño, me refiero a Piaget y Vigotsky.

Principales conceptos de la Postura de Jean Piaget

Para comprender la postura del psicólogo suizo, es necesario partir de la pregunta fundamental que se plantea al comienzo de sus investigaciones, y que se puede expresar en los siguientes términos: cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a otro de mayor conocimiento. Puede decirse entonces que Piaget se interesa en identificar los mecanismos que permiten el paso del « no poder hacer » al « poder hacer », es decir, la construcción del conocimiento. (Castorina, Ferreiro, Kohl y Lerner, 1996)

El niño va construyendo su mundo de significados al transformar su relación con la realidad, penetrando en ella y en su propia manera de pensar, cada vez más. Y para dar respuesta a su pregunta inicial, Piaget propone como hipótesis que el mecanismo que explica la forma en que interactúan el objeto y el sujeto (niño), es el mecanismo de equilibración entre la asimilación y la acomodación. Cada una de las transiciones que se presentan de un nivel de conocimiento a otro, se vincula a los problemas que los niños pueden resolver al interrogar la realidad o al volver propios los que otros le han planteado. El proceso de transición manifiesta « las reorganizaciones del punto de vista del niño, de su forma de significar a los objetos de conocimiento ». (Castorina, et al., 1996)

De esta forma, el niño reconstruye la realidad en su interacción con los objetos, a través de su propia actividad.

La identificación de cambios fundamentales en el punto de vista de los niños y en su interacción con los objetos, llevan a Piaget a proponer la existencia de estadios en cada uno de los cuales predomina una determinada forma de relacionarse con la realidad.

Los estadios propuestos por este autor incluyen el sensorio-motor, el de las operaciones concretas y el de las operaciones formales. Cada uno de estos estadios, con sus respectivos subestadios, se caracteriza por una forma de relación con el objeto o realidad. No siendo el objetivo de este trabajo presentar una revisión exhaustiva de la teoría de Piaget, únicamente se retomarán las características de una de las etapas del desarrollo, la etapa preoperatoria, durante la cual se establece la función simbólica o semiótica que permite la manifestación de la imitación y del juego simbólico en el niño (Piaget e Inhelder, 1993).

El juego en la perspectiva de Piaget

Hacia el año y medio ó dos años de vida, al finalizar la etapa sensorio-motora, el niño desarrolla la capacidad de representación, a partir de un significante diferenciado, que puede ser el lenguaje, una imagen mental, un gesto, etc., y que permite además, evocar un objeto o acontecimiento ausente (Piaget e Inhelder, 1993).

Como consecuencia del surgimiento de la función semiótica aparecen nuevas conductas como la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, la imagen mental y la evocación mental. En este caso, se abordará más ampliamente, sólo lo referente al juego simbólico.

Juego simbólico

La aparición del juego simbólico manifiesta el apogeo del juego infantil desde el punto de vista de Piaget e Inhelder (1993), ya que constituye un medio propio de expresión, pues elabora o construye su propio sistema de significantes, el cual adapta a sus deseos. El juego, permite al niño alcanzar un equilibrio afectivo e intelectual, a partir de "la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones".

El juego hace posible transformar lo real, por asimilación, a las necesidades del yo. A diferencia, por ejemplo, de la imitación, que constituye una acomodación a los modelos exteriores. Y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación (Piaget e Inhelder, 1993).

Piaget señala también que el simbolismo lúdico puede llegar a desempeñar la misma función del lenguaje interior en el adulto, en el sentido de que en el caso del niño, éste no se conforma simplemente con repensar un acontecimiento interesante o impresionante, sino que tiene necesidad de un simbolismo más directo que le permita volver a vivir ese acontecimiento, puesto que la función semiótica



consiste, en construir símbolos a voluntad para expresar cualquier experiencia vivida que no puede manifestarse ni asimilarse a través del lenguaje verbal. Las experiencias a las que hacen referencia los autores no se limitan a intereses conscientes del niño, sino que con frecuencia pueden referirse a conflictos inconscientes (Piaget e Inhelder, 1993).

Esta perspectiva del juego lleva al surgimiento de una serie de métodos específicos en el ámbito del psicoanálisis infantil, como se mencionó en el apartado correspondiente, para la interpretación del simbolismo del juego en el abordaje de diversas patologías psicológicas en el niño. En esta misma línea, Jung propone que en el caso del adulto el simbolismo onírico corresponde a un lenguaje primitivo que coincide con el que se manifiesta en el juego simbólico, de ahí que haya dedicado un gran esfuerzo a estudiar y demostrar la generalidad de determinados símbolos.

Principales conceptos de la postura de Vigotsky

Al igual que en el caso del Piaget, es importante retomar el cuestionamiento del que parte Vigotsky para el desarrollo de sus investigaciones, con el fin de comprender mejor sus aportaciones. El problema central que se plantea este autor puede formularse en los términos de la siguiente pregunta ¿cómo es que el pensamiento o la memoria dejan de ser funciones naturales o primarias para convertirse en funciones propiamente humanas y complejas?

El niño va construyendo su mundo de significados al transformar su relación con la realidad, penetrando en ella y en su propia manera de pensar, cada vez más. Y para dar respuesta a su pregunta inicial, Piaget propone como hipótesis que el mecanismo que explica la forma en que interactúan el objeto y el sujeto (niño), es el mecanismo de equilibración entre la asimilación y la acomodación. Cada una de las transiciones que se presentan de un nivel de conocimiento a otro, se vincula a los problemas que los niños pueden resolver al interrogar la realidad o al volver propios los que otros le han planteado. El proceso de transición manifiesta « las reorganizaciones del punto de vista del niño, de su forma de significar a los objetos de conocimiento ». (Castorina, et al., 1996)

De esta forma, el niño reconstruye la realidad en su interacción con los objetos, a través de su propia actividad.

La identificación de cambios fundamentales en el punto de vista de los niños y en su interacción con los objetos, llevan a Piaget a proponer la existencia de estadios en cada uno de los cuales predomina una determinada forma de relacionarse con la realidad.

Los estadios propuestos por este autor incluyen el sensorio-motor, el de las operaciones concretas y el de las operaciones formales. Cada uno de estos estadios, con sus respectivos subestadios, se caracteriza por una forma de relación con el objeto o realidad. No siendo el objetivo de este trabajo presentar una revisión exhaustiva de la teoría de Piaget, únicamente se retomarán las características de una de las etapas del desarrollo, la etapa preoperatoria, durante la cual se establece la función simbólica o semiótica que permite la manifestación de la imitación y del juego simbólico en el niño (Piaget e Inhelder, 1993).

El juego en la perspectiva de Piaget

Hacia el año y medio ó dos años de vida, al finalizar la etapa sensorio-motora, el niño desarrolla la capacidad de representación, a partir de un significante diferenciado, que puede ser el lenguaje, una imagen mental, un gesto, etc., y que permite además, evocar un objeto o acontecimiento ausente (Piaget e Inhelder, 1993).

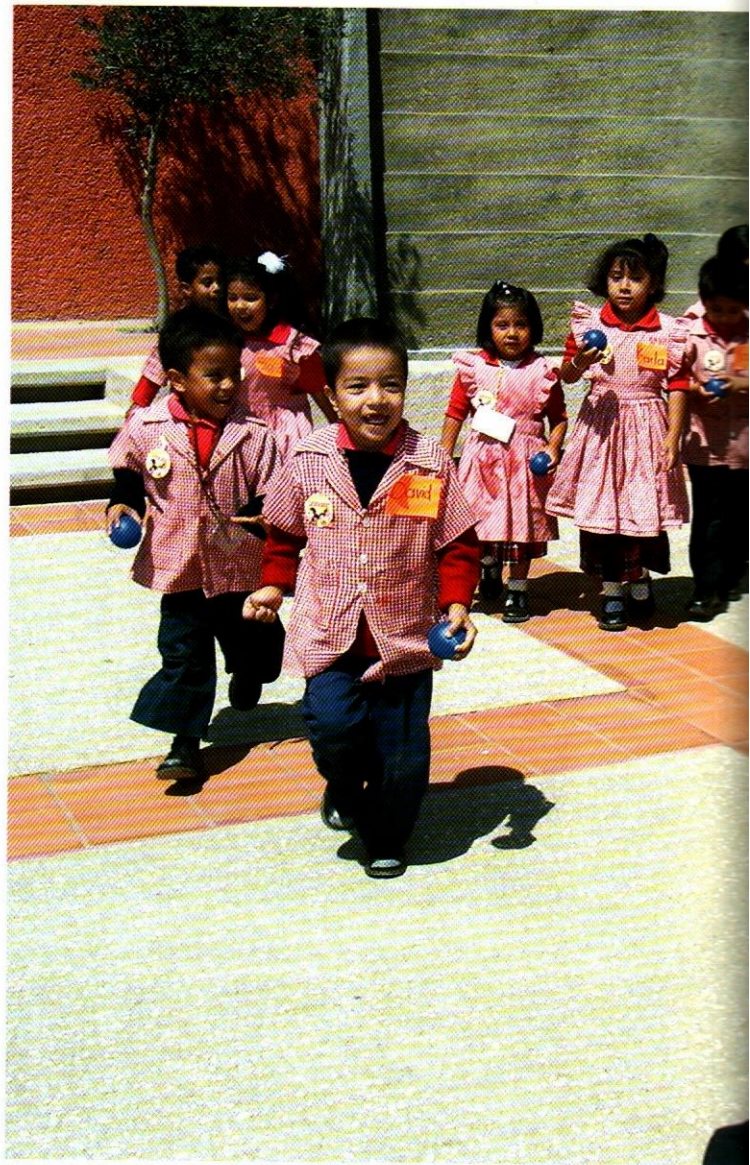
Como consecuencia del surgimiento de la función semiótica aparecen nuevas conductas como la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, la imagen mental y la evocación mental. En este caso, se abordará más ampliamente, sólo lo referente al juego simbólico.

Juego simbólico

La aparición del juego simbólico manifiesta el apogeo del juego infantil desde el punto de vista de Piaget e Inhelder (1993), ya que constituye un medio propio de expresión, pues elabora o construye su propio sistema de significantes, el cual adapta a sus deseos. El juego, permite al niño alcanzar un equilibrio afectivo e intelectual, a partir de "la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones".

El juego hace posible transformar lo real, por asimilación, a las necesidades del yo. A diferencia, por ejemplo, de la imitación, que constituye una acomodación a los modelos exteriores. Y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación (Piaget e Inhelder, 1993).

