



PROYECTO PrevenAdi
COLEGIO PRIMARIO MANO AMIGA SANTA MARIA (PILAR)

Responsables del proyecto:

- Prof. Obregón, Andres

Alumnos participantes:

Alumnos participantes:

1. Juan Cruz Ávila
2. Milagros Leo

Nivel, Modalidad, Ámbito y Área: Secundaria Básica. Programación.

Colegio: Colegio Mano Amiga, Pilar Buenos Aires.

Dirección: Ruta Nacional 8 Km. 64.50

INTRODUCCIÓN

El sentido general de este proyecto apunta a vincular el aprendizaje de la programación a distintos intereses y problemáticas que afectan a adolescentes y jóvenes. Por tal motivo, se trabajó en el desarrollo desarrollo web que promoviera el aprendizaje de alguna temática en particular. En este caso después de una votación se eligió la temática de adicciones, y se la vinculó con materias como construcción de la ciudadanía, biología y programación.

PLANTEO DEL PROBLEMA

Nuestro proyecto nace debido a la problemática del consumo de drogas ilegales y la prevención de las adicciones. Las conductas de riesgo se deben prevenir desde la infancia y es de vital importancia transmitir a los alumnos pautas de comportamiento adecuadas que aseguren

que en el futuro tomen las decisiones correctas con respecto al consumo de diversas sustancias y drogas. En dicha labor, por lo tanto, la actitud y el compromiso docente es fundamental.

No existe una fórmula mágica que asegure el éxito total en este terreno a los profesionales educativos y a las familias, pero sí se poseen determinadas estrategias que se puedan implementar para reducir las probabilidades de drogadicción en el futuro de los jóvenes.

El consumo de alcohol y drogas continúa siendo un problema social y de salud. Lamentablemente el inicio del consumo se presenta cada vez más temprano en la vida y observamos que a partir de los 14-15 años los adolescentes comienzan a consumir alcohol y a coquetear con la marihuana o el cigarrillo electrónico.

FUNDAMENTACIÓN

El consumo problemático de sustancias forma parte de una realidad compleja que nos interpela, desafía y compromete como sociedad. No alcanza una sola mirada para comprender y abordar esta problemática ya que son múltiples los factores que se ven involucrados en ella.

Incorporar una sustancia como alcohol o cannabis en un cerebro en desarrollo puede repercutir a corto y largo plazo, sobre todo afectando estructuras cerebrales vinculadas a la memoria y al aprendizaje. Los estudios evidencian que, con un inicio temprano, existen más chances de daño estructural, funcional de la corteza prefrontal y del hipocampo.

El objetivo siempre resulta en posponer el inicio del consumo de alcohol hasta que el cerebro adquiera un desarrollo completo o casi completo y evitar por completo el consumo de marihuana y otras drogas. La escuela y la familia son pilares fundamentales en este objetivo. Específicamente la escuela y el docente cumplen un rol fundamental, que decididamente no reemplaza a la familia, pero que puede colaborar en este sentido. Pero, ¿por qué la escuela? Porque es el principal agente de socialización. (incluida la familia y los pares) Actúa sobre las personas en un momento ideal de su vida (momento de maduración). También es el ámbito ideal para la detección precoz de los factores de riesgo.

Se entiende la prevención como un quehacer humano, comprometido con la vida y el cuidado de la población que exige el compromiso e involucramiento, de todos los actores de la comunidad educativa, para transformar lo dado. Por eso, es necesario impulsar la participación, promover la equidad y profundizar los valores democráticos.

OBJETIVOS

- Aprender sobre prevención de las adicciones.
- Utilizar las nuevas tecnologías como recurso para una mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

Los propósitos de este proyecto son:

- Que los estudiantes aprecien: El valor de su propio cuerpo y el reconocimiento de su propia individualidad. Las actitudes responsables respecto de los medicamentos y los profesionales de la salud. Las actitudes positivas respecto de la no utilización del tabaco. Una actitud responsable respecto del consumo de alcohol en la sociedad (cuando las leyes lo toleran). Una reacción crítica a la propaganda de medicamentos y de otros complementos sanitarios. La expresión de sus sentimientos con confianza.

