

i MÚLVETE SIN !

STOP
DRUGS

Programa de educación vial para la prevención de las drogodependencias en el ámbito escolar desde la perspectiva de la seguridad vial

ANEXO 2

ACTIVIDADES

Índice

1. Introducción
2. Objetivos
3. Temporalidad
4. Material
5. Índice de actividades
6. Actividades

1. Introducción

Las actividades que se presentan sirven para trabajar con los alumnos en el aula o entorno escolar. Las actividades están diseñadas sin contenidos teóricos, tan solo se facilita la estructura. De este modo cada profesor podrá trabajar con el tema que considere más oportuno, utilizando la misma estructura para todos los temas del programa. Serán trabajos creativos, dinámicos y satisfactorios para los alumnos.

2. Objetivos

Objetivo General:

- Prevenir el consumo de drogas en adolescentes y jóvenes desde la perspectiva de la seguridad vial.

Objetivos Operativos:

- Conocer la problemática del consumo de drogas a edades tempranas y los problemas personales y sociales que se derivan en relación con los accidentes de tráfico.
- Ser capaces de contra argumentar de forma asertiva los mitos y falsas creencias que tiene el alumnado sobre las drogas.

- Analizar y aprender los efectos de las drogas que afectan a la movilidad.
- Clarificar las ventajas y desventajas de los móviles y las redes sociales.
- Reconocer los problemas derivados del uso del móvil y las redes sociales, tanto a nivel personal como para la movilidad.
- Reconocer que es el conductor de bici, ciclomotor, coche o cualquier otro vehículo, inclusive el peatón, los que más influyen en la ocurrencia o evitación de los accidentes.
- Sensibilizar sobre la importancia de interiorizar las actitudes que debe tener un conductor o peatón seguro y alejado del consumo de drogas, en la movilidad.
- Reconocer los efectos de la presión que ejerce el grupo de iguales de los jóvenes y adolescentes cuando se inicia el consumo de drogas.
- Promover la creatividad y el trabajo en equipo.

3. Temporalidad

La temporalidad estará definida en cada actividad. El profesor decidirá si seguir dicha temporalidad o modificarla según sus circunstancias.

Se podrá eliminar alguna fase en actividades más extensas, o aumentar el número de jornadas en otras actividades si el profesor así lo considera.

4. Material

El material a utilizar en la realización de las actividades será principalmente el que se indique en cada una de ellas. No obstante, se podrá seleccionar o modificar según las circunstancias de cada centro. La actividad, en sí misma, no es material que se deba entregar a los alumnos, sino para uso del profesor. Al final de cada actividad se encuentran las instrucciones para entregar a los alumnos como apoyo para llevar a cabo la actividad propuesta.

Se podrán eliminar algunos materiales y sustituirlos por otros más asequibles; o por el contrario, añadir y dinamizar otros recursos que se tengan disponibles.

5. Índice de actividades

1. **Pon un rap en tu vida.** Crear una canción tipo rap.
2. **Tu idea tiene valor, créala.** Elaborar una campaña.
3. **Cuánto vale tu vida, báilala.** Elaborar un "Lip-dup".
4. **Lleva tu mensaje a los tuyos.** Construir un tríptico.
5. **Un trivial para tu vida.** Elaborar un juego de Trivial.
6. **Sé de qué droga se trata y lo que hace.** Identificar qué tipo de droga es según sus efectos.
7. **¿Me tengo que creer todo lo que me dicen?** Trabajar, mediante una historia creada por los alumnos, cómo decir "no" en situaciones difíciles.
8. **¿Piensas ahora lo mismo que antes?** Debatir conocimientos anteriores sobre las drogas y la movilidad en

el tráfico comparándolos con los que se tienen después de la formación.

6. Actividades

1. PON UN RAP EN TU VIDA

La actividad consistirá en la realización de un rap. Los propios alumnos elaborarán una canción de rimas y juegos de palabras o mensajes acompañado por un fondo musical rítmico estilo "hip hop".

1. TEMPORALIDAD

Dos posibilidades:

- a) Cuatro jornadas: crear la letra de la canción con música, vestimenta, ensayos, actuación final, etc.
- b) Una jornada: crear la letra en grupo y exponerla al resto.

El número de jornadas indicado es orientativo y el profesor tiene total libertad para adaptar el número a sus circunstancias y necesidades.

2. MATERIAL NECESARIO

- a) Cuatro jornadas:
 - papel y bolígrafo.
 - una cámara de video o las cámaras de móvil para hacer la grabación.
 - vestimenta rapera (pantalones anchos, camisetas grandes, gorras zapatillas deportivas, etc.)
 - un reproductor de sonido.
 - música rap para utilizar de fondo.
- b) Una jornada:
 - música rap para utilizar de fondo.
 - papel y bolígrafo para trabajar en grupo la letra de la canción.

Las instrucciones se repartirán en las dos versiones.

Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Después de trabajar un tema concreto, la actividad consistirá en elaborar una o varias canciones en las que las letras serán creadas por los alumnos, en grupo. Para la elaboración de las letras se deberá ser creativo, basándose en los conocimientos impartidos por el profesor y que contienen los cuadernillos. Se podrán incorporar experiencias propias del tráfico, falsas creencias, moralejas, etc.

Posteriormente, el rap será representado por los alumnos según la versión elegida, con más o menos escenografía.

A continuación se va a describir la versión a) “cuatro jornadas”

1ª JORNADA

Durante la primera jornada se darán las instrucciones para desarrollar el rap.

1º. El profesor comentará a los alumnos que el tema a tratar en la letra del rap es el que se ha trabajado anteriormente y les indicará que extraigan las ideas principales sobre dicho tema.

2º. Se dividirá a los alumnos en grupos (de 3, 4 o 5 personas, según se estime oportuno) y se repartirá y explicarán las instrucciones para desarrollar la actividad. Antes de comenzar, se podrá presentar a la clase un tema rap elegido con anterioridad como modelo, para entender mejor la actividad. Las instrucciones serán las siguientes:

1. Decidir un enfoque para la canción: dirigir el tema con una perspectiva o un entendimiento único para compartir

con la audiencia: por ejemplo, si se ha trabajado el alcohol, se enfocaría desde “la problemática del alcohol en los accidentes de tráfico”, “qué mensajes podrían influir en los jóvenes para evitar dicha problemática”.

2. Lluvia de ideas: antes de empezar a escribir en papel, se recomienda practicar la creatividad e imaginación mediante una lluvia de ideas. Después, se hará una lista con los conceptos más importantes que inspiran el tema elegido y que pueden guiar el contenido de la canción mientras se va avanzando.

3. Crear e introducir frases “gancho”: no tiene por qué contener el tema de la canción, sino que es más importante que sea pegadizo y único. Esta frase puede inspirar otros elementos de la canción como el ritmo o el resto de la letra, dando pie a otras ideas posteriores. Estos ganchos pueden ser cantados por otras voces a la vez que la principal.

4. Escoger un ritmo: idear un ritmo o basarse en un rap existente.

5. Escribir la letra de la canción: se eligen los conceptos y frases de la lluvia de ideas que más inspiran a los alumnos y se comenzará a escribir toda la letra de la canción. Para ello, se tienen que buscar palabras para rimar, sin olvidar que el objetivo de las letras va más allá de la rima y que lo importante es el mensaje. Se irán formando conjuntos de cuatro versos, que rimen, por lo menos, en dos de ellos.

6. Practicar y ajustar: se practica la canción con el ritmo elegido para corregir los errores y mejorar los versos escritos. Se puede agregar una pausa o dos para ayudar a resaltar un punto en específico dentro de la canción.

3º. Antes de finalizar esta jornada tienen que quedar claras todas las instrucciones para elaborar la canción en la 2ª jornada.

2ª JORNADA

Los alumnos, en grupos, elaborarán la letra de la canción y, a la vez, practicarán el ritmo. Se podrá repartir fotocopias del cuadernillo correspondiente para que los alumnos trabajen la letra del rap, seleccionando las ideas principales.

También se determinará qué alumnos cantarán unas estrofas u otras para que lo ensayen en la próxima jornada.

Se informará a los alumnos de que en la próxima jornada tendrán que aportar la ropa y complementos para los ensayos.

