



COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA
DOMÍNICOS

PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES

VERSIÓN: 01/25-04-2022

CODIGO: FMPCE-32

Página 1 de 16

PROYECTO PEDAGÓGICO TRANSVERSAL PREVENCIÓN DE ADICCIONES



Departamentos de Inglés y Tecnología

Responsables: Jenny Díaz Arenas y Rodrigo Camacho Talero

2022

TODA COPIA IMPRESA DE ESTE DOCUMENTO ES NO CONTROLADA




Justificación:

En la actualidad, hay muchos artefactos que rodean al ser humano que facilitan las labores diarias. Nuestros niños y jóvenes encuentran a la mano objetos que sirven para su entretención y desarrollo de tareas académicas, entre estos elementos se encuentran los artefactos tecnológicos los cuales han marcado un hito histórico en el funcionamiento y organización de la sociedad. Las ventajas que estos favorecen la calidad de vida, el acceso al conocimiento y la potenciación de las actividades diarias, en diferentes personas y de diversas edades.

No obstante, el uso que le brinda la comunidad educativa demanda por una reflexión en torno al funcionamiento y la moderación de los artefactos y/o servicios por parte de los estudiantes dentro y fuera de la institución, para que de esta manera su uso sea responsable y adecuado a los diferentes contextos en los que se aplique su uso. Es importante aclarar que no se trata de la prohibición de los recursos tecnológicos, más bien, el hecho de generar una reflexión a propósito de los problemas que pueden provocar el uso irresponsable o excesivo, pues entre muchas cosas, porque perjudica las relaciones interpersonales, aumenta la dependencia y mitiga la visión crítica hacia la tecnología que por momentos pareciese ser abrumadora.

Ahora bien, los adolescentes y jóvenes deben enfrentarse a una sociedad donde no solo se les ofrece medios de entretención físicos, teniendo en cuenta que hoy en día los jóvenes están ligados a la tecnología en un estado permanente, también, están altamente expuestos a situaciones de consumo de sustancias psicoactivas para la recreación o la inhibición de conductas, por lo cual se corre el riesgo de desarrollar codependencia. Por esto se hace necesario, añadir al proyecto el enfoque de información sobre sustancias psicoactivas, pues, es una realidad que cada vez se hace más cercana a su etapa de vida, y con ocultarlo no se les evita llegara a ellas, más bien se les evita conocer las consecuencias y por ende se les niega la posibilidad de tener una posición crítica frente a ello.

En otras palabras, este 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

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 3 de 16

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.

Por tanto, el presente proyecto generará estrategias para el buen uso y moderación no solo de los artefactos tecnológicos, sino también todo lo que conlleva su uso, como el internet, las redes sociales, los elementos tecnológicos, acceso a sustancias psicoactivas y/o alucinógenas entre otros, incentivando de esta manera su análisis crítico y para el caso de la tecnología un aprovechamiento consciente y responsable de los recursos.

Marco teórico:

Con el pasar de los años, la tecnología ha venido ganando fuerza en los diferentes contextos en los cuales se desenvuelve una persona. Este crecimiento exponencial, se debe incluso al aumento en la diversidad y especialización de los dispositivos, y la facilidad de acceso y uso de estos. Con este uso, ha llegado también el término “prevención”, pues si no se hace un debido proceso en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías, se llega fácilmente a una adicción desmedida.

Ahora bien, es importante resaltar que no sólo existen adicciones a las nuevas tecnologías, existe también una adicción a sustancias psicoactivas, que dentro del contexto escolar no debe verse como un aspecto ajeno a nuestros estudiantes. Es por esto que vale la pena destacar la investigación bajo la mirada de 4 aspectos muy relevantes que han sido elegidos según el grupo de edad de los estudiantes en los diferentes grados del colegio:

- Adicción a la televisión y medios audiovisuales.
- Adicción a los videojuegos.
- Adicción a las redes sociales.
- Consumo y adicción a sustancias psicoactivas.

