



DRECCERES

UNITAT DIDÀCTICA

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ, OBJECTIUS, PÚBLIC DESTINATARI

1

METODOLOGIA

2

RECURSOS MATERIALS NECESSARIS

3

UNITAT 1: "MUNTANYES RUSSES"

5

UNITAT 2: "LA MAMA NO HO SAP"

15

UNITAT 3: "QUÈ T'HI JUGUES"

23

RECURSOS COMPLEMENTARIS I BIBLIOGRAFIA

31

ENLLAÇOS D'INTERÈS

INTRODUCCIÓ

"Dreceres" ens acosta a tres realitats diferents per mitjà de tres històries que ens relaten un moment concret de l'adolescència dels protagonistes. En aquests relats es barregen temàtiques actuals: consum de drogues, adolescència, gènere, addiccions, ús de les xarxes socials, jocs d'atzar i apostes, família, etc.

Les situacions que planteja el còmic són tan pròximes a la realitat dels i de les adolescents, que de vegades estan normalitzades i es reproduïxen com a practiques exemptes de risc. És per això que considerem imprescindible que la joventut s'aturi a reflexionar, adopti una actitud crítica i desenvolupi recursos que suposin un canvi en el seu comportament.

El títol "Dreceres" no és una casualitat. En totes les històries podem observar com els protagonistes veuen les seves vides perjudicades d'alguna forma en haver optat per la via fàcil i ràpida en diverses situacions.

Aquesta unitat didàctica pretén servir d'eina a l'hora d'abordar les temàtiques proposades en el còmic "Dreceres", elaborat per la UNAD (la Red d'Atenció a les Addiccions), per treballar-les amb adolescents i joves mitjançant una metodologia i unes activitats específiques. La unitat també ofereix la possibilitat d'ampliar el treball en determinats temes amb enllaços a uns altres materials didàctics i informatius d'interès.

Altrament, el personal educatiu disposa de fitxes informatives sobre cadascun dels blocs temàtics en els quals, d'una manera simple i senzilla, es proporciona informació sobre la forma d'abordar-los amb el grup.

OBJECTIUS

- Proporcionar una eina per reflexionar sobre els continguts, les realitats i les problemàtiques que apareixen en cadascuna de les històries.
- Analitzar la realitat i les diferents situacions de risc que viuen els i les protagonistes.
- Reflexionar sobre els diferents continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Identificar les problemàtiques que pateixen els protagonistes des de diferents vessants.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per donar un tomb a les històries.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions semblants a les del còmic.

PÚBLIC DESTINATARI

La unitat didàctica es troba orientada al professorat o al personal educatiu que treballi amb joves i adolescents entre 14 i 18 anys.

Tant el còmic com la unitat didàctica es poden treballar en diferents contextos: centres educatius, centres juvenils, la família, etc.

METODOLOGIA

La forma més dinàmica i participativa per poder atènyer els objectius plantejats passaria per utilitzar una metodologia reflexiva i participativa.

En primer lloc, es convida l'alumnat a reflexionar individualment sobre els diferents continguts que s'observen en el còmic.

Posteriorment, es conformen grups petits i se'ls convida a compartir les reflexions que s'han fet a nivell individual. Per poder realitzar aquestes reflexions utilitzarem un vídeo interactiu basat en el còmic amb una sèrie de preguntes que s'adrecin a la reflexió i l'anàlisi.

Proposem a cada grup que, després d'escollir una de les tres històries, proposin un altre final alternatiu. Per això, poden utilitzar qualsevol tipus d'expressió artística: un vídeo, un dibuix, una obra de teatre, una cançó... Aquesta metodologia participativa i el fet que proposin un altre final des d'una actitud activa i constructiva facilita la comprensió de les temàtiques que es tractaran.

En resum, la proposta metodològica per treballar la unitat didàctica del còmic es basa en tres fases:

La **primera fase** i les seves activitats estarien més aviat dirigides al fet que, tant el personal educatiu com les persones participants, reflexionin i interioritzin els continguts de les vinyetes de cada història. Per això, es convidarà a una lectura i reflexió individual del còmic i posteriorment, ja en grups de mida reduïda, a la realització d'una activitat per cadascuna de les històries.

