



# EL ROMPECOCOS



IMPRESO Y DISTRIBUIDO POR ALUMNOS DEL CONALEP COACALCO [184]. BOLETÍN INFORMATIVO SUPERVISADO POR EL PROFESOR OSCAR FERNÁNDEZ HERRERA.



El *Proceso de la Comunicación* es tan complejo como fascinante, pues es la herramienta que viabiliza la supremacía en los hombres al otorgarles conocimiento sobre el mundo que los rodea. Al mismo tiempo, la comunicación formaliza una necesidad para las personas que intercambian datos y se relacionan entre sí. Por ello, la trascendencia del módulo *Comunicación para la interacción Social*, que imparto en el *Conalep*, es *indiscutible* a pesar del desprecio que algunos manifiestan cuando aseguran que éste no requiere de consideraciones porque “todos hablamos y escribimos desde pequeños.”

¿Qué hago como profesor para concientizar a mis alumnos con relación a la comunicación y su *trascendencia*? El *Rompecocos*. Se trata de una herramienta que da voz a toda una generación que a pesar del *auge tecnológico* del siglo, no encuentra su lugar en la comunidad. Aquí todos son bienvenidos, aquí todos caben...

-Oscar Fernández Herrera, Editor en Jefe



*La lectura hace al hombre completo; la conversación, ágil y el escribir, preciso.*



## CULTURA DEPORTIVA

Por Emiliano Ochoa Barroso

La **cultura deportiva** se refiere a la práctica constante y funcional de múltiples actividades que ayudan tanto física como emocionalmente, a la persona ejecutante. La adopción de esta cultura garantiza **bienestar emocional**, salud física y atractivo corpóreo. No obstante, su hábito debe ser firme para no perder en días lo que se ha ganado en meses.

Desafortunadamente, esta cultura no goza de arraigo entre los mexicanos, quienes padecen en su mayoría de **obesidad** y lesiones cardiovasculares. Por ello es importante que todos practiquemos algún deporte con regularidad, de manera que beneficie nuestros cuerpos.



LA COMUNIDAD CONALEP SIEMPRE DEMUESTRA SU FÉRREA RESOLUCIÓN ANTE CUALQUIER PROBLEMA.

La **disciplina** y el **entusiasmo** son indispensables para no rendirse ante la exigencia que el deporte demanda.



## LOS ADOLESCENTES Y LAS ADICCIONES

Por Alejandro Castro Morales

LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA PRIVILEGIA CIERTO TIPO DE COMPORTAMIENTOS QUE PODRÍAN SUSCITAR MALOS RATOS O DESGRACIAS PERSONALES COMO CONSECUENCIAS IRREVERSIBLES. ESTAS CONDUCTAS INVOLUCRAN BORRACHERAS, CONSUMO DESMEDIDO DE CIGARROS Y DROGAS, SEXO SIN PROTECCIÓN, PLEITOS CALLEJEROS, Y FALTAS A LA AUTORIDAD. Y TODO ESTO PODRÍA ENGENDRAR ADICCIONES Y ARRUINAR LA VIDA DE CIENTOS DE JÓVENES MEXICANOS.

DESINFORMADO, INSURRECTO Y DESPREOCUPADO, UN CHAVO RESULTA PRESA FÁCIL DE LAS ADICCIONES. SU IDEAL DE SUPERIORIDAD NUBLA SU JUICIO Y LA NECESIDAD DE ACEPTACIÓN LO ACERCA A ESTAS TERRIBLES ACCIONES QUE PODRÍAN AL FINAL, ARRASTRARLO AL INFORTUNIO Y LA MISERIA. CUANDO LOS ADOLESCENTES ASEGURAN SER MÁS FUERTES QUE UNA ADICCIÓN, DESFAVORABLEMENTE ESTÁN SUCUMBIENDO ANTE ELLA.

SI LOS VICIOS SON PERCIBIDOS COMO UNA ESCAPATORIA DE LOS PROBLEMAS FAMILIARES O UNA FORMA PARA LLAMAR LA ATENCIÓN, ESTO NOS MUESTRA LA FALTA DE INFORMACIÓN QUE PRIVA EN ESTE ASUNTO. LA ORGANIZACIÓN DE CONFERENCIAS INFORMATIVAS RESULTA UNA GRAN DECISIÓN POR PARTE DE LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL PARA RESOLVER EL PROBLEMA.