DESARROLLO DE LA WEB

La página web tiene un diseño definido en estudiantes de escuela secundaria. Se ha organizado el contenido de la web en varias categorías que permiten abarcar la temática del consumo problemático de las drogas, y la prevención de la misma.

Drogas legales: son las socialmente aceptadas, de producción y distribución dentro del circuito legal. Ejemplos de ellas son: el café, el mate, el tabaco, el alcohol. Dentro de las legales también se encuentran los medicamentos, pero dado que algunos de estos deben ser adquiridos con la receta de un médico, se los diferencia como sustancias legales reguladas o bien intermedias (puesto que requieren de la intermediación de una receta debidamente extendida por un profesional habilitado).

Drogas ilegales: son las socialmente prohibidas. La producción y distribución de estas sustancias se realizan a través de un circuito ilegal clandestino. En nuestra cultura, por ejemplo, son drogas ilegales la marihuana, el paco, el éxtasis, la cocaína, el LSD, entre otras.

¿Qué hacer si...? En esta sección se pondrán consejos e ideas sobre qué hacer y a quienes recurrir en caso de tener algún consumo problemático de drogas o tener un familiar o amistad afectada por los efectos de la adicción.

Organización del equipo de trabajo.

Para desarrollar la web se dividieron las tareas en tres: programación, diseño y contenido. De esta forma se avanzó en forma paralela en las tres actividades hasta lograr un prototipo de la página web. Se utilizó la plataforma Sublime Text que permite diseñar páginas web de forma más fácil.

RESULTADOS OBTENIDOS

Gracias a este proyecto y a la elaboración de la web pudimos dar los primeros pasos en la programación de páginas web. A su vez, los alumnos profundizaron su conocimiento en un tema tan importante como la drogadicción y la prevención del consumo de drogas.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Hemos utilizado el prototipo de la app con los alumnos de otros grados de la escuela primaria, los cuales nos sirvieron para ir realizando mejoras en la web.

CONCLUSIONES

Gracias al proyecto se despertó la motivación por aprender a programar y a su vez hacer una página web que tenga un fin tan útil como es la educación y la prevención de las adicciones.

BIBLIOGRAFIA

- App inventor: <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
- Contenido para la aplicación:
<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/sedronar-proyectos-integrales-preventivos.pdf>
https://www.unodc.org/pdf/youthnet/handbook_school_spanish.pdf
<https://www.argentina.gob.ar/jefatura/sedronar>
<https://proyctohombre.es/proyecto-joven/>



CARPETA DE CAMPO

PROYECTO PrevenAdi

COLEGIO PRIMARIO MANO AMIGA SANTA MARIA (PILAR)

Responsables del proyecto:

- **Prof. Obregón, Andres**

Alumnos participantes:

- 1. Juan Cruz Ávila**
- 2. Milagros Leo**

Colegio: Colegio Mano Amiga, Pilar Buenos Aires.

Dirección: Ruta Nacional 8 Km. 64.50

Fecha	Actividad
2/07	Estructura principal con HTML: se vieron videos con distintas explicaciones. Se empezó a escribir el primer código con HTML
8/07	Hacer listas con HTML: se vieron videos con distintas explicaciones. Se empezó a realizar con formato de listas el menú modelo para una posible página web.
16/07	Añadiendo estilos con CSS: Mediante distintas páginas web se pudo ir definiendo qué estilos eran necesarios para agregar a nuestra página.
6/08	Prototipado de la página web: Se revisaron distintas páginas con la temática de ecología, para tener como modelo o referencia de la posible página.
13/08	Investigación: Se investigó el tema sobre medio ambiente y se trabajó en conjunto con el área de ciencias naturales.
20/08	Elección del contenido. Después de toda la investigación, se hizo una selección y recorte de la información que se publicaría en la página.
20/08	División de tareas. Teniendo en cuenta los gustos y habilidades de cada integrante, se dividieron las tareas en tres: contenido, desarrollo y diseño.
27/08	Diseño del menú: Se empezó con el diseño de la página teniendo como punto de partida el diseño del menú y los items que iban a contener.
27/08	Diseño de la página Index. Se diseñó la página principal con la información sobre la prevención de las adicciones, sobre las droga legales e ilegales y una guía sobre qué hacer en el caso de consumo.
8/09	Diseño de la página drogas legales, drogas ilegales. Se diseñó y agregó el contenido a las secciones. Se buscaron logos e imágenes para utilizar en la página.
8/09	Testeo de la página: Se testeó la usabilidad de la página, con alumnos de otros cursos para que nos contaran qué les parecía. Se realizaron algunas mejoras y retoques de acuerdo a la devolución de las personas que testearon la página.
15/09	Armado del stad: Se armó el stand teniendo en cuenta la temática de la prevención del consumo de drogas.

PrevenAdi Diario Docente

Por Andrés Obregón

Todo comenzó con un taller extracurricular de programación en el colegio Mano Amiga, con el objetivo de que los alumnos aprendieran a hacer páginas web. Para esto nos descargamos un editor de código llamado Sublime text.

Para que no trabajaran en forma individual, se les propuso un desafío grupal: ¿qué problemática juvenil podríamos resolver usando la tecnología?

En nuestro barrio había varios casos de jóvenes que tenían problemas con las adicciones. Asumimos esa problemática y decidimos buscar una solución a través de una propuesta que nos tenía que encontrar trabajando en equipo. Esta tarea nos permitió comprobar que el desarrollo de proyectos en la escuela desafía a los alumnos a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje mediante producciones que den respuesta a problemas de su vida cotidiana.

Así fue cómo surgió una nueva pregunta: ¿qué puede aportar la programación para solucionar la problemática de las adicciones? Por otro lado, a nosotros, como docentes de informática, también nos surgía otro interrogante: ¿cómo aborda un profesor de tecnologías un proyecto relacionado con la prevención de las adicciones?

El nuevo proyecto tuvo un gran efecto sobre los alumnos pues los motivó a aprender mucho más. Su curiosidad se despertó al tener que enfrentarse a un problema vinculado con su realidad, y eso los estimuló a investigar y aprender.

De a poco, los chicos se dieron cuenta de que realizar una página web requiere mucho más que ponerse a programar. Por eso, dividimos el grupo en cuatro sub-equipos: **Contenidos, Programación, Diseño y Difusión**. Esto hizo que otros jóvenes a los que no les interesaba la programación se sumaran a la propuesta, ya que algunos se veían atraídos por la elaboración del diseño gráfico o la investigación de los contenidos. A su vez, los alumnos iban desarrollando su autonomía porque, como protagonistas del proceso, planificaban el proyecto, distribuían las tareas, ponían las ideas en común, tomaban sus propias decisiones y elaboraban el producto.

Con las primeras investigaciones que se realizaron para interiorizarnos más sobre la problemática, los alumnos notaron que la situación por la que pasaban sus vecinos del barrio era más común de lo que creían.

Este trabajo nos permitió definir la solución: crear páginas web con datos organizados y revisados por expertos en el tema para que los jóvenes consulten, lo cual requería una investigación más exhaustiva.

En este proceso, logramos que los alumnos desarrollaran su capacidad para buscar, seleccionar, constatar y analizar información. Mediante formularios en Google, creamos encuestas sobre las dudas más comunes que tenían los jóvenes con respecto a la drogadicción. Por otro lado, debimos ampliar nuestro equipo de trabajo, sumando a profesionales como psicólogos o médicos que colaboraron en la corrección de los contenidos, de modo que así pudimos avanzar en un trabajo colaborativo e interdisciplinario.

Una dificultad que fue vista por los mismos jóvenes resultó ser la desorganización de las tareas. Como propuesta para superar esa situación, comenzamos a organizarnos con **Trello**, un gestor de tareas *online* que nos permitía trabajar de forma colaborativa mediante tableros (*boards*). Gracias a este gestor, las tareas, los responsables y los tiempos de realización quedaron registrados. Sumado a esto, aprendimos a trabajar con documentos compartidos almacenados en **Google Drive**.

Así que dividimos la página en drogas legales, ilegales y prevención. Por el momento la información no es mucha porque nos centramos más en que quede armada el diseño y funcionalidad de la misma.