Una vegada feta la lectura i reflexió, es dividirà l'alumnat participant en grups mixtos de sis persones com a màxim, que formaran un grup per cada història del còmic ("Muntanyes Russes", "La mama no ho sap" i "Què t'hi jugues") i se'ls facilitaran les preguntes relacionades amb la història mitjançant un link que porta a un vídeo interactiu.

La **segona fase** estaria dirigida a fer que les persones participants s'expressin i puguin col·locar-se en una postura propositiva i de recerca d'alternatives a les situacions de cada història. Per aconseguir això es proposa que els grups formats per a la primera fase realitzin un treball d'expressió (dibuixar vinyetes, muntar un vídeo, fer una cançó, un role playing, etc.) i intentin, d'una banda, assimilar cada personatge i, d'altra, transformar la realitat que se'ls presenta.

La **tercera fase** té com a objectiu reprendre les sensacions i conclusions principals que s'han extret del treball realitzat i posar-les en comú amb totes les persones participants, per intentar arribar a punts de vista o conclusions comuns.

Amb aquesta metodologia plantejem quatre sessions, d'una hora aproximadament, de treball de cada grup amb una història del còmic. Aquest plantejament s'ha elaborat des d'una visió pràctica i realista, tenint en compte les dificultats en quant al temps i l'estructura organitzativa dels centres educatius. No obstant això, el còmic i la unitat didàctica són flexibles per tal que es pugui treballar de la manera que s'estimi més adient.

RECURSOS MATERIALS NECESSARIS

Per poder realitzar les activitats es necessitarà:

Un exemplar del còmic per cada participant (la versió en PDF es pot descarregar i imprimir des de la pàgina web de la UNAD).

Almenys un ordinador o tauleta tàtil amb connexió a Internet per cada grup de treball (en cas de NO disposar-ne, es podran descarregar i imprimir les fitxes de les activitats en la pàgina web de la UNAD).

Un ordinador, un projector i connexió a Internet, per al personal educatiu (opcional).

Enllaços als formularis per cada història:

["Muntanyes Russes"](#)
["La mama no ho sap"](#)
["Què t'hi jugues"](#)

Enllaços per als formularis d'avaluació de la unitat:

[Per a l'alumnat](#)
[Per al professorat](#)

Materials i recursos necessaris per a l'expressió artística:

cartolines, folis, post-it, retoladors, mòbils o càmeres per gravar vídeos, etc.

Unitat

MUNTANYES RUSSES

FITXES PER AL PROFESSORAT

Unitat I: "MUNTANYESS RUSSES"

Fitxes per al professorat

OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugui debatre sobre els diferents temes que tracta la història.
- Reflexionar sobre els continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que pateixen els protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per canviar les històries del còmic.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions paregudes a les succeïdes en els relats.

BLOCS DE CONTINGUT

CONSUM DE CÀNNABIS:

Reflexionar sobre el consum de cànnabis, les motivacions, els usos i els riscos que l'ús pot comportar-ne.

RELACIONS DE PARELLA:

