

TALLER: ¿QUÉ SABES DEL ALCOHOL? MITOS Y REALIDADES

Duración: 1 hora ó 1 hora 30 minutos

Participantes: 14-16 años

Materiales necesarios: lugar amplio, pelota, música, cañón, ordenador, altavoces, power point de mitos

Descripción del taller

Para romper el hielo

Para comenzar, los participantes se colocarán en círculo. Se pondrá música, y deberán ir pasándose una pelota unos a otros (a quien quieran) pero sin moverse del sitio. Cuando se pare la música, la persona que tenga la pelota deberá decir su nombre y lo que le gusta hacer en su tiempo libre.

Debate

En esta primera parte, se realiza el visionado de parte de un documental de Redes (La mirada de Elsa, Drogas), concretamente hasta el minuto 6 aproximadamente. En este vídeo se puede ver qué es el alcohol, los efectos que produce, y las consecuencias que tiene en un cerebro en desarrollo, como es el caso de los adolescentes.

El vídeo es el siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=0624ayrvv4s>

A continuación se lanzarán las siguientes preguntas: *¿Habéis aprendido algo sobre el alcohol que no sabíais? ¿El qué? ¿Qué significa la metáfora del coco y el martillo?*

El coco simboliza un cerebro adulto, la granada un cerebro adolescente (en desarrollo) y el martillo el alcohol, o sustancias nocivas que afectan al cerebro. Como se puede ver, el mismo martillo (es decir, el consumir alcohol), produce diferentes efectos en el coco (cerebro adulto) que en la granada (cerebro adolescente), aplastando más a la granada al ser ésta más blanda. Lo mismo pasa con el cerebro de los adolescentes, aún no está desarrollado del todo y el consumir alcohol en pleno desarrollo puede hacer que tu cerebro se atrofie y ya no pueda desarrollarse de una forma normal.

Concurso de mitos

Se llevará a cabo combinándolo con la dinámica “zona del sí o zona del no”, que consiste en dividir el aula en dos zonas (una del sí y otra del no). A continuación se pondrán diferentes afirmaciones sobre el alcohol y el alumnado, por grupos, se tendrá que desplazar hacia un lado u otro según su opinión, los indecisos se quedarán encima de la línea. Una vez situados tendrán que dar sus argumentos y los demás se podrán ir

moviendo en caso de que estos argumentos le convenzan. Cuando finalicen sus argumentos, se explicará porqué es un mito o una realidad cada afirmación. Para los mitos se puede utilizar la [presentación de power point](#).



Colabora:



Ocio CON SENTIDO