

PROYECTO PEDAGÓGICO TRANSVERSAL “PREVENCIÓN DE ADICCIONES”

OBJETIVO GENERAL: Fortalecer los factores de prevención ante conductas adictivas para fomentar estilos de vida saludables y otras alternativas de entretenimiento, a través de estrategias informativas y aplicativas a la realidad del estudiante Sajoniano.

JUSTIFICACIÓN: Este es un proyecto que nace de la necesidad de crear espacios reflexivos, donde se fortalezca el pensamiento crítico de los estudiantes frente a las diferentes situaciones de su realidad, una realidad que los sumerge cada vez más en avances tecnológicos, dispositivos electrónicos y momentos en los cuales incluso, la exposición al consumo de sustancias psicoactivas se les puede mostrar como la opción de recreación o inhibición de conductas, por lo cual se corre el riesgo de desarrollar codependencia frente a cualquiera de estos elementos, y es necesario que la comunidad educativa (colegio, estudiantes, padres de familia) trabajen mancomunadamente para afianzar los factores de prevención que fomenten estilos de vida saludables y otras alternativas de entretenimiento, ante posibles conductas adictivas en nuestros estudiantes.

METODOLOGÍA: El Proyecto de Prevención de Adicciones se enfoca en 4 adicciones, las cuales se asignan a un grupo en particular de estudiantes, teniendo en cuenta sus edades, y su realidad inmediata, por lo que se distribuye así:

**Pre jardín – Segundo: Prevención adicción a la televisión.*

**Tercero – quinto: Prevención adicción a los videojuegos.*

**Sexto – octavo: Prevención adicción a las redes sociales.*

**Noveno – once: Prevención adicción a las redes sociales, y Prevención consumo y adicción a sustancias psicoactivas.*

Con cada una de las poblaciones se inicia con la presentación del proyecto (nombre, lema y logo), encuestas, videos, juegos, espacios de reflexión y momentos de creación de elementos visuales con los cuales se mostrará a la comunidad educativa en general el trabajo que se realiza y los aprendizajes logrados, con ello se busca además que toda la comunidad, de una u otra forma esté en conocimiento de las **consecuencias** del abuso del uso de la televisión, videojuegos, redes sociales y uso y consumo de sustancias psicoactivas, además de alternativas para evitar que estas situaciones se salgan de control.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: Este proyecto inicia el trabajo con la

comunidad educativa durante el Segundo Periodo académico del año en curso.

Actividad	Descripción de la Actividad	Responsable	Evidencia
Ciclo 2 Presentación del Proyecto y Prueba de Entrada	La presentación del proyecto se realizará a través del juego en línea Decktoys La encuesta se encontrará en Google Forms, para estudiantes en modo remoto y de manera física para los estudiantes presenciales.	Tutores	Fotografías de la actividad inicial. Resultados de la encuesta.
<i>La encuesta se aplicará a todos los grados, teniendo en cuenta que el diseño de las preguntas se enfocará según el rango de edad.</i>			
Ciclo 3 Etapa informativa	Información dada a través de actividades que sean significativas para los estudiantes (Videos, juegos, reflexiones)	Tutores	Fotografías de las actividades. Reflexiones o respuesta a preguntas sobre la información dada.
<i>Según el tipo de adicción la información dada será clave para entender las consecuencias del abuso del uso de la televisión, videojuegos, redes sociales y uso y consumo de sustancias psicoactivas. Así mismo se informarán alternativas para evitar que estas situaciones se salgan de control.</i>			

<p>Ciclo 4 y 5 Etapa aplicativa.</p>	<p>Haciendo uso de la información, los estudiantes crean material informativo sobre la prevención de adicciones. (Lema: El Jordán con las pilas puestas.)</p>	<p>Tutores</p>	<p>Fotografías de las actividades. Material informativo y reflexivo sobre la prevención de adicciones</p>
<p><i>Los estudiantes crean materiales visuales alusivos a las adicciones que corresponden a cada grupo:</i> <i>*Pre jardín – Segundo: Prevención adicción a la televisión.</i> <i>*Tercero – quinto: Prevención adicción a los videojuegos.</i> <i>*Sexto – octavo: Prevención adicción a las redes sociales.</i> <i>*Noveno – once: Prevención consumo y adicción a sustancias psicoactivas.</i> <i>Durante una de las sesiones se realiza el material en otra sesión se comparte en todo el colegio, hasta la sesión final del proyecto.</i></p>			
<p>Ciclo 6 y 7 Etapa de verificación.</p>	<p>Sesiones para verificar la conexión de los conocimientos previos con los nuevos adquiridos, a través de reflexiones, encuestas, etc.</p>	<p>Tutores</p>	<p>Fotografías de las actividades. Síntesis de la información. Creada en conjunto con los docentes. Reflexiones o respuesta a preguntas sobre la información compartida por los demás estudiantes.</p>
<p><i>Según el tipo de adicción la información dada será clave para entender las consecuencias del abuso de la televisión, videojuegos, redes sociales y consumo de sustancias psicoactivas. Así mismo se informarán alternativas para evitar que estas situaciones se salgan de control.</i></p>			
<p>Ciclo 8 Prueba de Salida.</p>	<p>Encuesta en Google Forms.</p>	<p>Tutores</p>	<p>Resultados de la encuesta.</p>

La encuesta se aplicará a todos los grados, teniendo en cuenta que el diseño de las preguntas se enfocará según el rango de edad.