

4º ESO
ACTIVIDAD 4

RED FLAG



COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.

OBJETIVOS

- Interpretar los elementos simbólicos presentes en el cortometraje y relacionarlos con los procesos de dependencia.
- Reflexionar sobre cómo una experiencia inicialmente atractiva puede adquirir progresivamente un mayor peso en la vida de una persona.
- Analizar la normalización del vapeo entre adolescentes y los mensajes que pueden favorecer su percepción como una práctica inofensiva.
- Elaborar un mensaje preventivo que invite a mirar más allá de la apariencia y del momento inmediato.

RECURSOS MATERIALES

- Secuencia audiovisual “**Pepita Nuggets**”, de Andreas Hykade y Angela Steffen.
<https://youtu.be/OWaYLWDPMB0?si=USJ7rXzXkTuejV67>
- Folios/cartulinas.
- Rotuladores.

TIEMPO APROXIMADO Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

En la adolescencia, determinados productos pueden presentarse asociados a experiencias agradables, diversión, sabores, estética o pertenencia al grupo. Esta primera percepción puede hacer que se preste más atención al **efecto inmediato** que a aquello que puede suceder con el tiempo.

Pepita Nuggets permite abordar esta cuestión desde una metáfora visual. A lo largo del cortometraje, aquello que inicialmente genera una experiencia positiva va adquiriendo



progresivamente un mayor protagonismo, mientras se producen diferentes pérdidas y cambios en la vida del personaje.

La actividad pretende que el alumnado traslade esta reflexión al vapeo, preguntándose qué puede haber detrás de una práctica que, en ocasiones, se presenta como algo atractivo, social o sin importancia.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

El profesorado escribe en la pizarra:

“¿Cuánto vale un momento?”

Y plantea al grupo:

“Hay cosas que pueden proporcionarnos una sensación agradable durante un momento. Pero ¿qué ocurre cuando empezamos a necesitar repetirlas para volver a sentir lo mismo?”

Se dejan unos minutos para escuchar respuestas, sin mencionar todavía los vapores.

A continuación:

“Vamos a ver un cortometraje. No os voy a decir exactamente de qué trata. Quiero que intentéis descubrir qué historia está contando realmente.”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

Una historia sin palabras

Se realiza el visionado de *"Pepita Nuggets"*. El cortometraje utiliza una historia visual y prácticamente no necesita explicaciones verbales, lo que permite que sea el propio alumnado quien interprete lo que está sucediendo.

Al terminar, no se explica inmediatamente el significado. Se pregunta:

- *¿Qué habéis visto?*
- *¿Qué creéis que representa?*
- *¿Qué cambia en el personaje después de cada encuentro?*
- *¿Por qué cada vez necesita volver a ella?*
- *¿La experiencia es igual al principio que al final?*
- *¿Qué cosas va perdiendo por el camino?*
- *¿Qué os ha transmitido el final?*

El profesorado recoge en la pizarra palabras clave que vayan apareciendo.

Fase 2

Vamos un poco más allá

Se plantea:

"Imaginad que esta historia no habla solamente de drogas. Imaginad que habla de cualquier conducta o producto que empieza pareciendo algo sin importancia y acaba ocupando demasiado espacio."

Se divide la pizarra en dos partes:

AL PRINCIPIO | CON EL TIEMPO

El alumnado va aportando ideas sobre cómo puede cambiar una situación:

- curiosidad → necesidad;
- algo ocasional → repetición;
- elección → dificultad para controlar;
- diversión → preocupación;
- formar parte del grupo → depender de lo que hace el grupo.



No se busca establecer una “secuencia inevitable”, sino comprender que los problemas relacionados con el consumo pueden desarrollarse y que las decisiones importan desde el principio.

Fase 3

¿Y qué tiene esto que ver con los vaper?

Ahora se introduce el tema:

“¿Creéis que algunos de los mensajes que recibimos sobre los vapers hacen que pensemos únicamente en el momento agradable y no en todo lo que puede haber detrás?”

Se plantea un pequeño reto:

“Mira más allá”

En grupos de 4-5, tendrán que pensar en qué se ve y qué puede quedar oculto cuando hablamos de vapeo.

Por ejemplo:

LO QUE SE VE

- sabores;
- colores;
- diseños;
- diversión;
- compartirlo con amigos y amigas;
- apariencia atractiva.

LO QUE PUEDE QUEDAR OCULTO

- presencia de nicotina en muchos productos;
- exposición a sustancias que pueden ser perjudiciales;
- posibilidad de desarrollar dependencia;
- gasto;
- normalización del consumo;
- dificultad para dejar un hábito una vez incorporado.

La intención no es hacer una lista de sustancias, sino aprender a mirar más allá del mensaje inmediato.



Fase 4

Cambiamos el mensaje

Cada grupo recibe ahora una misión:

“Imaginad que sois un equipo creativo encargado de hacer una campaña preventiva para adolescentes como vosotros y vosotras. Tenéis que conseguir que alguien que está pensando solamente en lo atractivo del vapeo se pare durante unos segundos y mire la situación desde otro punto de vista.”

Cada grupo creará una propuesta que incluya:

1. Un eslogan

Breve y fácil de recordar.

2. Una imagen o dibujo

Que represente aquello que normalmente no se ve a primera vista.

3. Un mensaje final

Una frase breve que explique qué quieren que recuerde otra persona después de ver su campaña.

Aquí pueden jugar con la idea de “lo que parece / lo que es”, “el momento / después” o “lo que ganas / lo que puedes perder”.

Fase 5. El mensaje que se queda

Cada grupo presenta su propuesta al resto de la clase.

Después de cada presentación, se puede preguntar:

- *¿Qué queríais que sintiera o pensara una persona al verlo?*
- *¿Qué parte de vuestra campaña no se suele mostrar cuando se habla de vapeo?*
- *¿Habéis intentado asustar o hacer reflexionar? ¿Por qué?*
- *¿Qué mensaje creéis que puede llegar mejor a alguien de vuestra edad?*

Para cerrar, cada alumno/a completa individualmente una frase:

“Después de ver el corto y hacer esta actividad, cuando vea un mensaje que presenta el vapeo como algo _____, recordaré que también es importante pensar en _____.”



COMENTARIO FINAL

“A veces nos fijamos mucho en lo que ocurre en el primer momento y prestamos menos atención a lo que puede venir después. El cortometraje nos invita precisamente a mirar ese recorrido completo.

Con los vapers puede ocurrir algo parecido cuando solamente vemos su apariencia, sus sabores o el contexto social en el que aparecen. Tomar una decisión responsable implica mirar más allá del momento y preguntarnos qué estamos aceptando realmente.

No todo lo atractivo es inocuo, y no todo lo que se presenta como una elección sin importancia deja de tener consecuencias.”