

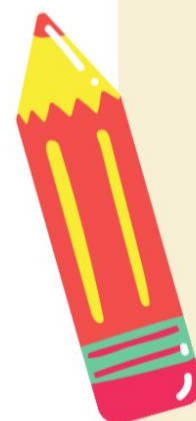


CABILDO INSULAR
DE
FUERTEVENTURA



ACCIONES EN MATERIA DE
PREVENCIÓN DE
ADICCIONES

GUÍA PARA EL PROFESORADO



NEREA FERNÁNDEZ CARMONA

Antes de comenzar detalladamente con la guía, se considera necesario aclarar que, se trata de una herramienta que el/la docente puede tomar como ayuda a la hora de llevar a cabo la unidad didáctica. Es decir, eso no obliga a que sea de dicha manera como se tengan que desarrollar las mismas, pues se da total libertad de indagar y mejorar la forma de realizar los ejercicios con el alumnado, proporcionando así una enseñanza individualizada y adaptada a la realidad de cada clase. Se recomienda que, si necesita acudir a esta guía para el profesorado, tenga consigo la unidad didáctica en la que se reflejan y se explica el desarrollo de todas las actividades, puesto que en la guía no se vuelven a explicar de nuevo este desarrollo, sino que se especifican los pasos a seguir a la hora de llevarlas a la práctica y se adjunta la teoría suficiente para que el profesorado se familiarice con todos los conceptos. De lo contrario, si el/la docente opta por leerse solamente la guía no comprenderá del todo el desarrollo de las actividades. Por otro lado, aunque se recomienda ayudarse del presente documento, el/la docente puede desarrollar toda la unidad didáctica guiándose por el pdf de la unidad en sí, usando su propia metodología.

1. BENEFICIOS Y PERJUICIOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS.

- Acercamiento teórico:

Los adelantos tecnológicos han sido tan trascendentes que nuestra forma de vivir y de relacionarlos han cambiado. Los niños y niñas se han adaptado sin ningún problema a esta nueva sociedad, utilizando las tecnologías de manera intuitiva. Sin embargo, la mayoría, por desconocimiento, no hacen un buen uso de estas, pudiendo perjudicarse de su uso provocando:

- Aislamiento social y retraso en el desarrollo de las habilidades sociales.
- Nuevas vías para el acoso. Apareciendo así el *ciberbullying* y el *grooming* (cuando algún/a adulto/a se hace pasar por un/a adolescente o niño/a para, utilizando el engaño y el chantaje, conseguir satisfacción sexual de algún tipo).
- Favorece el sedentarismo y sobrepeso.
- Problemas de privacidad digital.

A través de las diferentes actividades que se trabajarán en este tema, se pretende que el alumnado se conciencie sobre estas consecuencias negativas que pueden ocurrir si se hace un mal uso de las tecnologías. Por lo contrario, si se hace un buen uso:

- Se estimula la creatividad y la iniciativa.
- Aumenta la autonomía del estudiante.
- Fomenta el pensamiento crítico.
- Facilita la comunicación y cooperación.
- Ayuda a construir un pensamiento crítico.
- Se consigue una búsqueda y almacenamiento de información ilimitada

En este tema hay dos sesiones con un total de 7 actividades. A través de las cuales se pretende que los/as alumnos/as tomen conciencia de que las tecnologías pueden ser un recurso didáctico del que sacar provecho y aumentar su aprendizaje. A su vez, es necesario que conozcan sus puntos

negativos y consecuencias, que aparecen cuando comienza a haber una adicción.

- **Pasos a seguir** (aspectos para tener en cuenta dentro de cada actividad para el/la docente):

SESIÓN 1

ACT 1. TECNOLOGÍAS: ¿MALAS O BUENAS? (pág. 31)

Antes del debate, el/la docente deberá revisar que los alumnos y alumnas se posicionen a favor o en contra de las tics según sus propios argumentos de peso, y no porque sus compañeros/as más apegados/as tomen una elección u otra. Es aconsejable que el profesorado a la hora de anotar en la pizarra los argumentos expuestos por los alumnos/as, se apoye de la teoría proporcionada previamente en el presente documento, evitando anotar solamente los aportados por los/as alumnos/as. Puesto que, no es aconsejable que el maestro o maestra de por supuesto que el alumnado los conozca todos.

ACT 2. ¡BUSCAMOS CASOS REALES! (pág. 33)

Se recomienda crear grupos equitativos, realizando los grupos el profesorado, y recalando siempre el buen uso de las tic y el cuidado del material, antes de comenzar la actividad.

