

Osasun Mentala



FP Euskadi LH



TALLER DE PREVENCIÓN DE DROGAS

1.- LA JUSTIFICACIÓN:

Las drogas que más consumen los y las jóvenes (14-18 años) son las legales (alcohol y tabaco), así como el cannabis y los hiposedantes (con y sin receta).
(Fuente: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España)

2. OBJETIVOS:

Generales:

- Evitar el consumo de drogas en jóvenes y adolescentes.

Específicos:

- Aumentar el nivel de información sobre las consecuencias del consumo de drogas.
- Advertir de la presión que el consumo de drogas tiene en el grupo.
- Acabar con los mitos que los/las jóvenes tienen sobre las drogas.

3.- RECURSOS

- Cartulinas, pinturas y ordenador.

4.- TEMPORALIZACIÓN

- 1,5- 2 horas.

5.- PROCEDIMIENTO

A. RECABANDO INFORMACIÓN.

Primero cada alumno/a deberá mencionar el nombre de una droga que conoce. Procuraremos no repetir las drogas que han mencionado los/las alumnos/as anteriores.

Escribiremos los nombres de las drogas en la pizarra.

- Las clasificaremos entre legales e ilegales.
- Sobre la droga señalada, dirá a los/las alumnos/as lo que esa droga le

Recuerda: Si el grupo es muy tímido, cada uno/a podrá escribir individualmente en un post-it.

- Luego, entre todos/as, elegiremos las drogas que más se consuman.(entre las que deberían figurar el cannabis, la marihuana, el alcohol y la cocaína).
- Los/las alumnos/as señalarán cosas positivo-negativas y neutras sobre esas drogas, y habrá que ver cómo los aspectos negativos siempre ganan. (20 min)

B. ADVIRTIENDO DE LA PRESIÓN DEL GRUPO

Visionaremos el siguiente vídeo corto: “Las dos caras del consumo”.<https://www.youtube.com/watch?v=hSSh0k3jm1A>

Tras visualizar el vídeo se hablará de la presión que puede ejercer el grupo o cuadrilla.

(25 minutos)

C. EL DISEÑO DE UNA CAMPAÑA DE PREVENCIÓN

Tiempo: unos 45 minutos.

Dividiremos a los/las alumnos/as en grupos de 3 a 4 personas. Cada grupo será personal de una agencia de publicidad. Deben diseñar una campaña de prevención del consumo de drogas para jóvenes y adolescentes.

Cada uno debe conseguir que su proyecto sea el ganador.

Se les facilitarán los siguientes materiales: cartulinas, ordenadores, pinturas, etc.

Al finalizar, se puede votar el mejor cartel. Ese cartel se podrá imprimir y colocar en los pasillos del centro.