

Comprendería varias sesiones a realizar en dos días, en semanas consecutivas, quedando de la siguiente forma:

Día 1.

- Presentación del programa y de las monitoras.

- Actividad 1: Tormenta de ideas (Brainstorming).

- Actividad 2: Taller teórico sobre el tabaco: qué es y qué efectos tiene.

- Actividad 3: Rol-playing, distribución de los grupos y explicación de la actividad.

Día 2.

- Actividad 4: Taller teórico sobre el tabaco: riesgos, fumadores pasivos, habilidades de resistencia y autocontrol, aclaración de mitos.

- Actividad 5: Rol-playing, exposición y conclusiones.

- Actividad 6: Diseñar una campaña de prevención.

A continuación se describen de forma pormenorizada cada una de las actividades:

- Actividad 1: Esta actividad sirve para crear el nivel de participación e implicación necesario. También nos indica el nivel de información que tienen los participantes acerca del tabaco, cuáles son sus actitudes frente al consumo y el grado de percepción de riesgo asociado a éste. Para realizar la actividad se les propone a los participantes que se sienten en el suelo, en círculo. Se realiza una ronda de intervenciones en las que cada miembro del grupo debe decir lo que le sugiere el término "tabaco", mediante una palabra o frase breve. A continuación lo anotan en un papel y se coloca en el lugar que corresponda en un tablón dividido en dos columnas: aspectos positivos y aspectos negativos. Para finalizar se comentan los resultados obtenidos.

- Actividad 2: Esta actividad se dirige a exponer los contenidos teóricos sobre el tabaco: qué es y qué efectos tiene su consumo. Se trata de explicar que el tabaco es una droga, cuáles son sus componentes, porqué produce dependencia, los productos tóxicos que se originan durante su combustión y cuáles son los efectos inmediatos que produce en el organismo.

- Actividad 3: La monitora forma dos subgrupos y les da a cada uno de ellos instrucciones diferentes en privado. Uno de estos subgrupos se encargarían de representar la situación planteada. El otro sería el responsable de observar y anotar los aspectos más significativos de los personajes y las conclusiones obtenidas al respecto.

Situación:

Un grupo de amigos se reúne en un parque y unos les proponen fumar al resto. Deben decidir y argumentar su decisión.

Durante esta actividad sólo se darán las pautas para su representación, es decir, se concretarán los grupos y se dará el guión de la escena y las instrucciones necesarias para que lo preparen.

- Actividad 4: Continuar con la exposición teórica de la actividad 2. Los conceptos a tratar son: qué riesgos y consecuencias tiene el consumo de tabaco, los fumadores pasivos, y falsos mitos. Además se dedicará un espacio dirigido a dotarles de las habilidades de resistencia y el autocontrol necesario.

- Actividad 5: Representación del Rol-playing. Al terminar, deben expresar qué han sentido y si han encontrado dificultades para tomar la decisión. La clase deberá decir que conclusiones

han obtenido.

- Actividad 6: Para finalizar el programa y realizar un seguimiento de los resultados obtenidos, se propone a los centros educativos en los que se ha impartido, participar en un concurso. Se trata de diseñar una campaña publicitaria de prevención del consumo de tabaco. Los alumnos deben crear un slogan, un cartel publicitario y un anuncio. El personal de la asociación hará de jurado y decidirá cuál es la campaña ganadora y premiada.

Con respecto a los resultados, esperamos aumentar la sensibilización hacia este tema, y mayor facilidad para tomar las decisiones adecuadas y hacer frente a la presión del grupo.