

GUÍA PARA EL PROFESOR

¿ERES UN/A EXPERTO/A EN TIKTOK?

¿Te atreves a contar el futuro antes de que ocurra? ¡Esta es tu oportunidad para sumar tu voz en la lucha contra el cáncer de pulmón!

Organiza: GECP lung cancer research

Colabora: Bristol Myers Squibb™



ÍNDICE

1. **Introducción. ¿Quiénes somos?**

2. **¿Por qué participar en este concurso?**

3. **Material de apoyo para el aula.**

    a. Tabaco y vapeo: ¿Jugamos al Trivial de 2040?
    b. Verdadero y falso: 2040, si nada cambia.
    c. Historias desde 2040

4. **¡Prepara tu TIKTOK!**

GECP
lung cancer
research

GECP
lung cancer
research

1. INTRODUCCIÓN. ¿QUIÉNES SOMOS?

El GECP es un grupo de investigación clínica independiente cuyo fin es, desde su constitución en 1991, promover el estudio y la investigación en cáncer de pulmón.

El grupo está formado por más de **750 médicos** (oncólogos, especialistas en cirugía torácica, radioterapeutas e investigadores básicos) y aglutina a **200 centros públicos y privados** de toda España. En los diferentes estudios y ensayos clínicos del Grupo se han tratado a más de **54.000 pacientes** y sus resultados han sido comunicados en congresos y revistas médicas nacionales e internacionales.



2. ¿POR QUÉ PARTICIPAR EN ESTE CONCURSO?

Este año proponemos a los alumnos un ejercicio distinto: imaginar el año 2040 y preguntarse qué pasaría si nada cambiara. Es una manera creativa, lúdica y actual de trabajar la prevención del tabaco y sus derivados (cachimbas, vapers, tabaco calentado, de liar), partiendo de datos reales y llevándolos a su consecuencia lógica.

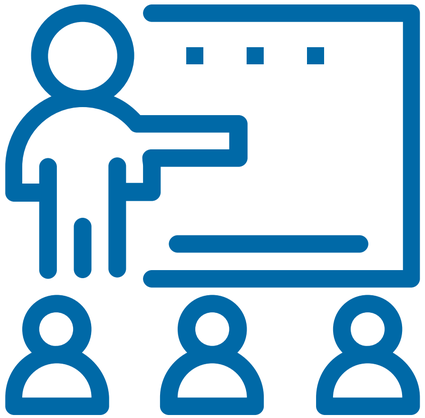
Todo el material producido por los concursantes puede ayudar a otros jóvenes a concienciarse sobre este hábito y sobre el cáncer de pulmón. A esto se le suma los interesantes premios del concurso y la posibilidad de que el centro escolar dé a conocer su trabajo en todo el ámbito nacional.



Algunas cifras a tener en cuenta:

- El 49,5% de los adolescentes de entre 14 y 18 años ha probado alguna vez los cigarrillos electrónicos, y un 27,1% los ha consumido en el último mes.
- La diferencia entre chicos y chicas se ha reducido notablemente: 48,5% frente a 50,5%.
- En tabaco, el consumo del último mes ha bajado hasta el 15,5%, el dato más bajo registrado hasta ahora, con una edad media de inicio estable en los 14,1 años.

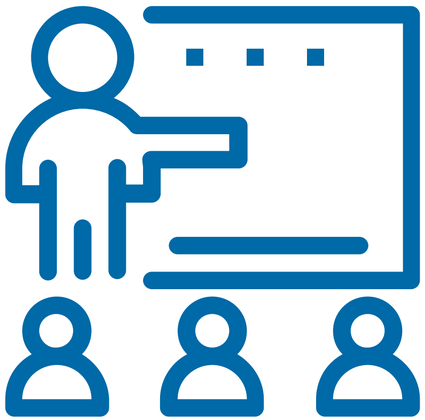
Si esta tendencia sigue así, en 2040 esa edad media podría bajar todavía más, las marcas de vapeo podrían patrocinar deporte y contenido juvenil sin restricción, y los paquetes de tabaco podrían perder sus advertencias sanitarias. El objetivo de esta actividad es que los alumnos reflexionen sobre esa posible normalización, identifiquen sus consecuencias y las expliquen a base de juegos y dinámicas participativas.



