

Explorando el Mundo de las Drogas: Decisiones y Consecuencias para Adolescentes

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan los diferentes tipos de drogas y las implicaciones que su consumo puede tener en la vida de los adolescentes. A través de un enfoque centrado en el Aprendizaje Basado en Retos, los alumnos identificarán riesgos, analizarán situaciones reales y propondrán soluciones responsables para enfrentar presiones sociales relacionadas con el consumo de sustancias. La relevancia de este tema radica en su vinculación directa con la salud, el bienestar y las decisiones cotidianas que los jóvenes enfrentan en su entorno social, escolar y familiar. Esta experiencia de aprendizaje los motivará a tomar decisiones informadas y desarrollar habilidades críticas y éticas para su vida presente y futura.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los diferentes tipos de drogas y sus efectos físicos, psicológicos y sociales en los adolescentes.
- Identificar las causas y consecuencias del consumo de drogas en el entorno familiar y escolar.
- Argumentar, en grupos, estrategias para prevenir el consumo de drogas entre sus pares y promover estilos de vida saludables.
- Crear campañas informativas que sensibilicen a la comunidad escolar sobre los riesgos y alternativas frente al consumo de drogas.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora para reproducción de videos.
- Videos cortos y testimonios sobre drogas y adolescencia (material audiovisual preparado).
- Cartulinas, marcadores y hojas blancas para elaboración de campañas y organizadores gráficos.
- Cuadernos o libretas para anotaciones individuales.
- Acceso a internet para investigación rápida (tabletas o computadoras, si es posible).
- Material impreso con definiciones básicas sobre tipos de drogas y datos estadísticos.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre salud y cuidado personal adquirido en cursos previos.
- Habilidades para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente.
- Experiencias previas en actividades de análisis de problemas y toma de decisiones éticas.

- Capacidad para escuchar y respetar opiniones diversas en discusiones grupales.

Actividades

Sesión 1: Introducción y Primeros Encuentros con el Tema

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con conocimientos previos y sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de conocer los tipos de drogas y sus efectos en la adolescencia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué saben o han escuchado sobre las drogas? ¿Conocen algún tipo o efecto? Levanten la mano y compartan una palabra o idea."
- **Estudiantes:** Responden con palabras o ideas breves como "alcohol", "adicción", "daño al cuerpo", entre otras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato impactante: "¿Sabían que más del 20% de los adolescentes han tenido contacto con alguna droga? Hoy vamos a descubrir por qué es importante conocerlas y cómo afectan nuestro cuerpo y mente."
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran interés por el dato.

Contextualización:

- **Docente:** "En la escuela, con amigos o en la familia, a veces escuchamos hablar de drogas. Entender qué son y cómo influyen nos ayuda a tomar mejores decisiones para cuidarnos a nosotros y a quienes queremos."
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre situaciones cercanas y se preparan para el tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Introducción al concepto de drogas, clasificación (legales, ilegales, de prescripción) y efectos generales en adolescentes, utilizando videos cortos y material impreso.

Actividad 1: "Mapa conceptual colectivo"

- **Objetivo:** Analizar y organizar tipos de drogas y sus efectos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Vamos a construir un mapa conceptual en el pizarrón sobre los tipos de drogas. Primero, en grupos de 4, discutan qué tipos conocen y escriban sus ideas."
- **Estudiantes:** En grupos, discuten y anotan en hojas las categorías y ejemplos.
- **Docente:** Recoge ideas y las organiza en el mapa en el pizarrón, guiando y aclarando conceptos.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Mapa conceptual en pizarrón y notas grupales.

- **Tiempo:** 30 minutos

- **Rol docente:** Facilita, pregunta para profundizar y corrige información errónea.

Actividad 2: "Video y reflexión guiada"

- **Objetivo:** Identificar efectos y consecuencias del consumo de drogas en adolescentes.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Presenta un video de 8 minutos con testimonios reales y datos sobre consumo y consecuencias.
- **Estudiantes:** Observan el video con atención.
- **Docente:** Después del video pregunta: "¿Qué efectos físicos, emocionales y sociales notaron en los testimonios? ¿Cómo se relaciona esto con su vida o la de sus amigos?"
- **Estudiantes:** Comparten sus respuestas en plenaria.

- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Respuestas orales y apuntes personales.

- **Tiempo:** 30 minutos

- **Rol docente:** Modera la reflexión, fomenta la participación y profundiza con preguntas de seguimiento.

Actividad 3: "Análisis de casos reales"

- **Objetivo:** Analizar causas y consecuencias del consumo de drogas en contextos cotidianos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega a cada grupo un caso breve que describe una situación de un adolescente frente a la oferta o consumo de drogas.
- **Estudiantes:** En grupos, leen el caso, discuten las causas del consumo, consecuencias y posibles alternativas para el protagonista.
- **Docente:** Solicita que preparen una breve exposición con sus conclusiones.

- **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Exposición grupal y apuntes.

- **Tiempo:** 35 minutos

- **Rol docente:** Observa la dinámica, orienta preguntas y clarifica conceptos erróneos.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes: Pueden investigar brevemente en internet o en material impreso algún dato extra sobre un tipo de droga para compartirlo con el grupo.
- Estudiantes que requieren apoyo: Se les ofrece apoyo con preguntas guía más específicas y facilitan recursos visuales adicionales para comprender los casos.

Transición:

El docente conecta los análisis con la próxima sesión indicando que ahora trabajarán en proponer soluciones para prevenir y enfrentar el consumo de drogas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en su cuaderno tres ideas clave que aprendieron en la sesión.
- **Estudiantes:** Escriben su resumen personal.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuáles son los tipos de drogas que más conocen y por qué es importante identificarlos?
- ¿Cómo pueden afectar las drogas la vida de un adolescente?
- ¿Qué aprendí hoy que me ayudará a tomar decisiones responsables?

Retroalimentación:

El docente revisa algunas respuestas, comenta en voz alta ideas interesantes y aclara dudas.

Transferencia:

Se anticipa a la siguiente sesión donde diseñarán estrategias para prevención y apoyo entre pares.

Sesión 2: Profundizando en Prevención y Estrategias de Apoyo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y motivar la creación de soluciones para prevenir el consumo de drogas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué recordamos de los tipos de drogas y sus efectos? ¿Por qué es importante ayudar a amigos que enfrentan estos problemas?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria y con anotaciones rápidas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: "Imaginen que son líderes en su escuela y quieren ayudar a que nadie más sufra por el consumo de drogas. ¿Qué harían?"
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y listos para crear estrategias.

Contextualización:

- **Docente:** "Ustedes pueden marcar la diferencia en su comunidad. Hoy diseñaremos propuestas para prevenir y apoyar."
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre su papel activo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: "Lluvia de ideas y selección de estrategias"

- **Objetivo:** Argumentar estrategias preventivas y de apoyo frente al consumo de drogas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4 y les pide generar la mayor cantidad posible de ideas para prevenir el consumo en su escuela.
 - **Estudiantes:** Anotan y discuten ideas libremente.
 - **Docente:** Luego cada grupo selecciona las 3 mejores ideas para compartir.
 - **Estudiantes:** Preparan una breve explicación de sus ideas seleccionadas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista y presentación grupal de estrategias.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, plantea preguntas para profundizar y ayuda a priorizar ideas.

Actividad 2: "Diseño de campaña escolar"

- **Objetivo:** Crear una campaña informativa para sensibilizar sobre riesgos y prevención.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Solicita que cada grupo diseñe un cartel o folleto usando materiales disponibles que promueva la prevención y el apoyo a adolescentes en riesgo.
 - **Estudiantes:** Diseñan mensajes, dibujos y frases llamativas en cartulinas.

- **Docente:** Orienta sobre mensajes claros, positivos y respetuosos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Carteles o folletos terminados.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Brinda retroalimentación constructiva y ayuda a mejorar el diseño y contenido.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados pueden preparar frases para redes sociales o pequeños videos para la campaña.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo con ejemplos visuales y modelos de mensajes previos.

Transición:

El docente invita a preparar una presentación para la siguiente sesión y reflexionar sobre el impacto de las propuestas creadas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba una frase con el mensaje principal que quieren transmitir en su campaña.
- **Estudiantes:** Escriben y comparten en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué estrategias me parecen más efectivas para prevenir el consumo de drogas?
- ¿Cómo puedo involucrarme personalmente en la prevención en mi escuela?
- ¿Qué aprendí hoy sobre el trabajo en equipo y la comunicación?

Retroalimentación:

El docente comenta los mensajes compartidos y reconoce la creatividad y compromiso demostrado.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión se expondrán las campañas y se realizará una reflexión final integradora.

Sesión 3: Presentación y Reflexión Final sobre Drogas y Adolescencia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar los aprendizajes previos y preparar la presentación de las campañas creadas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué mensaje principal queremos que nuestra comunidad recuerde sobre las drogas?"
- **Estudiantes:** Responden y organizan las ideas para la presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy compartirán su trabajo con sus compañeros y reflexionaremos juntos sobre cómo aplicar lo aprendido en la vida diaria."
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo para presentar.

