

Zoo!

investigan - escriben - opinan



UNIVERSIDAD
SAN IGNACIO
DE LOYOLA

Año I N° 01
© Universidad San Ignacio de Loyola
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Título del documento: **Zoo**, Año 1, N° 01



Carmen Blázquez Quintana
Decana Facultad de Humanidades

Rita Vidal Chávarri
Directora de Carrera Arte y Diseño Empresarial



Comité Editorial

Rita Vidal

rvidal@usil.edu.pe

Ruperto Pérez Albela

rperezalbela@usil.edu.pe

Ricardo Tsuchiya

rtsuchiya@usil.edu.pe

Maye León

mayeleon@gmail.com

Editor

Rafael Vivanco

rvivanco@usil.edu.pe

Fotografías

Christopher Carrasco, pag 1, 2, 6, 7, 18, 19, 40, 41, 54, 55, 68.

chrichricasa@hotmail.com

Escriben

Karina Ayala

Manuel Porcari

Susana Tafur

Raúl Armendariz

Ricardo Montes

Karen Gushiken

Carla Rodríguez

Magno Aguilar

Andy Florez

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 20126308
ISSN 2227-989X

Universidad San Ignacio de Loyola
Av. La Fontana 550, La Molina. Lima, Perú.
T. 317 1000 ext. 3250



Investigación y Diseño

La Carrera de Arte y Diseño Empresarial presenta la nueva revista ZOO evolución de nuestra muy querida revista na! que nace para difundir las investigaciones y proyectos realizados por nuestros alumnos y egresados en un momento histórico en donde los indicadores económicos señalan un país en franco desarrollo haciendo pensar que por fin los principales problemas sociales se encuentran en proceso de mejorar y ser historia. Es un deseo que todo peruano quisiera que se haga realidad; pero ello no sucede así, la desigualdad, injusticia y exclusión se han acentuado aún más en los sectores menos favorecidos, haciendo necesaria la búsqueda de soluciones de manera rápida directa y efectiva.

Hoy no se concibe la idea que cualquier profesional se encuentre alejado del entorno al cual pertenece, ignorándolo y viviendo a espaldas de él. Por ello es necesario que éste ser humano se encuentre vinculado con la sociedad y con todo lo que ello conlleva como problemas y también soluciones. Somos y pertenecemos a una sociedad multicultural desde cualquier punto de vista, nuestro pasado lo demuestra, el presente lo confirma y el futuro no será distinto. Razón por la cual es importante generar espacios de reflexión y conocimiento, que permitan conectarnos con esa realidad tan dicotómica. Siendo el diseño un medio adecuado para lograr ese fin y conscientes de esta necesidad, la Universidad San Ignacio de Loyola a través de la Carrera de Arte y Diseño Empresarial apuesta por la difusión de investigaciones y proyectos en donde el diseño se pone al alcance de todos aquellos que buscan el descubrirnos como sociedad y poder mirar nuestro futuro con mayor optimismo.

Los proyectos e investigaciones de esta publicación realizados por egresados de la carrera, invitan a la reflexión y permiten conocer un poco más esa realidad que muchas veces no se quiere ver. Generar una sonrisa, moverse del asiento, soltar una lágrima, motivar a tomar una decisión es lo que provoca esta recopilación de proyectos desarrollados por los hoy licenciados en Arte y Diseño Empresarial USIL. Sonrisa, porque descubrimos que nuestra sociedad es muy diversa emprendedora, trabajadora y optimista, permitiendo conocernos en nuestra verdadera dimensión obligándonos a mirar nuestro interior y educarnos a ser tolerantes respetando nuestra maravillosa diversidad para poder mirar con fe nuestro futuro. Movernos de nuestro asiento, ya que no se puede quedar inmóvil ante una realidad que se repite una y otra vez a pesar de los años transcurridos, cuestionando nuestra indiferencia ante los problemas de nuestra sociedad. Soltar una lágrima causada por conmovedoras escenas, que una vez más reflejan el día a día, tan cotidiano, tan usual y sin embargo tan desconocido por muchos que han aprovechado las oportunidades que la sociedad les ha brindado y que sin embargo hoy le dan la espalda. Motivados a tomar una decisión, porque nuestra filosofía es formar comunicadores visuales como Agentes de Cambio utilizando el diseño como un medio para colaborar a solucionar aquellos problemas que nos afectan y nos hacen retroceder en la búsqueda de una sociedad más equitativa.

Como profesional socialmente responsable el egresado de diseño USIL de hoy debe de contribuir a mejorar su entorno, entendiendo que Hombre, Sociedad y Ambiente están vinculados a través de su profesión logrando cambios de actitud, pensamiento y acción para contribuir a tener una sociedad más justa, inclusiva y tolerante.

Rafael Vivanco

Coordinador Académico

Arte y Diseño Empresarial



DISEÑO, AGENTE DE CAMBIO (HOMBRE-SOCIEDAD-AMBIENTE)

Lic. Raffo Vivanco


Lic. Maye León

El Perú es un país de inigualables atributos naturales, turísticos e históricos, así como de diversas expresiones culturales como la gastronomía, considerada fuente de inspiración y orgullo nacional, una manifestación evidente de la gran biodiversidad de un país que tiene en su población, compuesta por una variopinta combinación de diversas razas, su principal riqueza.

Los peruanos miramos el futuro con optimismo. Sin embargo, pese al auge económico actual subsisten inequidades que causan problemas sociales y obstruyen el potencial desarrollo de la población y del país. Como en toda Latinoamérica, los comunicadores visuales peruanos asumimos un compromiso honesto frente a la sociedad y buscamos aportar respuestas a una pregunta mayor: ¿Cómo ayudar a nuestros países en la superación de sus problemas sociales?

En USIL, este compromiso social es asumido por el estudiante de diseño desde las aulas pues, como peruanos, ellos sienten una obligación moral con el Perú, un país generoso en oportunidades que ha crecido gracias al trabajo y esfuerzo de todos sus habitantes. El comunicador visual de hoy es más que un diseñador, es un agente de cambio que, apoyado en sus conocimientos y en otras disciplinas, contribuye a la formación de una sociedad más justa y responsable.

Para realizar una correcta estrategia de comunicación, el comunicador visual hurga en los principios de la responsabilidad social, inclusión, desarrollo sostenible y medio ambiente; conceptos propios del vocabulario de las sociedades modernas y cuya consideración es imperativa en cualquier proyecto social que se emprenda.



El Perú es actualmente un país que precisa de profesionales activos de diseño formados en la observación y el análisis, que reconozcan y acepten su realidad desarrollando espacios de reflexión y ejecución de proyectos de corte social, que sirvan para lograr cambios de actitud, que complementen las estrategias del gobierno y las autoridades. Se debe tener en cuenta el mensaje que se quiere comunicar y el público objetivo al que se van a dirigir estos mensajes antes de la creación gráfica. Más que una filosofía, **DISEÑO, AGENTE DE CAMBIO** es un estilo de vida que se basa en el reconocimiento y aceptación de la diversidad y el entorno para generar identidad social en un país multicultural.

Investigación

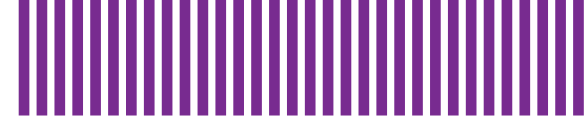
Cualquier proyecto que se realice debe partir de una investigación profunda y profesional que brinde información auténtica y válida para concebir una estrategia e implementar la propuesta gráfica. Diseñar implica más que crear identidades corporativas, etiquetas, afiches, publicaciones editoriales y multimedia. Al ser un profesional de la comunicación visual, el diseñador inicia su trabajo desarrollando una investigación interdisciplinaria que sustenta y valida su proyecto, considerando temas como inclusión social, igualdad, desarrollo sustentable, eco eficiencia e identidad. Esto lo obliga a trabajar de la mano con las ciencias sociales, con la educación, psicología, sociología, antropología, entre otras.

Todo proyecto debe definir una identidad gráfica local, lo que implica el estudio de la propia realidad y diversidad multicultural nacional, de esta manera se genera identificación sin dejar de ser parte de un mundo globalizado. Al entender la propia realidad, se es capaz de comunicar con responsabilidad e inclusión, aplicando distintos códigos espaciales, temporales y culturales.

Hoy en día, las empresas se han dado cuenta de la importancia de rescatar las expresiones de identidad, la multiculturalidad y las cualidades propias de los peruanos. A partir de la investigación profesional, el estudio y análisis de estos factores, el diseñador será capaz de reinterpretar conceptos, modernizar estéticas y contextualizar de manera positiva los aspectos mencionados a fin de aplicarlos en su estrategia. De esa manera se propone mejorar la calidad de comunicación de cara a una nueva era del diseño, que mira el pasado para poder construir un futuro creativo y responsable.

Proyecto de Titulación

Desde hace seis años y bajo la filosofía propuesta por la carrera de Arte y Diseño Empresarial, los proyectos desarrollados por los bachilleres están orientados a la búsqueda de soluciones a ciertos problemas presentes en la sociedad, utilizando el diseño como medio para generar cambios sustantivos y, a través de éstos, reforzar la identidad y promover la inclusión.



La estructura del curso de titulación está diseñada para que el bachiller de diseño desarrolle sus capacidades de investigación y crítica frente a la información obtenida. La primera etapa consiste en identificar un problema en la sociedad cuya solución deba ser viable y práctica. Debe elaborar un resumen explicando cuál es el problema encontrado, la importancia de su solución y cómo se abordará ésta.

La segunda etapa consiste en el desarrollo de un ensayo, apoyado en una bibliografía amplia sobre el tema tratado, que valide y dé sustento a la investigación. Esta búsqueda de información permite un conocimiento profundo del tema y los subtemas que también forman parte del proyecto en cuestión. De esta manera, el bachiller logra un amplio saber que le permitirá definir de forma clara y precisa el problema principal y los problemas secundarios y, de esa forma, plantear concretamente los objetivos a cumplir. La investigación forma parte del quehacer diario de un comunicador visual de este siglo. Antes de realizar bocetos se debe tener un sustento conceptual que permita la creación de un diseño sólido y funcional.

La tercera etapa comprende el desarrollo de la investigación, vale decir, del marco teórico conceptual en base a saberes previos, documentación, entrevistas y referencias existentes sobre el tema tanto a nivel nacional como internacional. A partir de esta investigación se puede definir el concepto del proyecto, el sistema de comunicación a implementar, la identificación del público a quien se dirige y los canales más adecuados por utilizar.

La última etapa es la implementación, que permite al bachiller tener una conexión real con su público objetivo y realizar mediciones para confirmar si el proyecto planteado consigue los resultados esperados. Implementar este tipo de proyectos demanda del participante el desarrollo de un espíritu emprendedor y de gestión, pues se convierte en un articulador interdisciplinario que coordina con otros profesionales de diversas



áreas para hacer viable su propuesta. La gráfica desarrollada es el resultado de la investigación que la sustenta y respalda.

Conclusiones

El diseñador egresado de la carrera de Arte y Diseño Empresarial de USIL es un investigador constante, que no se conforma con lo que existe y está alerta a los cambios que se producen en la dinámica social para estudiarlos y conocerlos.

Este profesional aprende a reconocer y diferenciar los distintos códigos de comunicación, tanto locales y globales; asimila, adapta y produce estrategias de comunicación que responden a las necesidades y requerimientos del entorno, creando un sentido crítico, diferenciador y adaptativo al medio, evitando de esta manera caer en moldes y estereotipos.

El concepto de identidad se constituye como punto de partida para poder establecer comunicación. El alumno pasa a ser un gestor de identidad educando al receptor en su propia multiculturalidad y construye su identidad en base al conocimiento, la experimentación y la relación con su entorno. Por tanto, la identidad individual y colectiva son los motores de la comunicación entre el receptor y el emisor y, a medida que esto funcione, la identificación será plena.

El diseñador debe mantenerse en un proceso de investigación, reconocimiento y adaptación de las nuevas tendencias y estilos de comunicación.

De esta manera, la Universidad, como centro de formación, se extiende a la sociedad siendo partícipe de ella, cambiando su rol de observadora y transmisora de conocimiento al de actora y generadora de conciencia social.





Misión ambiente

Lic. Karina Ayala


Introducción

Hoy en día, los temas relacionados a la preservación del ambiente están en boga y son reconocidos como una de las necesidades más importantes en un gran número de países. Organizaciones alrededor del mundo que favorecen políticas de reciclaje y protección del ambiente son una muestra del impacto que la contaminación ha generado en el común de las personas. Sin embargo, no todos conocen su verdadero significado y la real dimensión de su implicancia.

En Lima, procesos como el crecimiento fragmentado y atomizado de las ciudades a raíz del crecimiento poblacional urbano han provocado que muchos de los problemas de polución se centralicen. Asimismo, los nuevos hábitos de consumo de productos masivos, basados en el apoyo publicitario, han estimulado el aumento desmesurado de basura con la fabricación de empaques sofisticados y descartables. Y a pesar del dinámico crecimiento económico del Perú, se avanza muy lentamente en el cumplimiento de lograr condiciones de vida digna para la población, objetivo de la Cumbre del Milenio, celebrado por las Naciones Unidas.¹ La situación actual de polución en nuestro entorno combina muchos agentes que involucran el aire, el agua y el suelo; siendo éste último el que menos atención ha recibido² y probablemente el más alarmante por su impacto a corto y largo plazo. Ernesto C. Enkerlin (1997), conservacionista e investigador mexicano especializado en la política medioambiental, señala que la contaminación del suelo puede ser clasificada de muchas formas, ya sea por la aplicación directa o accidental de químicos (residuos peligrosos), por la deposición de contaminantes atmosféricos o la disposición de residuos sólidos producidos por las industrias y los centros poblados; pese a ello, la más próxima y la que constituye nuestra responsabilidad como ciudadanos es la generación de residuos sólidos domésticos, mejor conocida como basura orgánica, inorgánica e inerte y que es producida en casas, colegios, entre otros.

¹ Tal como lo señala Ciudad Saludable en su publicación *Desde la Basura, cambiando mentes y corazones*, 2009.

² ENKERLIN HOEFLICH, Ernesto. 1997. *Ciencia Ambiental y Desarrollo Sostenible*. - México. Thompson Editores.



La generación de focos infecciosos, el impacto que tiene en la apariencia de la ciudad y los costos de limpieza pública son algunas consecuencias generales de lo que genera la acumulación de basura en la vía pública. Por otro lado, se sabe que el Estado poco ha invertido en lograr un cambio de actitud en la población y el problema simplemente se arrastra a lo largo de los años, quedando siempre el reto de la limpieza en manos de los municipios que, además, tienen poca capacidad de respuesta dado el limitante presupuesto con el que cuentan para solventar gastos de este tipo.

Diversos proyectos aplicados con fines a promover la preservación del entorno concluyen en la necesidad de concientizar a las personas para mejorar sus hábitos y lograr su motivación en temas de ecología. Puesto que, sin educación, difícilmente un programa para motivar el reciclaje, la reutilización o la reducción de residuos será sostenible a lo largo del tiempo. Es por esta razón, que el objetivo de este proyecto se centra en educar, y con ello, informar sobre la situación para despertar el interés y la reflexión.

Descripción del problema

Según archivos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) del año 2007, el 40% de la población del Perú se concentra en el departamento de Lima y, aproximadamente, el 76% de ésta habita en áreas urbanas. Este centralismo, producto de las masivas migraciones desde el interior del país hacia la capital, generó que la falta de espacio y la poca solvencia económica de las familias migrantes obligue a estas a asentarse en espacios descampados. Actualmente, la provincia que genera mayor cantidad de residuos sólidos es Lima. Estadísticas presentadas por la Dirección General de Salud Ambiental (DIGESA) y expuestas por Ciudad Saludable, estimaban para el 2008 una cantidad de 17,916 toneladas diarias de residuos sólidos en el ámbito urbano nacional. De ahí, el 36.5% corresponde a Lima con un 6,809 toneladas. Esta marcada desigualdad en la producción de desechos pone en alerta la complejidad de su manejo en nuestra capital, sobre todo a sabiendas de la falta de compromiso cívico de las personas, por contribuir con el mantenimiento de su entorno.

