

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**ESTRATEGÍA DE COMUNICACIÓN PARA PREVENIR EL USO DE
MÁQUINAS TRAGAMONEDAS MANIPULADAS POR NIÑOS DE EDAD
ESCOLAR COMPRENDIDA DE 7 A 15 AÑOS**

Trabajo de tesis presentado por
JAVIER ALEXANDER SAMAYOA CANO

Previo a optar el título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Asesor de Tesis:
Lic. Gustavo Morán

Guatemala, Marzo de 2012

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Director

Lic. Julio Moreno

Consejo Directivo

REPRESENTANTES DOCENTES

M.A. Fredy Morales

REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

Adriana Leticia Morataya Castañeda

Milton Giovani Lobo Barrera

REPRESENTANTES EGRESADOS

Lic. Ramiro Mac Donald

SECRETARIO

Lic. Axel Santizo

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Gustavo Morán

Lic. Donaldo Vásquez

Licda. Imelda González

Lic. Alexander Melgar

Ing. Rodolfo Molina

Lic. Gustavo Yela

Para efectos legales únicamente el autor es el responsable
del contenido de este trabajo

AGRADECIMIENTOS

Hoy al haber culminado una de mis metas propuestas en la vida, quiero agradecer de manera muy especial a las personas que en todo momento estuvieron conmigo dándome su apoyo moral, espiritual y económico; a cada una dedico esta tesis como parte importante de mi triunfo.

A Dios:

Por darme la vida y su amor en todo momento, por derramar en mí inteligencia y sabiduría desde el inicio hasta el final de esta meta, le doy las gracias y le pido que me siga guiando por el camino del bien.

A mi madre:

Graciela de Jesús Cano Valiente, por todo ese esfuerzo que hizo por encaminarme por la senda del conocimiento, por su apoyo incondicional económico, cariño, amor y comprensión, por ponerme siempre en sus oraciones al Creador para que pudiera alcanzar este triunfo profesional.

A mis abuelos:

María Marta Valiente (Q.E.P.D) y Manuel de Jesús Cano Amado, por su amor y paciencia que me brindaron desde que nací, por cuidarme y cobijarme en sus brazos, consejos y cariño que me dieron la seguridad ante la vida.

A mis hijos:

Laura Adriana Samayoa Fernández y Jeremy Adrián Samayoa Fernández por ser la fuente de mi inspiración, la razón de vivir cada día, el motor que le da sentido a esta vida.

A Ibeth:

Por su apoyo incondicional, amor ineludible, tiempo, conocimientos y paciencia que impulsaron en mí el deseo para alcanzar este triunfo. Gracias mi amor.

ÍNDICE

Resumen	i
Introducción	ii

CAPÍTULO I

1. MARCO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes	1
1.2 Justificación	2
1.3 Planteamiento del problema	4
1.4 Alcances y límites	6
1.4.1 Ámbito geográfico	6
1.4.2 Ámbito temporal	6
1.4.3 Ámbito poblacional	6
1.4.4 Ámbito institucional	6
1.4.5 Límites	7

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Breve historia de las máquinas tragamonedas	8
2.2 Características de las máquinas tragamonedas	8
2.3 Tipos de máquinas tragamonedas	9
2.4 Modo de funcionamiento	9
2.5 La edad escolar	10

2.5.1 Desarrollo cognitivo	10
2.5.2 Desarrollo del lenguaje	11
2.5.3 Desarrollo social	12
2.5.4 Desarrollo sexual	13
2.5.5 Desarrollo moral	14
2.6 Efectos físicos y psicológicos	15
2.7 Atrofia de la imaginación	15
2.8 Empobrecimiento de la capacidad de razonamiento abstracto	15
2.8 Trastornos del nervio óptico y migraña	16
2.9 Cansancio, ansiedad y tensión muscular	16
2.10 Cambios en la conducta	16
2.11 Bajo rendimiento escolar o académico	16
2.12 Ludopatía o ludomía	17
2.13 Comunicación	19
2.14 Concepto de comunicación	19
2.15 Propósito de la comunicación	21
2.16 Clases de comunicación	21
2.17 Medios de comunicación, funciones e historia	24
2.18 El proceso de la comunicación	26
2.19 Los elementos de la comunicación	26
2.20 Tipos de comunicación	27
2.21 La comunicación estratégica	27

2.22	Conceptos básicos sobre estrategia	28
2.23	Estrategias de comunicación	29

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1	Método y Tipo de Investigación	31
3.2	Objetivos	32
3.3	Técnica	33
3.4	Instrumento	33
3.5	Población	33
3.6	Muestra	33
3.7	Procedimiento	34

CAPÍTULO IV

4. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1	Resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes	35
4.2	Resultados de las encuestas realizadas a docentes	42
4.3	Resultados de las encuestas realizadas a padres de familia	46

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA DE ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

5.1	Definiciones conceptuales de estrategia	51
5.2	Planteamientos de la estrategia de comunicación	51

5.3 Descripción de la propuesta	52
5.4 Instituciones identificadas que apoyarán la estrategia	52
5.5 Medios de comunicación alternativos a considerar	54
5.6 Temas claves	56
5.7 Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar comprendidas entre 7 y 15 años	56
5.8 Lo que podemos obtener a través de esta propuesta de estrategia de comunicación	57
5.9 Estrategia de comunicación dirigida a docentes y padres de familia	58
5.10 Actividades que se pueden realizar con los niños y niñas en los escenarios naturales para transmitirles el mensaje de prevención	59
5.11 Recomendaciones para la estrategia	59
6. CONCLUSIONES	61
7. RECOMENDACIONES	62
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
9. ANEXOS	
Anexo 1	
Guía para docentes	
Guía para alumnos	
Guía para padres de familia	
Guía de Observación	

Anexo 2

Entrevista con la Psicóloga, Brenda Maribel Muñoz Aquino, respecto al tema de las máquinas tragamonedas y sus efectos sociales en niños de edad escolar.

Anexo 3

Modelo de Acuerdo Municipal

Anexo 4

Consejos que se pueden hacer con un jugador compulsivo

Anexo 5

Fotografías de algunos comercios donde se ubican máquinas tragamonedas y detalles de las mismas.

RESUMEN

TÍTULO:

Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar, comprendida entre 7 y 15 años

AUTOR:

Javier Alexander Samayoa Cano

UNIVERSIDAD:

Universidad de San Carlos de Guatemala

UNIDAD ACADÉMICA:

Escuela de Ciencias de la Comunicación

PROBLEMA INVESTIGADO:

¿Cómo afecta a los niños de edad escolar en su vida personal y social cuando manipulan las máquinas tragamonedas?

INSTRUMENTOS UTILIZADOS:

Fichas bibliográficas, observación y cuestionarios.

PROCEDIMIENTO PARA OBTENER DATOS E INFORMACIÓN:

Se realizó una investigación bibliográfica y documental en las bibliotecas de: Universidad de San Carlos de Guatemala, Flavio Herrera de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Psicológicas; así mismo, se investigó por internet.

Se elaboró un cuestionario de preguntas para consultar la opinión de estudiantes de primaria y básico de 2 escuelas públicas de San Pedro Sacatepéquez del departamento de Guatemala, y a los docentes de cada uno de los centros educativos y padres de familia.

Se realizaron entrevistas a una psicóloga profesional en torno al tema, así como, funcionarios, de la Gobernación Departamental de Guatemala y el Ministerio de Gobernación.

RESULTADOS OBTENIDOS Y CONCLUSIONES

La conclusión principal del estudio indica que los estudiantes de edad escolar, comprendidos entre los 7 y 15 años, utilizan las máquinas tragamonedas como forma de entretenimiento y diversión sin imaginar los efectos que provocan éstas en su vida personal y social.

Los catedráticos y padres de familia coinciden que es necesaria una campaña de sensibilización permanente por parte de las autoridades gubernamentales para prevenir a los estudiantes sobre este problema social, ya que repercute principalmente en el rendimiento escolar de los niños y niñas.

INTRODUCCIÓN

Con este proyecto de investigación no se pretende terminar con el negocio de las máquinas, se pretende más bien describir un problema social reciente que afecta directamente a niños y niñas de edad escolar.

Es un proyecto para que los padres de familia y las autoridades educativas conozcan a fondo como le afecta a los alumnos en su salud y vida social cuando son presas de este tipo de entretenimientos, como lo son las máquinas tragamonedas.

El campo de estudio se centra en las escuelas públicas del municipio de San Pedro Sacatepéquez del departamento de Guatemala, para determinar una estrategia de comunicación en donde docentes y padres de familia la apliquen con el fin de evitar que los alumnos utilicen las máquinas tragamonedas ubicadas por lo general en tiendas y comercios de ese municipio.

Para fines de estructura, este estudio se divide por diferentes marcos como lo indica el reglamento de tesis de la Escuela de Ciencias de la Comunicación. El marco conceptual describe, los antecedentes, la justificación, el planteamiento del problema y los alcances y límites de la investigación; el marco teórico, que incluye los fundamentos teóricos importantes que tienen relación con el objeto de estudio.

El marco metodológico incluye el tipo de estudio, los objetivos, la técnica utilizada para obtener la opinión de estudiantes de edad escolar que comprende de 7 a 15 años de edad, así como, los maestros de los establecimientos educativos, asimismo, las referencias bibliográficas citadas y los anexos.

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes

El 23 de agosto de 1989, en Consejo de Ministros se emitió el Acuerdo Gubernativo número 614-89, por medio del cual se declaró de interés nacional y beneficio social, la atención por parte del Estado de la protección de la familia, menores, ancianos y minusválidos que se encuentran en situación de extrema pobreza y riesgo social; asimismo, se declaró de necesidad y urgencia la promoción y administración por parte de la Secretaría de Bienestar Social de la Presidencia de la República, de actividades tales como carreras de caballos y máquinas tragamonedas. Sin embargo, pese a existir esa ley, en todo el país se ha multiplicado el uso de máquinas tragamonedas.

Estas máquinas se ubican estratégicamente en las entradas de las tiendas y ventas de productos de consumo diario, principalmente en lugares aledaños a los centros educativos públicos y privados.

La Policía Nacional Civil ha realizado operativos que han tenido por finalidad retirar el uso de estas máquinas, inclusive, se han incautado las mismas, sin embargo, no existen normas que regulen dicha incautación, ni medidas sancionatorias para las personas dedicadas a esta actividad.

El artículo 36 del Decreto Número 114-97 Ley del Organismo Ejecutivo del Congreso de la República, dice: “Al Ministerio de Gobernación le corresponde formular las políticas, cumplir y hacer cumplir el régimen jurídico relativo al mantenimiento de la paz y el orden público, la seguridad de las personas y de sus bienes, la garantía de sus derechos, la ejecución de las órdenes y resoluciones judiciales, el régimen migratorio y refrendar los nombramientos de los Ministros de Estado incluyendo el de quien lo suceda en el cargo, para ello, tiene a su cargo las siguientes funciones: “...c) Ejercer la vigilancia y supervisión de los montes de piedad, rifas y loterías, salvo lo dispuesto por leyes específicas”.

Las autoridades de Gobernación Departamental de Guatemala amparados en el concepto de rifa que proporciona el Diccionario de la Real Academia Española que dice: “Juego que consiste en sortear una cosa entre varias personas”, ejerció la responsabilidad de tomar las denuncias de ciudadanos para luego decomisar las máquinas y destruirlas posteriormente.

El licenciado Edgar Cifuentes, asesor jurídico de la Gobernación Departamental de Guatemala, afirma que “la proliferación de estas máquinas fortalecen las prácticas que dañan la formación moral de los niños al permitir ganar dinero de forma fácil y favorece al crimen organizado, que se encarga de la venta de drogas al menudeo en los lugares donde se ubican las máquinas tragamonedas”.

Cifuentes expresa que es necesario reforzar las normas de carácter restrictivas, como por ejemplo, delegar a las instituciones responsables para el efectivo decomiso de las máquinas tragamonedas y sanciones correspondientes.

En el municipio de Amatitlán, las autoridades municipales recién crearon un Acuerdo Municipal en donde se considera que las máquinas tragamonedas constituyen un ilícito -penado por la ley-, ya que fomenta malos hábitos en la niñez.

Amatitlán es el primer municipio que consideró urgente y necesario resolver en definitiva la presencia de máquinas tragamonedas en tiendas y comercios.

Sin embargo, las máquinas tragamonedas se encuentran en todo el país ganado terreno cada día, sin que el Estado tome cartas en el tema.

1.2 Justificación

Se eligió el tema: “Estrategia de Comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños en edad escolar comprendida de 7 a 15 años”, ya que a través de la prevención se puede atacar las causas del problema, en este caso, para que los niños de edad escolar eviten utilizar

las máquinas tragamonedas ya que estas atentan contra las buenas costumbres y la moral pública, aparte de acarrear serios perjuicios a la salud y economía de los sectores populares, principalmente, deteriorando la formación escolar de los estudiantes.

Si se sigue permitiendo que los niños utilicen este tipo de juego acabaremos contribuyendo a una descomposición social a largo plazo. Por eso es importante diseñar una estrategia de comunicación, en la cual los maestros y padres de familia concienticen y eduquen a los niños para evitar que utilicen las máquinas tragamonedas como forma de diversión.

Lamentablemente muchos niños y niñas acaban desbordados o atrapados en su tiempo libre, bajo las garras de este tipo de “entretenciones” pero de manera superficial.

Ante esta realidad, en donde el consumismo y la falta de valores, son el estandarte diario en la sociedad, nuestros niños acaban imitando un estilo de vida banal, entregados al dinero y al gozo ilimitado y sin restricciones.

El mundo competitivo y el desarrollo de las tecnologías ofrecen hoy en día una serie de opciones de “entretención” destinadas a consumir irremediamente y las maquinas tragamonedas, un producto que no precisamente busca el bienestar de las personas, al contrario, amenaza en cierta medida, a enfermar más a esta sociedad.

Este trabajo de estudio no pretende acabar con el negocio de las máquinas tragamonedas, pero sí que los que los padres de familia y docentes de los establecimientos educativos públicos, conozcan las causas y efectos que produce en los niños de edad escolar este tipo de juegos electrónicos.

Es importante que todos conozcan este problema que a simple vista parece irrelevante pero que a largo plazo repercute en la sociedad ocasionando daños colaterales en el desarrollo del país. La idea es atacar la causa, a través de la información y la prevención.

Frente a la cultura del instante, esta investigación es relevante para los profesionales en el campo de las ciencias sociales, porque será una fuente

bibliográfica que ahondará un subtema como son los juegos electrónicos, en este caso, las máquinas tragamonedas.

1.3 Planteamiento del Problema

Cuando el juego resulta sólo un medio de entretenimiento resulta útil, pues nos permite relacionarnos, desplegar nuestra imaginación y habilidad. El problema surge cuando el juego se convierte en el *centro* de nuestra vida.

Y es que los medios de comunicación hoy en día fomentan constantemente esta idea: que podemos hacer del juego “un estilo de vida”, sin presentar nunca el lado negativo de esta actividad.

Quienes son presas de este tipo de publicidad son precisamente los niños y jóvenes de edad escolar quienes empiezan primero con los video-juegos desde sus casas, en las computadoras a través de internet, para luego pasar a las máquinas tragamonedas.

En la actualidad, en Guatemala, las máquinas tragamonedas se encuentran ubicadas en las tienda de la esquina, en el mercado, en el parque, siendo los niños de edad escolar los más vulnerables a ser presas de este mal social.

“A medida que los niños utilizan este tipo de máquinas, el rendimiento escolar disminuye y más preocupante aún porque pueden recurrir a "soluciones" desesperadas para conseguir dinero, como pequeños hurtos”, opina el Licenciado Hugo Gálvez, catedrático de la Escuela de Ciencias de la Comunicación del curso de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Está demostrado que el uso excesivo de estos aparatos puede traer graves problemas a la salud mental de niños y adolescentes, como es la ludopatía y dependencia a esta clase de juegos.

Como consecuencia de estas enfermedades, el niño afectado puede sufrir depresión, ansiedad e ideas suicidas por desesperación si no recibe tratamiento.

Según los psicólogos, la ludopatía es considerada como factor que produce ciertos trastornos de adaptación, conducta antisocial y tendencias agresivas; la Organización Mundial de la Salud (OMS) la define y reconoce como una enfermedad de Salud Pública y por ende nos concierne a todos.

