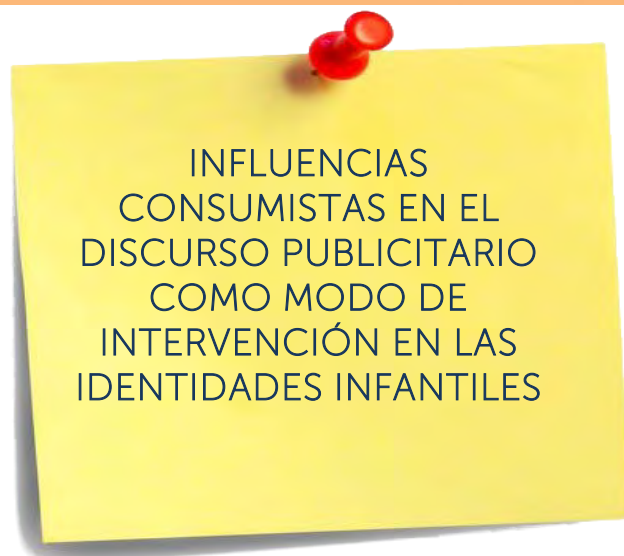


- Prevención de consumos problemáticos en la escuela -

Secuencia didáctica para **EDUCACIÓN PRIMARIA** Segundo Ciclo: Cuarto grado



POLÍTICAS SOCIOEDUCATIVAS
PREVENCIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS EN EL ÁMBITO ESCOLAR
- 2018-

Espacio Curricular: Ciudadanía y Participación.

Tiempo estimado: 80 minutos (se sugiere en tres clases).

Presentación

En nuestras sociedades actuales, el consumo se convierte en un mecanismo de adaptación o inclusión social por medio del mercado, hasta tal punto que niñas y niños se configuran como un segmento de la población al cual se dirige el conjunto de la producción material (celulares, *pc*, *tablets*, videojuegos) y cultural (programas de televisión, películas, imágenes, modos de ser). Las publicidades transmiten cotidianamente significados e identidades (ligadas con soluciones rápidas, individualistas, sin posibilidad de tramitar emociones ni el pensamiento crítico y creativo), generando la sensación de que sin eso no se puede vivir, jugar, aprender, divertirse o pasarla bien.

Los Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones (Resolución *CFE 256/15*) proponen el desarrollo de acciones de prevención (inespecífica y específica) en las instituciones de Educación Primaria con la finalidad de favorecer una formación integral y el desarrollo de capacidades de niñas y niños, que les permitan disfrutar de una vida saludable. De este modo, se

propone revisar con las y los estudiantes su lugar como consumidores y su relación con los objetos tecnológicos que se compran y usan cotidianamente con la finalidad de afianzar un vínculo saludable entre sujetos y objetos, donde ellas/os sean protagonistas, evitando aprendizajes tempranos en los que los objetos puedan gobernarnos (Storino, 2015).

Propósitos

- ✓ Promover una mirada crítica respecto de los objetos de consumo, las publicidades y los mensajes que transmiten (Sedronar, 2017).
- ✓ Desplegar experiencias alternativas en la elección de objetos de consumo (Sedronar, 2017).

Eje: *Construcción de Identidades.*

Aprendizajes y Contenidos

Curriculares

- Reconocimiento de las influencias consumistas en el discurso publicitario como modo de intervención en las identidades infantiles.

Preventivos¹

- La noción de consumo: objeto de consumo, sujeto que consume y contextos en los que se da esta relación.
- La elección de juegos, juguetes y aparatos tecnológicos.
- La publicidad y su relación con el consumo. Decisiones de compras según los valores asociados por la publicidad (prestigio, competencia y distinción).

Capacidades Fundamentales: *Pensamiento crítico y creativo y Trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar.*

Formato Pedagógico: Taller

Actividades

Inicio

El/la docente realiza una presentación de la temática a abordar ("influencias consumistas en el discurso publicitario como modo de intervención en las identidades infantiles") y propone a sus estudiantes que participen en un juego grupal denominado "Las cartas sobre la mesa". El objetivo de dicho juego es promover un acercamiento general al tema, facilitando el relevamiento de representaciones sociales, aprendizajes previos y saberes de la vida cotidiana.