Por otro lado, el financiamiento de la limpieza pública es, lamentablemente, insuficiente y se establece como un serio problema en la mayoría de las municipalidades, quienes muchas veces no cuentan siquiera con recaudaciones tributarias por este concepto.³ La diferencia entre las zonas más adineradas, por un lado, y las más pobres, por otro, recae casi siempre en la posibilidad o imposibilidad de una buena recaudación financiera. Por añadidura, otro agravante es la dimensión de los distritos en Lima, hecho hace que sea más difícil mantener la limpieza en un lugar o en otro, y subraya la necesidad de cambiar los hábitos de las personas para lograr modificar la percepción de que la limpieza pública es solo responsabilidad de las autoridades. Con esto en mente, se hace hincapié en el desarrollo de propuestas innovadoras que estimulen el cambio. Una forma de hacerlo es a través de la educación ambiental

³ "El 45% de los municipios que declaran prestar servicios de limpieza pública no recaudan nada por este concepto." (Ciudad Saludable, 2009:38).



que, tal como lo menciona el ingeniero René Calderón (2010), es un proceso de aprendizaje cuya finalidad es generar una adecuada conciencia de dependencia y pertenencia del individuo con su entorno. El Centro Educativo Rayito de Sol, ubicado en el asentamiento humano (AA.HH.) José Carlos Mariátegui, en el distrito de San Juan de Lurigancho, es una institución en la que se presentan problemas ambientales. El quinto grado de primaria es una sección que se caracteriza por reunir niños entre los 10 y los 12 años de edad que se encuentran en una etapa de cambios físicos y emocionales, niños que buscan la satisfacción de necesidades personales. El educador y director general de Desarrollo Curricular de México, Leopoldo Felipe Gutiérrez (2011), sostiene que los escolares en este periodo, concentran una posición individualista, pero que pese a esta, son capaces de percibir las necesidades de los demás, lo cual en ocasiones puede generar conflictos con sus pares. Es así como se desenvuelve un escenario en el cual la falta de comprensión por entender que muchos tienen necesidades en común resulta en la falta de colaboración y la completa indiferencia hacia su entorno. En ese sentido, el aula de quinto grado, a pesar de contar con tachos de basura, presenta una mala gestión de la misma con papeles, cáscaras de frutas y envolturas de dulces en el piso.

Muchos autores plantean lo fundamental de esbozar propuestas con procesos participativos que pongan en juego la imaginación y la capacidad creativa de quienes aprenden⁴. Por consiguiente, el impulso del aprendizaje ambiental a través de un juego de mesa no está lejos de ser una forma innovadora que integre las capacidades de los escolares con objetivos en favor de la conservación del ambiente. Es así que la propuesta de este proyecto de investigación se basa en el desarrollo de un juego

⁴ Tal como lo plantea María Novo en su artículo *Educación Ambiental en Tiempos de Crisis*.



educativo ambiental que favorezca el aprendizaje en los niños del Centro Educativo Rayito de Sol. Notamos que la dificultad en el aula de los niños de quinto de primaria para comprender la importancia de esta materia se da por falta de motivación, lo que nos da la oportunidad de acercarnos a ellos desde perspectivas lúdicas que se adapten a sus gustos y edades. Un juego de cartas que incluya actividades que permitan la participación de los niños y su desenvolvimiento con sus compañeros de clase motiva el trabajo en equipo y la comunicación proactiva. Asimismo, para una buena aplicación de la propuesta se cree necesario motivar una ronda de apreciaciones sobre el juego, en la cual los niños se animen a compartir sus opiniones sobre el mismo.⁵

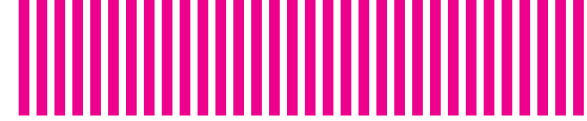
Justificación de la investigación

Lograr la colaboración de las personas y mejorar sus hábitos para el manejo de residuos sólidos domésticos sería un paso hacia el desarrollo. Tener conocimiento sobre los beneficios de preservar el ambiente contribuye a mejorar la calidad de vida de las personas y a preservar los recursos naturales de su zona. Asimismo, se estimula la política de participación ciudadana en la cual cada vecino ve su entorno y se preocupa por él, asumiendo responsabilidades.

En el entorno de crisis en el que vivimos, de un mundo globalizado consolidado por una política de consumo que cada vez agota más nuestros recursos naturales y nos sume en la contaminación, es necesario abordar el tema de la educación ambiental para lograr el éxito en futuros programas de política socio ambiental. Un consenso

⁵ La publicación *Educación Ambiental en MANU (APECO 2000)* clasifica las actividades para la educación ambiental en: *Experiencias Directas, Método Lúdico, Juegos de Gestión y Clasificación de Valores.*





unánime que promueva cambios de actitud solo será posible con el desarrollo de procesos educativos que promuevan la sensibilización, la concientización, la participación y el desarrollo de actitudes más responsables.⁶ Por esta razón, se plantea necesario el desarrollo de propuestas que no solo alienten estos cambios de actitud y promuevan la sensibilización, sino que, además, lo hagan desde un ámbito novedoso. La propuesta de esta investigación, encaminada a mejorar los hábitos en relación a los residuos sólidos domésticos en el Rayito de Sol tiene como protagonistas a los alumnos del quinto grado de primaria, quienes, por su edad y desarrollo se presentan como los más indicados para participar de actividades lúdicas que favorezcan el disfrute y el desafío.⁷

Conclusiones

La utilización del juego promueve la pasión por conocer y descubrir, llevando a la práctica habilidades que permiten la comprensión y la sensibilización de las problemáticas ambientales. Igualmente, el juego permite partir de la experiencia del alumno y relacionarla con imágenes o analogías que hacen posible valorar situaciones desde perspectivas que le permiten tener en cuenta intereses de distintos grupos a la hora de resolver problemas del medio ambiente, preparándolo para una eficaz toma de decisiones.

A la par, es importante relacionar el tema medioambiental con la lúdica puesto que es una forma de mostrar interés por la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que conlleva a una mejor relación entre sus pares, promueve la libertad, el entusiasmo y la responsabilidad colectiva.

⁶ El director del Centro Nacional de Educación Ambiental en España, Juan Carlos Dueñas Cardiel, menciona en su artículo *El Papel de la Educación ante el Desarrollo Sostenible*, que además de las crisis puramente ambientales, se configuran efectos de carácter socio económico que en un futuro se tomarán irreversibles.

⁷ Leopoldo Rodríguez menciona en su libro *Programas de Estudio 2011*, que los niños de la tercera etapa escolar son más propensos a mostrar madurez y armonía en el desarrollo de sus habilidades, planteándose el fortalecimiento de valores y el desarrollo de la identidad, a través de actividades colectivas. (Rodríguez, 2011: 467-471).





EL PARASITO DEL BULLYING

Lic. Manuel Porcari

Abstract

“CAMPAÑA DE REFLEXIÓN MEDIANTE MATERIAL EDUCATIVO DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS ESCOLARES DEL COLEGIO ESTATAL MAYOR PNP FELIX TELLO ROMAN ROJAS, PARA PREVENIR POSIBLES NIÑOS AGRESORES EN LA PROBLEMÁTICA DEL BULLYING”

El bullying se conoce como una modalidad de agresión que sufren los escolares; en nuestro país ha generado víctimas en los últimos años, y aunque es una problemática constante, a veces no existe una intención para prevenir más casos de violencia entre jóvenes, ni del lado de los centros educativos, ni de los padres de familia.

Según un informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ¹ (Unesco 2011) en Perú, este tipo de violencia se da por igual en colegios estatales como privados, además está presente en todas las regiones del Perú, tanto zonas rurales, como urbanas y se caracteriza por una constante intimidación, el uso burlas verbales y la agresión física. El maltrato escolar es común en jóvenes de educación secundaria, en el caso de niños de nivel primario, existen agresiones, pero estas son de menor gravedad.

Un estudio sobre la violencia entre escolares realizado por José Sanmartín ² (2007), concluye que el niño mal educado en su familia, probablemente reproducirá en la escuela los hábitos adquiridos y no respetará, ni empatizará con los profesores, ni con sus compañeros. Un publicación sobre la salud mental de Harvard Mental Health Letter ³ (2009), dice que el agresor puede presentar efectos a largo plazo perjudiciales

¹ Unesco es un organismo especializado de las Naciones Unidas, con el objetivo de contribuir a la paz y a la seguridad en el mundo mediante la educación, la ciencia, la cultura y las comunicaciones.

² José Sanmartín Esplugues es un filósofo y escritor español cuyas aportaciones se han realizado en el área de las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad, y en los estudios sobre violencia.

³ Harvard Mental Health Letter es una fuente de artículos sobre investigación en salud mental y el asesoramiento de más de 8.000 médicos e investigadores de la Escuela de Medicina de Harvard.

para su bienestar y el de la sociedad, ya que el agresor es propenso a riesgos como desaprobación del año escolar, ideas suicidas y depresión, y en el futuro puede presentar posibles conductas criminales, antisociales y delincuenciales, además a la edad de 24 años, el 60% de los alumnos que fueron agresores cometerán por lo menos un acto criminal. Debido a las investigaciones mencionadas anteriormente, es que esta propuesta supone que la concientización en los grados de primaria, puede prevenir en el futuro, el desarrollo de potenciales agresores en grados superiores, y de igual manera es importante concientizar el ambiente familiar, ya que esta cumple un rol importante, para comprender por qué el agresor se comporta de forma negativa en un principio con sus pares,

Esta campaña a partir de guía servirá como un medio para informar a los padres de familia y en la sociedad sobre esta problemática, de esta forma la guía infográfica cumple la función de brindarles información completa, cuando estos se encuentren en asambleas de familia, con la finalidad de interactuar directamente con los padres. Uno de los objetivos de esta campaña es que a futuro Organizaciones No Gubernamentales (ONGs) y psicólogos que se especializan en bienestar familiar, puedan encontrar esto como un método, para así poder desarrollar nuevas propuestas creativas y efectivas para poder sensibilizar a los padres de escolares, como a la sociedad a nivel nacional e internacional. Se decidió trabajar con el colegio estatal PNP Mayor Felix Roman Tello Rojas, porque se encontraron casos especiales de bullying entre niños de nivel primario y una obvia falta de atención por parte de sus apoderados. Se busca probar la efectividad de intervenciones gráficas como un medio creativo para generar responsabilidad, mayor compromiso y cambio de actitud con respecto a esta problemática, tanto en los padres de escolares, como en la sociedad.

Introducción

En la actualidad el término “bullying” se usa de forma general para referirse a casos de agresión, intimidación o acoso entre escolares (Trautmann A. 2008)⁴. Dicha expresión es proveniente de la palabra en inglés *bully* que significa “matón”, se usa como verbo de “acostar e intimidar”. El bullying representa de forma específica cuando se refiere al maltrato entre pares, normalmente este comportamiento agresivo se caracteriza por ser intencionado, busca producir daño o malestar, ocurre constantemente y existe una desigualdad de poderes (dominio-sumisión).

Este tipo de violencia se da por lo general entre grupos etarios, en la que existe una persona o grupo más fuerte que ataca a una persona que es débil a la vista del grupo, esta persona no se elige al azar. Usualmente los agresores buscan que su fuerza física, verbal, psicológica o social sea mayor a la de su víctima. Hay autores que evitan colocar etiquetas a los niños como las de “agresor y víctima”, para que esta problemática no se trate como una característica del individuo, sino que se trate como un problema que surge de una compleja dinámica social (Wolf C y Estefan K., 2008)⁵

⁴ Dr. Alberto Trautmann es un pediatra que se especializa en detectar y prevenir problemas de salud orientados a conductas de riesgo de la Unidad de Atención Integral al Adolescente en Santiago de Chile.

⁵ Dra. Claudia Wolf, Dra. Karim son Magísteres en Salud Pública de la Escuela de Salud Pública de la Universidad de Chile.

Descripción del problema encontrado

El bullying es un fenómeno global, afecta tanto al agresor y a su víctima, a su familia y a la sociedad. En el Perú esta problemática se ha vuelto un fenómeno social presente en todas las escuelas. Ocurre entre hombres y mujeres y de manera mixta. Según investigaciones realizadas, se sabe que alrededor de entre 25% y 40% de estudiantes escolares se ven afectados por esta dinámica de agresión. Las demostraciones usuales son verbales: los insultos, apodos, burlas son muy recurrentes, también se hay del tipo físico: golpes, patadas, empujones. Una nueva modalidad que se esta dando en los últimos años es el “cyberbullying”, una de los medios más perjudiciales y graves de acoso que continúa extendiéndose junto con el desarrollo de tecnologías para comunicarse. Estas modalidades de agresión se caracterizan por la depreciación social de la víctima, humillación pública y burla. Usualmente estas agresiones se mantienen ocultas en el anonimato y clandestinidad, pues hay una extrema presión social y la vergüenza de las víctimas lo permite. (Landázuri V.⁶ y Navarrete P.⁷ 2010)

Justificación de la investigación

Investigaciones realizados por Ángela Serrano ⁸ (2006), explica que los trastornos emocionales en el entorno familiar, influyen en el desarrollo social de los niños, degenerando posiblemente comportamientos inadecuados. El ambiente familiar en la que los niños se desarrollan es vital para entender y prevenir esta problemática, ya que la violencia escolar más que un problema social, se convierte en un problema de socialización. Dicho de otra manera, la socialización es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento, Entonces cuando se habla de socialización, se está hablando de la familia, ya que es la primera en poner bases de desarrollo a lo largo de la vida, de este modo se encuentran ciertos factores de riesgo en la base de la educación familiar. Varios agresores son normalmente criados a través de estilo educativos autoritarios, con poco afecto, donde se imponen normas y prevalece el interés adulto, de esta forma, el niño crecerá con una idea que con una medida autoritaria puede dominar y conseguir lo que él quiera. También sucede todo lo contrario, que cuando se desea ser buen padre, se olvida la responsabilidad de fijar límites que aseguren al niño un desarrollo adecuado, Entonces toda educación permisiva, o de indiferencia o exceso afectivo, sin ningún control, genera personas más egocéntricas y menos empáticas, incapaces de controlarse ante el sufrimiento de otro, educar de forma acertada, exige educar con afecto, pero con normas, límites que son necesarios para que los niños se sientan seguros y protegidos, que desarrollen valores. Esto dará al niño ayuda para poder conllevar frustraciones y armonizar con su entorno escolar y otras personas.

⁶ Vivian Landázuri Wurst. *Magister en Psicología Clínica con especialidad en niños y adolescentes, presidenta de CEPAZ (Convivencia en paz, organización que promueve el buen trato y frenar la violencia escolar, familiar y social).*

⁷ Patricia Navarrete Talavera. *Licenciada en Psicología Educativa, especializada en consejería y asesoramiento psicológico, académico y vocacional de adolescentes y jóvenes.*

⁸ Ángela Serrano Sarmiente. *Psicopedagoga, Directora del Comité de Expertos sobre Violencia Escolar en la Comunitat Valenciana.*

Un estudio realizado por Oliveros M.⁹ y Barrientos A.¹⁰ (2007) sobre el bullying en el centro educativo particular (CEP) Jorge Polar de Pueblo Libre a 185 alumnos que cursaban 4to grado de primaria y el 5to de secundaria, encontró que el 54.7 % (52.7% mujeres y 47,3% hombres), sufrieron de bullying, el 78,4 % vivía con sus padres. Las agresiones verbales predominan con 38,7% al igual que las agresiones individuales que alcanzaron similar porcentaje. En un 75% de los casos en la que el maestro llamó la atención al joven agresor, la reacción de los padres fue quejarse al colegio, mostrando clara falta de responsabilidad de su parte, “Los padres que tienen hijos hostigadores no les afecta tanto como a los que tienen hijos hostigados”, ya que a los padres suponen que como el agresor tiene éxito entre los amigos, va asumir una buen estilo de vida y forma de resolver sus problemas, pero esto de llegar a ser exitoso para él, es muy probable que lo convertirán en un hostigador adulto. Según el Dr. Jorge Srabstein ¹¹ “El bullying es un fenómeno social que puede llevar a la muerte por tres razones: suicidio, homicidio o lesiones graves por palizas o accidentes que exigen hospitalización.” Un publicación sobre la salud mental de Harvard Mental Health Letter ¹² (2009), dice que el agresor puede presentar efectos a largo plazo perjudiciales para su bienestar y el de la sociedad, ya que el agresor es propenso a riesgos como desaprobar el año escolar, ideas suicidas y depresión, y en el futuro puede presentar posibles conductas criminales, antisociales y delincuenciales, además a la edad de 24 años, el 60% de los alumnos que fueron agresores cometerán por lo menos un acto criminal

Conclusiones

Debido a las investigaciones mencionadas anteriormente, se busca informar al entorno familiar de los grados de primarios, y de esta manera se podría prevenir el en un futuro el desarrollo de potenciales agresores adultos. Es importante brindarle información completa al ambiente familiar, ya que esta cumple un rol importante, para comprender por qué el agresor se comporta de forma negativa en un principio con sus pares, tal y como se señala a lo largo de esta investigación.

Se quiere probar la efectividad de los medios de los recursos gráfica como un método para informar y crear responsabilidad en los padres de familia y la sociedad sobre esta problemática, y de esta forma poder prevenir más casos de bullying en nuestro país.

Mediante un proceso de intervenciones gráficas en aulas escolares, cuando estos se encuentren en asambleas de familia, podría facilitar la interacción directa y efectiva con los padres, de tal manera se dejaran pruebas de la efectividad de esta campaña, así se podrá desarrollar nuevas propuestas creativas y efectivas para poder sensibilizar a los padres de escolares, como a la sociedad a nivel nacional e internacional.

⁹ Miguel Oliveros Donohue, profesor principal de pediatría de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM) y delegado en el Perú de la Asociación Latinoamericana de Pediatría (ALAPE).

¹⁰ Armando Barrientos Achata profesional técnico en Estadística de la Oficina Ejecutiva de Apoyo a la Investigación y Docencia Especializada. Instituto de Salud del Niño. Lima Perú

¹¹ Doctor argentino Jorge Srabstein, director de la Clínica de Problemas de Salud Relacionados con el Bullying, del Hospital Nacional de Chicos de Washington.

¹² Harvard Mental Health Letter es una fuente de artículos sobre investigación en salud mental y el asesoramiento de más de 8.000 médicos e investigadores de la Escuela de Medicina de Harvard.



fibromialgia CONÓCELA y ayúdala

Lic. Susana Tafur

LA IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO Y RECONOCIMIENTO SOBRE LA FIBROMIALGIA PARA UNA MEJOR CALIDAD DE VIDA DE LAS PERSONAS QUE LA PADECEN

Abstract

El término Fibromialgia, es utilizado desde el principio de los 90's y anteriormente se emplearon vocablos, como fibrositis en 1904, o reumatismo psicogénico en 1947, en el cual se destacó los trastornos neuróticos. La fibromialgia, según el Consejo de la Sociedad Española de Reumatología, se define como una enfermedad que se caracteriza por dolor crónico generalizado que el paciente localiza entre las articulaciones y músculos. Se diagnostica localizando mínimo 11 de los 18 puntos dolorosos sensibles al tacto profundo, además de la presencia de dolor por más de 3 meses y una continua observación a la evolución del paciente. Asimismo, se asocian otros síntomas como, fatiga crónica, insomnio, depresión, ansiedad, y estrés. Es frecuente en mujeres entre 20 y 50 años, pero puede afectar a niños, ancianos y hombres.

En la actualidad la fibromialgia ha adquirido mayor importancia debido a la alta prevalencia de la enfermedad en la población, el insuficiente conocimiento de las causas, la ausencia de tratamiento curativo y la insatisfacción de los pacientes y los médicos en el abordaje del tema. Debido a lo complejo de los síntomas y a su difícil diagnóstico, casi siempre es confundida con otra enfermedad o se piensa que el paciente está mintiendo.

Se ha demostrado en varias investigaciones que la calidad de vida de los pacientes disminuye. Además, genera un fuerte impacto laboral, debido a las repetitivas ausencias de los trabajadores que padecen la enfermedad. En algunos países como Estados Unidos, Canadá, Noruega, Suecia, Brasil y España, reconocen a la fibromialgia como motivo de incapacidad, y tienen un alto porcentaje de pensionistas.

En nuestro país, según la revista de Reumatología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos del año 1999, señala que la prevalencia de esta enfermedad en la consulta se calcula en 22% del total de pacientes reumáticos, mientras que otros estudios reportan una prevalencia en la población general de 3% aproximadamente. Mientras que el Ministerio de Salud (MINSA), registro en el 2010 una cifra a nivel nacional de 10.668 personas, la cual es también un aproximado, ya que es difícil poder llegar a cada rincón del país, además se ha observado que los hombres tienen vergüenza en admitir la enfermedad.

El objetivo de este proyecto es el demostrar la importancia que tiene la difusión de información sobre fibromialgia, para mejorar la calidad de vida de las personas que la padecen. De este modo, se tratara de comunicar tanto a los enfermos como al entorno que los rodea, sobre los síntomas, enfermedades asociadas, la forma de detección, etc. Asimismo, se buscará concientizar a las personas de qué significa vivir con esta enfermedad y las consecuencias que trae consigo, para lograr que los pacientes reciban un mejor trato y comprensión. El proyecto consiste en la creación de un video testimonial de carácter informativo, el cual contara con la participación de aproximadamente 10 pacientes y un médico reumatólogo. Será colgado en la página web de la organización peruana de fibromialgia (AFIBRO PERÚ), con la cual se está trabajando conjuntamente; además estará en YouTube, redes sociales y salas de espera de alguna clínica u hospital. Este video tratará de sensibilizar e informar al público sobre la enfermedad, asimismo de llevarlos a la página web de la asociación para que complementen la información dada.

Introducción

Las enfermedades raras (ER) son poco frecuentes y generalmente resultan siendo crónicas y complejas, sin embargo, afectan a un grupo importante de personas, aproximadamente entre el 6% y el 8% de la población mundial. Una enfermedad con una duración de tres meses puede considerarse como crónica, siendo un periodo de sufrimiento largo para el ser humano, además estas enfermedades representan cada vez más un porcentaje mayor en la economía mundial. Según la Unión Europea, se entiende por Enfermedades Raras todas aquellas que pueden ser mortales o provocar un debilitamiento crónico, produciendo alto grado de discapacidad y dependencia, por ende un deterioro de la calidad de vida de los pacientes y que, debido a los escasos conocimientos, requieren esfuerzos combinados para tratarlas. La Federación Española de Enfermedades Raras registra entre 5.000 y 7.000 enfermedades raras distintas al día de hoy, de las cuales el 65 % son graves e invalidantes. Una de ellas,



la cual es materia de investigación en este proyecto, tiene como nombre, fibromialgia (FM), más conocida como la enfermedad del dolor y su vez, llamada por sus pacientes como la enfermedad de la indiferencia.

En los últimos años, la fibromialgia ha ido adquiriendo cada vez mayor importancia hasta convertirse en la actualidad en un problema de salud pública de primer orden, debido a varias razones: la alta prevalencia de la fibromialgia en la población general adulta, el insuficiente conocimiento de las causas y los mecanismos que la producen, la ausencia de tratamiento curativo y la insatisfacción de los pacientes y los profesionales en el abordaje actual del síndrome. En el Perú, la prevalencia de esta enfermedad en la consulta se calcula en 22% del total de pacientes reumáticos, mientras que otros estudios reportan una prevalencia en la población de alrededor del 3%, según la revista de Reumatología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos del año 1999.

Descripción del Problema

Según el Consejo de la Sociedad Española de Reumatología en una publicación afirma que la fibromialgia es una enfermedad de etiología¹ desconocida, que se caracteriza por dolor crónico generalizado que el paciente localiza en el aparato locomotor². Está clasificada dentro del reumatismo no articular, la cual tiene que tener una duración mayor a tres meses, para ser considerada como fibromialgia. En la cual el paciente puede llegar a otros síntomas por causa del dolor, tales como fatiga intensa, alteraciones del sueño, parestesias³ en extremidades, depresión, ansiedad, rigidez articular. Estos otros síntomas, en la mayoría de casos, hacen de la enfermedad física, un problema psicológico, ya que la depresión por causa del dolor puede llegar a ser muy fuerte, al punto que el paciente llega a no tener interés de vivir.

El criterio de diagnóstico es diferencial, es decir, un procedimiento por el cual se identifica una determinada enfermedad, mediante la exclusión de otras posibles causas que presenten un cuadro clínico semejante al que el paciente padece. Resulta siendo sencillo, ya que se tiene que identificar 11 de los 18 puntos dolorosos, sensibles al tacto profundo, además un seguimiento exhaustivo de los síntomas del

1 Parte de la medicina que tiene por objetivo el estudio de las causas de las enfermedades.

2 Está formado por el sistema osteoarticular (huesos, articulaciones y ligamentos) y el sistema muscular (músculos y tendones que unen los huesos).

3 Sensación o conjunto de sensaciones anormales y especialmente el hormigueo, adormecimiento o calor que se experimenta en la piel producto de algunas enfermedades del sistema nervioso o circulatorio.



paciente. Por otro lado resuelta difícil, siendo este uno de los problemas máximos de la enfermedad, debido a que los médicos pueden dar un mal diagnóstico por falta de conocimientos sobre la fibromialgia, por ello se han reportado pacientes que nunca han llegado a saber que tiene, o que tardan entre 10 a 15 años en encontrar un diagnóstico de este mal. Cabe resaltar que no existe una prueba por medio de la tecnología que ayude a su descubrimiento. Otro problema que se presenta en esta enfermedad, son sus tratamientos poco eficientes. Debido a que no se llega a un consenso sobre su origen, no existe aun la forma precisa de cómo tratarlo. Existen tratamientos farmacológicos, que en su mayoría se trata de calmantes, pero que no necesariamente calman el dolor del paciente. También están los tratamientos naturales, como hacer ejercicios, que ayudan a un mínimo de pacientes; y los tratamientos psicológicos, que ayudan a los enfermos a controlar el dolor con la mente por medio de la meditación.

Justificación de la Investigación

Teniendo en cuenta las situaciones mencionadas y a la falta de fuentes de información, se cree que es de gran importancia que los pacientes y las personas que los rodean, sepan de qué se trata la enfermedad y como se puede vivir con ella, ya que con más información los pacientes tendrán mayores herramientas y sabrán manejar mejor su enfermedad, logrando llevar una vida casi normal. El objetivo principal de este proyecto es dar a conocer testimonios de pacientes, los cuales den información sobre la enfermedad, logrando que la enfermedad sea más conocida, asimismo conseguir que el público entre a la página web de la asociación peruana de fibromialgia (AFIBRO PERÚ), para que pueda conocer a fondo cuales son los síntomas, formas de diagnóstico, tratamientos, situación actual de la enfermedad en el país, más testimonios de pacientes y familiares experimentados, y sobre todo la importancia que tiene llevar la enfermedad positivamente.

Conclusiones

Con este proyecto se logra que los pacientes conozcan y reconozcan a fondo que tiene y sobre todo a como sobrellevar la enfermedad de una forma positiva, haciendo hincapié que cuanto más conozcan su enfermedad, mejor sabrán manejarla y así poder mejorar su calidad de vida. Se espera que los familiares y allegados tengan más paciencia y comprensión con este tipo de enfermos. Que entiendan lo complejo de la enfermedad y que significa vivir día a día con ella, para que después aprendan las formas que existen de ayuda a los pacientes.

Para poder lograr estos objetivos, se plantea la creación de un video testimonial de carácter informativo. Que será difundido básicamente por internet, en la página web de AFIBRO PERÚ, con la cual se trataba conjuntamente. Además, estará presente en YouTube y las redes sociales. Por otro lado, se reproducirá en salas de espera de clínicas u hospitales, dejando afiches para reforzar el video.



¿De dónde salió LA PLATA?

Lic. Raúl Armendariz

Introducción

La evasión fiscal en el Perú y Latinoamérica haya sus orígenes en una serie de factores que responden a fallas, inconsistencias y desigualdades estructurales, propias de los sistemas, entes de recaudación y administración tributarios de cada país. Si bien los países latinoamericanos no son los más pobres del mundo, son los que mayor desigualdad de ingresos poseen. Una de las herramientas para mitigar la desigualdad social es el gasto público eficiente, elemento que requiere estar apoyado por cierto nivel de carga tributaria (el porcentaje del PBI recaudado por el Estado a través de los impuestos). Según Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en su documento “Evasión y equidad en América Latina”, una de las principales razones por la cual esta herramienta no es bien implementada es que “los países de América Latina tributan poco y mal. Se caracterizan por tener una baja presión tributaria, una estructura sesgada hacia impuestos regresivos y tasas de evasión y elusión fiscal bastante elevadas, lo que restringe la posibilidad de instrumentar políticas fiscales redistributivas y su efectividad”

En concreto, según la Red Latinoamericana Sobre Deuda Desarrollo y Derecho (Latindadd) la evasión del impuesto a la renta en América Latina varía entre el cuarenta y el sesenta y cinco por ciento. En el caso específico del Perú, según la investigación a cargo de Luis Alberto Arias, ex-jefe de la Superintendencia Nacional de Administración Tributaria (SUNAT); la evasión tributaria en el Perú, de personas y empresas en el año 2006 fue de 32.6% y 51.3% respectivamente. Luis Alberto Latínez Carpio, ex Superintendente Nacional de Administración Tributaria además sostiene en relación a ello que del total de contribuyentes solo el 50% cumple su deber tributario.

Aquel escenario, observado en gran parte de Latinoamérica comenzó a partir de los 90's a ser atacado de manera diferente: mediante la educación. Sin embargo, con respecto a lo avanzado, los resultados obtenidos recién han empezado ser reflejados

en los niveles de recaudación, al depender principalmente de la generación de un comportamiento civil responsable por parte de la ciudadanía en general y al estar apoyados también en gran parte por el reciente crecimiento económico de la región. Puede hallarse que si bien existen casos en los que se ataca al problema de la evasión tributaria de manera distinta, los procesos de comunicación y elaboración de contenidos no contemplan, en su mayoría, el rol que ciertas profesiones y disciplinas pueden cumplir, al no estar éstos legitimados aún en la sociedad, a comparación de los procesos de otras profesiones. Se habla en concreto en el papel que puede jugar el diseño gráfico y el diseño de la información en la elaboración de contenidos densos y complejos por naturaleza, los cuales requieren de un tipo de codificación y decodificación especial si es que estos buscan tener impacto en sus audiencias objetivo.

El presente proyecto considera no solo a estas disciplinas como codificadores válidos para mencionados contenidos, sino también reconoce la existencia de canales de difusión alternativos en los cuales el mensaje puede introducirse de manera efectiva. Canales de difusión y comunicación que forman parte de un concepto nuevo y en desarrollo en la sociedad actual. Se habla pues del empleo de las nuevas tecnologías de información, entre las cuales resalta la Social Media para el desarrollo y difusión de temas de compleja naturaleza como es el de la tributación. Se busca abordar a la evasión tributaria del Perú y la conexión que mencionado problema guarda con la educación básica y cívica de los ciudadanos peruanos.