3. EL AÑO 2040: EL CONTEXTO

Todos los vídeos de este concurso parten de un mismo punto de partida: el año 2040. Antes de empezar con las actividades, conviene que el alumnado entienda bien ese escenario, porque es la base sobre la que van a construir sus historias.

Corre el año 2040. Hace más de quince años que las últimas propuestas de regulación del tabaco y el vapeo se quedaron paradas, y desde entonces nadie ha vuelto a plantearlas en serio: el mercado creció demasiado rápido y, con él, todo lo que hoy nos parecería impensable. Este es el mundo en el que viven los personajes de todos los vídeos del concurso.



Si nada cambia...

▶ Salud y sociedad

- La edad media de inicio en el vapeo baja a los 11 años.
- Los hospitales dedican plantas enteras a enfermedades respiratorias juveniles.
- Fumar y vapear en espacios públicos es total y absolutamente normal.

▶ Publicidad y consumo

- Las marcas de vapeo patrocinan deporte y contenido juvenil.
- Hay vapers con sabores y diseños pensados para niños.
- Los paquetes de tabaco ya no llevan ninguna advertencia sanitaria.

▶ Medio ambiente

- Colillas y vapers de un solo uso son el residuo más abundante del planeta.
- Las baterías de litio contaminan ríos y acuíferos.
- Los incendios forestales por colillas se han multiplicado.

Este 2040 no es una predicción, sino un ejercicio de ficción para hacer visible hacia dónde puede llevar la normalización actual del tabaco y el vapeo si no se toman medidas. Es el punto de partida que el alumnado deberá tener en la cabeza antes de hacer el Trivial, el Verdadero/Falso y, sobre todo, antes de crear su propia historia y su TikTok.

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

A. Tabaco y vapeo: ¿Jugamos al Trivial de 2040?



En grupos de cuatro personas el alumnado deberá adivinar cuál es la respuesta correcta para cada una de las preguntas que se les realizarán. El equipo que más acierte será el ganador de la prueba.

1. Si nada cambia, ¿a qué edad se sitúa hoy la edad media de inicio en el vapeo?

a) 8 años

b) 14 años

c) 16 años

2. ¿Qué mito sobre el vapeo es falso?

a) El vapeo no engancha porque no lleva tabaco

b) La mayoría de vapers contienen nicotina

c) El vapeo también daña los pulmones

3. En un 2040 sin nuevas regulaciones, ¿qué podría pasar con las advertencias sanitarias de las cajetillas?

a) Serían aún más grandes

b) Podrían desaparecer por completo

c) Se sustituirían por códigos QR

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

A. Tabaco y vapeo: ¿Jugamos al Trivial de 2040?



4. ¿Cuál es el residuo más abundante que generan el tabaco y el vapeo de un solo uso?

a) Las colillas y los vapers desechables

b) Los envoltorios de plástico

c) Las cajas de cartón

5. ¿Qué elemento de los vapers de un solo uso contamina ríos y acuíferos al desecharse?

a) El filtro

b) La batería de litio

c) La carcasa de plástico

6. ¿Es cierto que los sabores dulces o afrutados de los vapers están pensados solo para adultos?

a) Sí, siempre

b) No, muchos están diseñados para resultar atractivos a los más jóvenes

c) Depende de la marca

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

A. Tabaco y vapeo: ¿Jugamos al Trivial de 2040?



7. ¿Qué estrategia usan algunas marcas de vapeo para llegar a un público joven?

a) Patrocinar eventos deportivos y contenido en redes sociales

b) Vender solo en farmacias

c) Limitar la publicidad a mayores de 40 años

8. ¿El tabaco y el vapeo afectan solo a quien fuma o vapea?

a) Sí, solo a esa persona

b) No, el humo y el vapor también afectan a quienes están alrededor

c) Solo afecta si se hace en espacios cerrados

9. ¿Qué relación existe entre vapear en la adolescencia y el consumo de tabaco?

a) Ninguna, son hábitos independientes

b) Quien vapea de joven tiene más probabilidad de acabar fumando

c) Vapear protege de empezar a fumar

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

B. Verdadero o Falso.



1. ¿Es cierto que, si nada cambia, en 2040 la edad media de inicio en el vapeo podría bajar de los 12 a los 11 años?

Verdadero. La tendencia actual de normalización y acceso temprano al vapeo apunta a que la edad de inicio siga bajando si no se actúa.

2. ¿Los vapers son un producto libre de residuos porque no generan humo?

Falso. Los vapers de un solo uso y sus baterías de litio son ya uno de los residuos más abundantes y contaminantes del planeta.

3. ¿Es posible que en el futuro las marcas de vapeo patrocinen abiertamente deporte y contenido dirigido a jóvenes?

Verdadero. Sin regulación, la publicidad dirigida a un público joven puede normalizarse todavía más de lo que ya está.

4. ¿El vapeo no provoca ningún tipo de adicción?

Falso. La mayoría de los vapers contienen nicotina y generan dependencia igual que el tabaco.

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

B. Verdadero o Falso.



5. ¿Las colillas y los cigarrillos electrónicos desechables pueden contribuir a más incendios forestales?

Verdadero. Las colillas mal apagadas son ya una causa conocida de incendios, y su volumen no deja de crecer.

6. ¿Fumar o vapear en espacios públicos está cada vez más restringido?

Falso, si nada cambia. Sin nuevas medidas, la tendencia podría ir hacia una normalización total en espacios compartidos.

7. ¿Los paquetes de tabaco están obligados por ley a llevar siempre advertencias sanitarias?

Verdadero, hoy. Actualmente es obligatorio, pero es una de las medidas que podría desaparecer si las regulaciones no avanzan.

8. ¿El humo de segunda mano y el vapor exhalado por otras personas no suponen ningún riesgo?

Falso. Ambos pueden contener sustancias tóxicas que afectan a quienes los inhalan de forma pasiva.

9. ¿Es posible frenar hoy las tendencias que llevarían a ese 2040?

Verdadero. La regulación, la educación y la concienciación temprana pueden cambiar el rumbo antes de que esas cifras se conviertan en normalidad.

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

C. Historias desde 2040

Cada grupo deberá crear una historia breve ambientada en el año 2040 que muestre una misma situación con dos finales distintos: uno en el que el tabaco y el vapeo se han normalizado por completo, y otro en el que la sociedad ha decidido frenarlos a tiempo. Puede representarse como un relato, un diálogo, un mini-cómic o incluso una pequeña actuación.

Ejemplos de situaciones:

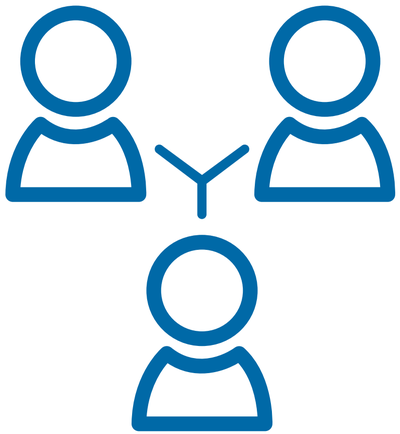
- Una clase de instituto en 2040, con o sin vapers sobre la mesa.
- Una cita a ciegas que cambia según haya humo de por medio o no.
- Un partido o una competición deportiva con dos desenlaces distintos.
- Un paseo por la playa: una con colillas y vapers por todas partes, otra sin ellos.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la reflexión del alumnado sobre hacia dónde puede llevar la normalización del tabaco y el vapeo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo.

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

C. Historias desde 2040



1. Fase de lluvia de ideas (5-10 minutos):

• Los estudiantes deben discutir en sus grupos posibles situaciones de la vida cotidiana en 2040 y cómo cambiarían según haya humo o no.

• Durante esta fase, es importante fomentar la participación de todos los integrantes, asegurando que todas las ideas sean consideradas.

2. Creación de la historia (10-15 minutos):

• Cada grupo debe redactar una historia breve de entre 150 y 200 palabras, ambientada en ese posible 2040.

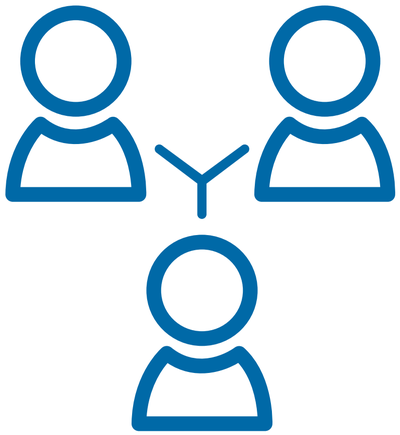
• La historia debe abordar de manera creativa el tema del tabaco y el vapeo, pero no debe limitarse a ser un ensayo o texto argumentativo: puede tomar cualquier forma narrativa (historia animada, diálogo, reflexión, etc.).

3. Revisión grupal (5 minutos):

• Una vez escrita la historia, el grupo debe leerla en voz alta y corregir posibles errores o hacer modificaciones para mejorarla.

3. MATERIAL DE APOYO PARA EL AULA.

C. Historias desde 2040



4. Lectura y retroalimentación (10-15 minutos):

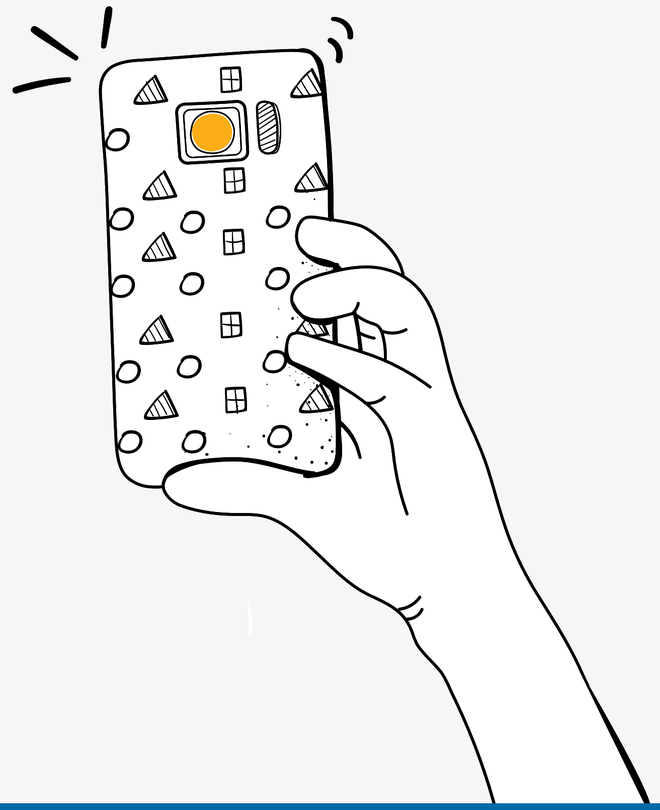
- Cada grupo presentará su historia al resto de la clase.
- Tras la lectura, los demás grupos o el docente podrán realizar preguntas o comentarios sobre la historia, enfocándose en cómo se ha imaginado ese 2040 y en qué detalles lo hacen creíble.

5. Reflexión final (5 minutos):

- Para concluir la actividad, el docente puede guiar una breve reflexión en clase sobre qué 2040 preferirían vivir y qué se puede hacer hoy para acercarse a él. Entre todos elegirán la mejor historia.

5. ¡CREA TU TIKTOK!

Con toda la información aportada es momento de preparar un TIKTOK.



Los alumnos pueden partir de las cifras trabajadas en clase, de algún mito desmontado en el Trivial o en el Verdadero/Falso, o de la historia creada en la actividad anterior, y grabarlo “desde” el año 2040: un telediario, un sketch, un “un día en mi vida”, un anuncio del futuro.

Consejos para el TIKTOK:

1. Formato en vertical

2. Duración de entre 60 y 120 segundos

3. Se puede usar música

4. Se puede ajustar la velocidad, poner temporizador para grabar y añadir efectos

5. Descarga tu TIKTOK y háznoslo llegar

6. La presentación al concurso es exclusivamente telemática a través de la web

Entra en: tiktok.gecp.org

GECP
lung cancer research

GECP
lung cancer
research

MUCHAS GRACIAS

comunicacion@gecp.org