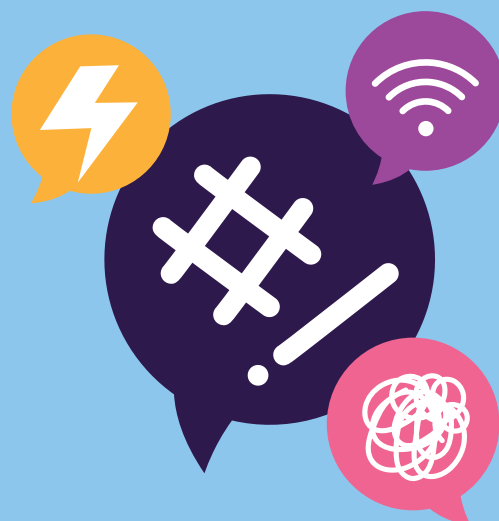




SEMANAS DE
"SENSIBILIZACIÓN
Y ESTRATEGIAS
DE PREVENCIÓN
SOBRE CONSUMOS
PROBLEMÁTICOS"
2024





Jefe de Gobierno

Jorge Macri

Ministra de Educación

Mercedes Miguel

Subsecretaria de Gestión del Aprendizaje

María Lucía Feced Abal

Gerenta Operativa de Equipos de Apoyo

Marina Daniela Mattio

Ministro de Desarrollo Humano y Hábitat

Gabriel Mraida

**Subsecretario de Fortalecimiento Personal,
Familiar y Comunitario**

Mauricio Giraudo

**Directora General de Políticas Sociales
en Adicciones**

Jesica Suárez

**Gerente Operativa de Prevención
e Intervención Comunitaria**

Antonella Franchi

El presente documento tiene por objetivo facilitar información sobre la organización y los objetivos de trabajo de las distintas **Semanas de Sensibilización y Estrategias de Prevención sobre Consumos Problemáticos** y los ejes de trabajo a desarrollar, y también brindar distintas propuestas de actividades de trabajo áulico con estudiantes de secundaria para la primera semana.

El mismo fue confeccionado desde la **Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo**, dependiente de la **Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje del Ministerio de Educación**, en articulación con la **Gerencia Operativa de Prevención e Intervención Comunitaria**, dependiente de la **Dirección General de Políticas Sociales en Adicciones del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat**.

PROPUESTAS DE TRABAJO DE LA SEGUNDA SEMANA

17 A 22 DE JUNIO

(EXTENSIBLE A LA SEMANA DEL 24 AL 28 DE JUNIO)

Se proponen distintas dinámicas participativas para el trabajo en aulas con estudiantes del nivel secundario. En cada instancia de juego se abre a debate y se busca reflexionar críticamente.





Segunda Semana de "Sensibilización y Estrategias de Prevención sobre Consumos Problemáticos" 2024:

Fecha: 17 a 22 de junio [extensible a la semana del 24 al 28 de junio]

Habiendo transitado el trabajo en las escuelas secundarias durante la primera semana de Sensibilización y Estrategias de Prevención sobre Consumos Problemáticos acontecida el mes de abril, recorriendo el eje de representaciones sociales alrededor de los consumos problemáticos, se propone para esta segunda semana trabajar sobre el eje de "Habilidades Socioemocionales".

El presente documento tiene por objetivo brindar información teórico-práctica sobre la temática mencionada, y también sugiere una serie de actividades posibles para ser trabajadas con estudiantes de secundaria en el marco de esta segunda semana. Se sugiere acompañar la lectura de este escrito con el documento de "Semanas de Sensibilización y Estrategias de Prevención sobre Consumos Problemáticos 2024" enviado oportunamente, el cual ofrece información sobre la organización y ejes de trabajo de las cuatro semanas dispuestas por agenda educativa, y también sugiere propuestas de trabajo con estudiantes sobre el eje de "Representaciones Sociales".

2da. Semana: Eje Habilidades socioemocionales, como herramientas que fortalecen a las personas.

Las habilidades socioemocionales son aquellas que permiten dar curso a las emociones, así como asimilar y responder favorablemente a exigencias tanto internas como externas que pueden presentarse a lo largo de la vida. En este sentido, son capacidades que se desarrollan desde la primera infancia y a lo largo de toda la vida, y están íntimamente vinculadas con la historia de cada persona. Comprende desde los primeros vínculos con las/os adultas/os referentes de la primera infancia, su familia, educadoras/es, su grupo de pares de la adolescencia, la adultez, la comunidad donde vive, etc. Es un trabajo tanto individual como colectivo y en el que el acompañamiento de las/os adultas/os referentes resulta fundamental, buscando potenciar el desarrollo saludable de los/as adolescentes y sus grupos.



Pensando desde una mirada preventiva, hablamos de la importancia de las palabras, la actitud, los diálogos y consignas que un/a adulto/a referente dirige hacia el grupo con el que trabaja. Como facilitador/a el/la docente acompañará la grupalidad, la pertenencia y el desarrollo de un vínculo de confianza entre adulto/a y adolescentes, así como entre pares.

Algunas de estas habilidades pueden estar relacionadas por ejemplo con: la autonomía creciente, la toma de decisiones responsables, el autoconocimiento, el pensamiento crítico y creativo, la empatía, la resolución de problemas, la comunicación o el vínculo con pares.

Estas capacidades no pueden concebirse de manera aislada o individual, son producto del interjuego entre lo singular y lo colectivo, como una forma de interpretar el mundo que nos rodea, percibirnos como parte del mismo y actuar en consecuencia. Esto condiciona la manera en la que nos percibimos y nos vinculamos tanto con las personas como con los objetos que forman parte de nuestro cotidiano. En este sentido, resulta necesario considerar marcos sociohistóricos y de contexto que resultan condicionantes en las trayectorias de vida de todas las personas.

Asimismo, resulta importante retomar el enfoque de protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes, desde el cual se los reconoce como sujetos de derechos y ciudadanos. Esto implica reconocer las voces de estos/as, abandonando viejas concepciones de las niñeces y adolescencias como objeto de tutela por parte del mundo adulto, y suponiendo sí, una construcción progresiva de autonomía y de responsabilización en la toma de decisiones en sus trayectorias de vida.

La adolescencia es un momento de la vida clave para el anclaje de aprendizajes significativos que permiten fortalecer a las adolescencias con herramientas de cuidado y recursos internos para abordar la vida cotidiana. Este desarrollo se da en múltiples espacios y de diversas maneras, tanto guiadas como espontáneas. Por eso, resulta importante propiciar el juego, la recreación, los deportes, las actividades artísticas y expresivas, los espacios de charla. Habilitar momentos de reflexión en relación con la historia individual y comunitaria, brindar lugar a la diversidad y a espacios de elaboración de conflictos y de emociones.



Por ello a la hora de pensar en los consumos problemáticos, es indispensable hacer foco en las habilidades socioemocionales, no sólo como una forma de evitar preventivamente situaciones problemáticas relacionadas a los consumos, sino como una forma de revisar críticamente algunas formas de consumir y crear estrategias grupales de cuidado. Siempre tomando como premisa una visión amplia de los consumos, no centrada en el objeto particular sino en el vínculo que una persona establece con un objeto o una práctica dentro de un determinado contexto, podemos tomar como ejemplo un consumo que ha tomado una centralidad en el contexto actual, tanto dentro de algunas aulas como en medios de comunicación: las apuestas en línea. En este sentido, una de las actividades propuestas a continuación, tendrá como centro la temática de consumo de apuestas en línea por parte de los/as estudiantes, con el fin de reflexionar y problematizar al respecto de dicha práctica, de sus usos problemáticos y de las habilidades socioemocionales posibles a poner en juego y a desarrollar para el cuidado individual y colectivo.

Trabajar en las condiciones institucionales para fortalecer el desarrollo de estas habilidades tendrá un impacto positivo en el desarrollo personal, social y convivencial de los/as estudiantes en un contexto de interacción.

Objetivos de trabajo para la segunda semana:

- Conocer sobre las habilidades socioemocionales.
- Reflexionar sobre las distintas habilidades socioemocionales que se pueden poner en juego a nivel individual y también grupal.

ACTIVIDADES



1ra Actividad

"¡Chau etiquetas!"





Pautas para el/la docente:

Trabajar con el registro de las habilidades y las emociones es una tarea sensible, por eso lo abordamos desde la representación, en este caso, en un afiche que nos permita construir un personaje joven/adolescente con sus características. Trabajaremos en torno a recuperar, a partir de dicha representación, características que identificamos como propias y otras que muchas veces forman parte de los discursos que circulan en torno a las adolescencias. Discursos que muchas veces terminan apropiándose y que estigmatizan a esta franja etaria que posee cantidad de características solapadas, silenciadas, no identificadas o expresadas y que ponen en valor en sus prácticas cotidianas y sus sentires. Intentaremos justamente desetiquetarnos de aquellas características que no nos representan, y reconocer aquellas habilidades propias y/o necesarias como el autoconocimiento, las relaciones interpersonales, etc.

1er momento:

Nos presentamos diciendo nuestros nombres y apellidos, y luego vamos a tomar la inicial de nuestro nombre para decir alguna característica personal. Puede ser alguna habilidad, gustos, destrezas o características generales, algo con lo que pueda identificarse (Por ejemplo: Me llamo Martín Perez, y me gusta el Mate).

2do momento:

Se dividen en grupos. Le repartimos a cada grupo un afiche con una silueta humana dibujada. Dicha silueta representa a un/a joven o adolescente. Luego repartimos cinta, marcadores y papelitos o etiquetas (posticks).

Le pedimos a cada grupo que escriba en las etiquetas características generales de los/as jóvenes y las peguen en la silueta del afiche. Una vez hecho esto, cada grupo le pasará su afiche al grupo de al lado, y con el afiche que reciban deberán realizar las siguientes consignas:

- ¿Qué características les parecen las más importantes para este personaje adolescente?
- ¿Cuáles consideran que le pueden ser más útiles?, ¿Para qué actividades de su vida cotidiana le podrían servir estas características?
- Si pudieran quitarle algunas de las características que tiene, ¿Cuáles sacarían? y ¿Por qué?

Cierre:

Cada grupo comparte lo trabajado en torno a las consignas. Luego del trabajo con las consignas es importante que podamos darle lugar a aquellas características que los/as estudiantes valoran como importantes, e indagar en los motivos por los cuales esto es así. Además, poder poner en evidencia cuáles de estas características consideran que no les aporta a sus intereses y actividades.



2da Actividad:

"¿Qué me gusta hacer? ¿Qué me hace bien?"





Pautas para el/la docente:

Con la siguiente actividad se buscará por un lado el registro de actividades e intereses que existen en el grupo con el que voy a trabajar, sea que actualmente las están realizando o las hayan realizado en el pasado. Por otro lado, poder pensar qué habilidades y capacidades se ponen en acción en el desarrollo de las dichas actividades, pudiendo visibilizar qué nos aportan en nuestro desarrollo personal y, que aspectos saludables o perjudiciales pueden tener las mismas.

1er momento:

Realizar la mímica de una actividad que realizas actualmente o realizaste alguna vez, algo que te haga sentir bien, que haces para pasar el tiempo (deportes, arte, leer, escribir, bailar, escuchar música, ver redes sociales, jugar, series, estar con amigas/os, etc.). El resto deberá adivinar de qué actividad se trata y se pueden ir anotando las que van saliendo.

2do momento:

En grupos elegimos algunas actividades que se suelen realizan en la adolescencia (3 al menos). Pueden ser actividades relacionadas a responsabilidades y/o actividades relacionadas al uso del tiempo libre. Luego, cada grupo deberá armar un listado de las habilidades, destrezas, capacidades que consideren necesarias para poder realizar dichas actividades (Creatividad, velocidad, fuerza, pensamiento crítico, paciencia, audacia, comunicación, concentración, etc).

Cada grupo al compartir elige si lo hace de forma oral o representando la puesta en práctica de dichas habilidades en acción.

Preguntas para pensar:

¿Qué actividades de las surgidas son saludables? ¿Por qué? ¿Alguna de las cosas que anotamos nos pueden provocar problemas o consecuencias que no deseamos? Si es así, ¿puedo evitarlas de alguna manera?



3era Actividad:

"Todo sale mal"



Dividir en grupos. A partir de las siguientes tres situaciones, los estudiantes deben desarrollar una historia en la que "todo sale mal":

- SITUACIÓN 1: tenemos que planificar una actividad entre todos/as. Hablan siempre dos o tres y se termina haciendo lo que ellas/os quieren. Los que son más tímidos/as para hablar se aíslan y enojan.

- SITUACIÓN 2: se realiza Consejo de Aula para tomar decisiones en relación a la planificación de un festejo grupal por el fin de año. Todos y todas opinan. No logran ponerse de acuerdo. La lista de oradores es interminable y se empiezan a cansar. No pueden concretar nada.



- SITUACIÓN 3: un grupo de estudiantes del curso comienza a apostar en eventos deportivos durante horas de clase. Piden a los/as otros/as estudiantes que les presten plata para apostar más cantidad prometiendo devolverla con una ganancia adicional. Los/as que no acceden, son criticados/as por este grupo.

- Pensar diversos personajes, diferentes emociones por las que pasan estos personajes.
- Construir la historia a partir de un orden cronológico
- Plantear el conflicto que recorre la historia
- No tiene final feliz

Puesta en común: Se propone que lean o incluso dramaticen la historia.

Pautas para docentes:

A partir de allí, se proponen las siguientes preguntas para reflexionar colectivamente, en relación a las situaciones planteadas/dramatizadas:

- ¿Hay algo de realidad en las historias presentadas?
- ¿Qué emociones suelen atravesarnos en este tipo de situaciones?
- ¿Qué nos pasa cuando nos proponen participar de distintas experiencias en la escuela?, ¿Qué se espera de nosotros/as?
- ¿Qué esperamos nosotras/os de esos espacios?
- ¿Cómo podemos describir la participación de los/as estudiantes en nuestra escuela?
- ¿Qué nos pasa cuando otros deciden por nosotros y terminamos participando de algo que no queremos o no nos gusta?

Por último, proponemos que construyan un cambio en la historia, un final "feliz" en el que el conflicto se resuelva y se generen acuerdos entre todos/as.

Preguntas para la reflexión:

- ¿Qué habilidades se han puesto en juego para lograr una participación activa de todas y todos y generar acuerdos?
- ¿Se ha puesto el pensamiento crítico y la comprensión de las consecuencias en escena? ¿de qué manera?
- ¿Qué cosas se fueron cediendo de las distintas partes para finalmente poder llegar a un acuerdo? (lograr que puedan identificar las cosas a las que se renuncia para arribar a un acuerdo).





Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo
Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje
Ministerio de Educación