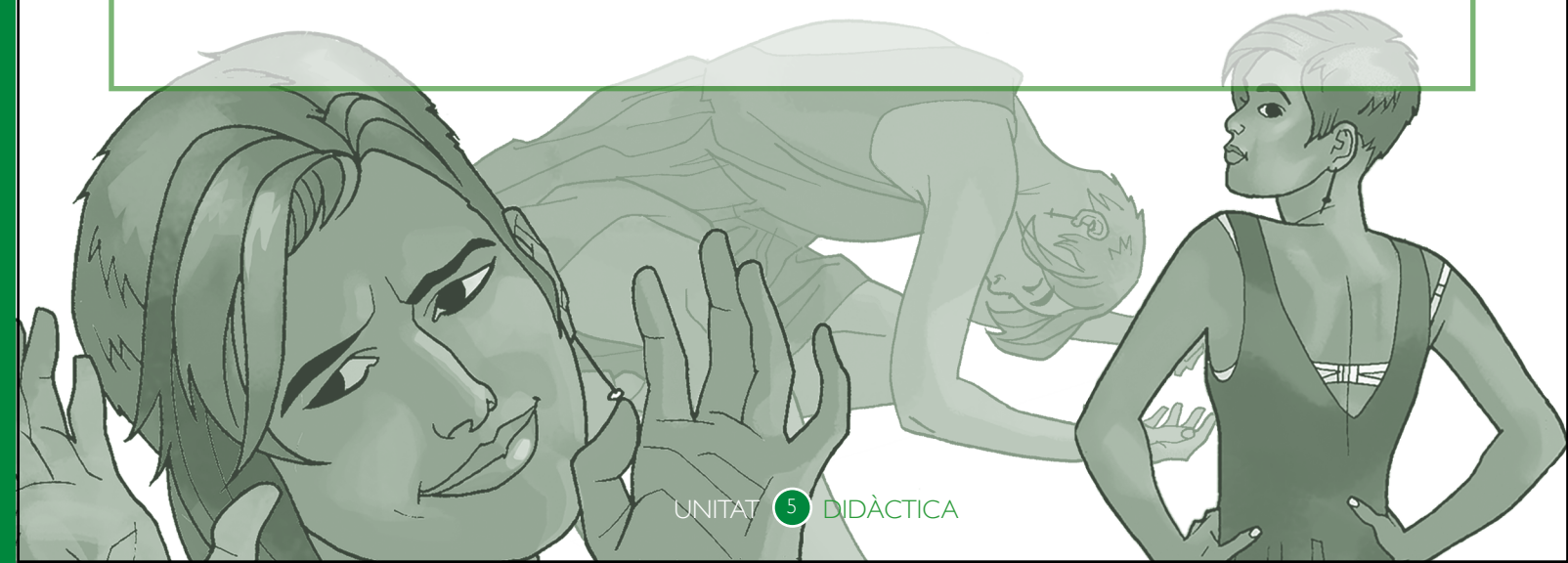
Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.

RELACIONS FAMILIARS I D' AMISTAT:

Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.

GESTIÓ DE LES EMOCIONS:

Detectar les emocions que influeixen en aquesta història, els pensaments i les accions que l'acompanyen.



METODOLOGIA

Primera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups petits, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

Segona sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format escollit (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

Tercera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups.
- 2 Desenvolupar el procés artístic creatiu que modifiqui la història amb els recursos i materials estimats.

Quarta sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

NOTES

- Es recomana que no passi massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitgi indagar en algun dels blocs temàtics, aquesta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tingui, les fitxes amb les preguntes per reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessiti per proposar el canvi del final de la història.

DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



MUNTANYES RUSSES

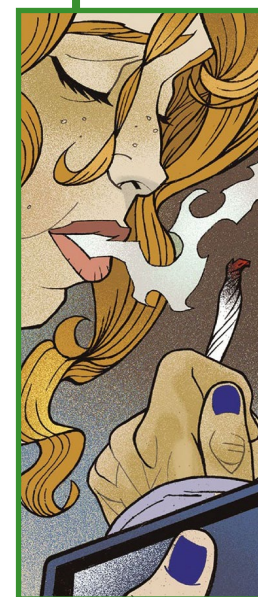
FITXES PER A L'ALUMNAT
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR
PER BLOC TEMÀTIC

Què creieu que passa en aquesta història?

Enumereu tres característiques positives i negatives de cada protagonista (La Tana i l'Albert).



Per què creieu que la Tana consumeix cànnabis i en quins moments?



Què os suggereixen aquestes paraules?

ATRACCIÓ:

ADDICCIÓ:

PLAER:

BENESTAR:

RISC:

AÏLLAMENT:

RELACIONS DE PARELLA:

Com creieu que és la relació sentimental entre la Tana i l'Albert?



Quina actitud tenen entre ells?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:

Què os suggereixen aquestes paraules?

COMPROMÍS:

PARELLA:

VIOLÈNCIA DE GÈNERE:

DEPENDÈNCIA EMOCIONAL:

WHATSAP:

AMOR:

GELOSIA:

INSULTS:

CONTROL:

RELACIONS FAMILIARS I D'AMISTAT:

Quin paper juga la família en la situació de la Tana?



Quin paper juguen les amistats en la situació de la Tana?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:

Què os suggereixen aquestes paraules?

LLEIALTAT:

SMARTPHONE:

COMUNICACIÓ:

PREOCUPACIÓ:

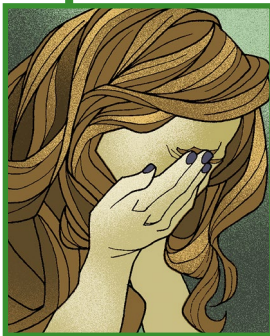
PROTECCIÓ:

SUPORT:

SINCERITAT:

GESTIÓ D'EMOCIONS:

Quines emocions creieu que sent la Tana al llarg de la història?



Quins pensaments acompanyen a cadascuna de les emocions i com les afronta?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:

Què os suggereixen aquestes paraules?

ANSIETAT:

MÚSICA:

PORROS:

AMISTATS:

CULPABILITAT:

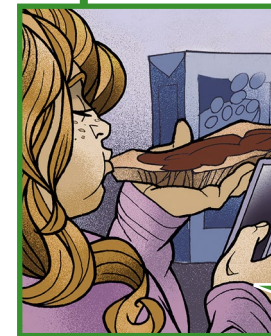
PLORERA:

TANCADA A L'HABITACIÓ:

FELICITAT:

HÀBITS ALIMENTARIS:

Pel que es veu en el còmic, com creieu que és la relació de la Tana amb el menjar?



Creieu que la Tana porta uns hàbits saludables de vida?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:

Què os suggereixen aquestes paraules?

ANSIETAT:

MENJAR POC SALUDABLE:

ATRACCIÓ:

SUCRE:

EMOCIONS:

AUTOIMATGE:

Unitat 2

LA MAMA NO HO SAP

FITXES PER AL PROFESSORAT

Unitat 2: “LA MAMA NO HO SAP”

Fitxa per al professorat

OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugui debatre sobre els diferents temes que tracta la història.
- Reflexionar sobre els continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que pateixen els protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per canviar les històries del còmic.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions paregudes a les del còmic.

BLOCS DE CONTINGUT

JOC:

Reflexionar sobre les motivacions, els usos i els riscos del joc.

LA FAMÍLIA:

Reflexionar sobre la importància de la comunicació a la família.

GESTIÓ D'EMOCIONS:

Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.



METODOLOGIA

Primera sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups petits, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

Segona sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format escollit (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

Tercera sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups.
- 2 Desenvolupar el procés artístic creatiu que modifiqui la història amb els recursos i materials estimats.

Quarta sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

NOTES

- Es recomana que no passi massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitgi indagar en algun dels blocs temàtics, aquesta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tingui, les fitxes amb les preguntes per reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessiti per proposar el canvi del final de la història.

DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



LA MAMA NO HO SAP

FITXES PER A L'ALUMNAT
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR
PER BLOC TEMÀTIC

LA MAMA NO HO SAP PREGUNTES GENERALS

Què creieu que passa en aquesta història?

Enumereu tres característiques positives i negatives
de cada protagonista



JOC:
Què motiva al Pau a jugar al pòquer?



Influeix la sort en el joc?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

DIVERSIÓ:

REGLES:

DESCONTROL:

GUANYAR:

PERDRE:

TEMPS:

DINERS:

SORT:

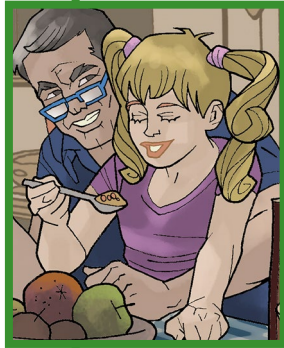
CONFIANÇA EN UN/A MATEIX/A:

ROBAR:

ADRENALINA:

FAMÍLIA:

Quin paper juga en la història cada membre de la família?



Milloraries alguna cosa en la comunicació d'aquesta família?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

TECNOLOGIA:

ESMORZAR:

PARE:

MARE:

GERMANA:

ATENCIÓ:

CULPABILITAT:

CONFIANÇA:

GESTIÓ D'EMOCIONS:

Quines emocions i sentiments passen pel cap d'en Pau des que comença a jugar fins que confessa?