3ª JORNADA

Los alumnos llevarán a cabo los ensayos del rap. Pautas:

- Se podrá llevar las ropas y complementos para los ensayos.
- Se podrán hacer gestos que transmitan seguridad, emoción, etc., según el mensaje que transmita la letra.
- Realizarán movimientos con las manos y pies.

4ª JORNADA

En esta jornada se realizarán las grabaciones. Se recomienda, una vez elegida la mejor grabación, insertar el audio en caso de que se utilice.

A continuación se va a describir la versión b) “una jornada”

1º. El profesor comentará a los alumnos que el tema a tratar en la letra del rap es el que se ha trabajado anteriormente y les indicará que extraigan las ideas principales sobre dicho tema.

2º. Se dividirá a los alumnos en grupos (de 3, 4 o 5 personas, según se estime oportuno), se explicará las instrucciones para la realización del rap y se repartirá dichas instrucciones y el cuadernillo del tema tratado. Antes de comenzar

se podrá presentar a la clase un tema rap, elegido con anterioridad como modelo, para entender mejor la actividad. Se pedirá los alumnos que ideen un nombre de grupo relacionado con la canción, por ejemplo “cuídate, es tu decisión”, “aléjate del alcohol cuando conduzcas”, etc.

3º. Una vez pasado el tiempo indicado por el profesor, un representante de cada grupo leerá o cantará al resto la canción elaborada y entonando los ritmos.

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR EL RAP

1. Decidir un enfoque para la canción: dirigir el tema con una perspectiva o un entendimiento único para compartir con la audiencia: por ejemplo, si se ha trabajado el alcohol, se enfocaría desde “la problemática del alcohol en los accidentes de tráfico”, “qué mensajes podrían influir a los jóvenes para evitar dicha problemática”.
2. Lluvia de ideas: antes de empezar a escribir en papel, se recomienda practicar la creatividad e imaginación, que surja la lluvia de ideas. Después se hará una lista de los conceptos más importantes que inspiran el tema elegido y que pueden guiar el contenido de la canción mientras se va avanzando.
3. Crear e introducir frases “gancho”: no tiene por qué contener el tema de la canción, sino que es más importante que sea pegadizo y único. Esta frase puede inspirar otros elementos de la canción como el ritmo o el resto de la letra, dando pie a otras ideas posteriores. Estos ganchos pueden ser cantados por otras voces a la vez que la principal.
4. Escoger un ritmo: idear un ritmo o basarse en un rap existente.

5. Escribir la letra de la canción: una vez elegidos los conceptos y frases de la lluvia de ideas que más inspiran a los alumnos, se comenzará a escribir toda la letra de la canción. Para ello, se tienen que buscar palabras para rimar, sin olvidar que el objetivo de las letras va más allá de la rima, lo que importa es el mensaje. Se irán formando conjuntos de cuatro versos, que rimen, por lo menos, en dos de ellos.

6. Practicar y ajustar: se practica la canción con el ritmo elegido para corregir los errores y mejorar los versos escritos.

2. TU IDEA TIENE VALOR. CRÉALA

La actividad consistirá en idear o elaborar una campaña publicitaria. Para ello, los alumnos podrán crear un anuncio, un programa televisivo, una cuña de radio, póster, folletos, calendarios, chapas, imágenes o mensajes con slogans para las redes sociales, etc.

1. TEMPORALIDAD

Dos posibilidades:

a) Dos o tres jornadas: elaborar la campaña publicitaria.

b) Una jornada: elaborar en grupo la descripción de una campaña en fomento de la seguridad vial y exponerla al resto.

El número de jornadas indicado es orientativo y el profesor tiene total libertad para adaptar el número a sus circunstancias y necesidades.

2. MATERIAL NECESARIO

a) Dos o tres jornadas:

- papel y bolígrafo
- una cámara de video o móvil para hacer la grabación en caso de realizar videos.
- cámara fotográfica en caso de realizar fotos originales.
- un reproductor de sonido en caso de realizar cuñas de sonido.
- cartulinas o cualquier material para elaborar un póster, folletos, chapas, etc.

b) Una jornada:

- papel y bolígrafo.
- cartulinas o cualquier material para elaborar un póster, folletos, chapas, etc.
- cualquier otro material que el profesor crea oportuno.

Las instrucciones se repartirán en las dos versiones.

Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Sabiendo el tema a tratar, la actividad consistirá en que los alumnos sean creativos y capaces de realizar una campaña que incluya mensajes de prevención sobre dicho tema. Por ejemplo, un anuncio o programa televisivo, cuña de radio, póster, folletos, calendario, chapas, imágenes o mensajes con slogan para las redes sociales, pequeños anuncios en los cines antes de la proyección de una película o antes del comienzo de un concierto, etc.

Se trabajará en grupo con el número de alumnos que estime oportuno el profesor. Se podrán repartir los diferentes apartados del tema por grupos para que no se repitan los mensajes.

A continuación se va a describir la versión a) “dos o tres jornadas”

1ª JORNADA

Durante la primera jornada se explicará todas las instrucciones para desarrollar la campaña.

1º. El profesor ofrecerá a los alumnos el enfoque acerca del tema que están trabajando. Se les puede facilitar los contenidos teóricos mediante el cuadernillo correspondiente.

2º. A continuación el profesor ofrecerá instrucciones sobre las pautas a seguir para realizar una campaña. Se podrán repartir dichas instrucciones a cada grupo:

1. Descripción de la campaña:

- Hacer un breve resumen del tipo de campaña elegida (anuncio, cuña de radio, poster, etc.).
- Decidir el tema y el apartado concreto.
- Generar un slogan (frase identificativa o idea que resuma el mensaje. Ha de ser corta, original e impactante).
- Identificar el público objeto de la campaña (peatones, jóvenes, niños, conductores de ciclomotores, de bicis, de motos, etc.).
- Seleccionar un tipo de mensaje (emocional, informativo, cognitivo, reflexivo, etc.).

2. Objetivos. Indicar el objetivo que se quiere conseguir con la campaña.

3. Justificación de la elección del grupo al que va destinada.
¿Por qué habéis elegido este grupo de personas?

4. Explicación del tipo, momento y lugar donde será expuesta la campaña y por qué se ha elegido ese formato.

3º. Los grupos pensarán durante el tiempo que se estime oportuno, qué tipo de campaña van a realizar, para que en la próxima jornada se aporte el material necesario para trabajar en el aula. Se podría comenzar en esta jornada a pensar los mensajes, cómo lo van a trabajar, etc.

2ª JORNADA

Los alumnos crearán su campaña. Se podrá dedicar otra jornada a esta fase de la actividad.

3ª JORNADA

Los alumnos expondrán las campañas realizadas.

A continuación se va a describir la versión b) “una jornada”

1º. El profesor explicará a los alumnos que tienen que elaborar la descripción de una campaña de prevención sobre el tema trabajado. Se les puede facilitar los contenidos teóricos mediante el cuadernillo correspondiente.

2º. A continuación el profesor ofrecerá instrucciones sobre las pautas para realizar una campaña, tal y como se indica en la versión anterior. Se podrán repartir dichas instrucciones a cada grupo.

3º. Cada grupo trabajará conjuntamente en la elaboración de la descripción de la campaña durante el tiempo que se estime oportuno. Se podrá realizar algo sencillo tipo póster, folleto, etc., si el profesor lo cree oportuno.

4º. Un portavoz de cada grupo explicará al resto cómo es su campaña según las instrucciones indicadas.

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UNA CAMPAÑA

1. Descripción de la campaña:

- Hacer un breve resumen del tipo de campaña elegida (anuncio, cuña de radio, póster...).
- Decidir el tema y el apartado concreto elegido.
- Generar un slogan (frase identificativa o idea que resuma el mensaje. Ha de ser corta, original e impactante).
- Identificar el público objeto de la campaña (peatones, jóvenes, niños, conductores de ciclomotores, de bicis, de motos, etc.).
- Seleccionar un tipo de mensaje (emocional, informativo, cognitivo, reflexivo, etc.).

2. Objetivos. Indicar el objetivo que se quiere conseguir con la campaña.

3. Justificación de la elección del grupo al que va destinada. ¿Por qué habéis elegido este grupo de personas?

4. Explicación del tipo, momento y lugar donde será expuesta la campaña y por qué se ha elegido ese formato.

3. ¡ CUÁNTO VALE TU VIDA, BÁILALA !

La actividad consistirá en la elaboración un vídeo musical en el que participan todos los alumnos.

1. TEMPORALIDAD

Cuatro jornadas: crear un "Lip-dub".

El número de jornadas indicado es orientativo y el profesor tiene total libertad para adaptar el número a sus circunstancias y necesidades.

2. MATERIAL NECESARIO

- Una cámara de vídeo para hacer la grabación.
- Un reproductor de sonido.
- Los complementos necesarios para ilustrar las campañas (disfraces, pelucas llamativas, carteles, volantes, cascos, bicicletas, señales de tráfico, latas de bebida, vasos gigantes de palomitas de maíz, etc.).

Las instrucciones para llevar a cabo la actividad.

Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos, en equipo y con ayuda del profesor, crearán un "Lip-dub". Se trata de grabar un vídeo musical, de principio a fin sin cortes y en una sola toma, acompañado con movimientos acompasados de un tema musical elegido con anterioridad. La letra de la canción será grabada por los propios alumnos, ofreciendo mensajes de seguridad vial relacionados con el tema tratado.

1ª JORNADA

Durante la primera jornada, el profesor explicará todas las instrucciones para llevar a cabo el Lip-dub:

1º. El profesor explicará a los alumnos que el tema a tratar en el Lip-dub tendrá como objetivo prevenir el consumo de drogas en adolescentes y jóvenes, así como reconocer la problemática que estas conductas suponen para la movilidad, tanto de peatones como de conductores de cualquier vehículo. La letra y los mensajes del Lip-dub serán acordes al tema tratado.

2º. A continuación el profesor explicará las instrucciones para la realización del Lip-dub. Se formarán grupos de alumnos con tareas específicas para cada uno de ellos. La distribución de las tareas según los grupos será la siguiente:

Grupo 1: decidirá en qué lugares del centro se realizarán las grabaciones y el tiempo que se va a pasar en cada uno de ellos.

Grupo 2: elegirá la música del Lip-dub y escribirá la letra, que deberá contener mensajes acordes con el tema tratado, por ejemplo, “si bebes, recuerda cómo tienes que volver a casa, tu vida vale mucho, busca tu forma segura”, “si vas a conducir, olvida las drogas, diviértete de otra forma o con otras cosas”. Este grupo se deberá coordinar con el anterior para elegir en qué escenarios se desarrollará cada parte de la música, de modo que las diferentes situaciones se puedan suceder con naturalidad.

Grupo 3: elaborará una lista de todos los alumnos que van a participar y los dividirá en grupos. Se pretende:

- Dividir el Lip-dub en fragmentos pequeños más manejables, asignando a cada grupo un lugar físico y segmento de canción concreto.
- Proponer a cada pequeño grupo que elijan un complemento relacionado con el tema que se ha trabajado y que trate en su actuación según la letra de la canción. Mientras que la letra de la canción se confecciona, pueden ir pensando qué complementos, objetos, disfraces, carteles, etc., pueden elaborar o traer en la próxima jornada.

2ª JORNADA

Esta jornada se trabajará de la siguiente manera:

- El grupo 1 recorrerá los lugares calculando el tiempo y los espacios a grabar.
- El grupo 2 trabajará con la música y ensamblando los mensajes que se vayan elaborando.
- El grupo 3 trabajará elaborando el material y complementos necesarios para la grabación.

Los grupos estarán en contacto para comprobar que los mensajes de las letras coinciden con los materiales, carteles, etc., que van a elaborar, además de en qué lugares se van a repartir.

3ª JORNADA

En esta jornada se llevarán a cabo los ensayos del Lip-dub, se determinará la coreografía en cada zona, cada alumno con su intervalo de canción y con los disfraces y complementos correspondientes. Se recomienda:

- Que cada grupo ensaye en su lugar la parte que le corresponde con todo el material.
- Que el alumno que lleva la cámara siempre vaya marcha adelante y los actores marcha atrás. El que lleve la música irá junto al que lleva la cámara pero fuera de la zona de visión. Pasarán por las diferentes zonas del Lip-dub y serán informados de quién va a actuar allí y de los detalles respecto a la actuación, concretando las zonas a las que debe enfocar la cámara.
- Los alumnos que cantan y actúan podrán hacer gestos, movimientos, enseñar las imágenes, los carteles, los complementos (volantes, cascos, botes o botellas de refrescos, cruce de bicicletas, vasos con palomitas de maíz, etc.) coordinados con la música y la letra de la canción.

Esta jornada puede durar más de una hora.

4ª JORNADA

Durante esta jornada se realizarán las grabaciones definitivas.

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UN LIP-DUB

TAREAS A REALIZAR POR GRUPO

Grupo 1: decidirá en qué lugares del centro se realizarán las grabaciones y el tiempo que se va a pasar en cada uno de ellos.

Grupo 2: elegirá la música del Lip-dub y escribirá la letra, que deberá contener mensajes acordes con el tema tratado, por ejemplo, “si bebes, recuerda cómo tienes que volver a casa, tu vida vale mucho, busca tu forma segura”, “si vas a conducir, olvida las drogas, diviértete de otra forma o con otras cosas”. Este grupo se deberá coordinar con el anterior para elegir en qué escenarios se desarrollará cada parte de la música, de modo que las diferentes situaciones se puedan suceder con naturalidad.

Grupo 3: elaborará una lista de todos los alumnos que van a participar y los dividirá en grupos. Se pretende:

- Dividir el Lip-dub en fragmentos pequeños más manejables, asignando a cada grupo un lugar físico y segmento de canción concreto.
- Proponer a cada pequeño grupo que elijan un complemento relacionado con el tema que se ha trabajado y que trate en su actuación según la letra de la canción. Mientras que la letra de la canción se confecciona, pueden ir pensando qué complementos, objetos, disfraces, carteles, etc., pueden elaborar o traer en la próxima jornada.

PARA TRABAJAR EN LA 2ª JORNADA

Esta jornada se trabajará de la siguiente manera:

- El grupo 1 recorrerá los lugares calculando el tiempo y los espacios a grabar.
- El grupo 2 trabajará con la música y ensamblando los mensajes que se vayan elaborando.
- El grupo 3 trabajará elaborando el material y complementos necesarios para la grabación.

Los grupos estarán en contacto para comprobar que los mensajes de las letras coinciden con los materiales, carteles, etc. que van a elaborar, además de en qué lugares se van a repartir.

PARA TRABAJAR EN LA 3ª JORNADA

En esta jornada se va a llevar a cabo los ensayos del Lip-dub, se determinará la coreografía en cada zona, cada alumno con su intervalo de canción y con los disfraces y complementos correspondientes. Se recomienda:

- Que cada grupo ensaye en su lugar la parte que le corresponde con todo el material.
- Que el alumno que lleva la cámara siempre irá marcha adelante y los actores marcha atrás. El que lleve la música irá junto al que lleva la cámara pero fuera de la zona de visión. Pasarán por las diferentes zonas del Lip-dub y serán informados de quién va a actuar allí, de los detalles respecto a la actuación concretando las zonas a las que debe enfocar la cámara. Dejar un espacio suficiente entre la cámara y el plano que se va a grabar.
- Los alumnos que cantan y actúan podrán hacer gestos, movimientos, enseñar las imágenes, los carteles, los complementos (volantes, cascos, botes o botellas de refrescos, cruce de bicicletas, vasos con palomitas de maíz, etc.) coordinados con la música y la letra de la canción.

4. LLEVA TU MENSAJE A LOS TUYOS

La actividad consistirá en la elaboración un tríptico con contenidos del o de los temas tratados.

1. TEMPORALIDAD

Una jornada

2. MATERIAL NECESARIO

- Folios o cartulinas de colores variados.

- Rotuladores o cualquier material de escritura apropiado para poder diseñar un tríptico.
- Recortes de imágenes relacionadas con el tema a tratar, pegamento, o dibujos realizados por los alumnos, etc.

Las instrucciones para llevar a cabo la actividad.

Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previamente a esta jornada, se avisará a los alumnos con antelación para que consigan imágenes, fotos, dibujos, etc., relacionados con el tema a tratar y las aporten en la jornada de trabajo. También podrá facilitar dicho material el profesor.

