

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

**PEDAGOGÍA LUDICA, UNA ESTRATEGIA DE PREVENCIÓN FRENTE AL
CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS**

ANGIE PAOLA BERNAL CASTILLO
PAULA NATALIA BOHÒRQUEZ CASTRO
JOHANNA ISLENNY PRIETO PEÑA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL

BOGOTA D.C; 2006

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

INDICE

1. NOMBRE DE PROYECTO	PAG 3
2. TEMA	PAG 3
3. PROBLEMA	PAG 3
4. OBJETIVOS	PAG 3
4.1 General	PAG 3
4.1.1 Específicos	PAG 3
5. JUSTIFICACIÓN	PAG 4
6. MARCO TEÓRICO	PAG 7
6.1 Tipos de jóvenes	PAG 7
6.2 ¿Por qué éste espejismo no tiene reflejo?	PAG 9
6.3 Prevención: salida de emergencia para la dependencia	PAG 17
7. METODOLOGIA	PAG 23
8. RESULTADOS	PAG 28
9. ESTRATEGIA COMUNICATIVA	PAG 31
10 EL JUEGO, INSTRUCCIONES Y ESPECIFICACIONES	PAG 37
11. ANEXOS	PAG 45
12. CONCLUSIONES	PAG 66
13. BIBLIOGRAFIA	PAG 67

1. NOMBRE DE PROYECTO

**PEDAGOGÍA LÚDICA, UNA ESTRATEGIA DE PREVENCIÓN FRENTE AL
CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS**

2. TEMA

Los jóvenes estudiantes del Instituto Técnico José San Martín del municipio de Tabio - Cundinamarca; como multiplicadores en la prevención del consumo de Sustancias Psico-Activas en su comunidad, desde su postura frente a esta realidad.

3. PROBLEMA

¿Cómo generar procesos de empoderamiento en los jóvenes estudiantes del Instituto Técnico José San Martín del municipio de Tabio – Cundinamarca; frente a la prevención del consumo de sustancia psicoactivas mediante la aplicación de una estrategia lúdico-formativa?

4. OBJETIVOS:

4.1 General.

- Fortalecer en los jóvenes estudiantes del Instituto Técnico José San Martín del municipio de Tabio, la importancia de desarrollar acciones preventivas frente al consumo de sustancias Psico-activas en su comunidad a partir de la aplicación de una estrategia comunicativa.

4.1.1 Específicos.

- Indagar las visiones que tienen los jóvenes frente al consumo de sustancias psico-activas.
- Lograr que los jóvenes conozcan y se apropien de la prevención del consumo de sustancias psicoactivas entendiendo los factores protectivos y de riesgo.
- Identificar la estrategia adecuada para la aplicación de la prevención del consumo de sustancia psico-activas.

5. JUSTIFICACIÓN

Entender al joven, su entorno, prácticas culturales y actos, implica hacer parte de su dinámica de vida y cotidianidad, por eso trabajar para conocer su punto de vista y posicionamiento frente a la realidad es fundamental, para poder percatarse del estado en que se encuentra la sociedad y cuales son sus puntos fuertes y débiles.

Desde nuestro trabajo le apostamos al fortalecimiento de las visiones de los jóvenes frente a sus acciones, o las que otros que compartan o no su entorno pueden ejercer en ellos, por eso encontramos que cuando se les propone hablar sobre temas como el consumo de SPA no les es ajeno, por el contrario tienen una concepción clara sobre los mismos, elemento sobre el que trabajaremos, pues es vital partir de los imaginarios de la población para así conocer cuales serian sus acciones y que rol asumen frente a situaciones de consumo y prevención.

Es por lo anterior que encontramos que el joven y las relaciones que entabla con su comunidad, con sus compañeros de clase y su familia son el eje esencial para lograr que un proceso de prevención tenga fundamento en un círculo social, pues es con el actuar como refleja una postura frente a la temática y con el discurso que multiplica la información, apropiándolos como instrumento que ponga en evidencia al joven y su punto de vista generando espacios en los que sus argumentos validen sus actos para ser concertados.

“Cualquier programa que promueva y se base en la participación comunitaria debe crear espacios y ofertar servicios que se adecuen a los diferentes niveles de participación, adaptándose a las distintas características de las personas”¹ Por la experiencia que hemos alcanzado con el trabajo, reconocemos como la falta de herramientas que involucren un proceso lúdico dificulta esta labor, esto unido con la cantidad de mitos y tabúes que existen entorno a los jóvenes y el consumo de SPA, debilitan la credibilidad de los conceptos y hacen que se busque recurrir a nuevas propuestas.

La diferencia de las poblaciones hace que se necesite de la utilización de un lenguaje muy general, en el que los conceptos y palabras técnicas no asombran a los participantes, por que en la mayoría de los casos ni siquiera los entienden.

¹ Web Site: www.injuve.mtas.es , ARZA PORRAS, Javier y ZUBILLAGA UGARTE, Aitor, “Redes para el tiempo libre, otra forma de moverte” en estudios de juventud, No 50, consulta: 27 de mayo de 2006

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Lo que se pretende es tener multiplicadores de la información, que sean certeros en los contenidos y asertivos en sus decisiones, para alcanzar mayores niveles y tener una red activa de trabajo que involucre al joven, su familia, amigos y comunidad.

La prevención debe tener objetivos específicos de desarrollo, con lineamientos claros que estén bajo el marco de las políticas de formación, asumir la responsabilidad de la problemática de consumo y sus implicaciones sociales abiertas, hace parte de una interconexión social que le permite al individuo entender, que son múltiples los factores que lo impulsan a actuar de determinada forma o de tomar decisiones que busquen su bienestar individual, es entonces, cuando tener un proceso de prevención educativa establecida y desarrollada de forma adecuada se convierte en el elemento de mayor importancia en la formación del joven.

“Pasar de la mirada del joven como víctima a la de una persona que participa, tanto en la generación del problema, como en su solución, es crear una “cultura de prevención” en donde se ve al joven como sujeto capaz de incidir en la transformación de su ambiente social y cultural y no como población de riesgo, carente y pasiva”².

Es de esta forma que la prevención se va realizando a medida que los jóvenes se ven estimulados; ya que se comienza a trabajar en su reconocimiento como jóvenes, actores importantes dentro de los diferentes campos en los que se desenvuelven desde el político hasta lo deportivo dentro de su municipio.

Cabe destacar que si se habla de una -cultura de la prevención- se refiere al desarrollo de actitudes y hábitos de vida, potencialidades y posibilidades que conduzcan a una disminución de la vulnerabilidad entre los jóvenes del municipio, y a los acuerdos a los que lleguen los mismos para la disminución del consumo de Sustancias Psicoactivas.

“Hablar de drogas no es una tarea fácil, básicamente por dos razones, entre muchas otras: primero, porque es un tema sobre el cual se ha hablado mucho, se han intentado muchas estrategias para enfrentarlo y se han construido muchos discursos que evidentemente, no han ayudado a mejorar sustancialmente la situación y han creado confusión e interpretaciones que no ayudan a superar las dificultades. Segundo, porque para enfrentar el uso y abuso de sustancias psicoactivas no hay recetas o modelos preestablecidos. Esta es una realidad que

² GONZALEZ, Bernardo; La Comunidad Frente a las Sustancias Psicoactivas: Una visión Integral de la Prevención, Ministerio de Educación Nacional; Tercera Edición, Bogotá.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

debe ser manejada desde cada comunidad atendiendo a sus propias características y encarando la situación desde varios frentes”³.

Sin embargo, cabe destacar que los jóvenes de secundaria del Instituto José de San Martín del municipio de Tabio – Cundinamarca, dentro de la estadística que se ha registrado sobre el consumo y expendio de Sustancias Psicoactivas, no se han encontrado mayores índices dentro de la población, en cuanto al consumo y sólo un 1% es el resultado sobre el expendió de sustancias dentro de la institución. Lo anterior se reflejo por problemas familiares que al joven estudiante, lo llevaban a un desequilibrio emocional ocasionándole en sus sentimientos represión y agresividad, eludiendo de estas como mejor manera la venta de Sustancias Psicoactivas a sus amigos. Sin embargo, esto no genero que la población de la Institución fuera afectada, logrando erradicar el problema.

Es así como cabe en evidencia que la importancia en este momento es comenzar a prevenir a los jóvenes de los grados superiores para así iniciar con ellos la construcción de una comunidad solidaria, participativa e integrada al mejoramiento de una calidad de vida del municipio.

³ Ibíd. Pág. 5

6. MARCO TEÓRICO

6.1 *El joven más que una teoría*

*"La noción de juventud remite a una moratoria vital; plus, promesa, esperanza, opciones, posibilidades, energía, materialidad que distingue el ser joven de no joven"*⁴, dicha moratoria vital, junto a los calificativos que describe el autor se refieren a la época en la cual el joven se proyecta hacia el futuro, con mayor energía en sus actividades, y ansias de probar cosas nuevas.

Debido a las diferentes dinámicas de vida y prácticas culturales que proponen las ciudades y entornos en los que se desenvuelve el joven podemos encontrar una tipología específica para clasificarlos:

Tipos de jóvenes⁵:

Para los **jóvenes privilegiados**, ser joven significa, de manera inédita en la historia, tener acceso a un capital simbólico de ideas y de materiales que se han acumulado a lo largo de la historia

Pero hay otro sector de **jóvenes no tan privilegiados**, que aún no han quedado excluidos, que enfrenta situaciones muy duras para lograr reproducir las condiciones de bienestar de la generación anterior. No caen en la exclusión pero tienen que esforzarse el doble de lo que sus padres se esforzaron: jóvenes que estudian y trabajan; o ya profesionales, que tienen que trabajar en tres lugares distintos para acceder a condiciones dignas

Y los **jóvenes en zona de exclusión** producida por el neoliberalismo. En primer lugar comparten la ausencia de cualquier noción de futuro. En segundo lugar, un desencanto y una desesperanza absoluta con respecto al mundo social y, sin embargo, una enorme capacidad de invención y de inventiva de nuevas formas de lazos sociales.

Es por eso, que desarrollar actividades de prevención que mantengan a los jóvenes en constante actividad, les permitan cuestionarse y hacer ejercicio de su

⁴ SERRANO, José Fernando, "La Investigación sobre jóvenes estudios de (y desde) las culturas" pág. 279.

⁵ Web site: www.me.gov.ar/monitor/nro6/juv_y_viole.htm, REGUILLO CRUZ, Rosana, Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología "Se ha agudizado la criminalización de la juventud" en: el monitor, No 6, consulta: 27 de mayo de 2006

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

pensamiento, les dan diferentes posibilidades de mirar el problema y de hallar una solución, evidencia la necesidad de salir de metodologías tradicionales de trabajo para arriesgarse con ellos a descubrir nuevos elementos y herramientas.

La idea de que los jóvenes sean actores sociales que reproduzcan lo aprendido, se torna cada vez mas concreto, si pensamos en la población juvenil, es decir entenderlos como *“sujetos con capacidad para apropiarse (y movilizar) los objetos tanto sociales y simbólicos como materiales”*,⁶ de ahí el papel del joven para contribuir a mejorar su sociedad y comunidad, de utilizar su vigorosidad para asumir un rol social, que proponga nuevos retos, que esté al tanto de lo que pasa a su alrededor y de tomar la iniciativa para generar proyectos de vida a favor de su comunidad y su país, destacándose por el liderazgo y la participación.

Es primordial definir la etapa etárea de los jóvenes, la propuesta por la Organización Mundial de la Salud (OMS/OPS) con ayuda de la división de los ciclos educativos afirma que “el grupo de 14 a 18 años es llamado adolescente y el de 19 a 24 joven.”⁷

Al analizar el significado de ser joven, es preciso entender que la construcción del mismo, es un entramado que está determinado por el tiempo y el espacio, si hacemos una revisión histórica de los jóvenes de hace tres décadas encontraremos que son diferentes a los jóvenes del siglo XXI.

Cuando se habla de jóvenes, específicamente de identidades juveniles, se puede llegar a un estereotipo de juventud *“tanto el pánico moral como la preocupación social focalizada han generado una serie de imágenes sobre los jóvenes: violencia, delincuencia, drogadicción, por una parte; consumismo, rebeldía, perdida de valores, falta de identidad, apatía por política, por otra; promesa, futuro*

⁶REGUILLO CRUZ, Rosana, “emergencia de culturas juveniles, estrategias del desencanto”, Bogotá, grupo editorial norma, 2000, **Joven**: Los jóvenes son agentes sociales, es decir, “sujetos con capacidad para apropiarse (y movilizar) los objetos tanto sociales y simbólicos como materiales”, de ahí el papel del joven para contribuir a mejorar su sociedad y comunidad, de utilizar su vigorosidad para asumir un rol social, que proponga cosas nuevas, que esté al tanto de lo que pasa a su alrededor y de tomar la iniciativa para generar proyectos de vida a favor de su comunidad y su país, destacándose por el liderazgo y la participación.

⁷ En línea: www.cinterfor.org.uy. Entrevista realizada Gustavo Vera y José María Pantoja, investigadores de la Subsecretaría de Asuntos Generacionales. Día de consulta 6 de Marzo de 2006

o *motor de cambio social*⁸ dichos estigmas son un medio para establecer relaciones de poder de los adultos hacia los jóvenes.

Es entonces cuando entra a tomar parte la importancia que tiene la institución educativa, el Estado y sus entes gubernamentales, en el desarrollo de aprendizajes no sólo académicos, sino también, sociales y culturales, permite ampliar el campo de acción de la educación en las diversas interconexiones que se dan al interior de ella como estructura encargada de la formación del individuo.

6.2 ¿Por qué éste espejismo no tiene reflejo?

En la actualidad la sociedad esta inmersa en diversas problemáticas que aquejan en gran parte a la juventud como el consumo indiscriminado de sustancias psicoactivas⁹, hoy en día el abuso de drogas¹⁰ no es sólo entendido, como el exceso de consumo, también hay otros usos indebidos. Existen diversas drogas que por su naturaleza, utilizarlas conlleva a tantos riesgos que, en la práctica, cualquier forma de uso, es en verdad abuso de las mismas.

Culturalmente el consumo de sustancias psicoactivas se ha denominado como drogadicción, por lo que se hace pertinente conocer la relación de estos conceptos:

⁸ JUVENTUD ESTADO DEL ARTE, Discurso y representación de lo joven. Editores Universidad Central, departamento administrativo de acción comunal del distrito. Bogotá 2000

⁹ GARCÍA MORENO, María del Rosario; Consumo de drogas en adolescentes: diseño y desarrollo de un programa de prevención escolar; Facultad de Psicología Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos; Madrid, 2003, **Consumo de sustancias psicoactivas**: Flynn (1994), define el consumo de drogas en la población adolescente como un consumo compulsivo y recurrente de cualquier sustancia química que conlleve consecuencias negativas en cualquier área de la vida o del desarrollo del joven como, por ejemplo: (a) la salud; (b) la familia y las relaciones sociales; (c) el rendimiento escolar y/o laboral; (d) los problemas económicos o legales y, (e) el desarrollo personal.

¹⁰ Para OMS, las drogas son “las sustancias que introducidas en el organismo puede afectar una o más funciones de éste, capaz de generar dependencia, caracterizada por la pulsión a tomar la sustancia de un modo continuado o periódico, a fin de obtener sus efectos y, a veces, de evitar el malestar de su falta”.

Relación Droga – SPA¹¹: En la vida actual de los habitantes urbanos el término drogas ha dejado de referirse a los medicamentos prescritos por profesionales de la salud, o al uso de fármacos medicados. Desde la óptica del sentido común, las drogas se ubican en el campo de lo delictivo, a diferencia de la noción anterior que les daba un valor terapéutico.