En esta actividad se pide que hagan una búsqueda de ejemplos tanto de la adicción a las TIC, como del buen uso de estas. Por lo que se adjuntan en esta guía enlaces para el/la docente, de ejemplos sobre tecno adicción y

del buen uso de las tic; con el fin de que sirvan de apoyo si los/as alumnos/as no encuentran ejemplos adecuados:

1º Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=6g_9e3zyx8I

2º Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=M8i-a2twplk>

3º Textos de los que extraer información:

- https://saludextremadura.ses.es/filescms/ventanafamilia/uploaded_files/CustomContentResources/guia%20buen%20uso%20educativ o%20de%20las%20tic.pdf
- <https://www.ciberbullying.com/cyberbullying/casos-de-ciberbullying/>

Finalmente, a la hora de dar feedback en cuanto al mal/buen uso de las tic, el/la docente podrá tener en cuenta las siguientes consideraciones (Gobierno de canarias, 2021):

MAL USO	BUEN USO
Compartir información privada	Conocer internet y saber cómo funciona
Utilizar tú nombre auténtico	Tener respeto por otros usuarios
Quedar con personas que has conocido por internet a solas	Tener perfiles privados
Aceptar solicitudes de amistades desconocidas	Hacer actividades en las redes con tu familia
Callarse cualquier abuso que sufras a través de las redes	Pensar cuidadosamente qué fotos o videos publican.
Publicar dónde vives, tu ubicación cuando publicas fotos o videos	Ser consciente del tiempo que pasamos con las TIC y saber estar sin ellas.

ACT 3. ¡Super poder desbloqueado: “AUTO TECNOCONTROL”! (pág. 35)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar modificaciones en la misma, si así lo cree necesario.

SESIÓN 2

ACT 1. ¡“AUTO TECNOCONTROL”! PARTE II (pág. 36)

En esta actividad si el/la docente lo considera necesario se propone la posibilidad de hacer un porcentaje de los resultados obtenidos de la ficha de registro, para observar si estos son trascendentales y pueden concienciar al alumnado, así como obtener datos concluyentes interesantes para la comunidad educativa.

Antes de comenzar la actividad, se recomienda que el profesorado recuerde a los alumnos y alumnas que es importante aplicar lo aprendido en la sesión anterior a la hora de intervenir durante la exposición de los resultados de sus compañeros. Por ejemplo: “Juan ha hecho un mal uso del móvil porque lo ha utilizado 3h y no para aprender”; argumentando, de esta forma, por qué consideran que su compañera/o ha hecho un buen o mal uso de las TIC.

ACT 2. ¿QUÉ ES EL CIBERBULLYING? (pág. 36)

El ciberbullying es el acoso realizado entre iguales (insultos, burlas, etc.) a través de las tecnologías. Puede ejercerse las 24 horas del día, los 365 días del año.

Se aportan los siguientes ejemplos de ciberbullying para que el profesorado los pueda utilizar para una mejor comprensión del concepto por parte de los alumnos/as:

- Difundir mentiras sobre alguien en las redes sociales.
- Publicar imágenes comprometidas de alguna persona.
- Enviar mensajes humillantes a través de las plataformas de mensajería.
- Amenazar a través de las plataformas de mensajería a otras personas.
- Hacerse pasar por otra persona y enviar mensajes de connotaciones negativas, en nombre de dicha persona.

ACT 3. Código rojo: ¡GROOMING! (pág. 37)

Tutorial Edpuzzle: <https://www.aulaplaneta.com/2016/02/01/recursos-tic/edpuzzle-convierte-tus-videos-favoritos-en-videolecciones/>

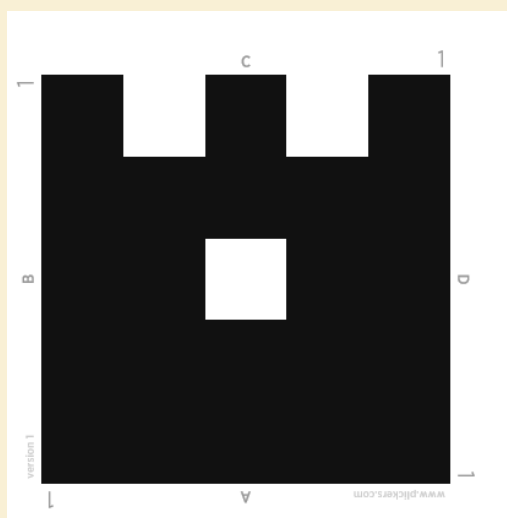
Vídeo Edpuzzle para proyectar en esta actividad:
<https://edpuzzle.com/media/61deb717f119e142b8e380c2>

La actividad está diseñada para desarrollarla en gran grupo, proyectando el vídeo en la pizarra, y, en el momento en el que aparecen las preguntas emergentes, el/la maestro/a puede realizar lo siguiente: que el alumnado vaya anotando la que piensan que es correcta y la compartan con el maestro o maestra y este/a la seleccione,, o bien que sean los mismos alumnos/as los que salgan a elegir la respuesta (de manera táctil), que

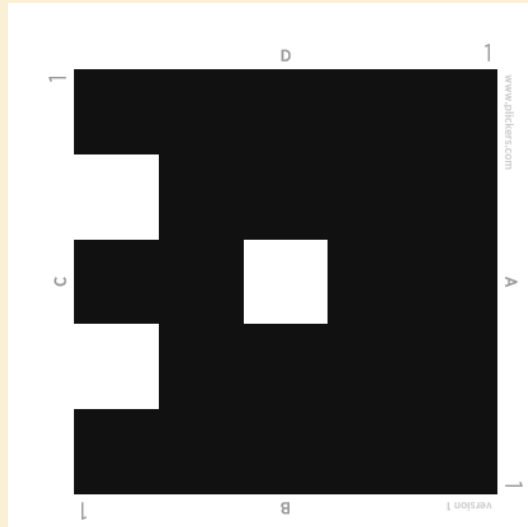
el/la docente les guíe o les proporcione el feedback necesario para que lleguen a la respuesta correcta. Por otro lado, también se puede realizar de manera individual cada alumno/a con su portátil o tablet (proporcionándoles el link insertado anteriormente).

ACT 4. PLICKERS (pág. 38)

Plickers es una aplicación y sitio web gratuito que consiste en crear tests de opción múltiple o preguntas de “verdadero / falso” para llevarlas a cabo en clase. Además, cada alumno/a dispondrá de su propia tarjeta QR personalizada para responder las preguntas de la prueba:



De esta manera, cuando se proyecte la pregunta y sus respectivas opciones en la pizarra, los/as alumnos/as tendrán que girar su código QR de manera que quede, en la parte superior de la tarjeta, la respuesta correcta. Por ejemplo, si el niño o la niña considera que la respuesta correcta es la “D”, debe colocar la tarjeta de la siguiente manera:



Además, la mostrarán al profesorado para que este pueda escanearlas solamente alzando su móvil, evitando así tener que moverse por toda la clase (tal y como se muestra en la siguiente imagen).



Tutorial de cómo usar Plickers:

<https://www.christiandve.com/2017/07/plickers-que-es-usar-clase-herramienta/>

Antes de comenzar la prueba, el/la docente explicará a los/las alumnos/as cómo usar las tarjetas. Para que se pueda desarrollar correctamente la actividad.

Proyecto de *Acciones en Materia de Prevención de Adicciones* del Cabildo de Fuerteventura para Educación Primaria (“Guía del profesorado”)

2. IDENTIDAD Y AUTOESTIMA.

Acercamiento teórico:

La identidad y autoestima son dos conceptos que se relacionan y son interdependientes entre sí. Puesto que, cuando la identidad se construye de manera positiva, la autoestima se fortalece y viceversa. Es por ello por lo que el/la docente debe ser consciente de la importancia de fortalecer tanto la identidad como la autoestima, aunque otros factores como el entorno familiar y el contexto en el que se desarrollen influya en la construcción de su identidad.

La UNESCO señala lo siguiente: “es primordial fortalecer las habilidades socioemocionales que permitan a los estudiantes reconocer su propia valía a partir de conocerse mejor a sí mismos, aprender a respetarse y a estar motivado para alcanzar sus logros”.

Partiendo de este punto, hay que proporcionarle al alumnado un clima seguro donde pueda ser él mismo en el que su autoestima e identidad se vean fortalecidas y puedan alcanzar, por consecuencia, su máximo potencial. Contando con estas habilidades socio emocionales, los/las jóvenes tendrán más posibilidades de sentirse orgullosos/as de su lugar, lengua y cultura de origen, así como a ser tolerantes con las ajenas. Después, se convertirán en adultos/as con una personalidad madura, un auto concepto adecuado y una sana autoestima.

A través de este tema, se pretende abarcar contenidos en los que los y las alumnos, puedan aumentar y mejorar sus capacidades y aptitudes. Con el fin de erradicar aquellos comportamientos que se pueden observar en la

actualidad, ya sea falta de entusiasmo, egoísmo, estrés, entre otros. Se considera necesario el desarrollo emocional y la conciencia de una autoestima positiva, se tienen que conocer a sí mismos/as, valorándose como personas independientes y capaces de cara al futuro ya que serán adultos. Estos dos conceptos están siempre en nuestro día a día, por lo tanto, se les enseñará a saber manejarlos y entender lo que les sucede, así como lo que sienten a través de las experiencias diarias; sus actos, pensamientos, sentimientos, etc. Haciendo hincapié en que, se aumente la buena práctica educativa, personal y social, mejorando la salud mental, ya que los/las alumnos/as entenderán que son individuos con capacidad de actuación y opinión propia, sin sentir miedos o presiones de expresarlo.

Pasos a seguir:

SESIÓN 1

ACT 1. UN AUTORRETRATO ESPECIAL (pág. 39)

En el momento en el que el alumnado esté dibujando se propone poner música, con el fin de que se consiga en el aula un ambiente relajante que fomente la creatividad. Por ejemplo;

- Música para desarrollar tu creatividad e imaginación

<https://www.youtube.com/watch?v=JDH7kp8uO7k>

- El mejor Soul para poder crear y motivarnos;

<https://www.youtube.com/watch?v=VzWv8RqZoYs>

ACT 2. ¿PERSONALIDAD INFLUENCIABLE O NO INFLUENCIABLE? (pág. 40)

En esta actividad, es fundamental que haya una copia de los cómics para cada grupo de 4/5 personas, teniendo a mano folio y bolígrafo para anotar aquellas conclusiones a las que lleguen como se les pide, al final cuando se hayan analizado cada uno de los comics y se tengan las conclusiones del grupo, se eligen dos personas para que expongan al resto de los grupos las conclusiones y poder así entre todos debatir y conocer el resto de las opiniones.

ACT 3. LA FILA DEL AMOR (pág. 41)

Acerca de la presente actividad, se recalca que en el momento en el que los/as alumnos/as compartan las cualidades positivas que opinen sobre el compañero o la compañera en cuestión, se debe hacer siguiendo un cierto orden, esto es, por ejemplo; que vayan levantando la mano; que sea de manera ordenada desde el primero al último de las dos filas (diciéndolo los primeros de cada fila, luego los segundos de cada fila y así sucesivamente), o aquellos/as quienes quieran aportar cualidades, por voluntad propia.

SESIÓN 2

ACT 1. ¡SOY MUY IMPORTANTE! (pág. 42)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar modificaciones en la misma, si así lo cree necesario.

ACT 2. ¿DE QUÉ SOY CAPAZ? (pág. 44)

Es muy importante que el/la docente pueda diferenciar bien las habilidades de los miedos en lo que al material se refiere, para que no haya dudas a la hora de redactarlos; ya sea utilizando materiales diferentes o folios de colores diferentes. Así mismo se debe controlar en todo momento que no se falte al respeto y haya una actitud de tolerancia hacia todos los/las compañeros/as cuando estos expongan sus habilidades y miedos; ya que eso fomenta la cohesión del grupo entendiendo que no todos somos perfectos.

ACT 3. VISIÓN DE FUTURO (pág. 45)

Como adición para esta actividad se podrá dejar al final de esta unos minutos para que aquellos, que así lo deseen, puedan exponer al resto su “visión de futuro”, mostrando sus dibujos y justificando la elección de cada uno de ellos. Mostrando además o leyendo, la lista de sustantivos, con los que se pretende conseguir lo anteriormente expuesto.

SESIÓN 3

ACT 1. MI ÁRBOL FAMILIAR (pág. 47)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar mejoras en la misma, si así lo cree necesario. Sin embargo, no está de más recordar que se precisa tiempo para que los/as alumnos/as recopilen toda la información que se les pide, por lo que el/la docente deberá tenerlo en cuenta.

ACT 2. ¿DE DÓNDE VIENE MI NOMBRE? (pág. 47)

En esta actividad se debe controlar el buen uso de las TIC, así como el cuidado del material, ya que el alumnado utilizará ordenadores o tablets. Se aporta en esta guía algunos buscadores de significados de nombres online;

- <https://significadodenombres.net/>
- <https://forebears.io/es/surnames>

ACT 3. MI ABANICO DE IDENTIDAD (pág. 47)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica. Sin embargo, como pequeña anotación, se podrá dar la opción de levantar la mano una vez se tenga el abanico completo, para poner en conocimiento a los compañeros y compañeras sobre qué es lo que se les ha puesto y compartir cómo se han sentido leyéndolo. Esta actividad es una buena oportunidad para el/la docente, puesto que podrá observar y detectar si algún alumno o alumna no está cómodo/a o satisfecho/a con la actividad, ya que esto puede significar que ha recibido algún mensaje humillante o de connotación negativa, pasando así a

interesarse por él/la mismo/a, e intervenir para tomar las medidas necesarias.

3. ALCOHOL Y TABACO.

Acercamiento teórico:

El alcohol es una droga que afecta a nuestro sistema nervioso central, por lo que ralentiza y afecta perjudicialmente a nuestra actividad cerebral.

Logrando cambios en el estado de ánimo, comportamiento y autocontrol.

Causando problemas con la memoria y el poder pensar con claridad, puede afectar a la coordinación y control físico. Consumir alcohol en exceso durante demasiado tiempo puede causar problemas de salud como: trastorno por consumo de alcohol; enfermedades del hígado, incluyendo cirrosis y enfermedad del hígado graso; enfermedades cardíacas; mayor riesgo de ciertos tipos de cáncer; mayor riesgo de lesiones.

Dicha sustancia está incluida en nuestra cultura, por lo que socialmente cuesta verla como una droga, además de ser legal. Por todo ello, es necesario enseñar a los/as jóvenes, la realidad del consumo del alcohol y los aspectos negativos que esto conlleva. El alcohol se consigue a través de la fermentación o destilación de la cebada, y podemos saber su graduación en las bebidas gracias al porcentaje de alcohol puro que aparece en ellas. Es muy importante tratar de concienciar a los/as jóvenes, ya que la edad media de inicio del consumo del alcohol está en los 12 años, percibiendo como la droga que menos daños hace al organismo. No se puede asegurar la causa del consumo de drogas en menores, pero sí podemos tener como evidencias que influyen muchos factores como son,

los genes de una persona, su ámbito familiar, el contexto social que le rodea, el grupo de iguales, la educación que recibe, así como la influencia de la ansiedad, la depresión o el estrés (emociones negativas), siendo más común el consumo de drogas en este tipo de personas. Las drogas más comunes son: opio, heroína, cocaína, anfetamina, setas, cannabis.

Es muy importante intervenir desde el ámbito educativo con el alumnado ya que el consumo de alcohol y drogas puede llevar a la adicción, y se pueden observar etapas en las que se dan el consumo de las mismas y en las cuáles se puede intervenir para solventar el problema; consumo experimental, uso recreativo; el/la consumidor/a puede disfrutar del hecho de desafiar a los padres u otras figuras de autoridad; consumo regular, utiliza las drogas para remediar sentimientos negativos; consumo problemático, perder cualquier motivación, tener cambios de comportamiento obvios, pensar acerca del consumo de drogas es más importante que todos los otros intereses; adicción, no puede enfrentar la vida diaria sin las drogas; niega el problema; el estado físico empeora; pierde el control sobre el consumo.

