

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

TEMA: “Diseño y aplicación de un programa interactivo para disminuir el índice de drogadicción en los jóvenes de segundos y terceros de bachillerato del colegio Gonzalo Albán Rumazo de la parroquia Aláquez de la ciudad de Latacunga durante el año lectivo 2012-2013.”

3.1. Datos Informativos

Institución Beneficiaria: Colegio Gonzalo Albán Rumazo

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Aláquez

Régimen: Sierra

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Sostenimiento: Fiscal

Nivel: Secundario

Sexo: Mixto

Autora: Jennifer Araceli Chávez Morocho

Director de Tesis: Lic. MSc. Saúl Vaca

Beneficiarios: La presente investigación beneficiara directamente a los jóvenes, docentes y padres de familia de la institución educativa.

3.2. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad que las personas tengan un mejor conocimiento del tema, ya que algunos hacen una mala relación, es decir que ven al sector bajo como culpable de todo, obviando que las drogas también son consumidas por gente de clase alta.

De manera que todos los jóvenes tienen el riesgo de caer en las drogas ya sea por causa de depresión, falta de comunicación con sus padres o presión de amigos lo mismo que afecta a la conducta del ser humano.

El problema a investigar es actual y aplicable, de tal manera que su resolución puede aportar algo a un área de conocimiento y de ser posible a la sociedad porque es interesante conocer el argumento en el que se encuentran los adolescentes que tienen problemas de adicción, es decir, poder visualizar la actualidad que están viviendo los chicos de 14 años, se arruinan la vida desde chicos.

También es interesante informarse la edad promedio a la que se comienza a consumir.

Con el diseño y aplicación de un programa interactivo damos a conocer a los jóvenes sobre las consecuencias que las drogas traen a la salud de un ser humano. Con la intervención de la tecnología observamos que es mucho más fácil brindar charlas o capacitaciones a los adolescentes ya que de esa manera estamos innovando estrategias metodológicas actuales ya que beneficia a tener un conocimiento más reflexivo.

3.3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El tema de investigación tiene una utilidad práctica para reducir el índice de jóvenes drogados, dándolos a conocer que los efectos que estos pueden conllevar a un posible trastorno, de manera que estos ocasionan el comportamiento de cada uno de los jóvenes en la institución, de forma que el estudio y desarrollo del Programa Interactivo ayudara al estudiantado al conocimiento del problema antes mencionado.

Es muy importante dar a conocer los peligros que existen dentro y fuera de nuestro hogar ya que son cada vez más fuertes con el fin de envolverles a los jóvenes en el mundo de la droga es por eso que nace la iniciativa de hacer algo para prevenir el consumo de drogas en los estudiantes contando con el apoyo incondicional de los mismos y en sí de los padres de familia.

La investigación posee relevancia social ya que beneficia directamente a los jóvenes estudiantes de los segundos y terceros años de bachillerato para mejorar la salud y el comportamiento de los mismos tanto en la institución como en el hogar de manera que lograremos disminuir en un tanto por ciento el problema de la drogadicción en los estudiantes.

Al analizarse este tema observamos que es un problema social y es muy grato ayudar a nuestros jóvenes que hoy en día se encuentran atrapados en las drogas debe ser motivo de mucho interés, lograremos auxiliar a quienes están en esta situación, para tomar conciencia de los actos que estos pueden ocasionar.

3.4. OBJETIVOS

3.4.1. Objetivo general de la propuesta

Diseñar un programa interactivo con el objetivo de ayudar a prevenir el consumo de drogas en la adolescencia.

3.5.2. Objetivos específicos de la propuesta

- Seleccionar las actividades las cuales permitan motivar a los jóvenes a través de áreas recreativas.
- Desarrollar las actividades programadas con el fin de conocer los problemas que atraviesan los jóvenes en la actualidad.
- Aplicar el programa interactivo utilizando los medios tecnológicos para que los jóvenes tomen conciencia de los actos que cometen a momento de consumir drogas.

3.5. FUNDAMENTACIÓN

La Adolescencia es una etapa de maduración entre la niñez y la condición de adulto. El término denota el periodo desde el inicio de la pubertad hasta la madurez y suele empezar en torno a la edad de catorce años en los varones y de doce años en las mujeres. Aunque esta etapa de transición varía entre las diferentes culturas, en general se define como el periodo de tiempo que los individuos necesitan para considerarse autónomos e independientes socialmente.

La adolescencia es el período de la vida donde ocurren los cambios más profundos, a un ritmo muy intenso. Al mismo tiempo que se producen los cambios biológicos, ocurren transformaciones psicológicas y sociales. Frente a todos estos cambios el adolescente toma distintas decisiones.

Teniendo en cuenta que es una etapa de crisis que se caracteriza por los conflictos consigo mismo, cuestiona los valores familiares y sociales.

El adolescente en una actitud de rebeldía, que apunta a su deseo de un mundo mejor, quiere independizarse pero lo aterroriza las responsabilidades, la realidad que vive influye en la toma de decisiones. De no encontrar respuestas adecuadas a sus interrogantes, queda en una situación de desprotección, es este momento donde los adolescentes se hallan en una búsqueda de nuevos objetivos para experimentar e intensificar sus relaciones extra familiares.

Lucha contra su propia dependencia, pasando a depender en mayor grado de su grupo social y se torna más influenciado en sus opiniones, costumbres y hábitos por la presión que ejercen los medios de comunicación.

Nuestra sociedad de consumo ofrece a la droga como un recurso que se utiliza para aliviar un vacío doloroso, efecto de su historia vivida. El adolescente, teniendo a la libertad como bandera, termina siendo esclavo de una sustancia que concede la

ilusión de solucionar el problema, quedando de esta manera atrapados en la imposibilidad de un proyecto de vida llevándolo esto a la marginación.

Podemos observar como muchos adolescentes, vacilantes por naturaleza en cuanto a su ubicación grupal, pueden utilizar el consumo de drogas en su intento por diferenciarse tanto del grupo de los niños como el de los adultos.

También es importante considerar la influencia que tiene la imagen que brindan los padres y la presión que ejerce el grupo social a través del uso de drogas legales. El consumo de alcohol es parte de la secuencia adictiva.

Esta propuesta educativa está dirigida directamente a los jóvenes en busca de una solución a los problemas que ellos acarrearán en el colegio Gonzalo Albán Rumazo con el único objetivo de mejorar la convivencia social de los adolescentes.

3.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Con el diseño y aplicación de un programa interactivo para disminuir el índice de drogadicción en los jóvenes, se define rescatar los valores perdidos a través de áreas de recreación, fecha de inicio y fecha de culminación de temas, así como también la persona responsable de este trabajo, con la finalidad de exponer cada una de las actividades realizadas a través de áreas recreativas con los jóvenes de segundos y terceros de bachillerato del colegio “Gonzalo Albán Rumazo”

La propuesta del programa interactivo contiene diez actividades recreativas e interesantes de motivación el mismo que contribuirá a conocer más a fondo los problemas y dificultades que los jóvenes atraviesan en la adolescencia. Teniendo la certeza de que el programa interactivo emita mensajes de conciencia social en los estudiantes y poder ayudar a rescatar los valores perdidos en la actualidad.

3.6.1. Plan operativo de la propuesta

Fecha de desarrollo	N° de participantes	Actividades	Tiempo	Contenido	Objetivo	Materiales	Responsable
20/10/12 Octubre	20	Aprendiendo a vivir	60 Minutos	Prevención Conciencia social Causas y consecuencias	Observar y analizar las causas y consecuencias que conllevan al consumo de sustancias	Talento humano Video D.V.D Computadora Salón de audio visuales	Jennifer Chávez
21/10/12 Octubre	20	Las drogas	60 Minutos	Pobreza y desintegración familiar	Conocer los factores que influyen al consumo de drogas	Recortes Papel Marcadores Goma	Jennifer Chávez
22/10/12 Octubre	20	Conociendo a mis amigos	60 Minutos	Tipos de drogas	Diferenciar los tipos de sustancias	Talento humano Carteles	Jennifer Chávez

Fecha de desarrollo	N° de participantes	Actividades	Tiempo	Contenido	Objetivo	Materiales	Responsable
15/11/12 N0viembre	20	Mi realidad	60 Minutos	Manifestación de los riesgos del consumo de drogas	Analizar los efectos que producen después del consumo	Talento humano Espacio físico Cámara	Jennifer Chávez
16/11/12 Noviembre	20	Tipos de drogas	60 Minutos	Efectos que causan las drogas al momento del consumo	Conocer que las drogas son perjudiciales para la salud	Imágenes Recortes Cámara	Jennifer Chávez
18/12/12 Diciembre	20	Un tanto por la vida	60 Minutos	Conociendo mi cultura	Motivar el interés en los jóvenes a través del baile	Talento humano Ropa típica Música Grabadora	Jennifer Chávez
19/12/12 Diciembre	20	Tiro al centro	60 Minutos	Identidad cultural		Alimento de la sierra	Jennifer Chávez

Fecha de desarrollo	N° de participantes	Actividades	Tiempo	Contenido	Objetivo	Materiales	Responsable
20/01/12 Enero	20	Baloncesto	60 Minutos	Participación de los estudiantes en el deporte	Estimular el deporte a través del juego	Espacio físico Talento humano Cancha Pelota Rapa deportiva	Jennifer Chávez
21/01/12 Enero	20	Futbol	60 Minutos	Colaboración de los jóvenes en el deporte para su recreación	Participar de áreas recreativas para mantener una mente sana	Talento humano Canchas Pelota	Jennifer Chávez
22/01/12 Enero	20	Quema a quien te quema	60 Minutos	Integración social por parte de los jóvenes	Fomentar la integración grupal a través de las actividades sociales entre compañeros y docentes	Talento humano Canchas Ropa deportiva alimentos	Jennifer Chávez

Drogas... ¿Para qué?



ÍNDICE DE LA PROPUESTA

CONTENIDOS	Pag.
PORTADA DEL PROGRAMA INTERACTIVO	88
Índice de la propuesta	89-90
Actividad I	91
Aprendiendo a vivir	
Lista de cotejo	92
Actividad II	
Las drogas	93
Lista de cotejo	94
Actividad III	
Conociendo a mis amigos	95
Lista de cotejo	96
Actividad IV	
Mi realidad	97
Lista de cotejo	98
Actividad V	
Tipos de drogas	99
Lista de cotejo	100
Actividad VI	
Un tanto por la vida	101
Lista de cotejo	102
Actividad VII	

Tira al centro	103
Lista de cotejo	104
Actividad VIII	
Baloncesto	105
Lista de cotejo	106
Actividad IX	
Futbol	107
Lista de cotejo	108
Actividad X	
Quema a quien te quema	109
Lista de cotejo	110

ACTIVIDAD I

Aprendiendo a vivir

Objetivo: Analizar y observar las causas y consecuencias que conllevan al consumo de sustancias

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Talento humano
- Espacio físico
- Carteles



Actividades:

- Preparar un salón de audio visuales
- Visualizar el video durante una hora
- Observar los daños que producen estas sustancias en el cuerpo

Evaluación:

Lista de cotejo

Se evaluará la concentración de los jóvenes sobre el tema tratado.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD II

Las drogas

Objetivo: Conocer los factores que influyen al consumo de drogas en los jóvenes.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Talento humano
- Espacio físico
- Carteles



Actividades:

- Dar a conocer las definiciones básicas de las drogas
- Escuchar las opiniones de los jóvenes estudiantes acerca del tema
- Relacionarlo con la realidad actual
- Escribir sugerencias relacionadas de cómo mantener nuestra vida sana

Evaluación:

Lista de cotejo

Parámetros a evaluarse la participación individual de los jóvenes y docentes.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD III

Conociendo a mis amigos

Objetivo: Diferenciar los tipos de sustancias que existen en la actualidad.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Talento humano
- Espacio físico
- Carteles

Actividades:

- Conocer los efectos que producen las drogas en el cuerpo.
- Identificar los síntomas de quienes consumen drogas.
- Dar soluciones a este tipo de adicciones
- Motivar a la juventud a conocer maneras de divertirse.

