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


PROYECTO PEDAGÓGICO TRANSVERSAL PREVENCIÓN DE ADICCIONES



Departamentos de Inglés y Tecnología

Responsables: Carolina Rojas González y Gustavo Arias Muñoz

2023

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


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 entretenimiento 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 entretenimiento 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 llegar 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

-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 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

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 4 de 17

-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.

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 entretención, 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.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 5 de 17

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 entretención, 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 conductas y actitudes sociales que rigen las relaciones con los demás. El atractivo de las redes sociales para los

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 6 de 17

-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 saludable, 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

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

-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.
- 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.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 8 de 17

Desarrollo del proyecto: (Actividades)

Este proyecto inicia el trabajo con la comunidad educativa durante el segundo, tercer y cuarto 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.	Docentes Carolina Rojas y Gustavo Arias.	Presentación por parte de cada tutor del video.

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 9 de 17

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. Los tutores de cada grado deberán consignar las respuestas de los estudiantes en un formato de encuesta entregado.</p>	Tutores	Estadísticas de la encuesta.
----------------------------	---	---------	------------------------------

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.

Segundo periodo-ciclo 7	<p>1°- 11° Se realizan rompecabezas con imágenes que evidencian las diferentes adicciones teniendo en cuenta la sensibilidad que cada población de la institución demanda con el fin de que los estudiantes se familiaricen con el vocabulario a emplear.</p>	Docentes de inglés y tecnología.	Cartulina con rompecabezas.
-------------------------	---	----------------------------------	-----------------------------



COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA

DOMÍNICOS

PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES


VERSIÓN: 01/25-04-2022

CODIGO: FMPCE-32

Página 10 de 17

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.

Segundo periodo-ciclo 7	<p>1°- 5° Los estudiantes realizan lectura del cuento <i>Carlitos se va a vivir al mundo virtual</i>. Responden un cuestionario de 5 preguntas. El docente toma nota de las respuestas de los estudiantes.</p> <p>6°- 8° Los estudiantes ven un cortometraje llamado <i>La falsa felicidad en las redes</i>. Se socializa un cuestionario de 5 preguntas y el docente toma nota de las respuestas más comunes.</p> <p>9° - 11° Los estudiantes ven un cortometraje llamado <i>Pepita 'Nuggets'</i> Animación sobre los efectos de las drogas. Se socializa un cuestionario de 5 preguntas y el docente toma nota de las respuestas más comunes.</p>	Docentes de inglés y tecnología.	Cuestionario diligenciado por docentes y estudiantes.
-------------------------	---	----------------------------------	---

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 11 de 17

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.

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. 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 12 de 17


Tercer periodo- ciclo 7	<p>1° - 5° El docente socializa una presentación con imágenes que involucran dependencia a la tecnología y otras que no. Los estudiantes trabajan en una guía donde deben colorear las actividades de entretenimiento que no involucran uso de pantallas.</p> <p>6°-8° En grupos de máximo 5 personas, los estudiantes recurren al juego tradicional stop. Dicha actividad tomará 20 minutos de la clase, luego en una hoja los estudiantes describen las ventajas de los juegos tradicionales como stop y las desventajas de los juegos que involucran tecnología.</p> <p>9°-11° Los estudiantes son motivados a hacer mímicas sobre los peligros que tienen las sustancias psicoactivas y realizan una breve infografía de estos riesgos.</p>	Docentes de inglés y tecnología.	-Guía para colorear (primaria) - Observaciones a juegos tradicionales e infografía (secundaria).
----------------------------	---	----------------------------------	--

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 13 de 17


<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>		
<p>1° - 5° Se invita a los estudiantes a escoger entre sillas musicales y poner la cola al burro. Cada docente recibe una guía con una serie de emojis, debe poner la cantidad de estudiantes que se identifican con cada emoji al finalizar la actividad realizada y mencionarla.</p> <p>6° - 8° Se invita a los estudiantes a dibujar en una hoja blanca un emoji sencillo de cómo se sienten en ese momento y escribir en la parte de atrás las razones por las cuales se sienten de esa manera. Los estudiantes hacen mesa redonda, comparten sus emojis y discuten sobre sus emociones tal como lo harían en un grupo de chat. Los docentes toman los tres más destacados para evidencia.</p> <p>9° - 11° Los estudiantes eligen entre jugar charadas y gallina ciega como alternativa de entretenimiento. Los estudiantes reflexionan y discuten sobre cómo se puede tener entretenimiento sin tener que consumir algún tipo de sustancia psicoactiva y porque no se debe tomar decisiones por presión social o por encajar. Algunos estudiantes toman apuntes de los puntos más relevantes en la discusión.</p>	<p>Docentes de inglés y tecnología.</p>	<p>* Guías con emojis para expresar emociones.</p> <p>* Reflexión sobre la presión social.</p>

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 14 de 17


<p>Tercer periodo-ciclo 7</p> <p>Tipos de adicciones</p>	<p>1°-11° Por medio de un un video se mostrarán los diferentes tipos de adicciones y los estudiantes por medio de 3 carteleras pequeñas harán un ejercicio de clasificación de adicciones. Finalmente se hará un análisis de cuáles de estas se pueden presentar con más frecuencia en colegio y finalmente se pegaran en las paredes.</p>	<p>Docentes de inglés y tecnología.</p>	<p>Cartulinas con clasificaciones</p>
<p>Cuarto periodo-ciclo 7</p> <p>Conductas sanas y propensas a adicciones.</p>	<p>1°-5° Cada estudiante va a dibujar un síntoma y un no síntoma con un nombre respectivo, para finalmente ponerlos en una cartelera que clasifique aquello a lo que debemos prestar atención de aquello que represente una conducta sana.</p> <p>6°-11° Se enseñará por medio de material audiovisual cuales son los síntomas más comunes cuando alguien está propenso a caer en una adicción y cuáles actitudes no representan un síntoma de esto. Cada estudiante va a escribir en una hoja un síntoma y un no síntoma, para finalmente ponerlos en una cartelera que clasifique aquello a lo que debemos prestar atención de aquello que represente una conducta sana.</p>	<p>Docentes de inglés y tecnología.</p>	<p>Cartelera con actitudes sanas y propensas a una adicción</p>

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 15 de 17

<p>Cuarto periodo- ciclo 7</p> <p>Apoyo de adicciones desde el aula.</p>	<p>1°-11° Por medio de diapositivas se mostrarán las diferentes maneras de tratar una adicción desde el aula (Apoyo motivacional, autosuficiencia, refuerzo de compromiso personal y hábitos saludables). En un sobre, el estudiante pondrá 10 objetivos a muy corto plazo (hacer la tarea de matemáticas, cepillarme los dientes, comerme todo el almuerzo, dibujar algo para una persona que aprecio, etc...) el estudiante sacará un solo papelito y ese será su próximo objetivo a cumplir. Cuando lo cumpla, deberá escribir otro objetivo nuevo, ponerlo dentro del sobre y repetir el proceso nuevamente.</p> <p>Juego de piedra papel o tijera reclutando.</p>	<p>Docentes de inglés y tecnología.</p>	<p>Sobre muestra con metas de un estudiante</p>
--	--	---	---

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 16 de 17

<p>Cuarto periodo-ciclo 7</p> <p>Toma de decisiones</p>	<p>Se mostrará un video https://www.youtube.com/watch?v=hqngGT6wCr8 que ilustre como todo lo que aprendemos es una herramienta que podemos usar para sortear un obstáculo de nuestra vida o como estas mismos conocimientos pueden convertirse en un obstáculo, concluyendo que es nuestro deber hacer el ejercicio de saber diferenciar y seleccionar que puede servir y que sea perjudicial.</p> <p>Se dará un cuestionario dependiendo de la población y el docente la deberá manejar y responder de la siguiente manera:</p> <p>1°-5°</p> <p>Se hace un juego en donde se divide al salón en tres áreas, áreas neutra, área de sí y área de NO, los docentes al principio de cada pregunta estarán en la posición neutra. El docente mostrará una situación en donde ellos decidan y se posicionarán en una de las zonas, al final de cada pregunta el docente preguntará por qué tomaron esa decisión y harán la respectiva reflexión.</p> <p>6°- 11°</p> <p>Se realiza un juego de roles en el cual se arman grupos de 5 y se da una situación con tres tipos de decisiones que se pueden tomar, los estudiantes dramatizan el escenario y al finalizar se hace un análisis de qué tan positiva fue la decisión o de que se podría mejorar.</p>	<p>Docentes de inglés y tecnología .</p>	<p>Cuestionario-Reflexión.</p>
---	---	--	--------------------------------

	COLEGIO JORDÁN DE SAJONIA DOMÍNICOS		
	PROYECTO TRANSVERSAL - PREVENCIÓN DE ADICCIONES		
	VERSIÓN: 01/25-04-2022	CODIGO: FMPCE-32	Página 17 de 17

Recursos:

El material estará almacenado en un Google Drive y los responsables del proyecto recolectarán las evidencias para consignarlas en una carpeta de manera física, los docentes de los departamentos de inglés y tecnología 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:

Número de estudiantes que aplican los conocimientos adquiridos en relación a la prueba de salida/ total de estudiantes.

Meta: Mínimo el 50% de los estudiantes apliquen los conocimientos en la prueba de salida.