En este tema hay dos sesiones con un total de 7 actividades. Se pretende hacer ver que existen sustancias que afectan tanto al organismo como a nuestras capacidades mentales, por lo que es fundamental que conozcan los aspectos negativos de las mismas, viendo que no todo lo que hacen sus iguales es correcto, además de entender qué tipo de sustancias son y cómo nos afectan.

Sabemos que hoy en día es un tema complicado por lo que se pretende lograr que los/as alumnos/as puedan decir “no” cuando les ofrezcan alcohol o drogas ya que entienden que no les hace ningún bien, sin sentirse fuera de su grupo de iguales ya que no siguen sus mismos

patrones de comportamientos, es decir, saber decidir por sí mismos que les hace bien y qué no.

Pasos a seguir:

SESIÓN 1

ACT 1. VERDADERO O FALSO (pág. 50)

Para la presente actividad, es fundamental recalcar desde el comienzo al alumnado que se trata de una actividad individual, en la que se debe respetar el turno de palabra de cada compañero/a, pudiendo así posteriormente, debatir y extraer conclusiones entre todos.

Siempre que el/la docente detecte que los alumnos/as no están captando la idea, o están confusos, se recomienda que éste proporcione un feedback adecuado.

Ejemplos de sensaciones, y efectos que pueden dar el alcohol y tabaco para generar las frases:

- El alcohol o el tabaco nos puede relajar ante situaciones negativas.
- El alcohol o el tabaco ayuda a una mejora de la concentración antes la realización de actividades.
- El alcohol o el tabaco en algunos momentos nos puede generar malestar y mareos.
- Consumimos alcohol o tabaco para divertirnos más en las fiestas.
- Nos transmite tranquilidad y felicidad en nuestro día a día.
- Contienen sustancias adictivas, y por eso no podemos dejar de consumirlo.

ACT 2. VÍDEO INFORMATIVO: EFECTOS DEL ALCOHOL Y TABACO (pág. 52)

Para la realización de esta actividad se pide a los/as alumnos que vean unos videos en los que se les mostrará aquellos efectos que pueden tener las sustancias adictivas como son el alcohol y el tabaco.

Enlaces video:

<https://www.youtube.com/watch?v=yyYN-dS5TPI>

<https://www.youtube.com/watch?v=bpR-MNjB7hs>

Ejemplos de preguntas a realizar tras la visualización de los videos;

1. ¿Sabían que el alcohol y el tabaco podría afectar de esta manera a nuestro organismo?
2. ¿Conoces mucha gente de tu entorno que consume estas sustancias?
Si es sí, ¿Crees que ellos/as saben el daño que les puede causar?
Si es no, ¿Te han hablado de los peligros que tienen el alcohol y el tabaco?
3. ¿Ahora que has visto los efectos que causa, cuando seas mayor te plantearías consumir alcohol y tabaco?

ACT 3. ¡EXPERIMENTAMOS! (pág. 53)

En este caso, es muy importante que sea una actividad totalmente realizada por el/la docente, siendo los/as alumnos/as espectadores del experimento que se realizará. La práctica se debe llevar a cabo en el patio exterior ya que se utilizará un tabaco y mechero.

Se dejan adjuntos ejemplos para que el/la docente vea cómo se realiza el experimento. Se puede tener la botella con algodón preparada con antelación, y dejar de muestra los últimos tabacos delante del alumnado, ya que lleva algo de tiempo la realización de esta.

<https://www.youtube.com/watch?v=7ogs72BRpW0>

<https://www.youtube.com/watch?v=rW78a9073sU>

ACT 4. CIRCUITO EXPERIMENTAL (pág. 53)

Con la actividad del circuito experimental, se pretende que los/as alumnos sientan en primera persona algunos efectos del alcohol y el tabaco. Se precisa de espacio para que los alumnos y alumnas se puedan mover con fluidez a lo largo de todo el circuito, por lo tanto, se aconseja que se realice en un espacio abierto como puede ser el patio, o bien en el polideportivo.

El/la docente creará con los materiales indicados (conos, comba, sillas, balones...) o los que él/ella considere, un circuito para que los alumnos/as realicen usando las gafas de embriaguez o dando vueltas cada uno sobre sí mismo para conseguir el efecto de estar “mareado” o “ebrio”.

Algunos ejemplos de estaciones del circuito:

- Caminar por una línea recta
- Guiar balones
- Esquivar conos haciendo “S”
- Saltar a la comba

SESIÓN 2

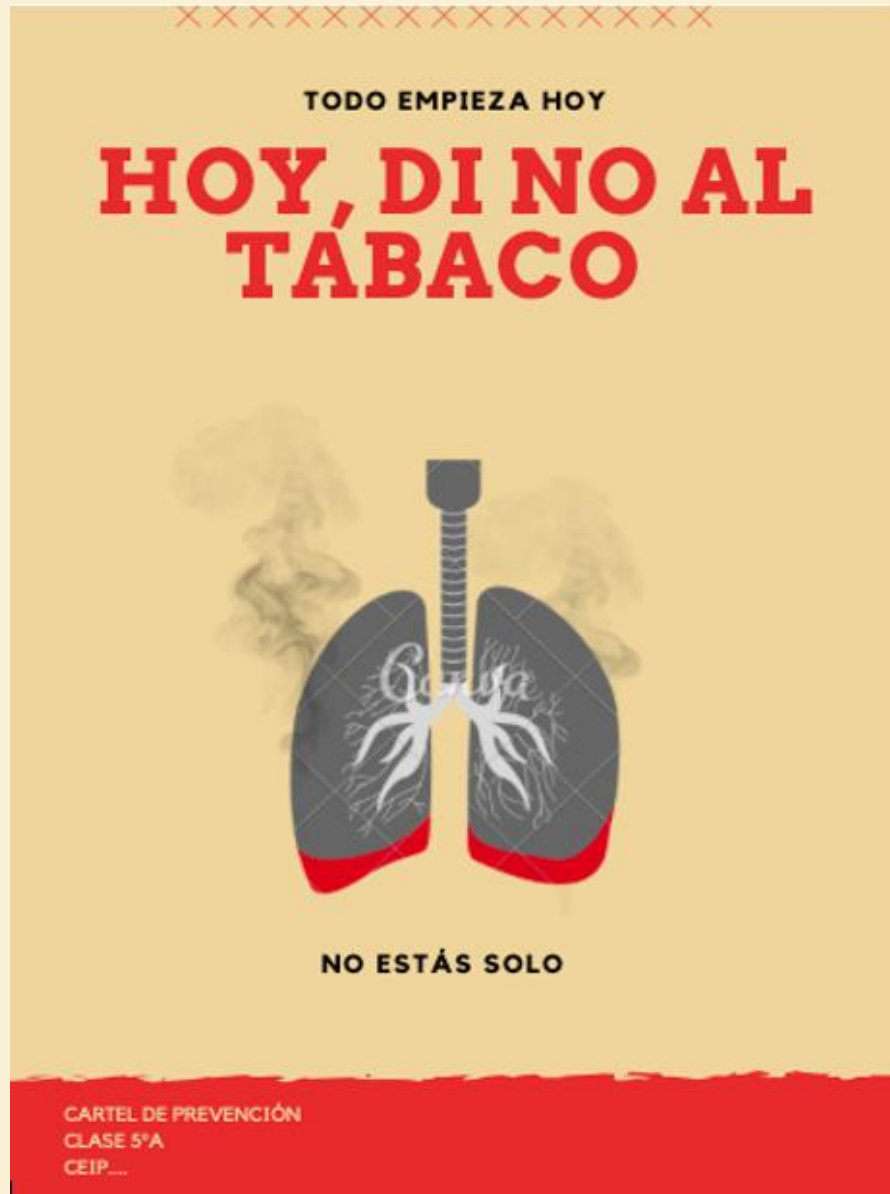
ACT 1. ¿QUÉ SABEMOS DEL TABACO? (pág. 54)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar mejoras en la misma, si así lo cree necesario.

Como aporte adicional, comentar la importancia de que se mantenga un control del alumnado, en cuanto al uso de las TIC y el cuidado del material, así como supervisar, que la búsqueda de la información sea en buscadores fiables, donde la información esté justificada por buenas fuentes.

ACT 2. CARTELES DE PREVENCIÓN (pág. 56)

Primeramente, se mostrarán los diferentes ejemplos de carteles para que los alumnos/as se guíen y entiendan lo que se les pide.



CUIDATE, ¡NO TE ENGANCHES!



¿DROGAS?



NO, GRACIAS.

Enlace de descarga de los ejemplos:

<https://drive.google.com/file/d/1HGFxreHfRp6PwDzUyuN9CoQ-MoolDPFE/view?usp=sharing>

Cada grupo (4-5 personas) tendrá unos minutos para dialogar acerca de su cartel, y cómo trasladar dicha idea a la cartulina. Tras esto, cada grupo

Proyecto de *Acciones en Materia de Prevención de Adicciones* del Cabildo de Fuerteventura para Educación Primaria (“Guía del profesorado”)

buscará y pedirá de manera ordenada al profesor/a aquellos elementos que desee imprimir, como los materiales que vayan a utilizar, para así poder luego realizar los carteles de prevención.

Esta actividad está orientada para que cada grupo realice un pequeño cartel y así se pueda decorar toda la clase con ellos durante la realización de la unidad didáctica. Sin embargo, también se puede realizar un mural con todos los carteles juntos o cómo considere adecuado el maestro/a.

ACT 3. “YO NO ESTOY BORRACHO, YO CONTROLO.” (pág. 57)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar modificaciones en la misma, si así lo cree necesario. Esta actividad es semejante a la actividad 4 del mismo tema, lo que esta vez tenemos el añadido de que será en pareja para que puedan observar y sentir, lo que es el control de alguien que no se encuentra en sus capacidad físicas o mentales, ya que normalmente el consumo de alcohol y drogas se realiza en grupos y a veces nos podemos ver en situaciones de tener que ayudar a algún amigo, familiar o conocido.

4. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Acercamiento teórico:

Tenemos que ser conscientes de que en nuestro día a día vamos a tener que enfrentarnos a situaciones que nos pongan en “aprietos”, o veamos situaciones que no sepamos cómo solventar. Sintiendo sentimientos en ocasiones de contradicción, confusión, negatividad, cabreo entre otros.

Por lo que, si dichos acontecimientos les ocurren a los/las menores, y con otras personas, es lógico que salgan diferentes puntos de vista, opiniones, suposiciones, malentendidos, roces, etc.

Entendemos por lo tanto el conflicto como: choque, combate, lucha, antagonismo, apuro, angustia del ánimo o tener un apuro, y se define como sinónimo de problema o materia de discusión, tendencias contradictorias en el/la individuo/a que son capaces de generar angustia.

Sin embargo lo que se pretende como profesionales de la educación es mostrar a los/as alumnos/as que, a pesar de las definiciones anteriores, el conflicto también se puede ver a través de una connotación positiva, y que es de esta manera como se deben afrontar aquellos altercados de nuestro día a día, podemos definirlo como: un motor de cambio e innovación personal y social que, estimula el interés y la curiosidad; supone un reto para las propias capacidades; contribuye a establecer la propia identidad personal y grupal; permite mejorar la calidad de la toma de decisiones y de la solución de problemas; puede facilitar la comunicación abierta y honesta entre los/las participantes sobre temas relevantes para ambos, etc.

Finalmente cabe destacar que existen cuatro fases que influyen en la manera de resolver los conflictos que se nos presentan en el día a día, por lo que se deberá trabajar y fomentar la mejora con el alumnado en los siguientes aspectos:

1. Actitudes y creencias

2. El conflicto en sí mismo
3. La manera de reaccionar
4. Las consecuencias

En este tema hay dos sesiones y en total hay unas 6 actividades. Gracias a ellas, los alumnos/as entenderán que existe la diferencia de opiniones, gustos e ideas, no es malo que se genere un conflicto o debate siempre y cuando sean capaces de dialogar y llegar a un acuerdo en la medida de lo posible (o no llegar pero que se respeten ambas opiniones, ideas, etc.). Tendrán que interiorizar que el conflicto sirve para conocer a los/las demás y ponerse en su piel, es algo propio dentro de las sociedades, tanto en lo individual como grupal. Tomar conciencia de que existe la diversidad de opiniones y temas que tratar y por ende que ninguno está mal, olvidando la relación entre conflicto y violencia, porque es un aprendizaje adquirido que toma actualmente gran importancia en las relaciones sociales. Se busca que controlen sus emociones, que se logre una mejora personal de manera constructiva a través de la mediación comunicativa; expresar opiniones, aumento de las habilidades comunicativas, propuesta de soluciones, toma de decisiones conjuntas, y ponerse en el lugar de los/las demás.

Pasos a seguir:



SESIÓN 1

ACT 1. PONERSE EN EL LUGAR DE EL/LA OTRO/A (pág. 59)

Gracias a esta actividad se puede conseguir a un debate interno dentro del grupo, siendo esto beneficioso ya que el/la docente podrá observar, la manera en la que se desenvuelven los/as alumnos/as ante dicha situación. A su vez el/la docente podrá adoptar una posición de reflexión continua, en la que cuestione aquellas conclusiones a las que llegue el alumnado ya que así tendrán que argumentar mejor su respuesta o encontrar otras soluciones al conflicto. La finalidad de este debate es que entiendan y comprendan que, para un mismo tema, puede haber diversidad de opiniones y soluciones y que esto no es algo negativo, ya que todas son diferentes.

Las distintas soluciones que surjan se anotarán en folios, para la posterior puesta en común. Se puede dar el caso en el que un grupo no llegue a un acuerdo, simplemente se exponen los diferentes puntos de vista, donde el/la profesor/a explicará que no es menos válido, ya que nos podemos respetar, aunque no pensemos lo mismo que el resto. A más opiniones más conocimientos, por lo tanto, aumenta la manera de afrontar la resolución de conflictos.

ACT 2. RESOLVIENDO JUNTOS (pág. 60)

El maestro o la maestra en esta actividad debería tener presente que no siempre el alumnado querrá dar su opinión o aportar su ejemplo de problema en alto, o delante del resto de la clase. Se propone la opción de poder escribir en un papel de forma grupal lo que se quiera comentar, se recogen y será el/la profesor/a quién los lea en alto. Planteando de esta manera si en general creen que están de acuerdo, y si es así, buscar en conjunto la forma de solventarlo.

ACT 3. MALA COMUNICACIÓN (pág. 61)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar modificaciones en la misma, si así lo cree necesario.

SESIÓN 2

ACT 1. DIALOGUEMOS (pág. 62)

Para llevar a cabo esta dinámica el/la docente reparte los palos de manera aleatoria, además se podrá (dependiendo del tiempo) repetir el ejercicio para que cambien de estado de ánimo, pasando así por todos los palos de colores, que se recomienda que sean unos 4 o 5 (por ejemplo; naranja, entusiasmo; verde, positividad; azul, pasotismo; rojo, rabia; violeta, negatividad).

Se debe tener en cuenta la actitud moderadora de el/la docente para organizar y coordinar a cada grupo, para que cada alumno/a pueda participar y sentirse cómodo/a a la hora de realizar la dinámica.