“La ludopatía también se puede considerar como un "cáncer moderno", que va aniquilando y consumiendo poco a poco a la persona, se va expandiendo silenciosamente entre jóvenes y adolescentes, sin que las instituciones públicas, ministerios u otros, hagan algo para ayudar a prevenir y disminuir el índice de alarma por este tipo de casos”, expresa Marco Antonio Garavito, Director de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

Para los infantes, este tipo de juego resulta demasiado atrayente debido a su diseño y premio en efectivo que devuelve la máquina, luego de una cantidad determinada que se ha metido en ella.

“En Guatemala todavía no existe una base legal que tipifique claramente la prohibición de las máquinas tragamonedas que atentan contra la salud de los niños. Además, pareciera que los maestros y padres de familia no tienen conciencia de que existen dichos aparatos y tampoco de los efectos sociales que produce a largo plazo en los estudiantes en general”, expresa el Licenciado Edgar Cifuentes, asesor jurídico de la Gobernación Departamental de Guatemala.

La orientación personal y valores morales no son suficientes ya que los estudiantes utilizan su tiempo inmoderadamente en este tipo de juegos electrónicos sin que autoridades educativas, claustro de maestros y padres de familia prevengan a los niños y jóvenes a usar estos juegos de “entretención”.

No existe una campaña propagandística específica que alerte sobre este mal de higiene mental, que atrapa a niños y adolescentes, como tampoco existen

espacios para charlas, donde pueda acudir la familia en busca de prevención y unión familiar para ayudar a quien padece la enfermedad y combatir este flagelo que acaba con la paz y tranquilidad de muchas familias.

Ante esta realidad se plantea la siguiente interrogante respecto al tema:

¿CÓMO AFECTA LA MANIPULACIÓN DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS, A LOS NIÑOS DE EDAD ESCOLAR EN SU VIDA PERSONAL Y SOCIAL?

1.4 Alcances y límites

Objeto del Estudio:

“Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años”

1.4.1 Ámbito geográfico

La investigación se desarrolló en el casco urbano del municipio de San Pedro Sacatepéquez, Departamento de Guatemala.

1.4.2 Ámbito temporal

La investigación se desarrolló en los meses de marzo, abril y mayo del año 2011.

1.4.3 Ámbito poblacional

Los niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años, los maestros de los establecimientos educativos públicos y los padres de familia.

1.4.4 Ámbito institucional

Las escuelas públicas del casco urbano del municipio de San Pedro Sacatepéquez.

1.5 Límites

Esta investigación se desarrolló específicamente donde se ubican la mayoría de máquinas tragamonedas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Se realizó una exhaustiva búsqueda de información que pudiera ayudar a elaborar el marco teórico, se revisaron documentos y páginas en internet que permitieran definir las teorías y conceptos que se relacionan con la investigación.

2.1 Breve historia de las máquinas tragamonedas

Se dice que el americano Charles Fey inventó la máquina tragamonedas en 1895. En 1907 perfeccionó su producto inicial cuando se unió a la Compañía Mills Novelty que se encargaba de manufacturar el "Mills Liberty Bell". Al principio las máquinas eran de hierro fundido hasta 1915 cuando Mills las cambió por unas de madera más baratas. En 1930, la Compañía Mills Novelty realizó una serie de cambios finales a las máquinas que revolucionaría la industria.

Las máquinas obtuvieron aun más popularidad en Las Vegas a finales de los años 40 cuando Bugsy Siegel colocó cientos de ellas en su Flamingo Hilton, con la intención de entretener a las esposas y novias de los jugadores. Hoy en día tanto hombres como mujeres, son jugadores de máquinas tragamonedas.

2.2. Características de las máquinas tragamonedas

Las máquinas pueden ser "tragamonedas directas" o bien "tragamonedas progresivas". Las máquinas progresivas, permiten crear un premio que va incrementando a medida que usted va jugando, esto implica que los premios mayores en las tragamonedas con premios progresivos son mucho más altos que los premios en las tragamonedas directas.

Los casinos generalmente ofrecen una variedad de máquinas tragamonedas, desde las máquinas con una sola línea y tres carretes, hasta las

máquinas con múltiples líneas y cinco carretes y un premio progresivo que funciona en red. Las máquinas tragamonedas por lo general cuentan con figuras de frutas, en ellas la combinación ganadora más popular son las tres cerezas.

Los tragamonedas también varían en sus denominaciones. Las máquinas normalmente juegan desde 5 centavos hasta \$5. Algunos casinos tienen máquinas especiales de apuestas altas, en las cuales los jugadores pueden apostar hasta \$100 cada vez.

Las máquinas tragamonedas con múltiples líneas y múltiples monedas, usualmente pagan los premios mayores a aquellos jugadores que apuestan el máximo de monedas estipulado por la máquina. Las máquinas tragamonedas antiguas utilizan monedas y cuando el jugador gana un premio regular, las monedas caen de la máquina, pero en caso de que sea un premio mayor, uno de los empleados del casino pagará el premio al jugador.

2.3 Tipos de máquinas tragamonedas

Los tragamonedas han derivado en muchos tipos de máquinas diferentes. Algunas de tres carretes y otras de cinco. Muchas máquinas están diseñadas alrededor de un tema. Casi todas las máquinas tragamonedas cuentan con una palanca en su costado derecho. Las máquinas de nuestro tiempo generalmente son totalmente electrónicas, lo cual implica que inclusive si cuentan con una palanca, la misma no mueve directamente los carretes. Los jugadores profesionales de tragamonedas, prefieren disfrutar de las tragamonedas en las que hay que presionar un botón o de las tragamonedas en línea.

2.4 Modo de funcionamiento

Simplemente se coloca el dinero y se tira de la manilla. El jugador espera unos segundos para ver si ha ganado. Uno de los aspectos más atractivos de jugar a estas máquinas es que no es un juego nada intimidador como la mayoría de los juegos donde realmente necesita algún conocimiento

previo para poder jugar. Es esta simplicidad la que hace que se puedan encontrar estas máquinas en todos los casinos americanos.

2.5 La edad escolar

Periodo comprendido entre los 6 y 12 años de edad aproximadamente, cuyo evento central es el ingreso a la escuela. A esta edad el niño cambia el ambiente cotidiano, dejando "fuera" a las personas que forman parte de su familia y de su mundo hasta entonces. Con su ingreso a la escuela el niño amplía más su contacto con la sociedad, y se inserta en el estudio, mismo que a partir de ese momento se establece como actividad fundamental de la etapa. El niño se enfrenta a un ambiente nuevo, donde debe aprender de sus profesores y lograr la aceptación de un grupo. Es precisamente en la escuela donde aprenderá y adquirirá las herramientas que le ayudarán a desenvolverse en el mundo adulto.

2.5.1 Desarrollo Cognitivo

"El desarrollo psíquico ocurre como un proceso espontáneo, continuo, de automovimiento, de saltos hacia escalones superiores, que implica el paso a nuevas formas de pensar, sentir y actuar". Esta es la manera como en el niño se da también el desarrollo cognitivo. Varias teorías existen al respecto como la de Piaget, Freud, Erikson y la de Vigotsky.

El desarrollo cognitivo, según las teorías de Piaget, pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar: Del nacimiento a los 2 años, es la primera etapa, llamada de inteligencia sensomotriz, etapa en que el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.

En la segunda etapa, comprendida de los 2 a los 7 años, llamada del pensamiento preoperacional, el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún no es capaz de operar lógicamente con ellos.

En la tercera etapa, comprendida de los 7 a los 11 años, llamada de las operaciones intelectuales concretas, el niño comienza a ser capaz de manejar las operaciones lógicas esenciales. Aproximadamente a los 7 años de edad, el niño entra en el estadio que Piaget denominó *de las operaciones concretas*. Se llama operaciones a las transformaciones mentales basadas en las reglas de la lógica. El niño poco a poco se vuelve más lógico. "En este período el niño es capaz de realizar procesos lógicos elementales, razonando en forma deductiva de la premisa a la conclusión". Empieza a superar las limitaciones características del pensamiento de la etapa preoperacional. Sin embargo, sólo será capaz de poner en práctica estos procesos lógicos cuando hagan directamente referencia a objetos concretos. Los problemas abstractos y las hipótesis enunciadas verbalmente quedarán excluidos de su razonamiento durante algún tiempo, hasta acceder al estadio siguiente y último del *desarrollo cognitivo*, mismo que tendrá lugar hacia los once años, siempre y cuando haya superado con éxito los estadios anteriores.

2.5.2 Desarrollo del lenguaje

A partir de los cinco o seis años el niño empieza a dominar el lenguaje cada vez con más soltura y precisión. Posee ya un amplio vocabulario y es capaz de construir correctamente frases y oraciones complejas y se da cuenta que el lenguaje es una herramienta de innumerables aplicaciones prácticas. "El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción".

En los años escolares se adquieren las estructuras más complejas del lenguaje, se llega a dominar el aspecto y el modo de los verbos y se inicia la construcción de textos orales amplios y coherentes como la narración. La adquisición del lenguaje es uno de los pasos más difíciles, y al mismo tiempo importante en la vida del niño. Es fundamental para lograr un aprendizaje eficaz del lenguaje, la estimulación que reciba del medio ambiente y de las personas que le rodean, incidiendo esto también sobre la evolución intelectual o cognitiva global.

"La escuela constituye para los niños un *activador lingüístico* de primera magnitud" Pedagogía y Psicología Infantil (2005), ya que los coloca ante la necesidad de tener que adquirir y manejar continuamente nuevas palabras y conceptos, ayudándoles a asimilar un conocimiento global del mundo, es decir, del medio natural y del medio social, y les obliga a convivir con otros niños. En estos momentos el habla empieza a adquirir para ellos una importancia esencial, coincidiendo esto con un cúmulo de nuevos aprendizajes, entre ellos el de la lectura y la escritura, directamente relacionados con la función verbal. Además a través de las relaciones familiares, de la escuela, de los primeros compañeros de juego, el niño tiene oportunidad de iniciarse en diversos aspectos de la vida social.

Piaget sostiene que el lenguaje es esencial para la evolución intelectual del niño. El inicio de la etapa escolar es un factor que propicia su desarrollo y la creciente socialización, por la cual el niño va a experimentar las vivencias más interesantes que le aguardan en dicho período; todo esto incide directamente sobre su evolución cognitiva, contribuyendo además a acelerar el proceso de su maduración intelectual. El desarrollo del lenguaje tiene una importancia capital en la evolución de las relaciones sociales.

2.5.3 Desarrollo social

"El proceso de socialización consiste en la apropiación por parte del individuo de toda la experiencia social, lo cual le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida en sociedad". El primer medio social donde se desenvuelve el niño es la familia. Poco a poco va ampliando su ámbito de relaciones sociales a amigos de la familia, su barrio y la escuela donde pasará gran parte del día relacionándose con compañeros y otros adultos (maestros). Uno de los aspectos que influye de forma decisiva en la capacidad de relación social del niño es el establecimiento de sólidos vínculos afectivos. "El hecho de que un niño haya establecido fuertes vínculos afectivos en la infancia facilitará sus relaciones sociales posteriores".

Generalmente el niño desarrolla vínculos con las personas que tiene más cerca, estos vínculos tienen diferentes funciones sociales; en primer lugar, le permiten sentirse seguro ante situaciones o personas nuevas o extrañas, así como también explorar con tranquilidad el ambiente que le rodea. Poco a poco esta capacidad de exploración de lugares nuevos o de aceptar relaciones nuevas, le permitirá adquirir seguridad y establecer nuevos vínculos, por lo que aumentará progresivamente su ámbito de relaciones sociales. "La cooperación con los demás implica y conlleva un desarrollo del pensamiento del niño y la socialización progresiva de éste".

La manera principal de desarrollar los vínculos en esta etapa es por medio del juego. "En él, el niño tiene la posibilidad de ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de pares y relacionarse con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas". El juego le permite interactuar con sus compañeros y por ende de sociabilizar. Como se mencionó anteriormente es sumamente importante el desarrollo del lenguaje, en la evolución o desarrollo de las relaciones sociales por ser el medio de comunicación principal.

A medida que el niño crece, es capaz de mantenerse durante más tiempo separado de sus padres. Los niños que han crecido en un ambiente familiar seguro, serán los que tengan mayor facilidad para establecer relaciones sociales, tanto en la infancia como en la edad adulta. Es también durante esta fase cuando desarrollan su autoestima e individualidad al compararse con sus compañeros. "El desarrollo social se ocupa de las influencias de las variables sociales que actúan sobre las predisposiciones conductuales del individuo".

2.5.4 Desarrollo sexual

La edad comprendida entre los 6 y 12 años de edad, se había considerado como una etapa de latencia de la vida sexual del niño. Sin embargo, el estudio de la antropología ha puesto en evidencia que esto no es así, ya que en sociedades permisivas con las conductas sexuales de los niños

esta etapa no existe. "Ésta es el fruto de la educación de nuestra sociedad que tiende a reprimir y sancionar la conducta sexual infantil".

Rigurosos estudios muestran como el niño en edad escolar conoce ya el carácter erótico y sexual de sus tocamientos (conducta claramente masturbatoria), que puede presentarse tanto en solitario como en grupo. Los niños escogen al compañero dependiendo de su contexto social en que se encuentren. Los niños que se educan en internados o colegios exclusivamente de niños o niñas, escogerán como compañeros de juegos eróticos a niños del mismo sexo. Esta conducta de tipo homosexual no tiene ninguna relación con una conducta homosexual en la vida adulta.

A los once años muchos niños (as) dicen haberse besado con compañeros de distinto sexo y expresan estar enamorados o tener novio (a). No existe por lo tanto una fase de latencia en cuanto a sexualidad. A esta edad, sí existen intereses sexuales; preferentemente desarrollan la conducta sexual entre niños del mismo sexo. De la misma forma que para otros juegos, los niños de esta edad suelen también escoger compañeros de su sexo.

2.5.5 Desarrollo moral

"Se desarrollan sentimientos sociales y cualidades morales, apareciendo la moral vinculada a la consideración del bienestar del otro".

Durante el desarrollo de la etapa escolar, el niño atraviesa por el período de latencia del desarrollo psicosexual, en el cual los impulsos sexuales son canalizados hacia otros fines por la vía de la sublimación. Es en la restricción de dichos impulsos que las normas morales desempeñan un papel importante. Con el proceso de identificación el niño asume como suyas todas las pautas de conducta propias de su progenitor, y con éstas adquiere también las normas y los valores morales.

La adopción de dichas normas hace que el niño se sienta semejante a sus padres en todo y es capaz hasta de autocastigarse cuando realiza una acción que sabe que sus padres castigarían.

A esta edad, el niño observa los patrones de otros, ya sea para evitar el castigo o para obtener recompensas. En este nivel el niño responde a las reglas culturales y a las etiquetas de bueno y malo, correcto o incorrecto.

Empieza a desarrollarse en él la capacidad de asumir roles, de asumir diferentes perspectivas, dicha capacidad es fundamental para el crecimiento del juicio moral.

Dentro de las primeras reglas que el niño interioriza en esa edad, se encuentran las prohibiciones: *no mentir, no robar, no desobedecer, etc.*, una vez aprendidas se mostrará estricto e inflexible; es decir, si una cosa está mal, siempre estará mal, el niño aún no es capaz de asimilar y discernir las condiciones particulares que pueden concurrir en cada situación.

Efectos físicos y psicológicos

2.6 Atrofia de la Imaginación:

Si establecemos una comparación con la lectura, encontramos que esta nos ofrece códigos móviles compuestos por letras que son descodificados en imágenes (imágenes mentales), al ritmo que el lector lo va leyendo. En la mayoría de los juegos electrónicos entrega una serie de imágenes en formación y por lo tanto no se necesita imaginarlo (como sucede en la lectura), anulando de esta forma la capacidad de imaginación en la persona.

2.7 Empobrecimiento de la capacidad de razonamiento abstracto:

Las máquinas tragamonedas al igual que los videojuegos empobrecen, inactivan o atrofian el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, dificultad en la redacción y la comprensión en la lectura. Esto se debe a que se ha sustituido el razonamiento lógico basado en las premisas postulares verbales, por el pensamiento concreto, dependiente de las imágenes que se reciben ya sea de los video juegos o tragamonedas.