Per quines emocions passa la família?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

ANGOIXA:

CULPABILITAT:

INCREDLITAT:

POR:

ESPERANÇA:

ALLEUJAMENT:

Unitat 3

QUÈ T'HI JUGUES

FITXES PER AL PROFESSORAT

Unitat 3: “QUÈ T'HI JUGUES”

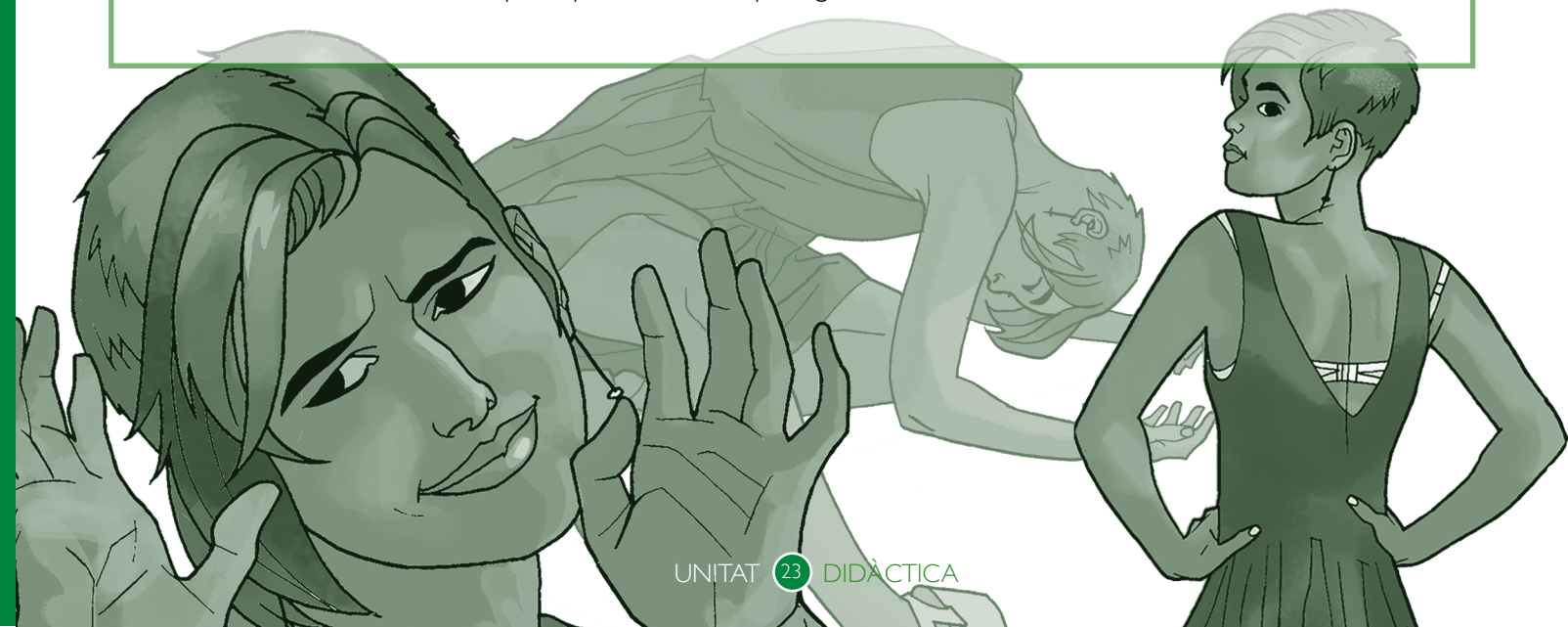
Fitxa per al professorat

OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugui debatre sobre els diferents temes que tracta la història.
- Reflexionar sobre els continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que pateixen els protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per canviar les històries del còmic.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions paregudes a les succeïdes en els relats.

BLOCS DE CONTINGUTS

- **CONSUM D'ALCOHOL:**
Reflexionar sobre el consum d'alcohol i els riscos associats.
- **GÈNERE:**
-Identificar els diferents rols de gènere en els espais d'oci.
-Generar una actitud crítica en relació a les actituds sexistes.
- **ADOLESCÈNCIA:**
Reflexionar sobre els punts forts i febles en la fase adolescent.
- **GESTIÓ DE LES EMOCIONS:**
Identificar les emocions que experimenta cada protagonista i la seva manera d'abordar-les.



METODOLOGIA

Primera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups petits, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

Segona sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format escollit (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

Tercera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Volver a juntar los mismos grupos.
- 2 Desarrollar el proceso creativo-artístico que modifique la historia con los recursos y materiales estimados.