Evaluación:

Registro anecdótico

Se tomara en cuenta la predisposición de los estudiantes



LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD IV

Mi realidad

Objetivo: Analizar las causas y efectos de los narcóticos que producen en nuestro cuerpo.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Talento humano
- Espacio físico
- Cámara

Actividades:

- Dar a conocer los diversos problemas sociales.
- Dialogar sobre la importancia de rescatar los valores perdidos.
- Armar la dramatización
- Dramatizar las escenas más importantes del tema.

Evaluación:

Lista de cotejo

Para evaluar se tomara en cuenta la elaboración del collage.



LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD V

Tipos de drogas

Objetivo: Disminuir el consumo de drogas para evitar posibles trastornos y deformaciones en nuestro cuerpo.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Recreativo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Papel
- Cartulina
- Marcadores
- Talento humano
- Revistas
- Tijeras –goma entre otros



Actividades:

- Exponer causas y consecuencias sobre las drogas
- Indicar los tipos de drogas
- Dar a conocer los daños que ocasionan las drogas en nuestro cuerpo.
- Opinar cuáles son las drogas más comunes

Evaluación:

Lista de cotejo

Para evaluar se tomará en cuenta la participación de los estudiantes.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD VI

Un tanto por la vida.

Objetivo: Buscar la integración en el mundo social, partiendo del reconocimiento de sus relaciones y los de los demás

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Recreativo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Vestimenta
- Talento humano
- Grabadora (música)
- Escenario



Actividades:

- Conocer nuestra identidad
- Compartir costumbres y tradiciones
- Presentación del grupo
- Realización de la coreografía

Evaluación:

Lista de cotejo

Para evaluar se tomara en cuenta la colaboración de cada uno de los miembros.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD VII

Tira al centro

Objetivo: Buscar la integración en el mundo social, partiendo del reconocimiento de sus roles y los de los demás

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Recreativo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Alimentos
- Talento humano
- Salón de actos
- Ropa cómoda

Actividades:

- Conocer nuestra identidad
- Compartir costumbres y tradiciones entre amigos y compañeros
- Colaborar con alimentos para la preparación del mismo.
- Socializar entre alumnos y docentes
- Realización del juego.

Evaluación:

Lista de cotejo

Para dar un criterio de valor es necesario tomar en cuenta el análisis de preguntas.



LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD VIII

Baloncesto

Objetivo: Motivar al deporte con fines de prevención de drogas, es sumamente importante para mantener la mente sana y ocupada en los jóvenes.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Pre- deportivo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Pelota de básquet
- Talento humano
- Cancha
- Ropa deportiva



Actividades:

- Definir que es la amistad
- Conociendo a mis amigos
- Plantear reglas para conseguir y mantener la unidad entre amigos.
- Analizar el tipo de deporte que se va a realizar en la cancha.
- Realización del juego.

Evaluación:

Lista de cotejo Se evaluara la participación y las actividades a ejecutarse.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD IX

FUTBOL

Objetivo: Participar de áreas recreativas para mantener una mente sana.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Pre- deportivo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Pelota de futbol
- Talento humano
- Cancha
- Ropa deportiva



Actividades:

- Definir que es la amistad
- Plantear reglas para conseguir y mantener la unidad entre amigos.
- Analizar el tipo de deporte que se va a realizar en la cancha.
- Realización del juego.

Evaluación:

Lista de cotejo

Se evaluara la participación y las actividades a ejecutarse.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

ACTIVIDAD X

Quema a quien te quema

Objetivo: Fomentar la integración grupal a través de actividades sociales entre compañeros.

Área a desarrollarse: Socio afectiva

Juego: Recreativo

Técnica: Socializadora

Duración: 60 minutos

Participantes: Todos

Recurso:

- Día de campo
- Transporte
- Alimentación
- Cámara



Actividades:

- Dialogar sobre yo vivo mi historia
- Compartir experiencias vividas en el colegio.
- Dar aportes de solución para la vida de los jóvenes.
- Respetar los criterios y pensamientos de los compañeros.
- Realización del juego.

Evaluación:

Lita de cotejo

Se evaluara la participación y las actividades a realizarse.

LISTA DE COTEJO

INDICADORES	SI	NO
Cumple los compromisos que asume		
Coopera en los trabajos de grupo		
Demuestra aceptación a los demás		
Usa formas positivas para resolver conflictos		
Usa formas positivas para resolver diferencias de opinión		
Demuestra respeto por los derechos de los demás		
Acepta las consecuencias de su propio comportamiento		
Trabaja en forma independiente		

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que sirve para evaluar, habilidades, destrezas y actitudes a través de logros e indicadores los cuales sirven para constatar las evidencias del trabajo desarrollado en clase y establece una valoración del mismo.

3.7. Resultados de la Propuesta

Mediante la utilización de un video educativo acerca de las drogas se observaron los peligros que existen en la actualidad logrando con este video mostrar los riesgos de una manera más dinámica y divertida creando su propio conocimiento.

En cada actividad realizada con los jóvenes hubo la participación, predisposición y muchas ganas de actuar en este trabajo juntamente con los docentes.

Antes de empezar con las actividades se prepara una dinámica para lograr una mayor familiaridad con los adolescentes, también se prepara con anticipación el material que se vaya a utilizar por ejemplo: video, carteles, collage, baile, deportes y área social.

El trabajo realizado fue dirigido por Jennifer Araceli Chávez Morocho con la ayuda del personal docente que labora en la institución.

Tanto jóvenes como maestros se sintieron motivados para realizar cualquier tipo de actividad recordándoles que mediante la interacción entre maestro y estudiante este tipo de actividades se las puede realizar gracias a la colaboración de los estudiantes para que de esa manera tomen conciencia de sus actos.

Al culminar con la práctica satisfactoriamente hemos observado que los jóvenes prestaron atención a todas las actividades realizadas con el propósito de que los jóvenes aprendan sobre los riesgos que corren al momento de consumir drogas.

3.8. Conclusiones

- La capacitación a los docentes sobre las drogas permitirá mejorar las relaciones entre estudiantes y maestros gracias a las actividades aquí detalladas permitirán el desarrollo y la autonomía de los alumnos tanto en el aula como en el hogar el cual le permita desenvolverse en el ámbito social.

- El programa interactivo sobre las drogas posee actividades de acuerdo al problema que existe en la sociedad actual las mismas que están encaminadas al desarrollo de las actividades recreativas o nuevas formas de mantener a los jóvenes con una mente sana y que será de gran utilidad para el aprendizaje en los jóvenes ya que estaremos utilizando la tecnología como medio didáctico.

- Se requiere mejorarla información en el espacio local que permita evidenciar con mayor precisión y claridad la mayor cantidad de elementos y factores involucrados en el fenómeno droga, que permitan orientar las acciones preventivas y educativas para minimizar el impacto de las drogas en la calidad de vida de las persona.

- La importancia del programa interactivo es uno de los factores fundamentales tanto para la educación como para los jóvenes de tal manera que ayudaremos a prevenir el consumo de sustancias logrando con esto llegar a una solución y contribuir al aprendizaje a través de los medios tecnológicos.

3.9. Recomendaciones

- Procurar que los docentes deben estar siempre en constantes capacitaciones sobre programas de prevención de drogas, durante la etapa escolar con repetidas intervenciones para reforzar el aprendizaje durante la etapa escolar la misma que ayudara a los maestros a reforzar los conocimientos a través de la tecnología.

- Es importante aplicar programas de prevención sobre el consumo de drogas en el ámbito escolar ya que deben incorporar no sólo al adolescente sino que al conjunto de la comunidad escolar: docentes, y familiares apoderados ya que de ese modo contribuiremos a la prevención de drogas.

- Involucrar a todas las autoridades de la institución en los programas de interacción con los alumnos, debido a que los temas poseen contenidos esenciales y elementales con fines educativos y principalmente están orientados para que la familia interactúe de mejor manera.

- Cultivar el dialogo en el hogar debido a que es indispensable en la formación de una persona, también es un punto de referencia que sirve para que los padres e hijos/as se conozcan mejor y se conecten con sus sentimientos; además de esta manera arreglaran a tiempo sus diferencias y dificultades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Consultada

Alfredo González - Carrero: "Drogas que producen dependencia", Monte Avila Editores, Caracas, 1976. ISBN

Asun, Domingo (Compilador). "Drogas, Juventud Y Exclusión Social" Editorial

Becerra, Rosa María, "Trabajo Social En Drogadicción". Editorial Lumen Humanitas.

Brito, Azenlto. "El Desafío De Las Drogas". Editorial Sudamericana. Buenos Aires. 1989.

Criado, Patricio Y Cardemil, Patricia. "Drogas: Un Juego Mortal"

Conace. "Estudio Nacional Del Consumo De Alcohol, Tabaco Y Drogas En La

Franco, J.C. (2005). Drogas Inteligentes. Editorial Paidotribo. [Inunca te atreviste a preguntar](#). Hondarribia: Hiru. ISBN84-89753-86-5.

González Ordi, H. e Iruarrizaga, M.I. (1993). Características de los principales tipos de drogas.

Martí, O. (2004). Todo lo que quisiste saber sobre la dependencia a las drogas.

Población Escolar De Chile". 1998

Tercera Edición. Buenos Aires. 1999.

Universidad Diego Portales. Santiago. 1991

Bibliografía Citada

Artículo 2° de la ley de educación **pag.6**

Alfonso Pesantes Martínez (2000) **pag.12**

Alessandro Seppilli (1971) **pag.25**

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General (2010) **pag.17**

Bobes, J. (1995). Extasis. Aspectos farmacológicos, psiquiátricos y médico-legales.

Ediciones en Neurociencias. Barcelona. **pag.29**

Bartolomé, A. (1994) "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior", Pixel-Bit. Revista de medios y educación, 1, 5-14. **Pag.44**

Bruner (1978) **pag.8**

DUNCAN, P. Estilos de Vida. En Medicina en Salud Pública. 1986 **pag.25**

En el año (1946), la Organización Mundial de la Salud (OMS) **pag.22**

En el año 1956, René Dubos. **Pag.26**

Fernández-Espejo (2002) **pag.28-36**

FLORENZANO, RAMON, GAZMURI CONSUELO, CARRASCO EDUARDO

Gabriel de la Mora Dr. En Pedagogía. **Pag.28**

Gros (2002) **pag.43**

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se realizó a partir de la Evaluación del Currículo De (1996) **pag.8-12**

La OMS (Organización Mundial de la Salud) **pag.1-35**

Manual educación (2008; pag. 106) **pag.14**

Mercedes Yáñez Toledo y Armando Mesa Castillo **pag.9**

Merriam-Webster **pag.25**

Ministerio de Educación y Cultura **pag.27**

Piaget Jean, El nacimiento de la inteligencia en el niño, Aguilar, Madrid 1972. **Pag.7**

STENHOUSE, L (1987), "Problemas en la investigación y desarrollo del currículum", en: Investigación y desarrollo del currículum, Morata, Madrid, pp.274-

290. **Pag.13**

Bibliografía Virtual

<http://www.monografias.com/trabajos12/losestils/losestils.shtml#ixzz3KseRD9Vu>

<http://www.psicopedagogia.com/desarrollo-aprendizaje>

http://es.wikipedia.org/wiki/Curr%C3%ADculo_%28educaci%C3%B3n%29

http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/08/Ejes_Traversales_EGB.pdf

<http://www.monografias.com/trabajos45/ejestransversales/ejestransversales2.shtml#ixzz3KxuaMWIx>

<http://educacion.gob.ec/ejes-transversales-del-buen-vivir>

http://www.larazon.es/detalle_hemeroteca/noticias/LA_RAZON_481515/historico/7327-una-dieta-equilibrada-y-actividad.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Salud>

http://www.salonhogar.net/Salones/Ciencias/4-6/Cuidado_cuerpo/Indice.htm

<https://www.aciprensa.com/drogas/drogadiccion.htm>

<https://www.aciprensa.com/drogas/consecuencias.htm>

<http://www.masquepadres.com/noticias/como-prevenir-la-drogadiccion-en-adolescentes>

<http://www.ilustrados.com/tema/9870/interactividadsoftwareeducativoaprendizaje-Multimedia-interactiva.html>.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/4055/2__El_software_educativo.pdf?sequence=6