Diseño: Alejandra Aguacía, Valentina Osorio

Impreso en Colombia

Todos los derechos están reservados.
Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación sin el permiso de los titulares del copyright.

SOL & LUNA

MANUAL DE ESTUDIO 6

DISEÑO PARA LA SALUD

ALEJANDRA AGUACÍA
VALENTINA OSORIO

ÍNDICE

Introducción..... 03

Instituciones involucradas 05

Audiencia..... 09

Problemas Generales..... 14

Determinantes y Restricciones..... 19

Objetivos..... 22

Cronograma..... 24

Concepto..... 26

SOL & LUNA..... 28

Prototipado..... 53

Conclusiones..... 79

INTRODUCCIÓN

En Bogotá el consumo de alcohol en menores es cada vez más frecuente y la edad de inicio baja cada año con una variable exponencial que asusta, pues el alcohol perjudica notablemente la salud si es consumido por un menor de edad. Por este motivo se reunió un equipo de instituciones (La Alianza Educativa, La Secretaria de educación y la Universidad de los Andes) que se juntan para lograr crear un plan de acción que llegue a los colegios distritales de Bogotá teniendo en cuenta sus características particulares para que funcione como una estrategia preventiva para el consumo de alcohol en menores y así garantizar la salud de los menores como un derecho obligatorio de la constitución colombiana.

INSTITUCIONES

INVOLUCRADAS

ALIANZA EDUCATIVA

Este proyecto es impulsado por la Alianza educativa que es una asociación cuyo objetivo general es mejorar la calidad de la educación en la educación pública, y cómo ella puede ser hoy una realidad palpable y comprobable. La metodología empleada incluye aspectos como formar maestros idóneos, influenciar la comunidad, generar conocimiento en el campo educativo para desarrollar un modelo que se pueda replicar y compartir. La AAE busca que los bachilleres tengan la preparación académica, el desarrollo integral y la formación ética que les permita acceder a las mejores oportunidades y ser agentes de cambio. Por este motivo La Alianza Educativa tiene herramientas como el programa "Navegar seguro" que busca generar esa formación integral en los estudiantes, siendo un programa encaminado a que los jóvenes creen un proyecto de vida, tanto académico como personal. En el marco de este proyecto encontramos una variable significativa del contexto y la cultura de los jóvenes que llega a repercutir en su plan de vida, esta variable es el consumo de alcohol.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DISTRITAL

En los jóvenes el consumo de alcohol es tratado en la Secretaría de Educación Distrital con su programa "Salud al Colegio" que además de buscar garantizar los derechos de los niños, hace un fuerte énfasis en la promoción y prevención de enfermedades en la población escolar.

Por este motivo la Alianza educativa se une al objetivo de la secretaría distrital en un esfuerzo unido para evitar el consumo de alcohol en la población de colegios distritales.

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

Por este motivo la Alianza educativa se une al objetivo de la secretaría distrital en un esfuerzo unido para evitar el consumo de alcohol en la población de colegios distritales. Para lograr la meta propuesta la alianza educativa comienza a trabajar desde su aliado, la Universidad de los Andes, que inicialmente se introduce al problema desde el campo médico con los estudiantes de medicina que realizan trabajos incluye visitas a los colegios y actividades pedagógicas enfocadas a la transmisión de la información sobre los efectos orgánicos negativos del consumo de alcohol, este trabajo tiene un seguimiento semestres después con un nuevo grupo de estudiantes de medicina que ahora se enfocan en la promoción de un plan de vida que les de herramientas de análisis para mejorar la toma de decisiones y así disminuir el consumo de alcohol en esos jóvenes.

ESTUDIO 6
DISEÑO DE INFORMACIÓN

Sumado a este esfuerzo por lograr las metas propuestas la Universidad de los Andes integra una visión multidisciplinar hacia el problema y decide integrar al grupo de Estudio 6 de diseño de información que buscan crear una estrategia para apoyar la labor desarrollada y para lograr el objetivo principal posible a través de metodologías de diseño que integran todo el proceso realizado antes por los estudiantes de medicina pero que proponga una nueva solución de diseño. Para esta metodología se va a trabajar con un grupo objetivo que serian los estudiantes de octavo del Colegio Argelia, colegio distrital de la localidad de Bosa que pertenece a la alianza educativa.

AUDIENCIA

GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo con el que se va a trabajar serán los niños de grado octavo del colegio Argelia. Se trabajará tanto con el género masculino como el femenino solo haciendo diferenciaciones parciales en el proceso de estudio.

ADOLESCENCIA TEMPRANA

Los niños entran a ubicarse en el periodo denominado adolescencia temprana que comprende de los 11 a los 13 años, pero considerando las condiciones y problemáticas sociales de la población que se describirán más adelante se extenderá este periodo de edades máximo hasta la adolescencia media que va desde los 14 hasta los 17 años.

DESARROLLO FÍSICO

Este grupo de edades marcan un momento particular en el desarrollo de una persona. Físicamente se acelera el crecimiento trayendo consigo la aparición de los caracteres secundarios que incluye el despertar de los caracteres sexuales. Esto resulta en una alteración hormonal que se refleja en las características mentales y emocionales de los jóvenes que comienzan a preocuparse por su apariencia física, con su familia empiezan a buscar mayor independencia y en reemplazo toma mayor importancia su desarrollo social con sus pares, en especial porque se comienza a explorar la sexualidad desde todos los campos.

LA NUEVA GENERACIÓN

Estos adolescentes pertenecen a una generación que ha hecho un gran salto cultural de la anterior, alimentada por las tecnologías la globalización está más presente que nunca en estos jóvenes que se comunican a través de redes sociales, y se identifican con programas del exterior sobre jóvenes como ellos.

COLEGIO ARGELIA

Aún cuando las características mencionadas se comparten con todos los jóvenes dentro de esas edades, los niños del colegio Argelia tiene unas condiciones socioeconómicas particulares en su contexto y en su vida.

POBLACIÓN

La población general de estos jóvenes se ubica entre el estrato 2 y 3 ésea que reciben entre 1 y 5 SML: Salarios mínimos legales mensuales ($566.700 para 2012).