¹ Resol. CFE N°256/15.

Antes de comenzar con el juego, el/la docente debe leer el eje 3 "Lógica de Consumo en la Infancia" del material *Cuidados en Juego - Nivel Primario* (SEDRONAR, 2017), donde podrá recuperar las tarjetas y seleccionar aquellas que considere más relevantes y pertinentes para abordar con el grupo de estudiantes de acuerdo con la edad y los aprendizajes alcanzados hasta el momento. En este juego no hay ganadores ni perdedores, sino que la propuesta consiste en contribuir con el aprendizaje y el desarrollo de capacidades por medio del juego. El/la docente debe asegurar que circule la palabra, promoviendo el debate e intercambio de ideas, dando el tiempo suficiente a la opinión y expresión de cada estudiante. No es necesario que el/la docente se ubique en el lugar de tener que dar "todas las respuestas correctas", sino que pueda acompañar el intercambio, teniendo la posibilidad de dejar preguntas abiertas que sean retomadas en otras clases o momentos de trabajo.

El/la docente puede proponer trabajar con las tarjetas de un único eje (*Verdadero-Falso*, *Tabú*, *Ponele Título* y *Todos Juegan*) con todos los y las estudiantes o que cada subgrupo juegue con un eje de manera paralela. Para comenzar el juego, el/la docente divide a las/os estudiantes en cuatro subgrupos, entregándoles cuando ingresan al aula una pulsera de tela de color (azul, rojo, verde y violeta) según la cantidad. Por turnos, un/a estudiante de cada subgrupo debe tomar al azar una tarjeta que se encuentra en la mesa y el resto responde o realiza la actividad que sugiere la misma.

A un primer grupo le tocará trabajar con la *tarjeta de verdadero o falso*. El estudiante que retira la tarjeta de la mesa deberá leer la afirmación ("Lo que muestran las publicidades siempre es igual al producto que compramos") y entre todos deberán responder si están de acuerdo o no y fundamentar su respuesta. Si algún/a estudiante no está de acuerdo con la decisión de la mayoría, escribirá su opinión y la fundamentará. Pueden escribir detrás de la tarjeta donde se deja un espacio en blanco para ello.

A un segundo grupo le tocará trabajar con la *tarjeta de Tabú*. El /la estudiante que toma la tarjeta debe conseguir que su grupo acierte la palabra que aparece en la misma ("Celular"), antes de que se agote el tiempo estipulado (3 o 5 minutos). Para ello, ese/esa estudiante le irá dando pistas a sus compañeros de grupo, pero sin nombrar en ningún momento las "Palabras que no se pueden usar" ("teléfono, internet, juegos, aplicaciones, mensaje") que están escritas detrás de la tarjeta. Las palabras que no se pueden usar están relacionadas con la palabra que el grupo debe adivinar.

A un tercer grupo le tocará trabajar con la *tarjeta de Ponele Título*. El/la estudiante que toma la tarjeta le propone al grupo que dramatice la escena propuesta ("Un niño o niña tiene muchísimos juguetes, pero no tiene con quien jugar"). Para ello, el grupo deberá pensar en distintos roles (por ejemplo: niña/o, adulto, amigas/os, compañeras/os de escuela, otros) y elaborar algunos relatos que describan la situación y la interacción entre los protagonistas. La/el docente puede promover la reflexión con la ayuda de las siguientes preguntas:

- ✓ *¿Qué personajes les gustaría que aparecieran en esa situación? b) ¿Por qué esa niña/o no tiene con quien jugar? c) ¿Cómo juega? d) ¿Cómo podría hacer ese/a niño/a para resolver la situación?*

A un cuarto grupo le tocará trabajar con la *tarjeta de Todos Juegan*. Un/a estudiante deberá leer a su grupo de compañeros/as aquello que se propone en la tarjeta ("Nombrar 1 objeto que nos hayan regalado que nunca apareció en la tele ni en la publicidad") y otra/o compañera/o deberá

registrar en un afiche lo conversado. El/la docente promoverá la distribución y asunción de cada uno de los roles de parte de los estudiantes.

