

# Sobre las Drogas - Nivel 1

## Guía de actividades para Profesores



### Contenido:

El objetivo de esta guía es ayudar a los profesores a capacitar a los alumnos para que sepan tomar decisiones correctas frente a situaciones que les puedan inducir a adoptar conductas de riesgo. La guía contiene «Estrategias» para ver los vídeos, «Actividades» con los alumnos y un «Concurso» de preguntas con una guía de respuestas. Cada recurso puede emplearse conjunta o independientemente según el tiempo disponible. Los tiempos estimados son:

- **Ver el Vídeo:**

Sin emplear ninguna Estrategia:  
3:56 minutos

Empleando las Estrategias (ver abajo):  
6 minutos

- **Actividades con los Alumnos:**

Anotación en Mi Diario - 10 minutos  
Actividad Grupal -10 minutos  
Actividad Individual - 10 minutos  
¡Quiero Saber Más! - 15-10 minutos

- **Concurso «Cerebritos»** - 5-10 minutos

### Estrategias para ver los vídeos con los alumnos:

- **Antes de ver el vídeo (3-5 minutos):**

- Pide a los alumnos que completen el «**Hazlo ahora**» para ponerlos en marcha.
- Pide a los alumnos que «**formen pareja y compartan**» con otro compañero y/o que tengan un debate en clase.
- Recuerda a los alumnos que **vean la guía antes de ver el vídeo** para saber qué información van a recibir.

- **Mientras veis el vídeo (3-5 min):** páralo de vez en cuando para comprobar que lo están entendiendo. Puedes pedir a algunos alumnos que respondan a alguna Pregunta de Comprobación (PC) de forma individual o grupal.

- Para el vídeo e introduce la PC #1:

¿Qué significa la palabra adicción cuando nos referimos a las drogas?

- Para el vídeo e introduce la PC #2:

¿Qué ocurre si dejas que tu cerebro obtenga niveles de dopamina muy altos a través del consumo de drogas?

*Continúa en la otra cara*

# Sobre las Drogas - Nivel 1

## Guía de actividades para Profesores



### Actividades con los alumnos (opciones):

- **Anotación en Mi diario (10 minutos):**

a. El vídeo nos muestra que hay drogas pueden ser vendidas por un traficante, pero que también algunas personas las pueden conseguir en forma de medicamento a través de un médico. ¿Cuáles son las razones de esto último? ¿Por qué es importante nunca tomar medicamentos que no te hayan recetado?

- **Actividad individual (5 minutos):**

a. **Materiales:** bolígrafo, recuadro de rellena los espacios en blanco «Tranquilo y feliz».

b. **Instrucciones:** rellena el recuadro con cosas que te hagan sentir tranquilo y feliz de forma segura.

c. **Criterios de corrección:** los alumnos saben decir 5 cosas que les hacen sentir tranquilos y felices.

- **Actividad Grupal (10 minutos):**

a. **Materiales necesarios:** pizarra blanca/papel milimetrado y rotuladores para hacer la lista y el recuento

b. **Instrucciones:** en clase, piensa en 8-10 cosas que un que un alumno podría hacer si le ofrecen drogas, oye hablar de alguien que consume drogas, o encuentra algo de drogas en sus redes sociales. Dedicar 1-2 minutos a que los alumnos discutan qué 3 acciones les parecen más importantes. Después de debatirlo entre ellos, haz un recuento de las 3 cosas más importantes para que los alumnos se sepan qué hacer si se encuentran en esa situación.

c. **Criterios de corrección:** colectivamente, la clase es capaz de identificar cómo responder si les ofrecen drogas o se encuentran con alguien que pase droga.

- **Actividad «¡Quiero saber más!» (5-10 minutos, casa)**

a. **Materiales necesarios:** dos cartulinas o trozos grande de papel milimetrado y rotuladores.

b. **Instrucciones:** haz un póster para la clase sobre conductas sanas para el cerebro y luego otro de conductas que no lo son. Deja el póster «**Conductas Sanas para el Cerebro**» colgado en clase para que los alumnos puedan consultarlo a menudo como recordatorio de cuáles son los comportamientos que protegen nuestro cerebro.

c. **Criterios de corrección:** los alumnos saben decir las diferencias entre conductas sanas y conductas perjudiciales para el cerebro.

- **Concurso «Cerebritos» - Respuestas (5-10 minutos)**

1. Para atraer a los jóvenes.

2. Falso.

3. C.

4. Verdadero.

5. D.