1º. El profesor dará las siguientes instrucciones a los alumnos:

- Trabajarán en grupos de 3 o 4 alumnos, deberán elaborar un tríptico por alumno con ayuda de las instrucciones. La estructura básica del tríptico será la siguiente: un título, una imagen que represente la parte principal del tema y el desarrollo del contenido mediante mensajes breves. En su parte final, se detallará el nombre del alumno, curso, profesor, etc.
- La información sobre los contenidos se facilitará mediante el cuadernillo correspondiente.

2º. Una vez finalizados los trípticos, se pondrán en común al resto de alumnos, saldrá un representante de cada grupo explicando qué ha sido lo más importante para ellos y por qué.

3º. Se cerrará la jornada con las mejores conclusiones acerca del trabajo realizado e invitando a los alumnos a que se lleven el tríptico a casa para compartirlo con sus familias.

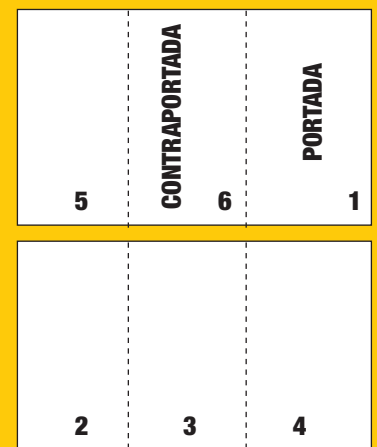
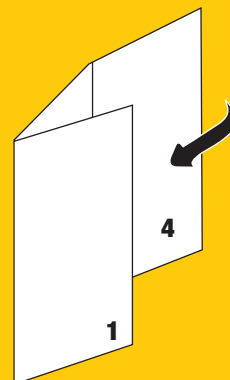
4º. Opcional: podrá votarse cuál es el mejor tríptico para su posible reproducción y reparto a otro alumnado o cursos que considere el profesor, o bien, publicarlo en paneles del centro.

INSTRUCCIONES PARA ELABORAR UN TRÍPTICO

Para elaborar un tríptico se tiene que doblar el folio o cartulina en tres partes, para repartir de la forma más adecuada la información y mensaje que se quiere transmitir. Se puede hacer de la siguiente manera y siguiendo el esquema:

- En la portada se detalla el tema principal tratado en el tríptico.
- En el interior se argumentan y exponen las cuestiones a tratar con el tema elegido, acompañando con imágenes, dibujos, mensajes cortos, pequeños párrafos de información, etc., que den una descripción clara, creativa y llamativa del tema.
- En la contraportada se puede reservar para una imagen, logo o fotos y tiene que contener los datos del alumno que lo ha elaborado, curso, etc.

Hay que tener en cuenta que el tríptico se despliega con un orden, por lo tanto, al desplegarse, las ideas deben ser consecutivas, para que así el lector no pierda el interés y entienda mejor la información.



5. UN TRIVIAL PARA TU VIDA

La actividad consistirá en la elaboración de un “Trivial”. Esta actividad se podrá llevar a cabo cuando se hayan impartido mínimo 4 temas.

1. TEMPORALIDAD

Tres jornadas

Se podrá trabajar con otro número de jornadas, haciendo una acomodación aproximada de la actividad.

2. MATERIAL NECESARIO

- Tablero del juego de mesa “Trivial”.
- Tarjetas con preguntas y respuestas en blanco.
- Un dado.
- Una ficha por jugador (o grupo). Habrán tantas fichas y jugadores (o grupos) como temas tratados. Cada ficha será de un color y su forma se acomodará para poder introducir las porciones o piezas que se vayan consiguiendo.
- “Porciones o piezas” de puntuación para rellenar la ficha de los colores acordados.

Instrucciones para elaborar las fichas.

Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con esta actividad los alumnos, en grupos, construirán el juego “Trivial” con preguntas sobre los temas tratados. En la 1ª jornada se les dará las instrucciones para elaborarlo, con una breve explicación de los temas que se han trabajado. En la 2ª jornada se elaborarán las preguntas del trivial (se les podrá facilitar los cuadernillos y las instrucciones) y en la 3ª se jugará una partida con los grupos que se hayan formado.

1ª JORNADA

1º. El profesor dará una explicación breve de la actividad y se crearán los grupos de alumnos necesarios para tratar los temas que se quieren trabajar. Si se han impartido cinco temas se formarán cinco grupos.

2º. El profesor repartirá a cada grupo el cuadernillo correspondiente y las tarjetas, y les dará las instrucciones para elaborar las preguntas sobre dicho tema:

- Podrán versar sobre conceptos (¿Qué es el cannabis?), sobre efectos (¿Qué efectos tiene el alcohol en las personas en la fase depresora?), o sobre cualquier otro contenido o mensaje del tema concreto.
- Para cada tema se elegirá un color (categoría), por ejemplo:

Azul: La cocaína	Co
Rosa: Introducción	I
Naranja: Alcohol	A
Marrón: Tabaco	Ta
Verde: Cannabis	Ca

Cada pregunta irá en una tarjeta, por ejemplo:

– Anverso

A

¿Qué efectos tiene el alcohol en las personas en la fase depresora?

– Reverso

ACIERTO: contestar mínimo dos:

- Mareos
- Sueño
- Adormece las funciones del cerebro
- Deprime o disminuye la actividad del cerebro
- Nos volvemos más torpes e ineficaces
- Relajación
- Descoordinación de movimientos

Se elaborarán entre 15 a 25 preguntas de cada categoría (o las que el profesor crea oportunas).

2ª JORNADA (si hay tiempo se podría realizar la jornada 1 y 2 juntas)

En esta jornada, los alumnos trabajarán en grupos para elaborar las tarjetas de preguntas con el material facilitado por el profesor (cuadernillos, tarjetas, instrucciones, etc.) o acabarlas en caso de que hubieran empezado en la 1ª jornada. Se podrán incluir en las tarjetas dibujos o símbolos relacionados con el tema tratado.

3ª JORNADA

En esta jornada los alumnos jugarán al trivial. El principal objetivo del juego es llegar a la casilla central y responder correctamente a una pregunta de una categoría elegida por los demás jugadores. Antes de llegar a este punto, el grupo debe haber ganado todas las porciones o piezas de su ficha y acertar la pregunta final.

Instrucciones del juego:

1º. Se jugará en equipos, tantos como categorías.

2º. Cada grupo selecciona una ficha.

3º. El grupo que comience la partida será aquel que con el dado haya alcanzado la puntuación más alta.

4º. El primer grupo tira con el dado y comienza desde la casilla central a moverse según el número resultante, eligiendo la dirección que desee.

5º. El objetivo es llegar a las casillas principales de las categorías existentes para responder la pregunta y obtener la "porción o pieza" del color correspondiente a dicha categoría.

6º. Los colores del tablero que no correspondan a una categoría (por haber menos grupos) no se contarán cuando se lance el dado.

7º. Las preguntas estarán clasificadas por categorías (colores).

8º. Los grupos de una categoría o color, evitarán caer en su color, puesto que si no tendrían ventaja para moverse por el tablero.

9º. Mientras que se llega a la casilla principal, en cada cuadro que caiga la ficha, se irá contestando según el color con las preguntas correspondientes. Si es acertada, seguirá tirando y avanzando con la ficha. Si no, tirará el siguiente grupo.

10º. Las preguntas serán contestadas por el grupo, que deliberará durante un tiempo, y será un portavoz del grupo el que siempre contestará.

11º. Las preguntas se formularán por un alumno que no sea del grupo que tenga que contestar.

12º. Cuando un grupo haya completado su ficha con todas las piezas de colores, es decir, que haya respondido correctamente a las preguntas de las casillas principales, deberá dirigirse a la casilla central del tablero para ganar la partida. Para entrar en dicha casilla, es preciso que consiga el número exacto; si no, pasará sobre ella.

13º. Una vez en la casilla central, los demás jugadores eligen el tema de la pregunta final.

14º. Si el grupo contesta correctamente, ha ganado la partida; si no, en el próximo turno deberá abandonar la casilla

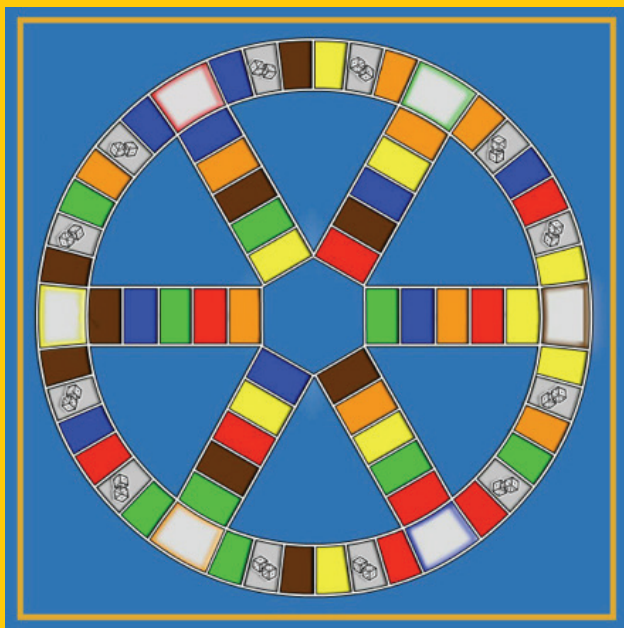
central e intentará caer en ella de nuevo para conseguir la nueva pregunta final.

Al grupo ganador, se le podrá premiar de la manera que el profesor o la escuela crea oportuna, incluso publicar los nombres de los ganadores en algún tablón de información de la escuela o instituto, en revistas o periódicos de la escuela, en informaciones a los padres, etc.

INSTRUCCIONES

- Tablero, las fichas ejemplo y los temas de las distintas categorías como muestra.

MUESTRA DEL TABLERO DEL JUEGO adaptado a cinco colores, LA FICHA EJEMPLO Y CATEGORIAS



Azul: La cocaína

Rosa: Introducción

Naranja: Alcohol

Marrón: Tabaco

Verde: Cannabis

Co

I

A

Ta

Ca

Cada pregunta irá en una tarjeta, por ejemplo:

– Anverso

A

¿Qué efectos tiene el alcohol en las personas en la fase depresora?

– Reverso

ACIERTO: contestar mínimo dos:

- Mareos
- Sueño
- Adormece las funciones del cerebro
- Deprime o disminuye la actividad del cerebro
- Nos volvemos más torpes e ineficaces
- Relajación
- Descoordinación de movimientos

6. SÉ DE QUÉ DROGA SE TRATA Y LO QUE HACE

La actividad consistirá en que los propios alumnos conozcan y diferencien los efectos de los distintos tipos de drogas mediante una entrevista simulada entre “un profesional” y “un joven”.

Esta actividad se podrá llevar a cabo cuando se hayan impartido todos los contenidos referentes a los temas de las drogas. También se podrá trabajar con menos temas, ajustando la actividad a dichos temas.

1. TEMPORALIDAD

Una jornada

2. MATERIAL NECESARIO

- Fichas para trabajar (instrucciones).

- Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El objetivo de esta actividad es que los alumnos diferencien las drogas según sus efectos y conozcan la peligrosidad de cada una de ellas. Para ello, se realizará una entrevista simulada en la que se repartirán los papeles de “un profesional” y “joven”.

1º. El profesor organizará a los alumnos en parejas. Les explicará que uno de cada pareja adoptará el papel de “profesional” en drogas (“P”) y el otro en un/a “joven” que está bajo los efectos de una droga (“J”).

2º. Se entregará a los “P” una lista con los nombres de las drogas que se consumen habitualmente. A las “J” se les entregará otra lista con síntomas y alteraciones que ocasionan dichas drogas en la persona.

3º. “J” elegirá un grupo de síntomas y alteraciones que correspondan a la sustancia “X”, y a continuación se las enumerará “P”. Éste, a su vez, observará las alternativas de su lista para diagnosticar la droga y el tipo de sustancia que cree que ha consumido “J” según los síntomas comentados.

4º. Cuando todos los “P” tengan su diagnóstico fijado, se expondrán en grupo.

5º. El profesor corregirá los diagnósticos ampliando los conocimientos de cada sustancia y sus efectos principales.

6º. Una vez cuadrados los diagnósticos, el profesor abrirá un debate sobre las consecuencias que tienen los síntomas y las alteraciones provocadas por las drogas para la conducción. Por ejemplo, el cannabis puede producir alteración

de la percepción del tiempo, lo que provoca que el conductor esté fijando su atención a cualquier elemento pensando que ha pasado un segundo cuando realmente han pasado 5 segundos. Esto significa que si en un segundo circulando a 100 km/h se recorren 28 metros sin atender a la circulación, en 5 segundos se recorrerían 140 metros sin prestar atención y generando un grave peligro para el conductor, sus pasajeros y otros usuarios de las vías.

Correspondencia de sustancia con síntomas y alteraciones:

Grupo 1: Alcohol

Grupo 2: Cocaína

Grupo 3: Drogas de síntesis LSD

Grupo 4: Cannabis

INSTRUCCIONES

FICHA PARA EL PROFESIONAL:

Después de que el paciente enumere los síntomas y las alteraciones que sufre según la droga consumida, diagnostique la sustancia y anótelos junto a la misma.

SUSTANCIA	Síntomas y alteraciones
Cannabis	
Cocaína	
Alcohol	
Droga de síntesis LSD	

FICHA PARA EL PACIENTE

Seleccione un grupo de síntomas y alteraciones. A continuación dígame al médico que ha consumido “una droga” y describa sus síntomas.

GRUPO	Síntomas y alteraciones
1	<ul style="list-style-type: none"> • En un primer momento euforia, y después somnolencia, relajación y disminución de la atención. • Descoordinación de los movimientos y equilibrio alterado. • Percepción de colores y distancias alteradas. • Irresponsabilidad e imprudencias.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Desaparición de las inhibiciones • Sensación falsa de control • Errónea percepción del riesgo y más impulsividad • Fuerte estado de excitación eufórica • Ansiedad, irritabilidad, hemorragias nasales y aumento de la presión arterial
3	<ul style="list-style-type: none"> • Alteraciones perceptivas y atencionales • Delirios y amnesia • Efecto “flashback” varios días después de haber consumido • Desinhibición y euforia • Náuseas, aumento presión arterial, temblores y bloqueos musculares
4	<ul style="list-style-type: none"> • Euforia • Estado de borrachera • Alteraciones perceptivas del espacio, del tiempo y de la información sensorial • Sensación de malestar y ataques de ansiedad • Dificultad para fijar la atención, mayor distracción • Adormecimiento y fatiga • Sensación de subjetiva seguridad

7. ¿ME TENGO QUE CREER TODO LO QUE ME DICEN?

La actividad consistirá en que los alumnos aprendan y practiquen la asertividad en lo que respecta a rechazar el consumo de drogas cuando sean ofrecidas por sus amigos o conocidos.

Esta actividad se podrá llevar a cabo cuando se hayan impartido al menos los contenidos referentes a un tipo de droga.

1. TEMPORALIDAD

Una jornada

2. MATERIAL NECESARIO

- Bolígrafos y folios.
- Los conocimientos teóricos se facilitarán a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con esta actividad se pretende que el alumnado cree una historia donde se describa una situación en la que un adolescente o joven, tenga que decir que “no” a una droga (será la que se ha trabajado) que le ofrecen unos amigos, aun escuchando un sinfín de frases para convencerlo. Con ello, se trabajará el significado de esas frases, desmitificándolas y asumiéndolas como erróneas.

👉 El profesor organizará a los alumnos en grupos del número que estime oportuno. A continuación, les dará las siguientes pautas:

- Cada grupo creará una historia que relate una noche o tarde de fiesta de un grupo de amigos/as; en un lugar lejano

que hayan tenido que ir en coche o moto. Podrán anotarla en un folio y cada grupo pondrá nombre al joven protagonista.

- En dicha historia, la mayoría de amigos/as están consumiendo una droga.
- El protagonista de la historia, el joven, les dice que no quiere tomar la droga.
- El resto de amigos intentará convencerle de que está equivocado con una letanía de frases que tendrán que elaborar, basadas en falsas creencias y mitos urbanos sobre el consumo de dicha droga.
- El joven, argumentará a los amigos por qué no quiere consumirlas. Entre los motivos para no consumir, uno de ellos y el más importante en su diálogo deberá ser que tiene que conducir y lo que podría pasar si lo hiciera bajo los efectos de la droga.

2º. Después del tiempo que considere el profesor, pedirá a un representante de cada grupo que cuente al resto su historia. Se analizarán las frases dichas por los amigos y por qué son erróneas.

3º. El profesor anotará en la pizarra (o un alumno) las frases más típicas que piensan que se oyen en la calle o en las fiestas de amigos.

4º. A continuación, un representante de cada grupo dará argumentos en contra utilizando las frases elaboradas por el joven, desmitificando el consumo y los motivos para no hacerlo.

5º. Opcional: los grupos podrán escenificar la escena y ver en directo una situación que los alumnos podrían vivir en la vida real y cómo podrían resolverla.

6º. El profesor concluirá felicitando por el trabajo realizado e invitando a que no olviden lo que tienen que hacer en situaciones similares, y que son afortunados puesto que ya disponen de soluciones. Otros chavales no lo fueron.

8. ¿PIENSAS AHORA LO MISMO QUE ANTES?

La actividad consistirá en llevar a cabo un debate sobre el tema tratado. Esta actividad se podrá realizar cuando se hayan impartido uno o varios temas.

1. TEMPORALIDAD

Una jornada

2. MATERIAL NECESARIO

- Preguntas (instrucciones)
- Bolígrafos y folios.
- Los conocimientos teóricos se podrán facilitar a los alumnos mediante los cuadernillos que correspondan con la temática elegida.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1º. El profesor presentará el tema a debatir (o varios temas) y motivará a los alumnos con frases como “ahora vamos a trabajar juntos uno de los problemas más graves que tienen los jóvenes, y quiero saber la opinión que tenáis antes y la de después de haber reflexionado sobre lo que ahora ya sabéis de dicho tema.”

2º. El profesor pedirá a los alumnos que construyan, de forma individual, opiniones argumentadas desde su propio

punto de vista sobre las preguntas diseñadas (preguntas ejemplo en instrucciones) de la siguiente manera:

- Lo que pensaban antes de la formación.
- Lo que piensan ahora, después de recibir la formación (se podrán ayudar con los cuadernillos correspondientes).
- Sus posturas irán acompañadas con argumentos en contra o a favor.

El profesor seleccionará o modificará las preguntas según el tema o temas. Se podrán eliminar o añadir más preguntas, a criterio del profesor.

3º. Una vez tengan su propia opinión, formarán grupos de 3-4 alumnos, observarán sus coincidencias o diferencias y debatirán sobre ellas.

4º. Pasado el tiempo que el profesor crea oportuno, pedirá a los alumnos que expongan sus argumentos sobre las cuestiones planteadas. En primer lugar, la opinión de antes de la formación y, en segundo lugar, la de después. Con ello se observará si han habido cambios en sus creencias y actitudes sobre el tema trabajado.

5º. Si algún alumno mantiene sus creencias erróneas, el profesor actuará como moderador y ofrecerá la palabra a otro alumno con argumentos y creencias adecuadas para que debata con el primero, siempre desde la escucha activa y respeto.

6º. Finalmente, se intentará llegar a una conclusión final y consensuada, acerca del tema tratado.

INSTRUCCIONES

PREGUNTAS EJEMPLO PARA TRABAJAR

Estas preguntas se han elaborado seleccionando como tema concreto el alcohol. Se puede sustituir por otra droga, por las drogas en general o por el uso de las redes sociales durante la conducción de vehículos o cruzando las calles como peatones.

- ¿Sabías en qué grado está implicado el alcohol en los accidentes de tráfico?
- ¿Conocías la legislación sobre el consumo del alcohol y conducción?
- ¿Crees que es necesaria dicha legislación?
- ¿Crees que son necesarios los controles de alcoholemia y de drogas?
- ¿Cómo crees, si estuviera en tu mano, que se podría evitar beber y conducir?
- ¿A quién repercuten las consecuencias del accidente de tráfico por alcohol?
- ¿Crees que vale la pena coger el coche o moto después de haber consumido alguna droga? ¿Qué soluciones se te ocurren?
- ¿Qué motivos son suficientemente importantes para que un joven como tú consuma drogas? ¿Vale la pena? ¿Qué otras cosas se podrían hacer?
- Normalmente ¿crees que las carreteras y el tráfico pueden ser entornos peligrosos? ¿Crees que las drogas pueden aumentar esa peligrosidad?

- ¿Es totalmente necesario coger el coche después de haber bebido o subir como pasajero?
- ¿Puedes evitarlo? ¿Qué puedes evitar si lo consigues?
- ¿Crees que es necesario mirar el móvil, los mensajes o las redes sociales mientras se conduce?, ¿o mientras se cruza la calle por la que se mueven los vehículos?
- ¿De verdad crees que es necesario tomar alguna droga para divertirse o ser feliz?
- ¿A quién repercuten las consecuencias del accidente de tráfico por drogas?, ¿y las de la comisión del delito contra la seguridad vial (antecedentes, privación de conducir, penas, etc.)?

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR EL RAP

1. Decidir un enfoque para la canción: dirigir el tema con una perspectiva o un entendimiento único para compartir con la audiencia: por ejemplo, si se ha trabajado el alcohol, se enfocaría desde “la problemática del alcohol en los accidentes de tráfico”, “qué mensajes podrían influir a los jóvenes para evitar dicha problemática”.
2. Lluvia de ideas: antes de empezar a escribir en papel, se recomienda practicar la creatividad e imaginación, que surja la lluvia de ideas. Después se hará una lista de los conceptos más importantes que inspiran el tema elegido y que pueden guiar el contenido de la canción mientras se va avanzando.
3. Crear e introducir frases “gancho”: no tiene por qué contener el tema de la canción, sino que es más importante que sea pegadizo y único. Esta frase puede inspirar otros elementos de la canción como el ritmo o el resto de la letra, dando pie a otras ideas posteriores. Estos ganchos pueden ser cantados por otras voces a la vez que la principal.
4. Escoger un ritmo: idear un ritmo o basarse en un rap existente.
5. Escribir la letra de la canción: una vez elegidos los conceptos y frases de la lluvia de ideas que más inspiran a los alumnos, se comenzará a escribir toda la letra de la canción. Para ello, se tienen que buscar palabras para rimar, sin olvidar que el objetivo de las letras va más allá de la rima, lo que importa es el mensaje. Se irán formando conjuntos de cuatro versos, que rimen, por lo menos, en dos de ellos.
6. Practicar y ajustar: se practica la canción con el ritmo elegido para corregir los errores y mejorar los versos escritos.

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UNA CAMPAÑA

1. Descripción de la campaña:
 - Hacer un breve resumen del tipo de campaña elegida (anuncio, cuña de radio, póster...).
 - Decidir el tema y el apartado concreto elegido.
 - Generar un slogan (frase identificativa o idea que resuma el mensaje. Ha de ser corta, original e impactante).
 - Identificar el público objeto de la campaña (peatones, jóvenes, niños, conductores de ciclomotores, de bicis, de motos, etc.).
 - Seleccionar un tipo de mensaje (emocional, informativo, cognitivo, reflexivo, etc.).
2. Objetivos. Indicar el objetivo que se quiere conseguir con la campaña.
3. Justificación de la elección del grupo al que va destinada. ¿Por qué habéis elegido este grupo de personas?
4. Explicación del tipo, momento y lugar donde será expuesta la campaña y por qué se ha elegido ese formato.

INSTRUCCIONES PARA REALIZAR UN LIP-DUB

TAREAS A REALIZAR POR GRUPO

Grupo 1: decidirá en qué lugares del centro se realizarán las grabaciones y el tiempo que se va a pasar en cada uno de ellos.

Grupo 2: elegirá la música del Lip-dub y escribirá la letra, que deberá contener mensajes acordes con el tema tratado, por ejemplo, “si bebes, recuerda cómo tienes que volver a casa, tu vida vale mucho, busca tu forma segura”, “si vas a conducir, olvida las drogas, diviértete de otra forma o con otras cosas”. Este grupo se deberá coordinar con el anterior para elegir en qué escenarios se desarrollará cada parte de la música, de modo que las diferentes situaciones se puedan suceder con naturalidad.

