

Esquema de Trabajo

- Selección de uno de los bloques.
- Lectura sobre los temas.
- Hacer una lista de los pequeños temas que entran en cada

bloque.

- Escribe cinco ejemplos de casos relacionados con los temas.
- ¿Cuál es el problema de fondo de estos temas?
- Realizar un trabajo general de los temas.
- Plantea dos casos de discusión relacionados con algún tema.
- Buscar algún recurso (canción, video...) que plantee algunos de los recursos de estos temas.
- Selecciona un vocabulario básico de cinco términos relacionados con el tema.

Trabajo

- Selección de uno de los bloques.
- Lectura sobre los temas.
- Hacer una lista de los pequeños temas que entran en cada bloque.

1. Droga

1.1 Evolución

1.2 Causas

– En general

– En la juventud

1.3 Finalidad del consumo

1.4 Concepto

2. Drogadicción

2.1 Concepto

2.2 Clasificación

– Drogadicción fisiológica

– Drogadicción psicológica

3. Tabaco

3.1 Qué es

3.2 Cómo se consume

3.3 Qué efectos produce

4. Alcohol

4.1 Qué es

- Fermentadas
- Destiladas

4.2 Cómo se consume

4.3 Qué efectos produce

5. Cánnabis

5.1 Qué es

5.2 Cómo se consume

5.3 Qué efectos produce

- A nivel orgánico
- A nivel psíquico

6. Cocaína

6.1 Qué es

6.2 Cómo se consume

- Consumo de coca
- Consumo de cocaína

6.3 Qué efectos produce

- A corto plazo
- A largo plazo

7. Opiáceos

7.1 Qué son

7.2 Cómo se consumen

- La morfina
- La heroína

7.3 Qué efectos producen

- A nivel orgánico
- A nivel psicológico

8. Alucinógenos

8.1 Qué son

- Naturales
- Artificiales

8.2 Cómo se consumen

- Naturales
- Artificiales

8.3 Qué efectos producen

- A nivel orgánico
- A nivel psíquico

9. Reflexión ética

9.1 Aspecto individual

9.2 Aspecto social

9.3 Conclusiones

10. Ludopatía

10.1 Concepto

10.2 Reflexión ética

- Aspecto individual
- Aspecto social

10.3 Soluciones

11. Consumismo

11.1 Concepto

11.2 Protagonistas pasivos

- Niños
- Jóvenes
- Mujeres

11.3 Reflexión ética

- Una manipulación
- Una adicción

4. Escribe cinco ejemplos de casos relacionados con los temas.

- Un joven de 15 años sufre ludopatía tras quedarse enganchado a un videojuego.
- Una persona tiene depresiones a los 6 meses de consumir cocaína.
- Una chica de 20 años muere tras disminuirle la presión arterial a causa de consumir hachís.
- Un niño de 8 años llegó a consumir hasta 20.000 ptas en pokemon después de ver publicidad de este muñeco.
- Un joven de 19 años muere tras quedarse en coma etílico a causa de consumir 2 litros de alcohol.

5. Cual es el problema de fondo de estos temas

- Yo creo que la consecuencia o causa de este tipo de temas es echar a perder la sociedad de hoy. Todo esto pasa porque la sociedad va a buscar la felicidad con la droga, el alcohol... Pero están equivocados porque lo que consiguen es perjudicarse a si mismo y a la larga se ven involucrados en problemas muy duros.

6. Realizar un trabajo general de los temas

1. Drogas

1.1 Evolución histórica

El uso de drogas incontrolado parece ser tan antiguo como el hombre. En nuestra cultura occidental, el consumo de la droga comienza en 1996 con el consumo de LSD.

1.2 Causas

Las causas de este consumo progresivo son diversas:

- En general: Los problemas
- En la juventud: El recurso de la droga es propio de personas no formadas.

1.3 Finalidad del consumo

¿Para qué se consume la droga?

- Deseo o búsqueda del placer
- Evasión
- Cambio de personalidad

1.4 Concepto

Droga: Sustancia que, introducida en el cuerpo, es capaz de actuar sobre el sistema nervioso hasta provocar en él una alteración física o intelectual.

2. Drogadicción

2.1 Concepto

Drogadicción: Estado que se caracteriza por la necesidad física o psicológica de una sustancia en una determinada cantidad.

2.2 Clasificación

Se puede distinguir en:

- Drogadicción fisiológica: para poder afirmar que una persona tiene una drogadicción fisiológica debe darse en ella la tolerancia y la dependencia.
- Drogadicción psicológica: En drogas como el tabaco se puede hablar de este tipo de drogadicción. Su consumo está motivado por estímulos ambientales o sociales.

3. Tabaco

3.1 Qué es

El tabaco es una droga que socialmente no es considerada como tal.

3.2 Cómo se consume

El tabaco puede consumirse en forma de cigarro puro, cigarrillo o pipa.

3.3 Qué efectos produce

A corto plazo, produce la pérdida del olfato por irritación de la mucosa nasal.

4. Alcohol

4.1 Qué es

Existen dos tipos de bebidas alcohólicas:

- Fermentadas: Se produce mediante la fermentación de los jugos de distintos granos y frutas.
- Destiladas: Se obtienen por una larga fermentación o a partir de las bebidas alcohólicas previamente fermentadas.

4.2 Cómo se consume

El consumo de alcohol puede llegar a ser un serio problema. El alcoholismo mas perjudicial es el doméstico.

4.3 Qué efectos produce

Produce dependencia física y psíquica.

5. Cánnabis

5.1 Qué es

Es como una hierba o marihuana, se obtiene del hachís. Se trata de una variedad de la planta del cáñamo.

5.2 Cómo se consume

La mayoría de los derivados del Cánnabis se consumen fumados.

5.3 Qué efectos produce

- A nivel orgánico
 - A corto plazo: disminución de la presión arterial, aumento del ritmo cardíaco, taquicardia...
 - A largo plazo: disminución de la hormona sexual masculina y la alteración de los ciclos menstruales en la mujer.
- A nivel psíquico
 - A corto plazo: sensación de bienestar, euforia, alucinaciones, locuacidad...
 - A largo plazo: pérdida de la memoria, embotamiento de la mente, depresión...

6. Cocaína

6.1 Qué es

La coca es un arbusto originario de las altiplanicies de Perú y Bolivia.

6.2 Cómo se consume

Hay que distinguir entre consumo de coca y consumo de cocaína:

- Consumo de coca: este consumo ha servido tradicionalmente de los nativos andinos.
- Consumo de cocaína: se consume o bien aspirándola por la nariz o bien o bien inyectándola por vía intravenosa.

6.3 Qué efectos produce

- A corto plazo: estimula el sistema nervioso provocando vértigos, sensación de euforia...

- A largo plazo: depresión, deterioro mental...

7. Opiáceos

7.1 Qué son

El opio es una resina que se obtiene de las incisiones practicadas en el fruto maduro de la dormidera.

7.2 Cómo se consume

- La morfina puede administrarse por vía oral.
- La heroína puede consumirse por aspiración o por vía intravenosa.

7.3 Qué efectos produce

- A nivel orgánico
 - A corto plazo: sensación de mareo y vómitos.
 - A largo plazo: impotencia y frigidez.
- A nivel psicológico
 - A corto plazo: La heroína puede distinguirse en tres fases: placer intenso, euforia y pérdida de los efectos.
 - A largo plazo: trastornos de sueño, irritabilidad, indolencia...

8. Alucinógenos

8.1 Qué son

Son sustancias naturales o artificiales que producen determinadas sensaciones

8.2 Cómo se consumen

- Naturales. En la actualidad su consumo no es muy frecuente.
- Artificiales. Producen efectos en dosis muy bajas.

8.3 Qué efectos producen

- A nivel orgánico: produce vértigo, subida de tensión...
- A nivel psíquico: produce lo que se llama viaje.

9. Reflexión ética

9.1 Aspecto individual

La droga supone un atentado contra la integridad física del individuo.

9.2 Aspecto social

- La delincuencia ha aumentado en todos sus niveles.
- Muchas familias han tenido que sufrir la angustia.
- La sanidad tiene que abordar mayor cantidad de casos.

9.3 Conclusiones

- El uso incontrolado de drogas es reprochable.
- El uso controlado en tratamientos, debe cumplir ciertos requisitos.

10. Ludopatía

10.1 Concepto

Consiste en la adicción al juego. El jugador patológico no tiene conciencia de su problema y se autoengaña.

10.2 Reflexión ética

- Aspecto individual: compromete, rompe los objetivos personales.–
- Aspecto social: la ludopatía afecta a las relaciones familiares.

10.3 Soluciones

- A nivel individual y familiar
 - El sujeto debe saber que el juego es una enfermedad.
 - La persona enferma debe tomar contactos con Jugadores en Rehabilitación
 - Los familiares deben hacerle saber su actitud.
- A nivel social
 - Cambio de conciencia social.
 - Implicación de la Administración.

11. Consumismo

11.1 Concepto

El consumismo es el uso compulsivo de productos innecesarios.

11.2 Protagonistas pasivos

Se dirige perfectamente a:

- Niños: Ocupan su tiempo libre sentados frente a la televisión.
- Jóvenes: La juventud se ha idealizado, mitificado y convertido.
- Mujeres: La mujer aparece como instrumento u objeto en publicidad.

11.3 Reflexión ética

El consumismo viene a ser a suma de:

- Una manipulación
- Una adicción

7. Plantea dos casos de discusión relacionados con algún tema.

- El tabaco

Pedro es un niño de tan solo 13 años, un día sus amigos decidieron hacer un asadero, sus amigos son muy tranquilos igual que Pedro, pero invitaron a un grupo de amigos de otro barrio que eran conflictivos. En el asadero todo parecía normal y todos estaban alegres hasta que un chico de este barrio sacó una cajetilla de tabaco, todos quedaron sorprendidos pero cada uno cogió un cigarro, Pedro estaba negado pero para no quedar mal cogió uno. Desde ese momento hasta que sus padres se enteraron de lo ocurrido han pasado 9 meses. Ahora Pedro está totalmente enganchado y sus padres están preocupados y no saben qué hacer. ¿Qué deben hacer los padres de Pedro?

- La adicción

Juan es un joven de 16 años y siempre le han gustado los ordenadores, un día le dio por decirle a la madre que si le podía poner Internet que le hacía mucha ilusión, la madre como novata de este tipo de cosas se lo puso. Desde que ha Juan le pusieron Internet no se ha despegado de la pantalla del ordenador, casi ni sale a la calle y cuando llega del colegio no abre ni la maleta si no que se sienta delante del ordenador. La madre se ha empezado a dar cuenta de lo que le está pasando a Juan y como ignora este tipo de cosas no sabe qué hacer. ¿Qué debe hacer la madre de Juan?

8. Buscar algún recurso (canción, video...) que plantee algunos de los recursos de estos temas.

- Grupo: S-Kap Canción: Cánnabis

9. Selecciona un vocabulario básico de cinco términos relacionados con el tema.

- Ludopatía: Enfermedad que impulsa al ludópata a jugar de forma compulsiva.
- Adicción: Es el hábito que domina la voluntad del adicto.
- Consumismo: Es producto de la adicción del comprador y, con frecuencia, de la manipulación del vendedor.
- Drogadicción: Estado que se caracteriza por la necesidad física o psicológica de una sustancia en una determinada cantidad.
- Droga: Sustancia que, introducida en el cuerpo, es capaz de actuar sobre el sistema nervioso hasta

provocar en él una alteración física o intelectual.