

**LA EXPERIENCIA ARAGONESA EN EL  
USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
DE LA INFORMACIÓN Y  
COMUNICACIÓN PARA LA  
PREVENCIÓN Y REDUCCIÓN DE  
DAÑOS EN ADICCIONES**

**SIGUEME**

AL  
**5'105**

TIRAS CÓMICAS,  
ALCOHÓMETRO  
EN TU MÓVIL,  
Y OTROS JUEGOS



SÓLO  
**1 SMS**  
0,15 €  
+ IVA

# ¿Por qué “Sígueme”?

- Incita a la curiosidad
- No se relaciona con nada institucional
- No se relaciona con el consumo de drogas
- Invita a realizar actividades
- Es una llamada para dar información sobre comportamientos saludables.

# Objetivos de esta campaña

- **Destinatarios:** población joven de entre 16 y 30 años durante el tiempo de ocio y tiempo libre.
- **Actividades:** Envíos de mensajes al móvil de los jóvenes con Carnet Joven en horario de tarde y noche.
- **Objetivo:** Sorprender a los jóvenes, con un mensaje que les haga cuestionarse el uso que hacen de las sustancias y las consecuencias a corto plazo
- **Meta final:** Prevenir el consumo de sustancias durante el tiempo de ocio

# Sigueme al 5195



**SIGUEME AL 5195**

ALCOHOLÍMETRO  
EN TU MÓVIL  
Y OTROS JUEGOS

**SÓLO 1 SMS**  
**0,15€ +IVA**

NOKIA

¡CLARO...! PERO EL RETRÉS MIA  
DEL AVE CAMINO A  
SEVILLA!!!

The advertisement features a central illustration of a silver Nokia mobile phone. The phone's screen displays a cartoon character with a speech bubble that reads: "¡CLARO...! PERO EL RETRÉS MIA DEL AVE CAMINO A SEVILLA!!!". The background of the ad is a mix of yellow and blue with a hand-drawn, sketchy aesthetic. The text is in a bold, sans-serif font.

# Características de la campaña

- Se planteó como una campaña diferente.
- Se eligió el teléfono móvil como herramienta cercana a los jóvenes
- Los contenidos de los mensajes deberían ser novedosos y atractivos



# Sígueme al 5195

¿QUE TAL FUE EL FIN DE SEMANA?

BUH!!! MI PADRE TUVO QUE LLEVARME DEL RETRETE A LA CAMA.

BUENO NO TE PREOCUPES ESO NOS HA PASADO ALGUNA VEZ A TODOS.

YA, YA...

SI, CLARO...!! PERO EL RETRETE ERA DEL AVE CAMINO A SEVILLA!!!

CONSEJO # 518

SI NO QUIERES QUE TUS PADRES VAJEN EN EXCESO NO TE PASES CON LA BEBIDA

**SÓLO 0,15€ + IVA**

**SIGUEME**

JUEGOS PARA MÓVIL

AL **5195**

# Contenidos diseñados

- *Tiras cómicas o viñetas*
- *Alcoholímetro*
- *Juegos para móvil*
- *Agenda con actividades juveniles*



# Evaluación campaña móvil

- Las nuevas tecnologías a veces nos juegan malas pasadas.
- Existe mucha información y muchas campañas para jóvenes.
- Es preciso un acompañamiento para que se llegue a conocer y a recordar por los destinatarios.
- Hay que tener en cuenta a los agentes implicados en el diseño y promoción de las campañas.

# Evaluación campaña móvil

- Tener que pagar para acceder a los contenidos de una campaña disminuye su efectividad.
- Los juegos en el ordenador son atractivos para todos los jóvenes
- Las campañas institucionales están bien valoradas por los jóvenes.

www.siguememosinDROGAS.com



**SIGUEMOS**

AGENDA ALTERNATIVA  
EVENTOS  
JUEGOS ONLINE  
JUEGOS PARA MÓVIL

# Actuación siguiente

- **Seguir apostando por las nuevas tecnologías.**
- **Cambiar el mensaje “Sigueme” por “siguemesindrogas.com”**
- **Hacer más atractivos los contenidos para conseguir acercar a los jóvenes**

SEÑORA AGENTE, DE VERDAD,  
YO NO VOY BORRACHO



ADEMÁS LO QUE HA ENCOTRADO  
ERAN PASTILLAS PARA LA TOS  
¿SABES QUE ERES MUY ATRACTIVA



SÍ Y ADEMÁS DE ESO TAMBIÉN  
SOY TU MADRE ¿! HAZ EL FAVOR  
DE DORMIR LA MONA!!



WWW.SIGUEMESINDROGAS.COM

CONSEJO # 271

SI NO QUIERES QUEDARTE  
SIN BLANCA,  
NO TE PASES CON  
LA BEBIDA





- Incrementar la colaboración de los técnicos de los centros de prevención comunitaria, técnicos de juventud, educadores.
- Utilizar esta herramienta como complemento de otras iniciativas y programas en el medio escolar, en la educación no formal, en espacios de ocio juvenil....



# “siguemesindrogas.com”

KELLY,  
AYER BEBÍ DEMASIADO...

¿QUÉ PASO?  
¿TE LIASTE CON ALGUIEN?

QUE VA, ME HICE  
UN TATUAJE...

¿Y QUÉ? ¿QUÉ PONE?  
¿ES CHULO?

DICE "CONSUMIR  
PREFERENTEMENTE  
ANTES DEL 2010".

CONSEJO # 419

SI NO QUIERES TENER  
FECHA DE CADUCIDAD,

NO TE PASES CON  
LA BEBIDA.

# Necesidades detectadas

- Utilizar más medios para dar a conocer la campaña.
- Implicar a los técnicos y mediadores juveniles tanto en su difusión como en la mejora de los contenidos actuales.
- Ampliar contenidos e incluir juegos más atractivos.

# La promoción de la salud desde las TIC.

Consejos prácticos desde la educación para la salud



Comunicar  
es compartir

- ▶ La palabra **comunicar** proviene del latín *communis*, que significa *poner en relación, en común*. Más adelante, en Francia en el siglo XIV, este término atendía a la idea de *compartir*, y en el XVI, a la de *transmitir*. Esta evolución identifica y reivindica el valor que tienen la comunicación y sus medios.
- ▶ Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, o del Conocimiento, (TIC) —véase, Internet, videojuegos, móviles, *minidiscos*, cámaras y resto de medios digitales—, se suman a otros medios ya clásicos en el mundo adolescente, como la televisión y la publicidad.
- ▶ Educar para la salud con las Nuevas Tecnologías pasa por tener hábitos saludables de consumo y sociabilidad en este nuevo entorno, conductas donde el joven usuario disfruta y utiliza cada una de ellas con libertad y en compañía.
- ▶ Estos nuevos medios son herramientas para la comunicación que, bien utilizadas, nos ayudan en el crecimiento personal y responsable. Las Nuevas Tecnologías nos tienen que acercar a los demás porque, ante todo, **comunicar es compartir**.



Foto: Carlos Gualpo - Olaya Arpa Urdin

- ▶ ¿Has pensado lo que las tecnologías pueden ayudar en el estímulo de la creatividad, autoestima y habilidades sociales si se saben seleccionar y dosificar con un poco de interés? *No son sólo un medio de alfabetización, sino también de desarrollo personal.*
- ▶ ¿Has pensado lo que enriquece a tu hijo estar acompañado mientras ve la tele, navega por Internet o juega con la consola? *Estar a su lado ayuda al aprendizaje de contenidos y de consumos, además de poder pasar un buen rato juntos.*
- ▶ ¿Has pensado en ayudar a que tus hijos tengan una mirada crítica sobre los mensajes y las emociones que ofrecen los nuevos medios? *Esto es la mejor forma de conocerlos y poderlos controlar, dando alternativas a los modelos de vida que nos venden los medios.*
- ▶ ¿Has pensado la de cosas que pueden aprender tus hijos si dedicaran menos tiempo a ver la televisión o jugar al ordenador? *Las nuevas tecnologías nunca sustituyen pasear, leer un libro, escuchar música o ver una película.*

Una iniciativa de Pantallas Sanas, dentro del Programa Cine y Salud, diseñado por la Dirección General de Salud Pública, en colaboración con la Dirección General de Política Educativa del Gobierno de Aragón.

 GOBIERNO DE ARAGÓN

## NUEVAS TECNOLOGÍAS EN FAMILIA



pantallas sanas

 GOBIERNO DE ARAGÓN

# Comunicar es compartir



▶ ¿Has pensado lo que las tecnologías pueden ayudar en el estímulo de la creatividad, autoestima y habilidades sociales si se saben seleccionar y dosificar con un poco de interés? *No son sólo un medio de alfabetización, sino también de desarrollo personal.*

▶ ¿Has pensado lo que enriquece a tu hijo estar acompañado mientras ve la tele, navega por internet o juega con la consola? *Estar a su lado ayuda al aprendizaje de contenidos y de consumos, además de poder pasar un buen rato juntos.*

▶ ¿Has pensado en ayudar a que tus hijos tengan una mirada crítica sobre los mensajes y las emociones que ofrecen los nuevos medios? *Esta es la mejor forma de conocerlos y poderlos controlar, dando alternativas a los modelos de vida que nos venden los medios.*

▶ ¿Has pensado la de cosas que pueden aprender tus hijos si dedicaran menos tiempo a ver la televisión o jugar al ordenador? *Las nuevas tecnologías nunca sustituyen pasear, leer un libro, escuchar música o ver una película.*

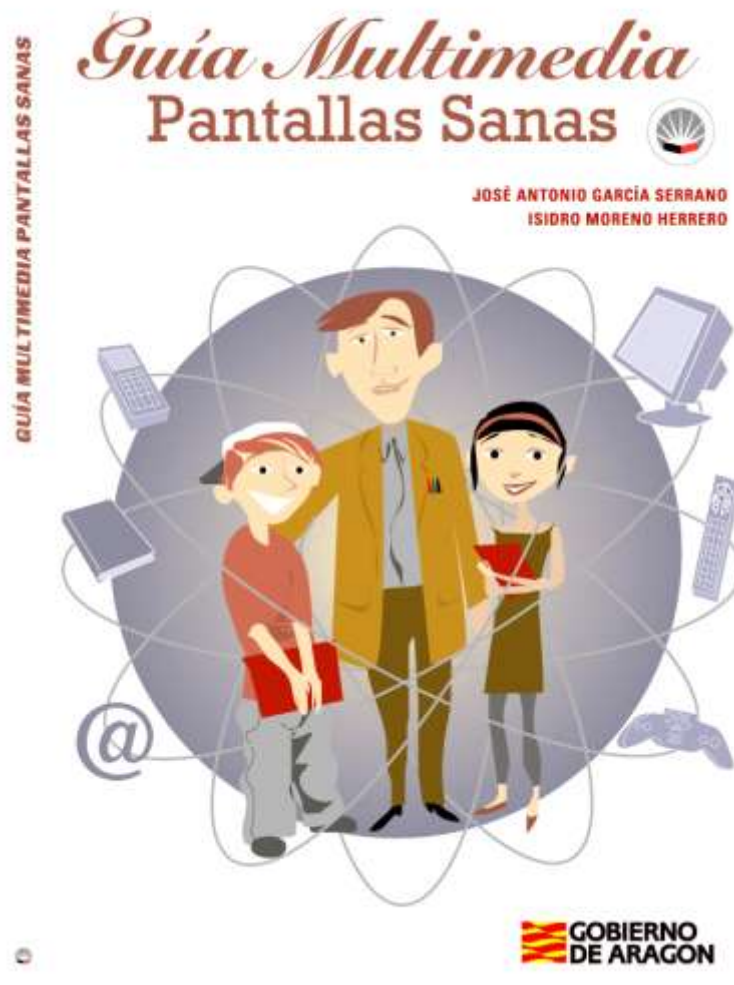
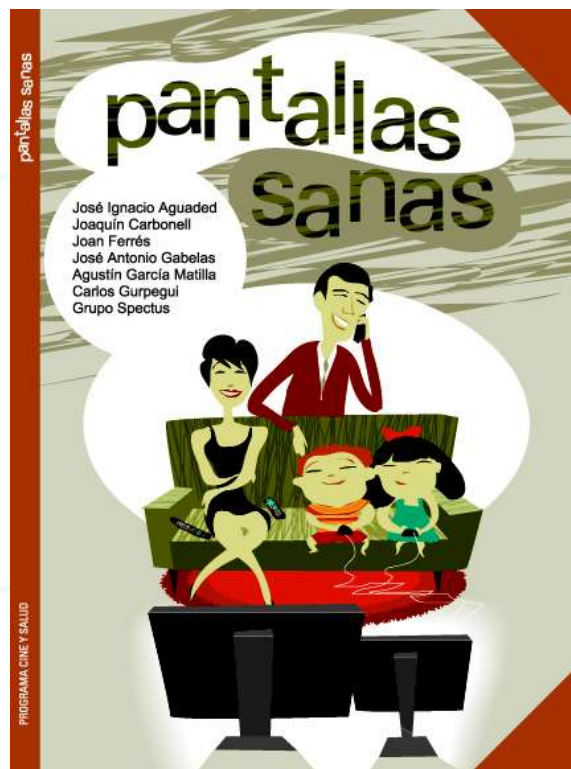




# Pantallas sanas

- Analizar el fenómeno del consumo de pantallas y su influencia en la salud y en la educación
- Revisar las pautas educativas adecuadas para un uso *moderado* de las TIC y el consumo de pantallas
- Integrar la salud en las TIC y proponer orientaciones sobre sociabilidad y conductas saludables

# PANTALLAS SANAS - MATERIALES





# *Guía Multimedia* Pantallas Sanas



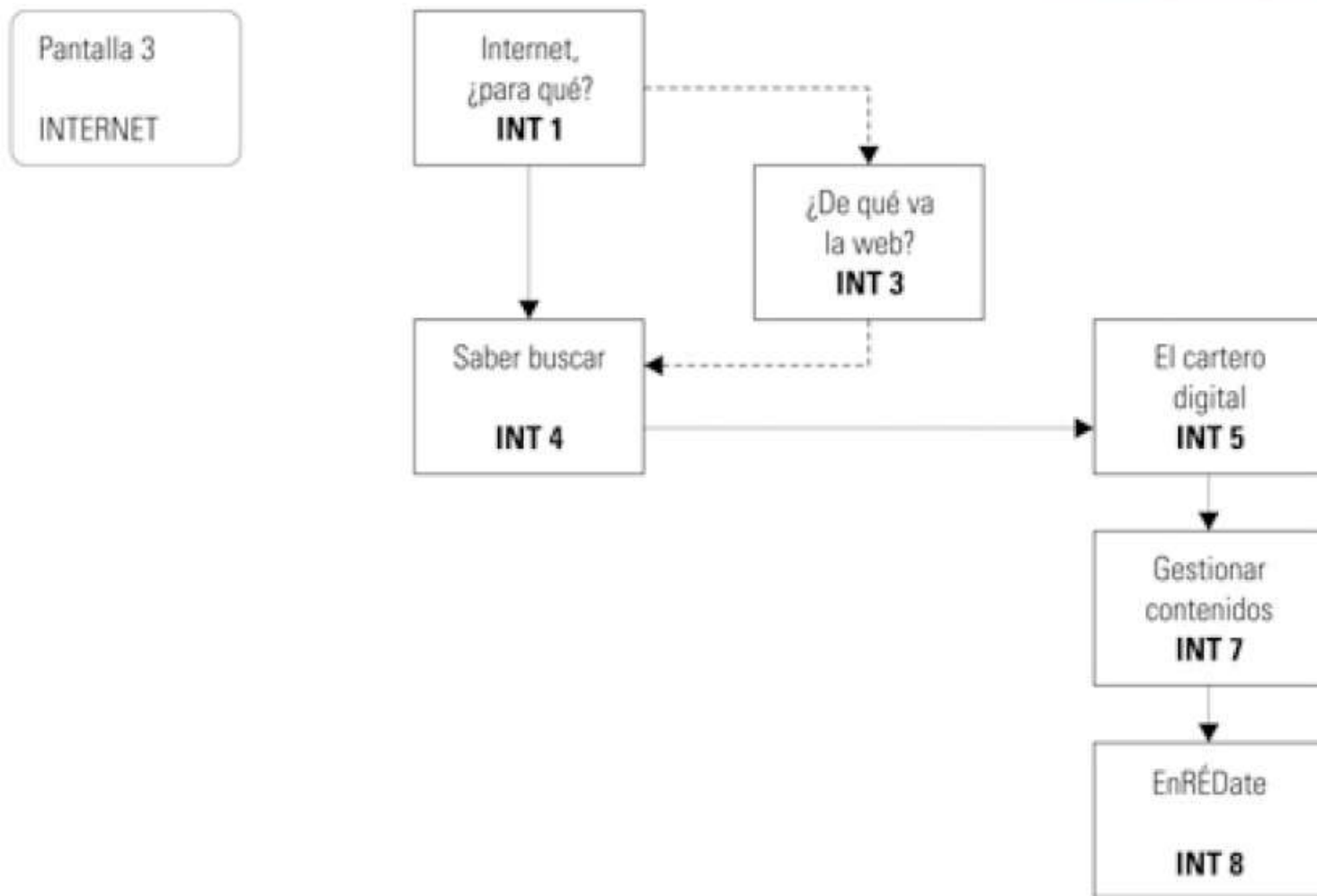
JOSÉ ANTONIO GARCÍA SERRANO  
ISIDRO MORENO HERRERO



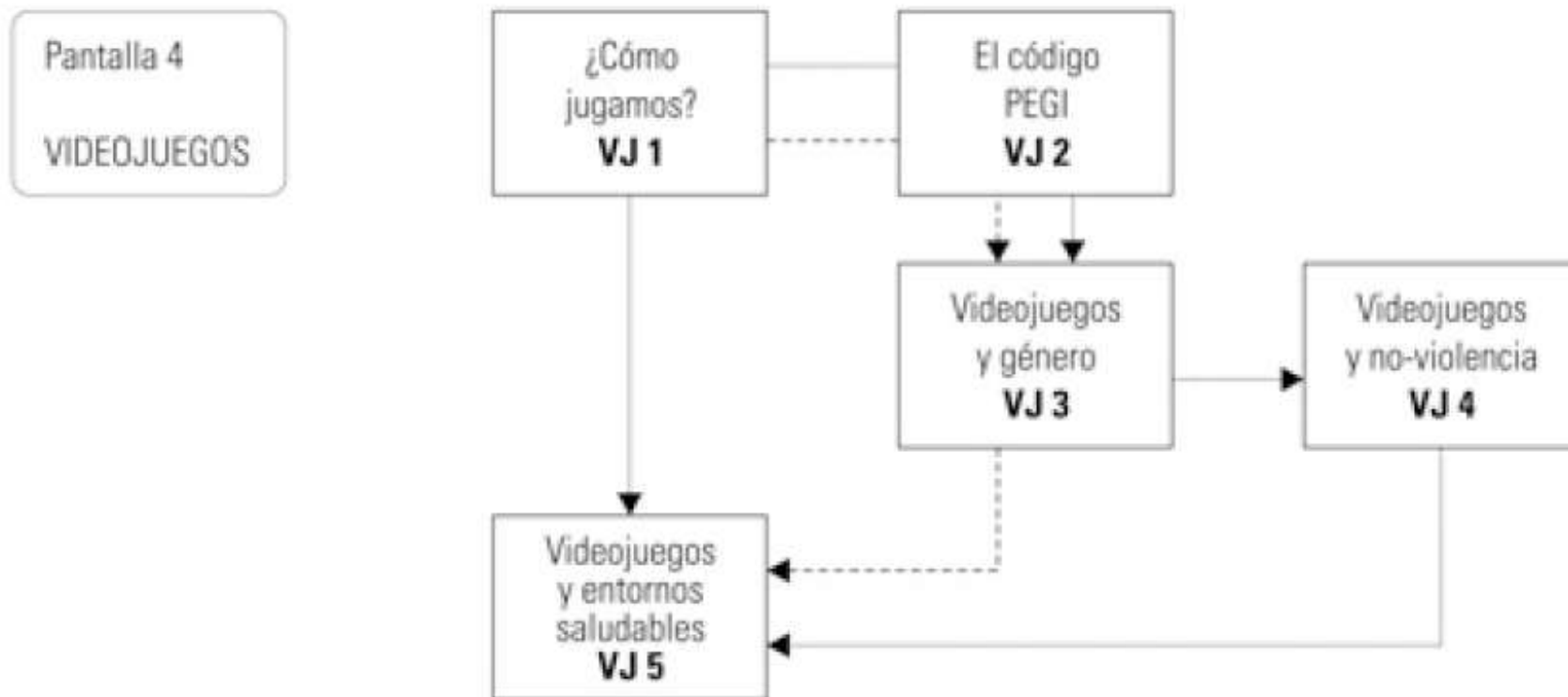
# PANTALLAS SANAS Itinerarios 3º y 4º de ESO



# PANTALLAS SANAS Itinerarios 3º y 4º de ESO



# PANTALLAS SANAS Itinerarios 3º y 4º de ESO



# PANTALLAS SANAS Itinerarios 3º y 4º de ESO





# Consumos y mediaciones de familias y pantallas

Nuevos modelos y propuestas de convivencia

José Antonio Gabelas Barroso  
Carmen Marta Lazo



Con prólogos de Lola Abelló y Agustín García Matilla





**Muchas  
gracias**