



USO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA EVITAR ABUSO Y DEPENDENCIA

ARAGÓN

FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

CANDIDATURA: 456

CATEGORÍA: B - ESO

CENTRO EDUCATIVO: IES Reyes Católicos

TIPOLOGÍA: público

TOTAL ALUMNADO: 486

TOTAL DOCENTES: 66

LOCALIDAD: Ejea de los Caballeros

PROVINCIA: Zaragoza

AUTOR: María Concepción Murillo Villa

COAUTORES: Marta Arias Goizueta, Carmen Chóliz Montañés, Mariano Chóliz Montañés

Nº TOTAL AUTORES PROYECTO: 4



FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

3. DATOS DEL PROYECTO

Niveles educativos a los que se dirige el proyecto	Educación Infantil	No
	Educación Primaria	No
	ESO	Si
	Otros	No

Nº alumnado participante	Primer ciclo Ed. Infantil: 0 Segundo ciclo Ed. Infantil: 0 Primer ciclo Ed. Primaria: 0 Segundo ciclo Ed. Primaria: 0 Tercer ciclo Ed. Primaria: 0 ESO: 292 Educación Adultos: 0 Educación Especial: 0 Otros: 0
Nº total de otros agentes participantes	Profesorado: - Ed. Infantil 0 - Ed. Primaria 0 - ESO 20 - Ed. Especial 0 Madres y padres: - Ed. Infantil 0 - Ed. Primaria 0 - ESO 50 - Ed. Especial 0 Personal del centro: 0 Otros: 0

Descripción de los agentes participantes y grado de implicación

Las autoras del proyecto hemos contextualizado al instituto el programa PREVTEC 3.1 elaborado desde la Universidad de Valencia, organizado su puesta en práctica, facilitado los materiales a orientadora y tutores y explicado los fundamentos y pasos a seguir. Hemos apoyado a los tutores, que lo han requerido, en su aplicación. También hemos extraído los datos de la evaluación y del retest y analizado los resultados y nos hemos reunido con las familias de los alumnos en dos sesiones para presentarles el programa y solicitarles su colaboración activa y para informarles y comentar los resultados. La orientadora desde el marco del Plan de Acción Tutorial, se ha reunido con tutores para preparar las sesiones con los alumnos. Los tutores han aplicado el programa a los alumnos (4 sesión). Los alumnos han participado activamente, realizando evaluación inicial y retest y llevando hojas de registro semanal. Los profesores de Plástica y Tecnología han realizado con ellos posters, videos y slogans.



4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Contexto del proyecto. Descripción del centro educativo y su entorno

El instituto imparte enseñanzas de ESO, Bachillerato (Ciencias y Tecnología y Humanidades y Ciencias Sociales) y ciclos formativos, CFGM de Atención Sociosanitaria y CFGS de Animación de Actividades Físicas y Deportivas. Sección bilingüe de francés. Está adscrita al IES la sección de ESO de la localidad de Sádaba (a 25 Km). Recibimos alumnos de 15 localidades próximas, asisten también unos 50 alumnos inmigrantes, por lo que contamos con un aula de español, clases de refuerzo educativo y un tutor de Acogida para la población inmigrante. Atendemos al alumnado del programa de integración escolar por deficiencias psíquicas y a los que presentan dificultades de aprendizaje a través de los Programas de Aprendizaje Básico o de Diversificación. Desde nuestro PEC y Plan de Convivencia, favorecemos la integración de todos los alumnos. Situado en Ejea (17000 hab.) a 70 Km de Zaragoza, zona rural, economía agrícola y ganadera con empresas del de la construcción y maquina agricola con bastante paro

Fundamentación teórica o antecedentes del proyecto

El proyecto surge de la necesidad de las autoras, de abordar desde la misma institución educativa una realidad, el protagonismo de las tecnologías en la vida de los alumnos. Es obvio que han cambiado los patrones de comunicación, información y relación social y que los adolescentes se mueven muy bien en este mundo que parece creado para ellos. Sin embargo las características de la etapa: inmadurez neurológica que afecta al autocontrol, personalidad egocéntrica, gusto por el riesgo, etc les hacen vulnerables a todo tipo de drogas. Consideramos la dependencia de las tecnologías una droga más, pues sin componentes tóxicos, se dan los indicadores de tolerancia, dependencia y pérdida del autocontrol característicos de las mismas. Por ello, solicitamos el asesoramiento de Mariano Chóliz, profesor de Psicología de la Univ de Valencia, experto en adicciones tecnológicas y para darle una dimensión europea, nos asociamos en proyecto Comenius con los centros Cardijn Lorraine (Bélgica) y Sir Thomas Richs (Ing)

Resumen del proyecto

Se trata de prevenir las adicciones tecnológicas en adolescentes de 12 a 16 años a través de distintas actividades y de la contextualización del programa PrevTec 3.1 diseñado por M. Chóliz (U. Valencia) a la vez que fomentar un uso adecuado y saludable de las tecnologías de la información, ocio y comunicación interpersonal, mediante una metodología basada en reflexión-acción de todos los sectores implicados, familias, profesorado y estudiantes y dando papel protagonista al alumnado.