Por su parte Funes, J. (1999). *¿Qué es la droga?* Madrid. Universidad Barcelona (1998), la define como

“cualquiera de las múltiples sustancias que el hombre a usado, usa o inventará a lo largo de los siglos, con capacidad para modificar las funciones del organismo vivo que tiene que ver con su conducta, juicio, su comportamiento, su percepción o su estado de ánimo”.

“Identificar los problemas generados por el consumo de drogas exclusivamente con las situaciones de fuerte dependencia, está imposibilitando la identificación e intervención temprana en otras problemáticas gravemente perjudiciales a nivel individual y social”¹²

Es adecuado entonces, conocer la clasificación de las SPA, para entender las dinámicas de consumo que esta dependencia genera:

Las clasificaciones de las drogas han estado en constante evolución, esta es una de las clasificaciones según la OMS.

A. Drogas duras:

1. Opio y sus derivados

- Morfina
- Heroína
- Narcotina

¹¹ Unidad Coordinadora de Prevención Integral (UCPI), Alcaldía Mayo de Santa Fe de Bogotá, D.C. – Proyecto Enlace, Ministerio de Comunicaciones, PREVENCIÓN Y COMUNICACIÓN, Experiencias participativas, Bogotá: 1995

¹² Comas D., (1997). *Terminología relacionada con las drogas. Latín American Education: Comparative*
Perspectivas Pág. 95

Aumentan la tolerancia, es decir, un efecto cada vez más menor de la misma dosis de la droga, cuando esta se suministra en forma repetida durante un periodo determinado. Entonces hay que aumentar la dosis. Las drogas duras producen dependencia, debido al alivio que proporcionan a la tensión y a la incomodidad. Tiene efectos compulsivos, que producen contracciones musculares. Induce al sueño. Tiene resultados tóxicos, es venenosa.

2. Barbitúricos:

- Pentobarbital
- Secobarbital
- Meprobamato
- Clordiazepóxido

Su uso es toxicomaniaco no tiene como fin calmar una dolencia o molestia, sino que lo buscado es el propio estado provocado por la droga. Además aparecen los barbitúricos como un consumo complementario de otras drogas. Algunas propiedades por sus efectos son:

- a) barbitúricos de acción breve que causan daños en los procesos fisiológicos, tales como la pentobarbital y el secobarbital
- b) tranquilizantes, son selectivos en su acción, mientras que los sedantes (tales como los barbitúricos, tienen un efecto general y deprimen toda la actividad somática y psíquica
- c) Hipnóticos no barbitúricos, son drogas que inducen al sueño

3. **Alcohol¹³**: El alcoholismo -adicción al alcohol – es la toxicomanía más común en América; nosotros, los colombianos, no somos la excepción. Más bien hemos elevado el alcohol a una categoría económica social. Es la droga depresora que retarda la actividad del cerebro y de la médula espinal.

EFFECTOS INMEDIATOS

EXITACIÓN

Luego

DEPRESIÓN

¹³ Esta sustancia depresora, es una de las más consumidas en la población juvenil investigada en este proyecto, debido a que es legal y culturalmente aceptada.

En el sistema nervioso produce: Estupor, actúa sobre las funciones emotivas, la memoria, la capacidad de aprendizaje. **Interfiere** las percepciones, la coordinación muscular, el lenguaje, la circulación y la digestión. **Produce** vasodilatación periférica y daños al miocardio. **Irrita** la mucosa gástrica. Su acción tóxica sobre el hígado degenera en cirrosis. **Afecta** las neuronas.

En el alcohólico las consecuencias se agravan cada vez más, porque su hígado va presentando deficiencias metabólicas: el alcohol pasa casi inalterado al torrente circulatorio y al cerebro¹⁴.

Características de la enfermedad

Es una enfermedad psico-biológica: Compromete la mente y el cuerpo del individuo.

Progresiva: Si el individuo no detiene su ingestión de alcohol, avanzará hasta la última etapa.

Irreversible: Si el individuo ha dejado de beber y vuelve hacerlo, la enfermedad no comienza de nuevo, arranca desde donde lo dejó.

Incurable: El alcohólico no podrá beber nunca, ni social ni moderadamente. La enfermedad sólo se detiene con la abstinencia total.

B. Drogas Semiduras.

1. Cocaína
2. Anfetaminas

Son drogas que aumentan la tolerancia. Se les denomina drogas estimulantes (que aumentan la actividad psicológica); pero también es posible que las drogas estimulantes aumentan una actividad y disminuyen otra. Producen dependencia Psíquica, en algún caso pueden dar lugar también a dependencia física. Tiene un terrible síndrome de abstinencia.

C. Drogas Blandas

¹⁴ GONZALEZ, Bernardo; La Comunidad Frente a las Sustancias Psicoactivas: Una visión Integral de la Prevención, Ministerio de Educación Nacional; Tercera Edición, Bogotá. Pág.74

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

1. Marihuana
2. LSD
3. Tranquilizantes
4. Tabaco:

“En los últimos años, se ha establecido que el acto de fumar puede constituirse en una dependencia. Se dice que un individuo es dependiente del cigarrillo, cuando ha perdido el control sobre el hábito de fumar, presentando una compulsión que lo lleva a consumir cigarrillo de una manera continua y periódica”¹⁵

En el caso de los jóvenes del Instituto José de San Martín, existen casos de personas que tienen dependencia hacia el cigarrillo. Sin embargo, son concientes de los problemas sociales y físicos que conlleva esta adicción, permitiendo de esta manera prevenir en otros jóvenes el consumo de esta sustancia. Ya que puede generar en ellos una fuerte adicción, con consecuencias nefastas.

IMPLICACIONES DEL USO DEL CIGARRILLO

Elementos Tóxicos del cigarrillo

Alquitrán: Forma en los pulmones el ingrediente que contribuye a producir el cáncer del pulmón.

Nicotina: Es una sustancia que produce dependencia. Aumenta el ritmo cardíaco y la necesidad de oxígeno; puede estrechar las arterias coronarias.

Es considerada diez veces más adictiva que la cocaína por cigarrillo. De tres gramos que llegan a la boca, sin inhalarse, se absorbe el 70%, transformándose en otras sustancias tóxicas para el organismo.

El consumo de las SPA, genera diferentes etapas y características en la vida de una persona que las ingiere. “La *tolerancia*, es el proceso en el que el organismo admite progresivamente una mayor cantidad de droga. La *Dependencia* se caracteriza por una adaptación psicológica, fisiológica y bioquímica, consecuencia de la exposición reiterada a la droga, haciéndose más necesaria su utilización para evitar los fenómenos que ocurren con su retirada. *Síndrome de Abstinencia*

¹⁵ Ibíd. Pág. 67

es el conjunto de síntomas psíquicos y físicos que aparecen al retirar o disminuir el consumo de determinada droga, de la que se ha generado dependencia”¹⁶

El consumo de drogas se manifiesta de diferentes formas, tales como el consumo experimental, ocasional, habitual e impulsivo.

Consumos Experimentales: corresponde a las situaciones de contacto inicial con una o varias sustancias, de las cuales puede pasarse a un abandono de la misma, o a la continuidad en los consumos. Hay diferentes circunstancias que promueven el experimento tales como; curiosidad, presión del grupo de iguales, atracción de lo prohibido y de riesgo, búsqueda de placer y de lo desconocido.

Consumos Ocasionales: corresponden al uso intermitente de las sustancias, sin ninguna periodicidad fija y con largos intervalos de abstinencia. Las motivaciones principales son; facilitar la comunicación, búsqueda de placer, relajación, transgredir normas, etc.

Consumos Habituales: está práctica puede conducirle a otras formas de consumo, dependiendo de la sustancia que se trate, la continuidad con la que se emplee, las características de la persona y el entorno que la rodea. Las manifestaciones que pueden provocar la utilización de las SPA son: intensificar sensaciones de placer, vivencia de pertenencia al grupo y necesidad de reconocimiento dentro de éste, mitigar la soledad, el aburrimiento, la ansiedad, reafirmar su independencia o aversión a la sociedad, reducir el hambre, el frío, el cansancio o la debilidad.

Consumos Impulsivos o Drogo dependencias: el individuo necesita la sustancia ya que toda su vida gira en torno a está, a pesar de las complicaciones que ello le pueda ocasionar. A continuación aparecerán diversos indicadores que definen esta forma de consumo; Utilización de la sustancia en mayor cantidad o por un período de tiempo más largo de lo que el sujeto consumidor pretendía, toma de conciencia sobre la dificultad para controlar el uso de la droga, empleo de gran parte del tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia y el consumo de la misma. Intoxicación frecuente o síntomas de abstinencia cuando el sujeto desempeña determinadas obligaciones, reducción considerable de actividades sociales, uso continuado de la sustancia a pesar de saber el daño que le produce y, la tolerancia frecuente. Con asiduidad se recurre a la sustancia para aliviar el malestar provocado por su falta.

El consumo de drogas también depende de las edades. La adolescencia es una de las etapas más propicias para iniciar el consumo. “la adolescencia es sinónimo de crisis, de problemas, en efecto hablamos de una crisis que puede significar

¹⁶ Ibíd. Pág. 102

oportunidad de crecimiento, de la que el joven puede salir airoso, fortalecido, con la energía necesaria para iniciar su camino hacia la maduración completa. O de lo contrario desarrollar una personalidad conflictiva. Adolescencia proviene del latín *adolescere*, que quiere decir, crecer aceleradamente. Este termino designa los aspectos psicológicos y sociales, también la maduración, que se inicia con y por la pubertad; es pues un proceso, el proceso de hacerse adulto”¹⁷

Por otro lado un alto porcentaje de investigaciones indican que los períodos donde los jovenes resultan más vulnerables en general, son los llamados de transición, cuando pasan de una etapa de desarrollo a otra. La primera gran transición tiene lugar en el momento en que los hijos dejan la seguridad de su familia para asistir a la escuela. Durante la segunda, cuando comienza la secundaria, con frecuencia enfrenta desafíos sociales, como aprender a llevarse bien con un grupo grande de compañeros.

Según Becoña, (2000); Guthrie, Loveland, Frey y Diezman, (1994); Igra e Irwin, (1996); Oliveros, (1995), citados por (Carrasco, A., 2004), los patrones de consumo de alcohol y actitudes hacia esta sustancia, así como de otros relacionados con la salud, tales como el ejercicio físico, hábitos de alimentación, prácticas sexuales o el consumo de tabaco u otras drogas, se adquieren en la adolescencia, siendo su modificación más difícil una vez establecidos.

Así mismo, se asegura que “la adolescencia comprende un período de transición caracterizado por el estrés, la ansiedad y la búsqueda de sensaciones nuevas. El consumo de sustancias puede iniciar como una forma de manejar emociones negativa y en respuestas al sentimiento de vivir en un mundo caótico y hostil. Los jóvenes en una situación así comienzan a usar tabaco y alcohol, siguiendo con la marihuana y, a medida que su dependencia aumenta, incorpora el uso de otras SPA”¹⁸

La decisión de probar SPA tiene alcances importantes, ya que en la primera ocasión que se consume, puede llegar a ocasionar en el futuro abuso y dependencia, ó el rechazo posterior de la sustancia. Esa primera experiencia anteriormente mencionada, es la que genera dependencia o aversión a la SPA. Si la experiencia es satisfactoria, el joven optará por repetirla con frecuencia, pero si su experiencia es desagradable, es posible que el joven rechace futuros ofrecimientos.

¹⁷ Cañal, M., (2003). Adicciones: como prevenirla en niños y adolescentes. Editorial Norma Bogotá. Pág. 137

¹⁸ *Ibíd.* Pág. 156

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Establecer un puente de comunicación entre el joven y la familia, es muy importante, ya que si las relaciones de confianza y amistad son buenas y propicias, seguramente el adolescente estará cada vez más lejos de probar sustancias alucinógenas y así caer en un callejón sin salida, donde la única cura es la prevención y la buena comunicación.

“La humanidad ha consumido Sustancias Psicoactivas desde siempre y muchas culturas las han incorporado en prácticas de carácter ritual e iniciativo, aprendiendo a manejarlas y controlando sus efectos. Sin embargo, el fuerte impacto que ha tenido desde la década de los sesenta, el incremento vertiginoso del consumo de diferentes sustancias, su producción y mercadeo han modificado, tanto la percepción que se tiene de ellas, como la postura de gobiernos y sociedades frente a este fenómeno”¹⁹.

Los jóvenes al ser más vulnerables en este tipo de problemas como lo es el consumo de Sustancias son los más afectados, pues encuentran en éstas la herramienta para eludir sus problemas o simplemente se convierte en la excusa para tener diversos usos sociales: *“buscar sensaciones y aventuras que no provee la vida cotidiana, buscar hacer parte de sectores o grupos con los cuales nos identificamos o simplemente reforzar la imagen de adulto”²⁰*

Para este grupo de personas, las sustancias se convierten en su mejor opción al producir en ellos diferentes estados que van desde el bienestar hasta la desinhibición, fortaleciendo en ellos la idea de que éstas actúan frente al aburrimiento, la incomunicación y la incapacidad de lograr diversas cosas. Es por esta razón, que las sustancias les son tan atractivas a los jóvenes, dificultando que se logren convencer de que “no las usen”.

“También predisponen al consumo factores como el deseo de experimentar emociones nuevas y fuertes, de buscar el éxtasis, la aventura, el riesgo; emociones que la familia y la escuela no proveen y que el joven busca como una salida para la vida rutinaria y por la otra, la presión ejercida por los grupos de amigos: ser parte del grupo e identificarse con él, estar a la moda, etc.”²¹

Cabe destacar otro tipo de circunstancias que muchas veces pueden ocasionar el consumo, como lo son el desempleo y falta de oportunidades de estudio en los

¹⁹ GONZALEZ, Bernardo; La Comunidad Frente a las Sustancias Psicoactivas: Una visión Integral de la Prevención, Ministerio de Educación Nacional; Tercera Edición, Bogotá. Pág.10

²⁰ Ibíd. Pág. 10

²¹ Ibíd. Pág. 11

estratos bajos; falta de amor y de reconocimiento por parte de otros grupos; el fracaso y la deserción escolar. Por otro lado la falta de comunicación con la familia, generando en ellos un buen ejemplo que les sirva como orgullo.

Hay que decir que su uso está favorecido por el incremento de la disponibilidad (generada a su vez por una amplia demanda) y al debilitamiento de los controles sociales (no es lo mismo vivir en el anonimato de las ciudades y la ausencia de los padres que trabajan, que vivir en un pueblo pequeño donde todos se conocen) que conducen a hacer más fácil la entrada en ese mundo²².

La falta de garantías de tipo social, económico, cultural y político entre otras son factores determinantes en nuestra sociedad y luchar contra la oportunidad de ver en las drogas una salida fácil, es la premisa de acción que tenemos como jóvenes y actores vitales de nuestra sociedad.

6.3 Prevención: salida de emergencia para la dependencia.

Trabajar sobre la prevención²³ con jóvenes desde la escuela, como el territorio que les permite fortalecer los imaginarios que se tienen de ser un individuo perteneciente a un grupo social, con determinadas características dadas por su contexto, nos permitirá ampliar la visión acerca de los espacios y las formas de participación existentes y posibles, de ejercer su ejemplo en un entorno la mayoría de veces desestructurado.

Es preciso asimilar que desde la formación que se pretende dar al joven en la prevención, también es importante y pertinente apuntar a la construcción de un individuo pensante y crítico frente a las problemáticas de su sociedad y contexto, por lo que entender la interrelación entre la comunicación y la educación genera la posibilidad de conformación de un nuevo campo que defiende la posibilidad del reconocimiento de un “campo integrador”, y es precisamente ésta la que generará la construcción de un tejido que dará cuenta del entramado existente entre todos

²² Ibid. Pág. 11

²³ Unidad Coordinadora de Prevención Integral (UCPI), Alcaldía Mayo de Santa Fe de Bogotá, D.C. – Proyecto Enlace, Ministerio de Comunicaciones, PREVENCIÓN Y COMUNICACIÓN, Experiencias participativas, Bogotá: 1995, **Prevención**: “es un conjunto de practicas que tiene como objeto intervenir sobre el contexto social, mediante la participación activa de la comunidad como protagonista de las acciones preventivas, asesorada y acompañada por expertos, que comparten con los grupos sociales su conocimiento para comprender las consecuencias derivadas del uso y abuso de SPA y construir conjuntamente nuevas prácticas materializadas en barreras y redes de soporte social”.

los factores presentes en un grupo social que dan respuesta de sus actos, bajo parámetros culturales, sociales, políticos, etc.

Asumir la prevención como un proceso formativo implica asumir esta labor como una herramienta que esta directamente relacionada con la comunicación²⁴ para alcanzar la efectividad en estos procesos: esta relación permite acceder a una visión más comprensiva de los modos como la sociedad interpreta y expresa el problema del comportamiento adictivo, es una tarea necesaria y ampliamente apoyada por la comunicación. La acción preventiva logrará su propósito si parte de estas representaciones, desconocerlas llevaría a proponer metodologías inadecuadas.

a) En sentido clásico, se distinguen tres niveles de actuación: la prevención *primaria* (intervenciones antes de que se produzca la enfermedad, que tienen como misión impedir la aparición de la misma), la prevención *secundaria* (intervenciones llevadas a cabo después de que se ha identificado la presencia de los primeros estadios de la enfermedad) y la prevención *terciaria* (acciones dirigidas a detener la propagación y evolución de la enfermedad y sus consecuencias). Estos tipos de intervención, desde una perspectiva más actual, corresponden a lo que se conoce como prevención (primaria), tratamiento (secundaria) y rehabilitación (terciaria).

b) Desde un marco conceptual, existen dos grandes concepciones de la prevención que responden a una clasificación operativa: la *prevención inespecífica*, donde el problema que se pretende prevenir se incluye dentro de un enfoque global de promoción de la salud y suele llevarse a cabo en la etapa de educación primaria (6-12 años); y la *prevención específica*, que suele llevarse a cabo a lo largo de la educación obligatoria (12-16 años), y utiliza programas de formación y entrenamiento para la prevención de problemas concretos como es el consumo de drogas y las consecuencias derivadas de un uso abusivo de las mismas.

Desde cualquier perspectiva teórica, se ha considerado la prevención primaria como la más deseable, ya que tiene como objetivo retrasar o evitar el inicio en el consumo cuando éste todavía no se ha establecido. Por otro lado, se ha defendido la necesidad de llevar a cabo prevenciones específicas que de forma “clara, concreta y explícita tratan de influir en el consumo de drogas” (Calafat, 1995).

²⁴ *Ibíd.*, Pág. 45

Hay dos factores²⁵ predominantes que determinan el uso adecuado de la prevención, ya que sin ellos es impensable lograr un proceso efectivo de la población. Pues estos indicadores permiten evaluar el desarrollo óptimo de esta labor:

Factores de riesgo: “cualquier circunstancia o evento de naturaleza biológica, psicológica o social, cuya presencia o ausencia aumente la probabilidad de que se presente un problema”

Factor protector: “es la relación con la no iniciación o la finalización del consumo de SPA en una persona o comunidad”

Comunicación – educación la clave para la prevención

Desde sus inicios el hombre buscó la manera de expresar sus sentimientos, desarrollando el poder de la comunicación y encontrando en este ejercicio la herramienta adecuada para educar y transformar su entorno.

Es por eso que hablar de educación²⁶ como un hecho cultural es dar a conocer que muchos de los conflictos que se presentan a nivel educativo están permeados por situaciones que van más allá del propio sistema educativo. Reconocer que no vivimos en un mundo homogéneo ni igualitario, supone que también existen muchas culturas que no tienen el mismo reconocimiento, entonces aceptar que se está luchando por buscar una identificación en medio de la diversidad hace que se planteen nuevas estrategias, como la creación de espacios de conocimiento que le apunten a la prevención de acciones violentas en torno a la construcción de acuerdos sostenibles que contribuyan a contrarrestar y tratar de eliminar los

²⁵ SILVA, Hernán, GONZALEZ, Carlos, ESPINEL, Marina y ESPINOSA, Isabel, “CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS, en adolescentes escolarizados en tres localidades de Santa Fe de Bogotá”, UCPI, Bogotá: 1998

²⁶ PRADA LARA, Luz Marina; BONIVENTO OCAMPO, Luz Elena: Psicología social y comunitaria Comunidad, participación y convivencia; Universidad Santo Tomás, Vicerrectoría General Abierta y a Distancia ; Bogotá, **Educación:** Es el proceso de preparar a la gente para que encuadre bien en una compleja estructura social y desempeñe papeles sociales particulares como miembros de más de un grupo institucional. Las personas tienen que aprender a observar la ley, comprender cómo se les gobierna y a estar preparados para tratar de cambiar las costumbres sociales cuando vean que éstas pueden mejorarse. Aquí la educación jugaría un papel fundamental ya que su función sería la de generar cambios que benefician a todos los miembros de una sociedad

problemas estructurales y las condiciones que crean la dominación de unos sobre otros.

Por lo anterior, se evidencia la necesidad de utilizar la comunicación²⁷ como un espacio de interacción social que orienta su mirada a la cultura, reconociendo al otro como diferente a sí mismo, con su proyecto de vida, sus contextos, su historia personal, el descubrimiento del interlocutor u la construcción de nuevas propuestas de participación colectivas, democráticas y plurales, no incluye solo ponencias de expertos y académicos.

Pero, también se entiende como un lugar desde el que se pueden construir nuevas miradas de lo público y de lo privado desde lo local y motivar el desarrollo de iniciativas de gestión comunitaria.

Es justamente en este punto cuando trabajar teniendo como premisa la comunicación – educación²⁸ permite entender que la interrelación entre comunicación y educación genera la posibilidad de conformación de un nuevo campo que defiende la posibilidad del reconocimiento de un “campo integrador”. Se afirma además que el más importante y decisivo eje constructor del nuevo campo es su interdiscursividad o la búsqueda constante del *discurso transversal*^{*}.

En esta dirección es igualmente oportuno retornar a Mario Kaplún²⁹, para quien la Comunicación educativa existe para brindarle a la educación procedimientos para crear una mejor competencia comunicativa del educando. No se trata de educar usando el instrumento de la comunicación, sino que se convierta en la columna vertebral de los procesos educativos: educar por la comunicación y no para la

²⁷ YEPES LADINO, Astrid “Comunicación-Educación un camino inexplorado de educación política” en **Escuela Juvenil para la Democracia de Bogotá**.

²⁸ Basado en: VALDERRAMA, Carlos Eduardo, Comunicación –Educación, Coordinadas, abordajes y travesías, Ed Siglo del Hombre, Universidad Central- DIUC, Bogotá, 2000.

* MAGENDZO, Abraham. Currículum, educación para la democracia en la modernidad. Bogotá: P.I.I.E e Instituto para el desarrollo de la democracia Luís Carlos Galán, 1996. Pág. 197-198.

* El concepto discurso transversal que aquí se emplea se refiere a la conexión entre elementos discursivos diferentes que establecen una relación clásicamente denominada metonimia, en cuanto a la relación de la parte con el todo, de la causa con el efecto, del síntoma con lo que él la designa, etc. Michel Pécheux, Sinantica e Discurso, Uma crítica á afirmacao do óbvio, Campinas, Unicamp. 1988.

²⁹ Entrevista concedida por el autor en 1998, en la ECA- USP, para el proyecto “perfil do Especialista em comunicao e Educacao.

comunicación. Dentro de esta perspectiva de la comunicación educativa como relación y no como objeto.

”, por lo que les permitirá a los jóvenes entender la importancia que tiene su participación para la sociedad desde diferentes aspectos, pero sobretodo desde su trabajo como multiplicador de información.

En esta dirección es igualmente oportuno retornar a Mario Kaplún, para quien la Comunicación educativa existe para brindarle a la educación procedimientos para crear una mejor competencia comunicativa del educando. No se trata de educar usando el instrumento de la comunicación, sino que se convierta en la columna vertebral de los procesos educativos: educar por la comunicación y no para la comunicación. Dentro de esta perspectiva de la comunicación educativa como relación y no como objeto³⁰.

Es por lo anterior que incluir la comunicación dentro de esos procesos de aprendizaje que están llevando a cabo, se convierte en el eje principal de este proyecto, pues no se lograría el objetivo sin contar con una verdadera estructura comunicativa, que responda no solo a las necesidades del proyecto, sino también y aun más importante a las necesidades de la población con la que se quiere trabajar, únicamente dándole el valor necesario a la comunicación dentro de estos lineamientos de trabajo se alcanzará a atender una población en continua evolución, pero que será capaz de trabajar en red.

La comunicación – educación en este proceso, se convierte en un modelo fuerte por el cual los jóvenes comienzan apostarle, permitiéndoles demostrar su capacidad como seres que actúan y proponen dentro de una sociedad con fines lucrativos para todo un grupo. *Este modelo propende por una práctica más democrática, abierta, crítica, participativa y plural de la comunicación, que permita el surgimiento de nuevas formas de expresión que indague los proyectos de vida individuales y colectivos, y que surja de las condiciones, características y contextos del ámbito local. Si el modelo cumple estos propósitos, entonces se habrá logrado un proceso verdaderamente innovativo en el campo de la comunicación-educación.*

Los espacios que se le brindan a los jóvenes para la participación y la toma de decisión y en la que pueden expresar su crítica respecto a un determinado problema, forjaran a el joven para la libre expresión y esto les permitirá que comiencen a formarse como sujetos pensantes, críticos y reflexivos frente a su realidad, es decir a las problemáticas su sociedad y contexto, como lo puede ser el Consumo de Sustancias Psicoactivas.

³⁰ Entrevista concedida por el autor en 1998, en la ECA- USP, para el proyecto “perfil do Especialista em comunicao e Educacao.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Se trata de un sujeto que pueda desarrollar la capacidad de construir un relato con múltiples significaciones y facilitar, por lo tanto, la construcción de discursos colectivos que hablen de propósitos comunes: que no desliguen lo local de lo global, pero que enriquezcan las identidades colectivas propias –las historias, las vivencias y las prácticas comunicativas- mediante la reivindicación de la palabra.³¹

Es preciso entender que desde la formación que se pretende dar al joven desde la prevención, también es importante y pertinente apuntar a la construcción de un individuo pensante y crítico frente a las problemáticas de su sociedad y contexto, por lo que entender la interrelación entre la comunicación y la educación genera la posibilidad de conformación de un nuevo campo que defiende la posibilidad del reconocimiento de un “campo integrador”, y es precisamente ésta la que generará la construcción de un tejido que dará cuenta del tejido existente entre todos los factores presentes en un grupo social que dan respuesta de sus actos, bajo parámetros culturales, sociales, políticos, etc.

³¹ Construcción ciudadana, La democracia de Bogotá.

7. METODOLOGIA

Para llevar a cabo esta investigación se encontró pertinente tener un trabajo directo con la comunidad, en la que los participantes entraran en confianza con los investigadores. Basándose en un diseño metodológico de corte cualitativo con componente etnográfico. El cual tiene “como principal interés captar la realidad social (a través de los ojos) de la gente que esta siendo estudiada, es decir a través de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto”³² EL trabajo de investigación que se realizó con esta población es de tipo práctico, el cual subyace de la realidad y de los comportamientos de esta comunidad, dejando de un lado los tecnicismo teóricos y los supuestos ya establecidos, con el fin de deconstruir con los jóvenes la respuesta al núcleo problémico ya señalado.

“El proceso de investigación cualitativa explora de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal”³³ Las preguntas indagatorias que se realizaron en esta investigación, antes de elaborar el núcleo problémico, fueron de tipo inductivo, esto quiere decir que salieron de las observaciones realizadas en los talleres de reconocimiento con la población. Es por eso, que en el proceso de esta investigación la comunidad fue el principal elemento, para entender y construir las lógicas que se desarrollarán en el proyecto comunicativo. El cual fue elaborado con los jóvenes para los jóvenes.

Esta investigación, de método netamente cualitativo, se trabajo con un grupo específico de jóvenes, tomándolos como una porción representativa de la juventud. Sin embargo, se tiene presente que no todos los sujetos son iguales ni reaccionan igual ante una situación, por eso siempre se tuvo en cuenta las opiniones de la comunidad con respecto a la propuesta comunicativa.

No se puede dejar de lado el papel que cumplió la teoría en este proceso de investigación, ya que los conocimientos teóricos sobre el consumo de SPA, influyeron de una manera positiva en los jóvenes, pues se vieron interesados en los talleres sobre esta temática, permitiendo detectar con mayor facilidad el punto focal de esta investigación. El conocimiento conceptual fue un elemento que permitió esbozar de una manera adecuada la técnica de investigación, claro esta, que en ningún momento se desvirtuó el pragmatismo.

Las herramientas metodológicas que se utilizaron dentro de esta investigación cualitativa fueron, la observación, el taller y la encuesta, a pesar de que esta

³² BRYMAN, A. *Quality and Quality in social research*. London, Unwin Imán, 1988

³³ BONILLA. Elssy y CASTRO PENÉLOPE. *Más allá del dilema de los métodos*. Editorial Norma. Colombia 1997.

última pertenece a la investigación cuantitativa, fue de gran ayuda, ya que se analizó desde la mirada cualitativa.

Momentos del proceso cualitativo

En primera instancia se exploró la situación de los jóvenes de esta comunidad y los factores de riesgo sociales que se presentaban con esta población. Esto permitió diseñar estrategias, (el taller), como un medio exploratorio de la observación. El cual fue analizado y detallado desde la observación de campo.

De igual forma, el diario de campo y la encuesta fueron herramientas que permitieron la recolección de datos cualitativos. Es por eso, que analizando estos instrumentos se obtuvieron elementos que permitieron pensar en una estrategia comunicativa efectiva. Así como la categorización de las encuestas establecieron patrones comunicativos que aproximaban a los jóvenes a la prevención.³⁴

TÉCNICAS:

Observación

La importancia de identificar los roles que asumían los estudiantes en su contexto natural era vital para la investigación, el uso de esta herramienta permitió establecer quienes del grupo eran líderes, quienes estaban masificados por sus grupos de amigos, como se comunicaban con sus profesores.

Estos jóvenes son concisos al hablar, expresan con facilidad sus opiniones y se responsabilizan por sus acciones y decisiones, asumen y establecen relaciones de confianza y son exigentes en los argumentos que se les ofrecen y al presentar contenidos, crean fuertes lazos afectivos con quienes los rodean y están dispuestos a trabajar por sus núcleos familiares.

Debido a la educación que han recibido tienen un alto sentido de pertenencia por su colegio y por el municipio es por eso que identifican con facilidad los problemas que aquejan a su comunidad y están dispuestos a trabajar por mejorar sus problemáticas.

La observación es un instrumento clave empleado en la investigación cualitativa, es fundamentalmente naturalista, por cuanto se presenta en el contexto originario en el que interactúan y participan los actores, en el curso de la vida. Consiste en un procedimiento de recopilación de información en el que utilizamos los sentidos

³⁴ Ibid. Pág. 76

para captar acontecimientos, realidades, así como a las personas dentro del contexto en el cual se desenvuelven.³⁵

Como se menciono anteriormente la observación es un elemento esencial en la investigación cualitativa “. Ya que permite acceder al conocimiento cultural de los grupos, a partir de registrar las acciones de las personas en su ambiente cotidiano”³⁶ en este proceso, la observación siempre se hizo con intención y se centro en puntos reales e importantes para el desarrollo de la investigación.

Diario de Campo

La utilización de este instrumento permitió ordenar los datos y la información recolectada, para así determinar cual seria la metodología adecuada para trabajar con esta población y reconocerlos dentro de su contexto. Además, aporta a la construcción de la estrategia comunicativa a utilizar pues es un reflejo constante de las acciones que llevaba a acabo la población durante cada visita, ya que se recogen opiniones, hechos referencias y fuentes de información pertinentes para el desarrollo de este proyecto. (Ver anexos)

Consiste en un escrito en el que se relatan las experiencias vividas y los hechos observados cotidianamente, al final de una jornada o al terminar una tarea importante. La extensión de las reseñas diarias, varían de acuerdo con la índole de las experiencias, los objetivos que se persigan y la clase de observador. Las observaciones deben hacerse en forma objetiva, clara, sintética y ordenada. A grandes rasgos, puede contener: las fecha, la hora, el lugar, el tipo de acontecimiento observado, descripción o notas sobre lo que se aprecia en la situación a examinar y, comentarios u opiniones personales sobre lo sucedido en el evento³⁷.

Encuesta

Gracias a esta herramienta de tipo cuantitativo, pero analizada desde lo cualitativo se logró establecer la estrategia comunicativa que se desarrollará con la población, teniendo en cuenta dos categorías: la primera apunta a establecer el juego como una estrategia comunicativa, y la segunda se relaciona directamente con la efectividad del joven como multiplicador de la prevención en SPA.

³⁵ RUIZ OLABUÉNAGA, J.I., “metodología de la investigación cualitativa”, Universidad de Deusto, Bilbao: 1996, Pág. 79

³⁶ Opcít. BONILLA Y CASTRO. Pág. 118

³⁷ Ibíd. Pág. 82

El resultado que arrojó la aplicación de este instrumento direcciona a la utilización de la lúdica en los procesos formativos del joven como un elemento potencializador de sus argumentos, opiniones y visiones frente al consumo de SPA y la prevención del mismo.

Consiste en la recolección sistemática de información en una población o parte de ella, mediante el uso de entrevistas personales y otros instrumentos para obtener datos. Por ello para algunos investigadores, la encuesta es una pluralidad de técnicas que se emplean a nivel masivo, como la entrevista, la observación o la aplicación de un cuestionario, por ocuparse de grupos de personas numerosas y dispersa. Su aplicación y alcance en general, para problemas de muchas áreas, la hacen de gran utilidad en los distintos campos de la investigación.³⁸

Existen diferentes tipos de encuestas, sin embargo, la que se muestra óptima para la investigación y el análisis de la información es la encuesta cerrada. “Como su nombre lo indica incitan a responder en forma breve y específica, facilitándose su tratamiento estadístico o tabulación, ya que la pregunta se encuentra relacionada con la respuesta. Ésta se organiza siguiendo un orden lógico y coherente con el fin de mantener a la persona en el tema”³⁹

Taller

El proceso que se llevo a cabo para la aplicación de esta herramienta inició con la presentación del programa a los entes gubernamentales del municipio de Tabio, el cual remitió a las investigadoras al Instituto Técnico José de San Martín de Tabio, donde se convocaron a los jóvenes de los grados novenos, décimos y onces de manera voluntaria, como una posibilidad de aprobar el servicio social, el que empezó con un promedio de 150 estudiantes, manteniéndose de manera constante y activa solo 50.

Al desarrollar los talleres se contó con la presencia de dos psicólogas pasantes de la Universidad de la Sabana, quienes prestaron la asesoría psicológica para enfrentar situaciones de alto riesgo y del mismo modo aportar con sus conocimientos en psicología en la ejecución de los talleres.

En una primera etapa los talleres apuntaban al reconocimiento e identificación de la comunidad, logrando así el acercamiento entre las investigadoras y la comunidad.

³⁸ CERDA GUTIERREZ, Hugo, “Los Elementos de la Investigación”, Ed. El búho, Bogotá: 1998, Pág. 272

³⁹ Ibíd. Pág. 279

Estos talleres se llevaron a cabo utilizando diferentes modalidades, para la conceptualización se dictaron clases en las que se aclaró que son las SPA, que clases existen y cuáles son sus efectos. Al momento de establecer los imaginarios que la comunidad tenía sobre el tema se optó por utilizar metodologías lúdicas en las que respondieran sus propias percepciones acerca de las SPA y la prevención, los jóvenes pudieron crear sus propias campañas de prevención para su comunidad como murales, cuñas radiales, conversatorios, debates en contra del consumo de SPA.

Uno de los talleres que mayor receptividad alcanzó y que dio la posibilidad de pensar en el juego como una estrategia lúdico formativa fue “alcance las drogas” (ver anexo), ya que los participantes se vieron entusiasmados e interesados por el tema y dinámicos frente a la metodología del juego, evidenciado en la participación activa que tuvieron en éste.

Es una técnica de recolección de información, análisis y planeación ya que brinda la posibilidad de abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones que requieren algún cambio o desarrollo a partir del diagnóstico de los problemas existentes, hasta la definición y la formulación de un plan específico, pasando por la identificación y la valoración de las alternativas más viables de acción. Su operatividad y eficacia exige alto compromiso de los actores y gran capacidad e convocatoria, animación y conducción de los investigadores.

El taller no sólo aporta información, también contribuye a la identificación activa y analítica de las líneas de acción que pueden transformar determinada situación, mediante el establecimiento de un plan de trabajo tendiente a efectuar actividades, comprometiendo a los actores y a los grupos sociales involucrados, para el cumplimiento de los fines .⁴⁰

⁴⁰ Ibíd. Pág. 284

8. RESULTADOS

CONOCERNOS: EL PRIMER PASO

La iniciativa de conocer los puntos de vista del joven, sus acciones y discursos frente al consumo de SPA y la prevención del mismo, impulsaron el desarrollo de esta investigación, cuya duración fue de 10 meses. En este tiempo se identificó la población, estudiantes de noveno grado del Instituto José de San Martín de Tabio – Cundinamarca, se realizaron diversas actividades que apoyaran el proceso y permitieran el acercamiento a la comunidad.

La utilización de herramientas de investigación cualitativa fue el lineamiento principal para llevar a cabo este proyecto. Ellos estuvieron dispuestos a participar activamente de los talleres y actividades ya que lo consideran “un beneficio para su municipio e institución educativa”, por eso para llevar a feliz término la labor investigativa se inició por conocer los imaginarios de los jóvenes participantes.

El primer acercamiento demostró que ellos solamente conocían del Perico como la droga que se consumía en su municipio, pues el alcohol y el cigarrillo no lo consideraban SPA por ser culturalmente aceptadas en su contexto, habían escuchado hablar sobre marihuana, bazuco, bóxer, heroína y éxtasis, pero no los diferenciaban plenamente, por lo que se procedió a iniciar una claridad de conceptos durante varias sesiones.

Con el pasar del tiempo los participantes se relacionaron mejor con el tema y procuraron investigar para conocerlo, en este punto se hizo pertinente desarrollar una estrategia comunicativa efectiva para alcanzar el objetivo principal, involucrarlos con la prevención, pues dar charlas o conferencias resultó ser demasiado técnico y tradicional para los participantes e inició la deserción a los talleres.

Como resultado a la relación que se estableció entre las investigadoras y los jóvenes, la timidez en sus respuestas y comentarios disminuyó, poco a poco fueron más receptivos con las visitas y desarrollaron mayor capacidad de atención, el hecho de establecer diferentes metodologías para alcanzar su atención, fue la prueba que demostró la importancia que para ellos tenía poder divertirse mientras estábamos en los talleres, lo que se convirtió en la herramienta primordial del trabajo.

Y ASI NACIÓ...

Captar la atención de los participantes era complicado, en un principio fueron muy dispersos y se mostraban apáticos a participar, pero el utilizar los juegos como un

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

instrumento se veían entusiasmados por participar, ya no faltaban a los talleres y su ánimo aumentó gracias al sentimiento competitivo que le imprimía poder jugar por equipos para demostrar sus conocimientos.

Diseñar una estrategia lúdico – formativa resultó ser la opción adecuada para la población, durante el tiempo que duró el diseño de la propuesta, el proceso de aprendizaje de los participantes continuó con la implementación de talleres dinámicos, en los que ellos se relacionaron directamente con su comunidad por medio de campañas preventivas en contra del consumo de SPA.

La participación de los participantes en el diseño fue vital, un juego que permitiera asumir otros roles para visibilizar sus imaginarios sobre personajes definidos que tienen relación con el consumo, dar solución a situaciones particulares y llevar a cabo competencias por equipos fueron las premisas para trabajar.

Este tipo de juegos deja que sean los equipos de trabajo y competencia quienes construyan los conceptos, por lo que generan pequeños debates al interior de su grupo antes de dar la respuesta, esto permite que se llegue a imaginarios y realidades concretas a las que se enfrentan los participantes.

Al presentarles el juego se sintieron involucrados con lo que implicaba la realización de este, pues eran conscientes de que gracias a lo que ellos habían evidenciado en su proceso de talleres, se logró diseñar algo para ellos mismos.

Al momento de tener dispuesto el juego, y aplicarlo con la comunidad se evidenció la importancia de manejar nuevas metodologías de trabajo con los estudiantes, que les permitieran alcanzar niveles de aprendizaje mayores, mientras se divertían jugando en equipo, esta estrategia dejó ver que crear espacios de este tipo genera en los jóvenes mayor participación, socialización, creatividad y habilidad argumentativa para expresar sus puntos de vista, conocimientos y experiencias sobre la temática.

El uso de un lenguaje común fue un factor decisivo al momento de jugar, pues los tecnicismos no son pertinentes para la población, se sintieron a gusto con esta estrategia y jugaron hasta que un equipo lograra ganar, al realizar la retroalimentación, momento prioritario de esta propuesta, se encontró que los jugadores pudieron reforzar los conceptos antes vistos durante el proceso y de igual manera aprender sobre los que no conocían, identificaron el consumo como una problemática social, que afecta directamente a su comunidad, y que puede desintegrar núcleos familiares o sociales.

Aunque se demostró que jugar no es suficiente para dejar de consumir, este juego deja en evidencia los efectos que tiene el consumo en diversos ámbitos,

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

pues involucra a los personajes relacionados, situaciones puntuales de consumo, mitos y conceptos claros sobre el mismo. Además de identificarlo como una herramienta de trabajo que aporta a la prevención pues se puede jugar y aprender al mismo tiempo y su lenguaje, diseño y facilidad de juego permite que diferentes poblaciones puedan entenderlo.

9. ESTRATEGIA COMUNICATIVA:

La propuesta planteada para el desarrollo de ese trabajo en prevención, que resulta ser pertinente para nuestra sociedad, se diseñó desde una mirada realista, que no dejó de lado la evolución rápida que los medios, la cultura y la política, entre otros le proporcionan al estilo y calidad de vida al individuo, dándole así un valor mayor a la calidad de trabajo ante la cantidad de personas que se acojan al mismo, el tiempo aplicable de éste es de aproximadamente 10 años, teniendo en cuenta que no todos los participantes apropiaran el juego de la misma forma, sino que dependiendo de su contexto se enriquece esta experiencia.

Para el desarrollo de estas actividades es muy importante contar con los recursos necesarios para el proceso de las mismas, por lo que solo se garantiza el éxito completo de este juego si se trabaja con las tarjetas, el tablero, las fichas y el reloj de arena.

Después de la investigación, se utilizaron estrategias comunicativas-educativas que involucraron al juego como parte de un proceso enriquecedor para el joven, pues es así como él se identifica, asumiendo un rol para jugar y aprender al mismo tiempo.

Para intentar reconstruir visiones sobre la prevención de consumo de SPA y desarrollar estrategias formativas fue válido utilizar la lúdica como una herramienta de trabajo importante dentro de los procesos cognitivos del joven, plantear la recreación como el instrumento a través del cual se logro la generación de cambios a partir del juego, y donde lo lúdico está referido en términos generales al goce o disfrute propio del mismo, permitió a las personas nuevas formas de sentir, de pensar y de hacer.

Contar con la dimensión lúdica como experiencia educativa para el desarrollo, en la que se privilegian valores y actitudes de respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad, entre otros, por ser básicos en los procesos interactivos que hacen posible normas de convivencia fundamentales, fue la primera premisa para tenerla como herramienta de esta propuesta de trabajo.

Al revisar la relación lúdica – juego, podemos evidenciar que tienden a confundirse pues se cree que son conceptos sinónimos, sin embargo, es preciso aclarar que si bien todo juego tiene un carácter lúdico no necesariamente todo lo lúdico es un juego, el juego es por naturaleza particular mientras que la lúdica es general. Habilidad, táctica y estrategia, son los tres aspectos fundamentales que debe

tener un jugador, pues son estos los que dan cuenta de su nivel como hombre de juego: "Homo ludens".⁴¹

La **Lúdica**, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del **simbolismo lúdico**, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad⁴².

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La **actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El **placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad⁴³.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y

⁴¹ Homo Ludens: es quien aprovecha su tiempo en los espacios de interacción que generan en un tiempo que no genera mayor productividad que la que se puede adquirir de la recreación y el goce que le proporciona al sujeto.

⁴² Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio- FUNLIBRE: BANDERA FULLEDA, Pedro; Lúdica por el desarrollo humano, Programa general de acciones recreativas **para adolescentes, jóvenes y adultos; Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.**

⁴³ Ibid. Pág. 2.

creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos⁴⁴

CONCEPTO: Los juegos

Los juegos de reglas implican destrezas diversas, tales como capacidades psicomotrices, lógicas, espaciales, etc., según los juegos, pero tienen todos ellos, en común, el carácter competitivo y la necesidad del respeto de unas reglas del juego preestablecidas, sea por el autor del juego, por generaciones anteriores o por los mismos jugadores que se ponen de acuerdo en establecer nuevas reglas o modificar las anteriores.

Los juegos de reglas contribuyen al desarrollo psíquico, no sólo por las destrezas que ponen en juego, sino principalmente por su carácter social que potencia las dimensiones que siguen.

- El conocimiento de uno mismo a través de la comparación con los demás mediante la competitividad o la cooperación.
- El descentramiento social, en la medida que algunos juegos comportan inferir el comportamiento de los otros y que otros comportan actuar alternativamente según diferentes papeles, perseguidor y perseguido, por ejemplo.
- El desarrollo moral, a partir de la necesidad de consensuar las reglas del juego y de poderlas modificar en el caso en que la colectividad lo considere oportuno.⁴⁵

Tipos de juego

La forma más simple, la cual comienza durante los primeros años, corresponde al JUEGO FUNCIONAL que involucra movimientos musculares repetitivos (como hacer rodar una pelota). A medida que mejoran las habilidades motoras gruesas, los preescolares corren, saltan, brincan, lanzan y apuntan.

El segundo nivel de complejidad cognitiva se observa en el JUEGO CONSTRUCTIVO de los niños pequeños y preescolares (utilizando objetos y materiales para hacer cosas, como una casa de fichas o un dibujo con crayones).

⁴⁴ Ibid Pág. 2

⁴⁵ SILVESTRE, Nuria; SOLE, María Rosa: *Psicología Evolutiva, Infancia Preadolescencia*; Barcelona, España; Ediciones Ceac.

El JUEGO DE SIMULACIÓN, también denominado Juego fantasioso, dramático o imaginativo, se basa en la función simbólica, la cual surge cerca del final de la etapa sensorio motora (Piaget, 1962). El juego de simulación comienza característicamente durante la última parte del segundo año, aumenta durante los años preescolares y disminuye a medida que los niños en edad escolar se involucran más en el cuarto nivel cognitivo del juego, los juegos formales con reglas.⁴⁶

La gestión y promoción de determinados juegos instructivos (con tableros o cartas, principalmente), se clasifican dentro de las tres siguientes categorías lúdicas:

- a) **JUEGOS DE ESTRATEGIA:** Se destinan principalmente a la ejercitación de estrategias de pensamiento, dentro de los métodos heurísticos que la pedagogía define como "técnicas para aprender a aprender". Contribuyen al desarrollo del pensamiento táctico, de la capacidad de concentración y de la voluntad mediante la toma de decisiones durante situaciones complejas.
- b) **JUEGOS DE SIMULACION:** Se destinan principalmente al desarrollo de la capacidad de representación simbólica del pensamiento, así como a propiciar un mayor conocimiento de la realidad mediante la esquematización de sus diversos aspectos (historia, economía, deportes, ciencia, política, diplomacia, actividades sociales, etc.), que sirven de temática a la actividad lúdica. Contribuyen a la formación vocacional de adolescentes y jóvenes.
- c) **JUEGOS DE ROL:** Se destinan principalmente al desarrollo de la toma de decisiones en condiciones del "hacer como si..." que caracteriza al simbolismo lúdico. Los juegos de rol para adolescentes y jóvenes pueden considerarse una prolongación de los denominados "juegos de roles de imitación a la vida", que presiden la acción lúdica durante la infancia. Contribuyen a la formación de hábitos y habilidades, así como a la cooperación entre los participantes.
- d) **JUEGOS TRADICIONALES:** No solamente los autóctonos, sino también aquéllos que conforman la herencia lúdica en diversas regiones del mundo, como parte del acercamiento a sus culturas. A inicios del actual año Cuba organizó el Primer Campeonato Mundial de Dominó, evento que generó un masivo movimiento participativo en la población de todas las edades, en torno

⁴⁶ PAPALIA, Diane; WENKOS, Sally; DUSKIN, Ruth; con accesoria de GROSS, Dana: Serie Psicológica del desarrollo, Infancia temprana, intermedia y adolescencia; Octava Edición, Volumen II, Editorial Mc. Graw. Hill.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

a este tradicional juego de mesa, cuya práctica organizada contribuye a la ocupación sana del tiempo libre y a la recreación comunitaria⁴⁷.

Dimensión social del juego

En la década de 1920, Mildred B. (1932) identificó seis tipos de juego que oscilaban entre el menos y el más social. Descubrió que a medida que los niños se hacen mayores, su juego tiende a ser más interactivo y cooperativo. Inicialmente juegan solos, luego junto a otros niños y finalmente en compañía de ellos.

CATEGORIA	DESCRIPCIÓN
Comportamiento Pasivo	El jugador parece estar jugando pero observa todo aquello que despierta momentáneamente su interés.
Espectador	El jugador pasa la mayor parte de su tiempo observando jugar a otros. El espectador habla con ellos, formulándoles preguntas o haciendo sugerencias pero no ingresa.
Juego Independiente Solitario	El jugador juega solo con juguetes diferentes a los utilizados por los niños próximos a él y no realiza ningún esfuerzo por acercarse a ellos.
Juego Paralelo	El jugador juega independientemente pero en medio de otros, utilizando juguetes similares a los demás, aunque no necesariamente los emplea de igual modo.
Juego Asociado	El jugador juega con otros. Ellos hablan acerca del juego, comparten juguetes, se siguen entre sí e intentan controlar quién pueda ingresar al grupo. Todos juegan en forma similar o idéntica.
Juego Colectivo	Juega en grupo organizado para lograr cierta meta: hacer algo, practicar un juego formal o representar una situación. Uno o dos jugadores

⁴⁷ Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio- FUNLIBRE: BANDERA FULLEDA, Pedro; Lúdica por el desarrollo humano, Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos; Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

	controlan quién pertenece al grupo y dirige las actividades. Dividiendo el trabajo, todos asumen diferentes papeles y complementan entre sí sus esfuerzos. ⁴⁸
--	--

El juego brinda oportunidades de crecimiento físico, emocional, cognitivo y social y con frecuencia es placentero, espontáneo y creativo. Puede reducir eventos atemorizantes y traumáticos; es posible que permita descargar la ansiedad y tensión; puede ayudar a la relajación, diversión y el placer. A través del juego, los individuos aprenden acerca del mundo y de las relaciones humanas; ofrece la oportunidad de ensayar, someter a prueba a la realidad, explorar roles y emociones.

Nickerson (1973) lo resume de la siguiente manera⁴⁹:

1. El juego es un medio natural para la autorreflexión, experimentación y aprendizaje.
2. El individuo al sentirse en un ambiente de juego, puede relacionarse fácilmente con éste y “Jugar” sus preocupaciones con ellos.
3. Un medio de Juego facilita la comunicación y expresión.
4. El juego es también un medio que permite una liberación catártica de sentimientos, frustraciones, etc.
5. Las expectativas del juego pueden ser renovadas, sanas y constructivas en la vida.
6. El adulto puede entender el mundo del joven de manera más natural al observarlo durante el juego y puede relacionarse de modo más fácil con él a través de las actividades de juego que por medio de una discusión totalmente verbal se evidencia.

Al concluir la investigación IAP, se pudo concluir que el juego es la estrategia pertinente a aplicar en la población juvenil, ya que por sus características antes mencionadas resulta ser una metodología que responde al problema planteado al inicio de la investigación. A continuación se dará a conocer el juego creado por las investigadoras y sus requerimientos para llevarse a cabo:

⁴⁸ Ibíd. Pág. 296.

⁴⁹ WEST, Janet: **Terapia de juego centrada en el niño**; Segunda Edición; México, DF; Santa fe de Bogotá; Editorial El Manual Moderno.

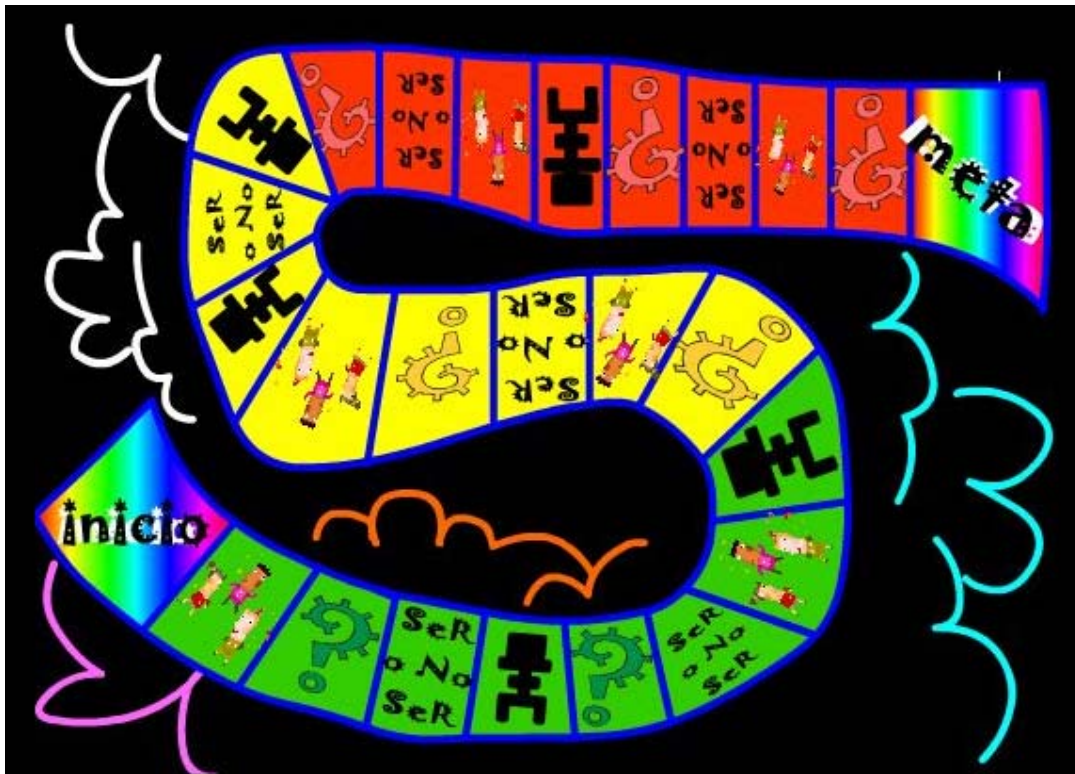
10 EL JUEGO, INSTRUCCIONES Y ESPECIFICACIONES

EMBALATE EN ESTE ROLLO

Mínimo de jugadores: 5
Máximo de jugadores: 20

El juego consta de: un tablero, 5 fichas, un reloj de arena y 60 cartas de pruebas (20 para cada nivel: verde, amarillo y rojo) y una ruleta

TABLERO



CARTAS

1. CARTA DE PREGUNTA:



2. CARTA DE PERSONAJE:



3. CARTA DE SER O NO SER:



4. CARTA DE MITO:



RULETA



Instrucciones:

- El objetivo del juego es que cada jugador se enfrente a una situación planteada en su carta de juego, ésta le indicara los símbolos y el tipo de respuesta que debe dar, además de cruzar por los 3 niveles del juego hasta llegar a la meta, la primera ficha que llegue a este punto será la ganadora.
- **Modalidad de juego:** Cuando cada ficha representa a una sola persona la respuesta será calificada y adivinada únicamente por el mediador, pero si la ficha representa a un equipo estos deberán adivinar el concepto y dar la opinión verbalmente al mediador quien determinará si es correcta o no.
- Para iniciar el juego es necesaria la presencia de un **mediador**, quien no tendrá ficha, quien será el que maneje las cartas pero no las verá hasta que el jugador dé su respuesta para calificarla, permitiendo que el jugador avance o no. También controlará el tiempo de respuesta con el reloj de arena.
- Al girar **la ruleta** quien saque el mayor número será quien inicie la ronda seguido de quien se encuentre a su izquierda y así sucesivamente.
- **La ficha** se mueve según el número que indique la ruleta, quien saque la casilla de “pierde el turno”, cede su turno hasta la próxima ronda.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

- **El tablero** consta de 26 casillas, cada una de ellas esta marcada con un símbolo que determina el tipo de prueba que debe responder:

Pregunta: ¿? Para este símbolo, el jugador deberá responder la pregunta formulada en la ficha sobre SPA

Mitos: en esta parte encontraran mitos que utilizan los jóvenes y adultos para justificar o no el consumo de SPA

Personaje: es la representación de los diferentes actores sociales que se ven involucrados la prevención de SPA

Dilemas Morales: son situaciones específicas a las que deberán dar solución y tomar una decisión adecuada para su entorno social.

- **Las cartas** de juego corresponderán a cada uno de los símbolos que determinan la prueba y en ellas se encontrara la forma en que se debe dar la respuesta, que esta clasificada así:

Representación mímica: en esta prueba el jugador deberá demostrar sus capacidades histriónicas y creativas para darse a entender ya sea al mediador o a su equipo de pendiendo del número de jugadores, sin utilizar las palabras.

Representación gráfica: el jugador dará su respuesta de forma gráfica, en esta no podrán existir ningún tipo de letras o números.

Socio drama: en este tipo de respuesta el jugador podrá representar la situación, con todos los elementos de expresión posibles.

Argumentación: el jugador dará una explicación completa para solucionar la prueba asignada. Aquí es valido expresar su punto de vista.

- **Reloj de arena** este determina el tiempo para crear su estrategia de expresión, las cartas definirán si al finalizar los 45 segundos que marca el reloj de arena, es necesario que el mediador lo girará nuevamente para empezar a contabilizar el tiempo de respuesta ya sea del mediador o del equipo según la modalidad de juego escogida.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

A continuación encontraran enunciadas todas las cartas de prueba con sus preguntas según los tipos antes mencionados y las formas de respuesta.

Cartas verdes

Preguntas:

Preguntas	Tipo de respuesta
¿Hablar de efectos y causas de las SPA inducen a los jóvenes a consumir?	ARGUMENTACIÓN
¿Qué características se manifiestan en una persona adicta?	MIMICA
¿Qué síntomas físicos y psicológicos manifiestan las personas que consumen SPA?	GRAFICA
El núcleo familiar es una buena alternativa para prevenir el consumo de SPA?	ARGUMENTACIÓN
¿el problema de los SPA sólo afecta a quién las consume?	ACTUACIÓN

Personaje

Personaje	Tipo de respuesta
No consumidor	ACTUACIÓN
Intermediario	ACTUACIÓN
Jíbaro	ACTUACIÓN
Consumidor	MIMICA
Adicto	ARGUMENTACIÓN

Mitos

Mitos	Tipo de respuesta
la marihuana es una hierba, no es un químico es por eso que es natural y no hace daño	ARGUMENTACIÓN
el problema de las SPA, es que estas drogas no se han legalizado	ARGUMENTACIÓN
una persona madura es la que ha probado de todo en la vida incluso	ARGUMENTACIÓN
el consumo de las SPA ayuda a solucionar los problemas, es una salida rápida y fácil	ARGUMENTACIÓN
es de mala educación rechazar un trago	ARGUMENTACIÓN

Ser o no ser

Ser o no ser	Tipo de respuesta
Diana es la hermana de Carolina, quien últimamente	ACTUACIÓN

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

esta bastante rara, ya no habla con nadie en la casa y se ha vuelto muy agresiva, Carolina piensa que su hermana esta consumiendo drogas ¿si fueras Carolina que harías?	
desde hace un tiempo Santiago ha tenido muchos problemas, por eso visita todos los días el bar de Don Luís. Su novia esta muy preocupada y quiere ayudarlo a solucionar su problema con el alcohol, ¿qué crees que ella debe hacer?	ACTUACION
Juan Pablo es un joven de 14 años que vive con su mamá y Esteban su hermano de 11 años, el de vez en cuando fuma y una vez probó marihuana pero no está interesado en volverlo a hacer un día al regresar del colegio, encuentro a Esteban consumiendo drogas con sus 3 amigos del colegio. ¿crees que debe avisarle a su mamá y al colegio, y cuál es la mejor forma en que debe explicarle a los niños que no deben hacer eso?	ARGUMENTACION

Cartas amarillas

Preguntas

Preguntas	Tipo de respuesta
¿Cómo se clasifican las SPA?	ARGUMENTACIÓN
¿Qué efectos producen las SPA estimulantes?	ACTUACIÓN
¿Qué efectos producen las SPA Depresoras?	ARGUMENTACIÓN
¿Qué efectos producen las SPA alucinógenas?	ARGUMENTACIÓN
¿El café y la Nicotina a que tipo de SPA pertenece?	ARGUMENTACIÓN

Personajes

Personaje	Tipo de Respuesta
POLICÍA	MIMICA
VECINO	GRAFICA
HABITANTE DE LA CALLE	MIMICA
HERMANO	GRAFICA
PARCHE	MIMICA

Mitos

Mitos	Tipo de respuesta
Es verdad que la marihuana hace menos daño	ARGUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

que el cigarrillo ¿por qué?	
Es verdad que fumar cigarrillo o consumir alcohol es menos peligroso que otras SPA	ARGUMENTACIÓN
El alcohol no es un SPA ¿porqué? <u>Argumentación</u> Es verdad que la persona que consume cigarrillo corre más riesgo de caer en la adicción de otras SPA, que una que no fuma	ARGUMENTACIÓN
Es verdad que se le puede quitar la borrachera a una persona dándole café negro o una ducha fría	ARGUMENTACIÓN
	ARGUMENTACIÓN

Ser o no ser

Ser o no ser	Tipo de respuesta
Isabela al llegar al colegio, descubre vendiendo SPA a unos jóvenes de la escuela. Dándose cuenta que es un jíbaro. ¿Si tú fueras Isabela a quien le pedirías ayuda para resolver esta situación?	ACTUACIÓN
Natalia es una joven fanática a la televisión y siempre ha hecho lo que los medios le imponen. Ahora esta de moda una serie en la que los jóvenes consumen SPA. ¿Si fueras Natalia imitarías esta conducta.?	ACTUACIÓN
Paola va a un concierto con su novio, quien le ofrece marihuana, con la excusa de que así la pasaran mejor. Es obvio que Paola dirá que ¡no! ¿Si tu fueras la mejor amiga de Paola que le aconsejarías?	ARGUMENTACIÓN
Daniel tiene 15 años y sus amigos lo invitaron a una fiesta y le ofrecen alcohol. Uno de sus amigos le asegura que el alcohol no es adictivo, que no hay lío. ¿Si tú fueras Daniel que le argumentarías para decirle que NO?	ACTUACIÓN
Andrés llega a un Colegio nuevo con Roberto su amigo. Están inquietos por que no conocen a nadie. De repente un chico con sonrisa amable les ofrece su amistad. A los pocos días Julián “el chico amable” invita a Andrés y a Roberto de farra a su casa. Después de haber consumido alcohol, Julián saca una bolas llena de pastillas de colores y se las ofrece. Andrés y Roberto no conocen esta sustancia. Si tu fueras amigo(a) de ellos que le dirías sobre esta SPA, para que no la consuman	ARGUMENTACIÓN

Cartas rojas

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Preguntas

Preguntas	Tipo de respuesta
¿Qué SPA es aceptada culturalmente en tu comunidad?	ACTUACION
¿Qué es consumo?	ARGUMENTACIÓN
¿Qué diferencia hay entre drogas y SPA?	GRAFICA
¿Qué es adicción?	ACTUACIÓN
¿El alcohol es una SPA?	ARGUMENTACIÓN

Personajes

Personajes	Tipo de respuesta
PAPA	MIMICA
PROFESOR	ACTUACIÓN
PSICOLOGA	GRAFICA
ALCALDE	GRAFICA
MÉDICO	GRAFICA

Mitos

Mitos	Tipo de respuesta
"Fumar cigarrillo produce únicamente cáncer de pulmón"	ARGUMENTACIÓN
"El ambiente con los amigos mejora, si hay presencia de consumo de las SPA"	ARGUMENTACIÓN
"El alcohólico es el que toma todos los días"	ARGUMENTACIÓN
"El humo del cigarrillo solo afecta a quién fuma"	ARGUMENTACIÓN
"Poder beber bastante significa madurez"	ARGUMENTACIÓN

Ser o no ser

Ser o no ser	Tipo de respuesta
Rodrigo es un chico que siempre le ha gustado experimentar cosas nuevas. Acaba de escuchar sobre una SPA llamada Heroína, la cuál se inyecta en las venas ¿Si tu fueras Rodrigo que película le recomendarías que vieran para que desista de está loca idea?	ARGUMENTACION
Juan Camilo, tiene una novia a la que quiere mucho y ha notado que ella tiene problemas con el alcohol. Viernes y sábados ella quiere estar tomando y se gasta el poco dinero que tiene. Juan Ca, esta muy preocupado y al hablar con ella sobre el tema responde siempre "es mi problema, así me conociste". Si fueras	MIMICA

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Juan que harías?	
El padrastro de Diego Gil, hace un mes que llega en la madrugada a la casa tomado y con un comportamiento muy agresivo hacia sus hermanitos y mamá. Diego al ver esta situación decidió hablar con la psicóloga de su colegio; Sin embargo ella no le pudo ayudar. Ahora este joven no sabe a quien acudir. –Ayuda a Diego a resolver su gran problema?	ARGUMENTACION
Felipe, ha tenido constantes problemas con sus padres, ya que estos creen que el consume las SPA, aunque estén equivocados. ¿Si tú fueras Felipe de qué manera les argumentarías que no estas consumiendo SPA?	ARGUMENTACION
Valeria, pertenece a un parche de amigos rockeros, el cual se reúne en el parque en las horas de la noche a tocar guitarra y a hablar de Rock, pero varias veces han sido sacados del parque por sus vecinos, ya que creen que consumen SPA. ¿Si tú fueras uno de los vecinos, qué harías para verificar si son ciertos los rumores?	ACTUACION

11. ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA

HIPÒTESIS:

1. Los jóvenes consideran el juego como una estrategia cercana a la prevención.
2. Es posible que los jóvenes sean conscientes de la problemática social del consumo de SPA, pero no saben como prevenirla en su comunidad.
3. es viable que el joven no vea el juego colectivo como una metodología adecuada para multiplicar la prevención del consumo de SPA

CATEGORIAS:

1. El juego como una estrategia comunicativa.
2. Efectividad del joven como multiplicador de la prevención en el consumo de SPA.

FICHA TÈCNICA:

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

ATRIBUTOS DE LA POBLACIÓN

Edad: 13 a 18 años

Cantidad: 10 jóvenes (5 hombres, 5 mujeres)

Ocupación: estudiantes de noveno grado del Instituto Tecnico Jose San Martín de Tabio.

FORMATO DE ENCUESTA

Las investigadoras de 10 semestre de comunicación Social de la Universidad Santo Tomás, han elaborado esta encuesta teniendo en cuenta que los jóvenes son agentes sociales, es decir, capaces de contribuir a mejorar su sociedad y comunidad, asumiendo un rol social como multiplicadores en la prevención (acción que se toma para evitar alguna situación de riesgo) de SPA.

Por eso es pertinente conocer su posición al respecto.

Edad _____

1. ¿Cuándo le hablan de prevención en consumo de SPA, que metodología prefiere?

- a. Exposiciones. _____
- b. Debates o convesatorios _____
- c. Juegos _____

2. ¿Qué le gustaría saber sobre consumo de SPA?

- a. Efectos Psicológicos. _____
- b. Efectos físicos _____
- c. Efectos Sociales _____

3. ¿sí usted le va a hablar a otras personas sobre prevención en SPA, cómo le gustaría hacerlo?

- a. por medio de historias de vida _____
- b. Utilizando un juego _____
- c. Por medio de una charla _____
- d. Otro ¿cuál? _____

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

4. ¿Para usted que significa juego?

- e. Diversión _____
- f. Educación _____
- g. Le es indiferente _____

5. ¿Qué tipo de juegos prefiere?

- a. Funcional (empezar el juego y ganar) _____
- b. Constructivo (en los que utiliza fichas para jugar) _____
- c. Simulación (Reglas y roles de juego) _____
- d. Juego Colectivo (Necesita de equipos para ganar) _____

TABULACIÓN DE ENCUESTAS

Se realizaron 12 encuestas que equivalen al 100%

1. ¿Cuándo le hablan de prevención en consumo de SPA, que metodología prefiere?

- Exposiciones. 0%
- Debates o conversatorios 8%
- Juegos 92%

Los Jóvenes del Instituto José de San Martín, tienen una tendencia del 92%, en la aplicación metodologica del juego como medio de prevención en consumo de SPA.

2. ¿Qué le gustaría saber sobre consumo de SPA?

- Efectos Psicológicos 25%
- Efectos físicos 50%
- Efectos Sociales 25%

A estos jóvenes les gustaría saber los efectos físicos del consumo de SPA, ya que con respecto a esto, tienen una tendencia del 50%

3. ¿Sí usted le va a hablar a otras personas sobre prevención en SPA, cómo le gustaría hacerlo?

- Por medio de historias de vida 33%
- Utilizando un juego 50%
- Por medio de una charla 17%
- Otro ¿cuál? _____ 0%

Los jóvenes tienen una tendencia del 50% de utilizar el juego como medio de prevención para hablarles a otros sobre el consumo de SPA.

4. ¿Para usted que significa juego?

- Diversión 42%

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

- Educación 58%
- Le es indiferente 0%

Para los jóvenes el juego significa educación, ya que tuvo una tendencia del 58%, en relación con las otras respuestas.

5. ¿Qué tipo de juegos prefiere?

- Funcional (empezar el juego y ganar) 8%
- Constructivo (en los que utiliza fichas para jugar) 25%
- Simulación (Reglas y roles de juego) 8%
- Juego Colectivo (Necesita de equipos para ganar) 58%

El 58% de la población, tiene una tendencia al juego colectivo, el cual necesita de equipos para ganar.

ANEXO 2: DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO N° 1

LUGAR	FECHA	ACONTECIMIENTO
Casa de la Cultura. Municipio de Tabio Cundinamarca	Jueves, 16 de Febrero de 2006	Reconocimiento con los jóvenes del Instituto "José de San Martín"
OBSERVACIÓN El lugar asignado por la administración del municipio, fue la Casa de la Cultura, ubicada en el centro de Tabio. Los jóvenes llegaron alrededor de las 9:00 a.m. Se fueron ubicando en uno de los salones desocupados de la Casa de la Cultura. Asistieron en su totalidad 50 jóvenes. Cada una de las investigadoras se presento como comunicadoras sociales de la Universidad Santo Tomás, les dijimos nuestros nombres y lo que más nos gustaba hacer en nuestro tiempo libre. Después de un lapso de minutos, explicamos a los jóvenes que talleres les dictaríamos durante el año y el objetivo de nuestra investigación. Sin embargo, para romper el hielo decidimos elaborar un juego, que se llamó La Telaraña. En este juego se utilizaba una madeja de lana. Todos los jóvenes debían realizar un círculo y sentarse. Cada joven tenía que agarrar un extremo de la cuerda, cuando la tenía en sus manos debía		

decir su nombre, edad, el día más feliz de su vida y que querían estudiar después de salir del colegio. Luego de terminar su discurso debían lanzar la madeja a otro de sus compañeros y así se formaría una red.

Cuando los jóvenes llegaban a la pregunta del día más feliz de sus vidas, dudaban mucho de la respuesta. Se escuchaban respuestas improvisadas como el día más feliz de mi vida fue mi primera comunión. Uno de los chicos que le apodaban el “gordo” se quedó mudo en el momento de responder esta pregunta. Después de pensarlo mucho dijo que no tenía día feliz. Sus compañeros lo abuchearon, le decían como no va a tener día feliz y el tímidamente sonrió.

Para ser el primer día, en el que nos distinguíamos los jóvenes demostraban tener confianza con nosotras; pues nos contaban las anécdotas que habían tenido durante las actividades extraclases que les ofrecía su institución como eran los paseos a piscina, a los zoológicos, museos, caminatas, en las que compartieron días de mucha felicidad.

Se burlaban de uno de sus compañeros en especial, al que llamaban “Chepe”. Él estaba acompañado de su novia y la tenía abrazada de tal manera que nunca la hubiera querido soltar. Sus amigos nos decían que siempre tomaba aguardiente para pasarla rico y desinhibirse en ciertos momentos. Pero que no todos lo acompañaban tomando, pues nadie tenía una “garganta” como la de él. Sin embargo, Sandra una joven morena de contextura delgada, aseguraba que ella sí podía ponerse a la par con “Chepe”, y que en muchas ocasiones ya lo había hecho.

Los jóvenes escuchaban lo que se decían en voz alta, Sandra Y Chepe; -tal vez haciéndose notar ante las investigadoras- y se reían entre sus grupos, sentían que ellos hacían el ridículo, pues algunos se ponían rojos y nos miraban con cierta timidez.

Después de un tiempo y al transcurrir en tranquilidad el taller, algunos jóvenes estaban atentos de lo que decían sus compañeros, mientras otros le consultaban a sus amigos lo que iban a decir, cuando les llegara la madeja de lana; esto generaba murmullos y desorden en la actividad en algunos momentos.

Cuando faltaba un compañero por pasar, uno de los jóvenes señaló el reloj, diciendo “ya se acabo el tiempo son las once vamos”. Enseguida sus compañeros le hicieron caso. Sin embargo, nosotras nos quedamos

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

oyendo al último joven que sin ánimo y rápidamente para irse; dijo su nombre y edad.
Después se despidió y salió corriendo tras sus compañeros.

COMENTARIOS

Los jóvenes, al principio estaban reacios a la actividad, ya que les daba pereza y timidez hablar delante de sus compañeros y de nosotras, pues éramos desconocidas ante ellos. Por otro lado a estos jóvenes, les costo trabajo pensar en el día más feliz de sus vidas. Seguramente muchos de ellos tienen problemas en sus casas, debido a la etapa que atraviesan, ya que la adolescencia esta llena de incomprensiones y en algunas ocasiones malas relaciones familiares, debido a la rebeldía que se manifiesta en esta etapa.

DIARIO DE CAMPO Nº 2

LUGAR	FECHA	ACONTECIMIENTO
Casa de la Cultura. Municipio de Tabio- Cundinamarca.	Jueves, 23 de Marzo de 2006	Taller teórico sobre Consumo de SPA, con los jóvenes del Instituto.

OBSERVACIÓN

Cómo uno de los jueves de cada mes era costumbre que los jóvenes se reunieran con nosotras a las 9:00 a.m. Para trabajar el tema de prevención en el uso de Sustancias Psicoactivas. Hoy vinieron muy pocos jóvenes, así que están más calmados. Habitualmente son 35 los que asisten al taller. Solo asistieron 22. Después de confirmar asistencia se les describe el taller y se procede a colgar las carteleras que traen dibujos y clasificaciones de las SPA.

Inicialmente les preguntamos que diferencia había entre droga y sustancias Psicoactivas, uno de los jóvenes afirmaba que la droga era para curar enfermedades y que las SPA, eran sustancias que alucinaban en el hombre. Después se les explicó claramente la diferencia y empezamos hablar de la clasificación de las SPA.

Cuando hablábamos de las SPA depresoras mencionamos el Alcohol,

inmediatamente todos los jóvenes empezaron a murmurar entre sus grupos. Allí se le explico que el alcohol también pertenecía a una de las SPA. Luego empezamos a contar las típicas anécdotas de borrachos y la mayoría se sentía identificado con alguna de las etapas del borracho.

Después hablamos de la cocaína como una de las SPA estimulante. Les contamos los hechos ocurridos con Diomedez Días y Doris Adriana. El asesinato, el cuál giro en torno a la adicción de este cantante por la Cocaína. Los jóvenes conocían la historia que los medios de comunicación habían publicado, pero no sabían que el causal de esta tragedia fue la adicción del cantante por esta estimulante.

Se les hablo del cigarrillo como una de las SPA depresora, lo mismo que ocurrió con el alcohol paso con el cigarrillo, un 70% de los jóvenes alguna vez en su vida había consumido cigarrillo.

Les hablamos de los problemas de salud que ocasiona el uso indiscriminado de esta sustancia y los químicos que la conforman. Dos de los jóvenes reconocieron ser consumidores activos del cigarrillo y que ya era inevitable dejar esa adicción. Pues el cigarrillo ya había causado adicción en ellos y al ver a sus padres fumar les producía mayor ansiedad de fumar en sus hogares.

Sin embargo, se vieron preocupados por los tipos de enfermedad que desarrolla esta sustancia y complementaron para todo el grupo de participantes a la actividad que el cigarrillo no solo causaba cáncer de pulmón, sino también en la garganta.

Se hablo que dentro de municipio existían personas que se encargaban de vender una de las spa, como lo era el “perico”, y que muchos jóvenes se enloquecían en las calles por los efectos que causaba. Ellos distinguían grupos en los que se dedicaban al consumo continuamente, pero que nos les ponían cuidado, que igual eran y seguían siendo indiferentes para ellos.

Finalmente otra SPA muy conocida por ellos fue la marihuana una droga alucinógena, a la que representaban en sus mentes como una hoja de mata llamada el cannabis. A diferencia del cigarrillo y el alcohol ninguno levanto la mano, cuando las investigadoras de manera discreta e indiferente preguntamos si alguno la había consumido alguna vez, dando a entender que no la habían probado nunca. Sin embargo,

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

conocían los efectos de esta y de donde venía.

COMENTARIOS

El alcohol y el cigarrillo son SPA que tienen o han tenido cercanía con ellos. A estos jóvenes les gusta que se les hable sin tecnicismo, muy escuetamente, ya que se divertían mucho escuchando palabras como; que boleta, jinchera, guasqueada etc.

Parece que a ellos les interesa escuchar experiencias de personas, que han tenido problemas con estas SPA. De igual forma les interesa los tipos de enfermedades que producen, sin embargo, esto no asegura que sientan miedo de padecerlas, ya que son jóvenes y creen tener salud y belleza eterna.

DIARIO DE CAMPO N° 3

LUGAR	FECHA	ACONTECIMIENTO
Parque principal del Instituto José de San Martín de Tabio –Cund.	Jueves, Mayo 25 de 2006.	Juego lúdico “Alcance la Droga”.
OBSERVACIÓN La mañana de ese día se prestaba para que el taller se pudiera desarrollar en el parque central del colegio, allí además de ofrecernos un ambiente natural, brindaba un espacio amplio y acogedor para los jóvenes que fueran llegando. La idea era salir de la rutina normal de la institución, es decir que el aula de clase tenía que ser descartado para desarrollar la actividad en la que los jóvenes eran los protagonistas principales. Ellos fueron llegando aproximadamente a las 9:00 a.m. De la misma manera plantearon su opinión con respecto a abandonar por ese espacio los salones, pues no les permitiría desenvolverse de la misma forma que en un lugar diferente y abierto. Los jóvenes se iban ubicando en forma de U, con la finalidad de quedar al frente de las imágenes expuestas en el piso del parque. Estas fichas eran grandes y gruesas, lo que permitía que el aire no las fuera arrastrar por todo el espacio. A la sección asistieron 31 jóvenes participantes, los cuales se		

distribuyeron en dos grupos para facilitar la interacción con los otros.

El juego alcance la droga, permitió en los jóvenes durante la actividad desenvolverse de forma activa y crítica frente a la realidad que se les estaba exponiendo con las diferentes imágenes de las Sustancias Psicoactivas.

Durante la actividad se observa como los jóvenes, detallaban y analizaban las representaciones gráficas de las SPA, por que hay que destacar que la SPA como “el perico” fue dibujada como un pajarito, lo cual genero en los jóvenes curiosidad y burla ante la imagen. Sin embargo respetaban y observaban con mucha atención, lo que podía significar que se dibujara el animal más no la SPA como tal.

A esto, era generar en los jóvenes una burla con doble sentido que fuera de impacto para ellos y que les llamara la atención. Los grupos de los jóvenes se enfocaban más en estas SPA, pues les generaban atracción a la hora de exponerla ante sus demás compañeros.

A una cierta distancia del grupo de jóvenes participantes, se observaban alrededor de ocho jóvenes, quienes trataban de no perder de vista de que se trataba el juego que ha tantas personas tenía convocados.

En medio del taller los jóvenes debatieron entre los dos grupos las diferentes preguntas que se les planteaban con el fin de poder explicar concisa y profundamente los factores influyentes del consumo de SPA dentro de su municipio.

Muchos de los jóvenes expresaron que en el municipio la SPA que más se utilizaba era “el perico” de forma ilegal y el cigarrillo y el alcohol de forma legal; Sin embargo, destacaron que en muchas tiendas vendían a los niños licor sin importar la edad, si no la cuestión era vender.

La actividad fortaleció la participación y convivencia entre los jóvenes estudiantes, pues fueron repartidos al azar permitiendo que hubiera un buen trabajo equipo. El moderador fue el facilitador que permitió la organización y quien estuvo pendiente de que la actividad se desarrollara con satisfacción para cumplir el objetivo.

Los jóvenes destacaron que el consumo de sustancias se venia presentando en el municipio por problemas familiares que en muchas ocasiones los perjudicaban tanto emocional como económicamente, lo cual influía en sus decisiones comenzando a evadir sus problemas por medio de estas.

Otro punto que se destacó fue que el núcleo de amigos de los jóvenes en sus prácticas cotidianas, utilizaban las SPA como mecanismo de diversión y

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

pasatiempo, a esto sumándole que únicamente pertenecían a estos grupos los que consumieran de forma continua como símbolo de lealtad e identidad. Al finalizar la actividad se realizó la retroalimentación necesaria para destacar las ventajas y desventajas de un juego lúdico para fortalecer el conocimiento de los diferentes tipos de SPA. Los grupos encontraron en este juego una excelente metodología, que a demás de ofrecerles cierta información, podían acceder a conocerlas más afondo tanto por las gráficas como en sus efectos negativos en el organismo y su comunidad.

COMENTARIOS

A pesar de que el juego lúdico, no fue una actividad en la que requiriera movimientos físicos o corporales; permitió que los jóvenes del instituto “José de San Martín” experimentaran de otra manera como divertirse aprendiendo sobre las SPA, sin necesidad de utilizar técnicas tradicionales como lo son las conferencias o clases magistrales para la obtención de la información.

DIARIO DE CAMPO N° 4

LUGAR	FECHA	ACONTECIMIENTO
Salón principal de Casa de la Cultura de Tabio – Cund.	Viernes, Agosto 1 de 2006.	Afiches publicitarios para la prevención de SPA, para la comunidad estudiantil.
OBSERVACIÓN La idea de salir de la rutina y del espacio cotidiano en donde se desenvuelven a diario los jóvenes, fue lo que generó que el grupo quisiera ubicarse en otro espacio. Un nuevo ambiente en el que el correr de niños más pequeños, el sonido de maracas, guitarras y bongos, los hicieran pensar en ideas nuevas con respecto al tema que se iba a tratar. Se contó con la participación de 34 jóvenes del instituto, quienes asistieron puntuales a la sección de esa mañana. Se distribuyeron en 7 grupos. Los cuales fueron organizados por ellos mismos, para no generar inconformidad. En las horas de la mañana a cada grupo se le distribuyo el material necesario para la elaboración de una campaña publicitaria en contra del consumo de Sustancias Psicoactivas, en la población juvenil. Cada grupo se encargo de destacar los diferentes efectos negativos de las SPA, propagandas en contra del alcohol y el cigarrillo que son los problemas		

más cotidianos dentro de su comunidad estudiantil.

Los jóvenes se basaban para la construcción de la campaña por medio de las charlas que habían recibido por parte de las investigadoras, quienes eran las encargadas de fortalecer una de las partes teóricas respecto de las Sustancias Psicoactivas. Sin embargo necesitaron de material bibliográfico como algunos textos sobre las SPA, que les aportaban como medio de información y recopilación de las mismas.

Durante la actividad cada grupo aclaró sus inquietudes, pues contaron con el papel de la facilitadora que les permitió la obtención de información que no les era fácil de entender o simplemente no quedaba claro con la revisión de los textos.

Se observaron más propuestas sobre el tema del alcoholismo, Sin embargo temas como el éxtasis y el tabaquismo no se quedaron atrás.

Los diferentes grupos de jóvenes expresaban su inconformismo en cada uno de los medios respecto a las SPA, por ser las causantes de generar en los jóvenes adicciones, llevándolos a realizar actos negativos dentro de su comunidad.

Al finalizar el taller lúdico, se hizo la retroalimentación básica y necesaria, contando con un medio audiovisual como el computador y el video beam.

Los jóvenes fueron los encargados de crear un ambiente acorde a la situación por eso, pidieron que se les pusiera un CD de música en el computador. Al activarse el media player, salieron imágenes sicodélicas proyectadas en la pared, lo cual generó en jóvenes diversión y atracción.

De esta manera, un grupo de jóvenes salió en frente de la proyección y expandió su campaña de prevención al frente de la imagen. Esto permitió que en los afiches se reflejaran la diversidad de colores y formas, que les fueron de mayor atención a cada campaña en contra de las SPA.

Cada grupo tenía la función de expresar a sus demás compañeros que habían realizado en el afiche y porque. Cabe resaltar que cada uno de los integrantes de los grupos destacaba de forma argumentativa algo relacionado con las SPA. Mientras tanto los otros grupos observaban al grupo exponente y les debatían si encontraban alguna incompatibilidad.

Los jóvenes aclaraban a sus demás compañeros porque habían destacado cada temática de las SPA, como la más importante de prevenir dentro de su institución.

Lo anterior, fortaleció en los jóvenes de cada grupo que tuvieran más conocimientos e información respecto de causas y efectos provocados por el

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

consumo de Sustancias Psicoactivas en la población juvenil.

COMENTARIOS

Se destacaron los jóvenes en demostrar sus destrezas por las manualidades y los dibujos, permitiendo que pudieran expresar mejor su mensaje para los otros jóvenes. Además se evidenció que tienen talento para diseñar excelentes estrategias de prevención de jóvenes para jóvenes, lo cual favoreció el discurso que querían transmitir a su comunidad.

Se pudo haber contado con mejores materiales para la realización de la actividad, es decir, vinilos de diferentes colores, revistas para cortar etc., que hubieran sido de gran ayuda para los jóvenes; pues se pudo observar que los pocos colores de los marcadores con que se contaban, hacían que se sintieran monótonos con sus pinturas, dibujos y diseños de sus campañas. La idea del CD de música en el computador, fue excelente permitiendo generar en los jóvenes más dinamismo a la hora de exponerle a sus demás compañeros sobre el tema de las SPA.

DIARIO DE CAMPO N° 5

LUGAR	FECHA	ACONTECIMIENTO
Salón audiovisual de Casa de la Cultura de Tabio –Cund.	Viernes, Septiembre 22 de 2006.	Cuñas radiales de prevención en SPA, para la comunidad del municipio.
OBSERVACIÓN En la mañana las investigadoras llegaron media hora más temprano de la cita acostumbrada con los jóvenes. La idea era crear un ambiente acorde, en el que pudieran desarrollar una propaganda preventiva sobre las Sustancias Psicoactivas. Al pasar el tiempo, fueron llegando los jóvenes quienes al entrar al salón audiovisual, expresaban sus caras de expectativa con respecto a la actividad que se realizaría para esa mañana. Se iban organizando a medida que llegaban en las sillas que contaba el salón. De los jóvenes se contó con la participación de 30, los cuales se distribuyeron en diferentes grupos. Estar todos reunidos y en un silencio absoluto, permitió que la investigadora explicara con claridad la dinámica de la actividad para ese día. Los jóvenes al terminar la explicación pidieron que al final de la cuña radial pudieran resaltar		

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

el nombre de su institución, con el fin de que muchas personas se dieran cuenta la labor que los jóvenes del colegio departamental desempeñaban; Claro está, si las cuñas fueran aprobadas en pasarlas por la emisora Juaica de Tabio- Cund.

Por medio de las cuñas radiales ya elaboradas por las investigadoras para la prevención del consumo de las SPA en los jóvenes de los municipios de cundinamarca; los jóvenes tuvieron la misión de crear y diseñar otra cuña diferente que tuviera impacto tanto en los jóvenes como en los padres de familia de la comunidad de Tabio.

La idea era poder crear un espacio dentro de la emisora Juaica del municipio, para que las propagandas fueran difundidas a través de esta.

Los jóvenes escuchaban atentos y pensativos, las que se les estaban mostrando por medio del audio del computador y del video beam.

Al finalizar las cuñas preparadas por las investigadoras, los jóvenes abrieron debate sobre las propagandas expuestas. Sabían de la importancia de enfatizar en los jóvenes la prevención, pero también destacaron de realizar otras de alerta a los padres de familia, pues existían jóvenes de la comunidad del municipio que consumían las SPA y sus padres no sabían nada.

A los jóvenes les llamo la atención de una cuña en especial en el que un padre le dice a su hijo que le abra la puerta de su alcoba, -pues este joven se encontraba encerrado- el joven adentro de su habitación decía en voz alta “huí que video esto es como montarse en un viaje tenaz, está rebacano” que a imaginación de cualquier persona se podía decir que estaba fumando; El padre le pregunta que qué estaba haciendo y el joven le contesta “que pasa papá estoy en un viaje leyendo el quijote”.

En esta cuña de prevención del consumo, los jóvenes participantes se miraron al mismo tiempo y soltaron carcajadas entre ellos. El objetivo era hacer volar la imaginación entre las personas que lo escucharan y esto paso con los jóvenes participantes al taller.

Al organizarse en grupos, comenzaron a pensar la idea y a diseñar en una hoja, lo que se daría a expresar. Las investigadoras contaban con grabadoras de periodismo que facilitarían la cuña radial. La música se ejecutaría de fondo con otra grabadora en la que se pondría la música que los jóvenes expresaran que les fuera acorde con el discurso.

El tiempo transcurrió y los jóvenes poco preguntaron al respecto a la investigadora sobre como elaborar sus propagandas de prevención. En este

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

espacio se observaban los jóvenes sonrientes y participativos dentro de cada conjunto, además calentaban sus voces, hacían diferentes sonidos, se ponían lápices en la boca, todo esto con el fin de que a la hora de grabar cada grupo sus respectivas cuñas todo saliera bien, hasta su voces.

A la hora de grabar cada grupo pasó a donde se ubicaba la investigadora, que se encontraba en frente de todo el grupo. Era esta la que les ayudaría a organizar la música y grabar sus propagandas de prevención. Salieron en total 5 cuñas radiales de prevención en contra del consumo de las SPA.

COMENTARIOS

Se organizó la gestión para que las cuñas radiales fueran difundidas por la emisora de Tabio; pero se desistió de la idea al no tener cada una de las propagandas de prevención, el suficientemente sonido necesario para transmitirlos por una emisora comunitaria.

Las grabaciones de las cuñas al haber sido caseras, provocó que el sonido no fuera lo suficientemente claro. Lo que no facilitó la escucha de los diferentes discursos que los jóvenes habían planteado en las mismas.

ANEXO 3: TALLERES

NOMBRE DE TALLER: Alcance la Imagen

DURACIÓN: 1 Hora

LUGAR: Jardín Principal del Colegio.

FECHA Y HORA: Mayo 25 / 06 - 9:10 a.m. – 10:30 a.m.

ASISTENTES: 31 Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Departamental “José de San Martín”, correspondientes al Municipio de Tabio.

RESPONSABLES: Paula Bohórquez “Comunicadora Social Practicante”

Angie Bernal “Comunicadora Social Practicante”

Johana Prieto “Comunicadora social Practicante”

OBJETIVO GENERAL:

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Generar un espacio pedagógico en el que los jóvenes describan el problema del consumo de Sustancias Psicoactivas dentro de su municipio, personas afectadas, causas y consecuencias que estas conllevan.

Objetivo Específico:

- Identificar por medio de imágenes, diferentes tipos de Sustancias Psicoactivas y efectos que pueden generar en los seres humanos.

DESCRIPCIÓN:

El grupo de jóvenes debe organizarse en dos subgrupos, que serán escogidos al azar. Cada uno de estos, se identificara con un nombre es decir, -1 y 2- o A Y B- o fruta x y fruta y-.

El Moderador o responsable de la actividad debe determinar cual de los dos grupos empieza, por medio de –rifa, monedas, dados-.

Uno de los miembros del grupo escogido sale al centro de la locación, en donde se encuentran las imágenes repartidas, toma una de las imágenes, en voz alta dice que sustancia es, el tipo y efecto que produce, al finalizar dice el número que le corresponde. Así el moderador en su lista (Ver Anexo 1) lee la pregunta para que la responda el participante. Si se da el caso que el joven no se sienta capacitado para responder, su grupo podrá intervenir. Lo mismo ocurrirá con el grupo si no responde, se le dará la oportunidad de intervenir al otro grupo para que responda la pregunta. Cualquiera de los grupos que acierte se le entregara la imagen como símbolo de puntuación.

Este procedimiento se llevará a cabo en forma sucesiva, hasta que las imágenes se terminen.

Los grupos deberán conservar las imágenes hasta finalizar la actividad con el fin de que el moderador, determine cual de los grupos obtuvo mayor puntaje.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

RECURSOS:

° Imágenes dibujadas en papel cartón

^a Una moneda o dado

° Cinta pegante.

Anexo 1

1. ¿Quiénes crees que son los más afectados por el problema de las drogas (Edad, Sexo, Nivel educativo)?
2. ¿Cuáles drogas consideras que son las de mayor abuso en tu municipio?
3. ¿Qué programas de prevención contra el consumo de drogas conoces que estén realizando en tu municipio?
4. Crees que en tu municipio se puede hablar de epidemia de abuso en el consumo de drogas.
5. ¿Cuáles crees que son las principales consecuencias familiares de las personas que consumen drogas.
6. ¿Cuáles son las principales consecuencias sociales del abuso de las drogas?
7. ¿Crees que el consumo de alcohol sólo afecta el hígado. Explica.
8. ¿Si una persona bebe cerveza no se volverá alcohólica?
9. ¿Una persona puede tener sobredosis por consumo de alcohol?
10. ¿Los alcohólicos beben todos los días?
11. ¿Todas las personas que consumen drogas son delincuentes?
12. ¿Consideras que el licor purifica la sangre?
13. ¿Cuáles crees que son las principales causas de drogadicción en tu municipio?
14. ¿Qué tipo de drogas escuchas con frecuencia que se hablan en tu municipio?
15. ¿Cuáles drogas conoces?
16. ¿Crees que una persona que fuma cigarrillo es más propicia a consumir drogas alucinógenas?
17. ¿Tu que eres joven que piensas de las sustancias psicoactivas?

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

18. ¿Dónde has escuchado hablar de drogas. a. Radio b. Televisión c. Colegio
d. Familia e. otro – cuál.
19. ¿Qué consejo le darías a un amigo tuyo, si estuviera consumiendo drogas.
20. ¿Si estuvieras en riesgo de consumir drogas a quién acudirías para pedir ayuda.

NOMBRE DE TALLER: AFICHES PUBLICITARIOS PARA LA PREVENCIÓN DE SPA

DURACIÓN: 1 Hora y ½.

LUGAR: Salón Principal - Casa de La Cultura de Tabio.

FECHA Y HORA: MAYO 25 / 2006 - 9:10 a.m. – 11:00 a.m.

ASISTENTES: 34 Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Departamental “José de San Martín”, correspondientes al Municipio de Tabio.

RESPONSABLES: Paula Bohórquez “Comunicadora Social Practicante”,
Angie Bernal “Comunicadora Social Practicante”
Johana Prieto “Comunicadora social Practicante”

OBJETIVO GENERAL:

Generar un espacio pedagógico en el que los jóvenes construyan un mensaje de divulgación en contra del tema de Sustancias Psicoactivas por medio de una campaña publicitaria, donde comiencen a prevenir sobre este; en su colegio.

Objetivo Específico:

- Lograr que dentro de la campaña publicitaria se expongan todos los temas vistos dentro de los talleres que se realizaron sobre Sustancias Psicoactivas.
- Identificar campañas de prevención realizadas en radio sobre los diferentes temas con los que trabaja el Programa Futuro Colombia.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

DESCRIPCIÓN

Los jóvenes deben organizarse en grupos según el número de asistentes al taller, estos deben establecerse con cinco personas como mínimo. Los grupos serán escogidos al azar por la moderadora o responsable del taller.

A cada grupo se le hace entrega de un pliego de cartulina y de tres marcadores, esto con el fin de que los jóvenes tengan la posibilidad de expresar por medio de dibujos, textos, graffiti, etc; todo sobre Sustancias Psicoactivas, causas, consecuencias y demás factores que influyen dentro de un determinado contexto.

Mientras los jóvenes elaboran su campaña, el moderador les ilustra las campañas de radio elaboradas por el Programa Futuro Colombia de la Fiscalía General de la Nación. Esto con el fin de que además de enseñarles un ejemplo de prevención, esto se haga al mismo tiempo con los jóvenes.

El moderador estipula un tiempo base para la realización de la actividad. Terminado este, cada grupo tendrá que enseñarles a sus demás compañeros que se elaboró durante el tiempo que les dio, explicar por qué la idea de cada texto escrito o cada ilustración que se planteó en la campaña publicitaria.

Este procedimiento se llevará a cabo en forma sucesiva, ya que el moderador de la actividad deberá tener presente cada una de las campañas, esto con el fin de hacer las debidas observaciones a cada grupo expositor.

RECURSOS

^a 5 pliegos de Cartulina

^a 15 Marcadores para carteleras

^a 1 Videobeam con PC

^a CD de campañas publicitarias

ANEXO 4: GRABACION PRUEBA PILOTO

GRABACIÓN DE ACTIVIDAD

1. Presentación de las moderadoras.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

2. Explicación del juego lúdico a los jóvenes del municipio.
3. Cada grupo coloca las fichas en el tablero
4. **Primer Grupo** saca carta **Ser o no ser “Juana la hermana de Juliana”**. *Teatro*. El grupo representa la solución por medio de actuación.
5. **Segundo Grupo** saca carta **Mito “El problema de las SPA, es que no”**. *Argumenta* grupo: “Esa no es la raíz del problema por que si la legalizan, ya no va ser escondida y todo el mundo va a consumir y va ser peor. Ahora en una isla de América latina, ya esta legalizada y las personas son adictas y necesitan inyectarse cada vez más. Entonces en nuestro país todas las personas podrían terminar en las mismas desde los niños hasta los más grandes”.
6. **Tercer Grupo** saca carta **Pregunta “El problema de las SPA, solo afecta”** *Teatro*. El grupo representa la solución por medio de actuación durante 45 seg.”
7. **Cuarto Grupo** saca carta **Ser o no ser “Los constantes problemas de”** *Mímica*. El grupo representa la solución por medio de la mímica y argumentan.
8. **Primer Grupo** saca carta **Personaje “Consumidor”** *Dibujo*. El grupo a los 45 segundos descubre el personaje representado en el tablero.
9. **Segundo Grupo** saca carta **Personaje “No consumidor”** *Dibujo*. El grupo a los 50 segundos descubre el personaje representado en el tablero.
10. **Tercer Grupo** saca carta **Mito “La marihuana es una hierba, no es”** *Dibujo*. Al pasar más de 1 minuto, el grupo no identifica la imagen.
11. **Cuarto Grupo** saca carta **Personaje “Jíbaro”** *Teatro*. El grupo a los 40 segundos descubre el personaje por medio de la actuación.
12. **Primer Grupo** saca carta **Mito “La cafeína y la nicotina ayudan”** *Argumenta* grupo: “Es un estimulante por que puede generar adicción y pedir cada vez más, pude generar relajación en algunas personas”.
- La moderadora pide al grupo que mejore la argumentación a esto les complementa la respuesta-
Se genera debate entre los jóvenes a lo que argumentan “el cigarrillo puede calmarnos en algunas ocasiones” –
13. **Segundo Grupo** saca en la ruleta el grupo sede el turno.
14. **Tercer Grupo** saca en la ruleta el grupo sede el turno.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

15. **Cuarto Grupo** saca carta **Pregunta** “**Qué efectos producen los alucinógenos**” *Dibuja grupo*. Al pasar más de 1 minuto, el grupo identifica la imagen plasmada en el tablero.
16. **Primer Grupo** saca en la ruleta el grupo sede el turno.
17. **Segundo Grupo** saca carta **Ser o No Ser** “**El hermano menor de Pablo**” *Argumenta grupo*: “El hermano debe concientizar a Pedro que las SPA, son un factor negativo y que así como el padre le dejó esa impresión mala, él no puede hacer lo mismo con los hijos” – “Pablo debe concientizar al hermano, para que el siga una vida mejor y que de todas maneras lo que hizo el padre no debe perjudicar pues el tiene que tener su propia identidad.
18. **Tercer Grupo** saca carta **Personaje Amarillo** “**Parche**” *Mímica*. El grupo a los 38 segundos descubre el personaje representado por medio de la mímica.
19. **Cuarto Grupo** saca carta **Mito Amarillo** “**Es verdad que se puede volver a la sobriedad**”. *Argumenta grupo*: “No porque hay diferentes tipos de comportamientos en las personas cuando beben” ; “La ducha si puede pasmar la borrachera” .
– La moderadora pide al grupo que mejore la argumentación a esto les complementa la respuesta-
Se genera debate entre los jóvenes a lo que argumentan algunos “que les han dado café para quitar las borracheras”.
20. **Primer Grupo** saca carta **Personaje** “**Hermano del Cons.**” *Dibujo*. Al pasar más de 1 minuto, el grupo no identifica la imagen.
21. **Segundo Grupo** saca carta **Ser o No Ser** “**Juan camilo tiene una novia**” *Argumentación grupo*: “Si ella lo quiere a él, Juan tiene que seguir insistiéndole a la novia que tiene que dejar el trago” – “Le consigo una ayuda profesional para que le pueda ayudar”
22. **Tercer Grupo** saca carta **Mito** “**Fumar cigarrillo únicamente puede producir**” *Argumenta grupo*: “No solamente produce cáncer de pulmón, si no también cáncer en la garganta”

COMENTARIOS AL FINAL

- ¿Cómo les pareció el juego en general a ustedes?

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Rta: "Muy chévere y bacano"

"Es muy interesante para nuestra vida"

"Bien, porque volvemos a aprender de lo que ya tenemos que saber, además se refuerzan los conceptos.

- ¿Lo jugarían con sus amigos?

Rta: "Claro que sí "

- ¿Qué se les dificulto del juego?

Rta: "La argumentación del tema"

- ¿En cuanto al diseño del juego que se les dificulto?

Rta: " Los dilemas morales deberían ser más cortos y concisos"

- ¿Le cambiarían algo al diseño como tal del juego?

Rta: "No nada"

-

- ¿De las formas de respuesta que había como les fue con eso?

Rta: "La mímica, la argumentación, la actuación y el dibujo si funciona bien en el juego, además lo hace dinámico y no aburrido.

- ¿Ustedes que nombre le pondrían a este juego"

Rta: La locura de jugar

La locura de las Sustancias Psicoactivas

- ¿Sintieron de alguna manera que este juego si ayuda a prevenir?

Rta: Para los que no fumamos "si sirve por que uno se va haciendo conciente de los efectos y las consecuencias que causan las SPA, por ejemplo el daño a la garganta. Y uno, mejor quiere seguir viviendo la vida así y por ejemplo para uno que no fuma no vale la pena tirarse la vida de esa manera.

Rta: Para los que fumamos no nos va a quitar la idea de no fumar, pero si nos aporta los daños que nos van a causar más adelante, también aporta en que nosotros prevengamos a las otras personas que no fumen, ni se vayan a meter en eso, por eso no se les va inducir para que lo hagan y cuando uno vea peladitos de 12 y 13 años se les apagué el cigarrillo.

12. CONCLUSIONES

- La metodología Lúdico Formativa como instrumento de comunicación educación; es efectiva en la población juvenil, debido a que sus herramientas lógicas, tácticas y creativas, permiten el empoderamiento de los jóvenes en la prevención del consumo de SPA.
- La prevención en la población juvenil es una estrategia efectiva, ya que si los jóvenes conocen los efectos sociales, físicos y psicológicos que se desprenden del consumo de SPA. Pueden construirse como individuos pensantes y críticos, frente a las problemáticas de su sociedad y contexto.
- Los jóvenes al fortalecer sus conocimientos frente al consumo de SPA, realizan una acción de empoderamiento, la cual les permite ser multiplicadores en su comunidad, creando de esta manera una práctica de prevención dentro de su entorno social y cultural.

13. BIBLIOGRAFIA.

BONILLA. Elssy y CASTRO PENÉLOPE. Más allá del dilema de los métodos. Editorial Norma. Colombia 1997

BRYMAN, A. Quality and Quality in social research. London, Unwin Imán, 1988

Cañal, M., (2003). Adicciones: como prevenirla en niños y adolescentes. Editorial Norma Bogotá.

CERDA GUTIERREZ, Hugo, "Los Elementos de la Investigación", Ed. El búho, Bogotá: 1998.

Comas D., (1997). *Terminología relacionada con las drogas. Latín American Education: Comparative*

GARCÍA MORENO, María del Rosario; Consumo de drogas en adolescentes: diseño y desarrollo de un programa de prevención escolar; Facultad de Psicología Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos; Madrid, 2003

GONZALEZ, Bernardo; La Comunidad Frente a las Sustancias Psicoactivas: Una visión Integral de la Prevención, Ministerio de Educación Nacional; Tercera Edición, Bogotá.

MAGENDZO, Abraham. Currículum, educación para la democracia en la modernidad. Bogotá: P.I.I.E e Instituto para el desarrollo de la democracia Luís Carlos Galán, 1996.

PAPALIA, Diane; WENKOS, Sally; DUSKIN, Ruth; con accesoria de GROSS, Dana: Serie Psicológica del desarrollo, Infancia temprana, intermedia y adolescencia; Octava Edición, Volumen II, Editorial Mc. Graw. Hill.

RUIZ OLABUÉNAGA, J.I., "metodología de la investigación cualitativa", Universidad de Deusto, Bilbao: 1996.

SERRANO, José Fernando," La Investigación sobre jóvenes estudios de (y desde) las culturas".

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

SILVA, Hernán, GONZALEZ, Carlos, ESPINEL, Marina y ESPINOSA, Isabel, "CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS, en adolescentes escolarizados en tres localidades de Santa Fe de Bogotá", UCPI, Bogotá: 1998

* SILVESTRE, Nuria; SOLE, María Rosa: **Psicología Evolutiva, Infancia Preadolescencia**; Barcelona, España; Ediciones Ceac.

YEPES LADINO, Astrid "Comunicación-Educación un camino inexplorado de educación política" en **Escuela Juvenil para la Democracia de Bogotá**.

VALDERRAMA, Carlos Eduardo, Comunicación –Educación, Coordinadas, abordajes y travesías, Ed Siglo del Hombre, Universidad Central- DIUC, Bogotá, 2000.

WEST, Janet: **Terapia de juego centrada en el niño**; Segunda Edición; México, DF; Santa fe de Bogotá; Editorial El Manual Moderno.

Otras fuentes:

En línea: www.cinterfor.org.uy. Entrevista realizada Gustavo Vera y José María Pantoja, investigadores de la Subsecretaría de Asuntos Generacionales. Día de consulta 6 de Marzo de 2006.

Web Site: www.injuve.mtas.es , ARZA PORRAS, Javier y ZUBILLAGA UGARTE, Aitor, "Redes para el tiempo libre, otra forma de moverte" en estudios de juventud, No 50, consulta: 27 de mayo de 2006

Web site: www.me.gov.ar/monitor/nro6/juv_y_viole.htm, REGUILLO CRUZ, Rosana, Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología "Se ha agudizado la criminalización de la juventud" en: el monitor, No 6, consulta: 27 de mayo de 2006

JUVENTUD ESTADO DEL ARTE, Discurso y representación de lo joven. Editores Universidad Central, departamento administrativo de acción comunal del distrito. Bogotá 2000

Unidad Coordinadora de Prevención Integral (UCPI), Alcaldía Mayo de Santa Fe de Bogotá, D.C. – Proyecto Enlace, Ministerio de Comunicaciones, PREVENCIÓN Y COMUNICACIÓN, Experiencias participativas, Bogotá: 1995

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

Unidad Coordinadora de Prevención Integral (UCPI), Alcaldía Mayo de Santa Fe de Bogotá, D.C. – Proyecto Enlace, Ministerio de Comunicaciones, PREVENCIÓN Y COMUNICACIÓN, Experiencias participativas, Bogotá: 1995

Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio- FUNLIBRE: BANDERA FULLEDA, Pedro; Lúdica por el desarrollo humano, Programa general de acciones recreativas **para adolescentes, jóvenes y adultos; Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.**