Problema Principal

Como problema principal se ubica a la falta de conciencia en la sociedad civil peruana acerca de sus deberes como contribuyentes y el perjuicio que el Estado percibe a través de los distintos delitos tributarios como surgen como consecuencia de dicha ignorancia. En relación a lo establecido previamente, se puede definir a la evasión tributaria como un problema que dificulta la eficiente provisión de servicios y funcionalidad de las diferentes entidades del estado, llegando en última instancia a afectar el bienestar general de la sociedad y sus habitantes. Siendo esto último un factor altamente ignorado por gran parte de los contribuyentes debido a la ausencia de educación y capacitación continua sobre el tema a lo largo de sus vidas. Dicho problema contribuye a la visión sesgada y distorsionada de las autoridades fiscales y desemboca al final del camino en la evasión de impuestos. Debe notarse en esta área la variable de continuidad, ya que si bien puede proveerse buena capacitación mediante algún excelente programa, si este concluye de forma rápida u ocurre de forma ocasional, el resultado puede verse opacado o minado.

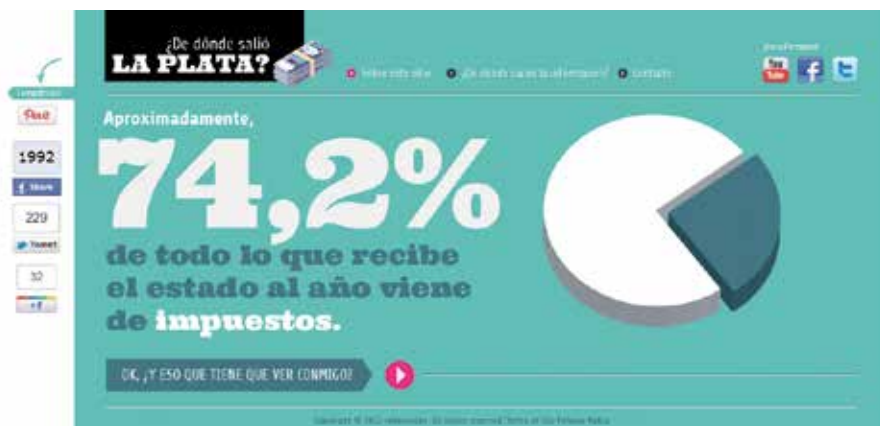
En concreto, según una encuesta realizada por IPSOS-APOYO en el año 2010, 8 de cada 10 peruanos tolera la evasión de impuestos. Ello sería la razón por la cual hasta aquella fecha los contribuyentes le adeudan a la SUNAT (ente recaudador de impuestos en Perú) más de 84,000 millones de soles. Ello según Consorcio Nacional para la Ética Pública, Proética, “puede asociarse con un nivel muy bajo de calidad de la ciudadanía: si no se cumple con las obligaciones, no se puede estar en condiciones para exigir respecto a los derechos”

Es por ello que el presente estudio intentará atacar mediante el uso y empleo alternativo de la educación; en línea y correspondencia a las iniciativas ya iniciadas por el propio gobierno peruano con el programa Aula Secundaria y el resto de países latinoamericanos. Es por ello que en concordancia a lo que establece la SUNAT en su reporte de Gestión 2001-2005, la presente considera que “la educación es el medio más eficaz para desarrollar conciencia ciudadana y tributaria por su influencia en la formación de valores, en el desarrollo de actitudes, en la transmisión de conocimientos y en la promoción de comportamientos deseables para el mejoramiento de la calidad de vida individual y social.”

Problemas Secundarios

Como problema secundario, el presente documento encuentra que si bien existen y se llevan a cabo distintas iniciativas en materia educativa, estas no son emitidas de manera integral, y junto a otros factores propios y ajenos de la ejecución de las mismas, no logran resultados concretos (como la reducción real en la evasión). Son aquellos factores alrededor de mencionadas iniciativas los cuales el presente documento busca tratar de resolver. Siendo uno de los más importantes la forma y manera en la que se transmite la información, la cual, como ya se mencionó, es compleja por naturaleza. Es por ello que se considera como adecuado el empleo de medios alternativos para la difusión de estos complejos mensajes.

Debe considerarse la variable de continuidad en las iniciativas que se han tomado ya que ello puede ayudar a medir el nivel de comprensión y adopción de las ideas que se transmiten. Se puede definir a la continuidad como la capacidad que ofrece un medio de apoyo para permanecer largo tiempo a la vista del destinatario. Ello puede explicar la razón por la cual la sociedad peruana mantiene una visión distorsionada acerca de la SUNAT, en concordancia al testimonio recogido del ex-jefe de aquel ente gubernamental, Sandro Fuentes Acurio. Por otro lado, en marketing, la continuidad tiene que ver con hacerse cargo de que todo en una compañía u organización tenga una apariencia y percepción coordinada. Por ejemplo, gráficamente, significa crear un logo estándar, escoger un color (o colores) corporativos, una tipografía particular o incluso un mismo estilo de fotografía o ilustración. Ello no acaba solo en temas gráficos o de branding puro sino también en la forma en que transmiten los mensajes y la forma en la que se organizan los contenidos. Es por ello que este documento considera que la ausencia del éste término en la ejecución de las iniciativas del gobierno en materia tributaria minan la capacidad de llegada



¿De dónde salió LA PLATA?

Eso puede significar que en el 2010, el Estado puede disponer de **MÁS DEL DOBLE DE DINERO PARA INVERTIR**

Puedes ayudar disminuyendo la evasión simplemente por ejemplo:

- reclamando tus comprobantes de pago en cada compra
- declarando todos tus ingresos en caso ya trabajes

¿Y QUÉ PUEDO HACER YO?

¡COMPÁRTELO!

¡SUNAT! ¡FONDEC! ¡Transparencia Económica!




de los distintos mensajes emitidos, ya que pueden verse opacadas con el paso del tiempo y las inconsistencias en la identidad que el ente recaudador refleja.

En términos puramente gráficos y estéticos, las iniciativas que se han tomado en el Perú, en su mayoría han omitido cánones y convenciones generales establecidas por el diseño gráfico en temas de diagramación, estilos, teoría del color, tipografía, usabilidad, entre otros. En cuanto a este tipo de omisiones, se podría hallar como principal problema el que la disciplina es aun relativamente joven en el Perú por lo cual puede considerarse como accesoria. Escenario que no podría ser repetido en profesiones más establecidas o “mainstream” como la medicina o la arquitectura. Si bien existen negligencias (como en cualquier profesión) el desarrollo o uso formal de la disciplina del diseño gráfico se encuentra seriamente limitado. Por otro lado, un factor agravante como la informalidad, ofrecen “soluciones” rápidas y baratas. Basta con evaluar los principales portales de los principales órganos del Estado para reconocer una disparidad entre ellos y la falta de una identidad del mismo Estado como ente superior. Ello puede responder a razones económicas y logísticas, pero sin embargo, no justifica el mal o negligente uso que se le da a la disciplina del diseño. El escenario quizás sería diferente si aquellos “pequeños” elementos tuvieran el mismo tratamiento que el branding de alguna corporación en el país, o la campaña publicitaria de alguna firma importante. Tratamiento que ha empezado a ser recogido por algunos de los principales municipios del departamento de Lima. Fuera del campo material, físico o de mala praxis, resulta un tanto curiosa la carencia de una identidad en la actividad gubernamental, al ser el Perú un territorio rico en expresiones culturales y artísticas que bien podrían servir como canal para llegar al público y proveerles la información en un lenguaje visual familiar. Es por ello que, aparte de considerar el esqueleto conceptual que se esconde detrás del problema encontrado, considera como pilar el tratamiento gráfico que se le dará a la posterior propuesta de solución.

Propuesta

Es por todo lo expuesto que se propone la creación de una aplicación web dirigida a jóvenes universitarios de la Universidad San Ignacio de Loyola, de 18 a 24 años, distribuida en primera instancia a través de la base de datos de mencionada universidad, para luego impulsar su promoción a través de una campaña publicitaria viral apoyada en material audiovisual e interactivo. Aplicación que asumirá en primera instancia la ausencia de la preconcepción de los conocimientos y conceptos que rodean a la actividad gubernamental y por ende, la tributación. El objetivo principal de la aplicación es informar a los futuros y actuales contribuyentes que se ubican en el rango de edad escogido, el alcance que tiene la tributación en las inversiones que se derivan del gasto público y revelar que se consolidan en gran parte a través de ingresos derivados del Impuesto General a las Ventas (IGV). De la mano con ello se propone también informar acerca de la otra cara de la moneda, siendo este la implicancia de la informalidad y el incumplimiento del deber tributario. De forma complementaria y a manera de introducción se expondrán las variables más importantes involucradas en la actividad gubernamental para así proveer un mayor nivel de comprensión a un tema potencialmente ajeno a la realidad diaria consiente del target (público objetivo).



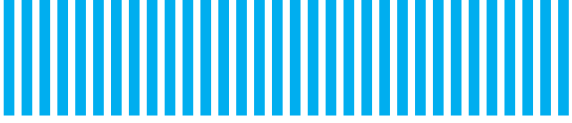
La idea es tratar al tema de la evasión tributaria de forma informal, clara y concisa, utilizando gráficos e iconografía para transmitir mediante analogías con situaciones y o elementos de la vida diaria del público objetivo, reduciendo el área escrita o textual lo más posible. El tratamiento visual que recibirá dicha aplicación será minimalista para evitar distracciones y/o desviaciones. La aplicación será introducida a través de una campaña en la web dividida en dos partes usando motiongraphics como principal apoyo. De aquel desarrollo se desprenderán piezas gráficas estáticas, en las cuales se buscare la exageración de cifras relacionadas al tema. El desarrollo iconográfico funcionará como embudo, presentando la situación general (niveles de evasión en los últimos años y la opinión general del tema por parte de la sociedad peruana) para llegar al análisis individual que se pretende que el usuario haga al interactuar con la aplicación.

Se diferencian dos tipos de medios siendo el principal y más amplio la social media y todas las herramientas incluidas en ella. Las herramientas que se usaran serán las redes sociales como Facebook, YouTube y Twitter. En estos medios se distribuirán contenidos divididos en dos etapas. Una de intriga y otra de develación. En la etapa de intriga se hará empleo de videos cortos que despierten curiosidad en los visores a través de un mensaje ambiguo y abierto al pensamiento. El mismo tratamiento recibirá la web que alojara la aplicación desarrollada dando una fecha para la develación final. Ello también será acompañado de manera estática con banners y gráficos que se desprenden del contenido expuesto en los videos. De forma física, se hará uso de intervenciones en los boletines de Usil. Dichas intervenciones harán empleo de gráficos que simulen una situación inusual como la acumulación de dinero dentro de ellos. Esta intervención tendrá también una conexión con la web en donde será lanzada la aplicación. El tema de la campaña y los contenidos distribuidos a través de estos medios se introducirán a manera de interrogante. Se hará la conexión con la informalidad y el tratamiento de la evasión tributaria como un delito del cual es fácil ser cómplice o autor intelectual. Para ellos se establecerá que los cómplices de este delito son los 5 personajes que se muestran en los billetes de los nuevos soles. Se propondrá entonces una dualidad en la personalidad de estos importantes personajes ya que vincularlos con un acto delincencial va en contra de la concepción que se pueda tener de ellos mismos.

Este tratamiento buscara exponer la facilidad con la que los ciudadanos pueden ser cómplices de lo que se puede considerar como un robo al Estado. Ello se verá expuesto en lo que ocurre cuando el ciudadano no reclama el comprobante de pago por una compra o servicio utilizado. Será consiente entonces de que aparte de pagar el costo de lo que adquiere, además siempre paga un impuesto y que la única manera de forzar al comerciante a que lo entregue al estado es por medio de los comprobantes de pago. Esto será conectado entonces con el daño que puede causarse cuando este acto se considera o se evalúa en conjunto. Para ello el lector tendrá a su disposición la información en la aplicación alojada en la web. El uso de estos personajes en la campaña entonces halla su razón de ser en que si bien el dinero (representado por los personajes) tienen un camino limpio y legal, gracias a la negligencia o ignorancia de los ciudadanos estos pueden ser corrompidos y/o desviados.








EMBARRAZO

Lic. Ricardo Montes



UNA BUENA EDUCACIÓN
PERMITE INFORMARTE Y SABER EN
QUE MOMENTO DECIR: ¡NO!





“La historieta como herramienta de comunicación para la prevención del embarazo en las adolescentes de 11 a 13 años en el sector D del colegio 142 Mártir Daniel Alcides Carrión en el distrito de San Juan de Lurigancho”

Resumen

La adolescencia es una etapa fundamental en la vida del individuo porque el nivel de maduración sico-biológica es crucial para su desarrollo posterior. Sin embargo, el embarazo durante esta etapa es un serio problema que trunca este desarrollo a nivel emocional, físico y social. Según datos estadísticos otorgados por el Instituto Nacional Materno Perinatal (INMP), en estos últimos años, se han dado cambios en cuanto a las cifras que estiman un incremento en la tasa de fecundidad en la primera etapa de la adolescencia en Lima Metropolitana, como producto de relaciones sexuales tempranas sin conocimiento alguno de las consecuencias, abuso sexual, inicio tardío e inadecuado en la enseñanza sobre sexualidad, entre otros. Así, son cada vez más jóvenes las que se ven envueltas en este problema. Según la doctora Carmen Gonzáles (Sicoterapeuta y conductora de radio en Perú) ellas dejan de estudiar temporalmente y como tal, sus oportunidades educativas y laborales se ven afectadas, la situación las obliga a trabajar y en algunos casos, al no estar preparadas para tal responsabilidad, abandonan a sus hijos. En lo social, se ven obligadas a postergar un gran número de eventos con sus amistades, son víctimas de discriminación y tienen mayores riesgos de enfermedad.

A fin de prevenir el embarazo precoz, el presente estudio propone el uso de historietas y carteles. El estudio conceptual del personaje se realizará según el contexto en el que se encuentran las adolescentes; solo así, sería posible lograr la identificación con ellas de manera efectiva a modo de sensibilizarlas y educarlas. De esta manera, se podría lograr que ellas continúen con sus aspiraciones futuras sin riesgo. Por otra parte, se podría evitar que este problema siga ocurriendo de generación en generación, rompiendo así la cadena de reproducción del problema.

Con el esfuerzo conjunto del Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social (MINDES), el Ministerio de Educación (MINEDU), el Ministerio de Educación (MINSa) y el INMP, se crean proyectos a favor de la integridad de la mujer, campañas de prevención de embarazos, programas de ayuda social y talleres con el objetivo de encaminarlas en el cumplimiento de los roles propias de su condición y edad. El proyecto se focaliza en el 1er y 2do grado de secundaria del colegio nacional 142 Mártir Daniel Alcides Carrión, en San Juan de Lurigancho ya que según las estadísticas del INMP, es el distrito de Lima Metropolitana donde se da mayor incidencia de embarazos a temprana edad.

las aventuras de
CHIBELITA®

en SAN JUAN de LURIGANCHO

PRESENTADO POR:

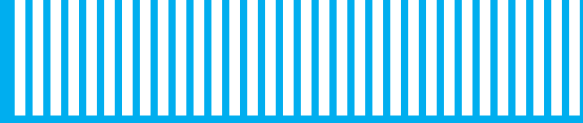


“LA PERA EXTREMA”

¡No! EMBARRAZO

TODO COMIENZA EN EL BELLO DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, CUANDO CHABELITA, - TUTORA DE ALUMNOS DE 1ER GRADO DE SECUNDARIA - SE DISPONE A MIRAR LAS NOTICIAS POR LA TELE ANTES DE IR AL COLEGIO A ENSEÑAR.





Y EN EL COLEGIO...

ALUMNA XINITA,
QUIERO HACERLE
UNA PREGUNTA

SÍ,
MAESTRA

ÚLTIMAMENTE, MIS ALUMNOS
ESTÁN RAROS, FALTAN
MUCHAS VECES AL COLEGIO, Y
SACAN BAJAS NOTAS... TIENEN
CARAS DE SUEÑO, ETC....

¿TU SABES QUÉ
SUCEDE CON ELLOS?
ES MUY RARO.

EHMMM...
NO LO SÉ
MAESTRA
A MI TAMBIÉN
SE ME HACE
MUY RARO...

¡...!

XINITA!!!!
¿EN SERIO NO
SABES?
NO ME ESTARÁS
OCULTANDO
NADA,
¿VERDAD?

NO NO NO, EN
SERIO, MAESTRA
NO SÉ NADA
...YO NO...

RIIIIIING!

RECREO?

WOOSH!



...NOVELAS KOREANAS
PROFE LISTED SABE.... EL
CHICO QUE QUIERE CON...



NO, PARA
PARA, PARA,
PARA!!!
ESTA BIEN,
DÉJALO ASÍ,
PUEDES
RETIRARTE.



¡JIIJII!
QUE
BUENA
FLOREADA
MATILDA,
TU SÍ
ERES
AH!



SHHHH!,
HABLA BAJO,
¡HAY QUE SER
MÁS VIVAS PE!



...MIENTRAS, EN LOS BAÑOS DEL COLEGIO.

¡BAHHH! QUE
LUNES TAN
ABURRIDO,
CREO QUE
SERÁ MOTIVO
PARA ARMAR
EL VIERNES
DE JUERGA



EN ESE CASO, LLAMARÉ A MI
COMPADRE FRANQUI.
¡EL ARMARÁ EL TONAZO!

RING!!!
RING!!!
RING...



ALO, KARLOX!

HABLA FRANKI,
SABES, LA SEMANA
NO HA EMPEZADO
BIEN...¿CÓMO ESTA
LA GENTE EN TU
SECCIÓN?

IGUAL
COMPADRE,
ESTAMOS
MUERIÉNDONOS
DE SUEÑO
EN CLASE

TE
PROPONGO
UN TONAZO
PARA ESTE
VIERNES...
LLAMA A TU
GENTE Y
PREPÁRATE
TODO PUES.
YO PONGO 10
SOLES.

SALE, YO LE AVISO A
MI PATA "EL POSITIVO"
PARA DISEÑAR LAS
INVITACIONES Y
AVISAR A LA GENTE
POR EL "FACE" PARA
"EMPILARLA"

CHÉVERE,
ENTONCES
QUEDAMOS
PARA QUE...

HABLAMOS
MÁS TARDE,
HAY MUCHO
SAPO POR
AQUÍ.



¿SAPOS?... CREO QUE SE REFERÍAN A MI.



QUIERO HACER ALGO POR ELLOS, PERO SIENTO QUE ME FLOREAN MUCHO ¿QUÉ PUEDO HACER? CADA VEZ QUE INTENTO LLEGAR A ELLOS, SE VACILAN CONMIGO. SON MÁS VIVOS DE LO QUE IMAGINÉ

SIN EMBARGO, ALGO ME DICE QUE UNA COMPANERITA SE HA EMBARAZADO Y NADIE AQUÍ LO QUIERE DECIR.



CHABELITA, QUIERE LLEGAR A SUS ALUMNOS, SIN EMBARGO... EL DÍA DE HOY NO LOGRÓ NADA... SOSPECHA QUE LOS NIÑOS ANDAN EN ALGO RARO. POR SU PARTE ELLA, SIENTE QUE CADA VEZ SE HACE MÁS VIEJA.

¿LOGRARÁ CHABELITA, PODER ENTRAR AL ALOCADO MUNDO DE LOS ADOLESCENTES Y AYUDARLOS?

¿HABRÁ O NO UN EMBARAZO DE POR MEDIO?

CONTINUARÁ...



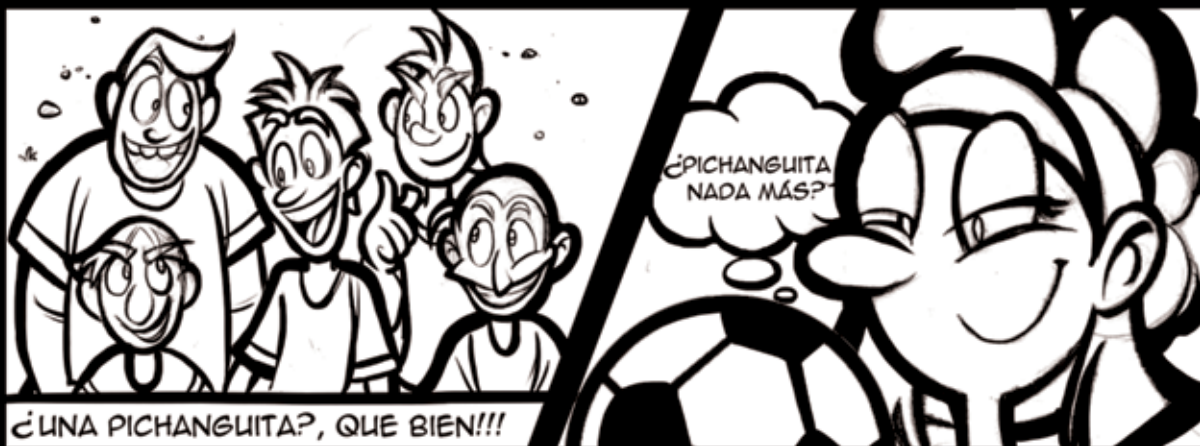
¡EJERCICIO, BENEFICIO!



Y EN EL PATIO...

JAJAJAJA!





ESTIRAMIENTO, BASKET, VOLEY, CARGA, CARRERA, ABDOMINALES,
 SENTADILLAS, RANAS, PLANCHAS, PIERNAS, PESO.... Y PARA FINALIZAR!!!!
 ¡¡ UNOS PENALES AL ARCO!!





¡ENTONCES, ROUND 2!



FIN







Lic. Karen Gushiken

EL EMPLEO DEL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE VIDEO CON ALTO CONTENIDO VIOLENTO EN ADOLESCENTES OTAKUS Y GAMERS ENTRE 15 Y 19 AÑOS DE EDAD

Abstract

Actualmente, el fenómeno de los videojuegos se ha extendido de forma imparable en la vida social de los adolescentes, ya que no sólo les ayuda a interactuar cada vez más con las nuevas tecnologías, sino también se convierten en herramientas educativas, debido a que, producen en los estudiantes un aumento de la motivación hacia el aprendizaje de las materias¹. Por otro lado, aunque cada vez es mayor la participación de las mujeres como gamers² en todo el mundo, el público masculino sigue siendo mayoritario y su uso excesivo ha sido catalogado habitualmente como nocivo para la salud, puesto que, puede suponer un desorden grave en la vida de los adolescentes, asegura un estudio de la Academia Estadounidense de Pediatría (AAP).

Al inicio de este fenómeno, el uso de los videojuegos se hace de forma esporádica, no obstante, cuando la frecuencia aumenta se vuelve prácticamente diaria, originando consecuencias negativas como la adicción. La cual puede considerarse como una específicamente psicológica con características comunes como irritabilidad, trastorno de ánimo, pérdida de vínculos familiares y amicales, descontrol de impulsos y pérdida de interés por otras actividades como las académicas. Las cabinas de Internet se han convertido en los lugares ideales para la práctica de juegos en red. Uno de los espacios más conocidos en donde se concentran personas de todas las edades es en el Centro Comercial Arenales. Lo característico de ese lugar, es su variedad de servicios, ya que se puede encontrar desde cabinas de Internet hasta tiendas de anime, lo que convierte este espacio en el punto de encuentro para gamers y otakus³.

¹ "Videojuegos en el instituto: Ocio digital como estímulo en la enseñanza." (2009)

² El gamer (del inglés "jugador de videojuegos") es aquel que sabe sobre videojuegos y tiene gran pasión e interés por jugar. Cifaldi, F, Duffy, J, Sheffield, B. Gamer On Trial: The ECA's Hal Halpin on Consumer Advocacy. (2006)

³ Es un término japonés para referirse a una persona que posee interés particularmente en el anime, manga y videojuegos. Balderrama, G. L. y Pérez, H, C (2009). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.

Una de las cabinas de Internet donde existe una gran afluencia de gamers es en LAN Center WalrusNet 2. Este local, es frecuentado por adolescentes entre 15 y 19 años de edad, quienes acceden a toda clase de videojuegos como Warcraft III y Left 4 Dead 2, siendo el primero de estrategia en tiempo real, y el segundo de disparos en primera persona de tipo survival horror.⁴

El objetivo de esta investigación es informar acerca de los riesgos de la adicción a los videojuegos con alto contenido violento, concientizar y convencer a los adolescentes para que opten por realizar actividades sociales en su tiempo libre y demostrar que pueden lograr el mismo nivel de entusiasmo en el mundo real. Para lograrlo, se propone una solución innovadora para resolver el problema, mediante la cual se combinará ámbitos reales y medios digitales como el videojuego; es decir, el usuario no sólo empleará la tecnología, sino también, realizará actividades que le ayudarán a desarrollar sus habilidades sociales en un lugar determinado. Para la realización de este proyecto, se creará un videojuego de género plataforma, el cual consiste en representar los trastornos emocionales de un adicto de manera metafórica. Una vez que el personaje llegue al final del juego, se mostrará un mensaje que le indicará dirigirse al club deportivo AELU en donde se llevará a cabo una actividad social. De esta manera, el objetivo consiste en que el adolescente se separe de su entorno habitual y se vea obligado a relacionarse con personas de manera directa. Por último, para dar a conocer el videojuego, éste se promocionará en eventos como el Otaku-fest⁵, Comic-Con Perú o Congreso Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (COIDEV), en donde se entregará el material gráfico para el público objetivo al que se quiere llegar.

Introducción

A lo largo de los últimos años, el mundo de los videojuegos ha tenido un gran avance y se ha integrado rápidamente en nuestra sociedad. Según expresan Pérez e Ignacio (2006), actualmente figuran como la primera opción de ocio y, cada día, con un mayor distanciamiento frente al cine o la música. Debido a esto, los videojuegos forman parte importante en la vida de los adolescentes, ya que de acuerdo con la Organización Canadiense Media Awareness Network⁶, ofrecen una serie de beneficios, pues facilita el aprendizaje de manera divertida y espontánea a través del juego, desarrolla habilidades en la tecnología y resolución de problemas y fomenta el trabajo en equipo cuando se juega con las demás personas. El doctor en psiquiatría Kourosh Dini, autor del libro Videojuegos y adicción: una guía para padres (2008), asegura que los videojuegos de género multijugador con una clasificación adecuada, tienen un impacto benéfico en los jóvenes, ya que la interacción con otros jugadores involucra positivamente a los participantes, puesto que es necesario conocer al

⁴ En español "terror de supervivencia" es un subgénero de los videojuegos de acción y aventuras, caracterizado por combinar elementos de aventura gráfica con suspenso y acción, en donde se realiza en una atmósfera de terror psicológico donde lo que prima es la supervivencia. Todd, B. "A Modern History of Horror Games". GameSpot. Recuperado el 2 de febrero de 2012 de: http://uk.gamespot.com/gamespot/features/pc/history_horror_pt1/p2_01.html

⁵ Es una convención de anime, manga y comics que se lleva a cabo de manera anual en la ciudad de Lima, Perú.

⁶ MNet es una organización canadiense sin fines de lucro, pionera en el desarrollo de programas de educación en medios de comunicación. Recuperado el 26 de enero de 2012 de: <http://www.media-awareness.ca/english/>

adversario para competir con él y entender la forma en que éste último realiza su estrategia, a fin de jugar cooperativamente. No obstante, los videojuegos pueden tener consecuencias positivas o negativas acerca de cómo se comportan los jugadores en función del contenido. De acuerdo con la Dra. Beatriz López Luengo⁷, este tipo de adicción en los jóvenes, se debe a que la computadora pasa a convertirse en el “compañero inseparable” del adolescente, quien dedica largos periodos encerrado en su habitación viviendo aventuras virtuales. Algunos usuarios son considerados hardcore gamers⁸ de los juegos de estrategia como Warcraft III y juegos multijugador como Left 4 Dead 2, en donde ellos interactúan con otros jugadores en tiempo real. Esto trae como consecuencia el descuido de las tareas académicas y otros aspectos de la vida cotidiana cuando el adolescente se sumerge en estos juegos que resultan ser altamente adictivos.

Lamentablemente, para muchos adolescentes, el juego se convierte en la prioridad en sus vidas y reduce a un segundo plano el contacto directo con otras personas, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en un vicio. La dependencia a los videojuegos es un problema que afecta todas las áreas de la vida de una persona, y suelen ser los jóvenes quienes son los más susceptibles a verse afectados, debido a su falta de control y uso indebido. (Echeburúa y Corral, 1994). Teniendo en cuenta que la adicción a los videojuegos es un problema reciente en el Perú, el objetivo principal es informar acerca de esta patología y generar conciencia social en los adolescentes afectados mediante el desarrollo de un proyecto de videojuego que se combine con la participación de una actividad social.

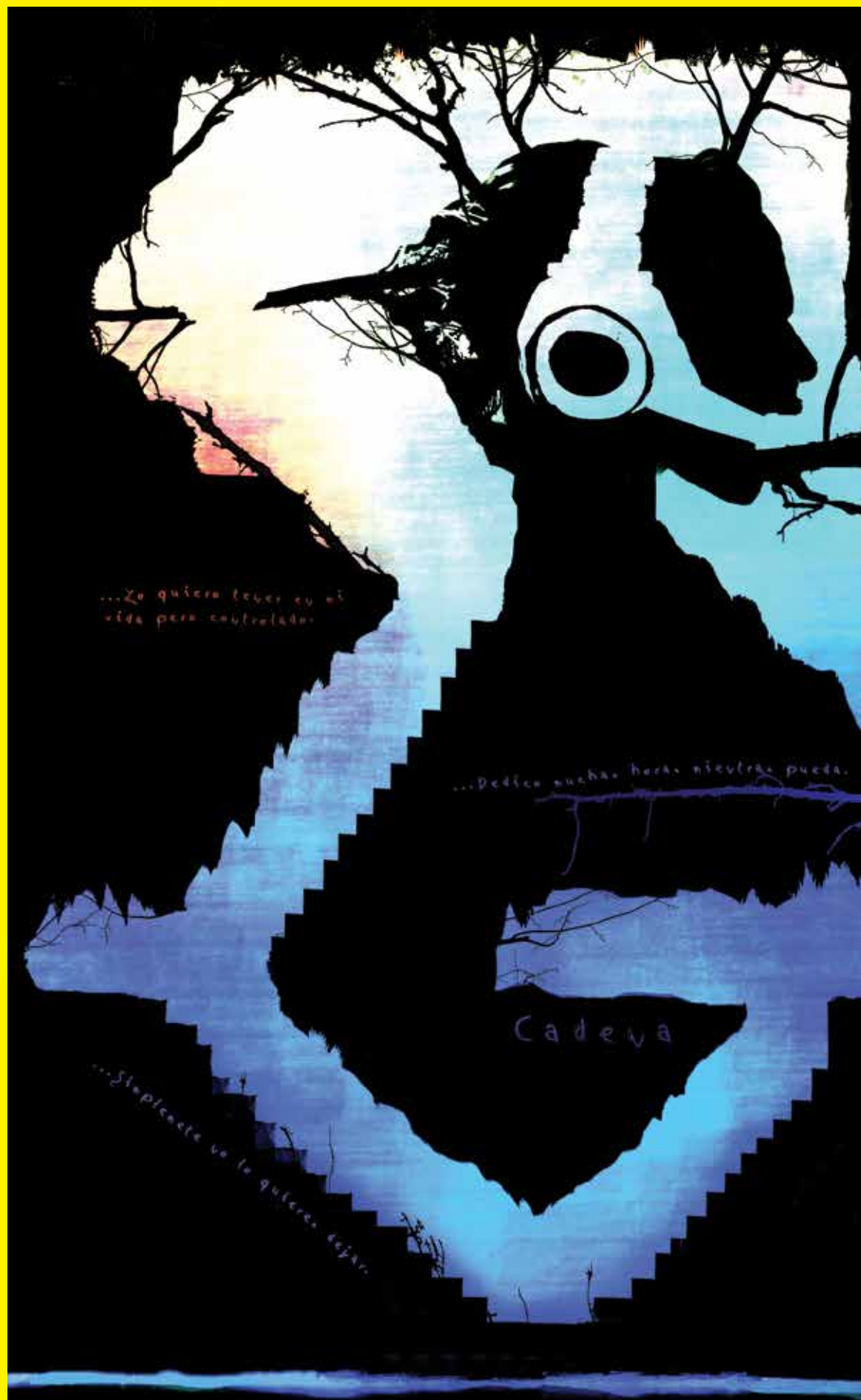
Descripción del problema encontrado

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el concepto de adicción se refiere a una enfermedad física y psicológica, en la cual produce una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación. El especialista en psicología clínica, Elisardo Becoña Iglesias, sostiene que actualmente existen las adicciones químicas, que son derivadas de sustancias como es el caso de la heroína, la cocaína, el LSD, entre las más importantes; y otras son adicciones psicológicas o comportamentales, sin sustancia, como la adicción a Internet, al juego de azar, a los videojuegos, al sexo, a las compras, entre otros que pueden llegar a ser adictivas.

Por otro lado, una adicción que va cobrando importancia en los últimos años, especialmente en los países desarrollados y sobre todo en adolescentes, son los videojuegos. Lamentablemente, algunos padres permiten que sus hijos vean la televisión por un tiempo prolongado, adquiriendo una dependencia de la misma. Con posterioridad les regalan una consola de videojuegos, en la cual el uso excesivo puede llegar a ser adictivo, debido a que, el joven suele retarse a sí mismo o a otros, intentando superar las marcas generando tolerancia al juego e incrementando el tiempo que le dedica al mismo. (Estallo, 2009).

⁷ Beatriz López Luengo es psicóloga clínica, doctora en psicología por la Universidad Complutense de Madrid y profesora de Psicología Anormal en el Departamento de Psicología de la Universidad de Jaén.

⁸ Se caracteriza por ser un jugador que le dedica más de tres horas al día a los videojuegos. Usualmente practica juegos de competencia con otros usuarios.



Del mismo modo, una de las causas de este problema se debe a su relación con la violencia. De acuerdo con el estudio “Videojuegos y violencia: guía para la acción. Usar lo provechoso y reducir lo dañino” por Federico Tong, sostiene que los videojuegos no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él, mientras que las imágenes de violencia del cine y la televisión son limitados, pues sólo es una percepción visual. De acuerdo con la psicóloga Kimberly Young, asegura que toda acción produce una reacción; la adicción a los videojuegos deja secuelas en varios aspectos de la vida de quien la padece, estas se intensifican a medida que la dependencia avanza con el tiempo. Incluso el adolescente llega al extremo de hurtar dinero a sus padres o realizar pequeños robos con el fin de conseguir recursos para jugar, ya sea en cabinas de Internet o en LAN Center.

Problema principal

Radica en la falta de conocimiento por parte de los adolescentes sobre las consecuencias negativas de la adicción a los videojuegos.

Problemas secundarios

El aislamiento social se produce cuando el aumento de horas dedicadas al uso de videojuegos disminuye el tiempo dedicado a las relaciones sociales de manera directa.

Los videojuegos violentos alteran las funciones cognitivas y emocionales del cerebro en jóvenes y la práctica de estos tiene un efecto a largo plazo en las funciones cerebrales, según la Sociedad Radiológica de Norteamérica (RSNA).

Justificación e importancia del proyecto

A pesar del gran impacto que ha generado los videojuegos en la vida de los adolescentes, no hay suficiente investigación disponible en el Perú por ser un problema de aparición reciente. La Dra. Laura Ferrando, psiquiatra y miembro de la junta directiva de la Asociación Española de Psiquiatría Privada ASEPP, explica la importancia de una detección temprana y del tratamiento emocional precoz de este tipo de dependencia: “Corremos el riesgo de que jóvenes que no han sabido madurar y adaptarse a las situaciones que se han ido produciendo en su vida debido a su aislamiento, tampoco lo hagan cuando lleguen a la edad adulta y, por tanto, no sean capaces de asumir responsabilidades”.

En el caso del Perú, si bien se han realizado estudios como en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi, aún no se ha investigado a profundidad sobre el tema. Esta falta de información en el Perú, significa que se sabe muy poco acerca de los efectos negativos que los videojuegos pueden tener en el desarrollo de los adolescentes. Mientras que los juegos de video tienen muchos aspectos positivos, los padres y jóvenes deben ser conscientes de los problemas relacionados con este medio de entretenimiento. Dadas estas circunstancias, este

proyecto de investigación buscará responder fundamentalmente a las siguientes preguntas: ¿A qué se debe el abuso excesivo de los videojuegos en los adolescentes? ¿Qué disfunciones encuentra en su vida a causa de su adicción? ¿Cómo se puede prevenir este problema? y ¿Cómo ayudar y tratar a una persona que padece esta patología? Asimismo, se destinará a estudiar como punto inicial el LAN Center WalrusNet 2, ya que es el lugar de encuentro de jóvenes aficionados a los juegos en red, anime y manga. Para esto, se realizará un proyecto que consistirá en dos partes; en la primera, se desarrollará un videojuego de género plataformas; y en la segunda, se realizará una actividad social que se llevará a cabo en el Club Deportivo AELU.

Conclusiones

Los adolescentes son considerados un grupo de riesgo ya que tienden a buscar sensaciones nuevas, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías; son los que más se dedican a los videojuegos. Lo característico de esta adicción es que ocupa una parte central en la vida del adolescente, pues utiliza la pantalla del ordenador para escapar de la vida real y mejorar su estado de ánimo. Por esta razón, con la finalidad de evitar futuros problemas de adicción, es importante que ellos se encuentren debidamente informados acerca de cuáles son los riesgos que provoca el uso excesivo de los videojuegos, fomentar las actividades sociales y generar conciencia social sobre esta patología.





Lic. Carla Rodríguez


Introducción

“¡Estoy embarazada!
¡No puede ser, ahora no!
¿Qué voy a hacer?
¿Trabajo? ¿dejo de estudiar? ¿aborto?
¡Dios, porqué a mí!

Estos son algunos de los pensamientos más comunes que podemos encontrar en madres adolescentes, quienes ante su nueva situación, sienten angustia, inseguridad, temor y frustración por su futuro. En términos generales la adolescencia es un periodo del ciclo vital en el que ocurre cambios en los ámbitos biológico, social, psicológico. Estos cambios están muy ligados entre sí influyéndose mutuamente. La adolescencia se define en términos generales en la segunda década de la vida, siendo el periodo de tránsito de lo infantil a lo adulto. En ella se completa la maduración sexual, la independencia psicológica y se transita desde la dependencia a una independencia económica a lo menos relativa.¹

Durante la maternidad una madre se prepara física y psicológicamente para dar a luz a un nueva vida, cuidarlo, protegerlo y amarlo. Así mismo, nace en ella una nueva identidad: el sentido de ser una madre. Esta experiencia es gratificante para muchas mujeres que lo asumen con entusiasmo, pero cuando esta etapa se da en la adolescencia, sucede todo lo contrario. Implica una serie de cambios complejos, que generalmente no son positivos. Estos cambios generan complicaciones para la madre y el bebé, y problemas para asumir nuevas responsabilidades, tales como: el cuidado físico, emocional y económico durante y después del embarazo así como también, el cuidado del hijo durante sus distintas etapas de desarrollo; porque aún no están

¹ Ferrer y Denisse: *La Sexualidad en la Adolescencia*. Universidad de Chile y el Centro Latinoamericano de Demografía, 1991. Extraído de *Conducta Reproductiva y Maternidad en la Adolescencia en Lima Metropolitana*. Instituto Nacional de Estadísticas e Informática. INEI, 1996, Lima.



suficientemente maduras para afrontarlas. Según Amar y Hernández², muestran que el embarazo adolescente casi siempre es un hecho traumático, que afecta la vida de la madre, pues la gran mayoría de ellas, deben afrontar solas los efectos sociales del embarazo, el parto y el cuidado del niño. Todo esto trae como consecuencia la pérdida de su autoestima, demora en su desarrollo personal, depresión, interrupción en sus relaciones grupales, dependencia familiar y problemas físicos. Según el Dr. Oswaldo Orna Sánchez,³ “el incremento de enfermedades, muertes y abortos se da en mujeres entre los 15 y 19 años de edad, afirmando que la falta de madurez física-emocional son serios problemas que deben afrontar las adolescentes”.

Es por esta razón, que el objetivo principal de este proyecto es elevar el autoestima de las madres adolescentes utilizando el humor gráfico de forma irónica para sensibilizar o llamar a la reflexión sobre distintas situaciones por las que atraviesa una madre en su condición, con lo cual se apunta a generar cambios positivos en ellas y en el entorno sobre la percepción y actitud hacia lo que representa una madre adolescente, contrarrestando los efectos aparentemente negativos en sus vida, su autoestima y el desarrollo de su identidad. Como se ha mencionado el recurso principal de este proyecto es el humor gráfico. Los referentes investigados, los cuales se analizarán posteriormente a detalle, comprueban que su utilización genera en el espectador distintas reacciones, que si bien es cierto pueden ir desde el enfado hasta la sonrisa, destacan que, a través de él, el espectador reconoce la existencia de una problemática o una situación que se desea cambiar.

Descripción del problema encontrado

El embarazo y la maternidad tienen un impacto psicológico, cultural, social y biológico a cualquier edad y en la adolescencia supone mayores complicaciones tanto en la madre como en el hijo. Se han identificado riesgos médicos asociados al embarazo en las adolescentes, la hipertensión, la anemia, el bajo peso al nacer, el parto prematuro, la nutrición insuficiente y otros que determinan elevación de la morbilidad materna y la mortalidad infantil en comparación con otros grupos de madres de otras edades. (Pelaez, J. 1996) Sin embargo, la mayor repercusión se observa en la esfera personal y social de la adolescente, (Pérez, C., 1993) porque tiene que asumir el reto de desempeñar el rol de madre, enfrentarse a una nueva situación, debe ser responsable del cuidado, atención y educación de su hijo cuando aún no ha consolidado su formación y desarrollo y atraviesa una crisis psicológica como expresión de la búsqueda de independencia, necesidad de autonomía y libertad ¿cómo se conjugan ambos procesos? Los estudios acerca de la adolescencia y las repercusiones del embarazo y la maternidad apuntan a señalar el “Síndrome de las embarazadas adolescentes” que repercute en la vida de la madre ya que expone fracasos en distintos ámbitos de su vida.

El primero, el fracaso de las funciones de la adolescencia, es decir, para adquirir su independencia y lograr la propia identidad, desarrollar un sistema de valores y determinar su elección vocacional. El segundo, un fracaso en la continuación de sus

² José J. Amar y Bertha Hernández Jiménez, *El Auto-concepto y Adolescentes Embarazadas Primigestas Solteras*. (pag. 7) 2005.

³ Dr. Oswaldo Orna Sánchez - *Artículo sobre Madres Adolescentes*. (pag. 6) - 2007



estudios o en su preparación para la vida adulta. El tercero, un fracaso para constituir una familia estable y monoparental. El cuarto, un fracaso para sostenerse a sí misma, sin depender de su familia o del bienestar social (Watora, J., 1986 citado por Pelaez, J., 1996). Por otra parte, la actitud que adoptan las adolescentes frente a la experiencia del embarazo, varía de una etapa inicial y media en la cual la embarazada se preocupa por sus propias necesidades no percibiendo el embarazo como un hecho que les ha de convertir en madres hasta la etapa final de planificación y reorganización personal. En este sentido, hemos observado que la madre adolescente puede sufrir por el esfuerzo de ajustarse a la maternidad y por la pérdida prematura de su condición de adolescente.

Las madres adolescentes se caracterizan porque no deseaban al hijo en esa etapa, ni incluían en sus aspiraciones el ser madre en ese período del desarrollo. El hecho del embarazo como un evento no deseado o no planificado provoca un rechazo y ocultamiento a los padres por temor a la reacción de estos que conduce a una atención médica tardía y a la no disposición positiva para asumir el rol materno. La maternidad es un rol que se desempeña por lo general en la edad adulta, porque es en esta etapa, donde el ser humano ha alcanzado la madurez emocional y económica para desempeñar su nuevo rol, pero cuando esto ocurre a una edad temprana (adolescencia), el proceso de maduración se ve afectado, teniendo que asumir nuevas responsabilidades, propias de esta nueva etapa, privándose de las actividades que usualmente hacían como adolescente, tratando de entender su nuevo rol de hija-madre al mismo tiempo. Lo anterior origina un sentimiento de pérdida de su propia identidad; es decir, sienten que pierden la posibilidad de poder construir su personalidad, confunden su conducta, esto trae como consecuencia baja autoestima y desconfianza en ellas mismas, demora en su desarrollo personal, dependencia familiar y depresión. Según el Profesor Dr. Juan R. Issler⁴ expone que varios de los

⁴ Juan R. Issler (Agosto 2001) Embarazo en la Adolescencia; Revista de Posgrado de la Cátedra Vía. Medicina N° 107 Ag. 2001. Páginas 11 – 23. Recuperado el 24 de febrero del 2012 de http://med.unne.edu.ar/revista/revista107/emb_adolescencia.html.



factores psicosociales de riesgo que se presenta en la adolescente embarazada, son los siguientes: baja autoestima, bajo nivel de instrucción, ausencia de interés, intento de aborto, propósito de entregar el hijo en adopción, familia disfuncional o ausente, sin adulto referente, trabajo no calificado, pareja ambivalente o ausente, condición económica desfavorable, marginación de su grupo de pertenencia.

Problema principal

Repercusiones negativas de la maternidad en la autoestima y el desarrollo personal de las madres adolescentes del nivel socio económico C de Lima Metropolitana.

Problemas secundarios

Estigmatizamiento familiar y social. Interrupción de la estudios superiores. Afectación de la economía familiar y dependencia de los padres. Interrupción de sus relaciones grupales.

Justificación e importancia del proyecto

La justificación para la elección de este tema nace de una experiencia personal. De la identificación con la problemática, surge la necesidad de plantear alternativas de solución desde el ámbito profesional de la autora. La elección del las viñetas reflejan la opinión personal de que el humor es capaz de ser un medio de desfogue, reflexión y transmisión de ideas con gran aceptación en un publico objetivo joven. Destacamos el problema que abarca este trabajo, pues según las cifras de los resultados del Censo de Población y Vivienda del 2007, en el Perú existen 160.258 madres cuyas edades es entre 12 a 19 años de edad. Del total de madres de este grupo de edad: 4.562 son niñas madres, es decir, tienen entre 12 a 14 años de edad y 155.696 tienen entre 15 a19 años.



En comparación a lo registrado con el censo de 1993, las madres adolescentes de 15 a 19 años de edad se ha incrementado en 17%, lo que equivale a 17 mil 288 adolescentes madres.⁵

Las mayores tasas de maternidad adolescente se presentan en los departamentos de la Selva, principalmente en Loreto, Ucayali, San Martín y Madre de Dios, donde más del 20% de adolescentes entre los 15 y 19 años de edad ya experimentaron la maternidad.

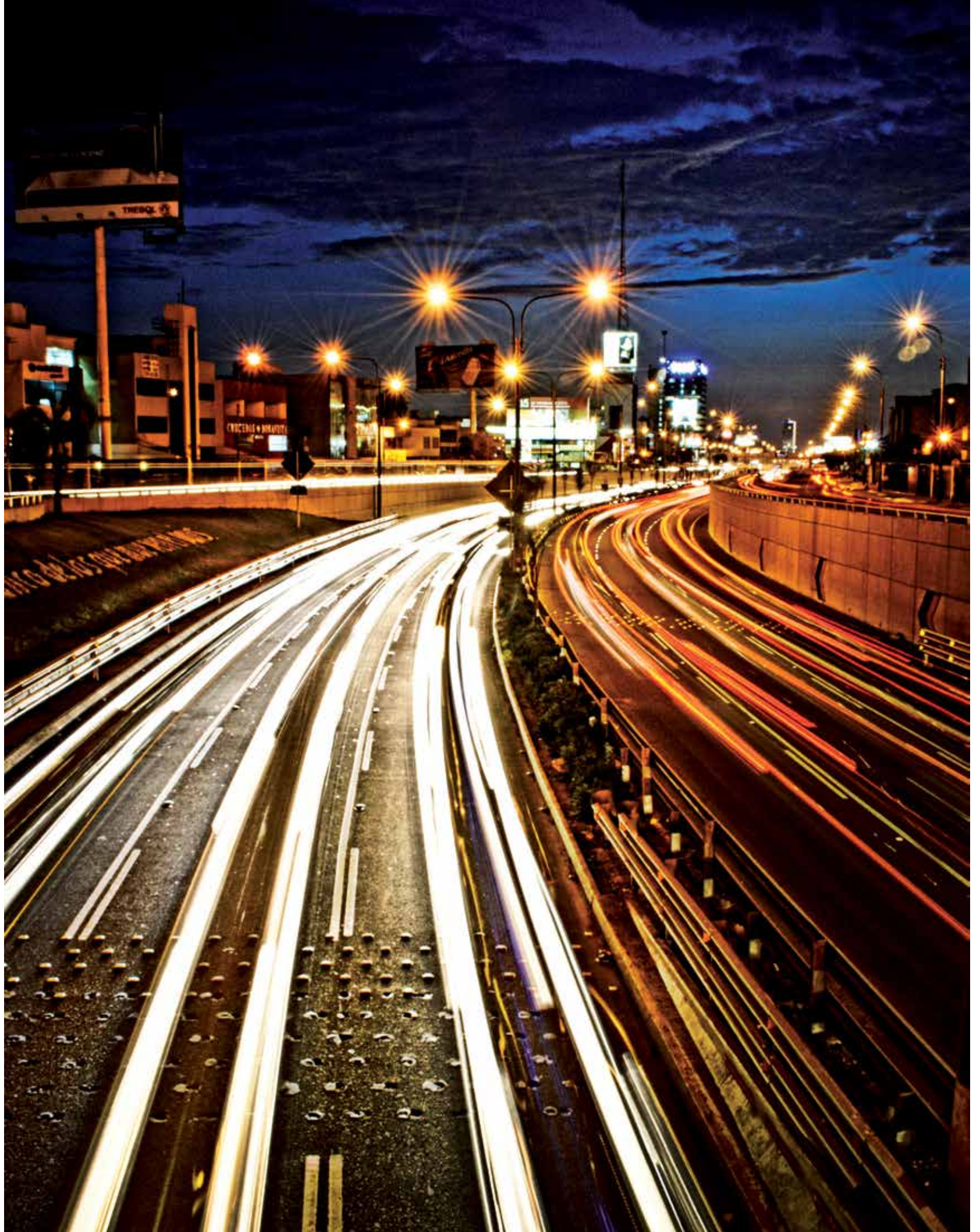
Particularmente, y siguiendo el enfoque de este proyecto mencionamos que si bien la incidencia del embarazo adolescente en Lima es una de las más bajas, la variación porcentual de la cantidad de madres adolescentes en Lima metropolitana entre 1993 y 2007 es un incremento de 25%.

Las estadísticas anteriormente descritas demuestran que se trata de un problema social, donde el Perú no es la excepción. La problemática trasciende y tiene repercusiones en el entorno familiar de las madres, tanto a nivel económico, como en los vínculos y la integridad familiar. Si bien el presente trabajo no busca disminuir la incidencia de madres adolescentes, si busca mejorar su condición, su identidad y dar una percepción distinta de la figura de madre adolescente.

A través de estas sustentaciones, se ve reflejado la importancia de este proyecto, el cual espera conseguir todas aquellas características que se logran durante la etapa de la adolescencia, como son: fortalecer la construcción de su propia identidad, es decir su personalidad, saber quienes son, qué valores quieren para su vida, cómo quieren que los vean la sociedad y esta los acepte tal cual, descubrir lo que pueden hacer y sentirse orgullosos de sus logros, sentirse respetados y amados, independientes; que puedan encontrar qué representan.

⁵ FUENTE: Instituto Nacional de Estadística e Informática. Dirección Técnica de Demografía e Indicadores Sociales Perú: Situación Social de las Madres Adolescentes, 2007. 2010.








Lic. Magno Aguilar

Resumen

“Utilización del juego de mesa como tratamiento complementario que beneficie el aspecto psicológico de pacientes con cualquier tipo de cáncer, durante el tratamiento de quimioterapia, cuyas edades fluctúan entre los 45 y 55 años” Actualmente la palabra cáncer es sinónimo de muerte. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) esta enfermedad neoplásica es la segunda causa de defunciones en la mayoría de países del mundo; más de la mitad se registran en países desarrollados. Esta es una de las razones que atemoriza a las personas que padecen la enfermedad. Surgen muchas preocupaciones en el paciente que causan problemas en su salud emocional, por eso se dice que el cáncer no solo es una enfermedad física sino que también se trata de una enfermedad psicológica.

Durante las sesiones de quimioterapia y/o radioterapia se genera un desgaste físico y emocional en el paciente. El período en el que éste no recibe la terapia correspondiente es crucial ya que es un tiempo de recuperación física. Cabe resaltar que las defensas del organismo del paciente deben ser óptimas de lo contrario no podrá recibir la siguiente dosis y, por consiguiente, se aplaza el tratamiento. En este lapso el individuo es víctima de los efectos secundarios de la quimioterapia como la caída del cabello, náuseas y vómitos, diarrea o estreñimiento, inapetencia y dolores musculares, quebrantando principalmente su estado anímico. Además, padece distintos niveles de tensión y angustia emocional, tales como: el miedo a la muerte, interrupción de planes de vida, cambio en la imagen corporal y disminución de autoestima, cambios en el estilo de vida, preocupaciones monetarias, entre otras. Según el Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas (INEN), en el Perú el 70% de pacientes con cáncer sufre de depresión, ansiedad y estrés. Estos factores afectan el sistema inmunológico y vuelven más vulnerable el organismo. Otro de los problemas existentes es que se tiende a descuidar el lado afectivo de la persona durante todo el proceso, ya que primero se analiza el aspecto físico y se trata de descartar los problemas existentes



en el organismo humano para recién abordar el aspecto psicológico. De esta manera, con la ayuda de un tratamiento complementario, se espera mejorar el proceso de recuperación de los pacientes que padecen cáncer. Se diseñará un juego de mesa en base a estímulos visuales como colores que proporcionen una reacción positiva en el paciente. Se utilizará el arte como medio de creatividad en el juego donde el paciente compartirá momentos agradables con su familia y/o amigos ayudándolo en su estado anímico y enriqueciendo su calidad de vida.

Palabras Clave: Cáncer - Quimioterapia - Aspecto Psicológico - Juego de mesa - Integración

Introducción

Una de las enfermedades más atemorizantes del mundo es el cáncer. Esto se debe a que es una de las mayores causas de muerte a nivel mundial, las estadísticas demuestran que la tasa de mortalidad incrementa cada año. La Organización Mundial de la Salud (OMS) revela que en el año 2008 se registraron 7.6 millones de muertes y calcula que 84 millones de personas morirán de cáncer entre el 2005 y 2015, si es que no se toman las medidas necesarias.

En las primeras etapas de la enfermedad no se presenta dolor alguno, incluso se pueden confundir algunas molestias en el organismo con otras enfermedades. Cuando el estadio del cáncer avanza, ocasiona la aparición de tumores benignos o malignos. Si son benignos, es de fácil extracción, sin embargo cuando el tumor es maligno las células cancerígenas se multiplican rápidamente y se extienden por todo el cuerpo, invadiendo órganos adyacentes. Se requiere un tratamiento especial para reducir los tumores malignos, los más comunes son la quimioterapia y radioterapia. Sin embargo, estos tratamientos conllevan a efectos secundarios que generan un desgaste físico y emocional en el paciente. La caída del cabello, náuseas y vómitos, diarrea o estreñimiento, inapetencia y dolores musculares, son las principales secuelas que el paciente experimenta durante las sesiones de quimioterapia. La repercusión de la enfermedad no es solo física sino también psicológica. El presente trabajo no tiene como objetivo curar el cáncer, sino tratarlo de una manera distinta a las terapias existentes. Se propone analizar el lado afectivo de un paciente con cáncer durante el proceso de recuperación, debido que en este lapso la salud emocional suele verse afectada.

Descripción del problema encontrado

Cuando a una persona se le detecta una enfermedad neoplásica¹, reacciona con escepticismo y desesperación. Se emprende una gran batalla, salir victorioso dependerá de la fuerza de voluntad del individuo y el soporte de la familia. El verdadero problema no está en la detección del cáncer, sino en todo el proceso que deriva de la enfermedad. Esto se debe a que se requiere de un tratamiento agresivo para poder reducir y evitar el avance de las células cancerígenas en todo el organismo

¹ En griego significa "nuevo crecimiento". Este término se le atribuye al proceso de multiplicación anormal de células que resultan en la formación de un tumor benigno o maligno.


del cuerpo humano. Uno de los tratamientos más aplicados por su efectividad es la quimioterapia, sin embargo como se sabe, ésta destruye las células cancerígenas pero también puede dañar las células normales. Por esta razón, es posible que se presenten efectos secundarios que dependen del tipo de medicamentos que se usen, la cantidad que se administre y la duración del tratamiento. Los efectos secundarios pueden incluir náuseas y vómito, pérdida del apetito, caída de cabello y aparición de llagas en la boca.

Debido a que la quimioterapia puede dañar las células de la médula ósea, es probable que los pacientes presenten bajos leucocitos (glóbulos blancos). Esto da como resultado una mayor probabilidad de sufrir infecciones (debido a una escasez de glóbulos blancos), sangrado o aparición de hematomas después de cortaduras o lesiones leves (debido a una escasez de plaquetas en la sangre), y cansancio (debido a un recuento bajo de glóbulos rojos). Durante el tratamiento los pacientes experimentan tristeza y pesadumbre en forma periódica, esto es normal debido, principalmente, a los cambios físicos que surgen en el cuerpo humano. También, pueden tener problemas para conciliar el sueño, pueden perder el apetito, se sienten angustiados y el futuro se convierte en una preocupación. Por lo general, estos síntomas y miedos van disminuyendo a medida que la persona se adapta al diagnóstico.

Según el Instituto Nacional del Cáncer (E.E.U.U), la depresión afecta del 15% a 25% de los pacientes con cáncer. Durante el tratamiento se padecen distintos niveles de tensión y angustia emocional, tales como: el miedo a la muerte, interrupción de planes de vida, cambio en la imagen corporal y disminución de autoestima, cambios en el estilo de vida, preocupaciones monetarias, entre otras. En el Perú, Según el INEN, el 70% de pacientes con cáncer sufre de depresión, ansiedad y estrés. Estos factores afectan el sistema inmunológico y vuelven más vulnerable el organismo. Una persona que no puede aceptar el diagnóstico durante un largo período de tiempo y que pierde interés por sus actividades diarias puede estar deprimida. Los síntomas leves de depresión pueden ser desconcertantes y es posible mejorarlos con ayuda de otro tipo que refuerce la salud emocional del paciente, en este punto se centra la importancia del proyecto.

Justificación de la investigación

El cáncer genera un impacto no solo para el afectado, sino también para su entorno. No obstante es el enfermo quien recibe las consecuencias físicas de esta dolencia y de su tratamiento, las consecuencias psicológicas afectan también a la familia. Es muy común que una persona con cáncer tenga conflictos emocionales que perjudican el estado anímico de su familia. El temor a la enfermedad está muy relacionado al miedo a la muerte repercutiendo, en consecuencia, en la preocupación del paciente y



su entorno. Esto crea un ambiente incómodo en donde muchas veces se descuidan las actitudes positivas y se cambian por pena y tristeza. Es fundamental ayudar a que el paciente logre desarrollar una capacidad de adaptación a la enfermedad y una actitud positiva para poder enfrentarla y así pueda poseer la fuerza de voluntad necesaria para sobrellevar las secuelas del tratamiento con un mejor estado anímico. De otro lado, la integración familiar jugará un rol muy importante en todo el proceso debido a que es el soporte del paciente en la lucha contra el cáncer. Este proyecto es muy importante ya que tiene como finalidad, mediante un juego de mesa, disminuir todos los factores depresivos y los niveles de tensión y angustia emocional en el paciente, asimismo se busca reducir el impacto emocional que también afecta a la familia y amigos del enfermo.

El juego de mesa se clasifica como un tratamiento complementario, ya que va a completar el ciclo de recuperación en el cual el paciente haya recibido dosis de quimioterapia. Según algunos profesionales especializados en el área de salud mental aseguran que la lúdica es tan importante para la salud y felicidad humana como el amor y el trabajo. Según Garry Landreth (autor del libro *Play therapy: The art of the relationship*) ésta actividad es fundamentalmente divertida y agradable, regula nuestras emociones y alimenta nuestro ego.

El juego de mesa ayudará también a aliviar el aburrimiento y quebrantará el ambiente negativo que suele existir en estas instancias. Brindará beneficios en la habilidad de comunicación y estimulará el pensamiento productivo. Uno de los objetivos de dicho juego será la integración del paciente con su entorno, además se busca una mejora en el estado de ánimo de ambas partes, creando una atmósfera agradable. Cabe resaltar que utilizar un sistema lúdico como herramienta para mejorar el aspecto psicológico tiene muchas ventajas con grandes resultados. Se pueden controlar muchos trastornos mentales como la depresión, la ansiedad, la tristeza, el estrés, entre otros. De tal manera, se está contribuyendo con la recuperación del paciente durante las sesiones de quimioterapia.

Conclusiones

Con este proyecto se espera mejorar la adaptación emocional al tratamiento de una enfermedad que afecta a todos los estratos económicos y que es tan temida por la alta tasa de mortalidad que tiene.

Mediante el diseño de un juego de mesa con estímulos visuales se pretende ayudar al paciente diagnosticado de cáncer a mejorar su capacidad para enfrentarse a la enfermedad y disminuir así la angustia dotándole de un mecanismo que le ayude a sobrellevar mejor los efectos colaterales del tratamiento mejorando, en definitiva, la calidad de vida del paciente y de su entorno familiar.

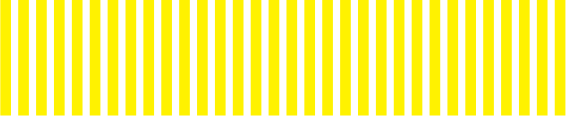
MUNDO SOCIAL

Lic. Andy Florez

Resumen

En los años noventa, cuando las autoridades combatían contra Sendero Luminoso, un nuevo fenómeno social juvenil, agresivo y furioso crecía en los conos de Lima; la violencia juvenil, un problema social que cada año va en aumento. Según la Secretaría Técnica del Consejo Nacional de Seguridad Ciudadana (CONASEC), en la actualidad en Lima Metropolitana y Callao existen alrededor de 24 mil pandilleros. Esta cifra se incrementa día a día, pues en el año 2009 había 12 mil 128 integrantes en las bandas juveniles. Hoy en día nos preguntamos ¿Qué hacer para prevenir la violencia juvenil?, ¿Cuáles son sus factores? y ¿Qué acciones debemos tomar para que no se propague este problema por las calles de nuestro país? La sociedad cree que debe tratarse esta problemática de manera severa, sin embargo Olga Salazar, autora del libro “Violencia juvenil desafíos y pistas”, considera, en su investigación, que primero se deben averiguar las causas del comportamiento de estos jóvenes, los que pueden ser por situaciones de privación, falta de afecto y de oportunidades. La desintegración familiar, el abandono moral y la violencia social son posibles factores que se encuentran en las familias con problemas. En efecto, los jóvenes tienden a reproducir las experiencias vividas en las calles, desfogándose con actitudes sin control, pues no tienen a alguien quien los guíe. Por tal motivo, la prevención no se dará en el seno familiar sino, en el denominado segundo hogar, el colegio.

Este proyecto está enfocado en los colegios por ser el lugar donde los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo, donde inicia su aprendizaje y empiezan a tomar sus propias decisiones. Muchos de ellos por su falta de experiencia son influidos por profesores, compañeros y amigos. Ellos forman parte de un rol importante cuando los jóvenes toman decisiones, porque son tomadas de acuerdo a lo que indica la mayoría o lo que está de moda, sin medir las consecuencias que podrían tener esas decisiones. En los últimos años, la tecnología y el diseño han evolucionado en grandes magnitudes, por ello, aprovechando estos recursos se busca una conexión visual mediante una campaña publicitaria que interactúe con los jóvenes en edad



escolar. Por ello se plantea trabajar con los jóvenes de 5to año de secundaria del C.E.P. Santa Cruz en la Provincia Constitucional del Callao, porque son más propensos a los estímulos visuales y se puede captar su atención por medio de imágenes que generen un impacto, con ello se busca concientizar a los jóvenes sobre la problemática de la violencia juvenil. Al transmitir este mensaje se estudiarán las ideas, sentimientos, actitudes y reacciones de los jóvenes, dando lugar a la expresión gráfica donde compartirán su reflexión sobre este problema social. Posteriormente se desarrollarán talleres deportivos logrando incentivar a los jóvenes para que inviertan su tiempo en actividades deportivas que los mantengan alejados de los malos hábitos. La participación de estos jóvenes ayudaría a que en las próximas generaciones se disminuya la violencia y la delincuencia para que en un futuro próximo se logre una mejor sociedad.

Introducción

Los estudios realizados por la Organización Panamericana de Salud (OPS) indican que la violencia es una de las amenazas más urgente contra la salud y la seguridad pública en el Perú. Uno de los tipos de violencia que se dan en nuestro país es el producido por los jóvenes, según la Organización de las Naciones Unidas (ONU), los jóvenes son aquellas personas que fluctúan entre los 15 a 25 años. Se dice que si ellos han sufrido agresiones a temprana edad tienen el riesgo más alto de convertirse en perpetradores de violencia. Esto debido a problemas familiares, abusos, hostigamiento de los padres, pobreza, influenciados por los medios de comunicación (revistas, periódicos, programas de televisión) y en la mayoría de los casos fácil acceso a las armas. La violencia familiar comenzó a considerarse un problema social a partir de los años 80, donde el principal agredido era el niño, recibiendo maltrato de sus padres. En la actualidad esta violencia se presenta de varias formas, en agresiones físicas y/o verbales sin importar el sexo llevando como consecuencia a una debilitación gradual de sus defensas físicas y psicológicas, todo esto produce depresión, disminución en el rendimiento intelectual (ausentismo y dificultades en la concentración), etc. Los resultados obtenidos de la investigación¹ del maltrato físico en la familia, muestran que los padres, en el nivel socioeconómico bajo maltratan con mayor frecuencia a sus hijos.

Es importante mencionar la violencia en los escolares, sus conductas vandálicas se manifiestan en las calles, hogares, espectáculos deportivos y artísticos. Se realizó un estudio² con una muestra de 1132 alumnos de 3ro al 5to grado de secundaria de los diferentes conos de Lima, los resultados encontrados sostienen que los escolares que participan en actos violentos justifican sus actos, tienen diferentes percepciones del control de sus padres y que desean estar siempre en las calles. Cuando hablamos de la percepción del control parental nos referimos a que estos escolares encuentran la preocupación de sus padres demasiado rígida, no los tratan de entender sino de imponer sus ideas, lo que causa que deseen estar en lugares donde hacen su voluntad.

¹ Tomado de la Revista Siglo XXI

² Estudio realizado por Carlos Velásquez Centeno – Revista de Investigación en Psicología. Vol. I, N° 1, pp. 91-102

Descripción del problema

Según Carlos Velásquez Centeno³, la violencia juvenil la describiremos como el comportamiento agresivo que tiene un individuo que genera un daño físico o emocional a otra persona. Este problema se viene arrastrando en el Perú desde inicios de los años 90. La violencia juvenil se manifiesta en las llamadas pandillas y barras bravas. Según la revista Universidad Siglo XXI, estos son denominados delincuentes juveniles ya que están integradas por grupos de individuos que agreden a las demás personas sin respetar las leyes. Estos grupos se forman para cometer actos vandálicos como el robo, la micro-comercialización de droga inclusive pueden originar delitos aún más graves como el homicidio. Algunos niños presentan comportamientos problemáticos en la primera infancia que gradualmente se van agravando hasta llegar a formas más graves de de agresión antes de la adolescencia y durante ella. Estos grupos comenzaron a formarse en los años 80 a nivel mundial, donde se empezó con las imágenes del vandalismo en el fútbol y después adoptarían el nombre de las barras bravas con similitudes a los grupos de Inglaterra y Argentina.

La violencia juvenil tiene su punto de expresión más alto en las áreas urbanas, especialmente en aquellas ciudades con una gran concentración de habitantes. Los datos generales disponibles indican que ciudades como Medellín, Bogotá, Caracas, Lima, Sao Paulo, Santiago de Chile, San Salvador, entre otras, por las características de sobrepoblación y donde son más visibles las diferencias sociales, son las que tienen los más altos índices de violencia juvenil. En el 2000, se produjeron a nivel mundial unos 199 000 homicidios de jóvenes (9.2 por 100 000 habitantes). En otras palabras, un promedio de 565 niños, adolescente y adultos jóvenes de 10 a 29 años de edad mueren cada día como resultado de de la violencia. Las tasas de homicidio varían considerablemente según la región y fluctúan entre 0.9 por 100 000 en los países de Europa y partes de Asia, a 17.6 por 100 000 por África y 36.4 por 100 000 en América Latina.

En el Perú, la Revista Universidad siglo XXI, muestra un estudio estadístico actual donde indican que en los últimos años se ha intensificado los problemas de violencia, estos ocurren en una variedad de situaciones y se reflejan en las calles. El estudio separó la ciudad de Lima en cuatro conos: el cono Centro, cono Sur, Cono Este y cono Norte; la mayor manifestación de bandas delincuenciales se presenta en el cono centro, el acto delincencial más frecuente aquí es el secuestro.

El segundo es el cono Sur, éste presenta mayor incidencia en el asesinato. Le sigue el cono Norte, donde el acto vandálico más frecuente es el asalto y por último tenemos al Cono Este. Estas agrupaciones se caracterizan por su deseo vehemente de llamar la atención y trascender socialmente en una comunidad que creen que los excluye. Su satisfacción es romper el orden y los modelos conductuales que son transmitidos por los medios de comunicación. El psicólogo Izquierdo⁴ indica que a través de las

³ Estudio realizado por Carlos Velásquez Centeno – Revista de Investigación en Psicología. Vol. 1, N° 1, pp. 91-102

⁴ Izquierdo M. J., Psicólogo español opinión del tema Violencia y Sociedad en la revista Universidad

bandas delincuenciales se ha pasado de la violencia individual a la violencia social. En general las bandas están conformadas por jóvenes que han fracasado en la escuela, que no se sienten satisfechos en sus hogares o que son socialmente inseguros y abandonados. Son la expresión de la desintegración familiar, la pobreza y el maltrato infantil. Ellos no se trazan objetivos, sino suelen reunirse para cometer sus delitos y se sienten como si fueran un solo individuo, ellos eluden todo tipo de supervisión, prosperan a margen de toda disciplina externa donde aprovechan de los momentos de menor atención pública.

Problema principal

El incremento de la violencia juvenil y su influencia en el futuro de los estudiantes próximos a salir del colegio.

Problema secundario

La falta de apoyo para informar a los estudiantes sobre la violencia juvenil y actuar ante ella. La falta de dedicación de los colegio para tratar problemas sociales como la violencia juvenil.

Justificación del proyecto

Este proyecto de investigación surge debido al incremento de la violencia juvenil en los últimos años generando inseguridad en la sociedad. De acuerdo con la encuesta realizada por el Instituto de Defensa Legal a 509 limeños y chalacos (Callao), el 22.8% de entrevistados admitió que la pandilla es el problema más frecuente de sus barrios. La violencia juvenil se considera como la primera etapa de la delincuencia porque los jóvenes después de formar parte de pandillas buscan delinquir para conseguir lo que desean, posteriormente se convierten en delincuentes y terminan siendo criminales que pueden incluso llegar a matar a personas para lograr su cometido, que en muchos casos es el hurto y el poder adquirir drogas. Según el Estudio realizado por el psicólogo Guillermo Ballenato Prieto,⁵ existe una gran crisis de valores y falta de respeto a las autoridades por parte de los jóvenes haciendo que no muestran interés en aprender o realizar alguna actividad que los ayude a formarse y se focalicen en integrarse a la sociedad de manera correcta.

El objetivo principal de este estudio es dar a conocer las diferentes causas de la violencia en los jóvenes, así como su comportamiento y sus posibles consecuencias. Por consiguiente, este proyecto propone el aporte del diseño gráfico mediante una campaña vivencial como una herramienta muy útil para generar conciencia en los alumnos ya que al observar imágenes reales puedan entender las consecuencias de la violencia juvenil.

Siglo XXI

5 Ballenato Prieto, Guillermo. Psicólogo español. Licenciado en Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Trabaja en el Gabinete Psicopedagógico de la Universidad Carlos III de Madrid, donde también imparte clases. Es especialista en psicología educativa, psicología clínica, psicología industrial y formación. Todos sus libros giran alrededor de las disciplinas en las que es especialista, fundamentalmente en la educación para jóvenes.

Descripción del proyecto

Según la mayoría de las investigaciones recopiladas sobre la violencia juvenil, esta tiene su origen en el seno familiar (abuso, abandono, desintegración). Con este proyecto se busca concientizar a los jóvenes acerca de la violencia juvenil realizando una campaña, como medio para lograr interactuar con los alumnos de manera distinta, donde ellos puedan verse reflejados en imágenes que sean impactantes para que reflexionen y no tomen decisiones erradas, que pueden perjudicarlos gravemente.

Para comenzar, se hará una muestra que será trabajada con imágenes de violencia, jóvenes en actitudes violentas (en acción agresiva). Estas imágenes se complementarán con mensajes que inviten a los jóvenes a reflexionar sobre la violencia juvenil.

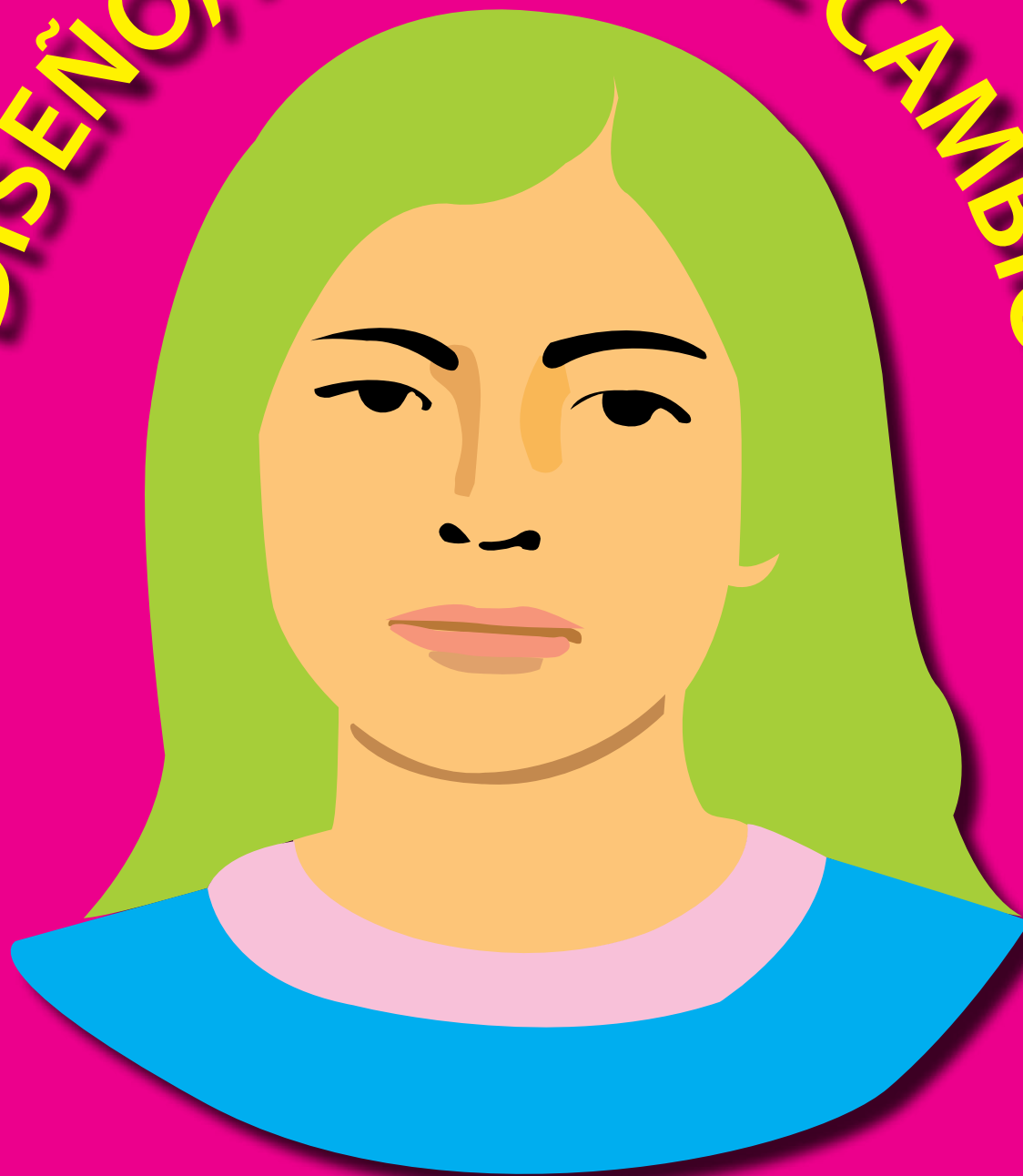
Después se realizará como complemento una explicación acerca del problema, que será acompañado de un video de cuales son las causas y consecuencias de la violencia juvenil para lograr que los jóvenes conozcan sobre este problema social.

La exhibición será filmada para observar las reacciones de los alumnos, asimismo se tomará una encuesta de opinión apenas los alumnos terminen de presenciar el proyecto para tener una muestra de los comentarios que servirán para obtener las conclusiones.

Como complemento se desarrollará una actividad que busca incentivar a los alumnos a poder expresar de manera gráfica y creativa las soluciones que ellos como alumnos y jóvenes creen pertinentes e importantes para poder prevenir la violencia juvenil y a la vez generar conciencia y reflexión sobre las consecuencias del tema.



DISEÑO, AGENTE DE CAMBIO



multimedia y
fotografía
publicitaria



arte y diseño
empresarial



diseño
y gestión
de marca



FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA

Av. La Fontana 550, La Molina - Lima, Perú
Teléfono: (511) 317 1000 - 3250

www.usil.edu.pe