	ESCULTAS/PIONEROS
	JUEGO DE SIMULACIÓN SOBRE EL TABACO
	Duración: 1 hora y 30 minutos Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años



DESCRIPCIÓN

Este juego pretende simular los distintos puntos de vista e intereses encontrados que existen ante el consumo de tabaco en su relación directa con la salud colectiva e individual.



OBJETIVOS

- ✎ Fomentar el espíritu crítico, aceptando posturas diferentes a las propias, para analizar problemas desde varios puntos de vista.
- ✎ Consensuar soluciones, a la vista de las distintas posturas, y examinar sus consecuencias a corto plazo.



CONTENIDOS

Conceptos:

- ✎ Derecho a la salud individual y colectiva.
- ✎ Consenso.
- ✎ Comunicación interpersonal.
- ✎ Tabaquismo.

Habilidades:

- ☞ Reflexión sobre la influencia de nuestros actos en los demás.
- ☞ Desarrollo de la comunicación verbal.
- ☞ Desarrollar capacidad crítica y reflexiva.
- ☞ Resolución pacífica de conflictos.
- ☞ Negociación para llegar al consenso.

Actitudes:

- ☞ Actitud positiva hacia el diálogo y el debate.
- ☞ Actitud tolerante y comprensiva ante los distintos comportamientos en relación con el consumo de tabaco.
- ☞ Respetuosa hacia los demás.

DESARROLLO

Se trata de analizar la situación asociada al consumo de tabaco, relacionándola específicamente con la salud colectiva e individual, ya que sabemos con seguridad que va a dar lugar a gran debate y posicionamientos encontrados: p.ej. el consumo de tabaco en situaciones, entornos donde hay fumadores y no fumadores. Hay que elegir un tema con el que se sientan identificados los participantes, que sea de su entorno inmediato, sea real o de actualidad.

Se planteará el problema a todos los participantes, después se les dividirá en grupos y se les dará la postura (ver ejemplo anexo 1) que tienen que adoptar frente al problema planteado. Cada grupo dispondrá de papel y bolígrafo.

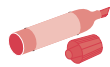
Cada grupo asumirá como propia la postura de una de las partes representadas y la defenderá sin olvidar el respeto y la importancia de saber escuchar opiniones diferentes. El juego se desarrollará en cinco partes:

1. Cada grupo se reúne por separado para ordenar y estructurar sus argumentos, pudiendo acompañar su posterior exposición con gráficos o lo que consideren necesario.
2. En una mesa redonda cada grupo expone al resto sus planteamientos.
3. Debate abierto entre las distintas partes.
4. Cada grupo, tras un período de reflexión, establece sus conclusiones y hace sus propuestas para solucionar el problema (este punto no debería proponerlo el educador de antemano sino esperar a que los participantes lleguen a este acuerdo por sí mismos).
5. Evaluación final.



MATERIALES

- ✍ Artículos y/o documentación sobre el problema que se plantea, hojas con las posturas que defenderán los grupos, papel, bolígrafos.



SUGERENCIAS

- ✍ El juego no debe ser estático ni las reglas muy rígidas, pudiéndose modificar el desarrollo de éste según las circunstancias.
- ✍ Diseñar un espacio/ escenario apropiado para el desarrollo del juego.
- ✍ Finalmente, se pueden recoger las soluciones en un soporte gráfico y visible por todos (cartulinas, paneles...), pudiendo el educador (si lo cree necesario) hacer una conclusión final, rellenar posibles lagunas o transmitir más información.
- ✍ Puede designarse un moderador para el debate.
- ✍ La dinámica puede realizarse con otras cuestiones, relacionadas con la salud: el consumo excesivo de alcohol, las dietas incontroladas de adelgazamiento y los nuevos patrones estéticos (relación con anorexia y bulimia).



PREPARACIÓN

Los educadores deben informarse sobre el tema que se va a trabajar, recopilando documentos y/o artículos de prensa (si es un tema actual o real) o redactando de una manera asequible el tema elegido y con el que se pueden identificar los participantes.

Posteriormente se elaboran las tarjetas con el papel y la postura que le va a tocar defender a los distintos grupos durante el desarrollo de la actividad.

Hay que preparar también el escenario y los paneles para las conclusiones finales, si fuese necesario.



EVALUACIÓN

¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué han observado? Riqueza del debate. ¿Se han alcanzado los objetivos propuestos?



ANEXO

EJEMPLO: "JUEGO DE SIMULACIÓN SOBRE EL TABACO"

Este juego pretende simular los diferentes puntos de vista e intereses encontrados que existen ante el incremento en el uso o mal uso, según quien los mire, del consumo de tabaco.

A continuación tenéis un listado* de lo posibles participantes del foro de debate:

FABRICANTES DE TABACO.

Vuestra postura inicial es la de continuar con la fabricación de este producto, utilizando cualquier medio para aumentar el número de ventas. Algunos de los puntos en los que apoyáis vuestra defensa: Proporcionáis puestos de trabajo; satisfacéis la demanda de usuarios; dais la información necesaria sobre cómo afecta este producto a la salud, quien compra tabaco y lo consume no es porque no esté suficientemente informado.

MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO.

El consumo de tabaco es un problema de salud tanto pública como privado. Además del aumento de gasto sanitario que conllevan las enfermedades derivadas del consumo de tabaco. También os preocupa que se cumpla la normativa en cuanto a % de nicotina y alquitrán de las tabaqueras y que aparezcan bien claros en las cajetillas los mensajes de cómo afecta el tabaco a la salud.

UNIÓN DE CONSUMIDORES

Vuestra crítica se dirige hacia la publicidad engañosa de las firmas de multinacionales tabaqueras y hacia la venta indiscriminada de tabaco sin analizar las consecuencias. Apostáis por una publicidad más clara e información sobre los efectos. Os preocupa especialmente cómo baja cada vez más las edades de inicio en el consumo del tabaco.

UNIÓN DE FUMADORES POR PLACER

Vuestra postura aboga por el consumo sin restricciones del tabaco. Las razones son: La búsqueda de tranquilidad para fumar, os sentís perseguidos y tacháis de intolerantes a quienes tratan de deciros lo que tenéis que hacer; sois amantes del arte de fumar, en sus distintas acepciones: cigarrillos, puros, en pipa; sabéis muy bien cómo os afecta el tabaco, y no pensáis que incidáis más en la salud pública que quien conduce un coche, o una gran industria. Además otros llevan una alimentación poco saludable, o consumen alcohol... ¿y qué?

ASOCIACIÓN DE NO FUMADORES

Defendéis el derecho a vuestra salud, y a la salud pública. Por una parte representáis también a todos aquellos enfermos con problemas de salud: asma, alergias, que se ven acentuados por el humo del tabaco. En el fondo están más que demostrados los efectos del mismo sobre la salud de los fumadores pasivos. Están muy bien ser tolerantes, pero ¿quién piensa en vosotros?

**El listado de participantes del foro irá en función del nº de participantes en el juego de simulación, pudiendo ampliarse la lista con otros nuevos que se os ocurran o suprimir alguno de los anteriores.*