LOS PADRES Y EL HOGAR

Las principales ocupaciones de los padres de estos jóvenes son empleos informales como el reciclaje, la venta ambulante y el comercio con establecimientos. Esto determina la diversidad en las composiciones familiares pues en la zona 35% de las familias son monoparentales, la mayoría son familias reconstruidas.

En la localidad de Bosa hay 11.200 desplazados por lo que hay gran diversidad en las etnias. Es común encontrar padres ausentes, viviendas compartidas, y desorden en las pautas de crianza que muchas veces se reflejan en maltrato físico y verbal.

EDUCACIÓN

En este mismo contexto la educación no es pensado como una necesidad básica primordial. Es muy común que los niños se atrasen de año escolar porque simplemente no entraron a estudiar a causa de motivos familiares o porque perdió el año académico. El contexto en el colegio para los niños en cambio se ve como un lugar seguro que les presenta una dualidad, hay diferentes entornos de aprendizaje que los motiva, pero si se presenta la presión de grupo a nivel social dentro del colegio, lo que se puede manifestar como matoneo o a nivel de apoyo de sus pares, es el escenario principal de las exploraciones amorosas.

PARTICULARIDADES DE 8º

1. La marcada separación de géneros que caracteriza los cursos anteriores se empieza a romper con algunos niños y niñas que se comienzan a integrar con el sexo opuesto.
2. Aparecen las primeras parejas.
3. Las niñas comienzan a buscar oportunidades para exhibirse en especial a los niños más grandes (décimo y once) que en muchas ocasiones se fijan en ellas aun cuando sean mucho menores.
4. Las niñas se entretienen en el espejo.
5. A los niños todavía les interesa mucho el deporte, principalmente el fútbol.
6. Algunos niños Y niñas reflejan los comportamientos que ven en sus casa y son muy agresivos.
7. El facebook es una herramienta primordial en sus vidas. Hasta las tareas se las pasan por facebook.
8. "Son chicos que gritan mucho".
9. Son muy influenciables.
10. Son agresivos con las palabras. Siempre están a la defensiva.
11. Más que problemas de novios priman los problemas con los padres.

AUTOIMAGEN

- Son adolescentes que aún conservan un gusto por los pasatiempos, el juego, la diversión, y esto ligado a sus amigos.

- Por otro lado vemos que son adolescentes en búsquedade su propia identidad, pues sienten que aún los tratan como niños.

- Están en búsqueda de sus propios espacios pues les molesta que no los dejen salir.

- Se preocupan por cómo los ven los demás y le temen a las burlas.

- Tienen grandes aspiraciones como el ser profesional, el seguir estudiando, ser importantes y trabajar.

- Reconocen su rol dentro de un grupo de amigos por ejemplo el líder, el que sigue la corriente etc., e identifican falencias como la timidez, al igual que cualidades ccomo ser amistosos.

- Para solucionar sus problemas se comunican de frente, hablando y por facebook. También acuden por ayuda principalmente a sus amigos, luego a sus padres y por último a sus profesores.

  Ven el consumo del alcohol como un comportamiento que los metería en problemas, y en una menor proporción lo ven como algo que les haría daño.

- Se ve una afinidad hacia los deportes, al compañerismo y a ser más paciente, otro poco a ser chévere y rebelde.

- Saben que les trae problemas: fumar, sacar malas notas, tener malas amistades, el alcohol y ser grosero.

- Su mayor logro: Ser el mejor del curso, sacar las mejores notas, ganar un partido, izar bandera.

IMAGINARIO VISUAL (TV)

REALITIES

SERIES ANIMADAS

NOVELAS

PELÍCULAS

COMERCIAL DE TV

PROBLEMAS GENERALES

PROBLEMAS GENERALES

Partiendo de las características y contextos específicos de la población que fueron descritos anteriormente encontramos unas variables que afectan significativamente la decisión de consumir alcohol en los menores de edad.

1 CONTEXTO CULTURAL COLOMBIANO

La primera variable es el contexto cultural colombiano que dentro de su imaginario social es totalmente aceptado el consumo de alcohol incluso es juzgado favorablemente por lo que cuando esto llega a menores aunque la ley lo prohíbe, su comportamiento no es reprochado.

2 LA FAMILIA

El comportamiento llega a ser aceptado y motivado incluso por la familia, lo que determina nuestra segunda variable y es que en el contexto familiar es absolutamente común encontrar consumo de alcohol. Esto entra a ser una variable cuando el hogar se convierte en el motivador al consumo de alcohol, indirectamente a través del ejemplo y en muchas ocasiones directamente ofreciendo el alcohol y motivando su consumo con frases típicas como “para que se haga hombre”.

3 LOS MEDIOS

La tercera variable la constituyen los los estereotipos, las creencias colombianas y la influencia de los medios que evidencian la permisidad a dichos comportamientos enunciados en las anteriores variables.

ANÁLISIS

Dentro de la segunda variable encontramos las siguientes relaciones de los adolescentes con su familia y el alcohol.

LA FAMILIA Y EL ALCOHOL

Salen en un 63% con padres y hermanos, un 27% con hermanos y un 18% con primos. Cuando salen consumen 64% de comida chatarra y 20% de licor. Estos porcentajes nos indican la alta influencia de la familia en el consumo de alcohol, tomando de un 100% un 20% de alcohol es una cifra significativa. Comparada a la de los amigos que es un 21% vemos casi el mismo consumo de alcohol cuando están con la familia.

Dentro de la tercera variable encontramos las siguientes relaciones de los adolescentes y los medios

LOS MEDIOS EN EL IMAGINARIO VISUAL

En programas como Los simpsons, South park entre otros evidenciamos el gusto por el sarcasmo, el humor, la comedia. Así mismo los realities (La voz Colombia, Mundos opuestos) nos permiten evidenciar afinidad a la música, los retos, la competencia, la apariencia y las relaciones, convivencia entre personas.

Las redes sociales están por encima de la TV y el cine, están en su vida diaria, redes como facebook y Twitter les permiten crear relaciones, hacer tareas y resolver problemas personales. Tanto así que el 30% de su tiempo libre lo invierten en ellas. El otro 70% lo distribuyen primero en música y deporte, luego TV y videojuegos.

Por último dentro de la presión de grupo y las relaciones entre amigos encontramos lo siguiente:

LOS AMIGOS Y EL ALCOHOL

- En cuanto a las relaciones con los amigos encontramos específicamente del grado 8° tienen en un 53% amigos de grados mayores, y un 36% de grados menores. Por medio de estos porcentajes podemos ver que ellos buscan una figura mayor la cual seguir.

- Entre los planes que realizan con sus amigos se encuentra en primer lugar 30% deportes y un 20% fiestas. Dentro de lo que consumen cuando salen 47% chatarra y el 21% licor. Podemos ver como al licor y las fiestas van asociados en el rango de porcentajes de ambos.

- Al resolver los problemas podemos ver que son niños agresivos no solo por lo que los profesores observan en clase, también lo evidenciamos en los porcentajes el 64% recurre a las peleas y el 24% resuelven los problemas a los golpes.

- Las amistades son fundamentales pues no solo son amigos del colegio con los que salen, son también amigos del contexto en el que crecieron por ejemplo amigos de la cuadra.

CONCLUSIONES

Las variables mencionadas son las que construyen las altas cifras de consumo de alcohol en menores de edad por motivar, aceptarlo y promocionarlo. Sumado a estas variables de motivación se suman la ausencia de restricciones reales que lo impidan. Aunque el consumo en menores sea prohibido por la ley, la realidad es que los menores pueden acceder a él muy fácilmente. Lo hacen principalmente desde las mismas casas o en las populares tiendas de barrio donde las condiciones económicas de los jóvenes determinan la calidad del licor que van a consumir, en su gran mayoría es de muy baja calidad lo que empeora las consecuencias orgánicas en los jóvenes.

DETERMINANTES Y RESTRICCIONES

DETERMINANTES

Una vez entendidas las influencias identificamos los problemas específicos del proyecto, pero antes de plantear una solución hay una serie de determinantes que enmarcan el tema que se esta tratando y que condicionan las soluciones.

CAMBIO COMPORTAMENTAL

El consumo de alcohol es una decisión que determina un estilo de vida y estas conductas no siempre están motivadas por razones de salud, la gran mayoría de veces motivos diferentes como mejorar el estado de animo, utilizar el alcohol como estrategia de afrontamiento, buscar una fuente de placer o por establecer y mantener relaciones sociales. Lo que esto nos determina es que es una cuestión de cambio comportamental lo que nos sumerge el proyecto hacia un camino de provocación del cambio comportamental y en este sentido el proyecto no debe pensarse como algo estático sino algo constante que esté preparado para mutar de acuerdo a las necesidades que se van desarrollando.

Esta misma determinante abre la posibilidad de indagar más en el motivo que impulsa al consumo de alcohol en vez de enfocarse en cambiar la acción del consumo, es decir explora la posibilidad de tratarlo indirectamente desde el origen y no específicamente desde la acción del consumo.

EL ALCOHOL : NUTRIENTE, TOXINA O DROGA

Otra determinante fuerte es que desde los estudios se sabe que el alcohol dependiendo de la cantidad puede ser nutriente, toxina o droga y esto es algo que puede afectar profundamente la estrategia de solución que se plantee pues no se puede decir que el alcohol es neta y completamente malo pero a la vez la ley si lo prohíbe totalmente para los menores. Por este motivo es fácil caer en contradicciones entonces resulta mejor no involucrar un juicio moral, una valoración religiosa o ética.

RESTRICCIONES

Lo último que debemos tener presente para el desarrollo del proyecto es que estas determinantes y estos problemas deben solucionarse dentro de unas restricciones específicas.

ECONÓMICAS

- El producto debe cubrir una demanda considerable de niños es decir debe ser colectivo para disminuir costos.
- Se debe acudir a materiales económicos, reciclados y de una buena calidad para una mayor duración y economía.
- No debe depender de la creación de nuevos medios tecnológicos esto incrementa los costos.

ESPACIALES

- Debe poderse adaptar los salones de clase, incluso si esta se sale de ellos debe poder adaptarse a los hogares de los niños o si es el caso al aire libre.
- Debe ser fácil de transportar, para que tanto los niños, como profesores, padres y cualquier otra persona lo pueda aplicar en distintos entornos.

COGNITIVAS

- Al momento de diseñar la audiencia permitirá tomar decisiones en términos de lenguaje visual, verbal, escrito, la morfología, la estética, etc.
- Se debe tener en cuenta los hábitos comportamentales y en cual de ellos actuar para obtener el cambio esperado.

TEMPORALES

- Se debe tener en cuenta la disponibilidad el tiempo de los niños los padres y los profesores.
- El producto se debe poder implementar y actualizar.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Poder generar una estrategia de diseño de información efectiva para la prevención del consumo de alcohol en menores de edad que integren la población de estudiantes de colegios públicos de Bogotá que funcione en su contexto socioeconómico y cultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Disminuir el porcentaje de consumo de alcohol en menores de edad
- Aumentar la edad de inicio de consumo de alcohol.
- Motivar, apoyar y promocionar a los menores que no consumen alcohol para darles un aliento y darles herramientas para que ese comportamiento se pueda prolongar.
- Brindar herramientas a los jóvenes que consumen alcohol pero que no lo disfrutan para que puedan cambiar su comportamiento.
- Concientizar a los jóvenes que si consumen alcohol y que si lo disfrutan sobre cómo esto puede afectar su plan de vida visualizando metas a corto y a largo plazo
- Lograr generar un cambio de comportamiento en los jóvenes que consumen alcohol y lo disfrutan para que no lo consuman hasta que sean mayores de edad.
- Promocionar un ambiente familiar sano donde se corrija la actitud permisiva y motivadora del consumo de alcohol por parte de menores en casa.
- Brindar a los estudiantes alternativas atractivas al consumo de alcohol
- Establecer espacios de conversación y diálogo del consumo de alcohol que propicie la expresión de los sentimientos y de las inquietudes.

CRONOGRAMA

CONTEXTUALIZACIÓN ■ Conocer el panorama general del proyecto: que se ha hecho, que falta por hacer, las especificaciones, que objetivos tiene. ■ Elaboración de un brief que responda a esta contextualización.	**10 Sep - 4 Oct**
INVESTIGACIÓN ■ Desarrollar la metodología que se va a utilizar en la salida de campo para que no se repita la información ya compartida sino que enriquezca el proyecto en particular. ■ Realizar salidas de campo que permita recolectar información específica de la estrategia a desarrollar. ■ Identificar insights que alimentan el proyecto. ■ Concluir parámetros para el desarrollo de la estrategia.	**4 Oct - 11 Oct**
PLANTEAMIENTO DE LA ESTRATEGIA ■ Definición de la estrategia final de diseño. ■ Definición de los recursos que se utilizarán para la estrategia. ■ Planteamiento de una identidad visual para la estrategia.	**12 Oct - 25 Oct**
PROTOTIPADO ■ Desarrollo de prototipos de cada elemento del proyecto. ■ Probar los prototipos en la segunda salida al colegio Argelia. ■ Definir las decisiones de diseño con base en las conclusiones del prototipado.	**1 Nov - 8 Nov**
PRE-ENTREGA ■ Presentar las correcciones pulidas que se realizaron en el proceso de prototipado.	**22 Nov**
ENTREGA FINAL ■ Entrega final de todos los elementos de la estrategia incluyendo todos los entregables.	**29 Nov**

CONCEPTO

SAY YES TO NO!

El concepto es integral y se complementa en dos ambitos:

1. Fortalecimiento de la capacidad de argumentativa del NO en aquellos niños que no les gusta consumir alcohol y aquellos que lo consumen por presión.

Se identifica con la LUNA y el color azul turquesa oscuro puesto que son los adolescentes pasivos.

2. Fortalecimiento de la tolerancia en aquellos niños que consumen alcohol y les gusta, que son quienes ofrecen a los demás.

Se identifica con el SOL y el color amarillo ámbar puesto que son los adolescentes activos.

Cada grupo SOL y LUNA tiene la siguiente estructura la cual pretende generar un cambio comportamental desde los tres ambitos fundamentales complementarios (la búsqueda, la teoría y a practica).

SOL & LUNA

El programa cuenta con la guía para el docente presentada a continuación. Los directores de grupo serán lo encargados de guiar las actividades en la hora de dirección de grupo

SOL &LUNA es un espacio continuo de fortalecimiento del carácter de los jóvenes en dos ambitos. El primero les enseña a hacer valer sus NO's por medio de la argumentación acertada. El segundo les enseña a construir ambientes de tolerancia por medio del fortalecimiento de la conducta y los valores.

El proyecto esta constituido por el programa de talleres cuya integralidad se encuentra en tres aspectos:

DETECCIÓN

Es la introducción inicial a la argumentación y la tolerancia por medio de situaciones divertidas y cercanas al imaginario visual de los adolescentes.

INFORMACIÓN

[illegible]

ACCIÓN

Es la representación de situaciones reales por medio de la actuación, acto determina y [illegible] la capacidad de argumentación y los niveles de tolerancia de los adolescentes.

ETAPAS

HAMBURGUER TEST

(Basado en el Marshmallow Test realizado por la Universidad de Stanford)

Es un test que permite identificar si la toma de decisiones de los adolescentes. Este se realiza al inicio y al final del semestre para evaluar la toma de decisiones antes y después de los talleres. Se compara el nº de niños que comió la hamburguesa al inicio y el nº de niños que la comió al final.

1. Se elige un lugar cerrado
2. Se pone una cámara oculta
3. Se pone una mesa y una silla
4. Se pone en la mesa la hamburguesa

Se le debe decir al estudiante:
"Esta hamburguesa es tuya, tu decides si comerla o no, yo me voy a ir por un tiempo, si vuelvo y no la has comido te doy otra hamburguesa".

Debe esperar por 20 min
La cámara grabará para verificar y para estudiar su comportamiento.

Si usted regresa y aún está la hamburguesa en la mesa, debe darle la segunda hamburguesa.

Si el estudiante come la hamburguesa durante los 20 minutos.

Usted debe llegar y decirle que no hay segunda hamburguesa pues ya tomo una decisión que fue comer la 1 hamburguesa.

TEST DE DIVISIÓN

(Test basado en el modelo de personalidad de Carl Jung)

Es el test que permite identificar y clasificar los adolescentes en el grupo de argumentación o en el grupo de tolerancia.

1 Se reparten los formatos (al final de la sección para fotocopiar) uno para cada estudiante.

2 Usted leerá las 4 palabras que aparecen en cada fila, identificadas con las letras (A,B,C,D).

a) Animado b) Aventurero c) Analítico d) Adaptable

3 Cada estudiante debe escribir en el número correspondiente la letra de la palabra con la cual se identifican.

FORMATO DE RESPUESTAS PARA FOTOCOPIAR.

FORTALEZAS

1.	a) Animado	b) Aventurero	c) Analítico	d) Adaptable
2.	a) Juguetón	b) Persuasivo	c) Persistente	d) Plácido
3.	a) Sociable	b) Decidido	c) Abnegado	d) Sumiso
4.	a) Convincente	b) Competitivo	c) Considerado	d) Controlado
5.	a) Entusiasta	b) Inventivo	c) Respetuoso	d) Reservado
6.	a) Enérgico	b) Autosuficiente	c) Sensible	d) Contento
7.	a) Activista	b) Positivo	c) Planificador	d) Paciente
8.	a) Espontáneo	b) Seguro	c) Puntual	d) Tímido
9.	a) Optimista	b) Abierto	c) Ordenado	d) Anteto
10.	a) Humorístico	b) Dominante	c) Fiel	d) Amigable
11.	a) Encantador	b) Osado	c) Detallista	d) Diplomático
12.	a) Alegre	b) Confiado	c) Culto	d) Constante
13.	a) Inspirador	b) Independiente	c) Idealista	d) Inofensivo
14.	a) Cálido	b) Decisivo	c) Introspetivo	d) Humor seco
15.	a) Cordial	b) Instigador	c) Músico	d) Conciliador
16.	a) Conversador	b) Tenaz	c) Considerado	d) Tolerante
17.	a) Vivaz	b) Líder	c) Leal	d) Escucha
18.	a) Listo	b) Jefe	c) Organizado	d) Contento
19.	a) Popular	b) Productivo	c) Perfeccionista	d) Permisivo
20.	a) Jovial	b) Atrevido	c) Se comporta bien	d) Equilibrado

4 Deben sumar el número de letras, la letra que más se repita dará el resultado. El temperamento dominante es aquel en el cual has sacado la mayor puntuación

(A) = Sanguíneo

EL EXTROVERTIDO/ EL HABLADOR / EL OPTIMISTA

(B) = Colérico

EL EXTROVERTIDO/ EL ACTIVISTA / EL OPTIMISTA

DEBILIDADES

21.	a) Estridente	b) Mandón	c) Desanimado	d) Soso
22.	a) Indisciplinado	b) Antipático	c) Sin entusiasmo	d) Implacable
23.	a) Repetidor	b) Resistente	c) Resentido	d) Reticente
24.	a) Olvidadizo	b) Franco	c) Exigente	d) Temeroso
25.	a) Interrumpe	b) Impaciente	c) Inseguro	d) Indeciso
26.	a) Imprevisible	b) Frío	c) No comprometido	d) Impopular
27.	a) Descuidado	b) Terco	c) Difícil contentar	d) Vacilante
28.	a) Tolerante	b) Orgulloso	c) Pesimista	d) Insípido
29.	a) Iracundo	b) Argumentador	c) Sin motivación	d) Taciturno
30.	a) Ingénuo	b) Nervioso	c) Negativo	d) Desprendido
31.	a) Egocéntrico	b) Adicto al trabajo	c) Distraído	d) Ansioso
32.	a) Hablador	b) Indiscreto	c) Susceptible	d) Tímido
33.	a) Desorganizado	b) Dominante	c) Deprimido	d) Dudoso
34.	a) Inconsistente	b) Intolerante	c) Introvertido	d) Indiferente
35.	a) Desordenado	b) Manipulador	c) Moroso	d) Quejumbroso
36.	a) Ostentoso	b) Testarudo	c) Escéptico	d) Lento
37.	a) Emocional	b) Prepotente	c) Solitario	d) Perezoso
38.	a) Atolondrado	b) Malgeniado	c) Suspicaz	d) Sin ambición
39.	a) Inquieto	b) Precipitado	c) Vengativo	d) Poca voluntad
40.	a) Variable!	b) Astuto	c) Comprometedor	d) Crítico

5 De ahora en adelante llamaremos **SOL** a los estudiantes del grupo de tolerancia y llamaremos **LUNA** a los estudiantes del grupo de argumentación.

(C) = Melancólico

EL INTROVERTIDO/ EL PENSADOR/ EL PESIMISTA

(D) = Flemático

EL INTROVERTIDO/ EL OBSERVADOR/ EL PESIMISTA

TALLERES SOL & LUNA

6 Meses / 45 min / Una vez a la semana

De acuerdo al grupo asignado LUNA (argumentación) o SOL (tolerancia) tome el sobre que corresponde cada semana.

Sobre SOL

Sobre LUNA

Guía para el docente

Cada sobre contiene:
3 Cartas, cada una corresponde a una fase
(1 Detección; 2. Información; 3. Acción).

Número de la semana

Cara anterior

Dato / Fase información

Cara posterior

1 FASE DE DETECCIÓN
(Tarjeta luna - cara anterior)

Icono de cada grupo

Tiempo total de la fase

Nº Sesión correspondiente

1

1er PASO - 10 MIN

SEMANA 1

FASE DE DETECCIÓN

OBJETIVOS

1 EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD Y ORGANIZACIÓN POR PAREJAS

2min

Tiempo de la 1 actividad

2 FASE DE INFORMACIÓN

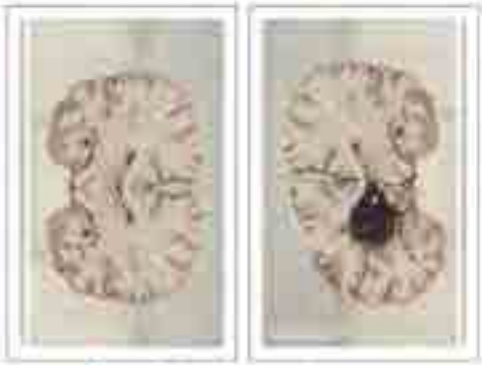
(Tarjeta luna - cara anterior)

TARJETAS DE DATO CURIOSO

(Tarjeta luna - cara anterior)

Estado sano

Estado alterado



Tarjetas de dato curioso

Sobre cara posterior

El consumo excesivo de alcohol tiene efectos negativos sobre el cerebro causando, visión borrosa, retardo en los tiempos de reacción, entorpece el lenguaje y causa la perdida de memoria.

Las tarjetas de información trabajan con los efectos del alcohol en el cuerpo y con figuras del entretenimiento que han sufrido cambios debido al consumo de alcohol en exceso. Ambos temas con la intención de generar una conciencia crítica por medio de fotografías reales (antes & después).

3 FASE DE ACCIÓN
(Tarjeta luna - cara anterior)

JUEGO DE ROLES
(Para SOL y LUNA)

- Se implementa el juego de roles a la tarjeta de Acción en LUNA para evaluar y practicar las diversas posturas del NO y en la tarjeta de SOL para evaluar los comportamientos de tolerancia.
- Así mismo se toma la herramienta de la actuación para hacer más cercanas las experiencias a la realidad y para hacerlas más divertidas.
- El juego de roles implica una actuación teatral de situaciones reales.
- Con el paso de las semanas el fortalecimiento de estas habilidades se debe ver reflejado en los adolescentes incrementando sus puntos.

RETROALIMENTACIÓN
(Para SOL y LUNA)

- La retroalimentación se encuentra en la cara posterior de las cartas de Acción de SOL y LUNA.
  (Ver tarjetas en la sección de prototipos - Tarjetas finales).
- La retroalimentación en LUNA trabaja con los tipos de NO incorrectos y el NO acertado que son información que el docente debe saber para corregir.
- El NO acertado cuenta con ciertos elementos del lenguaje del cuerpo para fortalecer la respuesta.
- La retroalimentación en SOL trabaja en el reconocimiento de comportamientos de intolerancia clasificados que el docente debe saber para corregir.
- Así mismo cuenta con comportamientos de tolerancia respaldados por lenguaje del cuerpo para fortalecer la respuesta.

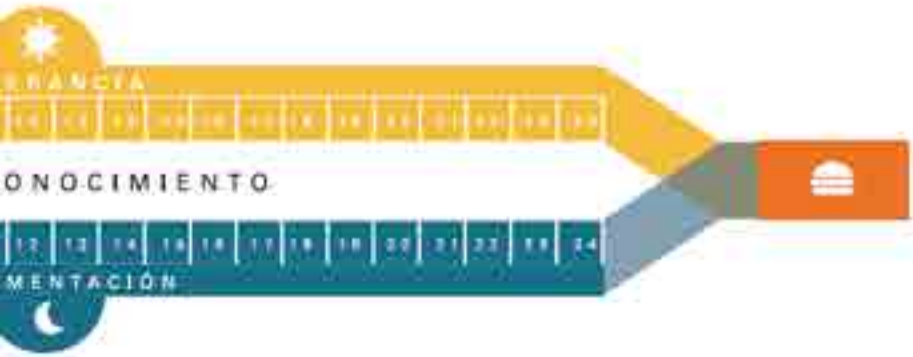
FORMATO DE PUNTOS
(Para SOL y LUNA)

Por batalla ganada se pone un punto rellenando un espacio en blanco.
El formato de puntos debe estar pegado en el salón.

El formato es una lista común de los estudiantes.

ESTRU

CTURA



Argumentación 10 min
Dato curioso 10 min
Juego de roles 20 min

CRON

Semana 1

Tema: Equipos de fútbol
Dato nº 1
Juego de roles
Tema: Fiesta con amigos
Amigo que ofrece alcohol
Persona que no quiere recibirlo

Semana 2

Tema: Género musical
Dato nº 2
Juego de roles
Tema: Después de jugar fútbol
Amigo que invita a tomar alcohol.
Persona que no quiere consumir.

Semana 3

Tema: Programa de TV
Dato nº 3
Juego de roles
Tema: Tienda de barrio
Tendero que quiere vender alcohol.
Persona que no quiere comprar.

Semana 4

Tema: El mejor deportista
Dato nº 4
Juego de roles
Tema: Reunión familiar
Familia que ofrece alcohol
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 5

Tema: Video juegos
Dato nº 5
Juego de roles
Tema: El bazar del colegio
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 6

Tema: Facebook
Dato nº 6
Juego de roles
Tema: Fiesta con amigos
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

IOGRAMA

Semana 7

Tema: Dormir o comer
Dato nº 7
Juego de roles
Tema: Después de jugar fútbol
Amigo que invita a tomar alcohol.
Persona que no quiere consumir

Semana 8

Tema: Tareas o oficio
Dato nº 8
Juego de roles
Tema: Tienda de barrio
Tendero que quiere vender alcohol.
Persona que no quiere comprar.

Semana 9

Tema: El mejor profesor
Dato nº 9
Juego de roles
Tema: Reunión familiar
Familia que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 10

Tema: Generos de pelicula
Dato nº 10
Juego de roles
Tema: El bazar del colegio
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo

Semana 11

Tema: ¿Fue 1 el huevo o la gallina?
Dato nº 11
Juego de roles
Tema: Fiesta con amigos
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 12

Tema: después de la muerte
Dato nº 12
Juego de roles
Tema: Después de jugar fútbol
Amigo que invita a tomar alcohol.
Persona que no quiere consumir.

Argumentación 10 min
Dato curioso 10 min
Juego de roles 20 min

CRON

Semana 13

Tema: Amor a primera vista
Dato nº 13
Juego de roles
ema: Tienda de barrio
Tendero que quiere vender alcohol.
Persona que no quiere comprar.

Semana 14

Tema: Hombre o mujer
Dato nº 14
Juego de roles
TTema: Reunión familiar
Familia que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 15

Tema: El mejor super poder
Dato nº 15
Juego de roles
Tema: El bazar del colegio
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo

Semana 16

Tema: Tatuajes
Dato nº 16
Juego de roles
Tema: Fiesta con amigos
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 17

Tema: ¿Existen los fantasmas?
Dato nº 17
Juego de roles
ema: Después de jugar fútbol
Amigo que invita a tomar alcohol
Persona que no quiere consumir.

Semana 18

Tema: Corridas de toros
Dato nº 18
Juego de roles
Tema: Tienda de barrio
Tendero que quiere vender alcohol.
Persona que no quiere comprar.

IOGRAMA

Semana 19

Tema: El aborto
Dato nº 19
Juego de roles
Tema: Reunión familiar
Familia que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 20

Tema: no me puedo morir sin antes...
Dato nº 20
Juego de roles
Tema: El bazar del colegio
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 21

Tema: ¿Los Simpson son para niños?
Dato nº 21
Juego de roles
Tema: Fiesta con amigos
Amigo que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Semana 22

Tema: ¿Existen los extraterrestres?
Dato nº 22
Juego de roles
Tema: Después de jugar fútbol
Amigo que invita a tomar alcohol.
Persona que no quiere consumir.

Semana 23

Tema: Mejor asignatura
Dato nº 23
Juego de roles
Tema: Tienda de barrio
Tendero que quiere vender alcohol.
Persona que no quiere comprar.

Semana 24

Tema: ¿El futuro o el presente?
Dato nº 24
Juego de roles
Tema: Reunión familiar
Familia que ofrece alcohol.
Persona que no quiere recibirlo.

Argumentación 10 min
Dato curioso 10 min
Juego de roles 20 min

CRONO

Semana 1	Semana 2
Tema: Tú insultas a otro Dato nº1 Juego de roles Lluvia de ideas: En que situción se n ecesita tolerancia	Tema: Tú eres insultado por otro Dato nº 2 Juego de roles Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.
Semana 3	**Semana 4**
Tema: Llamas a tu compañero por un apodo que le disgusta Dato nº 3 Juego de roles Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.	Tema: Tu compañero te llama por un apodo que te disgusta. Dato nº 4 Juego de roles Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.
Semana 5	**Semana 6**
Tema: Dices algunas tonterías para hacerte el gracioso en la mesa y molestas a tu mamá Dato nº 5 Juego de roles Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar	Tema: *Tu madre dice algunas tonterías para hacerse la graciosa en la mesa y te molestas Dato nº 6 Juego de roles Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

OGRAMA

Semana 7

Tema: Estás molestando con e
mpujones a tu compañero
Dato nº 7
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar.

Semana 8

Tema: Tu compañero te está
molestando con empujones
Dato nº 8
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar.

Semana 9

Tema: Te has burlado del novio
de tu hermana porque se ha caído.
Dato nº 9
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar.

Semana 10

Tema: El novio de tu hermana se
burla de ti porque te has caído
Dato nº 10
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar

Semana 11

Tema: *Después de una discusión,
comienzas a pegarle a tu hermano
Dato nº 11
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar.

Semana 12

Tema: Después de una discusión,
tu hermano comienza a pegarte.
Dato nº 12
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de
la lluvia de ideas al azar

Argumentación 10 min
Dato curioso 10 min
Juego de roles 20 min

CRON

Semana 13

Tema: Amenazas a un compañero con "ajustar cuentas" a la salida.
Dato nº 13
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 14

Tema: Un compañero te amenaza con "ajustar cuentas" a la salida.
Dato nº 14
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 15

Tema: Cuentas a la vecina un secreto de tu madre.
Dato nº 15
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 16

Tema: u madre ha contado a tu mejor amiga un secreto tuyo.
Dato nº 16
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 17

Tema: Desobedeces a tu padre.
Dato nº 17
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 18

Tema: Tu padre no te hace caso.
Dato nº 18
Juego de roles
Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

OGRAMA

Semana 19

- Tema: Tu compañero se copia de tu examen y el profesor te regaña.
- Dato nº 19
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 20

- Tema: Te copias en un examen y regañan a tu compañero.
- Dato nº 20
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar

Semana 21

- Tema: Un extraño te empuja en la calle por accidente.
- Dato nº 21
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 22

- Tema: Tu empujas a un extraño en la calle por accidente.
- Dato nº 22
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 23

- Tema: Escribe una situación en la que tu seas tolerante.
- Dato nº 23
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar.

Semana 24

- Tema: Escribe una situación en la que tu seas intolerante.
- Dato nº 24
- Juego de roles
  Tema: Escogencia de un tema de la lluvia de ideas al azar

ANEXO 1

FORMATO PARA EL TEST DE DIVISIÓN

Este se debe dar a los estudiantes antes de empezar el test.

* Se encuentra en los anexos en la guía para el docente.

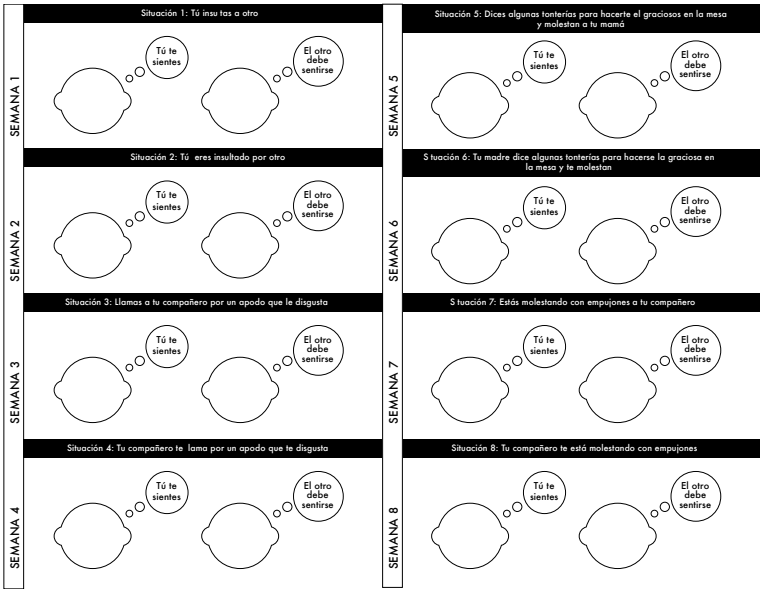
Curso:		**Curso:**		**Curso:**		**Curso:**		**Curso:**		**Cur o:**	
Nombre:		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**	
1	21	1	21	1	21	1	21	1	21	1	21
2	22	2	22	2	22	2	22	2	22	2	22
3	23	3	23	3	23	3	23	3	23	3	23
4	24	4	24	4	24	4	24	4	24	4	24
5	25	5	25	5	25	5	25	5	25	5	25
6	26	6	26	6	26	6	26	6	26	6	26
7	27	7	27	7	27	7	27	7	27	7	27
8	28	8	28	8	28	8	28	8	28	8	28
9	29	9	29	9	29	9	29	9	29	9	29
10	30	10	30	10	30	10	30	10	30	10	30
11	31	11	31	11	31	11	31	11	31	11	31
12	32	12	32	12	32	12	32	12	32	12	32
13	33	13	33	13	33	13	33	13	33	13	33
14	34	14	34	14	34	14	34	14	34	14	34
15	35	15	35	15	35	15	35	15	35	15	35
16	36	16	36	16	36	16	36	16	36	16	36
17	37	17	37	17	37	17	37	17	37	17	37
18	38	18	38	18	38	18	38	18	38	18	38
19	39	19	39	19	39	19	39	19	39	19	39
20	40	20	40	20	40	20	40	20	40	20	40
Curso:		**Curso:**		**Curso:**		**Curso:**		**Curso:**		**Cur o:**	
Nombre:		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**		**Nombre:**	
1	21	1	21	1	21	1	21	1	21	1	21
2	22	2	22	2	22	2	22	2	22	2	22
3	23	3	23	3	23	3	23	3	23	3	23
4	24	4	24	4	24	4	24	4	24	4	24
5	25	5	25	5	25	5	25	5	25	5	25
6	26	6	26	6	26	6	26	6	26	6	26
7	27	7	27	7	27	7	27	7	27	7	27
8	28	8	28	8	28	8	28	8	28	8	28
9	29	9	29	9	29	9	29	9	29	9	29
10	30	10	30	10	30	10	30	10	30	10	30
11	31	11	31	11	31	11	31	11	31	11	31
12	32	12	32	12	32	12	32	12	32	12	32
13	33	13	33	13	33	13	33	13	33	13	33
14	34	14	34	14	34	14	34	14	34	14	34
15	35	15	35	15	35	15	35	15	35	15	35
16	36	16	36	16	36	16	36	16	36	16	36
17	37	17	37	17	37	17	37	17	37	17	37
18	38	18	38	18	38	18	38	18	38	18	38
19	39	19	39	19	39	19	39	19	39	19	39
20	40	20	40	20	40	20	40	20	40	20	40

ANEXO 2

FORMATO PARA LA FASE DE DETECCIÓN (PARA SOL)

Este se debe dar a los estudiantes antes de empezar la fase de Detección

* Se encuentra en los anexos en la guía para el docente.



INFORMACIÓN
DATO:
DATO:

PROTOTIPOS

CUPCAKE TEST

El cupcake Test fallo puesto que el elemento de tentación no fue lo suficientemente atractivo como para comerlo y perder la oportunidad de obtener otro.

El prototipo se realizo con dos niños que cursaban el grado octavo.

Ninguno comio el cupcake, sin ebrago uno de ellos afirmo un poco tímido que si hubiese sido una hamburguesa si la hubiese comido y hubisese sido una verdadera tentación, debido a ellos se cambia el cupcake por una pequeña hamburguesa. Se pregunto a 3 niños más y afirmaron que si hubiese sido una hamburguesa posiblemente la habrían comido.

PRIMEROS PROTOTIPOS
TARJETAS SOL

Los primeros prototipos contenian las 3 etapas en una sola tarjeta lo que hizo díficil diagramar tanta información. Por otro lado era necesario tener más información visual para entender las actividades. Lo logos no cuminicaban el significado exacto de cada fase. El tabla de tiempos estaba ocupando un espacio inecesario que podía aprovecharse mejor. La cantidad de colores hacia difícil diferenciar las fases

PRIMEROS PROTOTIPOS
TARJETAS LUNA

ACCIÓN

TARJETAS FINALES

CARA ANTERIOR

Las tarjetas finales son 3 por semana y por sobre, cada una tiene una fase (Detección; Información; Acción). Se agregaron los íconos correspondientes a la fase y se usaron íconos para visualizar las actividades en cada fase. Se da el tiempo total de la actividad y los tiempos determinado en cada sección. Se establecieron los colores azul y amarillo para las tarjetas se eliminaron los colores por fase.

CARA POSTERIOR

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

3 INFORMACIÓN PARA LA RETROALIMENTACIÓN

5min

Identificación de los tipos de NO'S

1-CEDIENDO

2-EVASIÓN

3-AGRESIVO

4-SABELOTODO

5-PASIVO

6-BOOMERANG

✓NO CORRECTO

SÍ

Comienza por decirse a ti mismo para protegerte y tener claro que es lo más importante para ti mismo.

+

NO

Comienza con escoger un "De Hecho: No", que deje los límites claros y sin dar excusa para dudas. Es un no consciente y directo que escoge muy bien las palabras y que se acompaña de una actitud de seguridad en la que se mira directamente a los ojos a la persona en diálogo, se habla con voz firme y se tiene una correcta postura corporal.

+

SÍ

Un NO positivo termina con un Sí que afirma y salvaguarda la relación con la persona en diálogo: amistad, amor, confianza, etc.) y que puede ofrecer otras alternativas.

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

Las tarjetas fueron claras en su contenido pero no en su orden, por ello se añadió la numeración a cada fase.

El profesor entendió y comunicó la información de manera correcta, incluso aporto conocimiento durante la actividad.

Se debe tener en cuenta el uso de un reloj para llevar el tiempo.

Los temas de discución son abiertos por lo tanto el profesor pudo variar la dirección de los temas.

En la fase de Detección los adolescentes se mostraron más seguros y tenían buenos argumentos para defender su tema que en la fase de Acción, lo que nos permite identificar su carencia de argumentación frente situaciones relacionadas al alcohol.

El premio tiene gran importancia pues será el incentivo a participar. Uno de los estudiantes no quiso participar, pero al final cuando se enuncio el premio se arrepintio.

Las imagenes de los organos causaron gran impacto
En la fase de Acción, en el juego de roles ninguno de los niños logró llegar a un NO acertado, se presentaron todos los tipos de NO incorrectos menos uno (boomerang) durante la sesión.

CONCLUSIONES

- El consumo de alcohol en exceso debe ser trabajado de una manera neutral, no imponer una desición sino ayudar a construirla a partir de las experiencias.
- Es necesaria la inclusión de la diversión para estimular las actividades y lograr un aprendizaje a traves de la experiencia es decir por medio del juego de roles.
- El docente es la persona indicada para realizar la actividades puesto que conoce a sus estudiantes, es más cercano y sabe como manejar un grupo de estudiantes.
- El premio es de vital importancia pues incentiva la participación
- La practica debe estar acompañanada de teoria pero esta no debe ser dictada como una clase, evidenciamos que puede ser visual y más cercana al universo de los adolescentes.
- El trabajar con la tolerancia y la argumentción dividiendo los estudiantes por su personalidad permite abarcar los dos ambitos del problema de quién ofrece alcohol y de quién lo recibe.