Contextualización:

- **Docente:** Enfatiza la importancia de comunicar el mensaje para proteger a sus amigos y familiares.
- **Estudiantes:** Se sienten responsables de la tarea.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: "Presentación de campañas"

- **Objetivo:** Comunicar y argumentar estrategias de prevención y apoyo a la comunidad escolar.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza el aula para que cada grupo presente su campaña en 7 minutos.
 - **Estudiantes:** Exponen su cartel o folleto, explicando el mensaje y las razones detrás de sus estrategias.
 - **Docente:** Facilita preguntas del público y fomenta el diálogo respetuoso.
- **Organización:** Grupos de 4 en plenaria
- **Producto:** Presentación oral y material visual.
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Evalúa participación, claridad de mensaje y trabajo en equipo; guía preguntas y comentarios.

Actividad 2: "Reflexión grupal y compromisos"

- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes y fomentar compromisos personales para el cuidado propio y de los demás.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone que en grupos pequeños discutan: "¿Qué puedo hacer yo para evitar el consumo de drogas y apoyar a mis amigos?"
 - **Estudiantes:** Comparten ideas y elaboran una lista breve de compromisos.

- **Docente:** Solicita que cada grupo comparta un compromiso con toda la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 y plenaria
- **Producto:** Lista de compromisos grupales y exposición oral.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Promueve la participación, motiva el compromiso y da retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados pueden ayudar a redactar un manifiesto escolar para prevenir el consumo de drogas.
- Estudiantes con más dificultades reciben apoyo para expresar sus compromisos de manera sencilla y clara.

Transición:

El docente conecta la reflexión final con la importancia de aplicar lo aprendido en su entorno diario y seguir apoyándose mutuamente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada estudiante escribir un "ticket de salida" respondiendo a: "¿Qué aprendí sobre las drogas y cómo puedo aplicar este aprendizaje en mi vida?"
- **Estudiantes:** Escriben y entregan sus tickets.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió mi forma de pensar sobre las drogas después de estas actividades?
- ¿De qué manera puedo ayudar a mis amigos y familiares a evitar el consumo?
- ¿Qué valores y actitudes fortalecí durante este plan?

Retroalimentación:

El docente lee varios tickets en voz alta, destaca aprendizajes importantes y agradece la participación comprometida.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir lo aprendido con su familia y a continuar promoviendo estilos de vida saludables.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a observar en casa o en su comunidad alguna situación relacionada con el tema y traer una reflexión o propuesta para compartir en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Al inicio de la primera sesión mediante preguntas detonadoras y activación de conocimientos previos.
- Formativa: Durante las actividades de análisis de casos, diseño de campañas y presentaciones en todas las sesiones, con retroalimentación continua.
- Sumativa: En la última sesión, a través de la evaluación de presentaciones grupales, compromisos personales y el ticket de salida.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y describir tipos de drogas y sus efectos (Objetivo 1).
- Comprensión de causas y consecuencias del consumo en adolescentes (Objetivo 2).
- Habilidad para argumentar y proponer estrategias de prevención y apoyo (Objetivo 3).
- Creatividad y claridad en la elaboración de campañas informativas (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y contribución en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar presentaciones orales y materiales visuales de campaña.
- Observación directa durante debates y exposiciones.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre el trabajo en equipo y el aprendizaje personal.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapa conceptual colectivo y notas de grupos (Objetivo 1 y 2).
- Respuestas en reflexión guiada y análisis de casos (Objetivo 2).
- Listas de estrategias y diseños de campañas (Objetivo 3 y 4).
- Presentaciones orales y compromisos personales (Objetivo 3 y 4).
- Tickets de salida con síntesis personal (Autoevaluación y reflexión final).

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En esta etapa inicial, es fundamental conectar el tema de las drogas con experiencias y realidades cercanas a los estudiantes para captar su interés y motivar su participación activa. A continuación, se propone una contextualización que ayuda a los adolescentes a comprender la importancia del tema en su entorno y a prepararse emocionalmente para abordar con responsabilidad y apertura el aprendizaje.

- **Conexión con la vida cotidiana:**

Comenzar preguntando a los estudiantes si alguna vez han escuchado hablar sobre drogas en su entorno, ya sea en la escuela, en la familia o en la comunidad. Mencionar que, en muchas ocasiones, los jóvenes se enfrentan a

decisiones relacionadas con el consumo de sustancias, ya sea por presión social, curiosidad o desconocimiento.

- **Datos relevantes y actuales:**

Presentar datos claros y adaptados a su edad, por ejemplo:

- “Según estudios recientes, más del 30% de los adolescentes han estado en contacto con alguna sustancia psicoactiva antes de cumplir 15 años.”
- “En algunas comunidades cercanas, se ha detectado un aumento en el consumo de drogas entre jóvenes de nuestra misma edad.”

Estos datos se pueden presentar en formato de gráficos simples o mediante una breve narración para hacerlos más accesibles.

- **Preparación emocional para el aprendizaje:**

Reconocer que hablar de drogas puede generar emociones diversas como miedo, curiosidad o incluso incomodidad. Invitar a los estudiantes a expresar cómo se sienten respecto al tema, asegurándoles que este será un espacio seguro donde podrán aprender sin ser juzgados.

Además, se puede enfatizar que el objetivo es fortalecer su capacidad para tomar decisiones informadas y proteger su bienestar.

- **Introducción al reto:**

Finalmente, plantear un escenario realista que deberán analizar a lo largo de las sesiones, por ejemplo:

- “Imaginen que un amigo cercano les ofrece probar una sustancia desconocida durante una reunión. ¿Qué decisiones podrían tomar y qué consecuencias podrían tener?”

Este escenario servirá como hilo conductor para que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje basado en retos.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colectivo sobre Drogas"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Iniciar la reflexión y activar los conocimientos previos de los estudiantes acerca de las drogas, sus tipos y efectos, para conectar con el tema central del plan y preparar el terreno para el aprendizaje basado en retos.

Procedimiento:

- El docente presenta una hoja grande o utiliza la pizarra para crear un *Mapa Mental Colectivo* con el título central: **"Drogas"**.
- Invita a los estudiantes a compartir palabras, ideas, imágenes o conceptos que asocian con la palabra "drogas". Se puede preguntar:

- ¿Qué saben o han escuchado sobre las drogas?
 - ¿Qué tipos de drogas conocen?
 - ¿Qué efectos creen que tienen?
 - ¿Por qué las personas consumen drogas?
- El docente anota y organiza las respuestas alrededor del título central, formando ramas que reflejen categorías como tipos de drogas, efectos, razones de consumo, consecuencias, etc.
 - Para fomentar la participación, se puede asignar un turno rápido a cada estudiante para aportar una palabra o idea.
 - Al final, el docente hace una breve reflexión resaltando que el conocimiento que tienen servirá para enfrentar el reto que abordarán en las siguientes sesiones.

Conexión con los objetivos de aprendizaje y metodología:

Esta actividad activa conocimientos previos y genera un clima de participación y reflexión, elementos clave para el Aprendizaje Basado en Retos. Además, permite identificar ideas iniciales y posibles mitos o creencias erróneas que serán abordados en el desarrollo del plan.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "Explorando el Mundo de las Drogas: Decisiones y Consecuencias para Adolescentes", los elementos de gamificación propuestos buscan motivar a los estudiantes, fomentar el trabajo colaborativo y reforzar el aprendizaje sobre los tipos de drogas y sus implicaciones, manteniendo el enfoque en la reflexión ética y las consecuencias de las decisiones.

Mecánicas de Juego Apropriadas para Secundaria (12-15 años)

- **Desafíos por Equipos:**

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños para resolver retos relacionados con casos reales o situaciones hipotéticas sobre drogas y sus efectos. Esto promueve la colaboración y el pensamiento crítico.

- **Sistema de Puntos y Recompensas:**

Asignar puntos por respuestas correctas, participación activa, y creatividad en las soluciones propuestas. Los puntos pueden canjearse por reconocimientos simbólicos (como "Defensor Ético" o "Investigador Destacado").

- **Roles y Personajes:**

Incorporar roles como "Médico", "Consejero", "Adolescente en riesgo", que los estudiantes asumen para analizar desde distintas perspectivas las consecuencias del consumo de drogas.

- **Tablero de Progreso Visual:**

Mostrar un tablero donde se refleje el avance de cada equipo en los desafíos, incentivando la competencia sana y la motivación para continuar aprendiendo.

• **Mini-Quizzes Interactivos:**

Utilizar cuestionarios rápidos entre actividades para reforzar conceptos clave, con retroalimentación inmediata y posibilidad de “vidas” o intentos limitados, para mantener la atención y el interés.

• **Historias y Escenarios Narrativos:**

Presentar retos a través de historias donde los estudiantes deben tomar decisiones que afectan el desarrollo del caso, observando las consecuencias éticas y sociales de sus elecciones.

Ejemplo de Actividad Gamificada para una Sesión (Duración Aproximada: 40-50 minutos)

Fase	Actividad	Elemento de Gamificación	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
Inicio	Introducción breve sobre tipos de drogas	Mini-quiz inicial con preguntas de opción múltiple	Reconocer diferentes tipos de drogas
Desarrollo	Desafío en equipos: analizar un caso narrativo y decidir respuestas	Roles asignados + sistema de puntos + tablero de progreso	Analizar implicaciones éticas y sociales del consumo de drogas
Cierre	Reflexión grupal sobre decisiones tomadas	Recompensas simbólicas y retroalimentación	Fortalecer la toma de decisiones responsables

Consideraciones para Implementación

- Las actividades están diseñadas para ser dinámicas pero respetan los tiempos establecidos de la clase.
- Los puntos y recompensas son simbólicos para evitar distracciones pero mantener la motivación.
- El enfoque ético se mantiene presente en todas las mecánicas, reforzando la reflexión sobre las consecuencias personales y sociales.
- La narrativa y los roles facilitan el desarrollo de empatía y comprensión desde diferentes perspectivas.

Cierre - Reflexionar

Preguntas y Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

Al finalizar las tres sesiones del plan de clase "Explorando el Mundo de las Drogas: Decisiones y Consecuencias para Adolescentes", es fundamental promover la reflexión metacognitiva para consolidar el aprendizaje y fomentar la toma de conciencia crítica en los estudiantes. Las preguntas y actividades propuestas están diseñadas para estudiantes de secundaria (12-15 años), considerando su nivel de madurez y los objetivos de aprendizaje relacionados con la identificación de tipos de drogas, consecuencias y toma de decisiones éticas.

Preguntas de Reflexión Metacognitiva

- **¿Qué aprendí sobre los diferentes tipos de drogas y cómo afectan a los adolescentes?**

Esta pregunta ayuda a que los estudiantes verbalicen su comprensión sobre el contenido específico.

- **¿Cómo cambió mi forma de pensar respecto al consumo de drogas después de estas sesiones?**

Invita a revisar sus creencias y actitudes previas, promoviendo la autoevaluación.

- **¿Cuáles son las consecuencias a corto y largo plazo que identifico sobre el consumo de drogas en los adolescentes?**

Refuerza la comprensión de las implicaciones reales y concretas.

- **¿Qué estrategias puedo usar para tomar decisiones saludables cuando enfrento situaciones relacionadas con las drogas?**

Promueve la aplicación práctica del aprendizaje en la vida cotidiana.

- **¿Cómo puedo apoyar a mis amigos o familiares si están en riesgo de consumir drogas?**

Fomenta la empatía y la responsabilidad social.

- **¿Qué habilidades aprendí para identificar información confiable sobre drogas y tomar decisiones informadas?**

Refuerza el desarrollo del pensamiento crítico y la búsqueda de fuentes confiables.

Actividades de Reflexión Metacognitiva

- **Diario de Reflexión Personal:** Cada estudiante escribe un párrafo corto sobre lo que más le impactó durante las sesiones y cómo piensa aplicar ese conocimiento en su vida. Se puede guiar con las preguntas anteriores para facilitar la escritura.
- **Mapa Conceptual Colaborativo:** En grupos pequeños, los estudiantes crean un mapa conceptual con los tipos de drogas, sus efectos y las consecuencias éticas y sociales, discutiendo cómo esa información influye en sus decisiones.
- **Role-Play de Decisión Ética:** En parejas o grupos pequeños, los estudiantes representan una situación donde deben tomar una decisión relacionada con el consumo de drogas (por ejemplo, resistir la presión de sus pares). Luego, reflexionan sobre la experiencia y comparten aprendizajes con el grupo.
- **Autocuestionario de Aprendizaje:** Se entrega un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas para que los estudiantes evalúen cuánto han comprendido y qué les gustaría seguir aprendiendo o aclarando.
- **Círculo de Reflexión:** Se organiza una sesión en círculo donde cada estudiante comparte una idea o sentimiento que surgió a partir del plan de clase, promoviendo un ambiente de confianza y escucha activa.
- **Plan de Acción Personal:** Los estudiantes redactan un compromiso personal sobre cómo van a aplicar lo aprendido para cuidar su salud y apoyar a otros, considerando el conocimiento sobre drogas y sus consecuencias.