



Instrucciones para jugar

12



Los adolescentes y los padres:
Cuidado con los medios de prensa

13



Actividad 1: Evaluador de programas

Clasificar un programa televisivo por sus mensajes sanos y nocivos, mala actuación, cabello feo, y mucho más

14



Actividad 2: Los premios falsos

Escoger los anuncios y los comerciales en la televisión que tengan los mensajes escondidos más atroces

18



Hoja de Consejos No. 3

Violencia: Guía para ayudar a los jóvenes a ser pacíficos

19

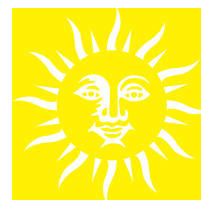


Equipo del hogar
Tarjeta de puntaje No. 3

21

¡Gracias, Padres!

Esta sección de *Equipo del Hogar* de la revista *VERGE* No. 3 incluye la información y las actividades que necesitarán para participar en el programa *On the VERGE* para estudiantes de quinto a octavo grado de la escuela. El maestro de su niño asignó esta sección como la tarea que los estudiantes harán juntos con sus familias. Muchos padres nos han dicho que jugar en el Equipo del Hogar les brindó la oportunidad de conectar y divertirse con sus hijos, así como para hablar sobre algunos problemas importantes. ¡Gracias por su participación! ¡Deseamos que disfruten este programa!



Padres y
estudiantes
leerán juntos.

¿DÓNDE LOS JÓVENES Y SUS PADRES JUEGAN EN EQUIPO Y TODOS GANAN!

Trabajar en equipo —en la escuela y en el hogar— es una parte importante del programa *On the Verge* para ayudar a los jóvenes a tomar la decisión de no consumir tabaco, alcohol u otras drogas, y a no mezclarse en violencia.

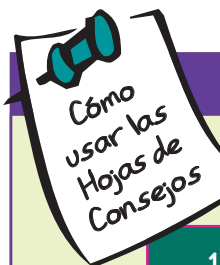
- ✓ En la escuela, los estudiantes se formarán en equipos para hablar sobre los desafíos que enfrentan, hacer las actividades en la primera parte de esta revista, y para practicar a tomar decisiones difíciles.
- ✓ En el hogar, los jóvenes y los adultos que los cuidan en sus vidas, realizarán juntos las actividades del *Equipo del Hogar* para ayudar a reforzar las lecciones de la escuela.



¿DE QUE TE RÍES?



Todos sabemos que los comportamientos riesgosos de los jóvenes son un problema muy serio. Sin embargo, hemos constatado en otros programas que el humor y un enfoque menos formal, ayudan a los padres y a los hijos a sentirse más cómodos para hablar sobre estos temas difíciles. ¡Así que adelante, y diviértanse con la revista y las actividades! Además, podrán hacer un trabajo serio.

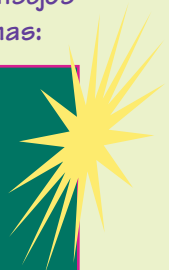


Cómo
usar las
Hojas de
Consejos

Lectura para los Padres

En el reverso de cada edición de la revista *VERGE*, encontrarán una Hoja de Consejos con ideas específicas para ayudar a ustedes, los padres, en los siguientes temas:

- 1) **Comunicarse** con su hijo
- 2) **Supervisar** la conducta de su hijo
- 3) **Establecer reglas** y hacerlas cumplir
- 4) **Dar un ejemplo positivo**
- 5) **Controlar el acceso de su hijo** a las sustancias y situaciones perjudiciales
- 6) **Reforzar las opciones inteligentes**



Aunque la *Hoja de Consejos* de cada revista se enfoca en un tema de riesgo (Revista No. 1 Tabaco, No. 2 Alcohol, No. 3 Violencia, No. 4 Drogas), muchos de los consejos pueden aplicarse a casi cualquier otro desafío que se puedan enfrentar con su hijo. Coleccionen las cuatro *Hojas de Consejos* y guárdenlas para leerlas nuevamente cuando estén preocupados de que su hijo esté implicado en actividades arriesgadas.

Instrucciones para jugar: Sesión 3

Padres y
estudiantes
leerán juntos.

Se necesitarán 30 minutos para jugar.

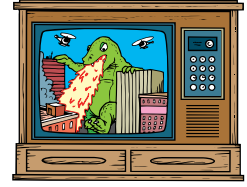
- 1** Recluten dos a ocho miembros para el equipo, incluyendo a un adulto, por lo menos. Si tienen sólo dos o tres jugadores en su casa, pueden invitar a amigos o vecinos a jugar con ustedes. ¡Las actividades son más divertidas en un grupo más grande!
Si no es posible que participe uno de los padres, pidan a otro pariente o a un amigo adulto que se una al Equipo del Hogar. Si los hermanos y hermanas más pequeños están interesados en jugar y tienen la edad suficiente para entender, permítanles que se unan al equipo.
- 2** Lean juntos esta edición No. 3 de la revista VERGE de manera que los adultos vean lo que están aprendiendo los estudiantes en la escuela, de cómo la publicidad se concentra en los jóvenes, y de cómo ver mucha violencia en la televisión puede afectar la conducta de la gente. Hagan el cuestionario *How Do YOU Rate? (¿Cómo TE consideras?)* (página 3), y lean juntos en voz alta las cartas *But, Buddy and Betty (Pero, Buddy y Betty)* (página 6). Tórnense para leer las preguntas y las respuestas. (Los estudiantes deben recordar que tendrán que hacer un cuestionario, con el “libro abierto” en estas secciones cuando vuelvan a la escuela.) Lean juntos *Los jóvenes y los padres* (página 13).
- 3** Hagan juntos la actividad *Evaluador de programas (Tube-O-Rater, páginas 14 a 17)*. (Si lo desean, miren los comerciales que pueden usar para la actividad de *Premios Falsos* cuando estén evaluando un programa de televisión.)
- 4** Hagan juntos la actividad *Premios Falsos* (página 18).
- 5** Si no han terminado de llenar la guía *Números de Buddy y Betty* (en la página 18 de la edición No. 1 de la revista VERGE), háganlo esta semana. Guárdenla cerca del teléfono para que todos puedan encontrarla fácilmente.
- 6** Rellenen la *Tarjeta de Puntaje No. 3 del Equipo del Hogar* (página 21). El estudiante que trajo la revista a su hogar y un adulto del Equipo del Hogar deben firmar la tarjeta para verificar que su equipo hizo las actividades. A los estudiantes: corten la tarjeta de puntaje y llévenla a la escuela para colocarla en la *Caja VERGE*. Cada tarjeta que traigan cuenta para los premios especiales más adelante en el programa.
- 7** A los Padres, lean la *Hoja de Consejos No. 3* (páginas 19 y 20) por su cuenta. Si lo desean, compartan y comenten algunos de los consejos con sus hijos después de haber completado las actividades del Equipo del Hogar.



LOS JÓVENES Y LOS PADRES

Padres y
estudiantes
leerán juntos.

Cuidado con los medios de prensa



La edición No. 3 de la revista VERGE habla sobre las imágenes en los medios de publicidad y de comunicación y la influencia sutil y no tan sutil que pueden tener en las decisiones o selecciones que hacemos. Algo de la influencia de la publicidad parece inofensiva —guiándonos a escoger una marca de detergente y no la otra, por ejemplo. Pero para los jóvenes, la publicidad también es una fuente importante de ideas de sobre cómo nuestra sociedad considera el fumar cigarrillos y beber alcohol. Los juicios recientes en el país revelaron que las compañías tabacaleras comercializaron sus productos específicamente para hacer que los jóvenes comiencen a fumar, y algunas destilerías de licores también parecen estar interesados en este segmento joven del mercado.

La violencia que vemos en las películas y en otros medios de comunicación también nos “desensibiliza” de la violencia en la vida real. Estamos más dispuestos a aceptarla como algo que ocurre normalmente en la vida y creemos que no podemos hacer nada al respecto.

¿Es que estamos indefensos contra el poder escondido de los medios de comunicación? De

ninguna manera. Ustedes pueden ayudar a los jóvenes a analizar los mensajes que reciben de la publicidad y de los medios de comunicación sobre fumar, beber y la violencia. Ayúdenlos a darse cuenta que los mensajes están diseñados para hacernos pensar que esas cosas son buenas, que todo el mundo las hace, que resuelven los problemas, mejoran las cosas, y les hacen más sensuales, más atractivos y más populares. Con frecuencia, la realidad es muy diferente (y ni siquiera tan hermosa).

Esta semana, miren juntos la televisión y úsela como herramienta de enseñanza. Destaquen los diferentes mensajes de los programas. Por ejemplo, mucha de la violencia en la televisión no recibe castigo, pero en algunos programas el delito realmente no paga. A medida que fumar se vuelve menos popular en la sociedad, también está menos de moda en la televisión. Observen como algunos programas usan fumar cigarrillos para mostrar a un personaje confuso o grosero. Y observen como en demasiados programas todavía se muestra que el problema del alcoholismo es algo gracioso y sin consecuencias. Hable de lo que sucedería si la gente, especialmente los jóvenes, escogieran beber mucho en la vida real.



Es muy simple mortificar a tus padres cuando fijan reglas sobre algo. ¿Reconoces estas frases?

“¡Pero todos los demás pueden ir!”

“¡Ninguno de los padres de mis amigos tienen un problema con eso!”

“¡Ustedes no confían en mí!”

Yo estoy seguro que tus padres han escuchado estas frases. (¡Pueden habérselas dicho a tus padres!) En lugar de discutir con tus padres, prueba estas ideas:

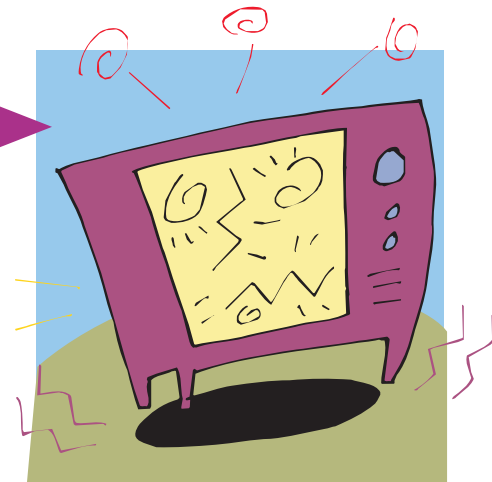
- ★ Apoya tus argumentos con hechos. (“La película tiene una clasificación de PG-13. La mamá de Tyrone nos llevará y volveré a las 10”.)
- ★ Cooperar con los esfuerzos de tus padres de que ustedes estarán seguros. (“Este es el número de teléfono de Tyrone. Puedes llamar a su Mamá para asegurarte que está bien.”)
- ★ Lleguen a un acuerdo si están pidiendo un privilegio especial. (“Si me dejan ir, aun cuando tenga que ir la escuela mañana, me quedaré en casa este fin de semana y cortaré el césped”.)

Y en lo relacionado de mentir a tus padres para que te dejan hacer algo que tú sabes muy bien que no debes hacer: ¡NI SE TE OCURRA PENSARLO!

EVALUADOR DE PROGRAMAS

Padres y estudiantes leerán juntos.

Ustedes pueden conocer los códigos de las clasificaciones de los programas televisivos que se crearon para ayudar a los padres a saber qué programas son apropiados para sus hijos. Estos son algunos de los códigos:



- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| G = Para todas las audiencias | V = Violencia |
| PG = Con la guía de los padres | S = Situaciones o actividad sexual |
| 14 = Alerta a los padres | L = Language grosero |
| MA = Sólo para adultos | FV = Fantasía violenta |

Pero estos códigos realmente no nos dicen todo lo que debemos saber, ¿no creen? Esta es la oportunidad para diseñar su propio sistema de evaluación y aplicarlo a uno de los programas favoritos en su hogar.

PASO 1

Rellenen la tabla en la página 16 con su propio sistema de evaluación. Empecen con estos códigos:



más un número =

Este programa contiene ____ mensajes **nocivos** sobre el tabaco, alcohol y otras drogas, o violencia. (Por ejemplo: las escenas que sugieren que fumar es atractivo o que emborracharse es divertido.) “☹️ 6” significa que hay ocho mensajes nocivos en este programa.



más un número =

Este programa contiene ____ mensajes **sanos** sobre el tabaco, alcohol y otras drogas, o violencia. (Por ejemplo: las escenas que demuestran a los jóvenes que fumar o beber no es muy inteligente.) “😊 8” significa que hay ocho mensajes sanos en este programa.

PASO 2

Agreguen algunos códigos divertidos a la tabla. Usen los siguientes o inventen algunos propios, usando letras o símbolos. **Opcional:** Ofrezcan un premio al miembro del equipo que piense en la Clasificación más creativa.



AI = Este programa es sólo para una Audiencia inmadura.



HDC = Este programa tiene una “Historia difícil de creer”.



CPI4 = Este programa tiene 4 personas con “Cuerpos perfectamente imposibles”.



PR6 = Este programa muestra seis personas con “Pelo ridículo”.






MAI2 = Este programa muestra 12 ejemplos de “Mala actuación”.

Evaluador de programas (continuación)

PASO 3


Esta semana miren y evalúen juntos un programa de televisión. (Si pudieran, miren y evalúen más programas.) Usen la tabla de puntaje (páginas 16 y 17) para llevar un control de los mensajes sanos y nocivos del programa. Luego escriban un breve resumen de la trama y den al programa tres clasificaciones, por lo menos, para advertir a los televidentes de lo que van a presenciar. Estos son algunos ejemplos:


Friends


 6
  1
  6

Mónica piensa que su novio es aburrido después de que él deja de beber alcohol. Ella comienza a beber para aguantarlo y se crea un problema propio.



Los códigos significan:

 6 = Hay seis mensajes que hacen parecer cómico beber alcohol.

 1 = El mensaje final es que beber no resuelve sus problemas.


 6 = ¡Los seis “amigos” tienen cuerpos increíblemente perfectos!

Seventh Heaven

 7
  2

Un muchacho es “adicto” al café. Un muchacha de escuela secundaria toma “los refuerzos de energía” para darse a si misma una ventaja para competir en baloncesto, y después sufre un ataque cardíaco.

Eric se preocupa que sus antiguos amigos están todavía fumando marihuana, pero resultó que están tratando de dejar de fumar cigarrillos.



PASO 4

Hablen de los mensajes en el programa sobre el tabaco, alcohol, otras drogas, y la violencia. ¿Cómo se diferencian estos mensajes de la realidad? Ejemplo: Este episodio de *Friends* hizo parecer que beber alcohol es una forma divertida y graciosa de resolver los problemas. En realidad, al alcohol hace las cosas peor.

Opcional: Miren y evalúen el segundo programa. (Mientras miran el programa, presten atención a los comerciales para ver si alguno de ellos clasifica para el Premio Falso en la próxima actividad.)

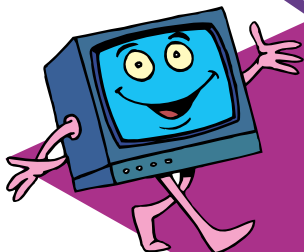
En 2001, casi el 82% de las víctimas por homicidio de 15 a 19 años de edad murieron a causa de armas de fuego.

Las heridas con armas de fuego son la segunda causa principal de muerte —después de los accidentes automovilísticos— de todos los jóvenes de 10 a 19 años de edad.

Recuerden de seguir envuelto en la vida de todos en la familia. Planeen tener una actividad extra, por lo menos, para hacer juntos esta semana —desde alquilar (y evaluar) un video a pasar una noche juntos sin mirar la televisión. Escriban su actividad aquí:








Esta semana, nuestra familia:

¡Sigamos haciendo un buen trabajo!



HOJA DEL EVALUADOR DE PROGRAMAS

Tabla de evaluación

-  = Mensaje nocivo
-  = Mensaje sano
-  = Sólo para audiencias adultas
-  = Historia difícil de creer
-  = Cuerpos perfectamente imposibles
-  = Pelo ridículo
-  = Mala actuación

Agreguen su propia evaluación

_____ = _____

_____ = _____

_____ = _____

_____ = _____



_____ = _____

_____ = _____

////// Tabla de control //////

Usen esta tabla mientras miran el programa para llevar un control de cuantos mensajes sanos y nocivos tiene el programa.

NOMBRE DEL PROGRAMA _____

		
Violencia		
Tabaco		
Alcohol		
Otras drogas		
Su evaluación		
Resumen de la trama		
Mensaje principal		
Realidad		



HOJA DEL EVALUADOR DE PROGRAMAS

Segundo programa opcional

/// Tabla de control ///

Usen esta tabla mientras miran el programa para llevar un control de cuantos mensajes sanos y nocivos tiene el programa.

NOMBRE DEL PROGRAMA _____

		
Violencia		
Tabaco		
Alcohol		
Otras drogas		
Su evaluación		
Resumen de la trama		
Mensaje principal		
Realidad		

ARMAS TRÁGICAS

- ✓ Una de cada tres armas de fuego se guarda cargada y no se guarda bajo llave en el hogar.
- ✓ Tener armas en la casa hace más de tres veces probable que alguien en su hogar cometa suicidio.
- ✓ Más del 75% de las armas de fuego que se tienen en el hogar se usan en intentos de suicidio y en casos de lesiones involuntarias.

Los Premios Falsos

¡Cerveza Klutz!
Parte de su
desayuno nutritivo



Padres y
estudiantes
leerán juntos.

A pesar de que nos quejamos de los anuncios, tenemos que admitir que surten efecto. (Si no fuera así ¿para qué gastarían millones de dólares los anunciantes?) Algunos de ellos son entretenidos. Pero casi todos los anuncios están vendiendo algo además del producto —una imagen o sentimiento que el anunciante quiere que ustedes relacionen con el producto. Un anuncio para una mezcla de panqueque, por ejemplo, está vendiendo también el sentimiento de ternura y de ser querido, y vivir en un hogar feliz.

Esta semana cuando los miembros de su Equipo del Hogar miren la televisión, observen los comerciales que tienen los mensajes escondidos más atroces (o usen los anuncios de periódicos y revistas o carteleras en las calles). Pidan a cada uno de los miembros del equipo que escojan un anuncio falso favorito y describan que está realmente tratando de vender. (Si hay más jugadores, usen otra hoja de papel.)

Ejemplo:

- Presentador del premio Papá
- Comercial/Anuncio El comercial de ropa interior Hanes con Michael Jordan
- Producto Ropa interior masculina
- Mensaje oculto Si usas esta ropa interior, serás tan atractivo como Michael Jordan. (¡Ya quisiera yo!)

Presentador del premio	
Comercial/Anuncio	
Producto	
Mensaje oculto	
Presentador del premio	
Comercial/Anuncio	
Producto	
Mensaje oculto	
Presentador del premio	
Comercial/Anuncio	
Producto	
Mensaje oculto	

on the

VERGE TIP Hoja #3

VIOLENCIA: Guía para ayudar a los estudiantes a ser pacíficos

Los consejos de esta edición se relacionan con ayudar a los jóvenes a ser conscientes y a que practiquen formas positivas, no violentas de resolver los problemas. Ustedes pueden leerlos en su tiempo personal (no cuando realicen las actividades de Equipo del Hogar). Si los consejos son buenos para ustedes, adáptenlos para prevenir que los jóvenes tengan conductas arriesgadas. Coleccionen las cuatro hojas de las cuatro revistas VERGE y guárdenlas para referencia futura.

Comunicar

- ✓ A menudo, los jóvenes permiten que un conflicto desemboque en violencia, porque ellos no han considerado sus otras opciones. Hablen con su hijo(a) sobre los conflictos —de la vida real o de la televisión— y de como el problema pudiera haberse resuelto sin violencia. Repasen las ideas de la caja *Peace Process* (Proceso de Paz) en la página 7 de la revista VERGE No. 1.
- ✓ Recuerde a los jóvenes que en lugar de pelear ellos pueden hacer lo siguiente:
 - Calmarse: Respirar profundamente. Apartarse y sentarse. Contar hasta cinco. Hablar con un amigo. Ir a hacer otra cosa.
 - Ser los primeros en decir, “Tratemos de arreglar esto”, y resolver el problema hablando.
 - Escuchar y tratar de entender el punto de vista de la otra persona. Explicar cómo tú ves el problema.
 - Tratar de encontrar una solución aceptable para los dos. La mayoría de los conflictos no tienen un ganador o un perdedor.
 - Alejarse.
 - Pedir ayuda a un adulto.

Vigilar

- ✓ Observen la manera como su hijo maneja y habla sobre los conflictos con los demás. ¿Son cada uno de sus problemas la falta de alguien? ¿Su hijo piensa de sí mismo que es una víctima? (Incluso los “pendencieros” creen que se están protegiendo a sí mismos de la agresión de los demás.) Un niño que no se involucre en actos de violencia, es un niño que se siente competente, con confianza y relacionado con su familia, su escuela y con la comunidad. Observen si ustedes necesitan ayudar a su hijo a desarrollar esas fortalezas.
- ✓ Vigilen la cantidad de violencia a la que su hijo está expuesto través de las películas, la televisión, videojuegos y juegos de computadora. Ustedes deben fijar algunas reglas y tomar otra acción para que su hogar sea una “zona no violenta”. (Ver consejos de “Control del acceso” en la próxima página.)

Establecer reglas

- ✓ Reúnanse con su familia para decidir lo qué es y lo qué no es aceptable en su casa. Por ejemplo:
 - Nosotros resolveremos los problemas sin pegar, jurar o insultar.
 - Cualquier persona puede pedir tener una reunión familiar para solucionar un problema.
 - Los siguientes programas televisivos y los videojuegos están prohibidos dentro y fuera del hogar: (Hagan una lista de los programas o videojuegos que podrían presentar un problema para sus hijos.)

Más consejos al reverso de esta página



Cortar en la línea punteada



Dar el ejemplo

- ✓ Permitan que su hijo vean como usted apacigua las discusiones y da pasos positivos para resolver los conflictos.
- ✓ No jure o use violencia dirigida a sus hijos, o delante de ellos, aun cuando simplemente estén pegándole a un almohadón para aliviar la tensión. Los estudios han constatado que este tipo de actividad de calmarse, hace, en realidad, que las personas se pongan más enojadas y agresivas.
- ✓ Si cualquier niño que ustedes conozcan está siendo acosado o amenazado seriamente, intervengan para ayudar, o pidan ayuda a través de un grupo del vecindario o de la escuela del niño.

Controlar el acceso

- ✓ Si ustedes poseen armas de fuego, guárdenlas descargadas y encerradas bajo llave. Aun cuando ellos no estén pensando en cometer un acto violento, a los jóvenes les fascinan las armas y las examinarán si tienen acceso fácil a ellas. Éste es el paso más importante que ustedes deben tomar para proteger a sus hijos y para asegurarse de que el conflicto no se transforme en una situación peligrosa.
- ✓ Si ustedes piensan que las armas en la casa de alguien puedan presentar un peligro para los niños, hablen con los adultos y pídanles que guarden las armas bajo llave.
- ✓ Tomen medidas para controlar la cantidad de violencia que su hijo ve en la televisión, en las películas, o en videojuegos o juegos de computadora.
 - Consideren comprar un televisor con una pastilla V (V-chip), que detecta los programas con una clasificación por contenido violento.
 - Si fuera posible, tengan la computadora en una “zona para la familia” donde los padres puedan supervisar los juegos al pasar cerca de la computadora. Algunos títulos particularmente violentos a los que deben estar alertas son: Duke Nukem, Mortal Kombat, y Street Fighter.
 - Busquen estos símbolos de clasificación en los videojuegos y los juegos de computadora:
 - eC = Early Childhood / PI = Primera infancia
Contenido apropiado para niños de 3 años de edad y mayores.
 - E = Everyone / T = Todos
Apropiado para niños de 6 años de edad o mayores.
 - T = Teen / A = Adolescente
Apropiado para jóvenes de 13 años de edad y mayores.
 - M = Mature / M = Maduro
Apropiado para personas de 17 años de edad y mayores.
 - Ao = Adultos Only / AS = Adultos solamente
Apropiado sólo para adultos.
 - RP = Rating Pending / CP = Clasificación pendiente

Reforzar las decisiones inteligentes

- ✓ Agradézcan a su hijo(a) y den una palmadita en su espalda cada vez que ustedes vean o escuchen hablar de que su hijo(a) se quedó tranquilo o trató de encontrar una solución pacífica a un problema.
- ✓ Ayuden a su hijo a seguir conectado con la escuela, el vecindario, y la comunidad, y déjenle saber que se dio cuenta y de que está muy orgulloso de su interés.
- ✓ Ayuden a los jóvenes a ver el lado cómico de los problemas y estimulen su sentido del humor.

Cortar en la línea punteada



TARJETA DE PUNTAJE No. 3

Padres y estudiantes la llenarán juntos.

1) Escriban el nombre de cada jugador de su Equipo del Hogar, junto con el programa televisivo que su equipo vió en la actividad *Evaluador de programas*. (Si hay más jugadores, usen otra hoja de papel.)

NOMBRES DE JUGADORES	
_____	_____
_____	_____

NUESTRO EQUIPO MIRÓ Y EVALUÓ

2) Escriban los nombres de los miembros del Equipo del Hogar que participaron en la actividad *Premios Falsos*, junto con los comerciales o anuncios que escogieron.

NOMBRES DE JUGADORES	COMERCIALES/ANUNCIOS
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

3) Firmen aquí para verificar que su equipo hizo las actividades anteriores.

_____ (Firma del estudiante)

_____ (Firma del padre/adulto)

4) A los estudiantes, recorten esta página y llévenla a la clase.

¿SE ACORDARON DE PLANEAR UNA ACTIVIDAD EXTRA EN LA FAMILIA PARA ESTA SEMANA?

Cortar en la línea punteada