1. Adicción a la televisión:

Hacia el año 1940 el televisor entró en la vida del ser humano como un gran invento tecnológico del siglo 20, la invención fue desarrollada con el propósito de comunicar y entretener al



ser humano, a medida que el tiempo pasó, el televisor se volvió tan esencial en la vida de las personas que hoy en día aproximadamente un 75% de la población mundial tiene al menos uno en su casa.


El televisor en la vida de los niños, en el siglo XXI ha jugado un papel clave en el desarrollo cerebral y cognitivo de los niños. Múltiples estudios demuestran que mucho tiempo frente al televisor, tiene efectos altamente negativos en estos aspectos; El desarrollo del idioma, destrezas en la lectura, la memoria a corto plazo, además el exceso de televisión contribuye a problemas con el sueño y la atención.

El incremento de las posibilidades de información/comunicación, y su consiguiente penetración social, han contribuido las tecnologías desarrolladas desde la segunda mitad del siglo pasado. Sin duda, los medios han evolucionado deprisa en las últimas décadas y lo han hecho de una forma que nos es difícil procesar. Inmersos en el frenético devenir diario, sometidos por un trabajo que nos deja pocos momentos de descanso y presionados por la demanda de atención de las nuevas tecnologías, no tenemos tiempo para evaluar las consecuencias que este cambio está generando en nuestras vidas, ni lo que puede suceder a mediano o largo plazo.

La conducta también se ve altamente afectada en relación con el consumo televisivo, la televisión se relaciona con conductas agresivas, problemas de interacción social. Al no tener intercambio de información por parte de otras personas se perjudican los procesos comunicativos de los niños.

El uso inadecuado de la televisión para la entretención puede generar dependencia y afectar otros aspectos de la vida de los niños, como hábitos de lectura y estudio, hábitos saludables. Además, el control de contenidos debe ser de rigor ya que estos pueden propiciar el entendimiento parcial de situaciones como la violencia, sexualidad, estereotipos entre otras.

La forma más efectiva para evitar que se desarrolle dependencia a la televisión, el consumo excesivo de este tipo de productos audiovisuales y evadir sus efectos secundarios negativos, es incentivar el uso adecuado de este artefacto, mediante la limitación del tiempo frente a este, controlando los contenidos que se ven, acompañando a los niños y enseñándoles a diferenciar contenidos con criterio.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 5 de 16

2. Adicción a los videojuegos:

La adicción a los videojuegos se define como la constante necesidad de jugar que cualquier otra actividad es antepuesta, si no se juega hay sentimientos negativos y de ansiedad. La adicción a los videojuegos se hace más notoria cuando se interfiere en la vida diaria gravemente en las responsabilidades y las relaciones personales.


Es importante recalcar que la adicción y la afición son conductas diferentes, la diferencia es que cuando hay afición el juego se añade a la vida, mientras que la adicción al juego resta parte de ella (Griffiths, 2005c). Esta adicción trae consigo muchos efectos negativos, la mayoría de estos psicológicos generando conductas que son preocupantes en rangos de edades infantiles, como, por ejemplo, focalización de los objetivos de vida, cambios repentinos de estado de ánimo, poca tolerancia, generación de conflictos de la nada.

Para prevenir este tipo de consecuencias es importante estar presente en la elección de los contenidos de los juegos, que sean apropiados, pero cumplan la función de entretenimiento, es importante hablar con los niños sobre el contenido de los juegos para que sean claras las diferencias entre la realidad y la ficción. Impulsar el juego tradicional y en equipo, tener en cuenta y hacer caer en cuenta a los niños sobre las contraindicaciones que los mismos juegos traen y están señalados por los distribuidores. Es importante también como para cualquier tipo de adicción que se asegure la disposición de otras actividades para el tiempo libre.

3. Adicción a las redes sociales:

El teléfono celular es un elemento indispensable en la vida de los seres humanos. Estamos viviendo en la era de la innovación comunicativa y tecnológica. Donde nuestro trabajo y nuestra vida personal, está altamente ligado al uso del teléfono y las redes sociales. Nuestros estudiantes adquieren una competencia digital el mundo en gran medida mediado por la tecnología, los niños resultan ser nativos digitales, por lo cual es de extrema importancia estar atentos al uso que se hace de estas tecnologías porque existen muchos peligros alrededor de su inadecuado uso.

Es importante tener en cuenta que la adolescencia es una etapa clave en el desarrollo de los estudiantes, la madurez cognitiva se alcanza, se consolida la personalidad y se desarrollan

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 6 de 16

conductas y actitudes sociales que rigen las relaciones con los demás. El atractivo de las redes sociales para los adolescentes radica en la respuesta inmediata, la interactividad, las múltiples posibilidades de interacción: videos, fotografías y audios.

Según un estudio realizado por las universidades de Extremadura y Cantabria, aplicado a 2371 estudiantes, sobre el tiempo de uso del internet en adolescentes comparado al tiempo que estos pasan en redes sociales, demostró que el 29% de estudiantes utiliza internet solamente para las redes sociales y aproximadamente el 26% se toman más de la mitad del tiempo de conexión para estar activos en estas redes. Este estudio posibilita plantear que, en un grupo de 1500 estudiantes, la cantidad aproximada de estudiantes que hay en el colegio Jordán de Sajonia, puede demostrar cifras tan altas del uso de las redes sociales en el tiempo libre.

Cuando el uso de estas redes sociales es excesivo, puede traer problemas emocionales, que demuestran que hay adicción a estas tecnologías, problemas al relacionarse, problemas con la salud, además, posibilita la interacción y el contacto con los peligros de la red. Por eso es importante generar estrategias para enseñar a limitar el uso de artefactos, fomentar hábitos de vida saludables, informar acerca de las consecuencias, potenciar otras actividades culturales y de desarrollo emocional y estimular la comunicación verbal.

4. Consumo y abuso de sustancias psicoactivas:

En grados como decimo y once los estudiantes se encuentran en etapas claves de su desarrollo físico y cognitivo, el cerebro afianza su habilidad para tomar decisiones inteligentes y de calidad. Por lo tanto, prevenir el consumo de sustancias psicoactivas en esta edad es jugar un papel importante en las decisiones de vida de nuestros estudiantes.

Informar de manera asertiva las principales consecuencias del consumo de sustancias psicoactivas, es importante para la concientización de la toma de decisiones respecto a estos temas, que, gracias al avance tecnológico, el acceso a tener y consumir estas sustancias es susceptible a aparecer en sus entornos.

Una de las estrategias más populares para la prevención de estas adicciones, tiene que ver con reconocer que las habilidades para vida son esenciales de fundamentar, replantear estilos de



vida y los cambios de culturales de los adolescentes, ya que no tienen las destrezas necesarias para enfrentar los desafíos y las presiones de la vida después de la educación fundamental. Si se previenen este tipo de conductas desde estas edades, para cuando se gradúen y estén expuestos al mundo universitario afronten de manera correcta los desafíos y sus decisiones sean sensatas con sus proyectos de vida. Actividades y teorías que promueven la toma de decisiones son esenciales para el éxito informativo de estas estrategias.

Metodología:

Respecto a los tipos de adicciones considerados anteriormente, se pertinente hacer una caracterización de la población según las adicciones que son propensas a los rangos de edad de los diferentes grados del colegio, esta caracterización se realizó de la siguiente manera:

- Pre jardín a Segundo: Prevención adicción a la televisión y medios audiovisuales.
- Tercero – quinto: Prevención adicción a los videojuegos.
- Sexto – octavo: Prevención adicción a los video juegos y as redes sociales.
- Noveno – once: Prevención uso y abuso de bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas.


Por lo tanto, las actividades van a estar enfocadas para cada grupo y tendrán los mismos objetivos, pero cada una de ellas estará relacionada con los estilos de aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

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.

Objetivos Específicos:

- Potenciar el reconocimiento de conceptos, hábitos y actitudes frente a estilos de vida saludables y prevención de adicciones.
- Sensibilizar a los estudiantes sobre los perjuicios derivados del consumo de sustancias y el uso inadecuado de la tecnología.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 8 de 16


Generar espacios informativos mancomunados entre colegio (docentes y estudiantes), frente a la prevención de adicciones.

- Dar a conocer pautas de acción para prevenir los riesgos provocados por las adicciones.

Desarrollo del proyecto: (Actividades)

Este proyecto inicia el trabajo con la comunidad educativa durante el tercer periodo académico del año en curso.

Actividad	Descripción de la Actividad	Responsable	Evidencia
Presentación	La presentación del proyecto se llevará por medio de un video de expectativa que incluye información con respecto al propósito del proyecto y su relación con las dimensiones de cuidado de la vida, dialogo con la diferencia y la amistad social en seguimiento con el proyecto de pastoral “Ensamble” en trabajo conjunto.	Docente Rodrigo Camacho.	Presentación por parte de cada tutor del video.
Diagnóstico inicial	<p>Por medio de una presentación didáctica se indaga sobre las ideas iniciales de los estudiantes en relación a diferentes objetos y dispositivos que pueden ser considerados adictivos.</p> <p>Los tutores de cada grado deberán consignar las respuestas de los estudiantes en un formato de encuesta entregado.</p>	Tutores	Estadísticas de la encuesta.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 9 de 16


Según el tipo de adicción la información dada será clave para entender los conocimientos previos de los estudiantes sobre los elementos, productos y dispositivos que pueden generar riesgo de adicción; así mismo, plantear un diagnóstico inicial sobre el tiempo de consumo de medios, videojuegos, redes sociales y uso y consumo de sustancias psicoactivas.

Ciclo 1, día 2	<p>Con el uso de Sopas de letras y crucigramas, se introducirá el vocabulario referente a las actividades con el fin de permitir en cada estadio los estudiantes se familiaricen con estos.</p> <p>(3ro a 11)</p>	Tutores.	Crucigramas y Sopas de letras resueltos.
----------------	--	----------	--


Aunque para todos los estadios el vocabulario que se utilizara no es un vocabulario sensible para sus edades, si es necesario dejarles saber las razones por las que este tipo de palabras serán utilizadas constantemente durante las actividades con el fin de evitar distorsión de la información que se brinda.

Ciclo 1, día 3	<p>EN CASA: El video “Adicciones” será compartido por Phidias, para que con los padres de familia sea visto y en casa se resuelva un pequeño cuestionario sobre el mismo.</p> <p>TUTORÍA: En tutoría a los estudiantes se les solicitará hacer un cartel en el cual deberán dar pautas que les permita controlar la forma en la que utilizan los diferentes elementos marcados como adictivos para cada estadio.</p>	Tutores	Una foto de las ventanas del salón en las que se pegaran los mejores carteles.
----------------	--	---------	--


La creación de carteles con consejos creados por ellos mismos permitirá que sean tenidos en cuenta y sean más fácilmente asimilados para poder entender qué tipos de conductas son buenas y cuales se podrían mejorar.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 10 de 16


Ciclo 1, día 4	<p>1ro a 9no: Basados en los carteles creados con anterioridad, crearán un pequeño catálogo sobre cómo controlar las conductas que puedan llegar a crear adicción.</p> <p>10mo y 11: compartirán los mitos que conocen acerca del consumo de alcohol (efectos, mezcla de licores, etc) y sus experiencias frente a la ingesta excesiva de alcohol. Luego de ello, verán el siguiente video, sobre el consumo de bebidas alcohólicas en adolescentes en Colombia https://www.youtube.com/watch?v=3TFNOHF7tkk&ab_channel=NoticiasCaracol</p>	Tutores	<p>Las fotos de los catálogos creados por los estudiantes de primero a noveno, serán cargadas a la carpeta del proyecto.</p> <p>Los estudiantes de décimo y undécimo Los estudiantes de grado undécimo crearán una campaña audiovisual (carteles, TIK TOK, Instagram, etc), en donde intentarán generar conciencia entre los demás miembros de la comunidad sobre el consumo responsable y de bebidas alcohólicas.</p>
<p><i>La creación de material didáctico relacionado a cómo prevenir conductas adictivas creado por ellos permitirá que podamos evidenciar el impacto que tuvo los mensajes relacionados al Uso-Abuso-Adicción en la forma de pensar de los estudiantes para que podamos posteriormente contextualizar los tipos de adicción teniendo clara que todo lo que nos rodea puede crear adicción.</i></p>			
Ciclo 2, día 2	<p>1ro a 5to: Actividad “Lo digo por carta” El propósito de esta actividad es motivar a los estudiantes para que se comuniquen con sus compañeros más a menudo y retomar medios de comunicación que años atrás permitían a las personas tener un contacto más cercano sin utilizar medios electrónicos.</p> <p>6to a 8vo: Los estudiantes verán el video GLUED. Luego de ver el video se dará respuesta a un breve cuestionario.</p>	Tutores	

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 11 de 16

	<p>9no a 11: Los estudiantes verán el video TE LO EXPLICO. Luego de ver el video se dará respuesta a un breve cuestionario.</p>		
Ciclo 2, días 3 y 4	<p>1ro a 5to: Día 3: Creación de la carta. En este caso, el profesor o profesora, de manera aleatoria, asigna a cada niño/a la dirección de uno de sus compañeros al que tendrá que enviar una carta contándole algo de su día a día, algo que le guste hacer, una experiencia o cómo es su familia. En definitiva, deberá contar algo más de sí mismo/a. Día 4: Los tutores entregan a cada estudiante las cartas diseñadas en la sesión anterior. Cuando todos hayan recibido la carta, compartirán en clase qué les ha contado su compañero. Es un recurso para que los niños se interesen y conozcan algo más de la vida de sus compañeros/as.</p> <p>6to a 11: Liderados por tutores y con base en la información del video desarrollan en grupos cápsulas informativas sobre el tema planteado.</p>	Tutores y grupos de trabajo	Imágenes de las cartas Videos cápsulas informativas
Ciclo 3, día 2	<p>1ro a 4to: Con el acompañamiento de tutores, los estudiantes observan el video “Sésamo: Monstruos en Red.” posteriormente se realiza una corta reflexión del contenido y moraleja del cuento, por medio de las preguntas guía.</p>		

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 12 de 16

	<p>5to a 11: Con ayuda del tutor o tutora se realiza lectura del cuento “Adrián, el rey de los videojuegos” posteriormente se realiza una corta reflexión del contenido y moraleja del cuento, por medio de las preguntas guía.</p>		
<p>Ciclo 3, días 3 y 4</p>	<p>1ro a 4to: Ya sea divididos en grupos o con el aporte del curso completo, de un pequeño Banner que evidencie la reflexión realizada tras la proyección del video.</p> <p>6to a 11: Ya sea divididos en grupos o con el aporte del curso completo, se realiza una historieta de 10 viñetas sobre la importancia del uso responsable y controlado de los videojuegos.</p>	<p>Tutores</p>	<p>Evidencia fotográfica de Banners e historietas exhibidas dentro o fuera de los salones.</p>
<p>Ciclo 4</p>	<p>1ro a 11: Con el fin de fomentar el uso de alternativas de entretenimiento diferentes a la tecnología, se solicita durante el tiempo de tutoría desarrollar en los días 2, 3 y 4 del ciclo según criterio del tutor o tutora las 3 de las actividades sugeridas a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juegos de mesa. ● Sillas musicales. ● Lectura de un cuento o historia corta. ● Escondidas (En zona delimitada) ● Charadas. 	<p>Tutores y mediadores</p>	<p>Fotografías o video de las actividades</p>

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 13 de 16


	<ul style="list-style-type: none"> • Meditación guiada (https://www.youtube.com/watch?v=WjO_098iXOw) 		
Ciclo 5, día 2	<p>2do a 4to:</p> <p>5to a 9no: Bajo la guía del tutor o tutora se observa material audiovisual sobre 7 peligros psicológicos de las redes sociales y como evitarlos. Posteriormente, se lleva a cabo discusión o debate según preguntas guía.</p> <p>10mo y 11: Los estudiantes observan y analizan el video “Cigarrillos electrónicos o vapes ¿Daños? y dialogan con su tutor o tutora con relación a la información del video.</p>		
Ciclo 5, días 3 y 4	<p>2do a 4to:</p> <p>5to a 9no: Bajo la guía del tutor o tutora y en seguimiento de los parámetros establecidos, los estudiantes deberán crear una red social para adolescentes y presentar la interfaz de esta en una cartelera.</p> <p>10mo y 11: Con el apoyo del tutor y divididos en grupos de trabajo, preparan una corta charla informativa con relación al consumo de cigarrillos electrónicos y las normativas institucionales sobre el porte, distribución y uso de estos dentro del colegio para ser compartida (En vivo y</p>	Tutores y mediadores	Evidencia fotográfica de las carteleras.



	presencialmente) por cada grupo con los diferentes cursos de los grados 7mo y 8vo en el día 4 del ciclo.		
Ciclo 6:	<p>1ro a 9no: Comenzaremos la tutoría diciéndoles a los niños que vamos a ver un video que nos expone una situación en las que se ve envuelta la niña Pilar. Ver video: ¿Sabes que usar el celular sin cuidado puede dañar el cuello y espalda? ¡Evítalo! https://www.youtube.com/watch?v=lGnWljvdAv4 Luego pasaremos a preguntarles a los niños:</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué sucede en el video?2. ¿Por qué a Pilar le duele el cuello y espalda?3. ¿Qué soluciones distintas a las que dio el doctor, se le puede recomendar a Pilar? <p>Comparte con tu compañero de clase las respuestas y realiza una cartelera en donde expongas que otras alternativas puede realizar Pilar para evitar estas molestias. Comparte con tus compañeros de clase las alternativas que ayudarían a Pilar.</p> <p>10mo y 11: El tutor se encargará de reproducir la canción “Sexy Robotica” de Don Omar, luego solicitará a los estudiantes tomar posición a favor o en contra de la canción, posteriormente proyectará la letra para que los estudiantes la</p>	Tutores	Fotografías de las conclusiones sacadas y las carteleras hechas por los estudiantes.



	<p>lean y dará la opción de crear un grupo con los estudiantes que luego de leer la letra cambian de posición, la letra de la canción e iniciara un debate en el cual los estudiantes expondrán porque tomaron una posición u otra.</p> <p>Finalmente, en grupos pequeños, los participantes analizan la canción y extraen conclusiones y sensaciones al respecto, luego con hojas crean un o papel afiche. 4. Se pegan las hojas en alguna pared y un representante de cada grupo lee todas sus conclusiones. Luego puede darse lugar a un debate entre todos los participantes iniciado con las conclusiones del docente sobre la canción.</p>		
Ciclo 7	<p>1ro a 9no: El tutor proyectará otro video de historias de Pilar: Le comentaremos a los niños que es importante tener en cuenta que cuando se es dueño de un dispositivo electrónico se adquiere cierta responsabilidad sobre su uso. Ver video: Privacidad, celulares y permisos en apps. Pilar y su celular https://www.youtube.com/watch?v=UXeR3iLG_ro&t=129s Luego pasaremos a preguntarles a los niños: 1. ¿Qué hizo en esta ocasión Pilar? 2. ¿Por qué sus amigas la bloquearon? 3. ¿Qué podría haber hecho Pilar en vez de haber descargado ese juego?</p>		

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 16 de 16

	<p>Comparte con tus compañeros de clase las respuestas y ponte de acuerdo con 3 compañeros para realizar una canción alusiva a lo que le sucedió a Pilar.</p> <p>Comparte con el resto de compañeros de clase tu canción.</p> <p>10mo y 11: Los estudiantes crean un YouTube short o Tik-tok, mencionando como inconscientemente la música puede influir en conductas adictivas.</p>		
--	---	--	--

Recursos:

El material estará almacenado en un Google Drive, los tutores deberán atender a las instrucciones propias para cada actividad y así generar las evidencias que se proponen para cada sesión. Serán responsables de realizar la actividad e informar si esta fue realizada. Dentro de los diversos recursos, estará Google Forms, encuestas físicas, juegos online, videos, textos, charlas y discusiones informativas sobre el uso responsable de la tecnología en sus diferentes presentaciones (elementos electrónicos, videojuegos, redes sociales) y sobre las consecuencias del consumo de sustancias psicoactivas que generen reflexión y concientización en los estudiantes, serán los materiales que caracterizan el proyecto.

Indicadores:

Se mide el impacto de las campañas ejecutadas durante el año escolar.

Meta: 50%