## ¡Una de monitos!

Por Oscar Fernández Herrera

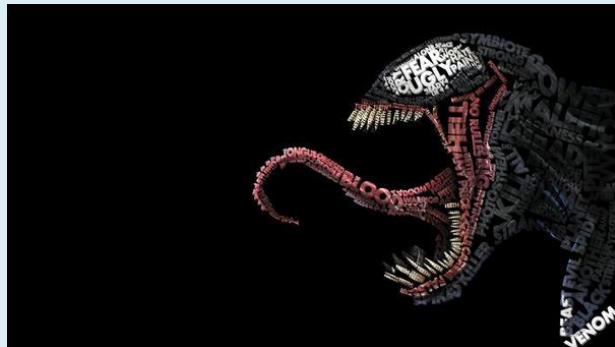
¿Qué tipo de fascinación tienen los cómics que no puedo dejar de leerlos? Recuerdo que me encontraba en la preparatoria –hace ya muchos años– cuando Adrián, un amigo al que frecuentaba por aquellos días, me regaló “La Muerte de Superman,” que publicara Editorial Vid a principios de los noventa, y mis emociones dieron un monumental vuelco.



¿Qué me está ocurriendo?! ¡¿No se supone que las historietas son entretenimiento ramplón y vulgar?! Repentinamente descubrí que estas “historias de monitos” apuntaban a los fisgoneos de toda una generación repulsada e ignorada, llevándolos a universos nunca antes sospechados. A la sazón, historias llenas de vígorosa conmoción encauzaron a niños y adolescentes hacia el hábito de la lectura.



Y sí, los cómics nunca sustituirán a un buen libro, pero son un extraordinario comienzo para aquellos que buscan emociones fuertes. A pesar de lo que se cree, el arte y los relatos que se presentan en las decenas de títulos que se imprimen mensualmente, son minuciosos y adictivos.



LO QUE TIENE QUE SER, SERÁ... A SU TIEMPO Y EN SU MOMENTO; SÓLO CONFÍA Y ESPERA CON PACIENCIA.

## TRASH METAL

Por Juan Carlos Carbenas Rosas

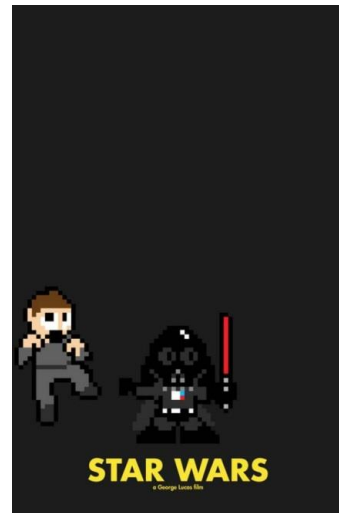
El Trash Metal nació a finales de los ochenta bajo el cobijo del Heavy Metal y el Punk. Menospreciando la obvia traducción, el Trash Metal se aproxima a temas tan disímiles como la guerra y la religión, revistiéndolos de ritmos fulminantes y provocadores, eclipsando a los ritmos que le dieron salida. Pioneros de este género son Motorhead, Judas Priest, Iron Maiden y Saxon. Sus vestimentas (descuidadas y oscuras) son otra característica distintiva.



Gracias a su propuesta, estas bandas germinaron una tendencia en todos los continentes, especialmente en Europa y América, donde surgieron agrupaciones como Testament, Sepultura, Overkill, Kreator, y Destruction, entre otras. Todas ellas han hecho historia dentro del Metal

en general, pues han recorrido gran parte del mundo, emocionando a generaciones enteras con su música e implacable presencia.

La época de oro del Trash Metal abarcó ocho gloriosos años, de 1982 a 1990, durante los cuales se publicaron obras maestras como "Ride the Lightning," de Metallica (1985); "Endless Pain," de Kreator (1983); y "Raining Blood," de Slayer (1986).



## Videojuegos

Por Luis Augusto Robles Zapata

Todo comenzó con "Tennis For Two," creado por William Higinbotham, para que los juegos electrónicos se apoderaran de la imaginación de millones de adolescentes. Y es que qué lejos estamos del Magnavox (la primera consola de videojuego) y sus diez juegos incluidos, y el Atari con Pacman con los primeros clásicos surgidos en los años ochenta. Felizmente, el éxito de estas plataformas aseguraría una evolución sin precedentes, formalizada con Nintendo y su Super Mario Bros., el juego más popular de todos los tiempos. Resulta imposible entender la década de los noventa sin el auge de los videojuegos (con un sorprendente boom de las plataformas portátiles). La aparición del X-Box y el Playstation (atrás queda el Nintendo Wii) abrió nuevas posibilidades para la imaginación de millones en el mundo.

