



6º PRIMARIA

ACTIVIDAD 3

¡QUE NO TE VENDAN EL HUMO!

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

OBJETIVOS

- Comprender los riesgos asociados al consumo de vapores y otras nuevas formas de fumar.
- Analizar cómo determinados mensajes e imágenes pueden influir en la percepción que tenemos sobre estos productos.
- Expresar mensajes preventivos de forma creativa y adaptada a otras personas de su edad.
- Crear una propuesta de campaña que promueva decisiones saludables frente al vapeo.

RECURSOS MATERIALES

- Secuencia audiovisual: https://youtu.be/Wo0A-LrFzo?si=iyz3_iwOh5CSM-ZB (Hasta el minuto 1:05)
- Folios o cartulinas.
- Lápices, rotuladores y pinturas.

TIEMPO APROXIMADO Una sesión de 50 minutos

SENTIDO PREVENTIVO

Los vapores y otros dispositivos electrónicos se presentan en muchas ocasiones asociados a sabores, colores, diseños llamativos o determinadas formas de diversión y de relacionarse. Esta imagen puede hacer que niños y niñas perciban estos productos como algo atractivo, sin detenerse a pensar en los riesgos que pueden esconder.

La actividad pretende que el alumnado aprenda a mirar estos mensajes de forma crítica y sea capaz de crear sus propias propuestas de comunicación preventiva. Para ello, después de analizar el recurso audiovisual, diseñarán una pequeña campaña dirigida a



otros niños y niñas de su edad, utilizando un dibujo y un eslogan que transmitan un mensaje claro frente al vapeo.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

“Hoy vamos a convertirnos durante un rato en un equipo de publicidad, pero con una misión diferente: crear mensajes que ayuden a otras personas a tomar buenas decisiones. Antes de empezar, vamos a descubrir qué nos cuentan los mensajes que vemos sobre los vapers y qué hay realmente detrás de ellos.”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

¿Qué nos quieren contar?

Para comenzar, se plantea una breve conversación con el grupo:

- *¿Qué cosas hacen que un producto nos parezca atractivo?*
- *¿Qué importancia tienen los colores, los sabores, los dibujos o la forma de presentarlo?*
- *¿Creéis que todo lo que parece divertido o atractivo es necesariamente bueno para nosotros y nosotras?*
- *¿Qué sabemos de los vapers?*

El profesorado recoge en la pizarra las principales ideas que vayan surgiendo, prestando especial atención a aquellas relacionadas con la **apariencia atractiva de estos productos** y a la información que puede quedar en segundo plano.



Fase 2

Miramos con otros ojos

A continuación, se introduce el recurso audiovisual:

“Ahora vamos a ver un vídeo. Mientras lo veis, quiero que os fijéis especialmente en qué imagen se nos transmite de estos productos y qué mensaje creéis que deberíamos recordar cuando alguien nos hable de ellos.”

Se realiza el visionado de la secuencia.

Después, se comentará brevemente en gran grupo:

- *¿Qué os ha llamado más la atención del vídeo?*
- *¿Qué mensaje creéis que quiere transmitir?*
- *¿Hay algo que os haya sorprendido?*
- *¿Qué deberíamos tener en cuenta antes de pensar que vapear es algo divertido, moderno o inofensivo?*
- *Si tuvierais que explicarle a un compañero o compañera una sola cosa sobre los vapers, ¿qué le diríais?*

La persona responsable irá recogiendo las ideas principales en la pizarra.

Fase 3

Nuestra campaña

“Ahora sois vosotros y vosotras quienes vais a lanzar el mensaje. Imaginad que tenéis que crear una campaña para gente de vuestra edad. El objetivo es conseguir que, cuando vean un vaper, no se queden solamente con su apariencia o sus sabores, sino que recuerden que también existen riesgos.”

Se organizan pequeños grupos de 4-5 alumnos y alumnas.



Cada grupo tendrá que diseñar un **cartel preventivo sobre los vapors**, que deberá incluir:

- **Un dibujo** relacionado con el mensaje que quieren transmitir.
- **Un eslogan breve, claro y original.**
- Una pequeña idea o mensaje que explique qué quieren que recuerden otros niños y niñas.

Se pueden ofrecer algunas orientaciones para ayudarles a crear el eslogan, por ejemplo:

“Que sea corto, fácil de recordar y que llame la atención.”

No se trata de copiar mensajes existentes, sino de que cada grupo encuentre su propia manera de transmitir la idea.



¡Presentamos nuestra campaña!

Cada grupo mostrará su cartel al resto de la clase y explicará brevemente:

- Qué han querido representar con su dibujo.
- Por qué han elegido ese eslogan.
- Qué mensaje quieren transmitir.

Finalmente, se pueden colocar los carteles en un espacio visible del aula o del centro para convertirlos en una pequeña **campaña preventiva creada por el propio alumnado**.

COMENTARIO FINAL

“Hoy habéis comprobado que la publicidad y las imágenes pueden hacer que algunos productos parezcan más atractivos de lo que realmente son. Por eso es importante aprender a mirar más allá de los colores, los sabores o los diseños y preguntarnos qué estamos eligiendo realmente.”



Con vuestros carteles habéis conseguido transformar esa información en mensajes creados por vosotros y vosotras para ayudar a otras personas a tomar decisiones más saludables.”