Área/s curricular/es que abarca el proyecto

Tecnología, Educación Plástica, Lengua, Idiomas, Tutoría y Educación para la Salud



Objetivo general del proyecto

El objetivo general del proyecto es concienciar al alumnado para que haga un uso responsable de las tecnologías de la comunicación y prevenir el abuso y la dependencia que éstas pueden provocarles. A través del programa pretendemos desarrollar su sentido crítico, su creatividad, fomentar el autocontrol y la no violencia, que sean capaces de cambiar hábitos de conducta, analizar situaciones de peligro y de adicción, buscar otras alternativas de ocio, fomentar las relaciones interpersonales tanto a nivel familiar como social. A través de la metodología de reflexión-acción se analizan tanto los aspectos positivos como los negativos para conseguir una verdadera concienciación del papel que tienen las tecnologías y el que ellos pueden jugar al respecto para llegar a ser los verdaderos protagonistas que controlen a las tecnologías y no al revés.

Estructura y componentes del proyecto

Los CONTENIDOS principales trabajados y los objetivos concretos para conseguirlos son:

- Diferencia entre uso, abuso y dependencia de las tecnologías: Conocer los indicadores que sirven para detectar las adicciones: tolerancia, dependencia, falta de control y darse cuenta de su nivel de dependencia.
- Autocontrol: Planificar su tiempo de ocio acotando el dedicado a las tecnologías. Planificar tareas alternativas. Anotar en un registro semanal los tiempos dedicados a cada actividad. Reducir el uso del teléfono móvil para así controlar el gasto. Planificar las tareas a realizar en internet y el tiempo que va a dedicarles. Apagar el móvil por las noches. Desconectar el ordenador cuando haya realizado su planificación inicial.
- Análisis y reflexión: Detectar qué situaciones de adicción se reflejan en los comics y videos presentados. Discernir cuándo hay peligro real de adicción. Detectar las posibles causas que han llevado a esas situaciones
- Escucha Activa: Atender a los visionados y explicaciones aportando experiencias
- Cambio de Conducta: Descubrir conductas alternativas a las situaciones de riesgo planteadas. Dedicar más tiempo a actividades deportivas, culturales y de relación interpersonal. Fomentar el diálogo en el seno familiar sobre estos temas. Informar a los padres sobre los videojuegos y webs visitadas.
- Sentido crítico: reflexionar sobre conductas nocivas en los videojuegos, cómic... Descubrir fraudes habituales de internet, móvil, etc.
- No violencia: seleccionar videojuegos carentes de contenidos violentos, sexistas o xenófobos
- Creatividad: Confeccionar posters que alerten sobre los riesgos y buen uso de tecnologías. Fomentar el uso de videojuegos que desarrollen la creatividad en detrimento de otros
- Uso saludable: Conocer los riesgos para la salud de las tecnologías (vista, problemas de espalda, radiación...), Usar las tecnologías para lo que han sido creadas y utilizar otros aparatos para escuchar música, despertador, agenda... Realizar más actividades en la naturaleza



Actividades llevadas a cabo en el proyecto

- Sesiones de formación para el profesorado participante en el programa a cargo del profesor Mariano Chóliz.
- Encuentros con los socios de Bélgica y Reino Unido: seminarios para formación y estudios comparativos dirigidos por el mismo profesor.
- Sesiones de trabajo con la orientadora y los tutores para organizar la puesta en práctica con los alumnos.
- Sesiones de tutoría con el alumnado: en 1º de ESO los videojuegos, en 2º móviles, en 3º internet en general y en 4º redes sociales. Cada tema se desarrolla en cuatro sesiones con el mismo esquema: en la primera, una evaluación inicial, análisis de ventajas e inconvenientes del uso, se dan pautas de conducta a seguir que se registrarán en una plantilla semanal, en la segunda sesión se revisan las tareas de la semana y posteriormente se parte de una situación de abuso o dependencia expresada en forma de cómic o video y se reflexiona sobre lo que sucede dando alternativas para solucionar el problema planteado, en la tercera sesión se sigue la dinámica anterior con otras situaciones y se cumplimenta un retest. La última sesión, hacia final de curso, es una síntesis y se dan recomendaciones para el verano.
- Confección de cuestionarios acerca de sus formas de diversion y ocio
- Análisis de las encuestas a través de las que se pretende despertar su sentido crítico
- Tareas de control y registro de las mismas para cambiar hábitos de conducta
- Visionado de videos y debate posterior en el que se intenta despertar su espíritu crítico
- Reuniones con las familias para concienciarles sobre el tema y de la cooperación con la escuela para mejor conseguir los objetivos propuestos
- Charlas de expertos, a las familias, al alumnado y a la comunidad para asesorar informar y prevenir de los riesgos que las tecnologías de la comunicación tienen
- Creación de eslogans avisando y previniendo los peligros del mal uso de las tecnologías
- Recopilación de las abreviaturas usadas en sms
- Confección y concurso de posters y videos

5. METODOLOGÍA, EVALUACIÓN Y CALENDARIO

Calendarización del proyecto

En el primer trimestre se llevó a cabo la preparación y planificación, la contextualización y elaboración de los materiales que se iban a usar y el primer encuentro con los socios.

- Enero: Se presentó el programa a la orientadora y a los tutores, y se realizó el concurso de posters y videos.



- Febrero: Tuvo lugar la primera reunión con las familias para explicarles el programa y solicitarles su colaboración activa y en las horas de tutoría se llevó a cabo el programa con los alumnos tal y como se ha especificado anteriormente.
- Marzo: Se impartieron las charlas de la guardia civil con las familias y alumnos y tuvo lugar el segundo encuentro con los socios
- Abril: Recogida de datos y análisis de resultados.
- Mayo: Informes de los resultados a las familias y a la comunidad mediante una charla-exposición en el centro cívico de Ejea por parte de M. Chóliz y el encuentro final con los socios.
- Junio: Se lleva a cabo la cuarta sesión con los alumnos en tutoría y la evaluación final

¿Existen criterios y herramientas de evaluación?

Si

En caso afirmativo. Indique los criterios y herramientas utilizadas

El mismo programa PrevTec 3.1 tiene instrumentos de evaluación para determinar primero el patrón de uso de videojuegos, móvil, internet y redes sociales del alumnado y posteriormente retest para detectar cambios como consecuencia de la aplicación del programa (adjuntamos los instrumentos). En cada sesión se observa y anota cómo se va llevando a cabo el programa y posteriormente nos reunimos para valorar estas observaciones y llevar a cabo las modificaciones oportunas y posibles cambios en el programa para su continuidad en el futuro. Se incluye un cuestionario de evaluación a las familias para que opinen sobre el programa y sobre su colaboración en el mismo.

al final del periodo realizamos una memoria que recoge los resultados del programa y la evaluación del mismo

Conclusiones y valoración de los resultados obtenidos

Nos ha servido, en primer lugar para establecer el patrón de uso del alumnado ante cada una de las tecnologías trabajadas y para detectar diferencias teniendo en cuenta sexo, edad, rendimiento académico, población inmigrante, etc. Como aspectos generales y curiosos a destacar:

- en cuanto a diferencias de género se dan diferencias significativas entre chicos y chicas sobre todo en el uso de videojuegos de acción (chicos) y más gasto en móvil y más tiempo en redes sociales (chicas)
- casi todos los alumnos tienen móvil y lo utilizan sobre todo para hacer llamadas perdidas, escuchar música o enviar sms
- casi todos tienen consolas y apenas las utilizan entre semana
- casi todos tienen tuenti y el tiempo aumenta considerablemente en los cursos más altos.
- algunos alumnos concretos dan alto en los ítems de dependencia, tolerancia y ausencia de autocontrol



En cuanto al grado de satisfacción de los agentes implicados, estamos satisfechas con los resultados del proyecto ya que en un tanto por ciento significativo se percibe un mejor uso de las tecnologías y una mayor concienciación sobre los riesgos de adicción a las mismas durante el desarrollo del programa. Por tanto los vemos más preparados para afrontar posibles dependencias. Algunos indicadores:

- el alumnado participa activamente en la aplicación aportando ideas y experiencias y realizando, la mayoría las tareas para casa.
- La Percepción inicial de enganche a la tecnología trabajada en cada nivel se modifica a la baja
- El uso de las tecnologías se reduce mientras dura la aplicación del programa tanto en cuanto al número de días semanales como al tiempo de utilización durante esos días.

En cuanto a las reuniones con las familias, valoran positivamente el proyecto y les ha servido para tener un mayor conocimiento del uso que hacen sus hijos, de los riesgos, También han considerado de utilidad las pautas de actuación y el manejo de algunos programas muy útiles: skype, etc.

Continuidad para el proyecto

En vista de lo interesante que nos ha resultado la aplicación y desarrollo del proyecto se ha considerado conveniente el introducirlo en el Plan de Acción Tutorial y seguir aplicandolo a los alumnos de la ESO desde 1º a 4º para obtener un estudio longitudinal al finalizar la escolarid. Ademas está previsto ampliar en el tema de las redes sociales y mantener el programa actualizado para abordar los nuevos retos que vayan surgiendo y dar respuesta a las novedades que se introduzcan en el futuro.