Grupo 3: elaborará una lista de todos los alumnos que van a participar y los dividirá en grupos. Se pretende:

- Dividir el Lip-dub en fragmentos pequeños más manejables, asignando a cada grupo un lugar físico y segmento de canción concreto.
- Proponer a cada pequeño grupo que elijan un complemento relacionado con el tema que se ha trabajado y que trate en su actuación según la letra de la canción. Mientras que la letra de la canción se confecciona, pueden ir pensando qué complementos, objetos, disfraces, carteles, etc., pueden elaborar o traer en la próxima jornada.

PARA TRABAJAR EN LA 2ª JORNADA

Esta jornada se trabajará de la siguiente manera:

- El grupo 1 recorrerá los lugares calculando el tiempo y los espacios a grabar.
- El grupo 2 trabajará con la música y ensamblando los mensajes que se vayan elaborando.
- El grupo 3 trabajará elaborando el material y complementos necesarios para la grabación.

Los grupos estarán en contacto para comprobar que los mensajes de las letras coinciden con los materiales, carteles, etc. que van a elaborar, además de en qué lugares se van a repartir.

PARA TRABAJAR EN LA 3ª JORNADA

En esta jornada se va a llevar a cabo los ensayos del Lip-dub, se determinará la coreografía en cada zona, cada alumno con su intervalo de canción y con los disfraces y complementos correspondientes. Se recomienda:

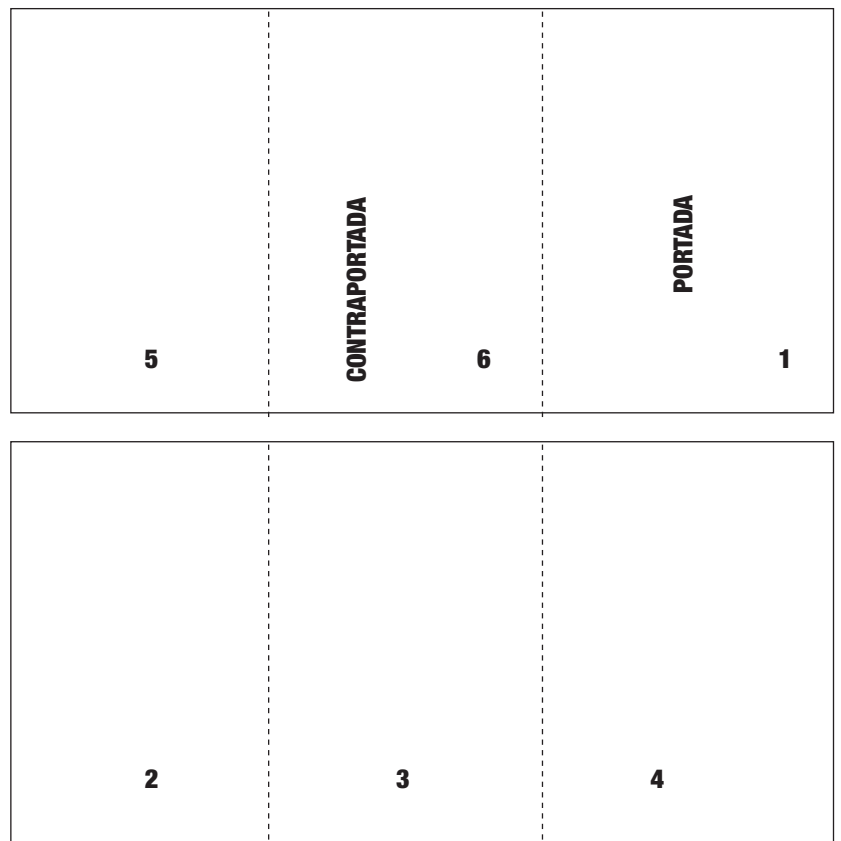
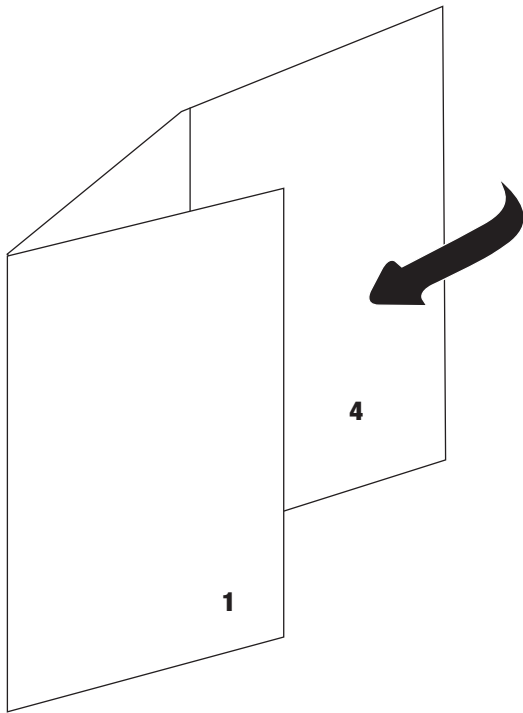
- Que cada grupo ensaye en su lugar la parte que le corresponde con todo el material.
- Que el alumno que lleva la cámara siempre irá marcha adelante y los actores marcha atrás. El que lleve la música irá junto al que lleva la cámara pero fuera de la zona de visión. Pasarán por las diferentes zonas del Lip-dub y serán informados de quién va a actuar allí, de los detalles respecto a la actuación concretando las zonas a las que debe enfocar la cámara. Dejar un espacio suficiente entre la cámara y el plano que se va a grabar.
- Los alumnos que cantan y actúan podrán hacer gestos, movimientos, enseñar las imágenes, los carteles, los complementos (volantes, cascos, botes o botellas de refrescos, cruce de bicicletas, vasos con palomitas de maíz, etc.) coordinados con la música y la letra de la canción.

INSTRUCCIONES PARA ELABORAR UN TRÍPTICO

Para elaborar un tríptico se tiene que doblar el folio o cartulina en tres partes, para repartir de la forma más adecuada la información y mensaje que se quiere transmitir. Se puede hacer de la siguiente manera y siguiendo el esquema:

- En la portada se detalla el tema principal tratado en el tríptico.
- En el interior se argumentan y exponen las cuestiones a tratar con el tema elegido, acompañando con imágenes, dibujos, mensajes cortos, pequeños párrafos de información, etc., que den una descripción clara, creativa y llamativa del tema.
- En la contraportada se puede reservar para una imagen, logo o fotos y tiene que contener los datos del alumno que lo ha elaborado, curso, etc.

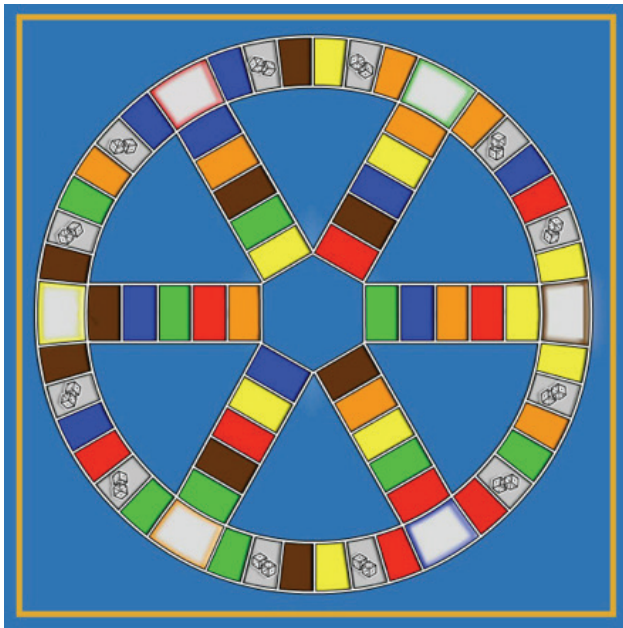
Hay que tener en cuenta que el tríptico se despliega con un orden, por lo tanto, al desplegarse, las ideas deben ser consecutivas, para que así el lector no pierda el interés y entienda mejor la información.



INSTRUCCIONES PARA ELABORAR UN TRIVIAL

- Tablero, las fichas ejemplo y los temas de las distintas categorías como muestra.

MUESTRA DEL TABLERO DEL JUEGO adaptado a cinco colores, LA FICHA EJEMPLO Y CATEGORIAS



Azul: La cocaína	Co
Rosa: Introducción	I
Naranja: Alcohol	A
Marrón: Tabaco	Ta
Verde: Cannabis	Ca

Cada pregunta irá en una tarjeta, por ejemplo:

– Anverso

A

¿Qué efectos tiene el alcohol en las personas en la fase depresora?

- Reverso

ACIERTO: contestar mínimo dos:

- Mareos
- Sueño
- Adormece las funciones del cerebro
- Deprime o disminuye la actividad del cerebro
- Nos volvemos más torpes e ineficaces
- Relajación
- Descoordinación de movimientos

SÉ DE QUÉ DROGA SE TRATA Y LO QUE HACE

FICHA PARA EL PROFESIONAL:

Después de que el paciente enumere los síntomas y las alteraciones que sufre según la droga consumida, diagnostique la sustancia y anótelos junto a la misma.

SUSTANCIA	Síntomas y alteraciones
Cannabis	
Cocaína	
Alcohol	
Droga de síntesis LSD	

FICHA PARA EL PACIENTE

Seleccione un grupo de síntomas y alteraciones. A continuación dígame al médico que ha consumido “una droga” y describa sus síntomas.

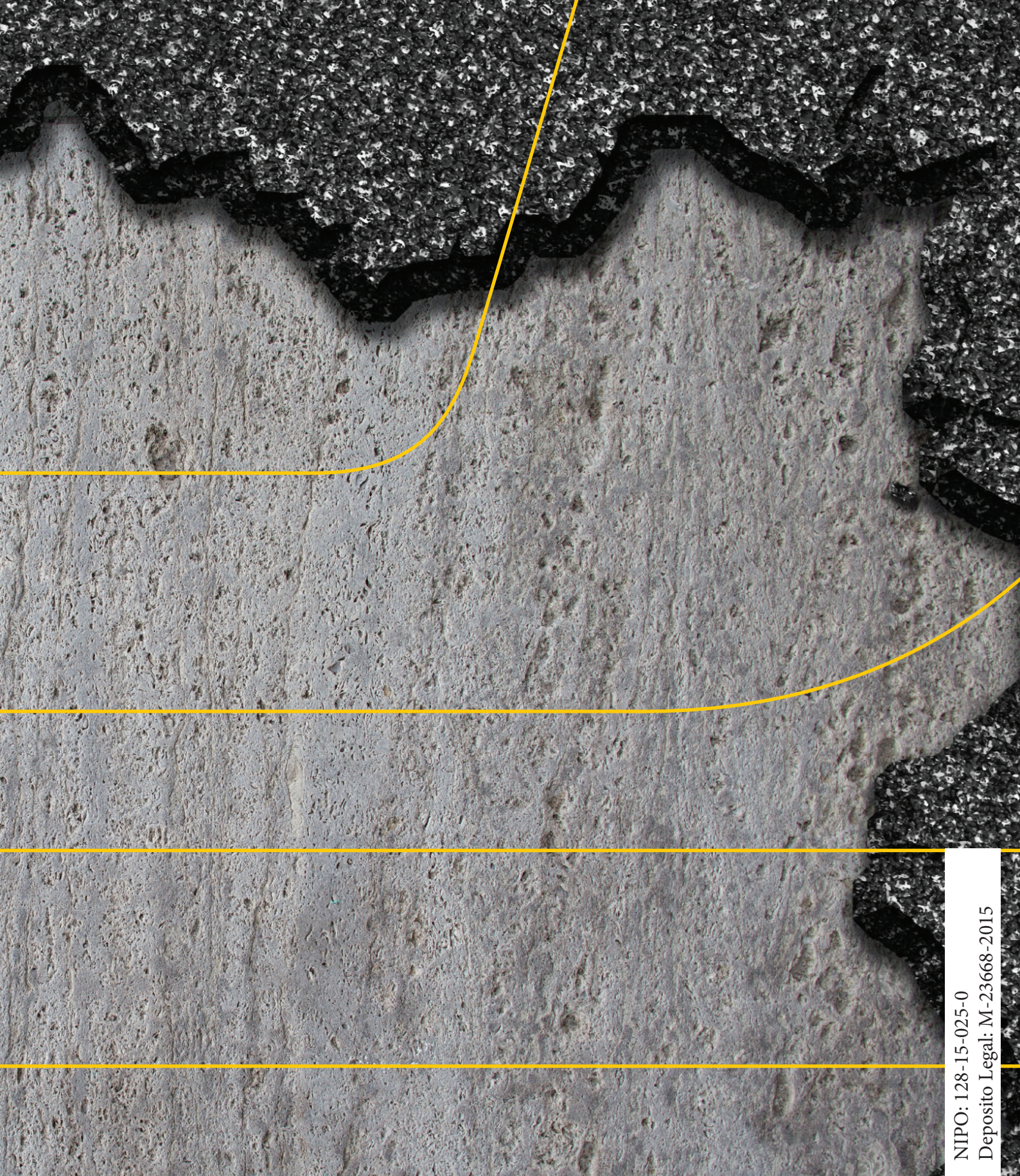
GRUPO	Síntomas y alteraciones
1	<ul style="list-style-type: none"> • En un primer momento euforia, y después somnolencia, relajación y disminución de la atención. • Descoordinación de los movimientos y equilibrio alterado. • Percepción de colores y distancias alteradas. • Irresponsabilidad e imprudencias.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Desaparición de las inhibiciones • Sensación falsa de control • Errónea percepción del riesgo y más impulsividad • Fuerte estado de excitación eufórica • Ansiedad, irritabilidad, hemorragias nasales y aumento de la presión arterial
3	<ul style="list-style-type: none"> • Alteraciones perceptivas y atencionales • Delirios y amnesia • Efecto “flashback” varios días después de haber consumido • Desinhibición y euforia • Náuseas, aumento presión arterial, temblores y bloqueos musculares
4	<ul style="list-style-type: none"> • Euforia • Estado de borrachera • Alteraciones perceptivas del espacio, del tiempo y de la información sensorial • Sensación de malestar y ataques de ansiedad • Dificultad para fijar la atención, mayor distracción • Adormecimiento y fatiga • Sensación de subjetiva seguridad

¿PIENSAS AHORA LO MISMO QUE ANTES?

PREGUNTAS EJEMPLO PARA TRABAJAR

Estas preguntas se han elaborado seleccionando como tema concreto el alcohol. Se puede sustituir por otra droga, por las drogas en general o por el uso de las redes sociales durante la conducción de vehículos o cruzando las calles como peatones.

- ¿Sabías en qué grado está implicado el alcohol en los accidentes de tráfico?
- ¿Conocías la legislación sobre el consumo del alcohol y conducción?
- ¿Crees que es necesaria dicha legislación?
- ¿Crees que son necesarios los controles de alcoholemia y de drogas?
- ¿Cómo crees, si estuviera en tu mano, que se podría evitar beber y conducir?
- ¿A quién repercuten las consecuencias del accidente de tráfico por alcohol?
- ¿Crees que vale la pena coger el coche o moto después de haber consumido alguna droga? ¿Qué soluciones se te ocurren?
- ¿Qué motivos son suficientemente importantes para que un joven como tú consuma drogas? ¿Vale la pena? ¿Qué otras cosas se podrían hacer?
- Normalmente ¿crees que las carreteras y el tráfico pueden ser entornos peligrosos? ¿Crees que las drogas pueden aumentar esa peligrosidad?
- ¿Es totalmente necesario coger el coche después de haber bebido o subir como pasajero?
- ¿Puedes evitarlo? ¿Qué puedes evitar si lo consigues?
- ¿Crees que es necesario mirar el móvil, los mensajes o las redes sociales mientras se conduce?, ¿o mientras se cruza la calle por la que se mueven los vehículos?
- ¿De verdad crees que es necesario tomar alguna droga para divertirse o ser feliz?
- ¿A quién repercuten las consecuencias del accidente de tráfico por drogas?, ¿y las de la comisión del delito contra la seguridad vial (antecedentes, privación de conducir, penas, etc.)?



NIPO: 128-15-025-0
Deposito Legal: M-23668-2015