2.8 Trastornos del nervio óptico y migraña:

El riesgo que supone los videojuegos o tragamonedas para la salud física y psíquica de los adolescentes, son el desgaste físico de los ojos y migraña que también se le conoce como jaqueca ya que diferentes estudios han detectado alteraciones del nervio óptico y fuentes de migrañas entre los jugadores habituales (los que juegan con mucha frecuencia).

2.9 Cansancio, ansiedad y tensión muscular

Al estar frente a uno de estos aparatos y no se obtiene el resultado deseado, ganarle al adversario o reto que se le presente, provoca ansiedad y tensión muscular. Se tienen conocimientos que si se juega durante el fin de semana al día siguiente la persona no está en óptimas condiciones de volver al trabajo a sus estudios, ya que aún se siente con ansiedad y además con tensión muscular el cual se traduce como cansancio o agotamiento físico.

2.10 Cambios en la conducta

Dice una frase famosa “La repetición constante de un mismo mensaje lleva a la acción”. En 1986 Mc Loure y Mears constataron como los video jugadores presentaban niveles significativamente mayores en extroversión que las personas que se hallan en las mismas condiciones que no son jugadores de video juegos (ansiosos o con estados alterados).

Pese a que no existe una teoría real si sucede lo mismo con las máquinas tragamonedas, algunos psicólogos coinciden que sí.

2.11 Bajo rendimiento escolar o académico

Teóricamente “bajo rendimiento escolar” se define como una baja significativa de sumisión con relación al grupo, sin compromiso funcional e intelectual del sujeto.

El rendimiento académico de los jugadores de aparatos electrónicos, disminuye solamente durante el primer mes de jugar el video juego o la tragamonedas de recién adquisición y que después de ese tiempo eso se

estabiliza; debido a que el juego ya aprendido y jugado no les llama más la atención como en un principio.

En la realidad no terminan de conocer el juego en su totalidad cuando al mercado envían juego nuevo y mejorado el que sí llama la atención jugar, y nuevamente se repite el ciclo en el cual el adolescente vuelve por un mes aproximadamente a tener problemas por su rendimiento escolar debido a que está aprendiendo otro juego que llama su atención e interés y lo dejará hasta que lo haya aprendido o hasta que aparezca otro en el mercado.

En los videojuegos los adolescentes no sólo ven que a un agresor se le recompensa, sino que ellos experimentan esa misma sensación de ser recompensados. Lo mismo sucede con las máquinas tragamonedas, solo que aquí, la sensación se entiende cuando el jugador recibe un premio en efectivo.

2.12 Ludopatía o ludomía

La ludopatía, llamada también ludomanía o jugador compulsivo, consiste en una incontrolable necesidad de jugar juegos de azar, afectando el comportamiento del jugador de forma negativa y no productiva. **Se trata de una adicción al juego que es motivo de muchas peleas, discusiones, descuido del hogar, despilfarro del dinero, desatención personal y social (alimentación, relaciones familiares, sexo, salud, etcétera)**, provocando divorcios y otras consecuencias severas. Esta afección se ha relacionado con adicciones como el alcoholismo o drogadicción. (<http://michelle07.wordpress.com/2009/05/04/algunos-apuntes-sobre-la-ludopatia/>)

Un jugador compulsivo tiene todo su enfoque en el juego. Sin duda, la distracción es muy fuerte y, como toda adicción, incontrolable. Muchos pensarían que este impulso es una cuestión que implica meramente una necesidad de ganar dinero, pero parece que va más allá, es decir, que el jugador compulsivo juega muchas veces por **el sólo placer de estar jugando, y no se es capaz de parar.**

El jugador compulsivo es atrapado, entonces, por una actitud impulsiva e incontrolable para aceptar riesgos, pierde consciencia progresivamente de la realidad y comienza a actuar contra su propia razón y sentido común para obtener, constantemente y de forma ansiosa, el dinero para jugar, mucho del cual escapa de sus manos rápidamente.

2.12.1 ¿Por qué se padece esta adicción?

Como toda adicción, lo más probable es que el jugador compulsivo experimente un dolor emocional severo, puede ser un dolor de rechazo, de no adaptación, de incompreensión, de falta de amor. Al resistirse muchas veces a buscar ayuda profesional o al no tener una orientación adecuada que le ayude a entender sus emociones, encontrará una forma de escaparse ya sea a través del alcohol, las drogas u otros placeres pasajeros como el juego compulsivo. Las adicciones son formas en que el individuo trata de menguar un dolor emocional fuerte por medio de un supuesto placer. **Un jugador compulsivo sin duda intenta atenuar y apartar su inconformidad, soledad, ira o rebeldía con estos momentos de distracción**, en donde la carga de adrenalina sube tanto que en verdad hace “olvidarse” al jugador de todo lo demás. El descuido de su salud, de sus relaciones y demás sólo refleja la evasiva a su mismo dolor.

Sin embargo, es inútil apartar el dolor por este alejamiento sino que se engrandece, por lo que en el jugador va aumentando la necesidad de jugar y jugar y jugar. Es por eso que en muchos casos esta adicción va acompañada también de alcohol, de drogas, sexo y todas las evasivas posibles. Los estados emocionales del afectado tienden a ser indiscutiblemente depresivos, y esto lo expresan de muchas formas, con rebeldía, mal carácter, se sienten afectados o víctimas constantemente por lo que les rodean y agreden o se agreden a sí mismos, llegando en muchos casos a la violencia. Estos comportamientos los hacen ir cayendo cada vez más en un estado de soledad o aislamiento que los hace necesitar más de estímulos externos para aislar su dolor.

2.12.2 Síntomas:

- Sentir ansiedad o desesperación de conseguir más dinero para jugar.
- Necesidad de apostar cantidades cada vez más grandes de dinero.
- Sensación de soledad, frustración y/o dolor después de jugar.
- Haber intentado jugar menos muchas veces, sin conseguirlo.
- Mentir sobre la cantidad de tiempo o dinero gastada en el juego.
- Cometer acciones no legales para conseguir dinero para el juego.
- Desatención y/o pérdida del trabajo, relaciones, estudios debido al juego

La Comunicación

2.13 Comunicación

La comunicación es necesaria para el desarrollo de las personas, se ha convertido en una necesidad tanto a nivel individual como social. Sin ella es casi imposible que los humanos logren comprenderse, por ello cada día se convierte en el eje de la sociedad. A su alrededor se crece como entes sociales, se ponen de manifiesto ideas y sentimientos, o bien conocimientos de cualquier acontecimiento.

2.14 Concepto de comunicación

La comunicación es el intercambio de mensajes, donde se utiliza cualquier medio disponible para hacerlo llegar a su receptor.

El Diccionario de la Comunicación la define como “la ciencia que estudia la transmisión de un mensaje directa o indirectamente, de un emisor a un receptor y de éste a aquel, a través de medios personales, masivos, humanos o mecánicos, mediante un sistema de signos convenidos”.

Mac Bride menciona que la comunicación haya que entenderla ampliamente, y no solo como el hecho de intercambio de mensajes, sino que debe abarcar el quehacer individual y colectivo.

A través de estos ejemplos, sobre algunas funciones de la comunicación él integra esta concepción:

- Información: recolectar, almacenar y dar a conocer noticias, opiniones, comentarios, datos, etc, para comprender y tratar de resolver problemas de intereses individuales y colectivos.
- Socialización: procurar involucrar todo tipo de personas en sociedad, por medio del conocimiento en común, con el fin de hacerla partícipe de cualquier hecho real.
- Motivación: estimular actividades individuales o colectivas y así perseguir objetivos en común.
- Debate y diálogo: dar a conocer opiniones opuestas sobre asuntos de interés público para solucionar problemas locales, nacionales o internacionales.
- Educación: transmitir conocimientos para enriquecer el saber humano.
- Promoción cultural: fomentar la expresión cultural, darla a conocer para estimular capacidades creativas.
- Esparcimiento: difundir acciones recreativas, a través de imágenes, signos y símbolos, (teatro, danza, arte, literatura, música y deporte).

No siempre, la comunicación se da de buena manera, puede ser limitada por la elección que haga un emisor hacia un receptor, habilidad de sus órganos para transmitir mensajes y la incompreensión de los códigos utilizados para comunicarse.

Desde la noticia más insignificante hasta el suceso más relevante se saben por medio de la comunicación. Significa esto que la comunicación está en todas partes, manifestada de diferentes formas, dada a conocer por distintos medios y funciones que pueda adoptar, todo esto contribuye a la integración y desarrollo social.

2.15 Propósito de la comunicación

El propósito o fin de la comunicación es convencer (acto de convencer). Retórica, es el acto de persuadir al público en cualquier aspecto del lenguaje verbal articulado. La retórica se asimila dentro del plano connotativo, es decir, toda sugerencia en el contorno de las emociones y las actitudes, por esta razón la retórica es sugestiva (Carlos Interiano)

Aristóteles en su obra definió el estudio de la retórica como la búsqueda de todo elemento que pueda tenerse, destinado a persuadir. Sin embargo, aclara que el fin principal de la comunicación es persuadir, es decir, el intento que hace el orador de llevar a los demás a tener su mismo punto de vista (citado por Berlo, 1986:8)

Carrera indica que, un mensaje se cataloga de persuasivo cuando en su contenido demuestra lo siguiente: *credibilidad y prestigio*, entre mayor sean estos conceptos, mayor será el convencimiento proyectado, aunque la credibilidad es algo que se desgasta con el tiempo.

Un toque de *dramatismo* tendrá mayor aceptación e interés, en comparación con un mensaje donde no lo posea. Por último señala *la sorpresa y lo agradable* de un mensaje, un contenido dado por sorpresa, el enigma y lo oculto le darán fuerza persuasiva; un argumento que comience con frases agradables y dejando lo desagradable para el final tendrá mejores resultados.

2.16 Clases de comunicación

Dentro de la gama de comunicaciones, se puede mencionar: interpersonal, local, masiva, alternativa, comunicación para el desarrollo sostenible y comunicación popular-educativa.

- 1. Comunicación interpersonal:** La comunicación interpersonal es llamada "cara a cara", ha de ser la proximidad de los comunicadores o por la forma directa en que se da. No necesita medios técnicos para manifestarse, se da simplemente de persona permitiendo el diálogo.

Para Mac Bride esta comunicación constituida en el pasado fue durante siglos una forma esencial de relación social, impulsaba el trabajo y la armonía de los grupos.

Interiano argumenta que deben reunirse las siguientes condiciones para llevar a cabo la comunicación interpersonal: **fuerzas propulsoras**, razones que impulsan a las personas a influir sobre otras a favor o en contra. **Fuerzas inducidas**, expresiones de un individuo hacia otro en especial (aprecio o amistad). **Valencias**, interacción de fuerzas propulsoras y las inducidas, se manifiestan de forma positiva o negativa, por ejemplo si una persona trata con hostilidad a otra, ésta a su vez tratará a la otra de la misma manera. Y **empatía**, es el esfuerzo de tratar de comprender y entender a otras personas en su ambiente.

- 2. Comunicación Local:** Son publicaciones generadas en un área geográfica determinada. Los medios de comunicación que se transmiten en ese lugar cubren intereses limitados de un grupo.

Puede ser local-masiva o local-alternativa, dependiendo del número de publicaciones y contenido de mensajes.

Para el Lic. Ismael Avendaño la comunicación local se define por el área geográfica, municipio, aldea, cantón, barrio o cuadra en que las publicaciones de un medio son transmitidas.

- 3. Comunicación Masiva:** Para el Diccionario de la Comunicación “la comunicación de masas es el proceso de contacto social, directo o indirecto que constituye el fundamento de toda sociedad humana y de toda relación social, permite que los hombres puedan intercambiar sus ideas y pensamientos. Para considerarse comunicación masiva el público a quién va dirigido el o los mensajes deben de ser relativamente grande, heterogéneo y anónimo”.

También es llamada comunicación tradicional y se transmite a través de periódicos, radio, televisión, etc.

En cuanto al número de publicaciones de un medio, Interiano afirma con el siguiente ejemplo: “ en una población de 25,000 lectores, que exista un periódico con la suficiente capacidad para publicar 20,000 o 15,000 ejemplares, ya debe considerarse comunicación masiva porque cubre casi a la totalidad de lectores”, agrega que una publicación es considerada masiva cuando sobrepasa los 5,000 ejemplares.

- 4. Comunicación Alternativa:** El Diccionario Práctico Larousse define la alternativa como “la opción entre dos cosas”, segundo recurso que las personas tienen para informarse.

Comunicación alternativa viene a ser como otra opción a la comunicación tradicional. La cantidad de ejemplares de un medio (menos de 5,000) define lo alternativo, también el criterio de especialidad.

Sin embargo desde los años 70', los sectores populares utilizaron los medios de comunicación alternativa como un sistema para el cambio social, reivindicación, organización popular, con el fin de hacerse de los medios una auténtica comunicación popular. Comunicación alternativa por lo tanto era considerada sinónimo de revolución. Este modelo debe replantearse porque ya no existe el conflicto bélico, URSS, guerra fría, por lo tanto se han ido cambiando estrategias de comunicación alternativa. La época cambia el contenido de las cosas y porque se vive en otra hay que cambiar nuevos contenidos. Estos medios pueden convertirse en alternativos-locales o alternativos-masivos.

Lic. Ismael Avendaño informa lo difícil de ofrecer un concepto de comunicación alternativa, ya que los mismos teóricos de la comunicación encuentran dificultad para definirla, la prensa escrita puede ser un medio alterno para la televisión o radio y estos a su vez pueden ser alternos a la prensa escrita. La comunicación alternativa desde un principio fue tomada a la ligera, es por eso que se le han

dados conceptos superfluos, argumentando que son medios alternativos aquellos que están dirigidos por grupos populares. Ahora se ha trabajado en reelaborar el concepto a partir de reflexiones sobre la amplitud de su significado.

Medios de comunicación alternativa volantes, pintas, altoparlantes, periódicos murales, radios de circuito cerrado, información de cuadra por cuadra, afiches, audiovisuales, revistas, trifoliales, etc.

2.17 Medios de comunicación, funciones e historia

Los medios de comunicación son instrumentos creados para transmitir ideas, conceptos, creencias y costumbres.

Ayudan al desarrollo de la sociedad, sin ellos no se conocerían avances tecnológicos, científicos y sociales, es como si se viviera a ciegas, sin más información que la de nuestro ambiente personal.

2.17.1 Medios de comunicación

Medios de comunicación son todos los recursos que se poseen para transmitir y recibir mensajes.

Pasquali, en su libro de Comunicación y Cultura de Masas señala que los medios de comunicación significantes, es todo signo capaz de motivar al receptor enviándole un significado.

Mc Quail, por su parte, afirma que los medios de comunicación son una industria que va en crecimiento, da empleo, produce bienes y servicios, además constituyen un recurso de control manipulación e innovación de la sociedad.

2.17.2 Funciones:

Carrera expresa que las funciones de los medios de comunicación se establecen de acuerdo a usos que cada persona decida darles y que compiten entre sí para lograr determinada satisfacción entre los públicos. Indica algunas funciones:

- Alivia tensiones de hombres y mujeres
- Compañía para los que viven solos
- Ruido de fondo, en ambiente familiar
- Puede afirmar la personalidad de algunas personas, facilitándoles modelos y formas de conducta

Carrera agrega que las funciones anteriores son de carácter psicológicas y sociales y que entre más capacidad tengan de absorber estos aspectos, más persuasivos serán los mensajes.

2.17.3 Historia

Se inicia la comunicación entre los hombres a partir de *gestos y vocales* más simples, continua con *medios no verbales*, entre ellos danza, música, señales de humo y dibujos que más tarde dieron la pauta a la creación del *pictograma*. Luego el *ideograma*, cuya importancia radica en la asociación de un objeto a una idea abstracta.

Seguidamente el lenguaje fue el gran avance de la comunicación humana, marca la diferencia entre el hombre y el animal, su logro consiste en el alcance, profundidad, precisión y detalle que ofrece a la expresión. Los anteriores medios eran empleados simultáneamente y eran indispensables para sobrevivir.

Segundo adelanto del hombre, la escritura, leyes, ritos, prácticas ceremoniales eran escritas en tablillas de arcilla, bajorrelieves y pergaminos, con el objeto de garantizar la continuidad de una sociedad. Los libros se redactaban y reproducían a mano, hace más de 2 mil años los emperadores de China se dieron a la tarea de copiar en una serie de libros todos los conocimientos científicos e históricos, primer enciclopedia de la época.

2.18 El proceso de la comunicación

Según Albizúrez comunicar significa compartir información entre un destinador y destinatario. No es lo mismo la transmisión: esta no implica compartir, sino solamente transferir información. En este caso el destinatario asume un papel meramente receptivo. Diferente es, asimismo, el proceso de comunión, el cual se produce, por ejemplo, entre la interpretación de una obra musical y los oyentes o entre un cuadro pictórico y los espectadores. También debe distinguirse la mera estimulación, que solo busca provocar una reacción en el destinatario. Para que exista comunicación se requiere, pues, la intención de poner en común un mensaje. Del estudio de la comunicación se ocupan varias disciplinas, principalmente la Semiótica, la Cibernética, la Lingüística y la Lógica Matemática.

2.19 Los elementos de la comunicación

- 1) Todo acto de comunicación implica un destinador, un destinatario, un mensaje, un canal, un referente y un código.
- 2) El destinador envía el mensaje por medio de un código (conjunto sistemático de signos) conocidos por el destinatario.
- 3) El destinatario decodifica el mensaje, que le ha llegado a través de un medio o canal, que puede ser auditivo, visual, táctil.
- 4) El mensaje se refiere a uno o varios elementos de la realidad, y a esto se le llama referente.
- 5) Las dos operaciones básicas de la comunicación son, por lo tanto, la codificación y la decodificación.
- 6) Por último existe la retroalimentación (mensaje de retorno): es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando reciba una respuesta, logrando la interacción entre el emisor y el receptor. Si no hay retroalimentación, entonces solo hay información, más no comunicación.

2.20 Tipos de comunicación

La comunicación puede ser:

- 1) Cercana: por ejemplo, dos personas que charlan uno junto a la otra.
- 2) Distante: por ejemplo, la que se establece por medio del teléfono o la radio.
- 3) Unidireccional: cuando el destinatario no tiene posibilidad de intercambiar mensaje con el destinador (por ejemplo, una carta, una circular o un periódico).
- 4) Bidireccional: cuando entre un destinador y destinatario puede existir un inmediato intercambio de mensajes (por ejemplo, la comunicación telefónica o la de los radioaficionados).
- 5) Interindividual: cuando el alcance de los mensajes se reduce a un pequeño grupo de personas.
- 6) De difusión masiva: cuando el mensaje puede alcanzar a gran cantidad de individuos.

2.21 La comunicación estratégica

La comunicación estratégica, se refiere a cualquier actividad de comunicación que ha sido planificada y que trata de llegar a las metas esenciales de la comunicación, que son motivar, persuadir, informar y promover la acción. Mediante la comunicación estratégica, se diseñan planes para evitar que los problemas o “ruidos” de la comunicación existan dentro de ella.

La comunicación estratégica, es diseñar y aplicar estrategias y acciones de comunicación, empresarial y/o institucional; coordina que todos los recursos de comunicación interna y externa de una empresa o institución sean los adecuados para cumplir sus objetivos, y debe responder a las preguntas: ¿A dónde se quiere llegar?, ¿qué se pretende hacer?, ¿Cuándo se quiere realizar?, y ¿con qué recursos se cuenta para lograrlo?

2.22 Conceptos básicos sobre estrategia

Desde tiempos antiguos, la palabra estrategia forma parte del vocabulario de la humanidad. Históricamente se le ha definido como el arte de dirigir las operaciones militares, es decir, todo tipo de acciones para la conducción de una guerra. No obstante, el ser humano no sólo ha aplicado este concepto para el combate sino también en la toma de decisiones preparadas de antemano para el logro de un objetivo, teniendo en cuenta todas las posibles reacciones del adversario y/o de la naturaleza.

Desde esta perspectiva, hablar de estrategia implica la definición de un objetivo a cumplir y la posibilidad de elegir varias alternativas de actuación para conseguirlo. No existe un solo tipo de estrategia. Las propuestas son infinitas y han sido infinitas y han sido desarrolladas en diferentes momentos de nuestra historia, no solo en la guerra sino también en el terreno de juego y de la vida cotidiana.

Se afirma que Mao Tse Tung fue uno de los estrategas más importantes del Siglo XX, y que la base de sus acciones fueron tres: la consulta del I Ching, el juego de Go y la lectura del libro “El arte de la guerra” de Sun Tsu. Esta obra, del siglo V antes de nuestra era, fue escrita como un instrumento para mandos militares. Hoy, sin embargo, es considerada como uno de los mejores manuales de estrategia para cualquier fin, y utilizada por empresarios, inversionistas, comunicadores y políticos.

El término “estrategia” (derivado del vocablo griego *estrategos*, que significa “general”) tiene muchos usos. Los expertos difieren en al menos un aspecto primordial de las estrategias. Algunos autores consideran como parte de ellas tanto los puntos terminales (propósito, misión, metas, objetivos) como los medios para alcanzarlos (políticas y planes). Otros subrayan en el proceso estratégico la importancia de los medios para obtener los fines, por encima de los fines en sí mismos.

Así pues, podemos decir que **estrategia** es *la determinación del propósito (o misión) y de los objetivos básicos a largo plazo de una empresa, así como la*

adopción de los cursos de acción y de la asignación de recursos necesarios para cumplirlas.

Cabe mencionar que para ser eficaz, la planeación estratégica debe trascender la sola asignación de recursos y perseguir objetivos organizacionales. Este propósito debe complementarse con el pensamiento estratégico, el cual comprende el diseño de una estructura organizacional apropiada, un sistema eficaz de información administrativa y un sistema presupuestario que facilite el cumplimiento de objetivos estratégicos. Una cosa es desarrollar estrategias claras y significativas y otra muy distinta, y de gran importancia práctica, instrumentarlas eficazmente. Para que la planeación estratégica sea exitosa, es necesario seguir ciertos pasos en su instrumentación.

- a. Comunicar las estrategias a todos los administradores clave responsables de tomar decisiones.
- b. Desarrollar y comunicar premisas de planeación.
- c. Comprobar que los planes de acción contribuyan a los objetivos y estrategias principales y sean reflejo de ellos.
- d. Revisar regularmente las estrategias.
- e. Desarrollar estrategias y programas de contingencia.
- f. Adecuar la estructura organizacional a las necesidades de la planeación.
- g. Insistir permanentemente en la planeación y la instrumentación de estrategias.
- h. Crear un clima empresarial que induzca a la planeación.

2.23 Estrategias de comunicación

El periodista español Rafael Pérez recomienda que para hacer una estrategia de comunicación hay que ser conscientes del poder de la

comunicación, antes de actuar hay que tener las ideas claras, si hay un plan ejecutarlo bien y si hay imponderables: dar la cara, atenerse a los hechos, exponer la posición institucional, cuidar las palabras, explicar las actuaciones, poner toda la capacidad y esfuerzo para la resolución y esclarecimiento del problema, ponerse a disposición de la sociedad y de los medios.

Morrissey, explica que el termino estrategia deriva de la palabra griega Estrategoos que era el nombre con el cual se les reconocía a los generales que conducían a los ejércitos en las batallas, y cuya labor característica era por un lado, diseñar como iban a disponer sus recursos humanos y logísticos para lograr la victoria. Trataban por todos los medios de conocer las características del enemigo para contrarrestar su potencia y aprovechar sus flancos débiles.

Desde el tiempo de los griegos, el concepto estrategia incluye tanto un componente de planificación como un componente de toma de decisiones o acción.

De esa época a la actualidad el concepto ha evolucionado y se ha diversificado hacia diversas áreas, se habla hoy de estrategias de administración, estrategias de planificación, estrategias de enfoque, estrategias de comunicación. (Steiner,1996).

Según Koontz (1991) las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle el procedimiento una dirección unificada.

Puede decirse que las estrategias son mecanismos de acción –resultado de un proceso de análisis de contingencia situacional- que conducen a la vitalización de un propósito, de un objetivo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Método y tipo de investigación

Para la realización de la investigación se utilizó el método deductivo-inductivo porque se partirá de una problemática particular a lo general y de lo general a lo particular.

Inducción: Es un modo de razonar que nos lleva:

- a) De lo particular a lo general.
- b) De una parte a un todo.

Deducción: Es un tipo de razonamiento que nos lleva:

- a) De lo general a lo particular.
- b) De lo complejo a lo simple.

El tipo de investigación que se utilizó es descriptiva, ya que ofrece datos e información de manera general de los niños y niñas de edad escolar, el ambiente donde se desarrollan, el papel de los docentes de los planteles educativos y de los padres de familia en el municipio de San Pedro Sacatepéquez, departamento de Guatemala, donde se ubican las máquinas tragamonedas. La misma procura lograr una descripción de la realidad e intenta analizar exhaustivamente un asunto o una actividad en particular.

Se interpreta la realidad a través de la observación y las entrevistas que hicimos con los diferentes actores respecto a la prevención del uso de las máquinas tragamonedas.

3.2 Objetivos

General:

Establecer una estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años de edad.

Objetivos Específicos:

- a) Que los padres de familia y docentes de los establecimientos educativos públicos conozcan las causas y efectos que produce en los niños de edad escolar, cuando manipulan las máquinas tragamonedas.
- b) Determinar los conocimientos de prevención y los medios con que cuentan los padres de familias y docentes para evitar que los niños utilicen las máquinas tragamonedas.
- c) Desarrollar actividades educativas y recreativas para que los padres de familia y docentes las apliquen desde su entorno para evitar que los niños y niñas hagan uso de las máquinas tragamonedas.
- d) Analizar y comparar los resultados obtenidos del estudio para proporcionar un informe a las autoridades de los Ministerios de Educación y Gobernación, así como de a la Gobernación Departamental de Guatemala y la Municipalidad de los lugares donde se ubican las máquinas tragamonedas, para que realicen las medidas de prevención necesarias.
- e) Proponer un acuerdo municipal a las autoridades con el fin de regular el negocio de las máquinas tragamonedas en el municipio.

3.3 Técnica

Para efecto de la investigación se empleó la recopilación bibliográfica documental y la encuesta técnica, muy utilizada en la investigación en el ámbito de las Ciencias Sociales, puesto que permite alcanzar el mejor conocimiento posible de la realidad con el menor coste económico y con un ahorro considerable de esfuerzo y tiempo.

3.4 Instrumento

Fichas bibliográficas y de resumen. Cuestionario estructurado con 20 preguntas abiertas y cerradas y una entrevista estructurada a los docentes de la carrera técnica de locución.

3.5 Población

Para efectos de este estudio se define como población a la totalidad de los estudiantes encuestados de los centros escolares Escuela Urbana Mixta Justo Rufino Barrios e Instituto de Educación Básica de San Pedro Sacatepéquez. Así como, de los docentes y padres de familia encuestados.

Se eligió este municipio del departamento de Guatemala ya que las máquinas tragamonedas se encuentran en su mayoría en el casco urbano, cerca de la municipalidad, el parque central y centros educativos públicos.

3.6 Muestra

Se tomó como muestra poblacional a 66 estudiantes de sexo masculino y femenino, de la jornada matutina de dos establecimientos educativos públicos, a 12 docentes y 16 padres de familia.

Se encuestaron a 33 estudiantes de sexto primaria del Instituto Nacional de Educación Básica y 33 de segundo básico de la Escuela Urbana Mixta Justo Rufino Barrios. Se tomó el criterio de tomar en cuenta el nivel primario y secundario y respetar el periodo que comprende la edad escolar.

3.7 Procedimiento

En la elaboración del instrumento se redactaron preguntas que conforman los cuestionarios, los cuales fueron contestados por estudiantes, docentes y padres de familia. Los mismos están compuestos, en su mayoría, por preguntas cerradas y algunas preguntas son semiabiertas (preguntas cerradas con un ítem abierto para reservar la posibilidad de incorporar otras respuestas diferentes de las previamente seleccionadas), con las que se pretendió recoger información más detallada.

Se entrevistó personalmente al Lic. Marco Garavito, Director de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental y a la Psicóloga Brenda Maribel Muñoz Aquino.

Una vez elaborados los cuestionarios se procedió a efectuar el trabajo de campo, a través de cuestionarios administrados, para posteriormente proceder al procesamiento de los datos y al análisis de los resultados.

La interpretación de los datos recopilados a estudiantes y egresados se realizó mediante la aplicación de técnicas de análisis cuantitativo. Se analizaron los datos, tras ser tabulados que posibilitó la puesta en práctica de las técnicas estadísticas precisas para esta investigación.

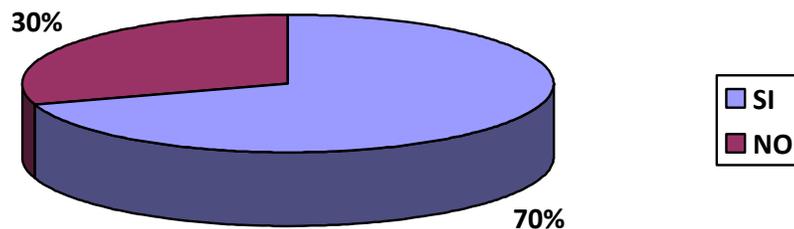
Los datos recopilados a los docentes se realizaron mediante la aplicación de una entrevista estructurada. Se utilizó al análisis de tipo descriptivo, es decir, a un análisis que permite analizar y describir el conjunto de datos o valores de una población, tanto para los cuestionarios, como para las entrevistas realizadas.

CAPÍTULO IV

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

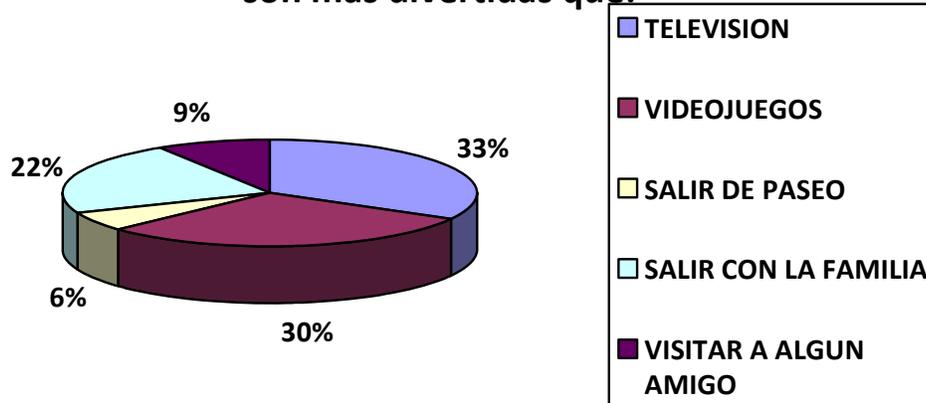
4.1 Resultados y análisis de la encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Oficial Urbana Mixta Justo Rufino Barrios e Instituto de Educación Básica INEB. Se encuestaron a 66 alumnos de sexo masculino y femenino de dos centros educativos del municipio de San Pedro Sacatepéquez de los grados de sexto primaria y segundo básico de diferentes edades.

1. ¿Has jugado máquinas tragamonedas?



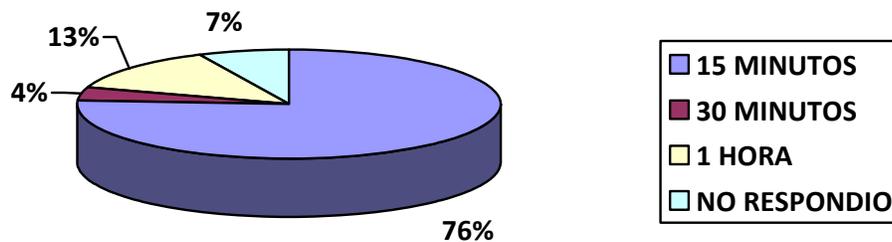
El 70% de alumnos entrevistados asegura que ha jugado máquinas tragamonedas. El resto afirma que a pesar de que las han visto en las tiendas y abarroterías nunca han hecho uso de las mismas.

