



PÉRDIDA DE LIBERTAD PARA DECIDIR

Objetivo: El participante hará conciencia de lo riesgoso que es cuando la toma de decisiones recae en las drogas y no en ellos mismos.

Tiempo: 15 minutos.

Materiales:



Paliacates / vendas o hasta cubrebocas que se puedan poner en los ojos.

Listado de actividades:

- 1 Se pedirá a todos los participantes que pasen enfrente y que hagan una fila uno detrás del otro.
- 2 Para este juego, el agente preventivo deberá elegir cuál es el punto de inicio y cuál será la meta final a donde deberán llegar. Se recomienda poner obstáculos en el recorrido (como sillas), sin que sea muy complicado ni riesgoso.
- 3 Se les dará la instrucción de que todos deberán cubrirse bien los ojos durante toda la actividad y pierde el que los abra o se quite el material. El objetivo del juego es que toda la fila llegue a la meta, pero con la condición de nunca soltarse y con la variante de que solo el alumno que se encuentra justo en medio de la fila puede abrir los ojos y guiarlos con su voz.
- 4 Por aparte, el agente deberá dar la instrucción al alumno de enfrente, que él o ella deberá seguir únicamente sus instrucciones y no las de sus compañeros, sin importar lo que le digan. Como él o ella también tendrá los ojos cerrados, el agente tocará el hombro derecho o izquierdo según la dirección que quiera que el alumno siga (dar esta instrucción solo al alumno de enfrente). El agente preventivo deberá hacer el trayecto muy difícil para todo el grupo, de forma que **perciban lo complicado que es no tener el control de lo que sucede y la frustración de que el equipo no hace caso al líder; por lo tanto, no están llegando a la meta.** Esta dinámica se hará durante 5 a 7 minutos.
- 5 Cuando finalice el tiempo y el equipo se encuentre frustrado, el agente dará la instrucción de abrir los ojos, quitarse la venda/paliacate y observar que no se llegó a la meta. Pedir que regresen a sus lugares.



- Para cerrar la actividad, el agente preventivo dará una **reflexión** respecto a lo complicado que es llegar a una meta si no eres tú quien tiene el mando. Y que lo mismo sucede con cualquier droga, porque perdemos la libertad de decisión ante ellas al momento en que las consumimos y permitimos que sean ellas quienes controlen el mando y rumbo de nuestra vida.
- Si son más de 20 alumnos, se recomienda hacer dos o más equipos, de esta forma se genera competencia y mayor frustración por no haber ganado. En este caso el agente preventivo pedirá ayuda a un alumno para que sea quien guíe al otro participante de enfrente para evitar que llegue a la meta.