



Organización  
Panamericana  
de la Salud



Organización  
Mundial de la Salud  
OFICINA REGIONAL PARA LAS  
Américas



COMUNI  
C A R E S



**Manual para la Implementación de la Estrategia Lúdico-Pedagógica  
“Juégale la vuelta al Tabaco”  
Versión Final 04.11.2015**



# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| Introducción  | 03 |
| Objetivo General  | 05 |
| ¿Qué contiene este manual?  | 05 |
| ¿A quién está dirigido este manual?                                 | 05 |
| Capítulo 1: La Adolescencia   | 07 |
| ¿Quiénes somos los adolescentes a quienes queremos llegar?          | 07 |
| Situaciones por las que atraviesan las y los adolescentes           | 07 |
| Capítulo 2: El Tabaco   | 11 |
| ¿Qué debemos saber sobre el tabaco?                                 | 11 |
| ¿Por qué es tan malo para los adolescentes?                         | 11 |
| ¿Cuáles son los componentes del cigarro?                            | 12 |
| Capítulo 3: Instrucciones para el Kit “Juégale la Vuelta al Tabaco” | 15 |
| Aspectos Generales  | 15 |
| Lotería   | 15 |
| Especificaciones de las fichas de la Lotería                        | 16 |
| Cartones de Lotería   | 21 |
| Memoria   | 22 |
| Fichas de la Memoria  | 23 |
| Ruleta  | 25 |
| Afirmaciones de la Ruleta   | 26 |
| Ejemplo de la Ruleta  | 28 |
| Juego de Mesa y Manta de Piso                                       | 29 |
| Instrucciones para cada casilla                                     | 29 |
| Ejemplo de fichas para Juego de Mesa y Manta de Piso                | 33 |
| Ejemplo del Juego de Mesa y Manta de Piso                           | 34 |
| Referencias   | 35 |
| Anexos<br>Cotizaciones  | 37 |





# Manual para la Implementación de la Estrategia Lúdico-Pedagógica “Juégale la vuelta al tabaco”

## Introducción

“Adoptado por unanimidad por la 56ª Asamblea Mundial de la Salud del 21 de mayo del 2003, el Convenio Marco de la OMS para el Control del Tabaco (CMCT OMS) fue el primer paso en la lucha mundial contra la epidemia de tabaquismo. El Convenio entró en vigor el 27 de febrero del 2005. De los 193 Estados Miembros de la OMS, 174 son Estados Partes en el Convenio (julio 2011) convirtiéndose en uno de los pactos de más rápida aceptación en la historia de las Naciones Unidas. Guatemala firmó el tratado el 25 de septiembre del 2003 y lo ratificó el 16 de noviembre del 2005. Como Parte en el Convenio, Guatemala está legalmente obligada por las disposiciones del tratado.”<sup>1</sup>

Si bien se ha obtenido logros en cuanto a los espacios libres de humo de tabaco en áreas urbanas, las y los adolescentes siguen expuestos al tabaco en forma alarmante, y a que la regulación de venta de cigarrillos no es real en el país. Basado en los datos del Informe de la OMS sobre la Epidemia Mundial de Tabaquismo, 2011: “Advertencia sobre los peligros del tabaco”; la prevalencia de consumo de tabaco para adolescentes guatemaltecos entre los 13 y los 15 años de edad es del 19.7% en hombres y de 13.3% en mujeres a nivel nacional. Estas cifras demuestran que en Guatemala es urgente trabajar con las y los adolescentes para exponerles los riesgos relacionados con el tabaquismo y empoderarlos de la importancia de prevenir los riesgos y alejarse del tabaquismo en forma consciente.

En respuesta a esta problemática, se desarrolla la estrategia denominada “Juégale la vuelta al tabaco” que incluye el presente manual y un kit de juegos lúdico-pedagógicos, para ser utilizados con adolescentes entre los 11 y los 15 años de edad, con el fin de que en los centros educativos y en otros espacios amigables para adolescentes se pueda impulsar la prevención del tabaquismo, creando espacios de juego que les orienten a la concientización y al aprendizaje sobre la importancia de evitar la prevalencia del consumo de cigarrillos en Guatemala.

<sup>1</sup> Guatemala, Informe sobre Control del Tabaco 2011 [http://www.paho.org/hq/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=16862&Itemid=](http://www.paho.org/hq/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=16862&Itemid=).



## Objetivo General

Contar con herramientas lúdico-pedagógicas mediadas para adolescentes, que reduzcan la tasa de personas entre los 11 y los 15 años de edad que consumen tabaco en Guatemala.

## ¿Qué contiene este manual?

Este manual contiene datos importantes sobre las y los adolescentes, que son una población altamente vulnerable a introducirse al mundo del tabaquismo. También contiene explicaciones sencillas de qué es el cigarrillo, sus componentes y las razones por las que hace tanto daño.

Además, incluye una sección que define cada uno de los juegos lúdicos que acompañan este kit, las instrucciones y objetivos de los mismos, con el fin de que las personas adultas que faciliten espacios amigables con adolescentes, puedan en una forma práctica compartir con ellos y jugar mientras aprenden.

## ¿A quién va dirigido este manual?

Docentes, facilitadores, técnicos de campo, trabajadores sociales, psicólogos y todo aquel profesional que trabaja con y por las y los adolescentes en Guatemala.



# CAPÍTULO 1

## La Adolescencia

### ¿Quiénes son los adolescentes a quienes queremos llegar?

El público meta del proyecto “Juégale la vuelta al tabaco” son adolescentes entre los 11 y los 15 años de edad, en cuyos centros educativos y en otros espacios amigables para ellos y ellas, se propicien momentos de juego en los que los chicos puedan aprender mientras se divierten.

Es importante comprender que los adolescentes tienen espacios breves de atención, por lo que se sugiere que las dinámicas de los juegos no excedan los 30 minutos.

Por las edades en las que se enfoca esta estrategia, usualmente los adolescentes que integran el público meta se encontrarán cursando los grados entre 5º primaria y 3º básico, pero es probable que encontremos en estos grados chicos con sobre edad, por lo que los facilitadores habrán de estar atentos para incluir en los juegos a todos los adolescentes que integren un grupo específico.

La publicación “Modelo de Atención Integral y Diferenciada para las y los Adolescentes”, publicada por el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social en el año 2008, describe la adolescencia como “un proceso que ocurre entre la niñez y la adultez, rango de edad definido por la OMS entre los 10 y 19 años, en la que ocurren cambios significativos en el desarrollo del ser humano. Etimológicamente viene del latín –adolescere- que significa en crecimiento, madurar, desarrollarse. La adolescencia también es un proceso psicobiosocial, durante el cual la persona tiene que armonizar el nuevo funcionamiento de su cuerpo con conductas aceptables socialmente y así, poder formar una personalidad integrada en sus tres elementos básicos: biológico, psicológico y social (MSPAS Guatemala, 2008).

### Situaciones por las que atraviesan las y los adolescentes:

Los adultos que trabajan con adolescentes, deben considerar que ellos y ellas atraviesan por una etapa de transición que los invita a experimentar; y para muchos experimentar incluye fumar, porque eso los hace sentirse parte de un grupo, los hace aparentar ser más adultos y les da un estatus dentro de su círculo social. La estrategia “Juégale la Vuelta al Tabaco” utiliza en cada uno de sus juegos la frase clave o eslogan: *“jugarle la vuelta al tabaco, no es un juego de niños”*, con el fin de incentivar a las y los adolescentes a analizar que como ya no son niños o niñas, ya están en capacidad de decirle ¡NO! al cigarrillo, con voluntad y certeza.

No obstante, los adultos que están a cargo de grupos de adolescentes deben observar de cerca las siguientes situaciones, ya que al abordarlas asertivamente, podría evitarse que los chicos o chicas se involucren en el tabaquismo (Benavente, 2009):

• **Crisis de oposición**, en cuanto a la necesidad que tienen de autoafirmarse, de formar un yo diferente al de sus padres, con necesidad de autonomía, de independencia intelectual y emocional. Es probable que ante la instrucción de: ¡no fumes!, la reacción sea opuesta.

• **Imaginación desbordada**: Sueñan, y esto no es más que un mecanismo de defensa ante un mundo para el que no están preparados. Es un medio de transformar la realidad, pueden imaginar un futuro como futbolistas, cantantes, actores, etc.; y es aquí donde al imaginar ser como otros, podrían intentar fumar como otros lo hacen, imaginando que así se ven más bellos, más adultos, o más seguros.

• **Narcisismo**: Esta es una situación en la que le concede una importancia extrema a su físico. Se reconoce al adolescente cuando comienza a ser narcisista, simplemente por las horas que le dedica al espejo. Puede lamentarse por un grano en la nariz, obsesionarse por la ropa, por estar gordos o delgados. Quieren estar constantemente perfectos aunque su visión de la estética no tenga nada que ver con la de los adultos. En este aspecto podrían suponer que fumar los hace ver bien, más atractivos o bellos. ¡Ojo!, también por el lado del narcisismo puede colarse el tabaco entre los adolescentes.

• **Crisis de originalidad**: que presenta dos aspectos:

**a) Individual**: como afirmación del yo, con gusto por la soledad, el secreto, las excentricidades en el vestir o peinar, o en su forma de hablar o de pensar. Necesita reformar, transformar el mundo, ser distinto y especial.

**b) Social**: aquí está la rebelión juvenil: Rebelión en cuanto a los sistemas de valores de los adultos y las ideas recibidas. Achacan al adulto sobre todo su falta de comprensión y el hecho de que atenta contra su independencia. Hay una necesidad clara de participación, la uniformidad en lenguaje y en vestimenta de los adolescentes, no es más que la necesidad de afecto, de ser considerado, aprobado por el propio grupo, y que a veces lo viven de una forma obsesiva.

Veamos ahora qué sentimientos reales acompañan a estas manifestaciones, y que son consecuencia directa de las crisis que está atravesando:

• **Sentimiento de inseguridad**: sufre a causa de sus propios cambios físicos que no siempre van parejos con su crecimiento emocional, puesto que la pubertad, es decir la madurez física, siempre precede a la psíquica, con lo que a veces se encuentran con un cuerpo de adulto, que no corresponde a su mente, y por lo tanto no se reconocen, y desarrollan una fuerte falta de confianza en sí mismos.

• **Sentimientos de angustia**: puesto que existe una frustración continua. Por una parte le pedimos que actúe como un adulto (en sociedad, responsabilidad) y por otra se le trata como un niño, se le prohíbe vestir de una u otra forma, o se reglamentan sus salidas nocturnas, etc.

Esta angustia es la manifestación de la tensión que el chico soporta y que se manifiesta por:

**a) Agresividad:** como respuesta a dicha frustración, la agresividad es un mecanismo habitual. La cólera del adolescente ante nuestra negativa a sus exigencias, la irritabilidad, la propensión a la violencia, que de momento les supone una bajada de tensión pero que por supuesto es sólo momentánea, las malas contestaciones, los portazos, las reacciones desmedidas en las peleas con los hermanos, etc., son claros ejemplos.

**b) Miedo al ridículo:** que como sabemos se encuentra exageradamente presente. Es un sentimiento social de vergüenza, atravesar un sitio con mucha gente, ir con ropa poco apropiada para el grupo, etc... y que puede tener manifestaciones físicas: taquicardia, trastornos gastrointestinales, etc.

**c) Angustia expresada de modo indirecto:** el miedo al examen, (quedarse en blanco), timidez extrema, miedo a desagradar, reacción de rechazo cuando se le dan muestras de cariño, tanto en público como en privado.

**d) Sentimientos de depresión:** por crisis de melancolía y tristeza que pueden alternar con estados de verdadera euforia.

Bien, estas características entran dentro de la normalidad de un chico o una chica adolescente, pero por supuesto, dentro de unos límites. La angustia, la depresión, la irritabilidad, el ir contra las normas, puede volverse patológico cuando es exagerado, cuando vemos que el adolescente está sufriendo mucho y o hace sufrir a los demás, cuando vemos que se altera toda su vida y que esos sentimientos le condicionan absolutamente, que de alguna forma le alejan en exceso de la realidad.

Por todo ello, la adolescencia es una etapa de alta vulnerabilidad que puede viabilizar que un chico o chica se inicie en el uso del tabaco; y es aquí donde los adultos que trabajan con adolescentes deben conocerlos para poder comprenderlos. Jugar con ellos, o hacer que jueguen entre ellos, hace que los muchachos ocupen su mente en cosas positivas. “Juégale la vuelta al tabaco” pretende que los adultos cuenten con herramientas para que los adolescentes utilicen su tiempo en aspectos lúdicos que les permitirán aprender jugando; reflexionar sobre sí mismos y sobre los riesgos del tabaco en la vida de las personas.





# CAPÍTULO 2

## El Tabaco

### ¿Qué debemos saber sobre el tabaco?

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el tabaquismo es una de las principales causas de enfermedad crónica y la principal causa de muerte prevenible a nivel mundial. De no abordarse de manera urgente, para el año 2030 podría llegar a matar a 8 millones de personas anualmente, 80% de estas muertes ocurriendo en países de mediano/bajo ingreso. Los datos sobre la prevalencia de tabaquismo en Guatemala son escasos. Según la “Encuesta Global del Tabaco” en el 2008, en los primeros grados de secundaria hay una prevalencia de tabaquismo de 19.7% para hombres y 13.3% para mujeres. (Monzón, 2014)

El tabaco es una planta que se puede fumar en pipas o cigarros. Los cigarros contienen nicotina, una sustancia química que produce una sensación placentera, pero que solo dura un breve lapso de tiempo. La nicotina además es adictiva, lo que significa que si se comienza a usarla, el cuerpo y el cerebro se acostumbrarán tanto a esta sustancia que se necesitará solo para sentirse bien. (kidshealth.org)

Cualquier persona que comienza a fumar se puede volver adicta al hábito, y es importante mencionar que fumar es una de las adicciones más persistentes y difíciles de dejar en los seres humanos.

### ¿Por qué es tan malo para los adolescentes?

Todos sabemos que fumar es dañino para la salud, pero ¿qué daños causa en realidad el cigarro?

El cigarro debilita los pulmones y el corazón; produce diversos tipos de cáncer y enferma los dientes y encillas. ¿Y sabías que si tú no fumas, pero convives con un fumador podrías sufrir los mismos problemas de salud? Pues así es, porque una persona que no fuma pero respira el humo de cigarros ajenos se le llama “fumador pasivo”.

Además, para las y los adolescentes es importante saber que fumar podría producirles a ellos los siguientes problemas:

- Mal aliento, y ¿qué adolescente quiere tener mal olor en la boca?; además los dientes de los fumadores tienden a tornarse de color amarillo.
- Un fumador huele a cigarro todo el tiempo, y no solo su boca, también sus manos, su cabello y su ropa. Las y los adolescentes que tienden a cuidar su imagen personal deberán pensar si quieren oler a cigarrillos todo el tiempo.
- Un adolescente que fuma tiende a sufrir más resfríos y tos, y cuando los pulmones están muy cargados de humo, tendrá dificultades para seguir el ritmo de los amigos al practicar deportes.
- Un adolescente que fuma tendrá siempre una billetera vacía: los cigarrillos son muy costosos y así se pierde demasiado dinero.

## ¿Cuáles son los componentes del cigarro?

Un cigarro parece tan pequeño, y cuando se lo ofrecen entre adolescentes parece tan inofensivo, pero es importante que ellos y ellas conozcan que un cigarro está compuesto por una serie de químicos venenosos y dañinos para el ser humano. Luego de realizar pruebas de laboratorio, se encontró que el cigarro contiene alrededor de 4.000 sustancias químicas, de las cuales 200 son venenosas y 40 de ellas, cancerígenas. (Portal Vida Sana)

### Infórmate a continuación sobre algunos de los componentes de un cigarro:

- Acetona: Ingrediente principal en la pintura y removedor de esmalte de uñas.
- Ácido acético: Tinte y revelador del pelo.
- Ácido esteárico: Cera de vela.
- Amoníaco: Limpiador típico utilizado en la casa.
- Arsénico: Usado en veneno de rata.
- Alquitrán: Sustancia oscura y pegajosa que se encarga de llevar la nicotina y demás productos químicos del tabaco hasta nuestros pulmones.
- Benceno: Cemento de goma.
- Butano: Combustible para las estufas portátiles.
- Cadmio: Encontrado en baterías y pintura de aceite.
- Cianuro de hidrógeno: Veneno en compartimientos de gas.
- Cloruro de vinilo: Ingrediente encontrado en bolsos de la basura.
- Estireno: Encontrado en material de aislamiento.
- Fenol: Usado en desinfectantes y plásticos.
- Formaldehído: Usado para embalsamar.
- Hexamine: Usado como ingrediente de combustión en las barbacoas.
- Hidracina: Usada en combustibles de “jet” y cohetes.
- Nicotina: Es sólo una más de las sustancias peligrosas de los cigarrillos. Pero además es la responsable de que el tabaco sea tan adictivo.
- Metano: Gas utilizado como combustible.
- Metanol: Combustible para cohetes.
- Monóxido de carbono: Veneno, presente en el humo de escape de los coches.
- Napthalenes: Usado en explosivos, bolas de la polilla, y pigmentos de la pintura.
- Níquel: Usado en el proceso del electro chapado.
- Polonium: Dosificación de la radiación, igual a 300 radiografías de pecho en un año.
- Toluene: Solvente industrial y pegamento.

# COMPONENTES DEL CIGARRILLO





# CAPÍTULO 3

## Instrucciones para el Kit “Juégale la vuelta al Tabaco”


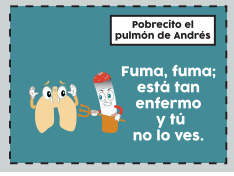



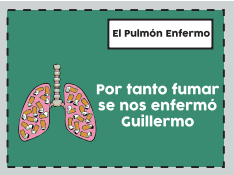

### Aspectos Generales:

Este kit está compuesto por 5 juegos que son: lotería, memoria, juego de mesa, ruleta y manta de piso. Cada uno de ellos contiene sus propias instrucciones, y tienen como fin promover a través del juego hábitos saludables que alejen a las y los adolescentes del mundo del tabaco.

### Lotería

| Objetivo Específico   | Instrucciones  | Contenido del Juego  |
|---|--|--|
| <p>A través del clásico juego de lotería, introducir conceptos relacionados con la prevención del uso de tabaco entre adolescentes.</p> | <p>Este juego consta de un paquete de 36 cartas o fichas con figuras individuales y un paquete de 16 cartones en donde se encuentran 9 copias de las mismas figuras de las fichas individuales. A cada jugador se le reparte uno de estos cartones y deberá tener maíces o frijoles para irlo llenando.</p> <p>“El gritón” o persona que canta la lotería irá sacando las fichas individuales una por una, leyendo la frase que tienen debajo de la figura correspondiente.</p> <p>Los jugadores irán marcando en sus cartones con sus maíces o frijoles la ficha que va saliendo. Cuando el cartón se llene, el jugador deberá gritar ¡lotería! Y el gritón deberá corroborar si efectivamente ya se han gritado todas las fichas marcadas en dicho cartón.</p> | <p>16 cartones individuales de 5.5 x 8.5 pulgadas cada uno, conteniendo en sí 9 figuras individuales.</p> <p>36 fichas individuales de 85 x 62 mm.</p> |

## Especificaciones de las fichas de Lotería:

| No. | Figura Referente  | Nombre                               | Cita para el gritón de la lotería                    |
|-----|---|--------------------------------------|--|
| 01. |    | <b>La chica sin humo</b>             | Porque no fuma y no se deja convencer por ninguno.   |
| 02. |    | <b>Pobrecito el pulmón de Andrés</b> | Fuma, fuma; está tan enfermo y tú no lo ves.         |
| 03. |    | <b>El cigarro fumador</b>            | Ese cigarro es un gran depredador.                   |
| 04. |   | <b>Mi espacio es sin humo</b>        | Porque a tener áreas libres de tabaco yo sí me sumo. |
| 05. |  | <b>El cigarro enojado</b>            | Como ya nadie lo quiere anda bien emberrinchado.     |
| 06. |  | <b>El pulmón enfermo</b>             | Por tanto fumar se nos enfermó Guillermo.            |
| 07. |  | <b>El karateca triunfador</b>        | No consume nicotina y por eso es un gran vencedor.   |

| No. | Figura Referente  | Nombre                             | Cita para el gritón de la lotería               |
|-----|---|------------------------------------|---|
| 08. |    | <b>El diente de sonrisa blanca</b> | No fuma y mantiene una sonrisa franca.          |
| 09. |    | <b>La chenca</b>                   | Sola y tirada termina la chenca.                |
| 10. |    | <b>El ganador</b>                  | Es un gran atleta porque no es fumador.         |
| 11. |    | <b>El fumador del mal aliento</b>  | Le apesta la boca y es un sufrimiento.          |
| 12. |  | <b>El fumador sin plata</b>        | Por comprar tanto cigarro su vida es una lata.  |
| 13. |  | <b>La que tose sin parar</b>       | No entiende que la tos le viene de tanto fumar. |
| 14. |  | <b>El fumador pasivo</b>           | Se traga el humo de un fumador abusivo.         |
| 15. |  | <b>El cansado</b>                  | De tanto fumar en ningún deporte ha triunfado.  |

| No. | Figura Referente  | Nombre                           | Cita para el gritón de la lotería                  |
|-----|---|----------------------------------|--|
| 16. |    | <b>El estudioso</b>              | Estudia duro y del cigarro no es curioso.          |
| 17. |    | <b>Me gustás porque no fumás</b> | Si no fumás siempre te distinguirás.               |
| 18. |    | <b>El corazón que huye</b>       | Del cigarro que siempre lo destruye.               |
| 19. |    | <b>El chico con asma</b>         | A él fumar no le entusiasma.                       |
| 20. |  | <b>La Nicotina</b>               | Esta malvada sí es adictiva.                       |
| 21. |  | <b>La enfermedad del corazón</b> | Fumar lo llevó a la destrucción.                   |
| 22. |  | <b>¡No fumar!</b>                | Si fumas aquí no te dejamos entrar.                |
| 23. |  | <b>El chico sin humo</b>         | Porque no fuma y no se deja convencer por ninguno. |



| No. | Figura Referente  | Nombre                      | Cita para el gritón de la lotería          |
|-----|---|-----------------------------|--|
| 24. |    | <b>El corazón saludable</b> | No fuma y su salud es intachable.          |
| 25. |    | <b>La flor silvestre</b>    | No fumes ni un día del bimestre.           |
| 26. |    | <b>La decidida</b>          | De no fumar ella está bien convencida.     |
| 27. |    | <b>La marioneta</b>         | Fuma tanto que nunca será un atleta.       |
| 28. |  | <b>Los enamorados</b>       | Prefieren besarse que, 2 cigarros fumados. |
| 29. |  | <b>La amistad verdadera</b> | No fuman y prefieren la bailadera.         |
| 30. |  | <b>La mochila escolar</b>   | Yo no llevo cigarros ni a pasar.           |
| 31. |  | <b>El billete</b>           | Con mi dinero el cigarro no se mete.       |



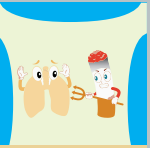
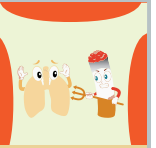
















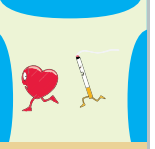
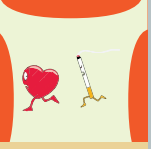











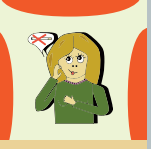


| No. | Figura Referente  | Nombre                      | Cita para el gritón de la lotería      |
|-----|---|-----------------------------|--|
| 32. |    | Jugarle la vuelta al tabaco | Con esta lotería me vuelvo antitabaco. |
| 33. |    | La felicidad                | No fumar te da una gran oportunidad.   |
| 34. |    | Nariz y boca                | Se enferman sí el tabaco las toca.     |
| 35. |    | La piel arrugada            | Que se arruga con cada fumada.         |
| 36. |  | El tabaco es una prisión    | No fumes, no vivas en la devastación.  |

# Cartones de Lotería:



| Objetivo Específico  | Instrucciones  | Contenido del Juego  |
|--|--|--|
| <p>Combinar el uso de la memoria con el análisis de mensajes que previenen el uso del tabaco entre adolescentes.</p> | <p>Este juego consta de un paquete de 36 cartones tamaño carta, 18 tienen la contraportada roja y 18 tienen la contraportada azul.</p> <p>Forme 2 grupos.</p> <p>Para comenzar la partida, mezcle todos los cartones y colóquelos en el piso boca abajo, de manera que las imágenes no se vean, y que quede a la vista solo la parte roja o azul de cada cartón.</p> <p>El primer jugador del grupo A dará la vuelta a dos cartas, una roja y una azul; si son iguales se las lleva, sino les volverá a dar vuelta dejándolas en el piso.</p> <p>Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente, al primer jugador del grupo B.</p> <p>El jugador que logre formar una pareja leerá el nombre de la figura y las líneas escritas que están debajo de la misma. Esto con el fin de ir reforzando el contenido de prevención del uso del tabaco.</p> <p>El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas. El grupo que más cartas haya conseguido llevarse, ganará la partida.</p> | <p>36 cartones de 8.5 x 11 pulgadas cada uno, conteniendo en sí 1 figura cada uno.</p> <p>18 cartones tienen contraportada azul y 18 contraportada roja.</p> |

# Fichas de la Memoria:

|   |   |  |   |  |  |
|---|---|--|---|--|--|
| <br>El Pulmón Enfermo          | <br>El Pulmón Enfermo          | <br>Pobrecito el pulmón de Andrés | <br>Pobrecito el pulmón de Andrés | <br>Jugarle la vuelta al tabaco | <br>Jugarle la vuelta al tabaco |
| <br>La Chica sin Humo          | <br>La Chica sin Humo          | <br>El cigarro enojado            | <br>El cigarro enojado            | <br>La Chenca                   | <br>La Chenca                   |
| <br>El Fumador del Mal Aliento | <br>El Fumador del Mal Aliento | <br>El Diente de Sonrisa Blanca   | <br>El Diente de Sonrisa Blanca   | <br>El Karateca Triunfador      | <br>El Karateca Triunfador      |
| <br>El Fumador Pasivo         | <br>El Fumador Pasivo         | <br>El Corazón que huye          | <br>El Corazón que huye          | <br>El Chico con Asma          | <br>El Chico con Asma          |
| <br>La Nicotina              | <br>La Nicotina              | <br>¡No Fumar!                  | <br>¡No Fumar!                  | <br>El Corazón Saludable      | <br>El Corazón Saludable      |
| <br>La Marioneta             | <br>La Marioneta             | <br>La Decidida                 | <br>La Decidida                 | <br>El Billefe                | <br>El Billefe                |



# Ruleta

A continuación se exponen varias afirmaciones sobre mitos y realidades sobre el tabaco. A su discreción el facilitador puede elegir una de ellas, leerla y esperar a que el participante defina si es mito o realidad. Si la respuesta es correcta le dará un punto al equipo. Recuerde que si es un mito, el facilitador deberá dar al participante y su equipo la explicación del mismo. Los mitos y realidades son tomados del documento Mitos y Verdades sobre el Tabaco, publicado por OPS/OMS en 2003. (Organización Panamericana de la Salud, 2003)

| Objetivo Específico  | Instrucciones  | Contenido del Juego  |
|--|--|--|
| <p>Identificar mitos y realidades en torno al tema del tabaco.</p> | <p>La ruleta está debidamente instalada y se comprueba que gire adecuadamente.</p> <p>Forme 2 grupos</p> <p>El primer representante del grupo A tira de la ruleta y lee la afirmación indicada de acuerdo al número que indique la flecha. Para dar su respuesta el participante define si la afirmación es un mito o una realidad.</p> <p>Posteriormente el primer representante del grupo B hace lo mismo. El facilitador va anotando los puntos correctos a favor de cada grupo.</p> <p>Es importante tomar en cuenta que la ruleta cuenta únicamente con 10 espacios numerados. Además hay uno que le regala un punto a un equipo y otro que le resta un punto al equipo.</p> <p>Los 10 números serán utilizados por el facilitador a discreción para ir educando al grupo mientras juega.</p> | <p>1 ruleta de 45 centímetros de diámetro con un cartón de mitos y realidades.</p> |

## Afirmaciones de la Ruleta

| No. | Afirmaciones   | Realidad | Mito | Explicación si es un mito   |
|-----|--|----------|------|---|
| 1.  | Los adultos tienen derecho a elegir fumar.   |          | ●    | Muy pocos adultos "eligen" fumar. La gran mayoría de los fumadores comienzan a fumar en la niñez o en la adolescencia, antes de que puedan conocer los riesgos del uso del tabaco y las propiedades adictivas de la nicotina. Rápidamente se hacen adictos y luego, aunque la mayoría desea dejarlo, pocos lo logran.   |
| 2.  | El humo de tabaco es una de las mayores causas de contaminación en los ambientes cerrados.                               | ●        |      |   |
| 3.  | Para evitar respirar los contaminantes del humo del cigarro, basta con ventilar bien los lugares en donde hay fumadores. |          | ●    | Una mejor ventilación puede reducir el olor a humo, pero no elimina los contaminantes químicos peligrosos. Para eliminar esos contaminantes en una oficina de tipo medio, se necesitarían tantos cambios de aire que se generaría un pequeño huracán. La medida más barata, más efectiva y más sensata es eliminar el uso del tabaco en los lugares cerrados. |
| 4.  | El fumador pasivo no puede enfermarse a consecuencia de respirar el humo de cigarros ajenos.                             |          | ●    | Falso; el fumador pasivo puede desarrollar enfermedades respiratorias y del corazón ya que el humo que respira contiene venenos y sustancias cancerígenas.  |
| 5.  | El tabaco se encuentra entre las drogas más peligrosas.  | ●        |      |   |



| No. | Afirmaciones   | Realidad | Mito | Explicación si es un mito   |
|-----|--|----------|------|---|
| 6.  | Es mejor dejar quemar el tabaco en el cenicero, procurando así fumar menos.  |          | ●    | El fumador que deja quemar el tabaco en el cenicero, procurando hacer menos fumadas, va a respirar mayor concentración de cancerígenos porque el humo que se desprende de la porción final del cigarrillo es más tóxico que el humo que se inhala directamente al fumar.  |
| 7.  | Los cigarros "light" o suaves son tan dañinos como los cigarros normales.  | ●        |      |   |
| 8.  | Los bebés de las mujeres que están embarazadas no sufren peligro cuando ella respira humo de cigarro porque este humo es filtrado antes de que llegue al bebé. |          | ●    | Si la mujer embarazada respira humo de cigarros queda expuesta a miles de compuestos tóxicos que disminuyen el flujo sanguíneo de la placenta, por lo que el bebé en gestación "tiene menor llegada de sangre, de oxígeno, de nutrición y todo lo recibe en menor cantidad, y eso hace que pueda tener bajo peso y que la placenta no sea todo lo buena que debiera ser, entre otras complicaciones". Una mujer embarazada no debe fumar ni convivir en ambientes en donde otros fumen. |
| 9.  | La gente fuma porque quiere, y puede dejarlo en cuanto se lo proponga.   |          | ●    | Falso; fumar es una adicción y representa uno de los vicios más difíciles de controlar inclusive por encima del consumo de bebidas alcohólicas.   |
| 10. | En Guatemala no hay una ley que regule el consumo de tabaco en lugares públicos.   |          | ●    | Falso, en Guatemala sí existe la ley de Creación de los Ambientes Libres de Humo de Tabaco que es el decreto 74-2008 que prohíbe fumar o mantener encendidos cualquier tipo de producto de tabaco: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. En cualquier espacio de lugares públicos cerrados.</li> <li>b. En cualquier espacio de lugares de trabajo.</li> <li>c. En cualquier medio de transporte de uso público, colectivo o comunitario.</li> </ul>                                |

# Ejemplo de la Ruleta



## Juego de Mesa y Manta de Piso

Este juego se desarrollará en dos versiones: juego de mesa y manta de piso. El juego de mesa tendrá dimensiones portátiles y se elaborará en cartón de 23 x 17.5 pulgadas. Se jugará con fichas y dados convencionales. La manta de piso se realizará en material vinílico con medidas de 300 x 250 centímetros. Los adolescentes serán las fichas que se moverán por la manta y se contará con dados de cartón de 10x10 centímetros.

Los participantes se moverán dentro de los tableros, ya sea en la mesa o en el piso, de acuerdo a la cantidad de movimientos que le indique el dado. En cada casilla habrá una pregunta, o se le indicará una acción a realizar. El jugador podrá avanzar al siguiente movimiento si cumple con la indicación de la casilla anterior. El juego termina cuando hay un ganador que llegue al final del tablero.

## Instrucciones para cada casilla

| Número | Instrucciones  | Contenido del Juego  |
|--------|--|--|
| A.     | Planea rápidamente y haz en voz alta un anuncio comercial para NO fumar. Si lo haces bien te vas directamente a la casilla 15; si no lo haces bien solo pasas a la casilla No. 5. Tus compañeros serán los jueces de tu comercial.                   |  |
| B.     | Brinca sin parar 50 veces. Al terminar los 50 saltos responde ¿por qué un fumador no puede hacer ejercicio sin cansarse?<br>Si respondes correctamente avanzas a la casilla 21 y si no lo haces correctamente regresas a la casilla 10.              | Fumar contamina los pulmones y el oxígeno contaminado pasa de los pulmones a los glóbulos rojos, que resultan débiles. La sangre bien oxigenada nos hace resistentes y la sangre contaminada nos hace débiles. |
| 01.    | Si respondes correctamente avanzas a la casilla 21 y si no lo haces correctamente regresas a la casilla 10<br>Responde: Los adultos que fuman ¿tienen derecho a hacerlo? SI/NO ¿por qué?<br><i>Si no respondes correctamente regresas 1 casilla.</i> | No, porque con ello ponen en riesgo su vida y la de quienes respiran el humo de sus cigarrillos.   |

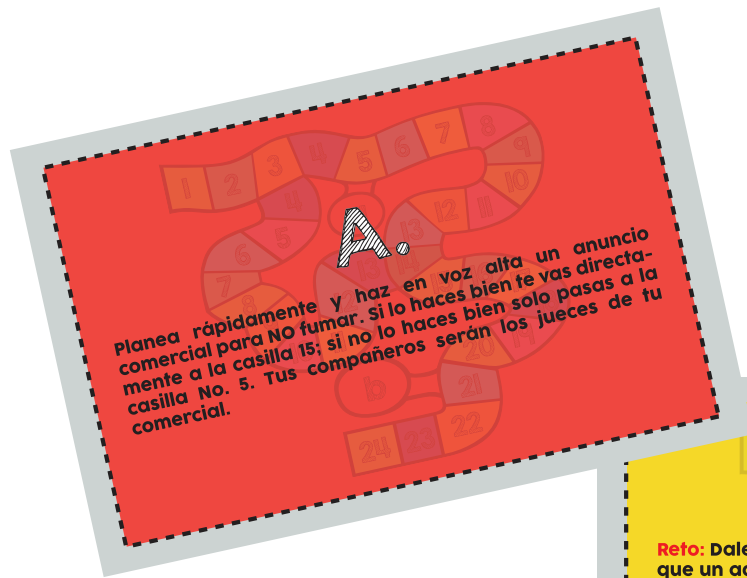
| Número | Instrucciones  | Contenido del Juego   |
|--------|--|---|
| 02.    | <p>Responde: En Guatemala ¿existe una ley que prohíbe fumar en lugares públicos?<br/> <i>Si no respondes correctamente regresas 1 casilla.</i></p>                         | <p>Si (la ley de Creación de los Ambientes Libres de Humo de Tabaco que es el decreto 74-2008)</p>  |
| 03.    | <p>Responde: ¿Qué sucede con los bebés que esperan las mujeres embarazadas que respiran humo de cigarro?<br/> <i>Si no respondes correctamente regresas 2 casilla.</i></p> | <p>Si la mujer embarazada respira humo de cigarrillos queda expuesta a miles de compuestos tóxicos que disminuyen el flujo sanguíneo de la placenta, por lo que el bebé en gestación “tiene menor llegada de sangre, de oxígeno, de nutrición y todo lo recibe en menor cantidad, y eso hace que pueda tener bajo peso ya que la placenta no transmite todos los nutrientes que el bebé necesita para crecer sano, entre otras complicaciones”.</p> |
| 04.    | <p>Grita: ¡Esta es una zona libre de humo de tabaco!<br/> ¡Aquí NO fumamos! Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2.</p>                               |   |
| 05.    | <p>Responde: ¿Qué es un fumador pasivo?<br/> <i>Si respondes bien avanzas 1 casilla y si no respondes correctamente regresas 1.</i></p>                                    | <p>Un fumador pasivo es la persona que aunque no fume, respira el humo de los cigarrillos de quienes sí fuman y con ello inhalan todas las sustancias dañinas de un cigarro.</p>  |
| 06.    | <p>Grita: ¡Jugarle la vuelta al tabaco, no es un juego de niños! Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2.</p>  |   |
| 07.    | <p>Dales a tus compañeros de juego 2 razones por las que un adolescente no debe fumar. Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2 casillas</p>            | <p>Algunas ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueden enfermarse de los pulmones o del corazón.</li> <li>• Sus dientes se pondrán amarillos.</li> <li>• Tendrán mal aliento.</li> <li>• Gastarán su dinero en forma innecesaria.</li> </ul> <p>Se hacen adictos.</p>  |

| Número | Instrucciones   | Contenido del Juego                                       |
|--------|---|---|
| 08.    | <p>Responde: ¿Cuál es el nombre de la sustancia que se extrae de las hojas del tabaco y que es una droga tóxica y altamente adictiva; es la sustancia a la que son adictos los fumadores?</p> <p>Si respondes correctamente avanzas 3 casillas. Si no respondes correctamente retrocedes 1.</p> | Nicotina.   |
| 09.    | Casilla libre; no hay preguntas.  |   |
| 10.    | Regresas a la letra A.  | Regresas a la letra A.                                    |
| 11.    | Casilla libre; no hay preguntas.  |   |
| 12.    | Avanza a la letra B.  |   |
| 13.    | <p>Grita: ¡Tengo derecho a no ser un fumador pasivo!</p> <p>¡No quiero que fumen en mi espacio! Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2.</p>  |   |
| 14.    | Casilla libre; no hay preguntas.  |   |
| 15.    | Casilla libre; no hay preguntas.  |   |
| 16.    | <p>Grita: ¡Jugarle la vuelta al tabaco, no es un juego de niños! Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2.</p>   |   |
| 17.    | <p>Grita: ¡Jugarle la vuelta al tabaco, no es un juego de niños! Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2.</p>   |   |
| 18.    | Casilla libre; no hay preguntas.  |   |
| 19.    | <p>Responde: ¿Son los cigarros “light” o suaves tan dañinos como los cigarros normales?</p> <p><i>Si respondes bien avanzas 1 casilla y si no respondes correctamente regresas 1.</i></p>   | Si, los cigarros light son tan dañinos como los normales. |

| Número | Instrucciones  | Contenido del Juego  |
|--------|--|--|
| 20.    | <p>Responde Cierto o Falso a la siguiente pregunta:<br/>           ¿Es cierto o falso que para evitar respirar los contaminantes del humo del cigarro, basta con ventilar bien los lugares en donde hay fumadores?<br/> <i>Si respondes bien avanzas 1 casilla y si no respondes correctamente regresas 1.</i></p> | <p>Es falso. Una mejor ventilación puede reducir el olor a humo, pero no elimina los contaminantes químicos peligrosos del cigarro.</p>  |
| 21.    | <p>Casilla libre; no hay preguntas.</p>  |  |
| 22.    | <p>Da 3 ideas de por qué empiezan a fumar las y los adolescentes<br/> <i>Si respondes bien avanzas 1 casilla y si no respondes correctamente regresas 1.</i></p>   | <p>Algunas ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por sentirse parte de un grupo.</li> <li>• Por verse mayores</li> <li>• Por curiosidad</li> <li>• Por soledad</li> <li>• Por influencia de sus amigos.</li> </ul> |
| 23.    | <p>Casilla libre; no hay preguntas</p>   |  |
| 24 .   | <p>Grita: ¡Jugarle la vuelta al tabaco, no es un juego de niños! Si lo haces avanzas 1 casilla. Si no lo haces retrocedes 2.</p>   |  |

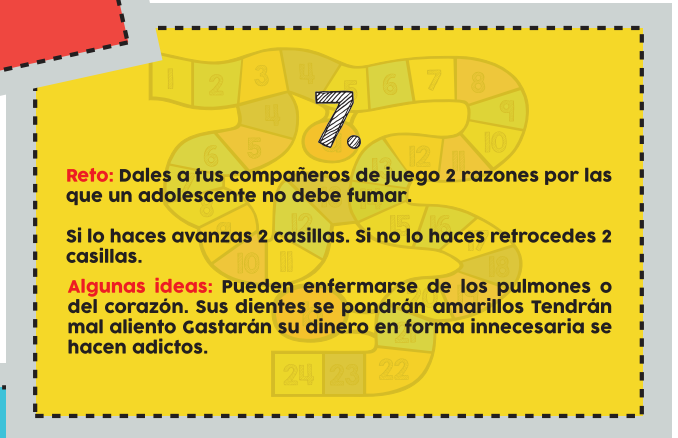


# Ejemplo de Fichas para Juego de Mesa y Manta de Piso:



A.

Planea rápidamente y haz en voz alta un anuncio comercial para NO fumar. Si lo haces bien te vas directamente a la casilla 15; si no lo haces bien solo pasas a la casilla No. 5. Tus compañeros serán los jueces de tu comercial.



7.

**Refo:** Dales a tus compañeros de juego 2 razones por las que un adolescente no debe fumar.

Si lo haces avanzas 2 casillas. Si no lo haces retrocedes 2 casillas.

**Algunas ideas:** Pueden enfermarse de los pulmones o del corazón. Sus dientes se pondrán amarillos Tendrán mal aliento Gastarán su dinero en forma innecesaria se hacen adictos.



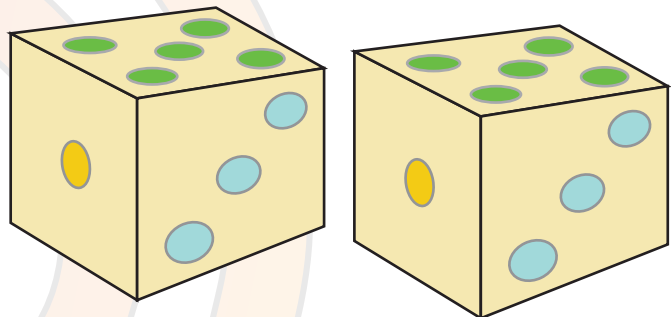
21.

Casilla libre; no hay preguntas.



JUÉGALE LA VUELTA  
AL TABACO

# Ejemplo de Juego de Mesa v Manta de Piso





## Referencias

Benavente, I. M. (2009). Sinalefa1. Recuperado el 11 de 2015, de <https://sinalefa1.wordpress.com/a-quienquiera-acompanarme/la-adolescencia/caracteristicas-del-comportamiento-adolescente/>

kidshealth.org. (s.f.). Fumar es una pésima idea. kidshealth. Recuperado el 11 de 2015, de [http://kidshealth.org/kid/en\\_espanol/sano/smoking\\_esp.html#](http://kidshealth.org/kid/en_espanol/sano/smoking_esp.html#)

Monzón, J. C. (03 de 2014). Tabaquismo en Guatemala: Situación Actual. Revista Guatemalteca de Cardiología, 24. Obtenido de <http://revista.agcardio.org/wp-content/uploads/2014/02/Tabaquismo-en-Guatemala-Situaci%C3%B3n-Actual.pdf>

MSPAS Guatemala. (2008). Modelo de Atención Integral y Diferenciada para las y los Adolescentes. Guatemala: Gobierno de Guatemala. Recuperado el 11 de 2015, de [http://www.mspas.gob.gt/files/Descargas/ProtecciondeSalud/ComponenteAdolescentes/Modelo\\_Atencion\\_Integral%20de%20las%20y%20los%20adolescentes.pdf](http://www.mspas.gob.gt/files/Descargas/ProtecciondeSalud/ComponenteAdolescentes/Modelo_Atencion_Integral%20de%20las%20y%20los%20adolescentes.pdf)

Organización Panamericana de la Salud. (2003). seguridad.gob.sv. Recuperado el 2015, de <http://www.seguridad.gob.sv/observatorio/publicaciones/2005/mitostabaco.pdf>

Portal Vida Sana. (s.f.). www.portalvidasana.com. Recuperado el 11 de 2015, de <http://www.portalvidasana.com/el-cigarrillo-y-sus-componentes.html>





Guatemala 17 de diciembre de 2015

**SEÑORES**  
**ASOCIACIÓN COMUNICARES**  
**NIT: 5412995-8**  
**DIRECCIÓN: ciudad**

A continuación sometemos a su consideración nuestra cotización por la impresión de:

**100 JUEGOS DE LOTERIA**, 16 cartones de 5.5 x 8.5 pulgadas individuales, en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro 36 fichas Individuales de 85 x 62 mm en papel Texcote 14 full color en tiro y retiro.

Precio Q. 5,375.00

**100 JUEGOS DE MEMORIA**, 36 cartones (18 parejas) de 8.5 x 11 pulgadas en papel Texcote 14 full color en tiro y retiro.

Precio Q. 5,700.00

**100 RULETAS**, de 45 centímetros de diámetro en Texcote 12 sobre cartón chip, flecha giratoria de 17 centímetros con tachuela texcote 12 papel 80 gramos full color en tiro.

Precio Q. 12,400.00

**100 JUEGO DE MESA** de 23 x 17.5 pulgadas en papel Texcote 14, 2 dados juego de mesa 6 centímetros cada lado full color en tiro.

Precio Q. 9,300.00

**100 DADOS MANTA DE PISO** 2 dados para juego manta de piso 15 centímetros cada lado con pestañas en Texcote 20 a full color en tiro, troquelados.

Precio Q. 3,500.00

**100 JUEGOS DE 26 FICHAS INDIVIDUALES** de 4.25 x 5.5 pulgadas en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro.

Precio Q. 3,250.00

3a. avenida 14-62 zona 1  
PBX: 2245 8888  
[www.serviprensa.com](http://www.serviprensa.com)

**100 JUEGOS DE 26 FICHAS INDIVIDUALES** de 8.5 x 5.5 pulgadas en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro.

Precio Q. 3,250.00

**PRECIO TOTAL Q. 42,775.00**

**El cliente entrega artes finales en formato digital:**

- Programas: InDesign, Ilustrador, Photoshop o PDF de alta resolución para impresión.
- Incluir las fuentes tipográficas o convertirlas a dibujo (phats). Verificar que el overprint solo aplica en textos de color negro.
- Adjuntar las fotografías e ilustraciones (no embedded o incrustadas) a una resolución de 300 dpi, al tamaño, en modo CMYK.
- Colores en modoproceso o CMYK, si es a un color pantone en spot.
- El grosor de las líneas debe tener como mínimo 0.25 puntos.
- Adjuntar prueba impresa, dummie o pdf de referencia.
- Verificar que su arte sea el **FINAL**, para no incurrir en costos adicionales.
- Se adjunta PDF con los requisitos mínimos que debe contener.

**Este precio Incluye:**

- Material de primera calidad y de color uniforme

Tiempo de entrega: A negociar con cliente  
Forma de pago: Crédito 15 días.

Atentamente,

Diana Alvarez  
Relaciones Públicas  
PBX: 2245-8888  
asistentemercadeo@serviprensa.com

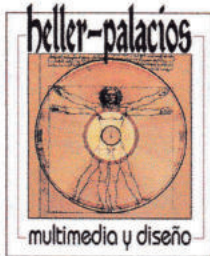
*Si la presente es autorizada, favor sírvase llenar la siguiente información:*

Cotización autorizada por: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Facturar a nombre de: \_\_\_\_\_  
Nit: \_\_\_\_\_  
Dirección: \_\_\_\_\_  
Horarios disponibles para entrega de pedido: \_\_\_\_\_  
Se necesita gestionar autorización para parqueo \_\_\_\_\_

**TERMINOS DE ESTA COTIZACION**

- Esta cotización, de acuerdo con los términos aquí expresados, es válida por un término de 15 días calendario a partir de la fecha de su presentación. Los precios YA INCLUYEN I.V.A.
  - Cualquier cambio en los términos contratados en la cotización original estará sujeto al ajuste de precio correspondiente.
  - A partir de la entrega parcial o total del producto, se considera un término de cinco (5) días calendario para formular reclamos.
- Nota Importante:** La empresa está exenta de responsabilidad por errores cometidos por el cliente en los textos, fotos y gráficos. Asimismo se exime de responsabilidad en fotografías proporcionadas que no llenen los requisitos de calidad.

3a. avenida 14-62 zona 1  
PBX 2245-8888  
www.serviprensa.com



Multimedia  
Autoría profesional  
CD-ROM Interactivos  
Diseño editorial  
Cartel

Guatemala, 17 de Diciembre 2015

Señores  
**Asociación Comunicares**  
**Nit: 5412995-8**  
Ciudad.

Estimado Señores:

Nos dirigimos a usted para presentarle la cotización de:

100 JUEGOS DE LOTERIA, 16 cartones media  
cartas, en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro  
36 fichas Individuales de 85 x 62 mm en Texcote 14  
full color en tiro y retiro.

Precio Unitario Q. 60.10 Precio Total Q. 6,010.00

100 JUEGOS DE MEMORIA, 36 cartones (18  
parejas) tamaño carta en papel Texcote 14 full color  
en tiro y retiro.

Precio Unitario Q. 59.90 Precio Total Q. 5,990.00

100 RULETAS, de 45 centímetros de diámetro en  
Texcote 12 sobre cartón chip, flecha giratoria de 17  
centímetros con tachuela texcote 12 papel 80 gramos  
a colores en tiro.

Precio U. Q. 129.00 Precio Total Q. 12,900.00

100 JUEGO DE MESA de 23 x17.5 pulgadas en papel  
Texcote 14, 2 dados juego de mesa 6 centímetros cada  
lado full color en tiro.

Precio U. Q. 101.00 Precio Total Q. 10,100.00

2a. Avenida 4-66 zona 1. Despacho C-3 Telefax: 2220-3858



Multimedia  
Autoría profesional  
CD-ROM Interactivos  
Disco editorial  
Cartel



100 DADOS MANTA DE PISO 2 dados para juego manta de piso con pestañas en Texcote 20 a full color en tiro, troquelados.

Precio U. Q. 38.70 Precio Total Q. 3,870.00

100 JUEGOS DE 26 FICHAS INDIVIDUALES de 4.25 x5.5 pulgadas en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro.

Precio U. Q. 35.25 Precio Total Q. 3,525.50

100 JUEGOS DE 26 FICHAS INDIVIDUALES en media carta en papel Texcote 14 a full color en tiro y retiro.

Precio U. Q. 35.25 Precio Total Q. 3,525.50

**Gran Total: Q. 45,921.00**

Entrega 15 días hábiles después de autorizado el material  
Nota Importante Estos precios ya incluyen el IVA.

Respetuosamente,

  
Veronica Culajay  
Ventas  
Cél.: 5035-4638

2a. Avenida 4-66 zona 1. Despacho C-3 Telefax: 2220-3858



Cotización No.

10998



Guatemala, 9 de diciembre de 2015

Atención:

Dayana Córdova

Asociación Comunicares

Proyecto: Manta piso

A continuación presento cotización para lona vinilica para piso.

| Cantidad | Material | Dimensiones | Acabados                               | Unitario | Precio      |
|----------|----------|-------------|--|----------|-------------|
| 100      | Lona     | 3 x 2.5     | full color, con ojete en las esquinas. | Q 300.00 | Q 30,000.00 |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |
|          |          |             |  |          |             |

Observaciones

Sus pagos puede realizarlos con tarjeta de crédito visa y credomatic. Se manejan visacuotas.

|                  |           |             |
|------------------|-----------|-------------|
| Forma de Pago    | Sub Total | Q 30,000.00 |
| 15 días crédito. | Descuento | Q 1,500.00  |
| Anticipo         | TP        |             |
| Q 11400.00       | Total     | Q 28,500.00 |

13calle12-96zona11•BodexOf.3D2440-0037