2. Consideras que las máquinas tragamonedas son más divertidas que:



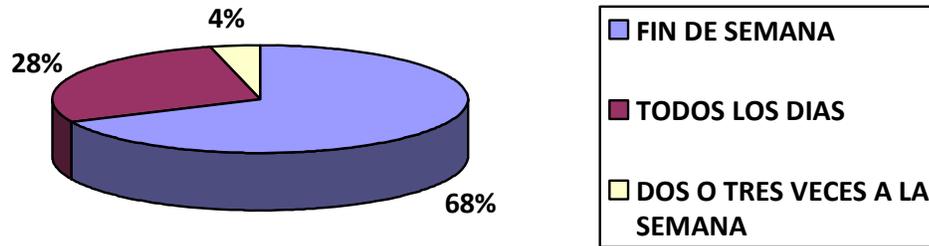
Dándole diferentes opciones a los alumnos entrevistados, el 63% considera que las máquinas tragamonedas son más divertidas que la televisión y los videojuegos, mientras que en áreas urbanas como la ciudad capital se ha demostrado que estas dos distracciones son las que más influyen en los niños y adolescentes. El 22% incluso considera que son más divertidas que compartir con la familia. El 9% considera que les resulta más divertido que visitar a algún amigo y el 6% que salir de paseo.

3. ¿Cuánto tiempo haz jugado en una máquina tragamonedas?



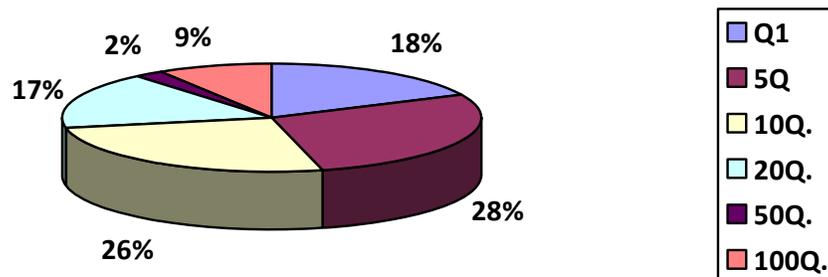
La mayoría de alumnos entrevistados afirma que pasan jugando no más de 15 minutos. Puede ser que la máquina le gane en 15 minutos al jugador o ya sea que dependa del nivel socio económico de ellos. Solo un 13% asegura que juegan alrededor de una 1 hora. Un 4% juega 30 minutos y el 7% no respondió.

4. ¿Cada cuanto vas a jugar máquinas tragamonedas?



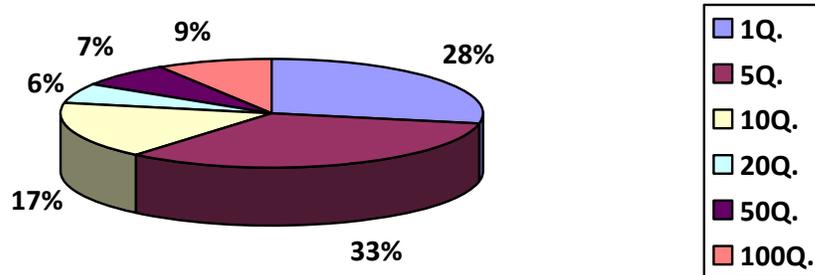
El 68% de los alumnos afirma que van a jugar máquinas tragamonedas principalmente los fines de semana y eso depende de su nivel económico ya que solo el 4% juega todos los días. El 28% juegan dos o tres veces a la semana.

5. ¿Cuanto dinero has ganado cuando jugaste máquinas tragamonedas?



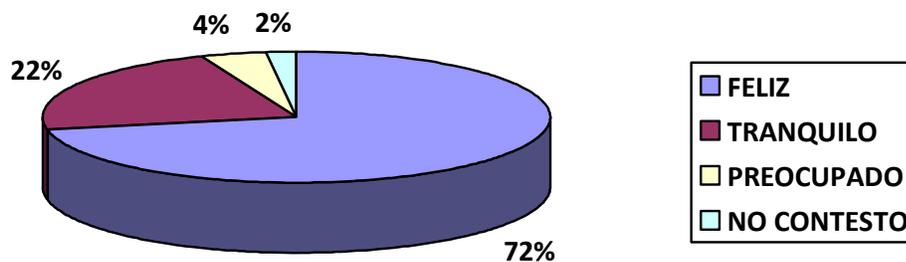
Podemos apreciar que las máquinas tragamonedas están programadas para dar un premio ya sea de cinco (28%) o diez quetzales (26%) al jugador.

6. ¿Cuanto dinero has perdido jugando máquinas tragamonedas?



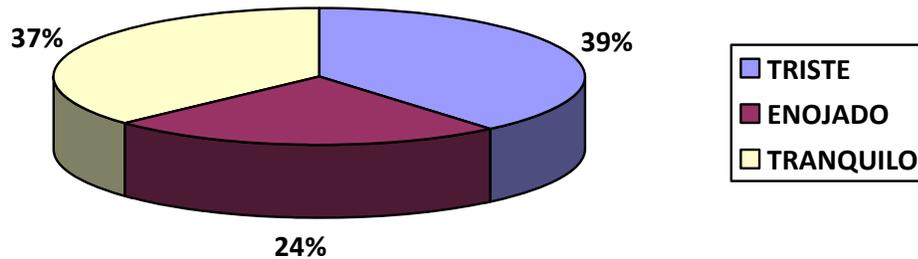
Podemos apreciar que el jugador apuesta entre uno y diez quetzales. La lógica consiste que entre más apuesta el jugador la maquina más opción tiene de brindarle un premio. En la gráfica anterior el 9% afirma que ha ganado 100 quetzales y en esta se demuestra que ha perdido la misma cantidad.

7. ¿Cómo te sientes cuando ganas dinero?



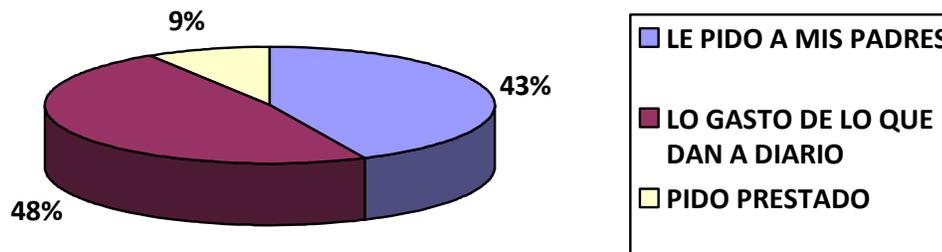
La mayoría de entrevistados se siente feliz cuando gana ya que se trata de un premio en efectivo el cual lo pueden gastar en golosinas u otros tipos de diversión. Se sienten felices porque su inversión o se duplico o triplicó en un lapso de tiempo corto.

8. ¿Como te sientes cuando pierdes tu dinero?



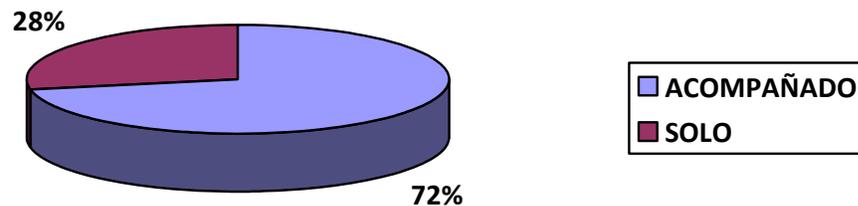
Cuando el jugador pierde su dinero por lo general se siente triste o enojado. Triste porque pudo gastarse el dinero en alguna golosina, y enojado porque lo perdió en un lapso de tiempo muy corto.

9. ¿Qué haces para conseguir dinero cuando deseas jugar?



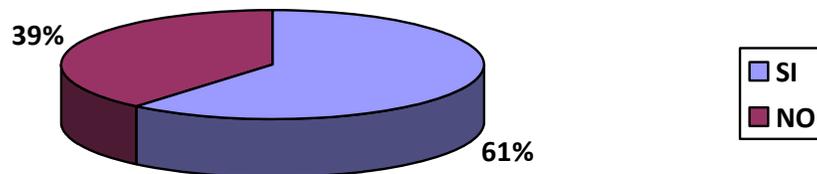
Se comprueba que los jugadores se gastan a diario el dinero que les dan los padres.

10. ¿Cuándo vas a jugar máquinas tragamonedas vas solo o acompañado?



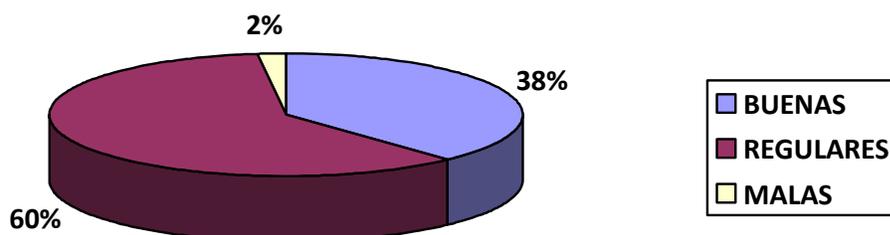
La mayoría de niños y niñas van a jugar máquinas tragamonedas en compañía de sus compañeros de clase, principalmente cuando salen del centro educativo, por lo que se considera que las amistades son de gran influencia.

11. ¿Tus padres saben que juegas máquinas tragamonedas?



Los estudiantes afirman que sus padres tienen conocimiento que juegan máquinas tragamonedas; sin embargo, en las encuestas realizadas a los padres, ellos afirman que estas máquinas son dañinas para sus hijos, por lo que su respuesta de los niños es contradictoria por el temor a recibir un regaño o castigo.

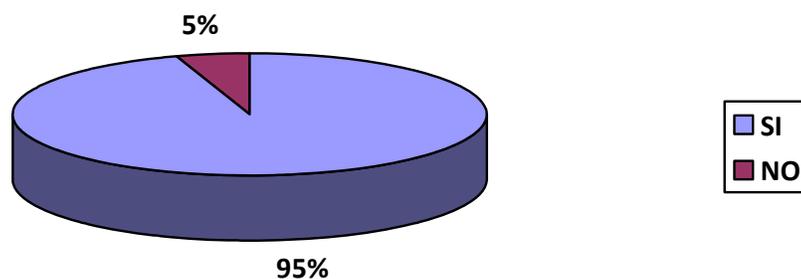
12. ¿En relación con tus estudios, cómo consideras tus notas?



El 60% de los niños entrevistados consideran que su rendimiento escolar es regular, sin embargo, su respuesta no obedece a cuestiones propiamente de las máquinas tragamonedas, depende del sistema educativo y del entorno familiar del niño.

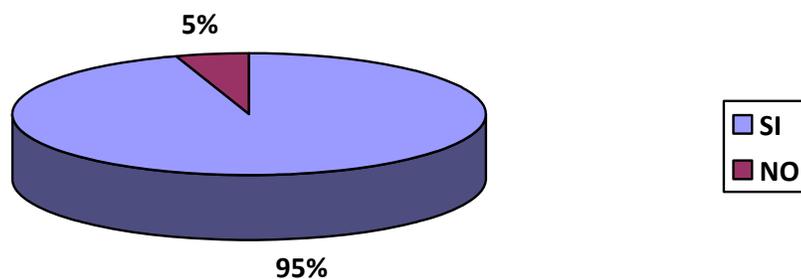
4.2 Resultados y análisis de la encuesta realizada a 16 docentes de ambos centros educativos.

1. ¿Ha visto máquinas tragamonedas en el municipio?



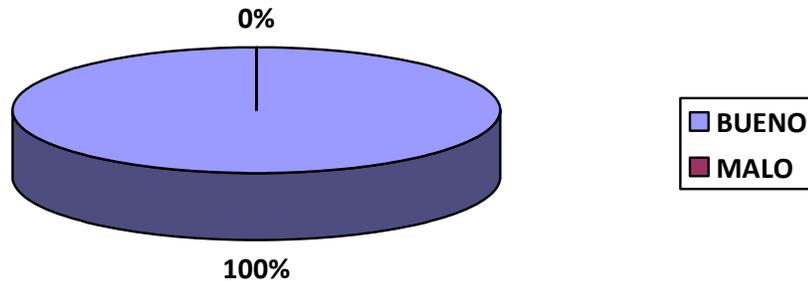
El 95% de docentes encuestados afirma que han visto las máquinas tragamonedas en el municipio especialmente en las tiendas y abarroterías del casco urbano.

2. ¿Ha visto niños o niñas que manipulan este tipo de juegos?



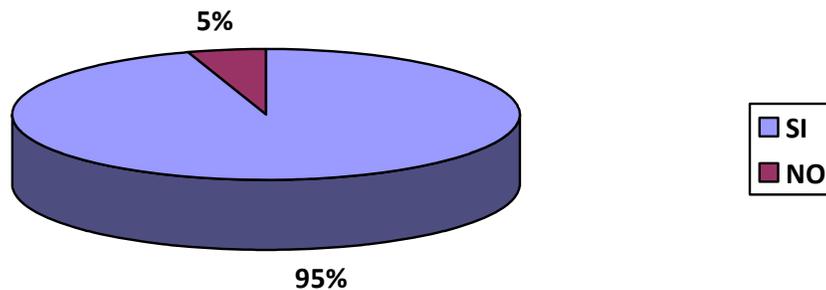
El 95% de docentes entrevistados afirma que han visto que los niños manipulan las máquinas tragamonedas en el municipio, especialmente en las tiendas y abarroterías del casco urbano.

3. ¿Considera que es bueno o malo que los niños juegen con este tipo de máquinas?



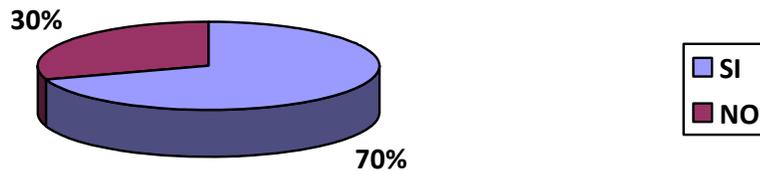
Todos los entrevistados coincidieron que el manipular las máquinas tragamonedas se va convirtiendo primero en un hábito y luego en un vicio. Expresaron que es malo este tipo de juegos ya que los menores gastan su dinero y les afecta en el desempeño de sus actividades escolares.

4. ¿Considera que este tipo de juegos repercute en la salud y el rendimiento escolar de los niños?



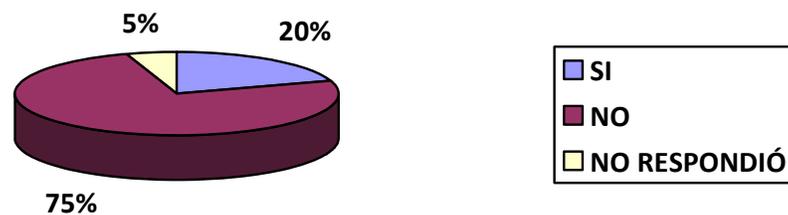
La mayoría de docentes expresa que el uso de máquinas tragamonedas repercute en la salud de los niños y niñas y en el rendimiento escolar.

5. ¿Conoce algún caso de algún niño(a) que hay sufrido algún problema por usar máquinas tragamonedas?



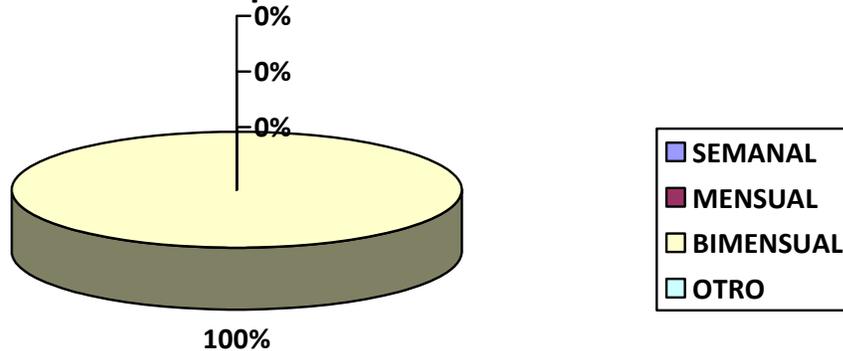
La mayoría de docentes tiene conocimiento que cuando los niños y niñas juegan con las máquinas tragamonedas en algunas ocasiones terminan peleándose entre sí por algún motivo. Otros aspectos que mencionan es que los infantes se gastan el dinero de los mandados que los padres los mandan hacer y por lo tanto llegan tarde a sus casas. Por causa del vicio los niños resultan enojándose hasta agarrar a patadas las máquinas cuando no ganaron un premio.

6. ¿Han denunciado o realizado acciones para advertido a las autoridades acerca de este problema social?



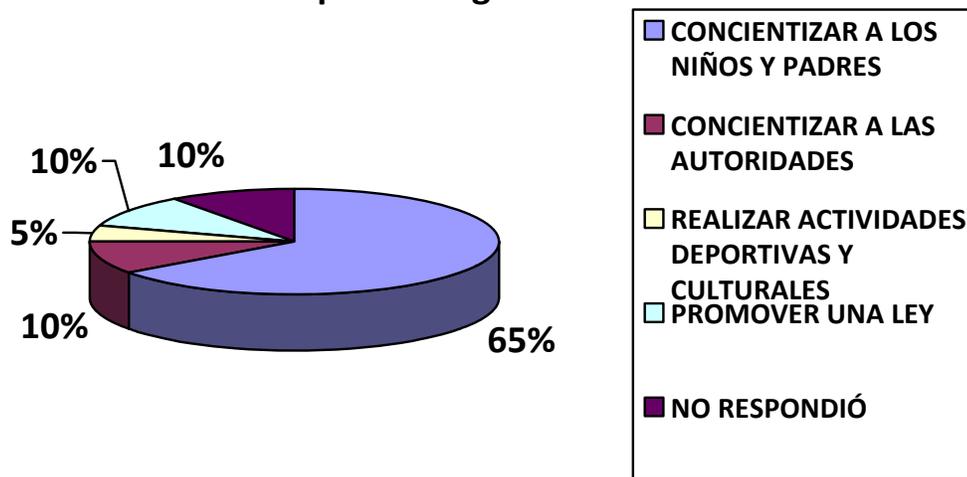
A pesar que la mayoría de los docentes han visto que las máquinas tragamonedas son manipuladas por niños y niñas en el municipio la mayoría respondió que nunca han denunciado o realizado acciones para advertir a las autoridades educativas y municipales sobre este problema social. Sólo el 20% de los entrevistados afirma que sí han realizado las denuncias correspondientes.

7. ¿Cada cuanto tienen reuniones informativas con los padres de familia?



En los dos centros educativos en donde se realizaron las encuestas, las reuniones que sostienen con los padres de familia se hacen bimensualmente las cuales son por la entrega de notas escolares.

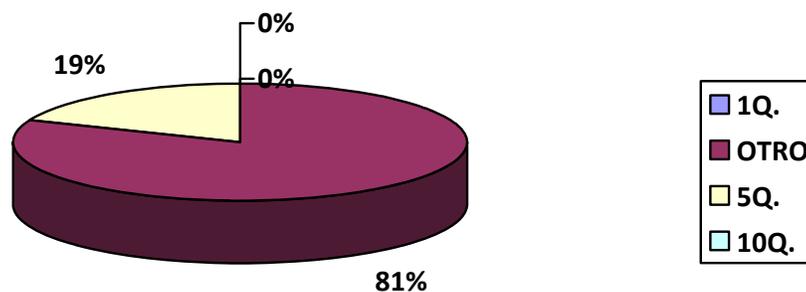
8. ¿Que acciones implementaría como docente para prevenir que los niños dejen de utilizar las máquinas tragamonedas?



El 65% considera que es necesario concientizar a los niños y padres para prevenir que los niños hagan uso de las máquinas tragamonedas. Un 20% implementaría acciones para concientizar a las autoridades del pueblo y promover una ley que regule el uso de este tipo de juegos. Mientras que un 5% de los entrevistados apuesta a que se deben realizar actividades deportivas con los infantes.

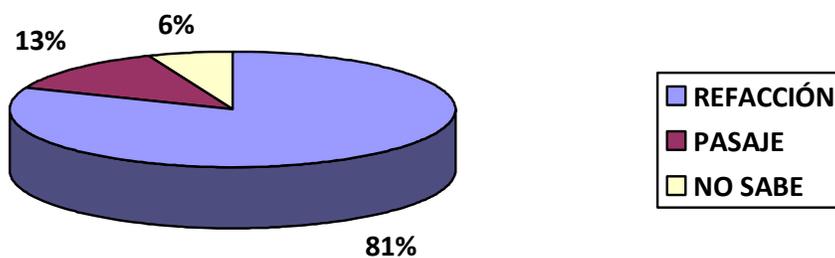
4.3 Resultados y análisis de la encuesta realizada a 16 padres de familia.

1. ¿Cuanto de dinero le da a su hijo(a) para ir a la escuela?



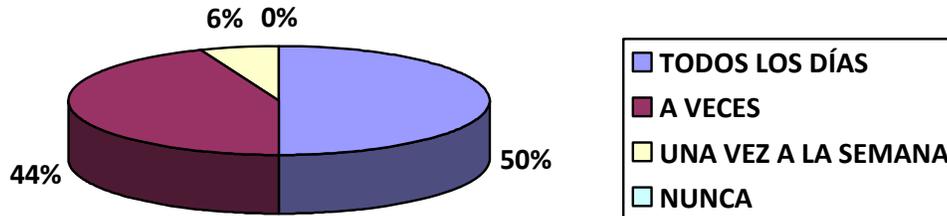
La mayoría de padres de familia respondió que les dan a sus hijos dos o tres quetzales para gastar.

2. ¿En qué gasta su hijo(a) el dinero que le da para ir a la escuela?



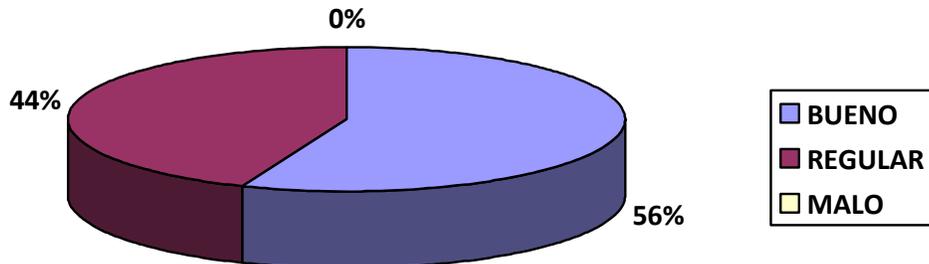
La mayoría de padres de familia asumen que el dinero que les dan a sus hijos para ir a estudiar se lo gastan en la refacción.

3. ¿Con qué frecuencia se sienta a hacer tareas con su hijo(a)?



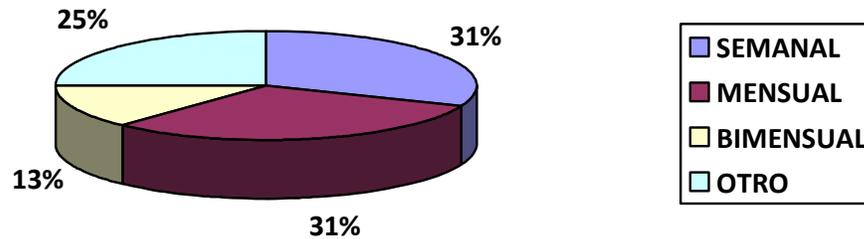
Las madres de familia encuestadas afirman que ayudan a sus hijos hacer las tareas todos los días, mientras que los padres de familia a veces, debido a que se encuentran trabajando.

4. ¿El rendimiento escolar de su hijo(a) es?



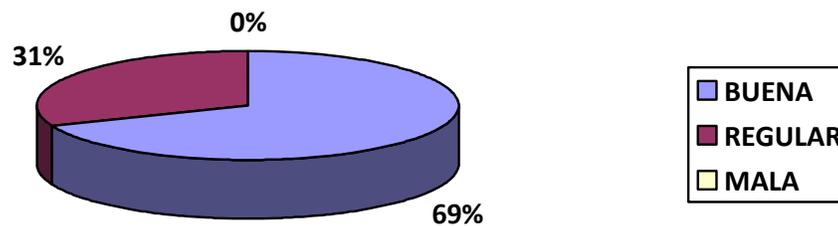
Los padres de familia afirman que el rendimiento escolar de sus hijos es bueno, sin embargo, al consultarle a los alumnos la mayoría contestó que son regulares.

5. ¿Con qué frecuencia tiene comunicación con los maestros de su hijo(a)?



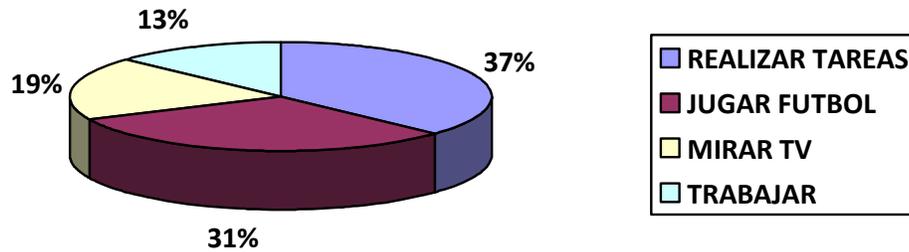
En la encuesta realizada a los docentes el 100% coincidió que tienen comunicación con los padres de familia de los alumnos de manera bimensual. Pero los padres de familia afirman que tienen reuniones en diferentes periodos tal como se muestra en la gráfica.

6. ¿La relación que tiene con los maestros de su hijo(a) es?



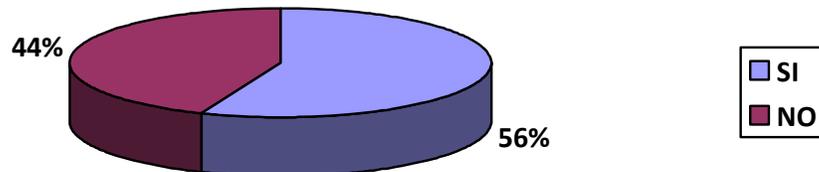
La mayoría de los padres de familia afirma que tiene una buena relación con los maestros de sus hijos, sin embargo, existe un 31% que asegura que la relación con los docentes es regular, por lo que no se descarta que esto influya en el rendimiento escolar de los alumnos.

7. ¿A qué se dedica su hijo(a) en sus tiempos libres?



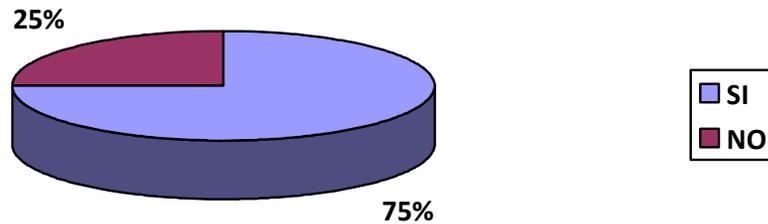
La mayoría de niños dedican su tiempo a realizar tareas y a jugar fútbol. Nuevamente se demuestra que los niños de este municipio se desinteresan por la televisión.

8. ¿Tiene conocimiento qué es una máquina tragamoneda?



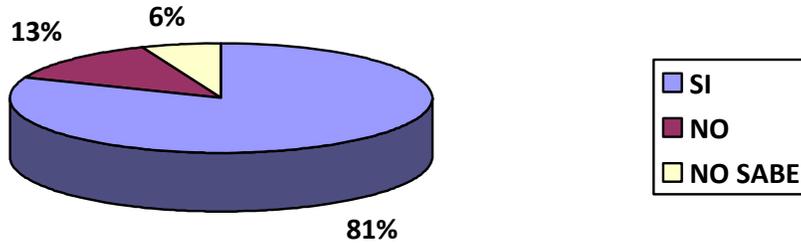
La mayoría de padres afirma conocer que es una máquina tragamoneda, sin embargo, algunos de los entrevistados fue necesario explicarles con detalle su descripción para que la identificaran. Es preocupante que también un alto porcentaje afirme que no las conozca.

9. ¿Ha visto máquinas tragamonedas en el municipio?



La mayoría de padres de familia afirma que han visto máquinas tragamonedas, sin embargo, no quisieron expresar los lugares donde las han visto.

10. ¿Considera que estas máquinas son negativas para los niños(as)?



La mayoría de padres coincide que este tipo de juegos son negativos para sus hijos.

PROPUESTA DE ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

5.1 DEFINICIONES CONCEPTUALES:

“La estrategia no se hace en el aire, sino parte de la información obtenida científicamente. Esta es una base fundamental. Si alguien le dice que puede hacer una estrategia de comunicación sin usar sistemáticamente encuestas y otras herramientas de investigación, simplemente no sabe de qué se está hablando. No existe la estrategia de comunicación que no parta de un programa sólido de investigación”. (Estrategias de Comunicación para gobiernos. Pag. 36)

“Estrategia en el despliegue y manejo de fuerzas para alcanzar un objetivo limitado o un fin inmediato. La estrategia implica la utilización y profunda integración del poder económico, político, cultural social, moral, espiritual y psicológico”. (Encarta, 2010)

5.2 PLANTEAMIENTO DE LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Objetivo General:

El objetivo de la estrategia es ser una guía que permita planificar las acciones de comunicación, divulgación y concienciación, dirigidas a prevenir el uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años en el municipio de San Pedro Sacatepéquez, del departamento de Guatemala.

Objetivos Específicos

* Identificar a las instituciones e interlocutores locales para que puedan convertirse en entes multiplicadores del mensaje que se quiere transmitir al grupo objetivo que son los docentes y padres de familia.

* Considerar los medios alternativos y actividades que se utilizaran en el escenario natural de comunicación, como son los establecimientos de educación públicos.

* Proponer un acuerdo municipal para que la municipalidad de San Pedro Sacatepéquez regule de manera eficaz el funcionamiento de las máquinas tragamonedas.

5.3 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de comunicación se basa en los datos del diagnóstico de comunicación y del análisis de observación directa. Para la elaboración de la propuesta se establecieron dos grupos objetivo: los maestros de las escuelas públicas de San Pedro Sacatepéquez y los padres de familia de los niños que estudian en centros educativos públicos.

5.4 INSTITUCIONES IDENTIFICADAS QUE APOYARÁN LA ESTRATEGIA

La información recabada en el municipio de San Pedro Sacatepéquez permitió identificar el perfil general de los diferentes sectores que estarían involucrados en una estrategia de comunicación para la prevención del uso de máquinas tragamonedas manipuladas por niños de edad escolar.

Desde allí, y teniendo en cuenta las características de cada uno, se identifican diversos medios para compartir información con los interlocutores. La selección de medios dependerá del contenido a compartir, el interlocutor a quien va dirigido y los recursos disponibles.

5.4.1 Ministerio de Educación: Es el encargado de proveer los medios adecuados para que la población tenga acceso a la educación con base en los principios constitucionales de respeto a la vida, libertad, justicia, seguridad paz y al carácter multiétnico, pluricultural y multilingüe en Guatemala; además es encargado de formular políticas de becas y administrar descentralizadamente el sistema de becas y bolsas de estudio que otorga el Estado, de promover la incorporación y permanencia escolar de niños y niñas como base de sustentación del desarrollo individual, familiar y social para evitar su incorporación temprana al mercado de trabajo.

5.4.2 Ministerio de Gobernación: Es el encargado de cumplir y hacer cumplir el régimen jurídico de las personas y de sus bienes, la garantía de sus derechos, la ejecución de las ordenes y resoluciones judiciales y el régimen migratorio.

A través del Programa de Escuelas Seguras, proyecto del Presidente Álvaro Colom, que mediante la coordinación y trabajo en conjunto de los Ministerios de Educación, busca que las escuelas públicas de educación primaria y media, sean ambientes seguros, libres de violencia, drogas y e idóneas para el aprendizaje de niños y jóvenes.

5.4.3 Municipalidad de San Pedro Sacatepéquez: Es la encargada de atender los servicios públicos locales, el ordenamiento territorial de su jurisdicción y el cumplimiento de sus fines propios. Está encabezada por un alcalde o un concejo, todos elegidos por votación popular. Su presupuesto proviene por lo general de fondos nacionales.

5.4.4 Liga de higiene mental:

La Liga Guatemalteca de Higiene Mental es una entidad privada no lucrativa, de carácter social, cuyo interés es trabajar por el bienestar psicosocial de las y los guatemaltecos. Tiene como misión contribuir a la prevención, promoción y atención de la salud mental de las y los guatemaltecos, principalmente de aquellos sectores de población con mayor grado de vulnerabilidad social.

5.4.5 Asociación Alianza Joven

Alianza Joven es una asociación guatemalteca, sin ánimo de lucro conformada por miembros rotarios y empresarios guatemaltecos, financiada por el Gobierno de los Estados Unidos a través de USAID, y otros cooperantes públicos y privados, enfocadas en la reducción en los índices de violencia y prevención del delito a través de sus 15 centros de alcance

5.4.6 Profesor o docentes:

Profesor, docente o enseñante es quien se dedica profesionalmente a la enseñanza, bien con carácter general, bien especializado en una determinada

área de conocimiento, asignatura, disciplina académica, ciencia o arte. Además de la transmisión de valores, técnicas y conocimientos generales o específicos de la materia que enseña, parte de la función pedagógica del profesor consiste en facilitar el aprendizaje para que el alumno lo alcance de la mejor manera posible.

5.4.7 Padres de familia:

Son los responsables de la formación de sus hijos como una persona de valor para la sociedad.

5.5 MEDIOS DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVOS A CONSIDERAR

En el marco del proyecto de prevención se priorizaron medios teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, los recursos disponibles y las necesidades de información identificadas durante el trabajo de campo.

Estos medios fueron concebidos para ser utilizados dentro de una estrategia integral de comunicación. Su efecto no será el mismo si es utilizado de manera aislada, pues tienen una lógica necesaria de progresión gradual en la profundización de la información.

De esta manera, por ejemplo, algunas de las inquietudes que generen los afiches, serán respondidas por los trifoliales, o en su caso, durante las charlas informativas que se impartirán durante la entrega de notas escolares de manera bimensual en los diferentes centros escolares de San Pedro Sacatepéquez, departamento de Guatemala.

5.5.1 Los afiches y/o carteles: son medios de comunicación muy importante en el municipio y son utilizados para anunciar actividades culturales, sociales y de salud; los cuales pegan por lo general en las tiendas, postes de alumbrado público y lugares de recreación.

5.5.2 Trifoliales o trípticos: Es un folleto informativo doblado en tres partes, por lo regular es del tamaño de una hoja de papel tamaño

carta, contiene la información del evento e institución que lo organiza y las fechas.

5.5.3 **Murales:** Un mural es una imagen que usa como soporte un muro o pared. Ha sido uno de los soportes más usuales de la historia del arte, también la piedra o el ladrillo.

5.5.4 **Mantas o lonas vinílicas**

Estas son muy utilizadas en el municipio, con ellas anuncian campañas evangelísticas, salud, políticas, culturales (bailes sociales, jaripeos, palenques, y otras actividades sociales).

5.5.5 **CD-Roms interactivos:** El **disco compacto** (conocido popularmente como **CD** por las siglas en inglés de *Compact Disc*) es un soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información (audio, imágenes, vídeo, documentos y otros datos). Es un muy buen medio para llegar a los individuos que ocupan un lugar en la toma de decisiones.

5.5.6 **Comunicación interpersonal:** La utilizan los docentes, padres de familia y alumnos, quienes se reúnen de manera diaria y eventual para tratar asuntos relacionados con los estudios que se imparten en el centro educativo.

5.5.7 **Escenarios naturales de comunicación:** Los patios existentes en las escuelas, así como, los campos de fútbol o básquetbol y los improvisados en el municipio.

5.5.8 **Talleres y/o charlas informativas:** Estas instancias de trabajo interpersonal son fundamentales en la etapa de nuestra estrategia la cual busca la modificación de actitudes a través de la prevención. En estas sesiones se pueden integrar los medios y el equipo necesario como proyector de video, dvd, pósters, trífoliares, entre otros. Es muy importante lograr la identificación de los materiales de apoyo pedagógicos y didácticos adecuados.

5.6 TEMAS CLAVES

5.6.1 La prevención

Se puede lograr que los niños y padres de familia tomen conciencia que el uso de máquinas tragamonedas es perjudicial para su salud y el rendimiento escolar.

5.6.2 La salud

Es importante que niños y padres de familia participen en actividades de salud y prevención en cuanto al uso de máquinas tragamonedas.

5.6.3 Derechos y obligaciones

Las y los niños deben conocer desde temprana edad sus derechos y obligaciones a través de la Constitución Política de Guatemala. Asimismo, que conozcan el funcionamiento de las instituciones de justicia en el país.

5.6.4 Uso de tiempo libre

Es necesario fomentar y orientar en los niños y jóvenes el arte y la cultura, así como el deporte como parte del desarrollo integral de la gente. La diversidad de manifestaciones artísticas, así como, las técnicas de estudio en ellos contribuirá a que sepan utilizar de manera eficiente su tiempo libre.

5.7 ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN PARA PREVENIR EL USO DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS MANIPULADAS POR NIÑOS DE EDAD ESCOLAR COMPRENDIDAS ENTRE 7 Y 15 AÑOS DE EDAD

Objetivo de la campaña:

Que los profesores o docentes conozcan las causas y efectos sociales que provocan las máquinas tragamonedas para luego dárselos a conocer a sus alumnos en cursos específicos.

Que los padres de familia se involucren bimensualmente en las sesiones y charlas informativas durante la entrega de notas escolares.

Que las instituciones identificadas trabajen de manera conjunta con el fin de evitar que los niños utilicen las máquinas tragamonedas como forma de diversión ya que están expuestos a adquirir malas amistadas, drogas, violencia y hábitos que se consideran inmoral en nuestra sociedad.

5.8 La propuesta de estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas por niños de edad escolar comprendidas entre 7 y 15 años de edad es muy importante ya que por medio de ella podemos obtener lo siguiente:

1. Mejorar el rendimiento escolar de las niñas y niños.
2. Estimular a la niñez a involucrarse en actividades recreativas y culturales.
3. Utilizar el tiempo libre de manera sana y efectiva.
4. Manejar el dinero de manera responsable.
5. Evitar el robo de dinero por parte de los niños hacia sus padres.
6. Evitar las riñas callejeras.
7. Evitar que se expongan a malas amistadas, así como a drogas y otras sustancias.
8. Prevenir enfermedades como la ludopatía y erradicar el vicio.
9. Que los maestros se interesen en las actividades que realizan sus alumnos fuera de la jornada educativa.
10. Que los docentes sean los portadores de sensibilizar a los padres de familia en el tema de las máquinas tragamonedas durante la entrega de notas.
11. Que los docentes le den seguimiento al rendimiento escolar de sus alumnos.
12. Que los maestros eduquen sobre las causas y efectos de las maquinas tragamonedas que producen en la vida personal y social.
13. Que los maestros sean el contacto con la Liga Guatemalteca de Higiene Mental cuando detecten a un niño o niña que deba ser tratado por problemas de vicio.

14. Que los padres familia conozcan sobre la problemática que sucede en el municipio.
15. Que los padres de familia tengan una mejor comunicación con los docentes.
16. Que los padres de familia apoyen un acuerdo municipal para que la municipalidad lo apruebe en beneficio de sus hijos.
17. Que la Municipalidad apruebe de urgencia un acuerdo municipal.

5.9 ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA

Maestros de establecimientos educativos públicos

Los maestros gozan del prestigio, reconocimiento y afecto de sus alumnos y padres de familia. Por eso, son determinantes en el buen desenvolvimiento de la estrategia de comunicación. El aporte de ellos consiste en darle seguimiento al programa desde su aula y comprometerse decididamente a trabajar constantemente con los alumnos y padres de familia en torno al tema de las máquinas tragamonedas a través de estrategias de comunicación efectiva.

Padres de familia

El papá y la mamá son piezas claves en la estrategia de comunicación. Es necesario que ellos se comprometan a:

Ser los principales promotores del desarrollo integral de sus hijos, preocupándose permanentemente por ellos, brindándoles amor y cuidados.

Fomentar principios y valores necesarios para su vida diaria.

Aprovechar los talleres y charlas informativas que se les darán los docentes en torno a las máquinas tragamonedas, el día que recojan las notas de sus hijos.

Apoyar los procesos de trabajo y desarrollo que se facilitarán en la escuela.

5.10 Actividades que se pueden realizar con los niños y niñas en los escenarios naturales para transmitirles el mensaje de prevención

Para lograr lo anterior se necesita un proceso a largo plazo que requiere de la colaboración de las instituciones identificadas, a quienes se tiene que concienciar e informar de la actividad comercial de las máquinas tragamonedas y sus consecuencias sociales y de otros conocimientos para que puedan ser transmitidos a la niñez.

Que los maestros realicen actividades como obras de teatro relacionadas a las máquinas tragamonedas para concientizar a los niños y niñas.

Que los maestros impartan charlas a sus alumnos sobre las máquinas tragamonedas apoyadas con material didáctico y seguido a ello pueden realizar concursos de quien aprendió más en dichas charlas.

Que los maestros, apoyados por un promotor de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, enseñen y eduquen a los alumnos sobre las consecuencias sociales y peligro que representa para la salud.

Que los maestros enseñen técnicas de estudio que motiven a elevar el rendimiento escolar.

Realizar concursos de carteles y murales en donde los niños plasmen lo que piensan acerca de las máquinas tragamonedas y las precauciones que han aprendido para evitar el uso de las mismas.

5.11 Recomendaciones para la estrategia

Los Ministerio de Gobernación y Educación promoverán acciones de sensibilización para los docentes por medio de afiches, mantas y cd's interactivos, que comuniquen sobre la actividad de las máquinas tragamonedas en el municipio. Asimismo, que por medio de la Dirección de Educación Física motiven a los infantes a mantener un estilo de vida saludable con el fin de prever una calidad de vida.

Que los maestros prevengan a los padres de familia y niños sobre las causas y efectos que producen a mediano y largo plazo las máquinas tragamonedas por medio de charlas informativas y talleres durante la entrega de notas escolares. Asimismo le den seguimiento al rendimiento escolar de sus alumnos y motivarlos, por ejemplo, con la medalla a “la mejor nota del bimestre” o inscribiendo su nombre en el “cuadro de honor”.

Que la municipalidad garantice ambientes seguros alrededor de las escuelas públicas de educación primaria y media con la creación de un Acuerdo Municipal para regular la actividad de las máquinas tragamonedas en el municipio.

Que la Liga Guatemalteca de Higiene Mental provea a las escuelas públicas material didáctico dirigido a padres de familia con el objeto de informar sobre los efectos psicosociales entorno a las máquinas tragamonedas.

Que la Asociación Alianza Joven en conjunto con la Municipalidad motiven a los niños y jóvenes a prevenir este tipo de prácticas con acciones de liderazgo, cultura y valores en beneficio de su salud y economía.

CONCLUSIONES GENERALES

- La mayoría de niños y niñas encuestados aseguran que han jugado más de alguna vez máquinas tragamonedas en el municipio de San Pedro Sacatepéquez, las cuales consideran divertidas por el premio en efectivo que brindan. El rendimiento escolar de ellos es regular, lo reconocen los mismos niños, los padres de familia y los maestros. Aunque las máquinas tragamonedas influyen, existen otros factores que no contribuyen a su desarrollo personal y social como la pobreza, la ausencia de valores, la falta de espacios de recreación, entre otros.
- Pese a que los alumnos encuestados expresaron que utilizan las máquinas tragamonedas los fines de semana, resulta poco creíble, ya que las máquinas tragamonedas se ubican estratégicamente por lo general en tiendas de consumo diario cercanas a establecimientos educativos, sin que las autoridades municipales tomen en serio el problema y emitan de una vez por todas, un Acuerdo Municipal en donde se regule este tipo de negocio en el municipio.
- Las máquinas tragamonedas están programadas para brindar al jugador un premio entre uno y diez quetzales. La lógica consiste que entre más juega el niño más opción tiene de ganar o perder. Sin embargo, aunque aparentemente el jugador gana, al final lo pierde todo. Lamentablemente los padres de familia, los maestros y las autoridades municipales han tolerado este tipo de juegos ya que no han jugado el papel de prevenir y hacerle conciencia a los niños y niñas sobre cómo afectan en su vida personal y social las máquinas tragamonedas.

RECOMENDACIONES

A LOS DOCENTES

- Los docentes deben tener comunicación con los padres de familia acerca de este problema social. Una manera de hacer llegar el mensaje es durante la entrega de notas escolares, hacerles conciencia que las máquinas tragamonedas afectan la salud y el rendimiento escolar de sus hijos, orientarlos a que hablen y compartan más tiempo con ellos.
- Invitar por lo menos una vez al año a un profesional que comparta con los niños y niñas sobre temas de prevención, salud mental, valores, y uso del tiempo libre, compartir experiencias de cómo éstas contribuyen a una descomposición social a largo plazo.
- Promover actividades sanas, recreativas y lúdicas con los niños y niñas sobre cómo influye en su vida personal y social las máquinas tragamonedas, hacerles conciencia que este tipo de juegos son una estafa.

A LOS PADRES DE FAMILIA

- Tener diariamente comunicación con sus hijos, apoyarlos hacer sus tareas, educarlos y hacerles conciencia sobre los efectos que las máquinas tragamonedas causan en su salud y en su rendimiento escolar.
- Los padres de familia también tienen la responsabilidad de instruirles a los niños y niñas. Es bien sabido que la mejor herencia que se puede dejar a los hijos es la educación. Pues bien, uno de los aspectos más importantes en este legado es guiarlos sobre cómo manejar sus finanzas de forma saludable, para que desde una corta edad comiencen a construir su futuro financiero.

- Hoy en día la mayoría de jóvenes no conocen la enorme importancia de lo que tiene la amistad, es por eso que aceptan como amigos y amigas a cualquier persona que se les presenta, no importándoles quiénes son, cómo viven con sus padres, si son obedientes, si tienen vicios, si son educadas, si congregan en una iglesia o no. Por ello, es importante que los padres de familia enseñen a sus hijos a que seleccionen sabiamente sus amistades.

- **A LA MUNICIPALIDAD**

Las autoridades municipales deben crear urgentemente un reglamento que regule las máquinas tragamonedas y crear más espacios de recreación y cultura en el municipio en beneficio de la niñez.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Textos

Clauss, G. 1986. **Psicología del niño escolar**, México, Editorial Grigalbo, 241p.

Elkonin, D.B.1980. **Psicología del juego**. Madrid, España, Editorial Pablo del Rio, 185 p.

Papalia Diane E. 1999. **Psicología del Desarrollo**. México, 7 Edición McGraw Hill. 671 p.

Tucker Nickolas. 1979. **¿Qué es un niño?** Madrid, España. Ediciones Morata. 176 p.

Castillejo J. L. 1987. **Pedagogía Tecnológica**. Barcelona, España. CEAC. 57-63p.

García Manolo y Bjorkgren Sherlyn. 1994. **Jóvenes esclavos de las maquinatas**. Guatemala. Prensa Libre, Revista Domingo No. 669 Enero. Páginas 10 y 11

Lewis Rena B. 1989 **“Educación de niños y adultos excepcionales”**. Guatemala, Editorial Piedra Santa. 16 p.p.

Dorsch, Friedrich, 1981, **“Diccionario de Psicología”**, Barcelona España, Editorial Herder 178 p.p.

Diccionario de Lengua Española, 1999. Barcelona España, Editorial Océano 426 p.p.

Koontz Harold. 1991. **Estrategia, planificación y control**.

Maletzke Gerhard.1996. **Psicología de la comunicación social**. Quito

Ecuador: Editorial Época.

Morrisey, George. 1993. El pensamiento estratégico. Construya los cimientos de su planeación. Madrid, España: Editorial Prentice Hall

Steiner, George A. 1996. Planeación Estratégica, lo que todo dirigente debe saber. México: Editorial Continental.

Tesis

Chávez Rivera, Pedro Efren. 2000. **“La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años”** Tesis Escuela de Ciencias Psicológicas, USAC.

Sluys Bourdet, Karen y King de Herrera, Monica. 2002. **“Influencia de los videojuegos en el rendimiento escolar del niño de 5 a 6 años del Colegio San José de los Infantes durante el ciclo escolar 2000-2001”** Tesis Escuela de Ciencias Psicológicas, USAC

E-grafías

Batle Joan I Bastardas, **“El tiempo libre infantil y juvenil”**, Internet <http://lafactoria web.com/articulos/jobatl3.htm> Pag. 1

Historia de las máquinas tragamíqueles

<http://www.slots2000.com/es/historia.php>

<http://www.gamblingplanet.org/es/Slots-History>

Ludopatía o Ludomía

<http://michelle07.wordpress.com/2009/05/04/algunos-apuntes-sobre-la-ludopatia/>

La edad escolar

<http://www.monografias.com/trabajos55/edad-escolar/edad-escolar.shtml>

<http://planeacionestrategica.blogspot.es/1236115440/>



Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de Ciencias de la Comunicación

“Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años de edad”

GUIA PARA DOCENTES

A continuación se le presentan una serie de preguntas respecto al tema antes mencionado, a los cuales se le solicita responder.

1. ¿Ha visto máquinas tragamonedas en el municipio?
Sí____ No____ Donde?_____
2. ¿Ha visto a niños o niñas que manipulan este tipo de juegos?
Sí____ No____
3. ¿Considera que es bueno o malo que los niños o niñas jueguen con este tipo de máquinas?
Bueno____ Malo____ Por que?_____ No sabe____
4. ¿Considera que el uso de máquinas tragamonedas repercute en la salud de los niños y el rendimiento escolar?
Sí____ No____
5. ¿Conoce algún caso en donde algún niño o niño haya tenido algún problema por manipular estas máquinas?
Sí____ No____ Cual_____
6. ¿Han denunciado o realizado acciones para advertir a las autoridades educativas o municipales acerca de este problema social?
Sí____ No____
7. ¿Cada cuanto tienen reuniones informativas con los padres de familia?
Semanalmente____ mensualmente____ bimensualmente, otro____
8. ¿Qué acciones implementaría como docente para prevenir que los niños manipulen las máquinas tragamonedas?



Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de Ciencias de la Comunicación

“Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años de edad”

GUÍA PARA ALUMNOS

A continuación encontrarás una serie de preguntas, las cuales solicitamos que marques con una cruz la respuesta correcta. Algunas preguntas contienen la palabra TRAGAMONEDAS, esta se refiere a un tipo de juego de electrónico.

Edad_____ Grado _____ Sexo_____

1. ¿Has jugado con máquinas tragamonedas?

Sí_____ No_____ Donde_____

2. Consideras que las máquinas tragamonedas son más divertidas que:

Las videojuegos_____

La televisión_____

Salir de paseo _____

Visitar algún amigo_____

Salir con la familia_____

3. ¿Cuánto tiempo has jugado en una máquina tragamoneda?

15 minutos ()

30 Minutos ()

1 Hora ()

4. ¿Cada cuanto vas a jugar máquinas tragamonedas?

Todos los días_____

Dos o tres veces a la semana_____

Fines de semana_____

5. ¿Cuánto dinero haz ganado cuando jugaste en una máquina tragamonedas?

1 Quetzal ()

5 Quetzales ()

10 Quetzales ()

20 Quetzales ()

50 Quetzales ()

100 Quetzales ()

6. ¿Cuánto dinero haz perdido cuando jugaste en una máquina tragamonedas?

1 Quetzal ()

5 Quetzales ()

10 Quetzales ()

20 Quetzales ()

50 Quetzales ()

100 Quetzales ()

7. ¿Cómo te sientes cuando ganas dinero?

Feliz_____

Tranquilo_____

Preocupado_____

8. ¿Cuando te sientes cuando pierdes tu dinero?

Triste _____

Tranquilo_____

Enojado_____

9. Que haces para conseguir dinero cuando deseas jugar?

Le pido a mis papas_____

Lo gasto de lo que me dan a diario_____

Pido prestado_____

10. ¿Cuándo vas a jugar maquinas tragamonedas vas solo o acompañado?

Solo_____

Acompañado_____

11. ¿Tus papas saben que juegas maquinas tragamonedas?

Sí_____No_____

12. En relación con tus estudios, como consideras tus notas.

Buenas _____

Regulares_____

Malas_____



Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Ciencias de la Comunicación



“Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años de edad”

GUÍA PARA PADRES DE FAMILIA

A continuación se le presentan una serie de preguntas respecto al tema antes mencionado, a los cuales se le solicita responder.

1. ¿Cuánto de dinero le da a su hijo(a) para ir a la escuela?

Q.1.00_____

Q.5.00_____

Q. 10.00_____

Otro_____

2. ¿En qué gasta su hijo(a) el dinero que le da para ir a la escuela?

3. ¿Con qué frecuencia se sienta a hacer tareas con su hijo(a)?

Todos los días_____

1 vez a la semana_____

A veces_____

Nunca_____

4. ¿El rendimiento escolar de su hijo(a) es?

Bueno_____

Regular_____

Malo_____

5. ¿Con qué frecuencia tiene comunicación con los maestros de su hijo(a)?

Semanal_____

Mensual_____

Bimensual_____

Otro_____

6. ¿La relación que tiene con los maestros de su hijo(a) es?

Buena____

Regular____

Mala_____

7. ¿A qué se dedica su hijo(a) en sus tiempo libres?

8. ¿Tiene conocimiento que es una máquina tragamoneda?

SI_____

NO_____

9. ¿Ha visto máquinas tragamonedas en su municipio?

Si_____

No_____

Donde_____

10. ¿Considera que estas máquinas son negativas para los niños(as)?

Si_____

No_____



Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de Ciencias de la Comunicación

“Estrategia de comunicación para prevenir el uso de máquinas tragamonedas por niños de edad escolar comprendida de 7 a 15 años de edad”

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

ESCUELA, INSTITUTO Ó LUGAR: _____

GRADO _____ SECCIÓN _____

ASIGNATURA _____

PROFESOR(A) OBSERVADO(A) _____

FECHA _____

HORARIO: INICIO _____ TERMINO _____

OBSERVADOR _____

Aspectos	E	B	R	M	Observaciones
Ubicación del establecimiento					
Infraestructura del establecimiento					
Mobiliario y equipo del establecimiento					
Los materiales utilizados por el docente son acordes al tema explicado					
El docente entra en diálogo con sus estudiantes generando interés					

y logrando conexión con el tema.					
El docente promueve la discusión y análisis de los contenidos y presentados.					
El docente brinda orientaciones y aclara dudas durante el periodo de clases.					
El docente facilita espacios de expresión de ideas por parte de sus estudiantes.					
El docente promueve la comunicación horizontal con sus alumnos.					
Los estudiantes prestan atención a la clase impartida.					
Los alumnos exponen dudas u opinan sobre el contenido visto en el aula.					
Distractores en el salón.					
Comunicación entre docente y alumnos.					

Excelente	E
Bueno	B
Regular	R
Malo	M

ANEXO 2

Entrevista con la Psicóloga, Brenda Maribel Muñoz Aquino, respecto al tema de las máquinas tragamonedas y sus efectos sociales en niños de edad escolar.

1. ¿Cómo afecta en los niños el uso excesivo de máquinas tragamonedas?

Los envicia al extremo que los niños lo único que quieren es conseguir dinero para seguir jugando, pueden caer en robo hacia sus padres, familiares o amigos, hacer a un lado sus tareas, mentir con el afán de tener dinero y permiso para salir de sus casas y dependiendo el entorno donde estén ubicadas las máquinas pueden relacionarse con jóvenes que pueden influenciarlos de mala manera.

2. ¿En qué edad el niño es más vulnerable a este tipo de juegos?

Preadolescentes entre 10 y 15 años.

3. ¿Cómo inicia el proceso del vicio?

Los jóvenes ludópatas suelen proceder de familias con escaso grado de comunicación, en las que a menudo hay un claro desequilibrio entre los roles educativos del padre y la madre: ellas suelen ser permisivas, mientras que los padres tienden a tener un carácter más autoritario. Por diversos motivos psicológicos, se sienten aislados en su familia y piensan que no son queridos. Las máquinas les dé más sentido a su vida, ya que recrean un mundo en el que se sienten dominadores. Mantienen las amistades con las que pueden hablar de sus juegos y comienzan por gastarse el dinero de la propina, les piden prestado a los amigos y, al final, cometen pequeños hurtos a sus padres, que entonces empiezan a darse cuenta de que su hijo tiene un problema.

4. ¿Cómo influye en los niños un juego electrónico y un juego que ofrece un premio en efectivo?

Un juego electrónico = mecaniza al niño

Un juego que ofrece un premio en efectivo = pierde el sentido del juego por el sentido de competencia, ya que su conducta estará inclinada a ganar el premio en efectivo.

5. ¿Conoce casos de ludopatía y donde regularmente se observan?

Varios, aunque se observan principalmente en las áreas rurales.

6. ¿Tiene conocimiento de cuántos casos se registran?

No se tienen estadísticas concretas en este tema, todavía no existe una cultura de prevención, las autoridades y padres de familia ignoran que este es un problema social.

7. ¿Qué tipo de tratamiento le brindan a los niños?

Existen muchos tipos de tratamientos para superar la ludopatía. Cuando se dan estos casos sufre la familia y el niño ludópata, por lo tanto la recuperación para una vida normal debe ser para todos. El modelo Andenes es el tratamiento para superar la ludopatía mas confiable con excelentes resultados actualmente.

8. ¿Qué recomendación le da a los padres de familia?

Mi recomendación es que estén al tanto en qué gastan el dinero que les dan a sus hijos y tener comunicación, hacerles conciencia que este tipo de juegos son perjudiciales a largo plazo, además, denunciar ante las autoridades o reunir firmas con otros padres de familia y solicitar que retiren las máquinas.

9. ¿Con quién se puede avocar los padres de familia cuando requiere algún tipo de ayuda?

Podrían avocarse a la Liga Guatemalteca de Higiene Mental o con cualquier profesional de psicología.

10. ¿Hay algún tipo de legislación acerca de este tema?

No.

Anexo 3

Modelo de un Acuerdo Municipal emitido por la Municipalidad de Amatitlán para regular la presencia de máquinas tragamonedas en el municipio.



Municipalidad de Amatitlán Departamento de Guatemala.

EL INFRASCrito SECRETARIO MUNICIPAL DE AMATITLÁN, DEL DEPARTAMENTO DE GUATEMALA. -----

CERTIFICA:

QUE EN EL LIBRO VEINTICUATRO (24) DE ACTAS DE SESIONES ORDINARIAS Y EXTRAORDINARIAS DEL CONCEJO MUNICIPAL, A FOLIOS DEL NOVENTA Y DOS (92) AL NOVENTA Y OCHO (98) SE ENCUENTRA EL ACTA NUMERO TREINTA Y OCHO GUIÓN CERO CUATRO (04) GUIÓN DIEZ GUIÓN DOS MIL SEIS (38-04-10-2006), DE LA SESION ORDINARIA CELEBRADA EL CUATRO DE OCTUBRE DEL AÑO DOS MIL SEIS, QUE EN SU PUNTO SEGUNDO DICE: -----

ORDINARIA 38-04-10-2006: SEGUNDO: ORDENANZA AL JUZGADO DE ASUNTOS MUNICIPALES PARA EL RETIRO DE MÁQUINAS ELECTRÓNICAS TRAGA MONEDAS. El señor Alcalde Municipal solicita al Juez de Asuntos Municipales que informe sobre el presente punto. El señor Juez de Asuntos Municipales le informa al Honorable Concejo que en inspecciones oculares realizadas en tiendas y otros establecimientos comerciales, motivado por denuncia de vecinos ante este Juzgado, en su mayoría padres de familia, se estableció que existe proliferación de máquinas traganiques cuya instalación no está regulada ni autorizada por la Municipalidad de Amatitlán, y; **CONSIDERANDO:** Que la conducta en la que incurren los propietarios de los establecimientos comerciales, además de ser una falta administrativa, constituye la comisión de un ilícito penado por la ley, fomentando los malos hábitos en la niñez de este municipio; **CONSIDERANDO:** Que le corresponde con exclusividad al Concejo Municipal el ejercicio del gobierno del municipio, velar por sus intereses con base a los valores, cultura y necesidades planteadas por los vecinos, asimismo le compete la emisión y aprobación de acuerdos, reglamentos y ordenanzas municipales; **CONSIDERANDO:** Que en el presente caso, resulta urgente y necesario crear el mecanismo que permita a la autoridad municipal resolver en definitiva el asunto, siendo imperativo dictar las disposiciones que en derecho corresponden; **POR TANTO:** Este Honorable Concejo por lo antes considerado y en uso de las facultades conferidas en los artículos: 3, 5, 6, 8, 9, 33, 35 incisos a), c), i), w) y z) del Decreto No. 12-2002 del Congreso de la República; 253 y 254 de la Constitución Política de la República de Guatemala; emite el Acuerdo Número 74-2006 que literalmente dice: **ACUERDA:** I. Facultar al Juzgado de Asuntos Municipales, para que en coordinación con la Policía Nacional Civil de este municipio, se sirva incautar las máquinas traganiques instaladas en establecimientos comerciales abiertos al público, ello sin perjuicio de la facultad que le asiste a la autoridad gubernamental de accionar en contra de las personas que resulten responsables; II. Cumplida la presente disposición, remítanse las máquinas traganiques incautadas a la Gobernación Departamental de Guatemala, para lo que considere procedente; III. Notifíquese.---- (fs) Ilegibles.-----

Y, se extiende la presente certificación en la Ciudad de Amatitlán, a seis días del mes de Septiembre del año dos mil diez.



DIMAS GUILLERMO RAMÍREZ GIL
SECRETARIO MUNICIPAL



PBX: 6643-8383 • Telefax: 6633-1906

Anexo 4

Consejos qué se pueden hacer con un jugador compulsivo

Las causas que llevan a una persona a esta adicción pueden venir desde mucho tiempo atrás: en especial, la falta de cultura emocional para que el individuo vaya entendiendo y madurando los sentimientos de frustración, dolor, depresión y todas esas experiencias en la vida que pueden resultarle intolerantes y que más tarde le condicionan a escaparse de lo que siente.

Lo ideal es consultar con un profesional en el caso y llevar al afectado directamente con él. Sin embargo, la posible resistencia de la persona a ser ayudada resulta muchas veces un gran impedimento. En este caso es importante que las personas que rodean al jugador compulsivo eviten sentirse culpables, decaídas o desesperadas por el comportamiento de éste. En realidad estas actitudes no ayudan en nada y lo único que harán es aumentar un ambiente de tensión y depresión. **Lo mejor es no permitir que uno hunda a todos.**

Sin embargo, cuando hay disposición del afectado a ayudarse, se puede no sólo buscar ayuda profesional, sino seguir estos consejos a medida que sean posibles. **Si tu eres un jugador compulsivo y ya no quieres serlo, puedes seguir estos consejos:**

1. Debes de estar muy consciente de tu situación y no negarla ni rechazarla, sino admitirla. No la veas como algo malo o reprobado, y no te castigues por jugar sin control. Admite lo que haces, simplemente.
2. Haz el esfuerzo por realizar una actividad física al menos una hora al día, corre, ve al gym, nada y anda en bici, lo que sea, aunque después te vayas a jugar. Dite a ti mismo: no iré a jugar si no cumplo con esta sesión de ejercicio. Esto, además de oxigenar tu cerebro y vigorizarlo, te ayudará a ir educando tu mente.

3. Busca lecturas que te hagan comprender mejor lo que sientes y que te hagan profundizar más acerca de todos los talentos que tienes.

4. Busca alguna clase de música, de baile, de algún otro idioma o de alguna actividad que te distraiga, te guste y te mantenga ocupado creativamente. Al principio quizá no sientas muchas ganas, hay que hacer mucho esfuerzo para vencer una adicción, cierto, pero al comenzar a relacionarte en un nuevo ambiente poco a poco irá cambiando tu perspectiva emocional. No te decimos que nunca más juegues, por que el jugar es algo muy interesante y la emoción de ganar también. Pero recuerda que el juego se acaba donde empieza la dependencia..

5. Hay muchas terapias alternativas que te pueden ayudar y apoyar, como las Flores de Bach, el reiki, la fitoterapia y la bioenergética. La medicina natural es ideal para ayudarte no solo a sentirte mejor y bajar tu ansiedad, estrés, e impulsividad, sino a entender y madurar tu energía emocional, la cual esta íntimamente relacionada con la adicción al juego.

Anexo 5



INSERTE LA MONEDA EN
CANCHA

CADA DOWEL FIGURA

PRESIONE EL BOTON DE
INICIO DE JUEGO START

PARA PASAR A OTRA
CATEGORIA PRESIONE
ESTA

SI HA GANADO Y QUIERE
DEJAR SU PREMIO
ENCIENDA EL BOTON DOBLE

SI NO QUIERE SEGUIR
JUGANDO, PUEDE COBRAR
SU PREMIO PRESIONANDO
EL BOTON PAGA