ACT 2. NORMAS DE COMUNICACIÓN (pág. 63)

La penúltima actividad del tema 4, contiene el “listado de normas de comunicación”, por lo que se aporta aquí la teoría necesaria para poder exponerla en el aula, aunque siempre puede el/la docente profundizar con otras fuentes de información:

1. Normas de comunicación oral.

Se trata de una emisión de un mensaje, por medio de un comunicador/a, también llamado emisor/a, y una respuesta al mensaje recibido por parte del comunicado/a o receptor/a. Para que nuestro mensaje sea recibido de manera correcta y sencilla debemos tener en cuenta los siguientes criterios: definición, aquellas razones por la que intervenimos y mandamos un mensaje; estructura, ordenar el mensaje y contarlo por momentos; énfasis, el tono de voz que utilizamos; repetición, en el caso de que sea necesario para que quede claro el mensaje; sencillez, utilizar el vocabulario que creamos más fácil de entender a nuestro receptor.

2. Petición y valoración de opiniones, decisiones conjuntas.

El hecho de comunicarnos con el resto de personas, hace que en ocasiones, se tengan que tomar decisiones conjuntas sobre algo o alguien, por lo que aquí vemos un claro ejemplo de como, hablando, se puede llegar a un entendimiento, con el fin de que ambas partes salgan beneficiadas, pensando y analizando la situación en conjunto, el ser humano es racional, por lo que al pensar y debatir con otros iguales conseguimos un aumento de nuestros conocimientos, ya que conocemos ideas e información que antes no teníamos.

3. Expresión en positivo de nuestras impresiones, sin faltar el respeto.

Podemos obtener a raíz de una conversación o debate, opiniones de la otra persona, ya sea en cuanto a un tema o hacia nosotros/as mismos/as. Ya sea que alguien nos dé su opinión o seamos nosotros/as quienes la aportemos, es esencial que no lo veamos como una crítica, a veces nuestras inseguridades nos hacen sentir o pensar de más y tener malentendidos. Debemos ver la crítica o las diferencias de pensamientos como una ayuda a mejorar y ver otros pensamientos que quizás no teníamos, los cuales nos ayudarán a mejorar como personas.

4. Atender al gesto, a la postura, a todos esos elementos del lenguaje no verbal.

1. La apariencia personal, motivo de rechazo o bienvenida, ya que nos dejamos llevar por las apariencias.
2. La mirada, ya que con ella también se expresan emociones, deseos, inquietudes, que nos ayudan a entender el estado del emisor/a.
3. La expresión facial, muestra el interés por la conversación, si hay comprensión, la emoción y se logra conocer al interlocutor/a.
4. Los gestos, resaltan el mensaje transmitido.
5. La postura, puede dar a entender los sentimientos o actitudes hacia nosotros o los/as demás.
6. La proximidad y el contacto físico, es una señal de simpatía, sociabilidad, entre otros. Indica el tipo de relación entre las personas que mantienen la conversación.

5. Empatizar, ponerse en el lugar de el/la otro/a.

Cuando se tiene una conversación con otra u otras personas, la empatía se convierte en un punto fundamental de la misma, ya que no se trata

simplemente de recibir un mensaje por parte del emisor/a, debemos analizar y entender qué es lo que se nos está contando, para poder a su vez devolver un mensaje claro y detallado. Ponerse en el lugar del otro/a ayuda a comprender mejor a la persona, y sobre todo interpretar mejor aquellos sentimientos que pueda sentir.

ACT 3. TEATRO: TRANSMITIMOS SENTIMIENTOS SIN HABLAR. (pág. 65)

Esta actividad está detallada en el apartado de actividades del pdf de la unidad didáctica, por lo que no se precisa ningún dato adicional para su puesta en práctica, recordando a su vez que el/la docente tiene total libertad, de realizar modificaciones en la misma, si así lo cree necesario.

BIBLIOGRAFÍA:

<https://www.google.com/url?q=https://www3.gobiernodecanarias.org/sa/nidad/scs/content/c3d19a95-2f1e-11eb-b7b8-830b0f199a2a/Guia-Desenredate-2020.pdf&sa=D&source=docs&ust=1639081700056000&usg=AOvVaw2lg0LjHWCaIAkEvTOBPqNU>

<https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-la-formacion-de-identidad-en-los-ninos-noticia-1103849>

<https://www.usbmed.edu.co/noticias/ampliacion-informacion/artmid/1732/articleid/4675/resolucion-de-conflictos-y-toma-de-decisiones>

<https://www.usbmed.edu.co/noticias/ampliacion-informacion/artmid/1732/articleid/4675/resolucion-de-conflictos-y-toma-de-decisiones>

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001522.htm>

<https://medlineplus.gov/spanish/alcohol.html>

https://www.google.com/url?q=https://sermasdigital.com/educacion/2019/01/15/la-importancia-de-trabajar-la-identidad-y-la-autoestima-en-la-escuela/&sa=D&source=docs&ust=1639081700058000&usg=AOvVaw1-CvMrgmaBVQ9_msuxSPma

<https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>

https://saludextremadura.ses.es/filescms/ventanafamilia/uploaded_files/CustomContentResources/guia%20buen%20uso%20educativo%20de%20las%20tic.pdf

<https://www.ciberbullying.com/cyberbullying/casos-de-ciberbullying/>

https://www.mscbs.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/tabaco/programaJovenes/consumo_porque.htm

<https://pnsd.sanidad.gob.es/ciudadanos/informacion/alcohol/menuAlcohol/largoPlazo.htm>

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448148479.pdf>

<https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>