



TÍTULO
LAS DROGAS NO SON UN JUEGO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/htag60>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud, autocontrol

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales.

EDAD RECOMENDADA
De 10 a 12 años

- ¿Cómo podrías ayudar a un amigo que estuviera enganchado a algún juego?
- Si tuvieras que hacer una campaña para prevenir una adicción, ¿cómo la diseñarías?. Por parejas o en pequeños grupos elaborad un slogan y un cartel para prevenir el aislamiento que, a veces, pueden provocar los videojuegos en algunas personas.

REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER: Aparece la imagen "tipo videojuego" de un cerebro y un comecocos que va comiéndose cachitos del cerebro por las circunvoluciones de este. El juego termina pidiendo que introduzcas una moneda para poder continuar.

PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- ¿Qué crees que es lo que quiere transmitir este anuncio?
- ¿Qué significa estar enganchado o tener adicción a algo?, ¿crees que las adicciones se curan?
- Si consideramos como drogas todo aquello que puede crear adicción, haz una lista de todas las cosas que nos pueden generar dependencia aunque no sean drogas.
- ¿Qué diferencias hay entre usar la game boy y abusar de ella?
- ¿Cuándo crees que una persona puede estar enganchada a la play station?
- Haz una lista con un calendario semanal y anota el tiempo que dedicas a ver la televisión, a jugar con videojuegos, game boy, play station. Suma todo el tiempo que le has dedicado. En ese mismo calendario añade el tiempo que estás con tus amigos charlando, jugando. Suma todo el tiempo y compáralo con el tiempo de juegos.
- ¿Qué os divierte más estar con vuestro amigos o jugar solos? ¿por qué?
- ¿Cómo se podría hacer para estar más tiempo con los amigos?
- ¿Piensas que hay gente que se obsesiona por el juego? ¿cómo se comportan?