Piaget señala también que el simbolismo lúdico puede llegar a desempeñar la misma función del lenguaje interior en el adulto, en el sentido de que en el caso del niño, éste no se conforma simplemente con repensar un acontecimiento interesante o impresionante, sino que tiene necesidad de un simbolismo más directo que le permita volver a vivir ese acontecimiento, puesto que la función semiótica



consiste, en construir símbolos a voluntad para expresar cualquier experiencia vivida que no puede manifestarse ni asimilarse a través del lenguaje verbal. Las experiencias a las que hacen referencia los autores no se limitan a intereses conscientes del niño, sino que con frecuencia pueden referirse a conflictos inconscientes (Piaget e Inhelder, 1993).

Esta perspectiva del juego lleva al surgimiento de una serie de métodos específicos en el ámbito del psicoanálisis infantil, como se mencionó en el apartado correspondiente, para la interpretación del simbolismo del juego en el abordaje de diversas patologías psicológicas en el niño. En esta misma línea, Jung propone que en el caso del adulto el simbolismo onírico corresponde a un lenguaje primitivo que coincide con el que se manifiesta en el juego simbólico, de ahí que haya dedicado un gran esfuerzo a estudiar y demostrar la generalidad de determinados símbolos.

Principales conceptos de la postura de Vigotsky

Al igual que en el caso del Piaget, es importante retomar el cuestionamiento del que parte Vigotsky para el desarrollo de sus investigaciones, con el fin de comprender mejor sus aportaciones. El problema central que se plantea este autor puede formularse en los términos de la siguiente pregunta ¿cómo es que el pensamiento o la memoria dejan de ser funciones naturales o primarias para convertirse en funciones propiamente humanas y complejas?



En respuesta, con base en sus observaciones, Vigotsky señala que los sistemas de signos tienen un papel fundamental en la formación de las funciones psicológicas superiores, es decir, de aquellas que constituyen la subjetividad humana (Castorina, et al., 1999).

Las investigaciones de este autor se dirigen a mostrar el origen social de la conciencia humana, postulando que el control consciente de la propia actividad depende y se forma a partir de la utilización de las herramientas psicológicas producidas por la cultura. El desarrollo pues, se da de lo intersicológico a lo intrapsicológico, por medio de la internalización.

El proceso de internalización se da a través de la actividad del individuo.

Las funciones psicológicas superiores se caracterizan por ser sociales por su origen, mediatizadas por su estructura, conscientes y voluntarias por su funcionamiento (Luria, 1986).

Leontiev, uno de los seguidores de Vigotsky plantea que la formación de las funciones psicológicas superiores tiene lugar en el seno de las actividades del niño, concebidas como el sistema de acciones y operaciones que realiza sobre un objeto, en interrelación con otros sujetos, de ahí que su propuesta se conozca como la Teoría de la Actividad (Talizina, 2000).

En el marco de esta teoría, la estructura de la actividad comprende: los motivos, las acciones y las operaciones (medios, condiciones, productos), así como el objetivo a alcanzar (Talizina, 2000). Además, Leontiev propone que, a lo largo del desarrollo del niño, predomina un tipo de actividad al que denomina "Actividad Rectora" debido a que es la que permite la aparición de nuevas formas de conducta, también llamadas "neoformaciones". La aparición de las neoformaciones da la posibilidad de pasar a otra etapa del desarrollo. Para el caso del presente trabajo únicamente se retomará lo referente a la edad preescolar temprana (2 a 3 años) y tardía (5-6 años), periodo en los que la actividad rectora es justamente el juego.

El Juego en la Perspectiva Histórico-cultural

Edad Preescolar temprana (2 a 3 años)

En este periodo el niño se interesa en conocer el mundo de los objetos, cuyo origen es cultural, pues representan la acumulación de experiencias de varias generaciones y poseen propiedades como el color, el sabor, las formas y los tamaños; es además la edad del "Yo solo", en la que el niño se esfuerza por su independencia.

El juego, entonces, en esta etapa es un Juego Objetal, que consiste en la manipulación de los objetos.

Aparece además el juego simbólico, que implica la separación de la acción del objeto (juego del "como si").

Al finalizar esta etapa, se espera que el niño enriquezca su lenguaje, y se familiarice con el significado verbal de las palabras y de las acciones con los objetos.

Edad Preescolar tardía (3 a 6 años)

En esta etapa inicia la construcción formal de la personalidad del niño reflexivo, con la ayuda de la actividad rectora, en este caso, el juego temático de roles.

Se espera entonces, que al finalizar esta etapa el niño desarrolle su imaginación, su sentido personal, la reflexión, la actividad voluntaria y el respeto de reglas. Es decir, comienza la formación de la conciencia del niño, lo que implica el desarrollo de sus funciones psicológicas superiores.

El juego temático de roles, refiere Elkonin (2003), no constituye una actividad natural o innata, sino que es el resultado de la cultura y de la historia del hombre, que constituye una fuente de desarrollo y crea zonas de evolución inmediata, por lo que puede ser utilizado como un medio de educación.

Cuando Elkonin se refiere al juego como medio de educación, no se limita a aspectos didácticos o a la forma en que esta actividad puede ser de utilidad para la adquisición de nuevas nociones o formar nuevas aptitudes y facultades; sino que va más allá, proponiendo que el juego interviene en el desarrollo psíquico del niño y en la formación de la personalidad, como se mencionó anteriormente. De tal forma que para este autor, el juego no es sólo un ejercicio o la forma de adquirir hábitos. Por el contrario, es fundamental en la evolución de la esfera de las motivaciones y necesidades. El niño además de asimilar el mundo de los objetos "físicos", tiene que asimilar objetos de acción de los adultos, objetos humanos. Y la forma de asimilar estos objetos es a través de la acción misma. "El niño que asimila el mundo que lo rodea pretende actuar en ese mundo", "el niño pretende actuar como adulto" (Leontiev, citado por Elkonin, 1993)

Pero más allá de ello, agrega Elkonin(1993), el niño descubre un mundo nuevo, el de los adultos, sus funciones y sus relaciones, la actividad que realizan. De ahí que el adulto y sus actos comienzan a ser un modelo para él.

El niño experimenta el deseo de actuar como adulto y con independencia. Por ello, aun cuando el niño pueda estar rodeado de los mismos objetos, ahora aparece un nuevo sistema de relaciones del niño ante la realidad y poseen ahora un nuevo sentido.

La comprensión del mundo adulto se da primero a un nivel puramente emotivo, pero posteriormente el niño siente nuevas razones para ser adulto, que se traducen en el deseo de ingresar a la escuela y comenzar a desempeñar una labor social seria y apreciada por la sociedad. El juego da entonces una forma psicológica nueva de razones. En ello reside la principal importancia del juego de roles en el desarrollo del niño.

Un segundo aspecto sobre el cual puede incidir el juego temático de roles, es el egocentrismo cognitivo que caracteriza esta edad psicológica, descrito por diversos autores como Piaget y que consiste en el predominio de la postura del niño en su pensamiento y la dificultad para adoptar la de otro y aceptar la existencia de otros criterios. En efecto, el juego temático de roles permite la descentración, tanto cognitiva como emocional y con ello, el paso a un nivel superior de pensamiento, ya que en el juego el niño asume un determinado papel y se ve obligado a obrar conforme a él, coordinando sus acciones. Si cambia su papel, cambian sus acciones. En estas condiciones, el juego se presenta como una práctica real del cambio de postura acorde a un rol específico, pero además y sobre todo, como una práctica de relaciones con los compañeros de juego. Así mismo, el juego de roles no sólo constituye una práctica real de las acciones con los objetos en congruencia con los significados que se les atribuyen, sino también una práctica de coordinación de los puntos de vista sobre los significados de estos objetos sin manipularlos directamente. De ahí que, propone Elkonin, el juego implique un proceso permanente de descentramiento (cambio de posiciones y coordinación del propio criterio con otros posibles), que favorece también la cooperación o actividad cooperativa, elemento indispensable para la formación de las estructuras operacionales posteriores (Elkonin, 1993).

En tercer lugar, Elkonin enfatiza la influencia del juego temático de roles en la evolución de los actos mentales, considerando que el desarrollo "funcional" de estos actos pasa por tres etapas distintas, descritas por Galperin, a saber: etapa material (con objetos) o materializada, figurativa o gráfica y verbal. De tal manera que el juego permite que los actos mentales lleguen a ser propiamente "mentales" con apoyo del lenguaje.

Por último, el juego tiene gran relevancia para el surgimiento y la evolución de la conducta arbitrada, entendida como la conducta que es confrontada, verificada y reflexionada, por ejemplo, con respecto a un modelo, lo que permite que el niño perfeccione sus movimientos y sus acciones. Así, durante el juego el niño desarrolla sus habilidades de motricidad fina y gruesa. Pero además, al tratarse de un juego de roles, el niño se centra en su papel, en el contenido del mismo, y con ello en las normas de las relaciones entre personas, es decir, en las normas de la conducta que existen entre los adultos. Este punto es especialmente relevante, ya que contribuye al desarrollo moral del niño, de la moral en la acción no en la idea (Elkonin, 1993).

Por todo lo anterior, el juego temático de roles tiene un función fundamental en el desarrollo psicológico y la formación de la personalidad en este periodo de la vida del niño.

Como se ha visto a lo largo de la presente revisión, el juego más que una herramienta o estrategia, es una actividad indispensable y clave en el desarrollo global del niño de edad preescolar. A través de ella, el niño hace suya la realidad con la ayuda del adulto y va definiendo su personalidad, y con ello, la forma de responder e interactuar con el mundo físico y social que le rodea. De esta forma, durante la temprana infancia, el niño va siendo cada vez más conciente de sí mismo y de su realidad, de su valor y del valor de la realidad.

Es importante enfatizar la intervención del adulto, ya que, como se ha observado, no sólo se encuentran aspectos biológicos en la base del desarrollo, sino que también se requiere de la interacción con el otro, cuya experiencia y conocimientos, facilite la comprensión del mundo y de sí mismo.

REFERENCIAS

- Castorina, J.A., Ferreiro, E., Kohl de Oliveira, M., Lerner, D. (1996). Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. México: Ed. Paidós Educador. 139 pp.
- Elkonin, D.B. (2003). Psicología del juego. 2ª. Edición. Madrid: Antonio Machado Libros, S.A. 288 pp.
- Lucio-Gómez Maqueo y Heredia Ancona, (2005). Introducción a la Psicoterapia Psicoanalítica del niño. Antología de curso.
- Ortega, R. (1999). Jugar y aprender. Colección Investigación y enseñanza. Sevilla: Diada editora. 90 pp.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1980). Psicología del niño. Madrid: Ed. Morata.
- Talizina, N.F. (2000). Manual de Psicología Pedagógica. México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.



CONCLUSIONES

Protocolos de Seguridad en Redes Inalámbricas



Miguel Angel López Bretón, Jesús Gómez Pacheco
Alumnos del Cuarto Semestre de la
Maestría en Comercio Electrónico

tros y tasas de transmisión de datos de hasta 721 Kbps. (en la segunda generación de Bluetooth), cada dispositivo posee una dirección única de 48 bits que lo identifica de manera inequívoca.

La segunda tecnología, estándar utilizado por los dispositivos de ondas infrarrojas, debe permitir la visión directa entre los dos elementos comunicantes.

La tecnología HomeRF, trasmite voz y datos por separado y está diseñada para un entorno domestico, funciona con un aparato central en cada casa que conecta los teléfonos y además proporciona un ancho de banda de datos entre las computadoras.[1]

Por ultimo la WECA es la Alianza de fabricantes formada para mantener la compatibilidad entre dispositivos wireless. Creo el estándar de dispositivos inalámbricos WiFi (marca de Wi-Fi Alliance), que cumplen la norma IEEE 802.11b. (Ethernet Inalámbrica) y son las que utilizan actualmente las tarjetas de red inalámbricas. [2]

Resumen

La autonomía y movilidad que proporcionan los dispositivos inalámbricos es su principal ventaja e, irónicamente, también su principal problema. Las señales de radio que utilizan los dispositivos de red inalámbricos navegan a través del aire con libertad absoluta, y por consiguiente están al alcance de cualquiera que tenga capacidad para interceptarlas. Este artículo presenta las tecnologías existentes para mejorar el nivel de seguridad en las redes inalámbricas, con sus ventajas, desventajas y escenarios de aplicación.

Palabras clave:

Redes inalámbricas, protocolos de seguridad, WiFi, WEP, WPA, EAP, 802.11i.

1. Introducción

Una red inalámbrica permite a sus usuarios conectarse a una red local o a Internet sin estar conectado físicamente, sus datos se transmiten por el aire. Al diseñar una red inalámbrica hay que contar con un "Punto de Acceso" y "dispositivos de control". Esta infraestructura puede variar, dependiendo del tipo de red que queremos implementar, en tamaño y en la distancia de alcance de la misma.

Existen 4 tipos de redes inalámbricas, la basada en tecnología Bluetooth, la IrDa (Infrared Data Association), la propuesta del grupo de trabajo HomeRF y la WECA (Wireless Ethernet Compatibility Alliance).

La primera de ellas no permite la transmisión de grandes cantidades de datos entre computadoras de forma continua, con un alcance máximo de 10 me-

2. Conexión

Las redes inalámbricas tienen dos componentes principales, por un lado los puntos de acceso (AP) y por otro, las estaciones (STA). Un punto de acceso de una red inalámbrica retransmite señales extensivamente. Existen dos modalidades en las que pueden operar: ad-hoc, donde cada STA se comunica directamente con los otros clientes de la red y en modalidad de infraestructura, en la que las STA envían los paquetes al punto de acceso. Este AP actúa como un puente Ethernet. El cliente y el punto de acceso deben establecer una relación antes de poder intercambiar datos. [3]

Esta relación utiliza puertos de acceso:

1. Sin autenticación.- Es posible el intercambio de datos entre el autenticador (AP) y otros dispositivos dentro de la red fija, sin importar de que se haya autorizado o no al cliente la utilización de la conexión inalámbrica.
2. Con autenticación. De esta manera solo se pueden intercambiar datos entre un usuario de una red inalámbrica y la red física, si el usuario de la red inalámbrica ha sido autenticado. [4]

El AP transmite tramas con señales de gestión en periodos de tiempo regulares. Las STA inician la autenticación mediante el envío de una trama de autenticación, y hasta que se realiza esta autenticación, la STA envía la trama asociada y el AP responde con otra trama asociada.

3. Mecanismos de Seguridad

La seguridad en redes inalámbricas abarca dos elementos: autenticación y encriptación. La autenticación controla el acceso a la red y la encriptación nos permite la protección de los datos. Las violaciones a la seguridad de la red inalámbrica generalmente vienen de estaciones conectadas sin autorización, debido que los AP operan sin protección.[5]

Las deficiencias en la protección permiten que personal no autorizado logre conectarse a la infraestructura de red y pueden poner el riesgo la integridad de la misma.

Para evitar estas inseguridades, el IEEE ha diseñado diferentes mecanismos de seguridad como el cifrado WEP(Wired Equivalent Privacy), que durante mucho tiempo sirvió, pero, debido a que ha sido descifrado ya no se puede garantizar la seguridad, lo ha mejorado para dotar la suficiente seguridad a las redes inalámbricas diseñando la norma 802.11i.

Esta no es la única iniciativa que se ha diseñado para mejorar la seguridad, también la asociación de empresas Wi-Fi decidió lanzar un mecanismo de seguridad basándose en los estándares mas avanzados de 802.11i y al que denominó WPA [Wi-Fi Protected Access].

4. Encriptación

4.1 Cifrado WEP

Es un algoritmo de seguridad cuyos objetivos son proporcionar confidencialidad, autenticación y control de acceso en redes WLAN.

WEP utiliza la misma clave simétrica y estática en el AP y las estaciones. Debido a que el estándar no contempla ningún mecanismo de distribución automática de claves, obliga a escribir la clave manualmente en cada uno de los elementos de red, lo que ocasiona que las claves sean cambiadas muy esporádicamente o nunca, además, la clave está almacenada en todas las estaciones, aumentando las posibilidades de que sea comprometida. [6]

El algoritmo de encriptación utilizado es RC4 (sistema de cifrado de flujo Stream Chipre) [7] con claves de 64 bits. Compuestos por 24 bits del vector de inicialización más 40 bits de la clave secreta. Estos últimos se deben distribuir manualmente. El vector de inicialización (IV), es generado dinámicamente y debe ser diferente para cada trama. El objetivo del IV es cifrar con diferentes claves para evitar que un posible atacante pueda capturar suficiente tráfico cifrado con la misma clave y deducir la clave. Ambos extremos deben conocer tanto la clave secreta como el IV. La clave es conocida puesto que está almacenada en la configuración de cada elemento de red. Por otro lado el IV se genera en un extremo y se envía en la propia trama al otro extremo, por lo que también será conocido. Como el IV viaja en cada trama es sencillo de interceptar por un posible atacante.

4.2 Debilidades WEP

Existen varios problemas de seguridad en la implementación del vector de inicialización. El IV es la parte que varía de la clave evitando que un posible intruso recopile suficiente información cifrada con una misma clave, pese a esto, el estándar 802.11 no especifica cómo manejar el IV. Según se indica que debería cambiarse en cada trama para mejorar la privacidad, pero no obliga a ello. Depende de cada fabricante la forma de cómo variar el IV en sus productos. Una solución sencilla por la que optan muchos es: cada vez que arranca la tarjeta de red, se fija el IV a 0 incrementándose en 1 para cada trama, ocasionando que las primeras combinaciones de clave secreta e IV se repitan muy frecuentemente.

Por otro lado, el número de IVs diferentes no es demasiado elevado (aproximadamente de 16 millones de posibilidades) por lo que se repetirá en cuestión de horas. El tiempo disminuye en cuanto mayor sea la carga de la red. El caso ideal sería que no se repitiera nunca el IV. La cantidad de veces que se repite un mismo IV dependerá de la implementación elegida de cada fabricante, ya sea secuencial, aleatoria, o alguna otra que diseñe y de la carga de la red. Es indiferente saber si dos tramas han sido cifradas con la misma clave, puesto que el IV se envía sin cifrar y la clave secreta es estática.

Apareció una implementación de longitud de 128 bits que se conoce como WEP2, en realidad lo único que se aumenta es la clave secreta a 104 bits, pero el IV se conserva con 24 bits. El aumento de la longitud de la clave secreta no soluciona la debilidad del IV, solo es cuestión de tiempo para poder descifrar WEP2. [6]

4.3 Software Anticifrado

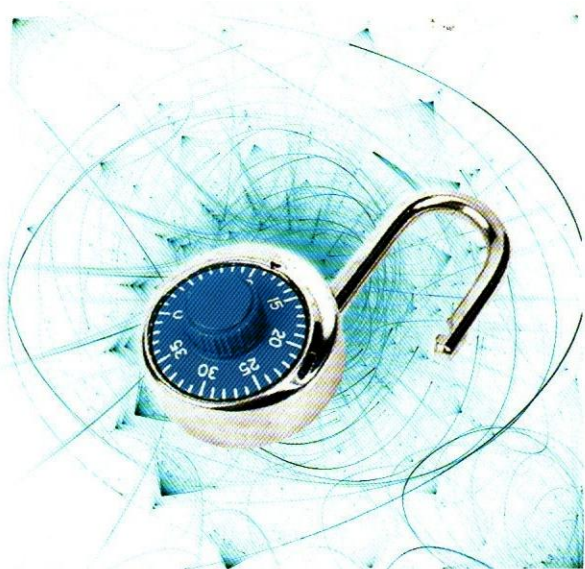
Existen programas para averiguar el cifrado WEP, uno de ellos es el Aircrack, que incluye el Airodump, un programa para capturar paquetes. El procedimiento consiste en capturar paquetes con el Airodump y después con suficientes paquetes válidos, averiguaremos el cifrado.

El Airodump, una vez abierto detectara todas las tarjetas habilitadas en el sistema de forma automática, una vez teniendo el número de la tarjeta inalámbrica, se necesita seleccionar el tipo de interfaz de la red, pues depende de cada una, del driver y de la tarjeta que tenga.

Con el software se puede elegir el canal y filtrar las direcciones MAC, a mayor cantidad de tráfico mas IVs llegaran. Aproximadamente se necesita capturar un millón de IVs para descifrar una llave de 128 bits (104 bits reales).

5. Cifrado WPA

El acceso protegido Wi-Fi (WPA) es la respuesta de la asociación de empresas Wi-Fi a la seguridad que demandan los usuarios y que el protocolo WEP no puede proporcionar.



El WPA agrega nuevos mecanismos de autenticación y una mejorada generación de llaves encriptadas al 802.11b, y los productos WLAN de soporte WPA disponibles oportunamente.

WPA incluye la tecnología IEEE 802.1X para proporcionar un control de acceso en redes basadas en puertos. Las estaciones tratarán entonces de conectarse a un puerto del punto de acceso. El AP mantendrá el puerto bloqueado hasta que el usuario se autentifique. Con este fin se utiliza el protocolo EAP y un servidor AAA (Authentication Authorization Accounting) como puede ser RADIUS (Remote Authentication Dial-In User Service). Si la autorización es positiva, entonces el punto de acceso abre el puerto. El servidor RADIUS puede contener políticas para ese usuario concreto que podría aplicar el punto de acceso. [6].

5.1 Protocolo EAP

Para llevar a cabo las tareas de autenticación, autorización y contabilidad, se definió el protocolo de autenticación extensible (EAP). Aunque fue diseñado originalmente para el protocolo PPP (Point-to-Point Protocol) WPA lo utiliza entre la estación y el servidor RADIUS. EAP admite métodos de autenticación arbitrarios que utilizan intercambios de credenciales e información de longitudes arbitrarias. [9]

6. Protocolo IPsec

IPSec es una extensión al protocolo IP (Internet Protocol), con la idea básica de proveer funciones de seguridad, autenticación y encriptación, al nivel IP. Esto requiere un protocolo de alto nivel (IKE) para establecer cosas para los servicios del nivel IP (ESP y AH). [10]

Se necesitan tres protocolos para una implementación IPsec:

ESP (Encapsulating Security Payload). Encripta y autentica datos.

AH (Authentication Header). Provee un servicio de autenticación de paquete

IKE (Internet Key Exchange) Negocia parámetros de conexión, incluidas llaves, para los dos anteriores.

La forma en que funciona requiere de dos fases: Fase uno IKE (modo principal de intercambio) configura un canal llave entre las dos puertas de enlace. Fase dos IKE (modo rápido de intercambio) configura los canales de datos.

Ambas fases de IKE son repetidas periódicamente para automatizar re-clave.

IPsec actúa a nivel de la capa de red, protegiendo y autenticando los paquetes IP entre las estaciones.

IPsec no está ligado a ningún algoritmo de encriptación o autenticación, tecnología de claves o algoritmos de seguridad específico.

IPsec es un conjunto de estándares que permite que cualquier nuevo algoritmo sea introducido sin necesidad de cambiar los estándares.

7. Conclusiones

Las redes inalámbricas son más vulnerables a ataques de intrusos debido a que viajan por un medio más inseguro, por lo tanto es recomendable el uso de mecanismos que aseguren la confidencialidad de los datos así como su integridad y autenticidad.

El protocolo WEP, tiene varias vulnerabilidades por lo que no es aconsejable utilizarlo, mientras se quiera conservar la integridad de la red.

Las especificaciones WPA y 802.11 han mejorado los aspectos de seguridad de los que carecía WEP, y se consideran mucho más confiables, aun así es recomendable combinarlo con otras medidas de seguridad como las listas de control de acceso.

Desde que los usuarios de un sistema puedan conocer que recursos tiene el sistema y las debilidades de su seguridad, es más fácil para ellos llegar a cometer un fraude. El aseguramiento de la confidencialidad, integridad, autenticidad y la disponibilidad son los primeros objetivos de las políticas y prácticas de seguridad.

8. Referencias

- [1] HomeRF - Wikipedia, la enciclopedia libre <http://es.wikipedia.org/wiki/HomeRF>
- [2] RED Libre - Enciclopedia. <http://www.redlibre.net/modules.php?name=Encyclopedia&op=content&tid=127>
- [3] Seguridad de las redes inalámbricas: Wardriving y Warchalking - Hispasec - Una al día 19/11/2002 <http://www.hispasec.com/unaldia/1486>
- [4] Microsoft Tech Net Artículos Técnicos <http://www.microsoft.com/spain/technet/recursos/articulos/080502.aspx>
- [5] Redes <http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2004/agosto/redes.htm>
- [6] Protocolos de seguridad en redes inalámbricas <http://www.saulo.net/pub/inv/SegWiFi-art.htm>
- [7] RC4 - Wikipedia, la enciclopedia libre <http://es.wikipedia.org/wiki/RC4>
- [8] Paranoid Penguin - Securing WLANs with WPA and FreeRADIUS, Part I | Linux Journal <http://www.linuxjournal.com/article/8017>
- [9] Protocolo de autenticación extensible (EAP) <http://www.microsoft.com/technet/prodtechnol/windowsserver2003/es/library/ServerHelp/a42b4d9e-0965-4bcc-99bd-918642886e50.mspx?mfr=true>
- [10] Introduction FreeS/WAN http://www.freeswan.org/freeswan_trees/freeswan-2.04/doc/glossary.html#IPSEC

CEREMONIA CÍVICA DE LA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

Ing. Urania Ruiz Cruz
Dir. Escuela de Informática

El pasado 2 de Octubre celebramos en el campus Rosario de nuestra Universidad Regional del Sureste, la ceremonia cívica para conmemorar el CXL Aniversario de la Batalla de Miahuatlán, hecho que ha quedado plasmado en las páginas de la historia por haberse llevado a cabo la defensa de la Patria por el General Porfirio Díaz, quien se apoderó de la plaza derrotando a los franceses.

Dicha celebración estuvo a cargo de la Escuela de Informática en coordinación con la Dirección General de Asuntos Estudiantiles, estando presentes autoridades de la Universidad, directores de Escuelas y Facultades del campus Rosario, alumnos de la Licenciatura en Informática así como alumnos invitados de la Escuela de Bachilleres.



CONFERENCIA DE LA LICENCIATURA DE ADMINISTRACIÓN

C.P.C. Leonel Rodríguez Arango
Dir. Facultad de Ciencias Administrativas



El día 22 de septiembre del presente año, el Ing. Gerardo Silva Montes, Maestro en Ciencias de Ingeniería Industrial, Especialista en Calidad y creador del "Algoritmo híbrido para solucionar el problema general de líneas de Ensamble" impartió una conferencia sobre éste algoritmo a los alumnos de 5° a 8° semestres de la Licenciatura de Administración de la Facultad de Ciencias Administrativas de la URSE, dentro del programa de conferencias de interés adicionales a la cátedra.

A lo largo de la conferencia el expositor señaló que "al realizar una inversión en un proyecto de implantación o renovación de una empresa, es de suma importancia que como inversionistas tengamos conocimiento claro y profundo sobre los conceptos y técnicas existentes para realizar una correcta distribución de planta", haciendo énfasis en que "una distribución de planta idónea consiste en contar con el equipo adecuado en el espacio adecuado que garantice la eficiencia y hasta supervivencia de la empresa"; así mismo, alertó a los alumnos a no caer en errores destacando que "una distribución de departamentos, equipo o maquinaria no llevada a cabo de manera correcta antes de operar, representa un grave riesgo que puede provocar grandes pérdidas de dinero, tiempo y mal aprovechamiento del espacio".

SEGUNDO MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES ORGANIZADO POR EL COLEGIO DE CONTADORES PÚBLICOS DEL ESTADO DE PUEBLA.

C.P.C. Leonel Rodríguez Arango
Dir. Facultad de Ciencias Administrativas

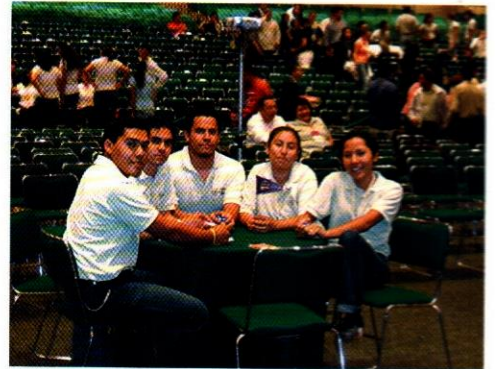
ALUMNOS DE LA LICENCIATURA EN CONTADURÍA DE LA URSE ALCANZAN LA SEMIFINAL DEL SEGUNDO MARATÓN DE CONOCIMIENTOS CONTABLES QUE FUE ORGANIZADO POR EL COLEGIO DE CONTADORES PÚBLICOS DEL ESTADO DE PUEBLA.

Al participar en la Segunda Edición del Maratón de Conocimientos Contables organizado por el Colegio de Contadores Públicos del Estado de Puebla que aglutinó a más de 25 equipos de diversas Universidades de los Estados de Campeche, Chiapas, Morelos, Puebla, Quintana Roo, Tamaulipas, Veracruz y el Distrito Federal, alumnos de la Licenciatura en Contaduría de la URSE, acompañados por el Director de la Facultad de Ciencias Administrativas C.P.C. Leonel Rodríguez Arango, demostraron ante los estados participantes del sureste la calidad en la formación profesional que reciben al interior de las aulas, quedando como semifinalistas en esta justa académica.

Celebrado los días 4, 5 y 6 de Octubre del presente, el Maratón de Conocimientos Contables incluyó temas de Auditoría, Contabilidad, Costos, Finanzas y Fiscal, poniendo a prueba los conocimientos de los estudiantes de la URSE en estas áreas.

Los alumnos semifinalistas fueron:

- Jesús Alberto Olivera Sánchez, de 5º. Semestre.
- Darío González García, de 7º. Semestre.
- María de Jesús Aguilar Hernández, de 8º. Semestre.
- Sergio Saúl Jiménez Cabrera, de 8º. Semestre.
- Aimée Yolanda Villalobos López, de 8º. Semestre.



Instituto Mexicano de Contadores Públicos



Instituto Mexicano de Contadores Públicos

Otorga el presente

RECONOCIMIENTO
UNIVERSIDAD REGIONAL DEL SURESTE

Por su valiosa participación como expositor del tema:

SEMIFINALISTA
Valor Curricular:
PUEBLA 2006

DEL 2º MARATON ESTUDIA

ator del tema:

2º MARATON ESTU

Octub

Explicación matemática

a un problema contable

L.C. Edith Dolores Hernández Pérez
Catedrática de la Facultad de Ciencias Administrativas
Lic. en Física y Matemáticas Ernesto Álvarez González.
Coautor.

En el desarrollo de ejercicios prácticos de los estudiantes de Contaduría -y aún en la práctica de la profesión-, cuando se lleva el registro de las operaciones en el sistema manual, suele suceder que al determinar la suma de los movimientos deudores y acreedores no suman lo mismo, y en consecuencia la suma de los saldos deudores y acreedores no son iguales. **Esto se aprecia con el documento que llamamos balanza de comprobación.**

El maestro Joaquín Moreno Fernández señala que *cuando las sumas en el debe y en el haber no son iguales, en la balanza de comprobación, es necesario revisar las cantidades, pudiendo ser su origen:*

a) Por un error en la colocación de las cifras, al registrar un asiento en el debe en el lugar del haber. En este caso la diferencia entre la suma del debe y el haber en la balanza de comprobación y la cifra obtenida es divisible entre dos. El resultado de la revisión será la partida que fue mal registrada, ya que el error representa la mitad de la diferencia.

b) La diferencia entre las sumas del debe y haber es divisible entre nueve; es muy posible que el error sea producido por una inversión de números, por ejemplo:

63 en lugar de 36; la diferencia es de 27, que es divisible entre 9 ($27 \div 9 = 3$).

c) Cuando la diferencia entre las sumas del debe y el haber es de 1 a 100, es posible que se trate de un error en las sumas de la balanza de comprobación o de las cuentas de mayor.

El presente artículo explica el porqué cuando la diferencia entre las sumas del debe y haber es divisible entre nueve, es muy posible que el error sea producido por una inversión de números, o dicho en otra forma, como la práctica nos ha enseñado, cuando la suma de los dígitos de la diferencia es 9, el error se encuentra en una dislexia.

El problema surge con la interrogante, ¿por qué es 9 o múltiplo de 9?, ¿acaso no puede ser 5? La explicación matemática a porqué la suma de los dígitos

de la diferencia es nueve o un múltiplo de éste es la siguiente:

En lo sucesivo, trabajaremos sobre el conjunto de los números reales, a menos que en el contexto se especifique lo contrario, y supondremos entendidos algunos conceptos básicos de teoría de conjuntos así como del sistema de numeración decimal.

Sobre los números reales, la relación de igualdad “=” satisface algunas propiedades obvias: un número es igual a sí mismo; si un número es igual a otro, este último es igual al primero; y siempre que un número sea igual a otro número y éste igual a un tercero, entonces el primero es igual al tercero. Estas propiedades hacen de la relación de igualdad una relación de equivalencia.

Asimismo, se tiene que si $a_1 = b_1$ y si $a_2 = b_2$, entonces $a_1 \pm a_2 = b_1 \pm b_2$ (a_1, b_1 números reales), lo cual hace de la relación de igualdad una relación de congruencia respecto a las operaciones de suma y resta convencionales.

Todo lo anterior sirve para entender por qué en una lista de igualdades a doble columna entre números reales, siempre que exista un error en la suma de las diferencias por renglón, basta restringirse al renglón problema.

Por ejemplo:

$$\begin{aligned}32 &= 32 \\27 &= 27 \\51 &= 15 \\64 &= 64\end{aligned}$$

Suma de las diferencias por renglón (al resultado le llamaremos **total**): $(32-32) + (27-27) + (51-15) + (64-64) = 0 + 0 + 36 + 0 = 36$ —> error de transcripción en el tercer renglón.

Ejemplo 2:

$$\begin{aligned}437 &= 437 \\825 &= 528 \\613 &= 613 \\115 &= 115\end{aligned}$$

Total: $(437-437) + (825-528) + (613-613) + (115-115) = 0 + 297 + 0 + 0 = 297$ —> error de transcripción en el segundo renglón.

Lo anterior es tan sólo una formalización de hechos claros e intuitivos. No obstante, en los dos ejemplos anteriores hubieron fallas en la escritura de dos números: 15 por 51 y 528 por 825. ¡ Estos errores se reflejaron en totales cuyos dígitos suman múltiplos de 9 (3+6=9; 2+9+7=18)! Este hecho siempre ocurre cuando al transcribir un mismo número, el orden de los dígitos se cambia. Los dos casos presentados son producto de dislexia; sin embargo en el primer ejemplo se obtuvo un total de 9 y en el segundo, uno de 18 = 2*9. Para argumentar uno y otro caso, como otros aún más generales, introduciremos algunos conceptos básicos de teoría de conjuntos:

Convendremos en que hay dislexias de varios tipos. Es decir, una dislexia de tipo $n \geq 0$, n un número entero, es un cambio en el orden de dos dígitos que se encuentran entre otros n que quedaron fijos en la transcripción de un mismo número. En consecuencia, el ejemplo uno muestra un caso de dislexia de tipo 0 y el segundo caso, uno de tipo 1.

Proposición.

Un solo error de dislexia tipo n implica un total $|(n+1) * 9|$ en la suma de las diferencias por renglón en una lista de igualdades a doble columna entre números reales. Las barras indican valor absoluto.

Demostración.

Como estamos considerando un solo error de dislexia tipo n y debido a que la relación de igualdad es una relación de congruencia respecto a las operaciones de suma y multiplicación convencionales entre números reales, basta restringirnos al renglón donde está el error. Así, supongamos que el error se encuentra en el renglón k , que la dislexia se da entre los dígitos b y c , y que $b > c$:

$$a_1 \dots a_m \overline{b} a_{m+1} a_{m+2} \dots a_{m+n} \overline{c} a_{m+n+1} a_{m+n+2} \dots a_s =$$

$$a_1 \dots a_m \overline{c} a_{m+1} a_{m+2} \dots a_{m+n} \overline{b} a_{m+n+1} a_{m+n+2} \dots a_s$$

(Cada letra con o sin subíndice representa un dígito entre 0 y 9, ya que estamos trabajando en un sistema decimal.)

$$a_1 \dots a_m \overline{b} a_{m+1} a_{m+2} \dots a_{m+n} \overline{c} a_{m+n+1} a_{m+n+2} \dots a_s$$

$$- a_1 \dots a_m \overline{c} a_{m+1} a_{m+2} \dots a_{m+n} \overline{b} a_{m+n+1} a_{m+n+2} \dots a_s$$

$$[0] \dots [0] [b-c-1] [9] [9] \dots [9] [10+c-b] [0] [0] \dots [0]$$

Entre corchetes se encuentran los números que resultan de las restas parciales, dígito a dígito, por columna. Si sumamos dichos números, obtenemos $(0) + \dots + (0) + (b-c-1) + (9) + (9) + \dots + (9) + (10+c-b) + (0) + (0) + \dots + (0) = (b-c-1) + n * (9) + (10+c-b) = (n+1) * 9$.

Fin de la demostración.

Es posible que en una lista de igualdades a doble columna no sólo ocurra un error de dislexia, sino varios en distintos renglones y de distintos tipos. Como veremos en el siguiente corolario, el total nuevamente es un múltiplo de 9.

Corolario.

En una lista de igualdades a doble columna con m renglones, donde k de estos presentan dislexias de los tipos n_1, n_2, \dots, n_k implican un total múltiplo entero de 9.

Demostración.

Asociado a cada uno de dichos k renglones, hay una dislexia tipo n_i , que implica un total parcial múltiplo de 9. Luego entonces, la suma de los totales parciales sigue siendo un múltiplo de 9.

Fin de la demostración.

Dado un conjunto no vacío X , una colección Γ de subconjuntos no vacíos de X , con elementos disjuntos a pares y tales que su unión es el propio conjunto X , se llama partición de X . Ejemplo: $\Gamma = \{\{1\}, \{2\}, \{3\}\}$ es una partición de $X = \{1, 2, 3\}$.

En el siguiente ejemplo daremos una aplicación de este corolario.

Ejemplo. Supongamos que tenemos una lista de m renglones, donde el total es $(n+1) * 9$. Qué podemos decir de la lista. En principio no se puede asegurar cómo están dados los renglones ni cuáles tienen problemas de dislexia, a caso son las causantes del total considerado. Sin embargo, hay muchas situaciones que se pueden inferir.

Una de ellas es la siguiente: Sea $\Gamma = \{X_1, X_2, \dots, X_k\}$ una partición de $X = \{1, 2, \dots, n\}$. Si denotamos por X_i la cardinalidad de X_i , $i \in \{1, 2, \dots, k\}$, entonces el total $(n+1) * 9$ pudo haber sido causado por k dislexias de los tipos $|X_1| - 1, \dots, |X_{k-1}| - 1, |X_k|$.

ANÁLISIS EXPERIMENTAL DE LA CONDUCTA

Lic. Psic. Patricia Espinosa Santibañez
Catedrática de la Facultad de Psicología

Uno de los enfoques psicológicos para el estudio del comportamiento humano es el del Condicionamiento operante.

La modificación de conducta tiene como objetivo promover el cambio a través de técnicas de intervención psicológicas para mejorar el comportamiento de las personas, de forma que desarrollen sus potencialidades y las oportunidades disponibles en su medio, optimicen su ambiente, y adopten actitudes, valoraciones y conductas útiles para adaptarse a lo que no puede cambiarse o a las demandas propias del contexto en que se desenvuelve. El área de la modificación de conducta es el diseño y aplicación de métodos de intervención psicológicas que permitan el control de la conducta para producir el bienestar, la satisfacción y la competencia personal.

La base para alcanzar dicho control es el trabajo dentro de laboratorio sobre el Análisis Experimental de la Conducta apoyado en un proceso de condicionamiento operante.

Una de las características del trabajo experimental es el estricto control de las condiciones experimentales, por lo que Skinner construye un espacio experimental aislado que se conoce como "Caja de Skinner", y es donde se restringe la estimulación de un ambiente natural con fin de controlar las variables que pudieran afectar el experimento y facilita la intromisión de condiciones o variables independientes. La caja utilizada en un principio por Skinner, consistía en un espacio donde se encontraba una palanca, un comedero, y una pantalla de luz. La rata tenía que introducirse por una entrada ubicada en la parte anterior de la caja. Esta descripción de la caja experimental se basa en su publicación de 1938, pero en su libro "Schedules of reinforcement" que escribió junto con Fester (1957), donde se reporta la ejecución de gran cantidad de experimentos, la caja utilizada variaba un poco de la original, esta se hacía de una hielera común tipo campestre de aproximadamente 30 por 12 pulgadas, a la vez se dividía en su interior en dos compartimientos, uno donde se encontraba el pichón (la mayoría de los experimentos descritos en el libro se realizaron con pichones). En el otro compartimiento se encontraba el mecanismo del comedero, junto con todo el material eléctrico. En la pared donde respondía el organismo al igual que la caja anterior se encontraba

el operandum (llave de respuesta de acrílico traslúcido), donde atrás de él estaban diferentes focos de colores que actuaban como estímulos discriminativos. Además se introducía un "ruido blanco" que enmascaraba los sonidos de los relevadores al ser operados y ayudaba también a enmascarar los sonidos exteriores que podrían filtrarse por la hielera. La palanca en el caso de la rata y la llave de respuesta en el caso de los pichones estaban conectados a un microswitch el cual mandaba pulsos eléctricos a un programador de relevadores que accionaba un solenoide para permitir el acceso o la entrega de comida. Los primeros equipos se elaboraron con sistemas electromecánicos (relays), después se desarrollaron por circuitos de estado sólido (transistores) y actualmente se trabaja con computadoras capaces de controlar más de 100 experimentos diferentes con programas independientes. En algunos casos la caja se ha modificado por algunos investigadores y a ésta se le llama "caja de Skinner modificada" (Fester, 1953, en Catania, 1974). La aportación de Skinner que





Dichos instrumentos experimentales, llamadas Cajas de Skinner, son del modelo LE 1002/05 constituidas por un sistema modular de cámara operante diseñado para trabajar ratas, ratones o palomas. Su diseño modular hace que sea fácilmente adaptable a cualquier experimento de acuerdo a las necesidades del experimentador.

El sistema está compuesto por dos elementos. La jaula de experimentación y la Link Box 01 que envía señales al PC a través del puerto de serie RS232. La jaula de experimentación tiene dos accesos que permiten manipular a los organismos experimentales, el suelo está formado por una rejilla a través de la cual se pueden administrar estímulos aversivos (shock) al animal.

completa el diseño de su caja es el registrador acumulativo. Las respuestas que son emitidas por el organismo experimental son registradas en una gráfica que muestra el número de respuestas en la ordenada contra el tiempo en la abscisa. Se puede describir el registro acumulativo de ésta manera: de un rollo surge una tira de papel ancha, en algunos casos se usa una hoja de papel milimétrico, la punta de la tira de papel se mueve hacia la izquierda lentamente, una pluma fija va marcando sobre la superficie y se dirige a la derecha, cuando el organismo responde la pluma se mueve un poco hacia arriba, si se dan más respuestas cada una de ellas moverá un poco la pluma verticalmente, y si no hay respuestas la pluma sigue marcando una línea horizontal. Los reforzadores se marcan en el registro con una línea inclinada hacia abajo, y con esto se logra una curva acumulativa, que con la inclinación de la línea nos permite con una mirada darnos cuenta de la frecuencia de respuestas que es el resultado del programa y las condiciones manipuladas, a mayor inclinación vertical de la línea, mayor tasa; en el caso de un programa de extinción (donde no se refuerza ninguna respuesta) al final encontraríamos una línea completamente horizontal. Cada programa logra una tasa característica fácilmente identificable en la curva, y con éste sistema un cambio en la tasa también es notable.

Actualmente las cajas han sido modificadas de manera importante.

En base a estas modificaciones y buscando estar en la vanguardia de la investigación experimental; así como proveerles a los estudiantes de la Facultad de Psicología instrumentos que faciliten la adquisición de habilidades y conocimientos sobre los procesos del condicionamiento operante, reforzamientos, procesos de castigo, contracondicionamiento; así como fundamentos teórico práctico de la psicología experimental, la UNIVERSIDAD REGIONAL DEL SURESTE ha adquirido 15 Cajas de Skinner Marca LETICA PAN LAB, 15 Módulos Link & Power LETICA LAB, un Software para programación con una inversión total de \$ 760, 809.60.



Para controlar y monitorear las cajas es necesario un módulo Link & Power, éste contiene la electrónica que controla los accesorios y la fuente de alimentación. Dispone de conectores telefónicos para manipular hasta 8 módulos diferentes que son: operandum, palanca retráctil, luz, sonido, pellets, líquido, bomba de droga y SOC.

Es importante recalcar que estas Cajas pueden ser acopladas a varias cámaras APRA crear diferentes configuraciones dependiendo de las necesidades del experimento.

Debido a lo anterior, se puede concluir que en el Estado de Oaxaca no existe actualmente máquinas más especializadas en la práctica de la investigación experimental del comportamiento como las que contará a partir del próximo semestre la Facultad de Psicología de la Universidad Regional del Sureste; con lo que se logrará que nuestros alumnos y egresados cuenten a nivel experiencial de tecnología de punta empleada en países desarrollados, tanto de este continente como en Europa, colándolos en un lugar privilegiado dentro del ámbito de la investigación conductual.

Dr. Felix Silva Cervantes.
Medico del Deporte.
Coordinación de Actividades Estudiantiles.

Como habrás observado al comer pescado, tiene una columna vertebral donde sus extremos terminan en puntas agudas llamadas espinas, la nuestra tiene un lejano parecido por lo que popularmente es conocida como "esquina" dorsal (de espalda).

ANATOMÍA

Nuestra columna es eso precisamente, una pila formada de vértebras que en la parte superior sostiene al cráneo y en la inferior articula con los huesos de la cadera (pelvis), en sí, la unidad funcional de la columna está formada por 2 vértebras unidas por un disco que tiene una función de amortiguador, por la parte trasera los cuerpos vertebrales tienen extensiones de los huesos que a alguien le parecieran espinas viniendo de ahí su nombre popular a que referíamos al inicio. En la figura 1. se aprecian los huesos que forman esta unidad.

LESIONES

Las lesiones se clasifican en:

- 1.- DE NACIMIENTO (CONGÉNITAS).
- 2.- DE POSICIÓN (ESTATODINÁMICAS).
- 3.- PROPIAS DE LA EDAD (DEGENERATIVAS).
- 4.- TUMORALES
- 5.- MECÁNICAS (TRAUMATOLÓGICAS).

De ésta última clasificación se subdividen en:

- a) FRACTURAS.
- b) ESGUINCES.
- c) MUSCULO-LIGAMENTOSA.

De este tipo de lesiones las que más predominan se localizan en la zona lumbar, se denomina así al área donde queda la cintura (o quedaba, en algunos, aunque luego es sustituida por una frondosa "cintura de gallina") y se pueden presentar más comúnmente por sobreesfuerzos, aunque no siempre se lesiona la columna, a veces son los ligamentos que sostienen a la columna o los músculos anexos.

PATOLOGÍAS.

I. TACONES ALTOS.

Aunque este término en sí no es una patología, se refiere a las damas que utilizan zapatillas con tacones tan altos que el pié sufre una

extensión excesiva y el centro de gravedad es desplazado hacia delante flexionándose las rodillas, esto aumenta la curvatura de la columna lumbar y provoca dolor en esa zona, aunque esto no es inmediato, pues tarda en instalarse años, cuando se detecta el daño ya no se puede revertir.

II. EL SOBRESFUERZO.

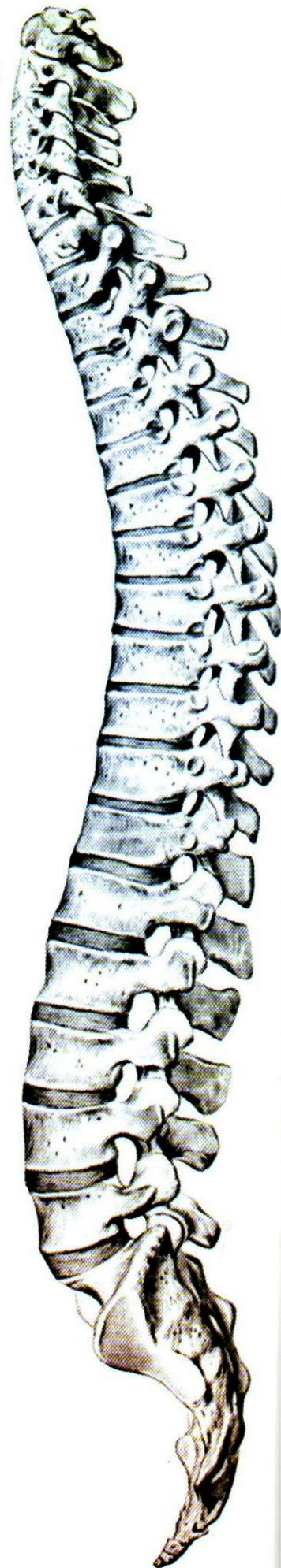
Este tampoco es un término patológico, pero es una de las mayores causas de lesiones de la columna;

- a) Se presenta cuando cargamos un objeto más pesado de lo que estamos acostumbrados a cargar.
- b) Se presenta cuando cargamos un objeto de poco peso pero lo hacemos sin estar preparados para ese esfuerzo.
- c) Se presenta cuando esperamos el esfuerzo pero no preparamos al músculo correctamente, esto sucede cuando practicamos un deporte, no calentamos lo suficiente los músculos y al correr con exceso o un salto con mucha fuerza el músculo se distiende excesivamente, se lesiona y nos causa dolor y limitación de movimientos.

III. LA POSICIÓN INADECUADA.

Cuando te sientas, en realidad te "desparrramas"?, te han dicho en tu casa que cuando te sientas a ver la tele, ya te fuiste a "echar"?, eres de los que cuando manejan llevan sofá-cama incluidos en el asiento del coche? Pues controlas los pedales sólo con la punta de los pies por ir muy reclinado. Cuando te sientas tus pies no llegan al suelo? Te pasas mucho tiempo de pié y por la noche ya no "aguantas" la espalda y pones a tu familiar a darte una "friega"? (aparte de la que ya te llevaste en el trabajo). Pues estas posiciones inadecuadas, con buena higiene de columna pueden ser desaparezcán tus molestias, y sin tomar medicamentos.

Espera nuestro siguiente número donde te daremos consejos prácticos de cómo cuidar tu columna, y si ya tienes lesión, te recomendamos algunos ejercicios para mejorar la movilidad de esta zona, por cierto, ¿ya consultaste a algún médico?



Dr. Eugenio Bustillos Sánchez.
Psicoanalista. adscrito a CODEAP

“Todo ser humano... en su infancia, adquiere una especificidad determinada para el ejercicio de su vida amorosa, o sea, para las condiciones que establecerá y las pulsiones que satisfará, así como para las metas que habrá de fijarse. Esto da por resultado... un clisé (o también varios) que se repite – es reimpreso – de manera regular en la trayectoria de la vida...”¹

La subjetividad es un proceso complejo que en muchas ocasiones se remonta más allá de la cronología histórica individual, desplazándose y diluyéndose en las nebulosas memorias de las generaciones predecesoras.

Para continuar hablando de la transferencia haremos un recorrido sobre el proceso por el cual un sujeto se constituye como tal, proceso que da lugar al sujeto del inconsciente, sujeto del lenguaje. Pero del lenguaje del inconsciente.

Así podremos vincular el desarrollo de la transferencia dentro del proceso terapéutico, y considerar que la manifestación de la misma se debe no a condiciones azarosas sino a condiciones específicas de naturaleza inconsciente que determinan desde la elección del terapeuta hasta la forma de manejo de las resistencias al proceso y la forma como se manifestarán las pulsiones dirigidas hacia la figura del terapeuta que influirán en el desarrollo del mismo y los posibles resultados derivados al momento de plantear un cierre o final.

¿Cuál es esa especificidad determinada para el ejercicio de la vida amorosa?

El ser humano debe atravesar por un proceso, a través del cual adquirirá las características necesarias que determinarán su subjetividad particular en relación a los otros que le rodean, particularmente las figuras que funcionan como padres para el niño, ya que no importan, para tal fin, los personajes de carne y hueso sino la manera de cumplir con estas funciones, es decir, los procesos inconscientes puestos en juego en cada uno de los involucrados: padre – madre – niño.

Entre los seis meses y los dos años y medio² el niño atraviesa por un proceso denominado Estadio del Espejo que es un periodo que permitirá la captura de su imago (imagen) de la forma humana. Es una forma de relación específica de identificación con la madre y al mismo tiempo de alienación.

Durante su desarrollo el niño logra la conquista de su propio cuerpo, a través del establecimiento de una identificación primordial con su propia imagen que resulta en la estructuración del yo y que pone fin a la fantasía del cuerpo fragmentado.

En la etapa anterior el niño vive la fantasía del cuerpo fragmentado, debido a que percibe cada parte como aislada del resto y no tiene la percepción de sí mismo como una unidad, al mismo tiempo es incapaz de diferenciar su realidad psíquica de la realidad exterior y la realidad psíquica del otro, para el niño estas realidades son una y la misma cosa.

Esta fantasía es posible encontrarla en algunos sueños referidos en pacientes neuróticos y mucho más evidentemente en los procesos de desintegración en la psicosis del tipo de la esquizofrenia.

El estadio del espejo tiene como función terminar con la percepción angustiante de la dispersión del cuerpo a favor de la unidad del propio cuerpo, función que sólo se cumple a través de la relación con el otro: la madre.

Es ella, a través de su función, la que pone en juego la posibilidad de estructurar la imagen del cuerpo en el niño, esto es lo que implica la alienación que el niño vive durante el proceso del estadio del espejo.

La alienación del niño respecto de la madre está en función del deseo. ¿Qué es el deseo?

El deseo es la pulsión en juego y la pulsión es la energía que mueve el aparato psíquico, energía fundamentalmente sexual que apunta a la búsqueda y relación con un objeto con el cual pueda satisfacerse.³

El niño alienado en esta relación dual madre – hijo en el estadio del espejo, lo está respecto del deseo de la madre. Madre – mujer – sujeto que antes de concebirlo ha estado inscrita en un marco genealógico amplio, de sus padres y de sus abuelos, además de inscribirse en el campo deseante de su pareja – el padre del niño –. Relaciones que la determinan y que harán que determine a su hijo al inscribirlo en primera instancia en el marco de su deseo y por medio de él, en segunda instancia permitirle, por efecto y acción con la función paterna, inscribirle en el campo histórico de su genealogía para asumirlo como prototipo de sujeto en un primer momento, y como sujeto deseante con su nombre propio y su lugar en la descendencia en un segundo momento.

El estadio del espejo que permite la estructuración de la imagen del cuerpo, estructura, también, la identidad del sujeto, su identificación primordial que resulta en la estructuración del yo, un yo también primordial, básico para la construcción del sujeto deseante.⁴

Así, el niño está listo para circundar otro gran momento que es el Complejo de Edipo, proceso ligado también al psicodesarrollo sexual donde las pulsiones parciales en acto van determinando el proceso de erogenización del cuerpo del infante y las formas o clisés que se imprimirán o inscribirán en el inconsciente del niño y que después determinarán, mediante la reimpresión, la forma en que elegirá los objetos que le permitirán alcanzar la satisfacción a lo largo de su vida, incluyendo la transferencia puesta en acto en la relación con el terapeuta.

Continuaremos en el próximo número.

1. Sobre la Dinámica de la Transferencia. Freud, S. Obras Completas. 1912. Amorrortu, Ed.

2. La referencia cronológica es válida para fines didácticos que permiten ubicar un contenido aproximado y necesario para la realización y eficacia de la función parental que da lugar a los efectos del estadio del espejo, sin olvidar que el inconsciente funciona atemporalmente y sin cronología.

3. El concepto de sexualidad en psicoanálisis implica la búsqueda de una satisfacción que permita obtener placer y que no tiene que ver con la genitalidad específica, dado que esta última sería sólo una forma de alcanzar el placer. En este sentido el placer es la forma de descarga de la excitación puntual proveniente del inconsciente y sólo se alcanza a través de una forma parcial, sustitutiva y atemperada y nunca de forma absoluta. El modo en que es posible alcanzar esta satisfacción es a través de las formaciones del inconsciente: sueños, lapsos, chistes, síntomas, relaciones interpersonales y la relación transferencial con el terapeuta.

4. Se sugiere consultar: Dórr J. Introducción a la lectura de Lacan. Ed. Gedisa.

LA HIPNOSIS TELEVISIVA

Análisis y

La televisión nos ofrece lo mejor cuando nos da diversión –basura; nos ofrece lo peor cuando absorbe el discurso serio. Convendría que la televisión fuera peor no mejor
Neil Postman

Anna Carolina Meneses Pérez
Alumna del Segundo Semestre de Bachillerato

Televisión, sedante del ser humano, adicción, enervante, plasma de colores, mamá, amiga, nana, irritación ocular, comezón en los lagrimales, cabeza fastidiada, decrepitud del cuerpo y náusea después de verla; pero deleite del homo videns, goce, complacencia al no-entendimiento, simplemente la proyección de imágenes inverosímiles, que exciten al que las ve, no importa que sean simplemente desechos de la globalización.

misión en su televisor, en la televisión la información que cuenta es la que se puede filmar mejor, en palabras de Sartori; y realmente así es, quien paga puede hacer que su noticia la conozcan todos, qué método utilizan las empresas televisivas para saber que noticia es la más importante, para ellos la más trascendental es la que pueden o de la que ya tienen material para transmitir, pero, si aún no tiene material para poder

que una manipulación del gobierno, (pero no el gobierno mexicano). "La democracia es imposible porque el pueblo no sabe" y si no sabe como va a gobernar, el sufragio que emplea no sirve porque no sabe, no tiene soberanía, porque ni siquiera sabe qué significa, repite lo que dicen los medios, y si se continua con esto, tal vez tenga mayores repercusiones, estaba en lo cierto Popper cuando dijo que una democracia no puede existir si no se controla la televisión, y verdaderamente el problema es que la televisión no te llena de conceptos, simplemente de imágenes y ahí esta una de las desventajas mencionadas en el libro "Una imagen puede valer mas de mil palabras pero un millón de imágenes no te puede dar un concepto"; y cómo se pretende ser demócratas si el pueblo no sabe, desde el inicio nos saturan de una enseñanza poco educativa, la cual consiste en la no-comprensión los textos, simplemente la memorización de oraciones, desde el inicio evitan ponerte en contacto con los libros, pero no con la televisión ni con la computadora, porque para algunos "estimula" más el desarrollo del niño. Un niño, que en esta época ya puede navegar, presionar botones, o jugar con el plasma, es un joven muy inteligente, pero porqué utilizar la palabra inteligencia, si todo lo que realiza es mecanizado. Los padres ahora confían más en una televisión que en una nana, la nana esta sucia, le puede contagiar algo y cobra; con la primera puede aprender simplemente "viendo", repitiendo lo que el aparato le dice que repita, no el porqué, de los cuestionamientos comunes de los niños, todo esto qué va a crear, una serie de personas que no podrán convivir más con seres de su especie, sólo existirá una soledad cibernética.

Ahora nuestra vida esta como estancada, vivimos en un mundo de neuróticos, en donde sin sedantes nos destruiríamos, ahora todos tenemos más problemas que antes pero no tenemos la solución a ellos, nuestra creatividad se va secando por la dependencia, esta siendo absorbida por las estupideces que diariamente nuestros ojos capturan en el

Han transcurrido ya varias décadas desde la creación de la televisión y tal vez los planes que tenia su creador para su uso, ahora son utópicos, pues nos encontramos en una etapa de superdependencia, en la cual es fácil dejar de leer un periódico, pero no es posible dejar de ver los noticieros "amarillistas", que saturan los informes de hechos irrelevantes, en donde no importa qué fue lo que paso, ahora la gente no persigue el hecho, su incumbencia es la imagen, la recreación de lo sucedido es lo que la emociona, lo que la llena a continuar con la inmundicia de trans-

desplazar una noticia que tiene cierto peso en los televidentes no la quitan, porque tiene la audiencia, si los medios quieren, pueden retransmitirla por una o dos semanas, y le dan fuerza, tal vez eso quieran realizar, al transmitimos más de tres veces por día las mismas noticias.

Giovanni Sartori, en el libro homo videns, nos plantea un enfoque sobre la democracia, sobre la sociedad y el video-niño. La democracia, un termino tan amplio, y que lo colocan como adjetivo en México, no es más



reflexiones del Homo Videns

tiempo desperdiciado de vida. Ahora todo se necesita estar acompañado de esquemas, si no, la veracidad del hecho disminuye, la metáfora va desapareciendo porque no se puede dibujar, poco a poco los valores dejarán de existir porque no podrán ser explicados con imágenes, y todo se encontrará en ordenadores; aun trato de no atormentarme con eso, tenemos un avance tecnológico de cierta forma elevado, pero nuestros ojos todavía son repelentes a tantas horas frente a un plasma, recurrimos a impresiones para el descanso.

Durante todo el libro, Sartori hace un gran énfasis a la inteligencia del ser humano, puede tener toda la información sobre lo que quiera pero el problema es que no fue educado para comprender, porque de niño sólo sabía encender una computadora y estar navegando, pero no entendía nada de lo que podía leer, y este punto si es muy delicado, hablar con alguien que no entiende nada de lo que dices es muy peligroso, porque no te esta ignorando, existe una parte bloqueada de su mente, la cual aún no ha trabajado por el medio tan mecanizado en el que vive. Estos niños no se forman en días, ni se forman solos, se forman por principio a través de los padres, que muchas veces su situación laboral no les permite atenderlos, asimismo los coetáneos, a quienes podríamos considerar seres que están en el entorno del niño y que de alguna forma interactúan con él; la escuela, otro de los espacios también importantes, porque el joven pasa casi la tercera parte de su día en ella y los medios, con los cuales tienen contacto diariamente, especialmente los fines de semana; todos estos puntos colaboran para la formación del niño que tal vez ya no sea un niño por la forma de hablar o quizás sea un niño aunque parezca adulto.

Pensar en todo esto hace especular si podremos adaptarnos o terminar ciegos, posiblemente con retinas más gruesas para resistir las radiaciones de los ordenadores y la televisión, o seremos un mundo lleno de lentes, pensaremos, o solo crearemos.

Cuando terminé de leer el libro quede de cierta forma sorprendida por los datos revelados, es posible que Estados Unidos siendo una potencia mundial, sea uno de los países menos informados y que a la misma gente no

le importe mucho la política de su país; los porcentajes tan exagerados de una persona competente en Europa es solo de un cinco por ciento, ¿y el otro 95?, ¿Será verdad que la ignorancia se volverá una virtud por la gran cantidad con la que se está presentando? Tenía una concepción equivocada acerca de la educación europea, pensaba que por tener avances tecnológicos contaban con hábitos lectores, sin embargo esto no es así, si lo vemos desde la perspectiva de los países orientales que se caracterizan por tener un gran número de lectores.

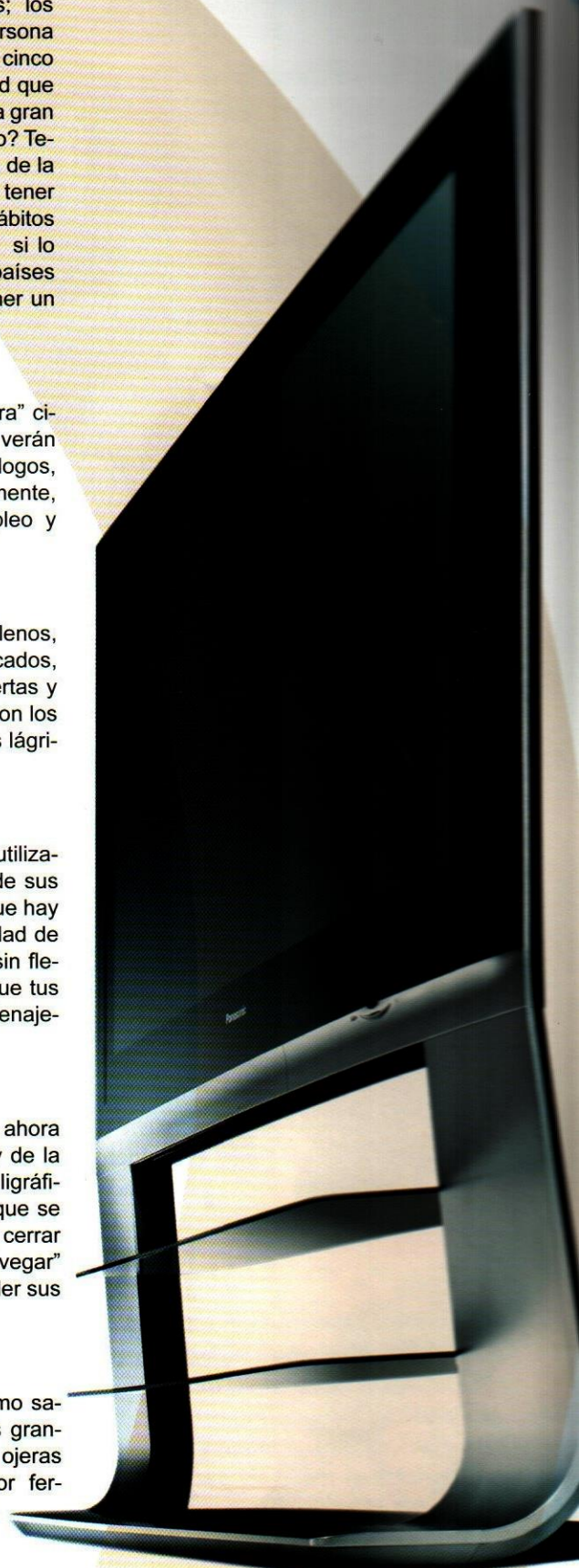
Como consecuencia de esta "nueva era" cibernética, otras empresas similares se verán enriquecidas. Empresas ópticas, psicólogos, psiquiatras, médicos. Sí, desgraciadamente, es una desagradable fuente de empleo y mezquino enriquecimiento.

En estos días existen aún librerías llenas, pero con libros que nunca han sido tocados, y salas llenas de conversaciones inciertas y risas a un monitor, aulas silenciosas, con los ojos hacia la pantalla, ojos aun con las lágrimas de bostezo.

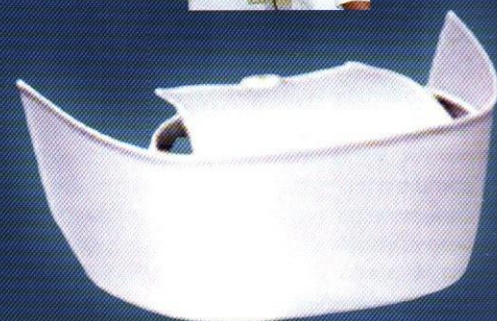
Es imposible comparar los sentidos utilizados en contacto con un libro; el olor de sus páginas, la textura de su cuerpo y lo que hay dentro, y volver y regresar sin necesidad de dar "click", sin virus, sin mensajeros, sin flechas que apunten tu dirección, más que tus mismos dedos, sin todas esas cosas enajenantes y que nos enferman el alma.

Pero nos encontramos en otra época, ahora los niños no necesitarán del papel y de la tinta, no requerirán de enseñanza caligráfica; sólo de oprimir animales ficticios que se comen la palma de su mano, de abrir y cerrar "ventanas" que no dan al cielo, de "navegar" en mares de plasma, y de viajar y perder sus ojos nuevos sobre iconos vacíos,

El futuro es esto: la transición de Homo sapiens a Homo videns, ahora cabezas grandes, ojos irritados, bolsas oculares, ojeras permanentes, comezón eterna, sudor fermentado, equivocados y sedentarios.



Ceremonia entrega de Cofias a alumnos de la Licenciatura en Enfermería



El Dr. Joaquín José Cabrera Juárez Rector de esta casa de estudios recordó a los jóvenes de Enfermería que “La COFIA, es el distintivo que concentra los principios éticos de su trabajo como son la responsabilidad, el servicio, la abnegación y la

moral” dijo también que “El avance de la ciencia médica, de la tecnología y la modernización de los hospitales, exige la actualización de las enfermeras y enfermeros, alcanzando con ello su actuación a responsabilidades máximas que requieren

de estudios médicos profundos” por esta razón, les recordó también, que la Escuela de Enfermería y Obstetricia está próxima a iniciar la maestría en enfermería, sin olvidar los cursos postbásicos.

Sabías que **dos** de los alumnos de la Escuela de Bachilleres se colocaron en las primeras posiciones en la eliminatoria de atletismo “Rumbo a la Olimpiada” el pasado 28 de Septiembre en Huajuapán de León.

Ellos son:

José Antonio Díaz Morales.

1º lugar en salto de Longitud

2º lugar en 80 y 1200 metros planos

y **Luis Enrique Díaz Morales.**

2º lugar en 60 metros planos

4º lugar en 1000 metros y salto de longitud

NÚMEROS Y +



OBJETIVOS

Los objetivos curriculares que debe alcanzar el profesional Médico-Cirujano, al concluir el proceso enseñanza-aprendizaje, son los siguientes:

Vocación

Ética

Humanitarismo para el paciente

- Solidaridad
- Servicio
- Prudencia

VALORES

1.- Tener el dominio de los elementos teóricos, metodológicos y técnicos de las ciencias médicas, básicas, propedéuticas, médico-quirúrgicas y clínicas que constituyen el eje metodológico de la formación del médico cirujano.

2.- Integrar sus valores profesionales y humanísticos a través del conocimiento de las ciencias socio administrativas.

3.- Tener los conocimientos epidemiológicos que le permitan analizar las determinantes y condicionantes del proceso salud-enfermedad.

4.- Contribuir al desarrollo de su procesión y ejercicio profesional mediante la auto enseñanza e investigación.

VISIÓN

“Ser la institución educativa formadora de profesionales de la salud con calidad y prestigio nacional e internacional”

MISIÓN

“Formar Médicos Generales con una sólida preparación integral, académica y científica, líderes que ejerzan la profesión con vocación humanista y ética, que privilegien la promoción de la salud y la prevención de la enfermedad en el individuo, en la comunidad y en su entorno, para que resuelvan la problemática de salud de la población dentro de su ámbito de competencia.”

PERFIL DEL EGRESADO

Es el profesional que está dotado de conocimientos científicos, humanísticos, administrativos y de investigación, que le permiten dentro del marco legal en materia de salud, actuar como gestor y agente de cambio en la prevención y fomento de la salud; diagnosticar y tratar enfermedades y realizar procedimientos quirúrgicos en el primer nivel de atención a la salud, identificando situaciones que ameriten del segundo y tercer nivel; aplicando en su caso medidas de sostén inmediatas mientras las refiere. Posee las bases formativas para continuar con estudios de postgrado.



"Formación, en la Libertad, para Servir"

CALENDARIO DE ACTIVIDADES PARA EL SEMESTRE FEBRERO-JULIO 2007

* **COSTO DE FICHA:** \$500.00
(incluye examen psicométrico y de conocimientos)

* **REQUISITOS PARA LA FICHA:**
Copia de acta de nacimiento, constancia de estudios
y 1 fotografía de tamaño infantil.

* **ENTREGA DE FICHAS:**
Del 13 de Noviembre al 21 de Diciembre del 2006

* **EXÁMENES DE ADMISIÓN:**
Conocimientos: 20 de Enero del 2007
Psicométrico: 19 de Enero del 2007

* **PUBLICACIÓN DE RESULTADOS:**
29 de Enero del 2007

Los resultados son inapelables y serán publicados en los diarios
"IMPARCIAL" y "NOTICIAS" y en nuestra página web:
www.urse.edu.mx

* **INSCRIPCIONES:**
Del 29 al 31 de Enero del 2007

* **INICIO DE CLASES:**
1 de Febrero del 2007

* **INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA**
30 de Enero del 2007

* **CONVIVENCIA DEPORTIVA**
31 de Enero del 2007

* **INFORMES:**
Tel: 5141410 Ext 117
Eulalio Gutiérrez 1002 Col. Miguel Alemán

TE OFRECEMOS:

Licenciaturas en:

Administración
Arquitectura
Cirujano Dentista
Contaduría
Derecho
Enfermería
Enseñanza de Idiomas
Informática
Psicología
Sistemas de Información