Quarta sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

NOTES

- Es recomana que no passi massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitgi indagar en algun dels blocs temàtics, aquesta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tingui, les fitxes amb les preguntes per reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessiti per proposar el canvi del final de la història.

DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



QUÈ T'HI JUGUES

FITXES PER A L'ALUMNAT
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR
PER BLOC TEMÀTIC

QUÈ T'HI JUGUES PREGUNTES GENERALS

Què creieu que passa en aquesta història?

Descriviu tres característiques positives i negatives de cada germà i germana



CONSUM D'ALCOHOL:

Creieu que Sara i la seua germana major assumixen els mateixos riscos consumint alcohol?

Per què creieu que la Sara acaba així?

Creieu que afecta de la mateixa manera el consum d'alcohol a les noies i als nois?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

XOPETS:

PARKINEO:

MÀRQUETING I PUBLICITAT:

RISCS:

AMBULÀNCIA:

AMISTATS:

CARNET DE CONDUIR:

DNI:



FAMÍLIA:

¿Què creieu que s'espera de les noies quan surten de festa?
I dels dos nois?



Heu observat alguna actitud sexista? Quines?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

TECNOLOGIA:

ESMORZAR:

PARE:

MARE:

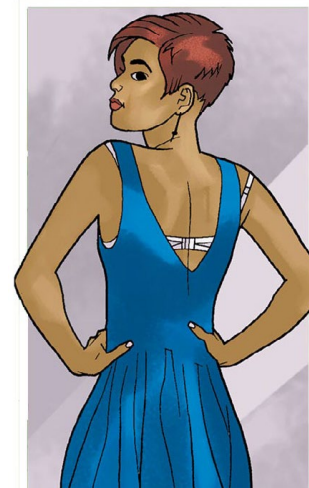
GERMANA:

ATENCIÓ:

CULPABILITAT:

ADOLESCÈNCIA:

Per què creieu que la Sara surt amb la seva germana
i no amb les seves amigues?



Creieu que a la Sara li agradaria tindre més edat?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

EDAT:

ROBA:

PORROS:

AMISTATS:

PROBAR:

APRENDRE:

INSEGURITAT:

RISCS:

REFERENTS GRANS:



GESTIÓ D'EMOCIONS:
Quines emocions sent la Sara abans de sortir de festa?
I durant la festa?

Quines emocions creieu que senten el seu germà
i la seva germana?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:
Què os suggereixen aquestes paraules?

ORGULL:

DECEPCIÓ:

ABURRIMENT:

IL·LUSIÓ:

DIVERSIÓ:

POR:

RECURSOS COMPLEMENTARIS I BIBLIOGRAFIA

Per treballar específicament sobre les substàncies:

Diferents activitats creades per la Fundació Etorkintza en:

Per treballar les TRICS:

Per treballar els jocs i apostes Online:

Videojoc JOKOVER:

Unitat Didàctica el videojoc JOKOVER:

Educació afectiva sexual:

Per treballar els factors clau de l'adolescència:

ENLLAÇOS D'INTERÈS

Per trobar informació específica de substàncies:

<http://www.ailaket.com>

Adolescència i factors que poden intervenir en ella:

<https://www.adolescenciasycuerpos.org/>

Sobre sexualitat, gènere i violència de gènere:

<http://lapsicowoman.blogspot.com/>

Sobre les TRICS:

<http://www.pantallasamigas.net/>

<https://www.is4k.es>

Informació relacionada amb estudis o documentació sobre política social:

[SIIS Centro de Documentación y Estudios](#)

DRECERES



DRECERES és un còmic de sensibilització educativa, editat per la xarxa **UNAD**, que conta tres històries inquietants. Com la de la Tana, que ben bé podria considerar-se una triomfadora: és popular, té bones amigues, un nuvi genial, però malgrat això alguna cosa no va bé. De vegades és a la glòria, però de cop i volta tot el seu món trontolla. Per la Sara no hi haurà una altra nit més emocionant que aquesta, serà inoblidable. Cal donar-ho tot i estar-ne a l'altura. Encara que algunes coses no es poden controlar. El Pau es pregunta si allò d'anit va passar realment, va ser un malson? La veritat és que de vegades un donaria qualsevol cosa per haver tingut un malson.



**LA RED DE ATENCIÓN
A LAS ADICCIONES**

Financiado por:



 POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL