

NÚMERO 8, 16-DICIEMBRE-2019

# ISCALI

REVISTA DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MORELIA



 **UDEM**<sup>MR</sup>  
Universidad de Morelia

LA PALABRA COMO PENSAMIENTO CRÍTICO, DIALÉCTICO,  
HERMENÉUTICO Y PEDAGÓGICO DE LO COTIDIANO  
SOFTWARE LIBRE PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL, CRÓNICA DE  
UN DIBUJANTE  
LA VOLUNTAD  
TARANTINO: SU TRABAJO COMO GUIONISTA  
EL SENTIR DEL ALUMNO EN LA CLASE UNIVERSITARIA



**NUEVO DOCTORADO**

¡Seguimos un paso adelante! ¡Siempre a la vanguardia!  
¡Primer posgrado con enfoque sistémico en Michoacán!

Estudia

# Doctorado en Tecnología Educativa con Enfoque Sistémico

RVOE DOC190906

**¡Inscríbete al propedéutico!**

Teoría y práctica vivencial en dos años en modalidad presencial flexible con clases viernes y sábados.  
Opción de titulación de maestría (sujeto a institución de procedencia).

**UN DESARROLLO PROFESIONAL SIN LIMITES**

**UdeMorelia.edu.mx**

SÍGUENOS EN:     YouTube

EDUCAMOS PARA TRASCENDER

# PRESENTACIÓN

La Universidad de Morelia, impulsora en la formación de profesionales de licenciatura en las áreas de Nutrición, Periodismo, Ingeniería en Videojuegos, Psicología, Administración, Negocios Internacionales, Medios Interactivos, Historia del Arte, Turismo y Cultura Física y Deporte, así como en las maestrías en Nutrición Humana, Arte Digital y Efectos Visuales, Historia del Arte, Investigación Multidisciplinaria, Entrenamiento y Gestión Deportiva, Gestión Estratégica de los Negocios Internacionales, Psicología Clínica, Tecnologías de la Información, Turismo Sustentable, Diseño y Desarrollo de Videojuegos, además del Doctorado en Tecnología Educativa con Enfoque Sistémico, con el punto incisivo de posicionar a la ciencia desde su enfoque nodal epistémico y que como forma de extensión de la investigación se realiza por docentes y estudiantes, en el área de “Formación UdeMorelia”, que brinda herramientas de conocimiento y a la vez, da pauta para que por este medio de difusión, compartir con la comunidad académica, hallazgos, reflexiones, análisis y problemáticas para atender de nuestra sociedad; ya que es el contexto donde hay que prestar el servicio de atención en todas las etapas de vida del ser humano.

De esta forma, se tienen en este número 8 de Iscali, los avances investigativos de “La Palabra como Pensamiento Crítico, Dialéctico, Hermenéutico y Pedagógico de lo Cotidiano”, por el Mtro. Juan Carlos Jacobo Gómez, quien constituye... La palabra como narrativa, como poesía, como pintura, como escultura, como arquitectura, como teatro, como música, como creación esencialmente humana, como pensamiento;... y que citando a Frye, por Ortíz-Osés, en Solares (Coord). (2001: p. 35), dice: “El hombre existe no directamente en la naturaleza, como los animales, sino en el contexto de un universo mitológico, un conjunto de tradiciones y creencias nacidas de sus vivencias a través de una herencia psicológica común.”; entonces, podemos proceder a afirmar que la distinción más humana, lo constituye la palabra...

Además está “El software libre para ilustración digital, crónica de un dibujante”, por el Mtro. Manuel Martínez Correa, quien reflexiona acerca del ...uso de software libre que se puede asociar, comúnmente, a situaciones relacionadas con sistemas operativos, aplicaciones o navegadores: esta relación técnica es verdadera, pero se puede hablar de mucho de eso y más para los artistas digitales y que...en todo el mundo y en especial los que están en proceso de aprendizaje, tienen el problema de obtener los recursos económicos para poder generar sus obras...Pautas que nos inducen a repensar el uso de este software.

También, como aspecto cotidiano de vida, está el tema de “La voluntad”, por el Mtro. Jaime Rogelio Santos López, mismo que nos brinda tónicas de que ...La voluntad es algo que podemos

adquirir, aprender y, sobre todo, desarrollar. En los deportes se entrenan y desarrollan los músculos, con paciencia, con dedicación y constancia. De la misma manera el entrenamiento y desarrollo de la voluntad requiere de una misma dedicación. Sólo así podremos realizar nuestros objetivos en la vida... suele ser constituida de rasgos de personalidad de cada ser humano indispensables.

Así mismo se tiene el ensayo de “Tarantino: Su trabajo como guionista”, por la Mtra. Sandra Alina Jiménez Cabrera, argumentando que...En cualquier película es de vital importancia que la historia enamore al espectador, si no se tiene un buen guion, por más presupuesto con el que cuente la producción, el filme corre el peligro de convertirse en algo del “montón”. Por el contrario, si el proyecto cinematográfico cuenta con una narrativa bien estructurada, coherente y que despierte sentimientos de cualquier índole en el espectador, puede convertirse en algo memorable e inclusive catapultar a todos los involucrados como son el director, guionista, actores, entre otros al reconocimiento internacional...

Tenemos el siguiente artículo: “El sentir del alumno en la clase universitaria”, por los autores Moisés Jiménez Macías, Mario Abel Ayala Vite y Alan Hinojosa Galán, estudiantes de Ingeniería en Videojuegos de la Universidad de Morelia, quienes tienen la inquietud de indagar, analizando que ...es bien sabido que a la gente le gusta ayudar a los menores de muchas formas, ya que estos son el futuro de México, pero el problema es que esta “ayuda” solo es en los años de 5 a 15 años. Pasando ese tiempo se pierde interés hacia ellos y es por eso que hay muchos jóvenes con problemas... como inmersión inicial pueden contar con la ventaja de que al ser estudiantes universitarios, saben cómo son las formas de enseñanzas en la universidad, ventajas y desventajas de esto, así como el problema principal con esta forma de enseñar...

Es gratificante contar con el impulso de la dirección de Medios Interactivos, de Ingeniería en Videojuegos en esta edición, de docentes y estudiantes interesados en el tema de la investigación, haciendo énfasis al ideal de nuestra Universidad desde nuestro Rector, “Cada ser humano como principio, una sociedad libre como meta”.

**MTRA. REYNA GONZÁLEZ DELGADO**  
Vicerrectora de la Universidad de Morelia



## DIRECTORIO

**MSSS. Pedro Chávez Villa**  
RECTOR

**MSSS. Ma. Laura Pérez Pineda**  
DIRECTORA GENERAL DE  
FORMACIÓN UNIVERSITARIA

**Mtra. Reyna González Delgado**  
VICERRECTORA

**Mtra. Berenice Mendoza Carbajal**  
SECRETARIA ADMINISTRATIVA

**Mtro. Silviano Tórres Ramírez**  
SECRETARIO ACADÉMICO

**Dr. Luis Manuel Villaseñor Cendejas**  
Director de Investigación Institucional

CONSEJO EDITORIAL  
PRESIDENTE:

Mtra. Reyna González Delgado.-Vicerrectora

SECRETARIO:

Dr. Víctor Manuel Aguilar  
Jefatura de Investigación

VOCAL:

Mtra. Lilia Silva Valle

Responsable y revisión de la revista:

Dra. María de Lourdes Negrete Paz

Coordinación de Investigación

Revista Iscali, año 4, No. 8, agosto-diciembre 2019.  
Es una publicación semestral, editada por la Universidad de Morelia, Fray Antonio de Lisboa No.22, C.P. 58230, cinco de mayo, Morelia, Michoacán. Tel. (443) 3177771, www.udemorelia.edu.mx, editor responsable Mtro. Pedro Chávez Villa. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo en trámite. ISSN en trámite, ambos son otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Investigación, Mtro. Pedro Chávez Villa, Fray Antonio de Lisboa No. 22, C.P.58230, cinco de mayo, Morelia, Michoacán, fecha de última modificación, 02 de diciembre de 2019.

## INDICE

5

LA PALABRA COMO PENSAMIENTO CRÍTICO, DIALÉCTICO, HERMENÉUTICO Y PEDAGÓGICO DE LO COTIDIANO.

*Juan Carlos Jacobo Gómez*

11

SOFTWARE LIBRE PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL, CRÓNICA DE UN DIBUJANTE

*Manuel Martínez Correa*

15

LA VOLUNTAD

*Jaime Rogelio Santos López*

19

TARANTINO: SU TRABAJO COMO GUIONISTA

*Sandra Alina Jiménez Cabrera*

23

EL SENTIR DEL ALUMNO EN LA CLASE UNIVERSITARIA

*Moisés Jiménez Macías, Mario Abel Ayala Vite y Alan Hinojosa Galán*



**1** Licenciado en Administración y en Historia por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Maestro en Pedagogía por el Instituto Michoacano de San Nicolás de Hidalgo; y actualmente Doctorante en Educación del cuarto semestre por el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación.

# LA PALABRA COMO PENSAMIENTO CRÍTICO, DIALÉCTICO, HERMENÉUTICO Y PEDAGÓGICO DE LO COTIDIANO

*Juan Carlos Jacobo Gómez <sup>1</sup>*

El presente artículo es una breve reflexión del trabajo de investigación de grado que se viene realizando como parte del Doctorado en Educación en el cuarto semestre en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación “José María Morelos”, cuyo título es: “Estrategia didáctica para la construcción de la razón y el sentido hermenéutico-comprensivo en la enseñanza-aprendizaje de la Historia en la formación de un sujeto crítico-analítico en la educación secundaria”.

Palabras clave: Pensamiento crítico, hermenéutica, pedagogía, educación, cultura, dialéctica, cotidiano, razón, construcción, analítico, sujeto.

En el quehacer cotidiano de la vida del ser humano, en los últimos decenios, en la sociedad mexicana como campo problemático se percibe un desprecio y un olvido por la palabra; inclusive, se vislumbra una forma de diversificación de la palabra, una devaluación, un envilecimiento y una deshonra de la palabra; la palabra como el distintivo más humano de lo humano; hoy la palabra se utiliza para agredir, vituperar, engañar, de-

nigrar, difamar y violentar la dignidad del “otro”, lo que ha llevado a un deterioro de las relaciones sociales, a una total incomunicación, a pesar de los medios actuales de comunicación e intercomunicación y de las redes sociales.

Perdimos la palabra con fines utilitaristas en la persecución del poder por el poder; perdimos la palabra, que dignifica la condición y naturaleza



humanas, perdimos el espíritu de lo más humano de lo humano: el amor, los sentimientos; pero también perdimos la razón, como el horizonte del pensamiento. No la razón instrumental que reduce la capacidad de razonar, a una razón objetiva versus razón subjetiva; la razón como la competencia y potestad de clasificar, organizar, ordenar y sistematizar, pero también de inducir y deducir, colegir, derivar y discurrir, sin llegar a reflexionar, cavilar y discurrir sobre los contenidos específicos, concretos y determinados; esto es, la función, facultad o capacidad de abstracción del dispositivo, argamasón, estructura o urdimbre del pensar <en tanto razón>.

El asunto es cómo recuperar la palabra digna, honorable, majestuosa, distintiva dentro de la complejidad de lo cotidiano, cómo lograr darle significado y sentido crítico-constructivo en el mar de la inconciencia; y cómo construir y tender puentes dentro de la educación y de la cultura; esto es, dentro de lo

escolar-áulico <<en todos los niveles educativos>>, en las familias, en los centros de investigación, en los centros culturales, en las organizaciones políticas, económicas y sociales, que con un sentido profundamente laico, se pueda re-establecer y re-construir la palabra digna; la palabra que dota de dignidad al ser humano; la palabra revestida de la urdimbre ética y moral, que permite la conciencia y la voluntad, más allá de los “yos” internos, de los “superyós” y de los “ellos” que castran, reprimen, constriñen y empacan el espíritu y cuerpos del ser humano, predeterminándolo, controlándolo, dirigiéndolo, lanzándolo hacia la esclavitud de la inconciencia.

La palabra como narrativa, como poesía, como pintura, como escultura, como arquitectura, como teatro, como música, como creación esencialmente humana, como pensamiento; pero también como emoción y sentimiento, así como espíritu, la palabra como palabra; la palabra como historia, como mitología, como naturaleza, como cosmo-

logía y cosmogonía, como vida, pero también como muerte; Frye, citado por Ortíz-Osés, en Solares (Coord). (2001: p. 35): “El hombre existe no directamente en la naturaleza, como los animales, sino en el contexto de un universo mitológico, un conjunto de tradiciones y creencias nacidas de sus vivencias a través de una herencia psicológica común.”; entonces, podemos proceder a afirmar que la distinción más humana, lo constituye la palabra y la razón, las cuales construyen y crean significados y significantes; esto es, el sentido de sí mismo y de la cosa en sí.

La palabra nos sugiere una visión cultural, como producto de la evolución de la palabra misma; la palabra y la cultura como la esfera de lo fantástico, de lo quimérico, de lo imaginado, de lo mítico; palabra que pasa de esfera a esfera; ahora en la esfera de lo poético<sup>2</sup>, como la acción humana que en un grupo humano-social trasciende lo esencialmente instrumental-pragmático; que orienta los pasos humanos, hacia lo cultural creador,

que concibe y crea la condición y naturaleza humanas. Al respecto, Ortíz-Osés, en Solares (Coord.). (2001: p. 35), propone:

*Se puede concebir al hombre como un animal mitopoiético, cultural o simbólico, ya que en todos los casos se pone de manifiesto el fundamental carácter proyectivo o creador del hombre, el cual se define frente al animal por su capacidad metafórica o transformativa de lo real dado en visiones, articulaciones de sentido o concepciones del mundo. La clave simbólica de toda cultura está en el sistema de creencias subyacentes, que funge como ideario o ideología compartida en cuyo entramado se instalan las ideas, conceptos y reflexiones críticas.*

*Desde esta perspectiva el mundo del hombre ofrece una realidad no meramente dada o bruta (animalesca) sino una realidad cosmovisional o idealizada, una realidad transida de idealidad. Puede entonces hablarse de la realidad (humana) como un género cuasi literario, ya que se encuentra interpretada simbólicamente por el hombre y, en consecuencia, mediada antropomórficamente [...]*

Así, la palabra es Ser, es Humano, es Ser Humano simbólico y cultural, pero también, es Historia <<pasado, presente y futuro>>, es horizonte y proyección, es creación de sí misma y de sí mismo; es metáfora creativa, constructiva y transformativa de lo real, de lo vivido, imaginado, pensado, de lo teorizado, conceptualiza-

do-categorizado y tematizado; que crea las necesarias visiones, bifurcaciones-articulaciones que buscan darle sentido a la vida, al mundo al Cosmos.

Los materiales de los puentes de la palabra son, la construcción de una dialéctica de lo cotidiano, una hermenéutica de lo cotidiano y una pedagógica de lo cotidiano, como el Ágora de la significación de la palabra, y más allá de la palabra, la acción, en donde la acción, se constituye en la concreción dialéctica, hermenéutica y pedagógica de la palabra, de la concreción del Ser. La construcción dialéctica, tendrá que ser en lo epistemológico y ontológico de las distintas dialécticas consecuentes con la recuperación de la palabra; lo mismo habrá de suceder con la hermenéutica la cual habrá de recuperar las hermenéuticas que también sean consecuentes con la recuperación de la palabra, pero, además, en el ejercicio de las distintas interpretaciones, significar y re-significar, y dotar de sentido material y espiritual a la palabra. El Ágora de lo cotidiano, de lo común, necesariamente debe ser la Escuela y la Familia.

### 1. LA PALABRA COMO PEDAGOGÍA Y SIGNIFICADO DE LO COTIDIANO.

Respecto a la pedagogía, aparte de que se nutrirá de las pedagogías consecuentes con la restitución, restauración y restablecimiento de la palabra educadora y re-educadora, formadora y constructora del ser humano; por lo que, en este caso, habremos de hacer énfasis en las

metodologías que permitan conciliar e integrar aquellos métodos que sustentan las dialécticas y las hermenéuticas razonables, lógicas y consecuentes con la idea original de rescatar a la palabra digna.



2 La poética aquí, como la disciplina que se dispone y apresta a la construcción de un sistema de principios, conceptos y categorías universales y genéricos; así como arquetipos, modelos y representaciones; y, metalenguajes, meta-significaciones científicas, que permiten comprender, interpretar, analizar, racionalizar, describir y clasificar las obras de arte y/o creaciones literarias; pero también, en las demás actividades del ser humano.

### 1.1 LO COTIDIANO COMO EL ÁGORA DE LO COMÚN.

Lo cotidiano más allá de lo mundano, de lo profano, de lo común, de la misma condición humana; lo cotidiano en aquello que le da significación y sentido al hacer y ser del hombre: la acción, <<acción liberadora>>, acción constructora que despierta la necesidad de voluntad y de conciencia; esfuerzo intelectual, que solamente puede darse en el plano de lo real, en el nivel de la realidad concreta, que es, el lugar de vitalidad social; en este sentido, Primero (2004) nos define con relación a los argumentos en los significados de una pedagogía, que se orienta a partir de la pedagogía:

*[...] y por tanto de una norma de la práctica educativa que al adjetivarse como de lo cotidiano, convoca tanto sus vínculos filosóficos como históricos y su intención fundamental: situarse en el primer nivel de definición de la realidad, en tanto es en la vida cotidiana donde se produce el vigor social, esto es: donde generamos y regeneramos nuestras condiciones de vida, que son tanto instrumentales como simbólicas.*

Lo cotidiano, como el lugar común de la concreción de las relaciones sociales de producción, en el más amplio sentido histórico, antropológico, cultural y ontológico del ser humano; el sentido pedagógico como la maestra

de vida, como la concreción de lo filosófico que define lo ético, lo moral, lo estético, lo epistemológico, lo lógico, lo ontológico del ser humano, que busca dar claridad a la naturaleza y condición humana; así, Primero (2004), refiriendo a Ágnes Heller, que apunta: “que impugnando las concepciones idealistas y fetichizadas del socialismo realmente existente, contribuyeron a construir una filosofía y una sociología de la vida cotidiana que nos situó conceptual y metodológicamente en el nivel más perentorio de definición de la realidad y en el lugar donde se concreta la historia: la vida cotidiana”; la historia entonces, como el catalizador del horizonte abierto del porvenir del ser humano. Primero (2004), precisa:

*En este acontecer de todos los días es donde comemos, descansamos, trabajamos, laboramos, amamos, peleamos, somos comprometidos o cínicos; y en fin –y en el contexto de la educación escolar-, donde aprendemos o enseñamos; donde producimos conocimientos o simulamos que lo hacemos; o más grave aún, reproducimos saberes escolares inocuos que sólo le sirven a nuestro alumnos para sacar calificaciones, y perpetuar la ignorancia construida.*

Lo cotidiano de lo escolar <lo pedagógico y educativo> como el espacio de la relación social ya no como la relación del “yo” con el “otro”; sino más bien como la relación del “nosotros”

con “nosotros” y con los “otros”; la relación fundamentalmente humana que enseña, pero que también aprende; una relación esencialmente experiencial, que recupera la esencia histórica del Ser humano; la experiencia como apertura, como horizonte, como historia, como presente, como cultura, como posibilidad.

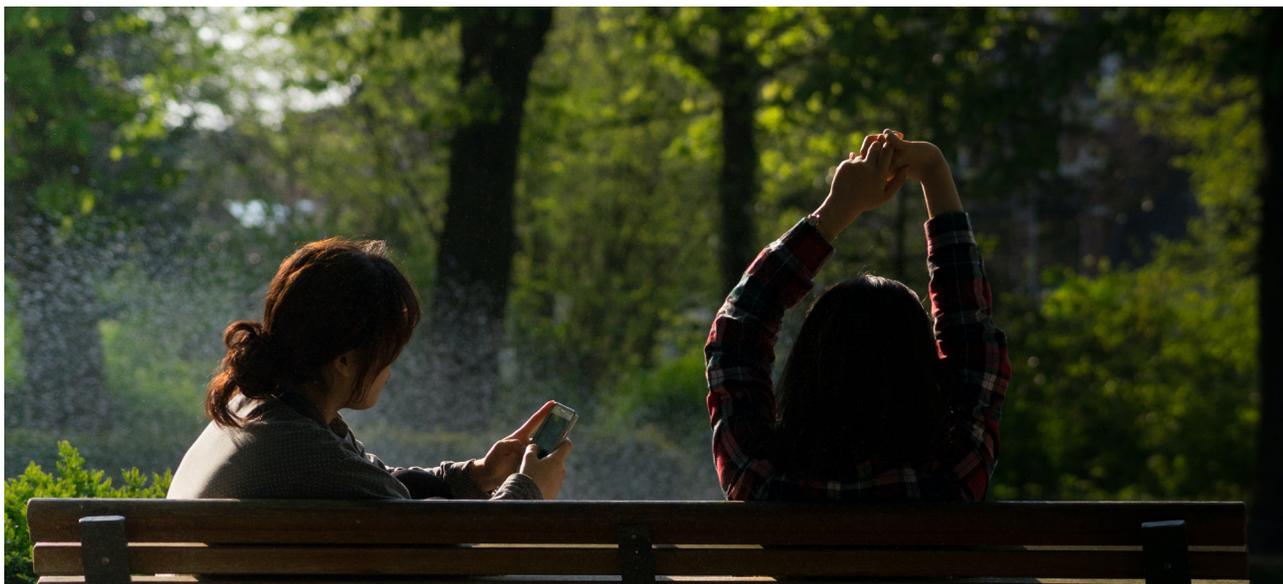
### 1.2 LA PEDAGOGÍA Y LA EDUCACIÓN COMO EL ESPACIO DE LO COTIDIANO

En este contexto, se hace necesario reconstruir el concepto de educación, el cual, debe estar alimentado por el sentido filosófico y antropológico del sujeto de la educación: el ser humano, el ideal de hombre que habrá de educarse y formarse con un propósito y una intención y un fin determinados, en función de las condiciones sociales históricamente determinadas. Una re-conceptualización que supere la tradicional definición de la educación, que la reduce a lo estrictamente instrumental; este sentido instrumental que ubicaba a la educación como la concreción de las relaciones sociales de producción institucionalizadas a través de la escuela y del aula; Primero (1999) comenta de la siguiente manera:

*Quando hablamos de ‘educación’ referimos a uno de cuatro significados posibles del término, o quizá una combinación ambigua de ellos, pero habitualmente denotamos un significado cotidiano del mismo; una práctica; un concepto o una norma, el postulado de un deber ser.*

*Quando utilizamos un significado cotidiano del término convocamos su uso descriptivo e invocamos varias connotaciones suyas y de hecho una polivalencia del mismo, que tenemos que aclarar según el contexto en el que surge.*





El concepto de educación ha venido adquiriendo una serie de significados que la ubican como polisémica en su significación semántica, sintáctica y pragmática; pero fundamentalmente en lo epistemológico, ontológico y metodológico; y son las condiciones histórico-sociales determinadas del contexto geográfico-temporal en el desarrollo histórico del hombre, en sus intenciones, propósitos, finalidades y designios en lo económico, político, social, cultural, educativo y ecológico; precisamente, esta polisemia educativa nos permite construir un concepto de educación, que en primera instancia, le devuelva la significación de la palabra digna en educación, la palabra en su doble significación; por una parte la definición filosófico-antropo-histórica del ser educado, y por otra, la significación de la praxis en el sentido de formar al ser educado, para que este en posibilidades de vivir e interactuar con su medio natural y social que los determina, en este orden, Primero (1999), insiste:

*De esta manera podemos implicar la práctica de la educación, su teorización o su normatividad y quedar*

*determinados por la ambigüedad y pragmatidad del lenguaje cotidiano. De ahí que se haga imprescindible discriminar los textos a los que aludimos y concluir que cuando usamos el significado cotidiano del término educación, utilizamos una polivalencia semántica de finalidad descriptiva con valor contextual que hay que desagregar para precisar su uso.*

*Este puede referir a la educación como práctica y de esta manera a una actividad social que conforma en la subjetividad de los individuos del colectivo que socializa, las determinaciones antropológicas que les permite a los individuos que se forman comportarse como miembros del grupo que los educa, de aquí que toda educación dé o una lógica o una nacionalidad.*

En las condiciones histórico-sociales actuales, la reflexión sobre la educación, debe orientarse y horizontalizarse hacia la educación como práctica profundamente humana, como acción humana, como praxis formadora, modeladora, constructora y re-constructora de la esencia

humana <<condición y naturalezas humanas>>; la educación, que se constituye en una actividad profundamente histórico-social por antonomasia.

De la educación entonces, debe ser recuperada tanto de la historia, como de la tradición misma, aquellos elementos conceptuales, que hoy permite darle la importancia trascendental a la educación socio-emocional, a la educación en valores, de lo que podríamos derivar, a revisar la tradición de la educación en las virtudes; Primero (1999), prosigue:

*Así la educación es conformación de personalidades y una actividad que involucra a diversas personas que interactúan en algún espacio común, que puede ser emotivo (inmediato al individuo, la familia por ejemplo); interpersonal (mediado necesariamente, la escuela a modo de ilustrar); o social (circunstancial e impersonal, a pesar de que en su origen o entorno hayan por necesidad individuos. Los medios masivos de información o una calle como espacio público; dejarían entrever lo que se implica).*

*La educación concebida de esta manera es una actividad de reproducción social y puede ser tanto consciente como inconsciente, y tener una carga axiológica determinada según los valores del grupo que se reproduce (para el cual la práctica que realiza será positiva, valiosa, adecuada), o de algún otro colectivo humano que impugne esta acción; para estos últimos las prácticas educativas que critican será negativa y una actividad a recusar.*

En esta visión, la educación, no solamente debe enfocarse a la conformación de la personalidad, puesto que se limita exclusivamente a la parte psicológica de la educación; se necesita incorporar los elementos teórico-conceptuales, epistemológicos, ontológicos y metodológicos de la pedagogía, la didáctica, el currículo, la gestión y la investigación.

### 1.3 EL HOMOS ETHICUS COMO HOMOS PALABRA.

Provisionalmente, podemos partir de la idea de un ser universal, que nos lleve a una ética universal, que vaya más allá de <<...>>, pero que también contenga las contingencias, las discontinuidades y las rupturas históricas, así como los entrelaces, entrecruces y entretejes <urdimbres> en la gradación y progresión de los hechos, sucesos y procesos históricos que definen la condición y naturaleza humanas; así, Álva-

rez-Urías, en la introducción que hace en Foucault (1994: p. 13), con relación al conocimiento de uno mismo, puntualiza: “Nosotros, los que conocemos, somos desconocidos para nosotros mismos; podríamos decir que con estas palabras inicia Friedrich Nietzsche en el Prólogo de La genealogía de la moral escrito en Sils María en el verano de 1887”, el cual es mencionado en Foucault (1994: p. 13); este epígrafe nos sugiere una pregunta ¿cómo podemos conocernos a nosotros mismos?; podremos decir entonces que, necesitamos realizar un ejercicio de introspección y extrospección sobre nuestra relación con uno mismo y con el “otro”, desde el “yo” al “otro”, con el “nosotros”, una relación dialéctica y dialógica, una relación retroactiva <retroacción> <inter-retroacciones>, compleja, que no necesariamente puede ser descrita, pero que, sin embargo, puede ser reflexionada, comprendida, interpretada y vivida; pero que, además, incluye, incorpora y contiene lo complicado, lo incierto, lo ambiguo, lo contradictorio, lo contingente, lo mutable, lo ignoto, lo oscuro-nebuloso.

El proceso de conocimiento de uno mismo, es un proceso complejo e inacabado siempre, en permanente construcción y re-construcción, en permanentes inter-retroacciones, en permanente movimiento; Álvarez-Urías en Foucault (1994: p. 13),

refiriendo a Nietzsche, abunda:

*Para conocernos a nosotros mismos y afirmar una voluntad de verdad, para fundamentar una nueva ética, es decir, nuevos principios reguladores de las conductas, necesitamos una crítica de los valores morales, hay que poner alguna vez entredicho el valor mismo de esos valores, y para esto se necesita tener conocimiento de las condiciones y circunstancias en las que aquellos surgieron, en las que se desarrollaron y modificaron (...) un conocimiento que hasta ahora no ha existido, no tampoco se lo ha ni tan siquiera deseado. Se tomaba como valor de esos valores como algo dado, real y efectivo, situado más allá de todas dudas.*

Esto nos sugiere irremediablemente, que el punto de partida, entonces, es el homo ethicus; el cual descansa en la ética como conciencia de la conciencia misma; la ética como virtud, como la característica superior de la condición humana, de la cual se conciben, cual incubadora, las demás virtudes del ser humana: Templanza, Prudencia, Fortaleza, Justicia, Paciencia, Bondad, Disciplina, Resiliencia, Bondad, Moderación <Medida, Autocontrol>, entre otras virtudes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Primero, Rivas, Luis Eduardo. (1999). **Emergencia de la Pedagogía de lo Cotidiano**. México: Primero editores.
- Primero, Rivas, Luis Eduardo. (2004). **Balance de la emergencia de una propuesta pedagógica**. México: Publicita.
- Foucault, Michel. (1994). **Hermenéutica del sujeto**. Madrid: Ediciones de la Piqueta.

# SOFTWARE LIBRE PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL, CRÓNICA DE UN DIBUJANTE



Manuel Martínez Correa<sup>3</sup>

## ¿POR QUÉ USO SOFTWARE LIBRE PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL?

El uso de [software libre](#) se puede asociar, comúnmente, a situaciones relacionadas con sistemas operativos, aplicaciones o navegadores: esta relación técnica es verdadera, pero se puede hablar de mucho de eso y más para los artistas digitales.

En todo el mundo y en especial los que están en proceso de aprendizaje, tienen el problema de obtener los recursos económicos para poder generar sus obras.

El software libre para la ilustración es algo viable y real para obtener resultados profesionales sin gastar un centavo.

A mediados del 2014, tuve un problema: la tarjeta madre de mi PC se había quemado por completo. En ese entonces, disfrutaba mucho un videojuego llamado *StarCraft 2* y tengo la ligera sospecha, hasta el día de hoy, que esa fue la razón principal del sobrecalentamiento y crisis en mi equipo.

El *plan A* sería comprar una nueva tarjeta madre, pero al ser ensamblada, ciertas partes no son compatibles con piezas nuevas o generan conflictos en los controladores base

de algunas partes: la tarjeta de video, el procesador, memoria RAM, etc. Eso toma tiempo, recursos y cojajes masivos.

El *plan B* era trabajar en mi laptop hasta que obtuviera recursos para superar esta crisis.

Editar video, trabajar gráficos avanzados en Photoshop-Illustrator-Indesign para ese entonces no era algo muy fácil o recomendado para los equipos portátiles de gama media. Las teorías fatalistas decían que, si seguía así, esta laptop la cual pagué con mi aguinaldo siete meses atrás podría tener el mismo fatídico final que la PC armada.

Para ese entonces, el proyecto personal de historietas en línea iba tomando forma, pero comenzaba a ver las secuelas de tener todo en un solo lugar: el tiempo de respuesta entre Photoshop y mi tableta para dibujar (wacom bamboo) al generar una línea comenzaba a ser lenta. El término que dan los expertos para

ese detalle se llama parallax. La velocidad no era la adecuada y no había café en este mundo que pudiera darme la paciencia para soportar tal pesar. Si la línea no es perfecta, no me sirve y eso se ve en mis dibujos ya que me exijo mucho y puedo repetir el proceso muchas veces: para bien o para mal así es como trabajo.

Recordé que en algunos foros que visitaba decían lo mismo: el precio excesivo en el software estándar internacional para generar diseño (Adobe, Corel, etc.), y de los orgullosos que se sentían de compartir los respectivos parches para eliminar el registro de compra y usarlo como si lo hubieras adquirido de manera legal. Así como todos tenían la nueva versión, poco a poco, todos comenzaban a tener el mismo problema: su hardware no era suficiente para soportar los nuevos procesos, herramientas y visualización de trabajo.

Pero alguien dijo la palabra mágica: software libre. “¿Por qué no lo usan, si tanto se quejan de lo que les da y

<sup>3</sup> Manuel Martínez Correa es diseñador Gráfico egresado de la Universidad La Salle, titulado y es docente tanto de la Facultad de Medios Interactivos como de la Licenciatura en Dirección Periodística y Producción Audiovisual. programador web por interés y con talento para el dibujo con más de diez años de experiencia en diversas áreas del diseño. Participar en el ejercicio docente de la práctica del diseño ha sido una experiencia que le ha permitido crecer más como persona y profesional.



exige algo que cuesta tanto dinero?” comentaba el usuario mientras todos los demás entre rabia y sarcasmo le contestaban “eso solo es para Linux y ahí no puedes hacer diseño-ilustración”.

¡Pum! Ahí comenzó lo interesante. Publicó la lista de software libre de licencia, para uso personal y comercial, en Linux, PC y hasta para la exclusiva macOS con las necesidades básicas de aquel entonces: edición de video, diseño basado en vectores, diseño basado en pixeles. Hasta ahí iba bien la situación, pero alguien, solo publicó un vínculo y una captura de imagen: **FireAlpaca**. No dijo de qué es o para qué era, por curiosidad entré al sitio web oficial: quedé sorprendido, simplemente no lo podía creer.

Un software gratuito, hecho para la ilustración digital. El sitio web estaba en japonés, pero había una versión en inglés, ya instalado el software podías elegir el idioma de la interfase: japonés, inglés, francés y español. El archivo para instalar pesaba menos de 80megas, pero instalado en disco duro era menor a 200megas. Para el uso de memoria RAM era mínimo, menos de un Giga.

Comparado con Photoshop que te pide casi 15Gigas de espacio en disco duro más toda la RAM que le puedas ofrecer en sacrificio, la diferencia era abismal. En el caso de la competencia de Adobe, Corel tenía un software dedicado a ilustración, Painter, que ocupaba más espacio de instalación y memoria RAM que Photoshop: necesitabas una computadora monstruo para generar algo interesante.

Instalé FireAlpaca, pero tenía la duda sobre los drivers para mi Wacom Bamboo (porque Photoshop si tenía problemas con las tabletas) pero en Firealcapa fue todo lo contrario. Los trazos eran muy suaves, el parallax era ideal y la sensibilidad para detectar velocidad-presión eran increíbles. Como si eso no fuera suficiente, tenía algo maravilloso que jamás había visto antes: estabilizador de trazo.

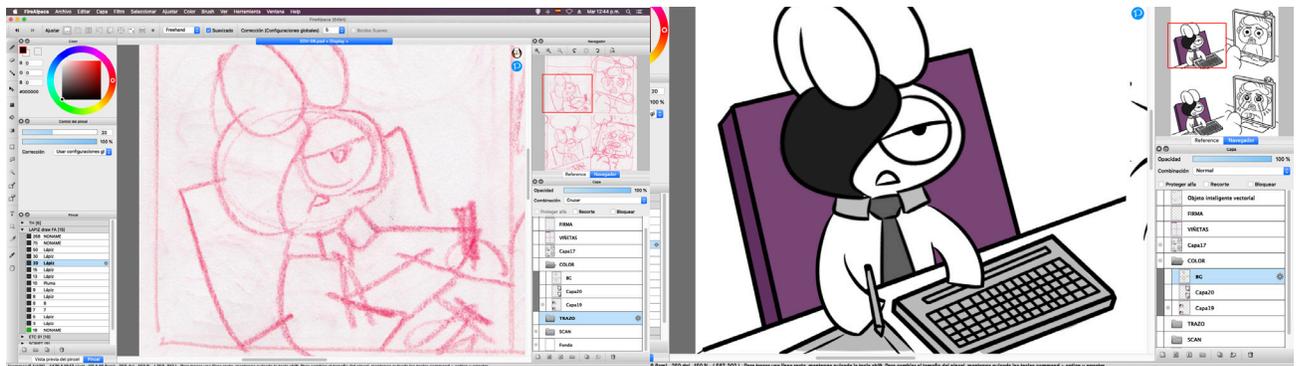
¿Tienes problema para mantener un trazo constante y firme? Aquí se resuelve ese problema. Puedo asegurar que mi calidad de dibujo, proceso de trabajo y velocidad para generar mis ilustraciones fue subiendo a través de los años gracias a este software.

### COMENCÉ A DUDAR ¿EN SERIO FUNCIONA DONDE SEA? ¿REALMENTE ES TAN BUENO?

Con tiempo libre, mi escepticismo y ganas de reírme, recordé que tenía una Acer Mini Book: más pequeña que una laptop normal, pantalla de 10 pulgadas con 1.5 Gigas en RAM. La había adquirido en el 2010 y la tenía abandonada en una esquina de mi librero lleno de mangas, libros de diseño y kilos de hojas llenas de bocetos, dibujos y apuntes.

Ahí lo instalé, junto con el driver de la wacom bamboo. Obtuve los mismos resultados, tanto en la Laptop como en la MiniBook. Ahí me enteré que esto era algo para compartir y seguir aprendiendo. Pasé la voz con mis amigos y colegas, pero creo que el único que se emocionó con esto y le dio un uso práctico, fui yo.

Y supe de un criterio que aplica el marketing a la vida y se llama segmentación de mercado. El público



Proceso de creación en FIREALPACA del personaje “Emonejo” creado por Manuel Correa y publicado en Facebook y manetron.com

al que va dirigido este producto es muy especial y limitado por lo que no a todas las personas les llama la atención o simplemente no les interesa utilizarlo.

Pasó el tiempo, para mediados del 2015 estrené mi sitio web de historietas [manetron.com](http://manetron.com) en el que FireAlpaca fue parte fundamental para su creación ya que todos los trazos previos, base y finales de las ilustraciones se generaron ahí. Desde el verano del 2014 hasta el momento he utilizado este software para crear mis ilustraciones. Tanto para mi página web, redes sociales, periódicos y clientes el resultado es el mismo: calidad en la generación del trabajo sin complicaciones, de manera sencilla y rápida.

Todo lo anterior suena muy bonito, pero en la realidad sabemos que si no hay recursos las cosas no se pueden mantener por milagros o buena fe y más si eres una competencia casi directa con marcas internacionales. ¿Cómo un software de estas características se puede financiar? ¿Dónde está el negocio en esto?

FireAlpaca en el momento de ser activado, así sea MAC o PC, aparece una pequeña ventana emergente de publicidad apta para toda la familia. La publicidad está basada en las cookies (registros del navegador) para mostrar publicidad adecuada e interesante para el usuario. He visto que incluso la ventana se adapta a necesidades de Amazon o empresas de hardware dedicado a ilustración digital. Es un negocio redondo: si tienes un software gratuito que miles de personas utilizan eso puede ser convertido en miles de vistas de una publicidad específica con un alto

grado de aceptación para un público específico. Las dos partes ganan y es el mismo modelo que utilizan los videojuegos en plataformas de dispositivos móviles (Android-iOS).

Esta ventana la cierras y listo, puedes usar el software sin problema. Si en dado caso, no hay conexión de in-



ternet para mostrar la publicidad, el software puede seguirse usando sin restricciones. Se puede utilizar sin actualizaciones o incluso si ese equipo jamás vuelve a tener conexión a internet. A diferencia de plataformas como Spotify o Netflix, donde el archivo permanece activo determinado tiempo hasta que regrese la conexión o simplemente caduca su visualización. Si tomo el caso ADOBE con suscripción mensual para

utilizar el software, lo cual me parece un modelo de negocios absurdo donde eres dueño de nada y ellos tienen el control siempre....

Este sistema funciona con seis librerías gratuitas de código GNU (basado en Linux) que, de manera sencilla de explicar, permiten ser actualizadas constantemente sin costo extra. La velocidad de respuesta entre interfaz-periférico (software-hardware) es increíblemente buena bajo cualquier circunstancia.

Hasta aquí iba bien el asunto, pero sabemos que tarde o temprano hay necesidades específicas que solo el software absoluto puede resolver: Photoshop con sus filtros, perfiles de color, capas de texto y portabilidad. FireAlpaca debía dar el paso para que su público específico pudiera moverse libremente entre plataformas sin problema: el archivo fuente se puede guardar en PSD (Photoshop Document) o MDP (Archivo FireAlpaca) y si quieres un archivo estándar, puede ser JPEG, PNG o Bitmap.

En la última actualización del 2019, ya se puede elegir un perfil determinado de color para el archivo (CMYK-RGB) junto con una lista variada de filtros, tipografías de libre uso y ajustes en la visualización del archivo. Si abres un archivo PSD podrás abrirlo en Firealpaca sin importar la versión del Photoshop en el que hayas estado.

Mi proceso de trabajo es Papel-Firealpaca-Photoshop: Hago un dibujo previo, escaneo la imagen o le tomo una foto, mando ese archivo a FireAlpaca para hacer el trazo final, guardo todo en PSD, doy color, sombras, brillos y a veces algo de textos

en Photoshop (pero cuando es mucho texto, lo hago en Illustrator).

Cuando comienzo a trabajar sobre la ilustración, lo primero que realizo es el trazo final o trazo de tinta para después colocar el color base por capas. Me apoyo mucho en el estabilizador, pero la biblioteca de pinceles que tiene el software es muy buena al ser visualmente muy fácil de configurar: algo tan básico que en otros programas puede ser demasiado complicado o incluso perderse entre tantas opciones. En algún momento traté de generar algún pincel personalizado y su creación es muy sencilla ya que sus especificaciones no son muy rigurosas. Eso se agradece: muchas veces dejar que el software trate de realizar el esfuerzo mínimo no es buena idea.

FireAlpaca, hasta el momento, ha tenido actualizaciones casi cada mes. Desde el momento que lo comencé a usar, poco a poco, comenzó a tener más funciones específicas: puedes hacer animaciones básicas y guardarlas en archivo GIF, tiene un par de filtros interesantes, las transparencias en capa y sus opacidades también están incluidas, máscaras de recorte, perfiles de color, edición de pinceles personalizados, etc.

En los talleres en los que he tenido la oportunidad de dar clases, les comento sobre este software, sus be-

neficios y el uso que le doy. Muchos le dan la oportunidad, otros lo dejan en el camino porque ya tienen un flujo de trabajo definido con otros programas y brincar a otro no les parece buena idea. Al final es el usuario el que decide lo que hace y como lo hace en su trabajo o proyecto: cada persona tiene sus propias recetas para llegar a un resultado satisfactorio.

### CONCLUSIÓN:

Comencé utilizando FireAlpaca con algo de curiosidad y terminé usándolo en todos mis proyectos de ilustración. Con el paso del tiempo comencé a visualizar el potencial de este movimiento que no solo representa una solución a un problema específico, sino algo que se presenta como un nuevo modelo de economía a nivel mundial.

Las respuestas a nuestros problemas como creadores, tanto de contenido como de comunicación, pueden ser resueltas más fácilmente al administrar mejor nuestros recursos y tiempo con software libre. Si la certificación en lenguajes de programación, basado en código libre, son válidas para carreras fundamentadas en tecnologías de la información o programación ¿Por qué no debería serlo para las carreras de perfil creativo? Los criterios actuales a nivel internacional están cambiando y México,

como economía emergente en Latinoamérica, debería poner el ejemplo mostrando que es factible modificar los estándares de educación a nivel superior con este gran paso.

Si la Secretaría de Educación Pública permitiera a las licenciaturas fundamentadas en las tecnologías, el uso de software libre en sus planeaciones didácticas, habría mucho ahorro en tiempo y recursos tanto en universidades públicas como en privadas.

La educación actual debe apuntar a la democratización de la información y no hay mejor manera que haciéndola, todavía más, accesible bajo cualquier circunstancia o criterio. Puede haber industria creativa en el país si nos permitimos usar las herramientas adecuadas. En mis siete años de docencia la constante es la misma: si no hay gente que le apasione lo que hace, este país no tendrá futuro.

Me encanta dibujar y seguiré en esto mientras me lo permita la vida, pero si puedo hablar de esto y compartirlo ¡Sería genial!

## BIBLIOGRAFÍA

- PGN Inc. **FireAlpaca**, Tokyo, Japón. 2019. - <https://firealpaca.com/es/>
- Adobe, **Photoshop**, USA. 2019. - <https://www.adobe.com/mx/products/photoshop.html>
- Wikipedia, **GNU General Public License**, USA. 2019. - [https://es.wikipedia.org/wiki/GNU\\_General\\_Public\\_License](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License)

# LA VOLUNTAD

Jaime Rogelio Santos López<sup>4</sup>

“Nada hay tan grato sobre la Tierra como una voluntad sublime y fuerte”.

*Friedrich Nietzsche*

La voluntad<sup>5</sup> es algo que podemos adquirir, aprender y, sobre todo, desarrollar. En los deportes se entrenan y desarrollan los músculos, con paciencia, con dedicación y constancia. De la misma manera el entrenamiento y desarrollo de la voluntad requiere de una misma dedicación. Sólo así podremos realizar nuestros objetivos en la vida. Cuando ésta se ha fortalecido es el mejor medio para llegar a nuestras metas e ideales motivándonos a ir cada día más arriba dándonos una fuerza inimaginable que nos impulsa a caminar no importando las dificultades u obstáculos que se nos pongan enfrente.

## ¿QUÉ ES LA VOLUNTAD?

La palabra voluntad proviene del latín “voluntas-atis” lo cual significa: “querer” pero es muy amplio el criterio ya que puede abarcar hasta la capacidad de tomar, libre y oportunamente, decisiones acertadas. (Pérez, 2012)

Como menciona el Dr. Enrique Rojas<sup>6</sup> en su libro “La conquista de la voluntad”, La voluntad no es más que la asimilación, búsqueda y desarrollo de la *ilusión*<sup>7</sup> y *motivación*<sup>8</sup>, la segunda es el motor que impulsa a moverte o quedarte pasivo ya que depende mucho del origen del estímulo.

Dos tipos de la motivación son las principales, la intrínseca y extrínseca. En la intrínseca, el sujeto se mueve por estímulos internos, por el propio gusto y placer, está motivada por impulsos profundos y no por externos los cuales llevan a una satisfacción personal que eleva la autoestima. La extrínseca, se motiva por incentivos externos y requiere de mayor esfuerzo ya que solicita la continua aprobación del entorno.

La ilusión, no tiene un fundamento real que la sostenga. En realidad, es “hacerse castillos en el aire,” como recitaba Alberto Cortés en alguna de sus canciones. Hacerse ilusiones es elucubrar planes sin que las condiciones existan para que se concreten. Hay quienes juegan dándole un sinónimo de “entusiasmo” “¡Guau! ¡Con cuánta ilusión está trabajando! \_\_\_”. La ilusión no es más que la incorrecta interpretación de determinada situación.

Ahora bien, es importante conocer nos a nosotros mismos para entender que la voluntad junto con la inteligencia<sup>9</sup> y la efectividad<sup>10</sup> forman parte de nuestra personalidad que logra llegar a las metas deseadas.

El principio vital de todo ser viviente, el principio de conocimiento, como Platón mencionaba refirién-

**4** Licenciado y Maestría en Pedagogía. Doctorante del Instituto Michoacano de las Ciencias de la Educación, (IMCED) Labora en: Centro de Educación y Cultura de Morelia, Mich.

**5** Voluntad” viene del latín voluntas formada del verbo volo / velle (querer, desear) y el sufijo -tas, tatis, que en romance pasa en acusativo -tate y da voluntat en catalán, vontade en portugués y voluntad en castellano.

**6** Enrique Rojas es catedrático de Psiquiatría. Dirige además el Instituto Español de investigaciones Psiquiátricas en la ciudad de Madrid, dedicada al estudio de los trastornos de la personalidad.

**7** Del lat. illusio, -ōnis. 1. f. Concepto, imagen o representación sin verdadera realidad, sugeridos por la imaginación o causados por engaño de los sentidos. (Española, 2020)

**8** Se forma con la palabra latina motus (‘movimiento’) y el sufijo -ción (‘acción’, ‘efecto’).

**9** Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.

**10** Que es verdadero y válido. Que produce el efecto esperado



dose al alma, es fundamental ya que es quien motiva para hacer o no hacer las cosas así pues que la voluntad tiene que ver con el alma, es la intención, ánimo de hacer o no hacer tal o cual cosa.

No olvidemos que el valor de la voluntad se ve amenazada cuando utilizamos el famoso dicho: “deja para mañana lo que puedas hacer hoy” (Dicho popular). El desarrollo de la voluntad es una lucha árdua y permanente que requiere constancia ya que su conquista es grande, por tanto, en muchas ocasiones se da en condiciones muy poco favorables. El descuido, la abulia<sup>11</sup> hacen que peligrar el fortalecimiento de ésta.

Debemos recordar que la voluntad férrea conduce a la persona al éxito, que en el día a día se debe fortalecer nuestro libre albedrío y el que tiene buena voluntad, todo lo puede.

Según Schopenhauer<sup>12</sup> en su obra “El Capital”. Él acepta que la realidad última e irracional es una fuerza ciega e involuntaria llamada voluntad. Esta lucha se da de manera corpo-

<sup>11</sup> Falta de voluntad o de energía para hacer algo o para moverse

<sup>12</sup> Arthur Schopenhauer. (Danzig, actual Gdansk, Polonia, 1788- Frankfurt, Alemania, 1860) Filósofo alemán.

ral formando el valor mientras que la inteligencia, que nos invita a razonar, nos sirve para retener, hasta cierto punto, los deseos irracionales de esta fuerza primordial.

La voluntad requiere de educación por parte de la persona que desea adquirirla. No se da de otra manera. No es que hoy me levante y diga, “desde hoy en adelante tendré la voluntad de hacer tal o cual cosa.” Es un caminar diario logrando pequeñas metas, dejando a un lado el desánimo, incorporándose constantemente y no permitir que el orgullo o la desesperación lleguen a mermar nuestra intención, fortaleciéndola de manera disciplinada, siendo ordenados en nuestros hábitos y constantes en la formación de la misma. No debemos olvidar que este recorrido se debe realizar con alegría, coraje y determinación férrea.

El mundo actual es competitivo, por tanto, exigente y requiere de personas que, mínimo, tengan un manejo adecuado de hábitos y disciplina. Este caminar llega a transformarse, en ocasiones, en algo no tan atractivo para la persona ya que luchar por cambiar la manera de pensar y de actuar, así pues, se torna tedioso y cansado. La voluntad nos invita a ver, de manera atractiva el trabajo y sobre todo, nuestra manera de ver

las cosas. Es por eso por lo que la actitud cambia la manera de visualizar el presente y el porvenir.

El valor de la voluntad es un tesoro que cuando se encuentra, el poseedor de dicho bien cabe en cualquier empresa, puesto o lugar donde se requiera ya que ha adquirido un orden mental, en su estilo de vida, un orden en los objetivos y en la forma de llevar las cosas en la vida. Me atrevería a decir que quien logre encontrarla o poseerla es más cotizado que el hombre más inteligente ya que va más allá de el comprender y el razonar o el ser asertivo.

### EL ORDEN PARA OBTENER UNA BUENA VOLUNTAD EN LA VIDA PERSONAL.

Cuando hablamos de orden nos referimos a tener siempre una buena disposición con un buen criterio de organización colocando todo en su justo lugar al cual corresponde, dominando las partes de un todo sin dar cabida al desorden y mucho menos un lugar a la desorganización.

Hace algunos años, a mi madre, antes de iniciar clases, le hacían recitar el siguiente refrán: “Árbol que crece torcido, jamás su tronco endereza pues hace naturaleza el vicio con que ha crecido. Con este ejemplo advertido, malas costumbres no adquieras,

pues si bien las consideras, a fuerzas de repetirlas ya no podrás corregirlas, cuando corregirlas quieras.” El buen hábito del orden se estructura desde chicos; la lucha constante de los padres porque los hijos adquieran buenos hábitos no debe desmayar por ningún motivo. Hábitos<sup>13</sup> de limpieza personal, de recoger su tiradero, hábitos de estructura en su cuarto o lugares que ocupa, el hábito de estar en el aquí y el ahora. Esta guerra diaria conlleva un constante sacrificio es estar remachando todo el tiempo esas buenas costumbres para llegar a obtenerlas. Paso a paso, unas veces ganando y otras perdiendo, pero con ánimo de volver a intentar hasta lograr la adquisición de esa práctica llegando a su objetivo.

Esta batalla debe pelearse, repito, a corta edad para ir forjando las bases y preparar el momento en que será lanzado a la sociedad. La adquisición de valores no es tarea fácil requiere el apoyo, tanto de padres de familia como de docentes, una entrega diaria y consecuente hasta que forme parte del proceder de la persona.

Cuando se logra tener orden, los efectos al instante se ven reflejados en una paz exterior e interior. De inmediato se ve una persona equilibrada, armoniosa conectada con la

**13** Son pautas estables de comportamiento que ayudan a niños y niñas a orientarse y a formarse mejor, permitiéndoles organizarse tanto a nivel personal como colectivo. Los hábitos son conductas que repetimos muchas veces hasta que forman parte de nuestras actividades diarias. De esta manera, luego de un tiempo, los hábitos se vuelven automáticos.

**14** Kelly McGonigal, PhD, es psicóloga y profesora de salud en la Universidad de Stanford, y una experta líder en el nuevo campo de la “ayuda científica”

armonía y el equilibrio. Se refleja en su rostro la alegría, que es reafirmar lo positivo, porque está lleno de una tranquilidad plena y verdadera ya que hay coherencia en todo cuanto vive y hace. Así pues, que la alegría interna es el reflejo de toda una lucha interna y externa; refleja la perseverancia de la persona por llegar a la meta propuesta, mostrando que la vida vale la pena cuando logramos los retos o desafíos que nos fijamos. Esto es mostrar y luchar por ser nuestra mejor versión para conmigo mismo y para con los demás.

Se es eficaz, o sea que realiza acertadamente las cosas que se propone ya que lleva un orden en el desarrollo de todo cuanto emprenda. Con una precisión en los detalles de manera inigualable, logra captar, con objetividad de su entorno desde la perspectiva que desee verla. Es pues el amor que imprime en cada detalle de su actuar mostrando a una persona tranquila, alegre y firme en sus propósitos que nadie puede derribarlo ya que ha cavado fosas profundas.

La prudencia y el orden son escudos del tesoro más grande que podemos encontrar ya que nos protegen de los embates que nos puedan presentar la inteligencia y las emociones. Platón, en su libro, *La República*, decía que la prudencia es la Madre de todas las virtudes y que de ella resurgían otras tres: la fortaleza, la templanza y la justicia. Se abre el camino para el hombre de mayor nivel que desea llegar muy lejos y levantarse muy por encima de todo aquello que lo limita. Con una actitud alegre y lleno de ilusión por alcanzar lo imposible para otros de voluntad débil.

¿Cómo funciona nuestra fuerza de voluntad? La Dra. Kelly McGonigal<sup>14</sup>, en su libro *Fuerza de Voluntad*,



ha investigado cómo funciona nuestra fuerza de voluntad y la manera en que podemos desarrollarla. Organizar nuestro tiempo de manera adecuada, ya que si nos distraemos damos pie a que nuestra energía se desgaste constantemente pensando en aquello que debimos haber hecho y no lo hicimos por falta de una buena estructura mental. Al ver que pasa el tiempo y no logramos concentrarnos en lo que realmente es importante, se puede llegar a sentir culpabilidad y ese sentimiento nos va hundiendo cada vez más en la desesperación y angustia.

El descanso adecuado nos da más energía y nos permite concentrarnos, de manera adecuada, en lo que tenemos que hacer. Este tiene mucho que ver en las decisiones correctas que podamos tomar a lo largo del día. De lo contrario automática-

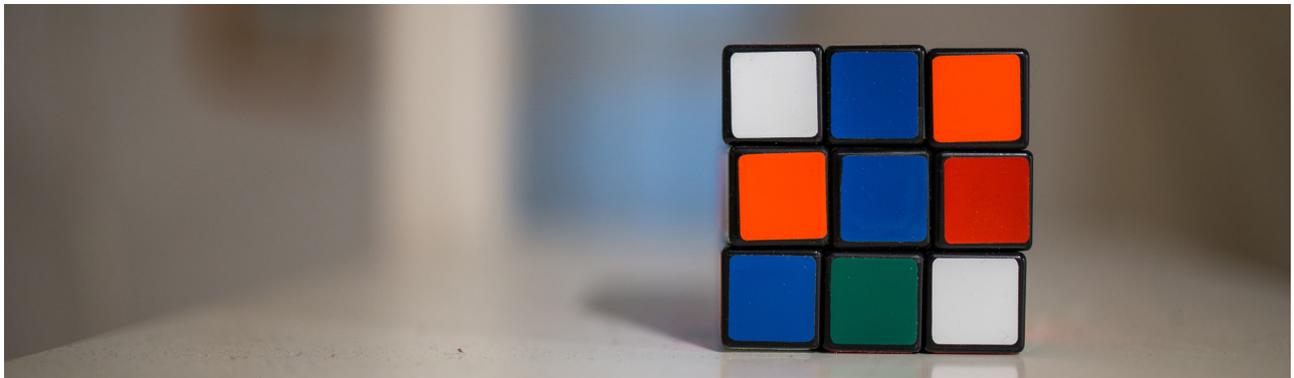
mente tenderemos a descansar, distraernos por cualquier cosa o bien hacer cosas poco productivas.

Recordemos que la fuerza de voluntad es como un músculo que debe ejercitarse diariamente. Tener minutos de reflexión personal al día porque son las que nos ayudarán a la toma de decisiones. Si nuestro cerebro ve que algo es dañino para mí, de inmediato reaccionará de manera positiva haciéndome tomar buenas decisiones. La meditación entrena a nuestro cerebro para que se centre en algo mucho más concreto, logrando que nos concentremos, para así desarrollar la capacidad en la toma de decisiones correctas y aún más se va fortaleciendo la fuerza de voluntad.

Otro punto es alejar los pensamientos negativos y cambiarlos por po-

sitivos. Importante no negar que se tienen los primeros, pero sí hacer el ejercicio de cambiarlos de inmediato, recuerda que tus pensamientos forman tus sentimientos y estos forman el carácter. Las personas negativas no tienen cabida en ningún lado ya todo el tiempo se la pasan quejándose y culpando a los demás de todo lo que les sucede.

Como conclusión siempre hay algo que hacer con nuestro tiempo, pero lo dejamos de lado porque no sabemos organizarnos. Nos gana la pereza, la irresponsabilidad llevándonos a una falta de concentración que al final terminaremos sintiéndonos muy mal, cayendo en el estrés, perdiendo la confianza, tarde o temprano en nosotros mismos.



BIBLIOGRAFÍA

- <https://librosgeniales.com/ebooks/la-conquista-de-la-voluntad-enrique-rojas/>
- "Ilusión" (s/f.). En DeSignificados.com. Disponible en: <https://designificados.com/ilusion/> [Consultado: 10 de marzo de 2020].
- Fuente: <https://designificados.com/ilusion/>
- <https://www.abc.com.py/articulos/la-voluntad-1007475.html>
- <http://www.scielo.org.co/pdf/frcn/v53n156/v53n156a09.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=DxJRf2lfe54>



# TARANTINO: SU TRABAJO COMO GUIONISTA

Sandra Alina Jiménez Cabrera<sup>15</sup>

En cualquier película es de vital importancia que la historia enamore al espectador, si no se tiene un buen guion, por más presupuesto con el que cuente la producción, el filme corre el peligro de convertirse en algo del “montón”. Por el contrario, si el proyecto cinematográfico cuenta con una narrativa bien estructurada, coherente y que despierte sentimientos de cualquier índole en el espectador puede convertirse en algo memorable e inclusive catapultar a todos los involucrados como son el director, guionista, actores, entre otros al reconocimiento internacional.

Uno de los más grandes cineastas de todos los tiempos, es el estadounidense Quentin Tarantino. Sus películas cargadas de acción, violencia explícita, personajes inolvidables y, sobre todo, grandes historias han enamorado a una audiencia enorme y ha influenciado e inspirado el trabajo de otros cineastas.

Cinéfilo desde pequeño; también fue un mal estudiante. A los 22 años empezó a trabajar en un videoclub de Manhattan Beach y tomó clases de interpretación. Su estancia en el videoclub fue el detonante de su gran carrera como cineasta. Sus películas están caracterizadas en general por emplear historias no lineales, la estetización de la violencia, las influencias estilísticas del Grindhouse,

el kung fu y el spaghetti western. En la actualidad, es reconocido como uno de los más grandes directores en toda la historia del cine.

Pasó su juventud en el barrio Harbor City, en el cual convivió con gente de diferentes razas, estuvo expuesto a muchas culturas populares y se convirtió en un gran fanático de las películas de artes marciales que se exponían en los barrios negros cercanos a su casa. Todo este fanatismo se vería reflejado años más tarde en su grandiosa película Kill Bill (2003-2004) que fue dividida en dos volúmenes y cuenta la historia de una letal asesina a sueldo, interpretada por su eterna musa, Uma Thurman, quien sufre un atentado por parte de su antiguo escuadrón un día antes de su boda e idea su venganza para aniquilarlos a todos. Esta película es un gran referente de la cultura japonesa y está repleta de homenajes como el traje amarillo de la protagonista que es idéntico a uno que utiliza Bruce Lee en la inacabada película Game of Death (1978), en la cual falleció durante el rodaje.

Mientras trabajaba en el video club prestó especial atención a cuáles eran los géneros favoritos de los clientes y empezó a idear su primer proyecto cinematográfico. En un principio, y a falta de un presupuesto decente al ser un realizador nuevo, Reservoir Dogs (1991), su

opera prima, estaba pensada para ser la película más minimalista del mundo producida por él mismo e interpretada por sus amigos del videoclub. Por un golpe de suerte, su proyecto llegó a manos del ambicioso productor Lawrence Bender que quedó completamente fascinado y consiguió el financiamiento adecuado y a un grupo de grandes actores como Steve Buscemi y Tim Roth para conformar el elenco. La película se grabó durante un mes en la ciudad de los Ángeles y se convirtió en un gran éxito, debutando en el Festival de Cine de Sundance, el cual está enfocado en el cine de autor no tan comercial.

Después de esto a Tarantino le empezaron a llover las propuestas de trabajo, pero decidió pasar una temporada en un departamento de Ámsterdam en el que no contaba ni con fax ni teléfono para concentrarse de lleno en la creación de su siguiente película Pulp Fiction (1994), considerada por muchos como su obra maestra y nominada a más de cuarenta premios internacionales, incluyendo los premios de la Academia, en el que resalta su nominación a mejor película. Esta historia de carácter no lineal sigue el trayecto de memorables personajes como la

<sup>15</sup> Lic. en diseño gráfico de la Universidad La Salle, Mtra., en Arte digital y Efectos Visuales de la UdeMorelia



de los matones Vincent Vega (John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson), la del boxeador Butch Coolidge (Bruce Willis) y la de la fascinante Mia Wallace (Uma Thurman), cuyas historias llegan a cruzarse en algún instante de la película; un largometraje tan fascinante, que está incluida en las listas de Film Affinity en el número 13 y en IMDb en el séptimo puesto como una de las mejores películas de todos los tiempos.

Lo que sólo fanáticos de corazón saben, es todo el brillante trabajo que ha generado desde la pluma, muy aparte de sus proyectos en los que se ha desempeñado tanto como director que como guionista. El guion cinematográfico<sup>16</sup> es un documento en el que se expone el contenido de una obra cinematográfica con los detalles necesarios para su realización. En un formato muy específico se describe de una manera muy detallada las características de la locación en la que se desarrolla la historia, las particularidades de los personajes como rasgos físicos, per-

<sup>16</sup> Wikipedia, "Guión cinematográfico", Wikipedia, [https://es.wikipedia.org/wiki/Guion\\_cinematogr%C3%A1fico](https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_cinematogr%C3%A1fico) (consultada el 23 de febrero del 2018)

sonalidad y, lo más importante, que es lo que tendrá que decir cada uno de ellos al momento de la actuación.

Dos de sus trabajos más sobresalientes en los que sólo tomó el papel de guionista son True Romance (1993) dirigida por Tony Scott y Natural Born Killers (1994) dirigida por Oliver Stone, las dos historias son espectaculares y realmente parecidas, donde el romance es el protagonista principal. True Romance gira en torno al solitario Clarence, interpretado por Christian Slater, que trabaja en una tienda de comics y disfruta ver películas de artes marciales hasta que un buen día se topa con Alabama, interpretada por la ganadora del Óscar, Patricia Arquette y ambos se enamoran sin imaginar que el pasado de Alabama los perseguirá a lo largo del viaje que realizan por los Estados Unidos. Se dice que Tarantino vendió el guión para poder financiar su opera prima (Reservoir Dogs), True Romance es catalogada como una road movie y rápidamente se convirtió en una película de culto para todos los seguidores del género.

Natural Born Killers fue inspirada en la historia de Charles Stark-weather y Caril Ann Fugate, una pareja que asesinó a once personas entre Ne-

braska y Wyoming a finales de los años 50'. Se centra en dos enamorados desquiciados interpretados por Woody Harrelson como Mickey Knox y Juliette Lewis como Mallory Wilson Knox. Está catalogada como una película de sátira, ya que pretende mostrar la manera tan amarillista en la que los criminales son descritos por la prensa. El guion original sufrió algunos cambios para hacerlo más dinámico, situación que no fue para nada del agrado de Tarantino, por lo que no aprobó la nueva versión y pidió que lo sacaran de los créditos; por tal motivo, su nombre solo aparece en el apartado de "Historia de...". Sin embargo, el filme conserva su toque, ya que está cargada de violencia gráfica.

Es bien sabido que este director se ha inspirado en otras películas. "Robo de cada película que se ha hecho" es una de sus frases más conocidas. La famosa escena de Pulp Fiction, en la que Mia baila con Vincent es una referencia exacta a la película 81/2 (1963) de Federico Fellini. Cuando Marsellus Wallace (Ving Rhames) va cruzando la calle y se topa por casualidad con Butch es fácil recordar a la famosa película Psycho (1960) de Alfred Hitchcock. El inicio de Jackie Brown (1997) es un completo homenaje a la icónica comedia The



Graduate (1967) protagonizada por Dustin Hoffman. Otra similitud es que Pam Grier protagonizó Foxy Brown (1974), que también abarca la temática de la blaxploitation (explotación negra) y que la tipografía de ambos títulos es parecida.

Kill Bill es el perfecto homenaje al género western, el arte del Kung Fu y el anime. El silbido en el hospital del personaje de Daryl Hannah fue retomado del thriller Twisted Nerve (1968). El personaje de O-Ren Ishii (Lucy Liu) está basado en el personaje principal de Lady Snowblood (1973), la pelea en la nieve es la máxima referencia. La escena que muestra a “La Novia” embarazada frente a la puerta de la capilla y viendo al vacío es muy similar al final de la cinta The Searches (1956). Inglourious Bastards (2009) toma su nombre de un spaghetti western estadounidense del mismo nombre del año 1978 y el personaje de Hugo Stiglitz es un homenaje para el actor alemán-mexicano del mismo nombre.

Otra característica que tiene Tarantino al momento de generar un guión es que habla como los personajes, se introduce completamente en el contexto cultural y social de estos y los dota de una personali-

dad maravillosa. Una gran cantidad de sus personajes son de raza negra por lo que no es desconocido que en muchos de sus proyectos se ha escuchado la palabra “Nigger”, lo que ha causado algunas controversias porque algunas personas lo consideran ofensivo. Él mismo ha declarado: *“Como escritor, exijo el derecho a escribir cualquier cosa en el mundo que quiera escribir. Exijo el derecho a ser ellos, exijo el derecho a pensar en ellos y exijo el derecho a decir la verdad de como los veo, ¿de acuerdo? Y decir que yo no puedo hacer eso porque soy blanco, pero los hermanos Hughes pueden hacerlo porque son negros, eso es racista”*.<sup>17</sup>

Como cineasta tiene el don de elegir una temática que ya ha sido muy explotada en la industria cinematográfica y hacer algo realmente maravilloso. Reservoir Dogs es una película sobre unos delincuentes que roban un banco y los persigue la policía, se han hecho miles de películas parecidas y, sin embargo, Tarantino logró crear tensión en los espectadores con tantas escenas llenas de sangre. Con Kill Bill, una película de artes marciales, enamoró a toda una generación con un gran personaje femenino, el cual enseñó que muchas veces la justicia por mano propia es necesaria, que se debe mantener la

dignidad intacta y que efectivamente, la venganza es un platillo que es mejor servirlo frío. En Inglourious Basterds (Bastardos Sin Gloria) se vive, aunque sea sólo en la ficción, el desenlace propicio de uno de los más grandes villanos en la historia de la humanidad cuyas acciones no merecían otro final más que el que es ideado por una niña que vio morir a toda su familia en manos del ejército alemán. Se han filmado muchas historias sobre la segunda guerra mundial y ésta es inigualable.

Tarantino hace todo muy personal y dota a sus personajes de características propias de él, todo lo que le gusta de una u otra forma está impregnado en sus películas y en sus guiones. Clarence, el protagonista de True Romance, es una personificación de él, ya que trabaja en un lugar donde venden comics y aprende mucho de los superhéroes, leyéndolos; suena parecido a cuando él trabajaba en el videoclub y aprendió del cine, viendo películas. En muchos de sus filmes hace grandes referencias a las artes marciales y al western, dos géneros que ama y con los cuales

<sup>17</sup> Wikipedia, “Quentin Tarantino”, Wikipedia, [https://es.wikipedia.org/wiki/Quentin\\_Tarantino](https://es.wikipedia.org/wiki/Quentin_Tarantino) (consultada el 23 de febrero del 2018)

tuvo mucho contacto durante sus primeros años en California. Así mismo en sus historias se puede observar una sociedad multirracial, gran referencia a cuando pasó su juventud en el barrio Harbor City.

Así mismo inserta mucho humor negro y sarcasmo en sus guiones, y tiene la enorme cualidad de transformar una simple línea de diálogo en una gran y épica línea. Dándole vueltas a lo mismo y transformándolo en algo extenso que en vez de volverse aburrido logra captar toda la atención del espectador. Como es el caso de Pulp Fiction, en el que Vincent Vega y Jules Winnfield, van hablando de lo diferente que son las terminologías designadas a una hamburguesa entre Estados Unidos y Francia, o cuando Mia Wallace le habla a Vincent del programa de televisión del que era parte, que no pasó del episodio piloto y en el que claramente el director dio pistas de lo que sería Kill Bill años después, para después de varias escenas de tensión, en las que Mia sufre una sobredosis y le revela uno de los chistes que contaría

al final de los episodios. Finalmente, el enorme discurso con toques religiosos, que Jules le reclama a unos detractores de su jefe antes de darles su merecido y citando un pasaje de la biblia, es realmente sublime.

Una de las más grandes características de Quentin Tarantino y que no se pueden dejar de mencionar es el manejo explícito de violencia en todas sus películas, ya que no hay filme del autor en el que no se pueda observar litros de sangre y escenas que podrían herir susceptibilidades y que, al contrario, muchos espectadores logran disfrutar y hasta emocionarse con lo que acontece en la pantalla. El más grande ejemplo es cuando en Kill Bill, Beatrix Kiddo (La Novia), llega a Japón para arreglar los asuntos pendientes que tiene con O-Ren Ishii y ante los ojos de todos le corta el brazo a una de sus súbditas para vislumbrar grandes cantidades de líquido rojo, para después enfrentarse a The Crazy 88; existe el rumor de que se tuvieron que editar varias escenas de esta violenta secuencia en blanco y negro para que

no se viera el tono rojo grotesco de la sangre y la película pasará la clasificación C, para poder ser proyectada en las salas de cine.

El último gran sello del cine de Tarantino es el acertado manejo de la musicalización, ya que el hombre tiene un gran talento para seleccionar la música adecuada para escenas cumbres en sus películas. Es imposible no estremecerse en la escena final del primer volumen de Kill Bill, cuando se empieza a escuchar The Lonely Shepherd de Gheorghe Zamfir o empezar a mover las caderas, cuando Mia empieza a escuchar Girl, you'll be a woman soon de Neil Diamond y versionada para la película por Urge Overkill en una escena de Pulp Fiction. Uno de los compositores a los que más recurre es el inigualable Ennio Morricone, ya que ha utilizado varias de sus composiciones en películas como Kill Bill y Bastardos Sin Gloria. Morricone no había compuesto música nueva para alguna de sus películas por problemas de agenda, hasta su última película The Hateful Eight (Los odiosos ocho) por la cual el compositor se llevó el premio de la Academia.

Anteriormente se había mencionado que el mismo director había declarado que copiaba de todo lo que ya se había hecho, pero es indiscutible que en cada una de sus películas ha sabido como plasmar su propio estilo y esencia por medio de los planos visuales que utiliza, del carácter sarcástico de la mayoría de sus personajes o del choque entre la música y lo que se observa en la pantalla. Quentin Tarantino inició a hacer cine a principios de los noventa y su intervención en este arte es una gran fuente de inspiración.



# EL SENTIR DEL ALUMNO EN LA CLASE UNIVERSITARIA

*Moisés Jiménez Macías,  
Mario Abel Ayala Vite  
y Alan Hinojosa Galán <sup>18</sup>*

## INMERSIÓN INICIAL.

Es bien sabido que a la gente le gusta ayudar a los menores de muchas formas, ya que estos son el futuro de México, pero el problema es que esta “ayuda” solo es en los años de 5 a 15 años. Pasando ese tiempo se pierde interés y apoyo hacia ellos y es por eso que hay muchos jóvenes con problemas. En el ámbito educativo es el mismo caso, ya que a los niños se les intenta enseñar de diferentes formas para que sea interesante y que su aprendizaje en clases, sea excelente, pero una vez llegada la preparatoria, ya no existe el mismo apoyo de la gente y se vuelve a la forma rudimentaria y normal de enseñar. Es ahí donde parte el problema, ya que muchos jóvenes pierden el interés en el estudio y esto lo van arrastrando hasta la universidad; donde están con poco o nulo interés en el estudio y este permanecerá por todo el ciclo universitario. Como inmersión inicial podemos contar con la ventaja de que al ser estudiantes universitarios, sabemos cómo son las formas de enseñanzas en la escuela y sabemos cuáles son las ventajas y desventajas de esto, así como el problema principal con esta forma de enseñar. Por eso a partir de esta “ventaja”, definimos y escogimos que nuestro campo de estudio investigativo, es nuestro propio grupo a estudiar en la Ingeniería en

Videojuegos, más específicamente 6° semestre ya que demuestran un problema a la hora de estar en las clases.

## ABORDAJE.

**Justificación.**- Este proyecto de investigación, busca poder definir el problema del “sentir” en el estudiante. De esta forma encontrar otras formas **de enseñanza** y tratar de proponerlos a los docentes para poder cambiar y acabar con esa dificultad y desinterés de los jóvenes por el estudio. El hecho de que esta investigación se lleva a cabo, es porque constituye un problema muy importante, puesto que la falta de interés por el estudio y las clases a veces, rudimentarias y tediosas, están haciendo que los jóvenes se alejen, lo cual conlleva problemas a futuro en su preparación.

## IDENTIFICACIÓN DE LOS SECTORES.

Como se ha referido, el sector de este trabajo, son los jóvenes de 6° semestre de la carrera de Ingeniería en Videojuegos, ya que vivimos y experimentamos las distintas formas de enseñanzas de los profesores. Las autoridades de esta investigación son los propios profesores ya que de ellos depende cómo se enseñan los temas.



**18** Moisés Jiménez Macías, Mario Abel Ayala Vite, Alan Hinojosa Galán, alumnos de la Ingeniería en Videojuegos, 6° cuatrimestre, asesorados por su asesor, el Mtro. Hugo Sánchez Acosta, Universidad de Morelia.



En cuanto a los objetivos de la investigación son:

- Identificación del problema
- Entender el problema y sus motivos
- Encontrar una solución al problema
- Elaborar formas de educación lúdica para la escuela
- Proponer nuestra solución

#### RECOGIDA DE INFORMACIÓN.

En la recogida de información se pensó en utilizar una encuesta para una mayor fiabilidad y credibilidad en las respuestas. Para que ésta pudiera funcionar, se formaron lazos de amistad en base a convivencias previas con los compañeros y esto nos es útil, para tener un mayor grado de confianza y que nos puedan contestar sin temor. También se tuvieron que checar investigaciones previas ya que es un tema más psicológico-social y que tiene una razón de ser. Para guiarnos utilizamos la investigación de la señora Laura Edna

Aragón Borja, el cual es “Perfil de personalidad de estudiantes universitarios” de la carrera de Psicología. El caso de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala y éste nos habla sobre cómo el comportamiento y la personalidad de los estudiantes.

#### CONFORMACIÓN DE LA COMISIÓN DE SEGUIMIENTO Y EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA.

Para definir el grupo de investigación tuvimos que tener en claro a todos los participantes de la investigación que son:

- Profesores
- Estudiantes
- Director de la carrera

La función de los estudiantes de Ingeniería en Videojuegos, es básicamente la de contarnos cómo es su experiencia con las materias y qué tan pesadas y tediosas pueden llegar a ser; lo anterior, inmiscuye a los

profesores ya que para bien o para mal, pueden influir en las respuestas dadas por los encuestados.

#### DESCRIPCIÓN DEL ELEMENTO ANALIZADOR.

El grupo a investigar es complicado ya que gracias a los tiempos que estos tienen y por sus anteriores referencias, sabemos que son un grupo difícil de contactar y de colaborar, pero gracias a los lazos que se crearon con algunos alumnos, se lleva a cabo la investigación. El plan a seguir es el de contactar con algunos estudiantes de Ingeniería en Videojuegos para llevar a cabo la encuesta y pedirles su opinión sobre la educación que reciben. Este se deberá realizar con las siguientes especificaciones

- Realizarlo entre los días del 05 de noviembre 2019 a enero 2020.
- Aplicación de la encuesta a un mínimo de 10 alumnos.
- Tomar nota de los comentarios extra.

**INSTRUMENTOS DE CAMPO.**

Como ya se había especificado, nuestra herramienta para la recolección de información es una encuesta de 10 preguntas, las cuales son:

- ¿Qué tan a menudo asistes a clases?
- ¿Cómo sientes las clases que llevas?
- ¿Los maestros te motivan a poner atención en clases?
- ¿Cuál es la clase que te interesa menos y por qué?
- ¿Cuál es la clase que te interesa más y por qué?
- ¿Crees que los profesores deben implementar las tecnologías a sus clases y por qué?
- ¿Crees que es necesario que las clases sean entretenidas?
- ¿Qué te gustaría implementar para que las clases fueran más entendibles y entretenidas?
- ¿Crees que con la tecnolo-

gía implementada se pueda hacer entretenida y clara las clases?

- ¿Qué cambiarías en la forma de enseñar las clases?

**ANÁLISIS DE INFORMACIÓN OBTENIDA.**

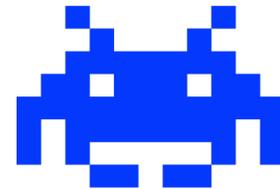
Se aprovechó el evento social de posada en diciembre para la aplicación del instrumento, en el cual, la mayoría de los resultados concordaban con dos puntos importantes:

- Los profesores
- Las clases

De parte de los profesores, se concluyó que, dependiendo de la aptitud del profesor, su forma de enseñar se puede obtener la información mejor. Aunque no todas las opiniones fueron sobre estos dos problemas, se intuyó por la mayoría, y una posible solución en base a los resultados es:

- Cambiar la forma de que los profesores enseñan en sus clases

Ya que aplicando esta forma de enseñanza, es en la que los estudiantes pudieran obtener más fácil y mejor la información de las clases, por lo que proseguiremos esta investigación, haciendo partícipes a nuestra directora y docentes de cada semestre, buscando una mejora de las clases que se imparten.

**BIBLIOGRAFÍA**

- Cristian López Raventós. Vol. 8, Núm. 1 / abril – septiembre 2016. **El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games.** <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>
- Sofía García-Bullé. January 25, 2019. **Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia.** <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>
- Félix Etxeberria Balerdi Universidad del País Vasco. **Videojuegos y Educacion.** Hobby Consolas, 1998. [https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberrya.htm](https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberrya.htm)
- **El impacto de los videojuegos en la educación, según Poki. ¿Qué impacto tienen los videojuegos en educación? ¿Cómo se pueden aprovechar para desarrollar competencias?.** Por EDUCACIÓN 3.0, 30/05/2019. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/impacto-los-videojuegos-la-educacion-segun-poki/>
- **Escolares sin motivación.** MAYTE RIUS 20/02/2010 00:08 | Actualizado a 23/02/2010 09:58 <https://www.lavanguardia.com/vida/20100220/53894247813/escolares-sin-motivacion.html>



## UN DESARROLLO PROFESIONAL SIN LIMITES

### Maestrías:

- Nutrición Humana • Psicología Clínica
- Diseño y Desarrollo de Videojuegos • Tecnologías de la Información
- Entrenamiento y Gestión Deportiva • Arte Digital y Efectos Visuales
- Historia del Arte • Turismo Sustentable • Investigación Multidisciplinaria
- Gestión Estratégica de los Negocios Internacionales

### Especialidades:

- Gestión Empresarial • Operación Aduanera • Periodismo Político

Nuestras instalaciones son de arquitectura colonial que forma parte del Centro Histórico de Morelia, Patrimonio de la Humanidad.



*“Cada ser humano como principio, una sociedad libre como meta”*