El/la docente debe realizar un registro (escrito y/o fotográfico) de lo desarrollado en este trabajo inicial, desde el rol de observador participante, tomando en cuenta el contenido de las respuestas, la forma y grado de participación de las/os estudiantes y el lugar del docente en la dinámica.

Luego, en un plenario las/os estudiantes presentan lo trabajado y la/el docente hace comentarios y refuerza las ideas preventivas y de cuidado en torno del uso de la tecnología.

Desarrollo

El/la docente retoma las ideas principales de lo trabajado en el juego "Las cartas sobre la mesa" y propone a las/os estudiantes continuar con el tema mediante la organización de un debate grupal a partir de la proyección de una publicidad audiovisual titulada "Publicidad y consumo: ¿un juego de niños?" (Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4HlvhXZy-hU>). Los siguientes interrogantes pueden guiar la coordinación del debate de parte de la/el docente:

- ✓ *¿Qué publicidades han visto en los últimos días? ¿Qué venden esas publicidades? ¿Qué nos pasa cuando vemos publicidades? ¿Sentimos ganas de comprar lo que vemos? ¿Qué nos pasa cuando no lo podemos tener?*

Luego, se proyectan dos publicidades audiovisuales sobre el uso de las tecnologías destinadas a niñas y niños.

- *Pilar y su celular. Historias para contar. Episodio 2: Ni con cel, ni sin él ¿Piensas que el celular siempre es una gran ayuda?* Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=s9rUZMKcknk>
- *Pilar y su celular. Historias para contar. Episodio 3: Dos maneras de saber hacer.* Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=s9rUZMKcknk&t=127s>

Una vez realizada la proyección se promueve que las/os estudiantes, con apoyo del/la docente, profundicen el análisis previo mediante las siguientes preguntas:

- ✓ *¿Qué actividades podemos realizar con el celular que sean beneficiosas para nuestras vidas? ¿Qué problemas podemos tener con un uso excesivo del celular? (Uso responsable de la tecnología) ¿Qué actividades podemos realizar sin el uso de la tecnología (celular, pc, tablets) para jugar y divertirnos? ¿Cuándo hacerlas y en qué momentos? ¿Con quiénes?*

Para finalizar este momento, la/el docente conforma dos grupos de estudiantes para que elaboren una publicidad cada uno.

- a) un grupo elaborará una publicidad (escrita, dibujada, actuada, filmada) donde se muestre un uso responsable o beneficioso del uso del celular en nuestras vidas cotidianas.
- b) otro grupo armará una publicidad donde el mensaje sea que nos podemos divertirnos sin el uso de la tecnología.

Se propone que ambos grupos planteen: destinatarios, escenarios, situación y lenguaje/s. Una vez realizada la producción, se pueden presentar para el resto del grado o de la escuela para observar las reacciones que produce y promover la prevención del consumo desde este enfoque.

Cierre

Para finalizar el abordaje del tema de esta secuencia, se propone promover modos alternativos de usar las tecnologías. Para ello, se les consulta a los/las estudiantes sobre los videojuegos que conocen, cuáles están de moda y cuáles son de su interés, cuáles poseen y han jugado. El/la docente anota en el pizarrón las respuestas según vayan respondiendo los/las estudiantes.

Luego, se divide en cuatro grupos a los/las estudiantes y se le pide a cada uno de ellos que elijan un videojuego que se encuentra anotado en el pizarrón y respondan las siguientes preguntas:

- ✓ *¿De qué se trata? ¿Es de competencia o de colaboración? ¿Quiénes son los protagonistas? ¿Qué se premia? ¿En el juego se propone la acumulación de dinero, materiales u objetos? ¿Cómo se pasa de nivel? ¿En qué lugar se desarrolla el juego? ¿Qué mensajes transmite? ¿Se puede jugar individualmente o de manera grupal?*

A continuación, la/el docente propone a cada estudiante que escriba en su cuaderno una palabra relacionada con un objeto tecnológico (también puede ser una aplicación, programa, herramienta, etc.). Luego, se pide que los/las estudiantes se agrupen de a dos o tres y unan las palabras de cada uno en una sola, creando un neologismo con el que se jugará a que sea una máquina o monstruo; por ejemplo, si eligieron celular o whatsapp podría quedar Celsapp, Whatsular u otra forma de mezclar las palabras.

A partir de esa nueva palabra, la/el docente propone que los/las estudiantes dibujen esa máquina o monstruo protagonista de su videojuego, y que incluyan:

- *¿Qué hace? ¿Para qué sirve? ¿De qué época es? ¿Quiénes son sus amigos?*

Además, los y las estudiantes pueden pensar cuáles serían los mensajes, las reglas y los modos de jugar.

Recursos

Tarjetas de juego impresas.

Afiches y fibrones.

Proyector, computadora y sonido.

Publicidades gráficas impresas.

Evaluación

En la actividad de inicio, el/la docente debe realizar un registro (escrito y/o fotográfico) de lo desarrollado en este trabajo inicial, desde el rol de observador participante, tomando en cuenta el

contenido de las respuestas, la forma y grado de participación de las/os estudiantes y el lugar del docente en la dinámica.

En la actividad de desarrollo, el/la docente registrará las respuestas en el pizarrón o en un afiche, tomando como indicadores la participación de las/os estudiantes en el debate grupal, la pertinencia de las respuestas respecto del tema abordado, apropiación del uso responsable del celular, originalidad de las publicidades elaboradas.

En la actividad de cierre, el/la docente anota en el pizarrón las respuestas de las/os estudiantes sobre los modos alternativos de usar las tecnologías, haciendo hincapié en el conocimiento, mensajes que transmiten (competencia, colaboración, otros; acumulación de dinero, materiales u objetos; juego individual o grupal), uso habitual y apropiación del uso responsable de los videojuegos en el hogar.

Bibliografía

- Argentina. Consejo Federal de Educación (2015). *Resolución N°256 sobre Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones* (<http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res15/256-15.pdf>) y Anexo I (http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res15/256-15_01.pdf). Buenos Aires: Autor.
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2012). *Diseño Curricular de Educación Primaria 2012 - 2020*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado de http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ_Primary-23-02-2018.pdf
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2015). *Prevención del Consumo de Drogas: Aportes desde las Propuestas Pedagógicas*. Documento Programa Prevención del Consumo de Drogas en el Ámbito Escolar. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado de: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/2015-Docs/Drogas2015.pdf>
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2016). *Secuencias Didácticas. Reflexiones sobre sus Características y Aportes para su Diseño*. Recuperado de: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/2016-Docs/SD.pdf>
- Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2017). *Aprendizajes y contenidos fundamentales Educación Obligatoria. Educación Primaria y Modalidades*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DyPCurriculares/EduObligatoria/ApyContFund-pri-03012018.pdf>
- Sedronar -Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (2017). *Cuidados en Juego. Prevención de Consumos Problemáticos en Nivel Primario*. Buenos Aires: Autor. Recuperado de: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/nivel_primario_cuidados_en_juego.pdf

Gobierno de la Provincia de Córdoba

Ministerio de Educación

Secretaría de Educación

Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

Elaboración:

Políticas Socioeducativas

Prevención del consumo de drogas en el ámbito escolar

Diseño gráfico

Área de Comunicación y Prensa.



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la LicenciaCreativeCommons Atribución-
NoComercial 4.0 Internacional

Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios podrán reproducir total o parcialmente lo aquí publicado, siempre y cuando no sea alterado, se asignen los créditos correspondientes y no sea utilizado con fines comerciales.

Las publicaciones de la Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (Secretaría de Educación, Ministerio de Educación, Gobierno de la Provincia de Córdoba) se encuentran disponibles en <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar>