



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID
FACULTAD DE MEDICINA
GRADO EN ENFERMERÍA**

**PROYECTO DE
EDUCACIÓN PARA LA SALUD
BUEN USO DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS E INTERNET**



IRENE ISABEL ARGENTA PÉREZ

Tutora: M^a TERESA ALCOLEA COSÍN

2017

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Riesgos y oportunidades del uso de las nuevas tecnologías e Internet.....	9
1.2. Justificación.....	11
1.3. Análisis de la población	13
2. OBJETIVOS	16
2.1. Objetivo general	16
2.2. Objetivos específicos.....	16
3. METODOLOGÍA	17
3.1. Población diana	17
3.2. Coordinación.....	17
3.3. Autorización de padres, madres o tutores/as legales	18
3.4. Criterios de inclusión y exclusión	18
3.5. Cronograma y número de sesiones.....	19
3.6. Equipo docente.....	19
3.7. Captación.....	19
3.8. Modelo pedagógico y teorías del aprendizaje	20
4. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES EDUCATIVAS.....	25
4.1. SESIÓN 1. Características y riesgos de Internet.....	25
4.2. SESIÓN 2. Ahora te toca a ti	29
5. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD.....	33
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA.....	36
8. ANEXOS.....	41

RESUMEN

Introducción. El uso de las nuevas tecnologías e Internet ha incrementado en los últimos años debido a su integración en la vida cotidiana de las personas, destacando a los jóvenes como principales usuarios. Las capacidades y habilidades que posean los preadolescentes, toman un importante papel para superar situaciones potencialmente peligrosas. Este uso cada vez más generalizado y precoz entre los menores demuestra la necesidad de realizar proyectos de Educación para la Salud llevados a cabo por la Enfermería.

Objetivo. Promover un buen uso de las nuevas tecnologías y su relación con Internet entre los niños y niñas de 9-12 años del colegio Salesianos El Pilar del municipio de Soto del Real, Madrid.

Metodología. Se elaborará un programa de promoción y prevención en el ámbito escolar contextualizado en el modelo pedagógico cognoscitivista siguiendo la teoría de aprendizaje significativo a través de la técnica de gamificación en la que los educandos aprenderán a identificar y prevenir situaciones de riesgo online con el objetivo de aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías e Internet en el desarrollo de ellos/as mismos/as en el futuro.

Conclusiones. El aprendizaje de rutinas y prácticas de salud será más fácil cuanto antes se establezca su implantación, por eso, es importante empezar estas buenas prácticas relacionadas con la nueva tecnología e Internet en la franja de edad seleccionada e incluso plantearse en inferiores, ya que la edad de inicio en navegación online se está acelerando.

PALABRAS CLAVE: Tecnología de la información, Internet, Niño, Enfermería, Educación en Salud, Promoción de la Salud, Prevención Primaria

ABSTRACT

Introduction. The use of new technologies and the Internet has increased in recent years due to its integration in the daily life of people, highlighting the youth as the main users. The skills and abilities of preteens play an important role in overcoming potentially dangerous situations. This increasingly widespread and precocious use among children demonstrates the need to carry out Health Education projects led by the Nursing.

Objective. Promote a good use of new technologies and their relationship with the Internet among children aged 9-12 years of the Salesianos El Pilar school in the municipality of Soto del Real, Madrid.

Methodology. A program of promotion and prevention will be developed in the school context contextualized in the pedagogical cognitive model following the theory of significant learning through the technique of gamification in which the students will learn to identify and to prevent situations of risk online with the aim to take advantage of the opportunities offered by new technologies and the Internet in the development of themselves in the future.

Conclusions. The learning of health routines and practices will be easier as soon as their implementation is established, so it is important that good practices relate to the new technology and the Internet in the selected age range and the same elements in the lower, since the age of onset in online navigation is accelerating.

KEYWORDS: Health Education, Nursing, Child, Educational Technology, Internet, Health Promotion

1. INTRODUCCIÓN

El despliegue de las nuevas tecnologías (NT) es un fenómeno relativamente reciente que ha cambiado la relación con el mundo y con ellas, la vida de las personas y el funcionamiento del día a día de la sociedad. La convergencia tecnológica causada por la revolución digital ha supuesto rápidos e importantes cambios en los procesos productivos, las formas de emisión y recepción, transformando el consumo y modificando sustancialmente las relaciones interpersonales gracias a la aproximación de la Tecnología con los Medios de Comunicación¹.

Según la RAE (Real Academia Española), la tecnología es el “*conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico*”². El sociólogo McLuhan (1993) la entendía como una extensión de la innovación del ser humano para desenvolverse mejor en su medio³; un medio que, actualmente, presenta una gran amplitud de posibilidades comunicativas como consecuencia del desarrollo de las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) definidas como “*conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información*”³ e Internet (*Interconnected Networks*: “redes interconectadas”). El desarrollo de las TICs es interdependiente de los avances tecnológicos de Internet ya que según Pisticelli, filósofo argentino especializado en los nuevos medios, Internet, es el medio de comunicación por excelencia⁴. Permite el acceso a múltiples fuentes de información, aprendizaje y ocio participando en el desarrollo personal, académico y profesional de la presente sociedad globalizada.

El principal beneficio que ofrece Internet y su desarrollo en las TICs, como medio de acceso, es la mejora de la calidad de vida de las personas debido a sus múltiples cualidades^{5,6,7}:

- Sencilla e inmediata accesibilidad a cualquier servicio sin límites.
- Flexible y dinámica, en continuo cambio y actualización.
- Posee un lenguaje multimedia: expresiones visuales, escrito-visuales, sonoras y audiovisuales de fácil comprensión.
- Permite automatizar de manera inteligente aplicaciones del hogar desde cualquier lugar adaptándose a las necesidades de las personas.

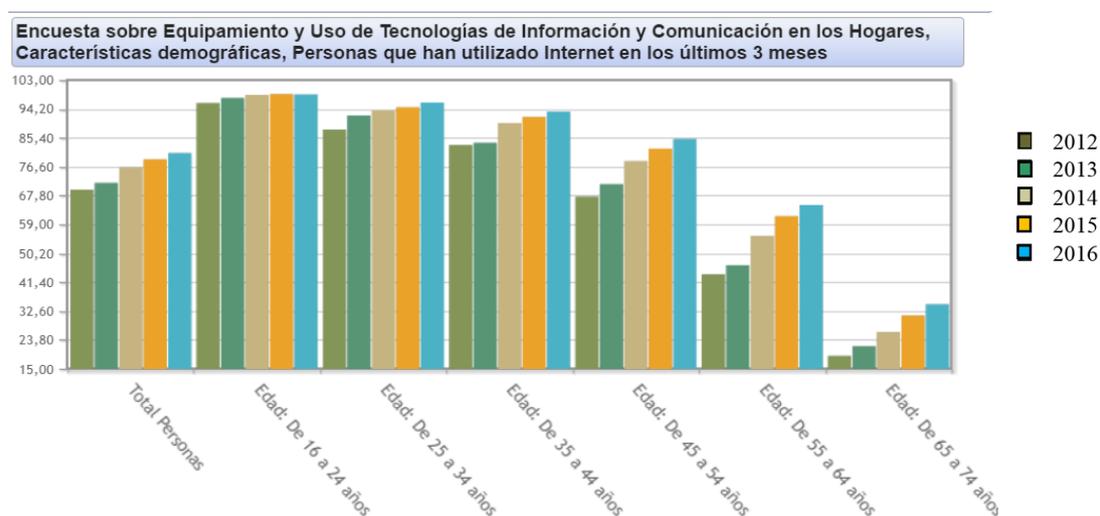
- Permite la diversidad, convirtiéndose en el máximo espacio de expresión a través de redes sociales, correo electrónico, chats, foros o blogs.
- Permite la conexión con el mundo: las personas pueden conocer lo que está pasando en un preciso momento en cualquier lugar o contactar con otras personas teniendo una respuesta al segundo, relativizando así, el tiempo y la distancia.

La integración de las nuevas tecnologías e Internet en las actividades cotidianas de las personas ha generado un incremento en el uso de éstas en los últimos años, pasando a ser un elemento imprescindible en el día a día de la sociedad.

Según Eurostat⁷ (Oficina Europea de Estadística) la frecuencia en el uso de Internet en Europa ha aumentado un 15% en los últimos 6 años [Anexo I] anticipándose a su vez, la edad de inicio en su utilización. Asimismo, según el estudio EU Kids Online⁸, el 84% de los adultos maneja Internet siendo un 75% de los niños y niñas europeos entre 6 y 17 años los que también lo usan, con una diferencia de 16% entre los más pequeños y los más mayores dentro del rango de edad.

Concretamente, en España, este creciente uso desde se ve reflejado en el siguiente gráfico:

Gráfico 1. Personas que han utilizado Internet en los últimos 3 meses por franjas de edad y año.

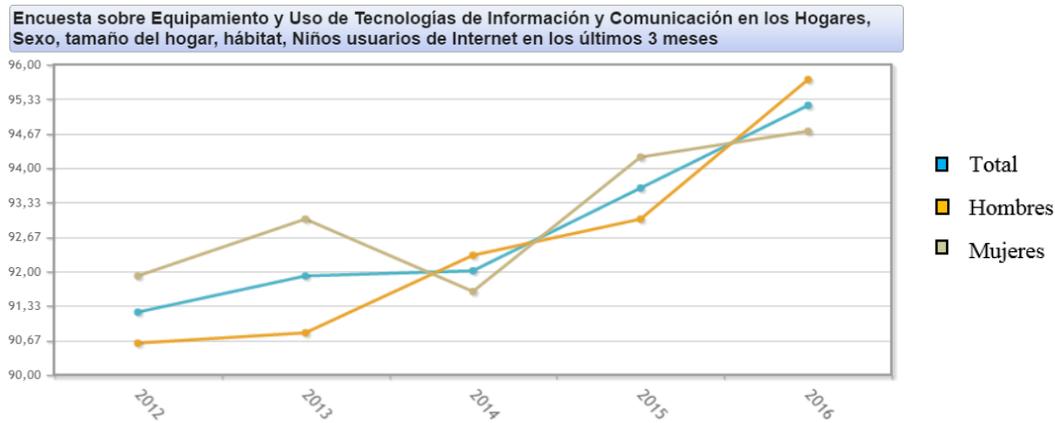


Fuente⁹: INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/5YyZO9>

Los últimos datos que refleja el INE (Instituto Nacional de Estadística España) sobre el uso de Internet por franjas de edad, demuestra que los jóvenes son los que hacen un mayor uso de las nuevas tecnologías e Internet (98%)⁹.

Mediante el siguiente gráfico se observa este creciente y generalizado uso de Internet entre los más jóvenes, concretamente en los menores de edades comprendidas entre los 10 y 15 años:

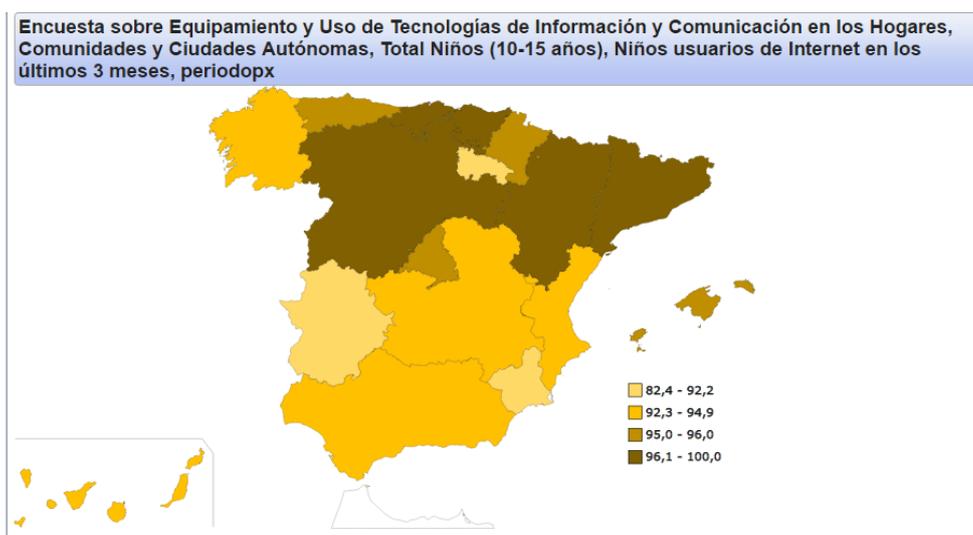
Gráfico 2. Niños usuarios de Internet entre 10 y 15 años en los últimos 3 meses según sexo y año.



Fuente¹⁰: INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/Ujaf0V>

En cuanto al uso de las TICs e Internet por los y las menores de 10 a 15 años en España, diferenciando la localización geográfica, se estima una diferencia del 18% entre Comunidades Autónomas (CCAA). Las CCAA que presentan un mayor uso son: Castilla y León, País Vasco y Cataluña; seguido de la Comunidad de Madrid, Asturias, Navarra e Islas Baleares. Las de menor uso son Ceuta y Melilla, en continuación de Extremadura, Murcia y La Rioja¹¹.

Gráfico 3. Niños usuarios de Internet entre 10 y 15 años en los últimos 3 meses por CCAA.



Fuente¹¹: INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/9ui1h2>

Aun así, más de un 95% de los y las menores españoles y españolas entre 10 y 15 años se conecta a Internet¹⁰, anticipándose la edad de inicio en este acceso hasta los 7 años según el informe Net Children¹².

Manuel Castells¹³ (1997) denomina a esta generación mediante el concepto de “*Sociedad Red*” entendida como resultado entre la interacción de la digitalización de la información, la ingeniería genética y la evolución histórica de las sociedades avanzadas del siglo XX. Esta *Sociedad Red* aprende desde la observación y a una mayor velocidad cuando se poseen hermanos mayores debido al paradigma tecnológico actual donde la información es el principal activo y las relaciones tradicionales se redefinen en un contexto global, flexible e hiperconectado.

Estos nuevos *nativos digitales*, son aquellos que forman parte de la primera generación que ha nacido en el marco de una sociedad que usaba las tecnologías, con el mismo nivel de incorporación de las mismas que en su momento hicieron sus antecesores con tecnologías que hoy nos parecen tan básicas como son los libros o la máquina de escribir¹⁴. La mensajería inmediata, Internet a alta velocidad o los últimos diseños en software o hardware forman parte de sus vidas, condicionando ciertas características propias en dicha población¹⁴:

- Recepción ágil e inmediata de la información.
- Realización de múltiples tareas al mismo tiempo de forma paralela.
- Preferencia de gráficos e imágenes visuales a textos gracias a la digitalización.
- Mejor rendimiento en grupo y en conexión a la Red.
- Conciencia de progreso aportándoles satisfacción y recompensas inmediatas.
- Aprendizaje lúdico en vez de tradicional basado en el rigor.

1.1. Riesgos y oportunidades del uso de las nuevas tecnologías e Internet

Tal y como decía Melvin Kranzberg: “*La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral*”¹³. La relación entre las oportunidades y los riesgos que ofrece Internet está determinada por el uso; es decir, un mayor uso de las tecnologías, conlleva a una mayor exposición tanto a riesgos como a oportunidades¹⁵. Este uso está marcado por los valores culturales predominantes del país, marco regulatorio, sistema educativo e infraestructura tecnológica¹⁶.

La exposición de los niños a las oportunidades y los riesgos se puede considerar desde tres formas de comunicación posibles al navegar en Internet: el niño como receptor, el niño como participante y el niño como actor¹⁵ [Anexo II].

En función de los tres modos de comunicación, siendo mayoritario el de niño como receptor, pueden encontrarse:

- Riesgos comerciales, agresivos, sexuales y de valores que afectarán al desarrollo y bienestar personal del niño.
- Oportunidades que fomentarán en el/la niño/a su aprendizaje, capacidad y conocimiento digital; participación y compromiso social; creatividad y expresión; e identidad y conexión social.

Para el aprovechamiento de las oportunidades en línea es imprescindible que los niños y niñas realicen un buen uso de las nuevas tecnologías e Internet, el cual depende del grado de responsabilidad marcado por su edad, estatus socioeconómico, apoyo parental y contenido positivo disponible en su país¹⁶.

A pesar de que el concepto de buen uso de las tecnologías no está definido textualmente, al igual que el tiempo indicado para tal, se entiende como buen uso de las tecnologías e Internet cuando los jóvenes identifican, utilizan e integran en sus vidas cotidianas los recursos tecnológicos con el fin de aprender, socializar, compartir, jugar y divertirse, prepararse para la inserción laboral en el futuro y favorecer la interculturalidad para disminuir las brechas sociales. Este buen uso debe estar atravesado por una capacidad crítica, creativa y constructiva que debe fomentarse en los entornos educativos: hogar y escuela¹⁵.

Del mismo modo, un mal uso de las tecnologías e Internet se produce cuando el individuo desaprovecha las oportunidades e incrementa la probabilidad de exponerse a situaciones de riesgo. Este mal uso está asociado con un uso excesivo o patológico¹⁷, que se establece cuando en el/la niño/a manifiesta síntomas y/o conductas adictivas que provocan consecuencias perjudiciales para su funcionamiento general y del bienestar. La pérdida de control sobre la conducta y el fallo de las resistencias al impulso de conectarse aparecen en función del tiempo de conexión, a mayor duración, mayores serán las posibilidades de padecer adicciones comportamentales¹⁴.

Según Echeburúa y Corral¹⁸ cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo. Sin embargo, el único trastorno comportamental clasificado en el Manual DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)^{19,20} es la ludopatía a pesar de que diferentes autores defienden la inclusión de cualquier conducta capaz de generar la psicopatología propia de la adicción^{21,22}.

Diversos estudios afirman que el uso excesivo de las nuevas tecnologías está relacionado con el fracaso escolar, consumo de tabaco e intoxicaciones alcohólicas; teniendo en cuenta los problemas que supone en la dinámica familiar^{23,24}.

Esta conducta adictiva conduce potencialmente al aislamiento y al descuido de las relaciones sociales, de las actividades académicas, de las actividades recreativas, de la salud y de la higiene personal^{23,24}.

Igualmente, el excesivo uso de dispositivos con pantallas (ordenadores, tablets, móviles, televisión, etc) pueden producir: déficit de atención, problemas de sueño, hiperactividad, agresividad, menor rendimiento académico y dificultades en el desarrollo o lenguaje y la adquisición de vocabulario. También presenta relación con el sobrepeso y la obesidad infantil^{23,24}.

1.2. Justificación

El uso que esta población hace de las nuevas tecnologías se ha convertido en un importante tema de interés. El descontrol y/o desconocimiento parental acerca de este uso, suscita preocupación generando una situación de alarma social¹⁵ entendida como *moral panics*¹². Frente a esta problemática, padres y madres, agentes educativos y profesionales de la salud, aparecen como los principales responsables de la formación de los menores en esta materia²⁵.

Actualmente hay un consenso creciente en relación con la necesidad de formar a los jóvenes con el fin de que sean capaces de afrontar los riesgos de internet por sí mismos¹⁵. La dificultad de mediación de dispositivos móviles y la limitación en alfabetización mediática de ciertos mediadores suponen otra problemática añadida por lo que las capacidades y habilidades que poseen los y las menores, toman un importante papel para superar situaciones potencialmente peligrosas^{15,25}.

Diferentes organismos como el cuerpo de Policía Nacional o la asociación Protégeles, tienen también como misión promover un buen uso de las nuevas tecnologías e Internet y fomentar una ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia a través de diversas iniciativas^{26,27}.

Sin embargo, la prevención de estas posibles consecuencias generadas por los diferentes riesgos asociados al uso de las nuevas tecnologías e internet, y la promoción de hábitos saludables, compete a su vez a los profesionales de la salud, concretamente a los enfermeros/as²⁸.

Dentro de las labores profesionales de los enfermeros y las enfermeras establecidas en la Ley 44/2003, de 21 de noviembre, de Ordenación de las Profesiones Sanitarias (LOPS), se establece que corresponde a la enfermera la dirección, evaluación y prestación de los cuidados de enfermería orientados a la promoción, mantenimiento y recuperación de la salud, así como a la prevención de enfermedades y discapacidades²⁸.

Dicha promoción se puede realizar a través de proyectos de Educación Para la Salud (EpS)²⁹ que no solamente abordan la transmisión de información, sino también el fomento de la motivación, las habilidades personales y la autoestima, necesarias para adoptar medidas destinadas a mejorar la salud. La aplicación de intervenciones comunitarias es motor de concienciación y empoderamiento de la sociedad respecto a su situación de salud actual y futura. No se debe olvidar que el origen de elaborar y aplicar intervenciones de EpS surgen de las necesidades de la población, bien sea como necesidad sentida o como resultado de un análisis y observación de los y las enfermeros/as, encargados de proteger la salud de las personas, como en el caso de este proyecto de EpS.

La finalidad de esta intervención es la modificación de conocimientos, actitudes, comportamientos de salud a través del empoderamiento de las personas sobre su proceso salud/enfermedad. Su objetivo es cambiar cualitativamente las actitudes para lograr un cambio real de las conductas. No se trata entonces de disponer de muchos conocimientos, sino de disponer de capacidades y habilidades que permitan comportarse de manera diferente³⁰ ante el uso que realizan los menores de Internet.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la capacidad de modificar acciones y actitudes en los menores, depende de su grado de responsabilidad y madurez¹⁵.

Siguiendo la axiología del desarrollo de la ética moral de Kohlberg, los niños y niñas entre 9 y 12 años empiezan a entender por sí mismos que deben preservar las normas y

mantener el respeto mutuo para vivir en convivencia. Se produce la evolución de la segunda etapa de la moral preconvencional, donde las acciones buscan el beneficio individual, a la tercera etapa de la moral convencional donde las expectativas, relaciones y conformidad son interpersonales. El proceso de aprendizaje de lo que está bien y lo que está mal, limitado al desarrollo moral, se produce de acuerdo con lo que esperan sus familiares más cercanos y personas de referencia acerca de él o ella. Piaget define esta etapa como la moral de la solidaridad entre iguales y añade que estos/as niños/as manejan operaciones y deducciones con lógica siguiendo las instrucciones y normas establecidas para resolver los problemas planteados^{31,32}.

Teniendo en cuenta que la formación de dichos/as niños/as se realiza mediante la enseñanza en Educación Primaria, la cual presenta un alto grado de escolarización³³ del 100% debido a su carácter obligatorio y gratuito, junto con el gran interés de los colegios en incorporar las TIC en sus procesos de aprendizaje, la intervención se realizará en un centro educativo.

El lugar de residencia de la población escogida para la realización de la EpS, es decir, los niños y niñas entre 9 y 12 años, será la Comunidad Autónoma de Madrid (CAM). No se tendrá en cuenta las diferencias sociales marcadas por zona geográfica dentro de la CAM ya que las necesidades que presentan los y las preadolescentes respecto a la promoción y prevención de un buen uso de las nuevas tecnologías e Internet es la misma¹³.

Dentro de la CAM, se elige la zona de la Sierra Norte de Madrid, particularmente la localidad de Soto del Real en la que residen 8482 habitantes³⁴, los cuales alrededor de 700 pertenecen al grupo de edad seleccionado³⁵.

Esta localidad cuenta con dos centros públicos y un centro concertado que ofertan la formación en Educación Primaria³⁴. Se propondrá realizar la EpS a los niños/as entre 9-12 años matriculados en el centro educativo “Salesianos El Pilar” que cuenta con los requisitos necesarios para la aplicación de dicho proyecto.

1.3. Análisis de la población

La franja de edad seleccionada, entre los 9 y 12 años, corresponde al estadio vital entre la niñez y la adolescencia, definida como Preadolescencia o niñez tardía por Philip Rice³⁶. Esta etapa del desarrollo marca el comienzo de una nueva etapa de construcción de la identidad del “yo” en la que intervienen cambios corporales, conductuales y emocionales^{36,37}.

Se caracteriza por un despliegue del niño/a hacia el exterior, cada vez más consciente de sus propios sentimientos y pensamientos donde adquieren conocimientos sobre sí mismos y sobre los demás que permanecerán el resto de su vida como: el sentido de la propia eficacia, la pertenencia al grupo, la responsabilidad y el concepto de sí mismo^{36,37}.

El uso de las nuevas tecnologías e Internet que realizan los y las preadolescentes españoles/as entre 9 -10 años y 11-12 años en España es similar aunque con ligeros matices en función del género, según el estudio Net Children Go Mobile¹².

El lugar de acceso principal es el hogar desde una habitación que no es la suya privada y a través de sus propios dispositivos: Tablet, smartphone y ordenador portátil.

Las actividades que mayormente realizan son: comunicarse mediante la mensajería instantánea, buscar información, ver videoclips y escuchar música, seguido de realización de tareas escolares y redes sociales. Por otro lado, jugar al ordenador de manera individual o multijugador, utilizar los blogs, leer o ver la televisión online se practican en un menor porcentaje.

De forma general mantienen actitudes de prevención de riesgos respecto al uso de las redes sociales. La mayoría posee una configuración de perfil privado permitiendo ver su actividad online sólo a sus amigos/as y rechazan solicitudes de aquellas personas que no conocen. Sin embargo, comparten fotos de su rostro, edad, escuela y número de teléfono.

Respecto a sus estrategias comunicativas, afirman que es más fácil sentirse uno/a mismo/a en Internet que cuando está con la gente cara a cara.

A pesar de que reconocen las oportunidades que ofrece Internet, únicamente 1 de cada 2 sabe marcar una página como favorito, un 27% compara distintas páginas para contrastar la información y un 9% sabe cambiar las preferencias de configuración de búsqueda.

No obstante, la gran mayoría sabe descargarse aplicaciones y conectarse a una red wifi además de proteger su smartphone con un PIN o código de bloqueo.

En relación con la seguridad en Internet aproximadamente sólo un 30% sabe bloquear publicidad no deseada o correo basura/spam, borrar el registro de páginas visitadas, cambiar la configuración de privacidad, bloquear mensajes de personas, pop-ups y encontrar información sobre cómo navegar seguro. Por lo que los y las menores españoles/as se encuentran en una situación de vulnerabilidad frente situaciones riesgosas: cerca de un 18% ha sufrido experiencias online que le ha molestado.

Sin embargo, un 32% de estos preadolescentes afirma haber sufrido bullying cara a cara como medio principal seguido de alguna forma online en mensajería instantánea (WhatsApp), redes sociales o chats. Estos datos de ciberbullying han aumentado un 20% en los últimos cinco años.

Otros datos que también llaman la atención es que 1 de cada 5 afirma haber recibido mensajes de tipo sexual (sexting) y 1 de cada 10 ha tenido contacto con personas desconocidas, siendo un 2% de ellos, los que han quedado presencialmente. También, cabe destacar que un 32% ha accedido a contenidos inadecuados como imágenes sexuales y cerca de un 18% siente que realiza un uso excesivo de Internet: cree que domina las tecnología a la perfección, se siente mal cuando no puede conectarse a Internet y necesita estar cada vez más tiempo conectado generándose situaciones de conflicto con el hogar¹⁷.

Ahora bien, en líneas generales, los niños y niñas de 11-12 años mantienen medidas de protección más efectivas que los de 9-10 años debido a que poseen un mayor conocimiento de los recursos tecnológicos. A estas edades saben que sus padres y madres conocen su actividad online y reconocen que los adultos, saben más de Internet que ellos/as mismos/as, aunque este pensamiento empieza ser al contrario según van creciendo¹².

De esta manera, comenzar con la promoción de un buen uso de las TIC e Internet en esta etapa, fomentará el desarrollo de habilidades de prevención de riesgos y ayudará a consolidar unos hábitos tecnológicos que favorezcan a su salud, aumentando las capacidades de afrontamiento a situaciones riesgosas de Internet.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Promover un buen uso de las nuevas tecnologías y su relación con Internet entre los niños y niñas de 9-12 años.

2.2. Objetivos específicos

- Los educandos identificarán los riesgos que ofrecen las nuevas tecnologías e Internet.
- Los educandos identificarán las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías e Internet
- El educador explorará las necesidades de acceder a Internet y las TIC por parte de los preadolescentes.
- Los educandos expresarán necesidad de ayuda en caso de pérdida de control ante una situación.
- El educador promoverá relaciones personales de trabajo en equipo.
- El educador fomentará actitudes de prevención de un mal uso de Internet
- El educador favorecerá la autonomía del preadolescente, enseñándole a ser responsable de las decisiones que toma.
- El educador promoverá valores y normas para realizar un buen uso de Internet.
- El educador incentivará estilos de vida saludables en relación con el uso de las tecnologías.
- El educador fomentará el sentimiento de pertenencia al grupo, responsabilidad y concepto de sí mismo de los educandos en relación con el uso que realizan de las nuevas tecnologías e Internet.

3. METODOLOGÍA^{38,39}

3.1. Población diana

La población diana a la que se dirige la EpS es a niños/as entre 9-12 años que se encuentren en el nivel educativo de 4º, 5º y 6º curso de Educación Primaria del colegio “Salesianos El Pilar” perteneciente a la localidad de Soto del Real, Madrid.

Este colegio presenta los recursos tecnológicos necesarios para abordar las sesiones educativas, como tablets y conexión a Internet, y cuenta con un número de dos clases por curso (A y B) con un alumnado máximo de hasta 30 alumnos/as por clase.

A través de la siguiente tabla se recoge la relación entre los cursos académicos a los que va dirigido la EpS y el rango de edad correspondiente.

Tabla 2. Relación rango de edad y curso educativo.

Curso Educación Primaria	Rango de edad
4º Primaria	9 – 10 años (Nacidos en 2008)
5º Primaria	10 – 11 años (Nacidos en 2007)
6º Primaria	11 – 12 años (Nacidos en 2006)

Fuente: Elaboración propia.

3.2. Coordinación

La o el enfermera/o del centro de salud del municipio liderará la intervención de EpS, por lo que será la/el encargada/o de llevar a cabo el proyecto. Tendrá como funciones facilitar, ayudar, apoyar, motivar y orientar las actividades de la EpS así como organizar, conducir el programa y sesiones educativas, y evaluar los resultados.

Para la coordinación de la EpS se concertará una reunión con la Dirección del Colegio y Jefatura de Estudios de Educación Primaria con el objetivo de presentar y proponer el proyecto de EpS: Buen uso de las nuevas tecnologías e Internet, destinado a impartirse en periodo lectivo del curso escolar siguiente 2017/2018. La entrevista se fijará a finales de junio y del curso escolar 2016/2017 para poder establecer las bases de la EpS: aulas, contenidos, recursos materiales y tecnológicos, profesorado, fecha de inicio del proyecto. En caso de que la institución educativa aprobara la propuesta, la duración de la Educación para la Salud será de cuatro días consecutivos.

El/la Jefe/a de Estudios de Educación Primaria será el/la coordinador/a de referencia del proyecto a nivel del colegio.

3.3. Autorización de padres, madres o tutores/as legales

Teniendo en cuenta que la edad del colectivo es menor de la edad legal, se debe solicitar la autorización de sus padres, madres o tutores legales para el desarrollo de la intervención educativa. Cualquier actividad profesional que, como la EpS, pretenda influir en la vida de las personas, compartir con ellas poder y control para vivir y transformar los contextos de la vida cotidiana comporta un compromiso social y encierra profundas implicaciones éticas⁴⁰. La enfermera elaborará la propuesta de autorización necesaria para la realización de esta actividad en la que se la autoriza a ejecutar dicho proyecto y a utilizar los resultados para su evaluación, garantizándose la confidencialidad de datos. Esta autorización puede sufrir modificaciones según las recomendaciones de la Jefatura de Estudios.

El/la Jefe/a de Estudios será el/la encargado/a de facilitar a las familias la autorización a través de la plataforma *Educamos*, que ya utiliza el centro como espacio de interacción entre Escuela, Alumnos y Padres cuyas principales funciones son gestionar y comunicar el aprendizaje. Se establecerá como fecha límite de entrega la semana anterior al inicio de las sesiones.

En caso de no firmarse la autorización no se podrá incluir a esos/as niños/as en la formación del proyecto de EpS considerándose como criterio de exclusión. El/la Jefe/a de Estudios será responsable de establecer una actividad paralela a la intervención para este grupo de forma ajena a la EpS.

3.4. Criterios de inclusión y exclusión

En cuanto a los criterios de inclusión, todos/as los y las niños/as de dichos cursos educativos, cuyos padres han autorizado la intervención, son susceptibles de participar en este proyecto.

Aquellos/as niños/as cuyos padres no han firmado la autorización, se considerarán excluidos de participar en él.

3.5. Cronograma y número de sesiones

Se impartirán 2 sesiones de EpS por cada curso y clase de hasta 30 alumnos con una duración de 60 minutos en los cuatro días acordados con la institución educativa. Se realizarán durante la mañana siguiendo el horario habitual del centro y el siguiente cronograma planteado por el educador (Tabla 3). El tiempo de duración de las sesiones se ha establecido siguiendo la duración de una clase lectiva común durante el curso académico

Tabla 3. Cronograma de las sesiones educativas.

	SESIÓN 1 (Día 1)	SESIÓN 1 (Día 2)	SESIÓN 2 (Día 3)	SESIÓN 2 (Día 4)
10 – 11 h	4ºPrimaria A	4ºPrimaria B	4ºPrimaria A	4ºPrimaria B
Recreo				
11:30 – 12:30 h	5ºPrimaria A	5ºPrimaria B	5ºPrimaria A	5ºPrimaria B
12:30 – 13:30 h	6ºPrimaria A	6ºPrimaria B	6ºPrimaria A	6ºPrimaria B

Fuente: Elaboración propia.

3.6. Equipo docente

El equipo docente necesario para las sesiones se compondrá del líder del proyecto de EpS, el/la enfermero o enfermera, que impartirá individualmente las sesiones educativas siguiendo el anterior cronograma.

El profesorado tomará un papel de supervisión del alumnado durante las sesiones y adquirirá las funciones de observador necesarias para la evaluación de las sesiones que se desarrollará más adelante.

3.7. Captación

La captación se realizará a partir de carteles informativos que se publicarán tanto en la página web del colegio www.salesianoselpilar.com como en las redes sociales Twitter: @SalesianosSoto, además de las paredes y clases seleccionadas de la institución.

Del mismo modo, el medio de comunicación para los padres y los alumnos será a través de una circular informativa que explicará en qué consiste el proyecto de EpS y su programación una vez se hayan establecido sus bases al inicio de la planificación del curso siguiente tras la reunión concertada con dirección y Jefatura de Estudios.

Figura 1. La enfermería te enseña un buen uso de las nuevas tecnologías e Internet.



Fuente: Elaboración propia.

3.8. Modelo pedagógico y teorías del aprendizaje

Partiendo de la base de que las personas aprenden desde sus vivencias, motivaciones, preconceptos, modelos cognitivos y experiencias, reorganizándolos y modificándolos ante las nuevas situaciones e informaciones que se dan en el proceso educativo²⁹ y teniendo en cuenta que estos estudiantes piensan y procesan dicha información de manera distinta a sus predecesores, el siguiente proyecto de EpS se fundamentará en el modelo pedagógico cognoscitivista. Este modelo utiliza desde el paradigma educativo, una pedagogía integradora o activa en la que al estudiante es el principal actor de su propio proceso educativo y aprende teniendo en cuenta sus necesidades e intereses a diferencia del modelo tradicional mecánico y memorístico⁴¹.

Siguiendo la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, el estudiante aprenderá a realizar un buen uso de las nuevas tecnologías e Internet cuando la nueva información se relacione con su estructura cognitiva previa, marcándose metas y aspiraciones.

El docente guiará el proceso educativo a partir del desarrollo y proceso cognitivo del educando, diseñando el ambiente y utilizando técnicas didácticas que logren el aprendizaje significativo.

Para ello, se empleará la técnica de gamificación (*gamification*)^{42,43} como base metodológica general del proyecto. Esta técnica de aprendizaje traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados en cualquier área de formación. Debido a su carácter lúdico, facilita la adquisición de conocimientos de una manera divertida generando una experiencia positiva en el estudiante^{42,43}.

Entre sus cualidades destaca la capacidad de motivación de los alumnos consiguiendo un mejor compromiso por el aprendizaje. Esta motivación se consigue a través de valores como la competencia, autoestima y autocomprensión, característicos del juego, configurando a su vez, la moralidad de los niños/as. Asimismo, incentiva la concentración, el ánimo, el esfuerzo y la superación a través de recompensas en función de los objetivos alcanzados^{42,43}.

La dinámica de las sesiones educativas tendrán como objetivo final conseguir un diploma en el que se reconoce al alumno como “MEJOR CIBERJUGADOR” a través de la mecánica de acumulación de puntos y la posibilidad de publicar en la página web del colegio una entrada tipo blog contando la experiencia. Este diploma será elaborado por el/la enfermero/a encargado en liderar el EpS y la experiencia se supervisará por el Jefe de Estudios antes de su publicación.

Para la obtención de dichos puntos, los y las participantes deberán responder correctamente a las preguntas planteadas durante las sesiones educativas y así demostrar sus conocimientos a través de la plataforma Kahoot y los casos expuestos en exposiciones de PowerPoint. La elaboración de dichas respuestas están basadas en las medidas generales para una navegación segura y la realización de un buen uso de Internet y las TICs desarrolladas en diferentes manuales^{44,45,46}.

La plataforma Kahoot⁴⁶ es un sistema de juego basado en preguntas y respuestas, utilizado en el aula de clase para motivar la participación de los alumnos durante las lecciones académicas y lograr una competitividad entre pares. Kahoot presenta diferentes opciones de juego: encuesta, examen/concurso, discusión y ordenación de respuestas. Todas estas

alternativas otorgan a los educadores diferentes herramientas para conseguir que los alumnos/as aprendan mediante esta dinámica de juego.

Las condiciones para poder jugar son que el usuario posea un dispositivo electrónico con acceso a Internet, facilitado por el colegio, y registrarse de forma gratuita con un nombre de usuario y contraseña a través de la página web: <https://create.kahoot.it/register>.

Los alumnos serán registrados por el/la Jefe/a de Estudios tal y como se acordó en la reunión, a través de la página web indicada y cumplimentará los datos de registro de cada alumno *as a student* (como estudiantes) con antelación al inicio de la Educación para la Salud. Únicamente deberá proporcionar como datos: la fecha de nacimiento y el correo electrónico individual de cada uno proporcionado automáticamente por la plataforma de gestión educativa que utiliza el centro: *Educamos*. La configuración tanto del nombre de usuario como de la contraseña, seguirá la estructura de primer nombre seguido de las iniciales de los apellidos; por ejemplo, Irene Argenta Pérez: ireneap.

Además, para facilitar el acceso a la plataforma desde las tablets, la coordinación del centro descargará la aplicación de Kahoot compatible para cualquier sistema operativo, bien sea Android, iOS o Windows a través del proveedor oficial: Playstore, Applestore o Tienda respectivamente.

Para poder conectarse al juego, cada alumno accederá desde su tablet a la aplicación. En ese momento, se le pedirá introducir un *game pin* (código de acceso) que automáticamente generará Kahoot cuando el/la educador/a empiece el juego a través de su cuenta.

Una vez el alumno seleccione la respuesta correcta, Kahoot adjudicará una puntuación de forma sistemática. Aquellos alumnos que hayan respondido erróneamente, no obtendrán puntos.

Los puntos obtenidos se acumularán y recogerán en un ranking. Este ranking se elaborará a nivel de cada clase y a nivel grupal, en el que sólo se clasificarán los veinte primeros de todos los grupos involucrados en el proyecto, siendo en total seis rankings a nivel individual de cada clase, más uno general de los tres cursos. El ranking se actualizará según los alumnos van obteniendo los puntos durante las sesiones y se elaborará en modo mural por el/la enfermero/a de la EpS en la pizarra de clase.

Al final del proyecto, estos primeros veinte clasificados recibirán el diploma al “mejor estrategia en el buen uso de las nuevas tecnologías e Internet” en el que se les felicitará

por haber logrado los objetivos marcados, su compromiso, esfuerzo y superación. Además, se les permitirá participar en la página web del colegio publicando una entrada tipo blog contando la experiencia cuya extensión máxima será de 300 palabras. Al resto de participantes también se les entregará otro diploma agradeciendo su participación.

Asimismo, la configuración del ranking se realizará a partir del nombre de usuario de Kahoot que previamente había establecido el Jefe de Estudios para cada estudiante. Del mismo modo, el ranking se personalizará con un avatar creado exclusivamente por cada alumno/a en una actividad establecida por el responsable de la coordinación del centro educativo en la primera hora lectiva previa a la ejecución de las sesiones de EpS (9-10h del Día 1). Se realizará de manera independiente del enfermero/a encargado/a en la docencia del proyecto de Educación para la Salud a través de la plataforma online especializada a tal función: <http://www.pocoyo.com/pocoyizador> (figura 2).

Figura 2. Avatar personalizado.



Fuente: Elaboración propia

La creación del avatar integra al niño/a en la dinámica de juego haciéndole participe en su propia representación social. Potencia la creatividad y la incorporación de las TICs en la representación de un personaje y un rol de una manera divertida y diferente⁴⁷.

Teniendo en cuenta que todos los juegos se rigen mediante normas establecidas y consensuadas, éstas se explicarán al inicio de cada sesión así como la forma de adquirir la puntuación necesaria para liderar el ranking y obtener el diploma:

1. Se respetará el orden, la disciplina y los turnos de palabra para mantener un clima tolerante y educativo. Para ello, también colaborará el profesor del centro.
2. Los participantes seguirán las instrucciones que indica el docente de la EpS.
3. Cada alumno accederá con el usuario y contraseña aportados y responderá en el tiempo establecido para cada una de las preguntas. Cada pregunta correcta sumará puntos mientras que las incorrectas no.
4. Ante cualquier duda, se pedirá turno de palabra levantando la mano en silencio.

Adicionalmente, para la elaboración del proyecto basada en la dinámica de juego se ha considerado la existencia de diferentes tipos de jugadores. Según Richard Bartle⁴⁸ existen cuatro tipos de jugadores:

- a) Asesino (*killer*): su motivación es conseguir ser el número uno, quedar por encima de las demás. Juega para ganar y la victoria no se reconoce si no implica la derrota de otro, cuanto más visible y reconocible sea su triunfo, mejor. Le gusta encabezar rankings y comprobar como ascienden de posición.

El educador abordará este tipo de jugador a través del ranking.

- b) Explorador (*explorer*): disfruta de la actividad en sí misma, quiere descubrir lo desconocido y aprender. Se siente orgulloso de su conocimiento del juego, especialmente si los nuevos jugadores los tratan como fuente de conocimiento. Interactúa con el sistema, investiga y descubre. Entra en la dinámica de juego a través de logros complejos.

Estos jugadores podrán desarrollarse mediante el juego Kahoot que les permitirá descubrir una nueva forma de aprender y conseguir los logros a través de preguntas correctas.

- c) Triunfador (*achiever*): resuelve retos con éxito y su meta principal es lograr superar los objetivos marcados en el juego y conseguir una recompensa por ello, es decir, su motivación es superar todos los retos a través de logros. Siente orgullo de su status en la jerarquía de niveles del juego, comparándose con otros jugadores pero sin interactuar con ellos. Es activo y rápido.

El educador otorgará un diploma al “MEJOR CIBERJUGADOR” como recompensa.

- d) Social (*socializer*): siente atracción por los aspectos sociales por encima de la misma estrategia del juego. Quiere crear una red de contactos o amigos y disfruta compartiendo sus conocimientos con los demás a través de chats, noticias y blogs.

La participación de una de las sesiones será grupal con el fin de fomentar el desarrollo social.

4. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES EDUCATIVAS

4.1. SESIÓN 1. Características y riesgos de Internet

Acogida. El educador recibirá y saludará a los asistentes indicando sus nombres y presentará la primera sesión: tema, normas y dinámica de juego.

Cuestionario Kahoot 1: “Internet y yo” (Figura 3). Se utilizará esta técnica de investigación en el aula para conseguir el clima de confianza necesario para jugar, facilitando así la expresión de conocimientos previos acerca de Internet y el uso que ellos mismos practican. El educador explicará el funcionamiento y modo de ingreso de la plataforma, así como la manera de conseguir puntos como objetivo lúdico.

Al tratarse de un cuestionario, carecerá de respuestas correctas o incorrectas. Los resultados servirán al educador como visión global del estado inicial en el uso de Internet en la población diana y como indicador de posible uso de Internet y TIC.

Quiz Kahoot 2: “Riesgos de Internet” (Figura 4). A través de esta actividad desarrollarán la capacidad de análisis de los posibles riesgos a los que son expuestos al conectarse a Internet mediante la proyección de unos vídeos educativos realizados por la iniciativa *pantallasamigas* a través de su web www.pantallasamigas.net.

Exposición de la Sesión 1 [Anexo III]. Se utilizará esta técnica expositiva para explicar conceptos relacionados con los riesgos y oportunidades que ofrece Internet previo al Kahoot 1: “Internet y yo”.

Además se finalizará la actividad con un resumen de las medidas correctas para realizar un buen uso de las TICs e Internet respondiendo al Kahoot 2: “Riesgos de Internet”.

Cierre de sesión. La sesión terminará con la evaluación de la sesión, en la que participarán el educador, el profesor y los educandos.

A continuación se muestran las diferentes actividades de la primera sesión, así como una tabla resumen donde se recogen los objetivos, contenidos, técnicas a realizar, tipo de agrupación, tiempo y recursos necesarios (Tabla 4).

Figura 3. Cuestionario Kahoot 1: Internet y yo.

New K! My Kahoots Find Kahoots FAQ Support irene_argenta **Kahoot!** BETA

← Back



Internet y yo Edit

#TICs #newtechnology #Internet #children #EpS #nursing #educationforhealth

Play Favorite Duplicate Share

Questions [Hide ALL answers](#)

 **1. ¿Qué es Internet?** Hide answers

▲ Un cable
◆ Una red interconectada
● Un ordenador
■ Una antena que recibe señales

30
Seconds

4
Choices

 **2. ¿Conoces sus características?** Hide answers

▲ Fácil, sencillo y para tod@s
◆ Permite descubrir todas las cosas que pasan en el mundo

30
Seconds

4
Choices

● Divertido y creativo
■ Todas las anteriores características y más

 **3. ¿Cuántas veces te conectas al día a Internet?** Hide answers

▲ Casi nada porque suelo estar jugando a otras cosas
◆ Una vez al día
● Más de una vez al día

30
Seconds

4
Choices

■ Bastante. Todo el rato estoy conectad@

 **4. ¿Desde qué dispositivo te conectas a Internet?** Hide answers

▲ Tablet
◆ Teléfono móvil
● Ordenador
■ Todos los anteriores

30
Seconds

4
Choices

 **5. ¿Para qué utilizas Internet?** Hide answers

▲ Hablar con mis amigos
◆ Hacer deberes y estudiar
● Escuchar música y ver vídeos

30
Seconds

4
Choices

■ ¡Muchas cosas!

 **6. ¿Conoces los riesgos y oportunidades que ofrece Internet?** Hide answers

▲ Sí
◆ No

20
Seconds

2
Choices

Fuente: Elaboración propia

Figura 4. Quiz Kahoot 2: Riesgos de Internet.

New K! My Kahoots Find Kahoots FAQ Support irene_argenta Kahoot!

← Back



Riesgos de Internet [Edit](#)

#Internet #risks #newtechnology #children #nursing #EpS #educationforhealth

Play Preview Favorite Duplicate Share

Preview

Questions [Hide ALL answers](#)

1. Pérdida de Privacidad. ¿Qué es lo que hay que hacer?

Mantener un perfil público visible para todo el mundo

Dar contraseñas, n°teléfono y dirección a desconocid@s

Proteger tus datos personales y los de tus amig@s

Colgar fotos mías y de los demás sin su consentimiento

90 Seconds 4 Choices

https://youtu.be/_VAgyuNjnoY

2. Cyberbullying. ¿Qué es lo que hay que hacer?

Insultar, amenazar y acosar a los demás. Es un delito

No respetar a las personas y sus opiniones

No consentir el acoso a ningún compañer@

Responder a los acosos y ocultárselo a padres y profesores

90 Seconds 4 Choices

<https://youtu.be/tX4WjDr5XcM>

3. Grooming. ¿Qué es lo que hay que hacer?

Aceptar y mantener conversaciones con desconocid@s

Activar e instalar webcams

Seguir indicaciones de páginas web desconocidas

Conectarse a Internet en un entorno seguro y supervisado

90 Seconds 4 Choices

<https://youtu.be/Pa2ttVRA-xU>

4. Sexting. ¿Qué es lo que hay que hacer?

Enviar fotos mías desnud@ a través de redes sociales

Conectar mi webcam cuando me lo pide un desconocid@

Participar y reenviar fotos o vídeos a tus amig@s

Siempre que suceda, avisar a un adulto

90 Seconds 4 Choices

<https://youtu.be/GVF-hJx0Aqw>

5. Adicción / Uso excesivo. ¿Qué es lo que hay que hacer?

Estar siempre conectad@: chateando y jugando a videojuegos

Planificar el tiempo de estudio, hobbies y tiempo libre

Dejar de hablar y jugar con mis compañer@s en el colegio

No atender en clase

90 Seconds 4 Choices

<https://youtu.be/d3nDUXLvcI>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. SESIÓN 1. Características y riesgos de Internet (60')

Objetivos	Contenidos	Técnica	Agrupación	Tiempo	Recursos
Que el grupo tome confianza Que el grupo exprese sus conocimientos y hábitos Que conozcan Internet y sus características	Presentación del educador/a y tema Presentación del juego Kahoot 1 “Internet y yo” Características de Internet	Investigación en el aula: Cuestionario online Técnica Expositiva: Exposición PowerPoint Sesión 1	GG GI	5' 10' 5'	Pizarra –Tiza Ordenador Proyector Presentación Kahoot Tablets
Que identifiquen los riesgos y oportunidades de Internet Que analicen las medidas correctas asociadas a los riesgos de Internet Que identifiquen las medidas de un buen uso de las TIC e Internet	Tabla de oportunidades y riesgos de Internet Presentación del juego Kahoot 2 “Riesgos de Internet” Normas básicas para un buen uso de las TICs e Internet	Técnica expositiva: Exposición PowerPoint Sesión 1 Técnica de Análisis: Video + Ejercicio Técnica expositiva: Exposición PowerPoint Sesión 1	GG GI	5' 25' 5'	Pizarra –Tiza Ordenador Proyector Presentación Kahoot Tablets
Evaluación de la sesión		Planilla de Evaluación Guion para observación Encuesta Alumnos	GG GI	5'	Planilla Evaluación Guion Observación Encuesta Alumnos

Fuente: Elaboración propia

60'

4.2. SESIÓN 2. Ahora te toca a ti

Acogida. El educador recibirá y saludará a los asistentes volviendo a refrescar los nombres y dará inicio a la segunda sesión: tema, normas y dinámica de juego.

Quiz Kahoot 3: ¿Qué recuerdas de la sesión anterior? (Figura 5). La segunda sesión será iniciada por este Kahoot como técnica de investigación en el aula basada en la técnica foto-palabra aunque trasladada a un examen/concurso (quiz) en el que se evaluarán las respuestas. En ninguna circunstancia, las respuestas incorrectas penalizarán. A través de esta actividad, los y las estudiantes refrescarán los conocimientos adquiridos de la sesión anterior y volverán a retomar la dinámica del juego, acumulando puntos para encabezar el ranking.

Exposición de la Sesión 2 [Anexo IV]. Se utilizará esta técnica expositiva para mostrar el desarrollo de las actividades de la segunda sesión: análisis de casos y role-playing.

Resolución de casos [Anexo IV]. A través de esta técnica resolución de casos, los y las participantes aprenderán a analizar las situaciones de riesgo asociadas al mal uso de Internet y a establecer medidas preventivas para cada una.

La resolución de problemas y trabajo en equipo proporciona a los y las preadolescentes habilidades sociales necesarias en etapas de desarrollo superiores. Desarrollarán la capacidad de liderazgo, respeto, ayuda mutua, empatía y asertividad, logrando la convivencia y tolerancia entre ellos mismos⁴⁹.

Del mismo modo, la competencia de trabajo en equipo es necesaria en muchos entornos de aprendizaje. Este sistema basado en juegos, proporciona la capacidad de aprender, practicar y evaluar la competencia en un modo que no resulta fácil mediante los métodos tradicionales. El logro de las metas es más satisfactorio y más enriquecedor si se realiza en equipo ya que cada uno/a aporta al grupo un papel y un rol identificador, complementándose unos con otros⁴⁹.

La participación en esta técnica será grupal. La configuración de los grupos la realizará el educador/a en función de los lugares en los que están posicionados los alumnos y las alumnas en la clase. El número de miembros de estos grupos se establecerá en función del número total de asistentes intentando buscar múltiplos de cinco, es decir, si la clase

posee treinta alumnos, se establecerán cinco grupos, cada uno liderado por los cinco primeros clasificados, de seis miembros cada uno.

Además, el educador realizará un recuento de los puntos acumulados y un resumen de las posiciones, premiando a aquellos cinco primeros clasificados como capitanes y líderes de equipo.

El objetivo de este juego-actividad es ayudar a Marcos y Lucía, protagonistas de cada caso, a elegir la acción más adecuada. Cada respuesta correcta sumará una puntuación de 100 puntos, sin penalizar aquellas respuestas incorrectas. Las respuestas han sido elegidas según manuales y recomendaciones acerca de las medidas correctas en el uso de Internet^{44,45,46}.

Los miembros del equipo deberán ponerse de acuerdo a través del diálogo para la elección de la respuesta correcta. El capitán tendrá como funciones moderar las intervenciones de su grupo y recopilar la respuesta mayoritariamente común al grupo. En caso de discordancia entre los miembros del equipo, se contabilizarán los votos de manera individual de cada miembro para la elección de la respuesta correcta. En caso de empate, se utilizará el voto del capitán como decisivo.

La colaboración y el trabajo en equipo proporcionarán a los niños y niñas la motivación adicional necesaria para resolver estos desafíos. Además a través de la simulación de los casos, se fomentará el desarrollo de experiencias afectivas en ellos/as mismos/as tomando un papel muy importante en la toma de decisiones y el desarrollo de su juicio moral⁴⁹.

Role-playing Lucía y “sus amigas” [Anexo IV]. El equipo que haya adquirido mayor puntuación en la resolución de ambos casos podrá representar la actuación correcta del caso Lucía y “sus amigas”. Los personajes a representar serán Lucía, Marta, amigo/a en común y padre/madre/profesor. Si existen más niños a representar el role-playing que papeles, se incluirán en amigo/a en común.

A través de este juego dramático los y las niños/as adquirirán habilidades socio-emocionales relacionadas con cómo pedir ayuda a un adulto y aprenderán a gestionar y transformar el conflicto haciendo realidad las expectativas de las posibles soluciones elegidas⁵⁰, todo ello moderado por el/la educador/a.

Cierre de sesión. Los educandos, el profesor y el educador de la EpS tendrán que cumplimentar los registros de evaluación de la segunda sesión.

La sesión finalizará con el recuento de la puntuación final obtenida a lo largo del proyecto, otorgando el diploma al “MEJOR CIBERJUGADOR”.

A continuación se muestra una de las actividades de la segunda sesión, así como una tabla resumen donde se recogen los objetivos, contenidos, técnicas a realizar, tipo de agrupación, tiempo y recursos necesarios (Tabla 5).

Figura 5. Quiz Kahoot 3. ¿Qué recuerdas de la sesión anterior?

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. At the top, there's a navigation bar with 'NewK!', 'My Kahoots', 'Find Kahoots', 'FAQ', and 'Support'. The user 'irene_argenta' is logged in. The quiz title is '¿Qué recuerdas de la sesión anterior?' with a 'Play' button and options for 'Preview', 'Favorite', and 'Duplicate'. Below the title are hashtags: #newtechnology #TICs #nursing #educationforhealth #risks #Internet. A 'Share' button is also present. The quiz consists of five questions, each with a 60-second timer and 4 choices. The questions are:

- ¿Qué tipo de riesgo es? (Options: Adicción o Uso excesivo, Pérdida de privacidad, Compra por Internet, Ciberbullying)
- ¿Qué tipo de riesgo es? (Options: Sexting, Adicción o Uso excesivo, Acceso a contenidos inadecuados, Robo y pérdida de privacidad)
- ¿Qué tipo de riesgo es? (Options: Compra por Internet, Recibir mensajes de desconocidos, Ciberbullying, Robo de identidad)
- ¿Qué tipo de riesgo es? (Options: Grooming, Sexting, Ciberbullying, Adicción o Uso excesivo)
- ¿Qué tipo de riesgo es? (Options: Compra por Internet, Sexting, Adicción o Uso excesivo, Grooming)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. SESIÓN 2. Ahora te toca a ti.

Objetivos	Contenidos	Técnica	Agrupación	Tiempo	Recursos
Que el grupo recuerde el tema tratado en la sesión anterior	Imágenes de riesgos asociados al uso de Internet Presentación del juego Kahoot 3: “Qué recuerdas de la sesión anterior”	Investigación en el aula: Foto-Palabra	GG GI	10’	Pizarra –Tiza Ordenador Proyector Presentación Kahoot Tablets
Que el grupo analice las situaciones de riesgo asociadas al mal uso de Internet Que el grupo establezca medidas preventivas	Ejemplos de dos casos con preguntas a desarrollar - Marcos y su email - Lucía y “sus amigas”	Técnica de análisis: Caso Técnica Expositiva: Exposición PowerPoint Sesión 2	G5 GG	15’ 20’	Pizarra –Tiza Ordenador Proyector Presentación Casos
Que el grupo exprese necesidad de ayuda en caso de pérdida de control ante una situación	¿Cómo pedir ayuda? ¿Cuándo pedir ayuda?	Técnica de desarrollo de habilidades: Role playing	G5 GG	10’	Casos Ordenador Proyector Presentación
Evaluación de la sesión		Planilla de Evaluación Guion para observación Encuesta Alumnos	GG GI	5’	Planilla de Evaluación Guion para observación Encuesta Alumnos

60’

Fuente: Elaboración propia

5. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD^{29,38,41}

La finalidad principal de la evaluación educativa es obtener información que permita adecuar el proceso de enseñanza al progreso real en la construcción de aprendizajes respecto al buen uso de las nuevas tecnologías e Internet, adecuando el diseño y desarrollo de la programación establecida a las necesidades y logros

La evaluación permite demostrar la eficacia del programa y el grado de cumplimiento de los objetivos planteados, con el fin de lograr unas intervenciones más eficaces.

Para organizar la evaluación, se seguirá el esquema clásico de Donabedian que responde a las preguntas: ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿cómo? en relación a la evaluación de la estructura, proceso y resultados de la EpS.

- Estructura: lugar, la duración de las sesiones, el horario y los recursos didácticos y personales.
- Proceso: idoneidad de las actividades en asistencia, grado de participación, grado de consecución de las actividades previstas, adecuación a la persona o al grupo de los objetivos y contenidos, actividades y tareas... así como de la programación de las mismas.
- Resultados: en función del grado de consecución de los objetivos y la valoración de efectos no previstos.

Las personas encargadas de evaluar el programa serán aquellas que han participado en él: alumnado, profesorado y enfermero/a con el fin de englobar diferentes puntos de vista y encontrar posibles mejoras.

Los instrumentos de evaluación que se emplearán, son los siguientes:

- Planilla de evaluación dirigida al enfermero/a [Anexo V]. A través de ella se evaluarán la estructura, el proceso y los resultados de la EpS.
- Guion para observación dirigida al profesorado del colegio [Anexo VI]. Evaluará tanto la estructura como el proceso del proyecto así como las posibles situaciones de conflicto que se hayan podido generar al no respetarse las normas de juego y/o el clima tolerante. Esta segunda parte se cumplimentará relatando los hechos, conductas y actitudes de los implicados en el problema además de la solución aplicada por el educador.

- Encuesta de satisfacción dirigido al alumnado [Anexo VII]. Evaluará exclusivamente el proceso. Al final, el alumno puede expresar su opinión y satisfacción de manera escrita.

La metodología de los instrumentos evaluadores siguen el formato de cuestionario con preguntas que permiten respuestas cerradas dicotómicas (SÍ/NO), de tal manera que la evaluación del proyecto se realice de forma sencilla, rápida y adaptada a todos. Cualquier inconveniente, imprevisto u otros factores que alteren el desarrollo de las sesiones, se considerará en la evaluación adjuntando la causa o motivo en la parte final del documento para poder establecer una solución más adelante.

Dichos instrumentos están elaborados por el educador de la educación para la salud y se proporcionarán al finalizar cada sesión educativa en el tiempo programado para tal motivo. El lugar de realización será el propio aula destinada a la docencia.

El conjunto de datos recogidos a través de los diferentes instrumentos cualitativos permitirá al educador, obtener unas conclusiones generales acerca del proyecto de EpS, con el objetivo de mejorar aquellos errores detectados y sus causas. De la misma manera, la evaluación permitirá proponer acciones de mejora ayudando a poner en marcha nuevos planes y programas.

La valoración de la efectividad de las sesiones se podrá realizar a través de proyectos de investigación, concretamente, ensayos aleatorizados donde un grupo es sometido al aprendizaje del EpS (grupo intervención) y otro no (grupo control)⁴¹. Una vez se lleve a cabo el proyecto de EpS, los resultados podrán evaluarse y compararse, afirmando o no la efectividad del taller: una vez se haya desarrollado la misma; con el fin de observar conductas preventivas a situaciones de riesgo online y actitudes de aprovechamiento de las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías e Internet en el desarrollo de ellos/as mismos/as en el futuro.

6. CONCLUSIONES

La principal limitación que presenta este proyecto de EpS es la exclusión de aquellos/as niños y niñas que se encuentren en niveles educativos inferiores a 4º curso de Educación Primaria pero posean el rango de edad seleccionado: 9-12 años.

A medida que los niños/as van creciendo en su desarrollo evolutivo, se van cargando de experiencias y si éstas van en dirección contraria al aprendizaje de salud que la sociedad desea inculcar, mayores serán las resistencias y obstáculos que encontrarán los encargados en educación: sociedad, familias, educadores y profesionales de la salud⁴¹.

El aprendizaje de rutinas y prácticas de salud será más fácil cuanto antes se establezca su implantación⁴⁰, por eso, es importante empezar estas buenas prácticas relacionadas con la nueva tecnología e Internet en la franja de edad seleccionada e incluso plantearse en inferiores, ya que la edad de inicio en navegación online se está acelerando: 7 años según el estudio NetChildren Go Mobile¹². Además, el desarrollo de la EpS en el ámbito escolar posee una influencia positiva en la adquisición de dichos hábitos saludables.

Como futura línea de investigación, el educador podrá convertir los resultados de la evaluación en un proceso de investigación, cuyo objetivo será orientar y mejorar la práctica docente así como comprobar la efectividad del proyecto⁴¹.

La aplicación del programa de EpS Buen uso de las nuevas tecnologías e Internet, abre la posibilidad de comprobar el traslado de la técnica de gamificación aplicada a la salud como método de aprendizaje significativo implicado en la dinámica de aprendizaje infantil.

Aun así, el campo de intervención de la EpS, es decir, dónde empieza y dónde acaba promover este buen uso de las nuevas tecnologías e Internet, es impreciso al igual que el concepto de salud en teoría, métodos, prácticas y alcance⁴¹. La enfermería tendrá que amoldarse a las nuevas situaciones de salud y la evolución del paradigma tecnológico, que se encuentra en continuo cambio y avance para una elección idónea de las estrategias, basadas en las características del grupo diana, con el objetivo de captar su atención y conseguir un proceso de aprendizaje significativo.

7. BIBLIOGRAFÍA

1. Jódar JA. La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. Razón y palabra. 2010; (71)
2. DLE: Diccionario Lengua Española [Internet]. Madrid: RAE: Real Academia Española; 2014 [2014; 2017]. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=ZJ2KRZZ>
3. Adell J. Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Edutec-e [Internet]. 1997 [2017]; (7). Disponible en: <https://goo.gl/6RI9vp>
4. Covi DM. ¿Es Internet un medio de comunicación? Rev Dig Univeritaria [Internet]. 2005 [2017]; 7(6):6-9. Disponible en: <https://goo.gl/EeihVo>
5. Fandos M. Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza y aprendizaje [Internet]. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili; 2003 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/aCdStT>
6. Belloch C. Las tecnologías de la información y comunicación TIC [Internet]. Valencia: Universidad de Valencia; 2006 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/hEAgtS>
7. Eurostat: statistic explained [Internet]. Europa: European Commission; 2016 [2016;2017]. Disponible en: <https://goo.gl/dn0y3n>
8. Livingstone S, Haddon L. EU Kids Online: Final Report [Internet]. Londres: LSE The London School of Economics and political science; 2016 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/k7RYQY>
9. INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2016;2017]. Disponible en: <https://goo.gl/5YyZO9>
10. INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2016;2017]. Disponible en: <https://goo.gl/Ujaf0V>
11. INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2016;2017]. Disponible en: <https://goo.gl/9ui1h2>
12. Garmendia M, Jiménez I, Casado MA, Mascheroni G. Net Children Go Mobile. Riesgos y oportunidades en Internet y uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015). Madrid: Red.es/Universidad del País Vasco/Euskal Herriko
13. Castells M. La era de la información: economía, sociedad y cultura. Castells M. La Sociedad Red. Barcelona Sociedad Red. Vol 1. 2ª ed. Barcelona: Alianza Editorial; 2000

14. Roca, G. Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu; 2015 [2017]. Disponible en: www.faros.hsjdbcn.org
15. Garmendia M, Martínez G, Garitaonandia C, Casado MA . Los menores e Internet. Usos y seguridad desde una perspectiva europea. Quaderns del CAC. 2012; 15 (38): 37-42. Disponible en: <https://goo.gl/efVoO1>
16. Livingstone S, Mascheroni G, Starksrud E. EU Kids Online. Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe [Internet]. Londres: LSE The London School of Economics and political science; 2016 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/5H3RoC>
17. Chng GS, Li D, Liau AK, Khoo A. Moderating effects of the family environment for parental mediation and pathological internet use in youths. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2015 [2017];18(1):30-6. Disponible en: <https://goo.gl/zM06ZW>
18. Echeburúa, E, Corral, P. Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. Clínica y Salud [Internet]. 1994 [2017]; 5 (3): 251-258. Disponible en: <https://goo.gl/ahhjS2>
19. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5 ed. Washington DC: American Psychiatric Publishing; 2012-2013.
20. Cía A. Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-V, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. Rev Neuropsiquiatr [Internet]. 2013 [2017]; 74 (4): 210-217. Disponible en: <https://goo.gl/ahhjS2>
21. Laespada MT, Estevez A. ¿Existen las adicciones sin sustancia? Serie drogodependencias vol 29. Bilbao: Universidad de Deusto; 2013 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/WIKGP1>
22. Tao R, Huang X, Wang J, Zhang H, Zhang Y, Li M. Proposed diagnostic criteria for internet addiction. Society for the Study of Addiction [Internet]. 2010 [2017]; 105 (3): 556-6. Disponible en: <https://goo.gl/SKxaPx>
23. Garrote G. Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante [Internet]. Burgos: Universidad de Burgos; 2013 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/wih7AQ>
24. Pirmat J, Skela B. Effects of internet use on youth health and challenges for health education in primary health care. Obzor Zdrav Neg [Internet]. 2013 [2017];47(4):309–16. Disponible en: <https://goo.gl/lkCvzc>

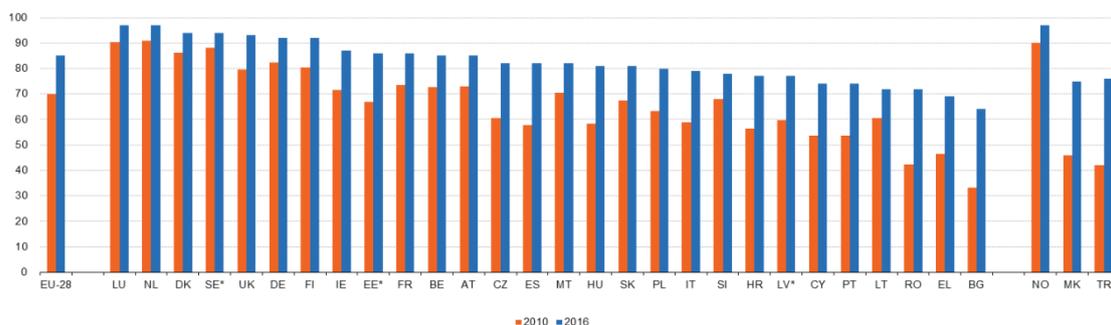
25. Jiménez E, Garmendia M, Casado MA. Percepción de los y las menores de la mediación parental respecto a los riesgos en internet. Rev Lat de Comunicación Social. 2015; (70): 49-68. Disponible en: <https://goo.gl/hd9FHB>
26. Cuerpo Nacional de Policía [Internet]. España: Ministerio del Interior; 2017 [2017]. Disponible en: <https://www.policia.es/consejos/internet.html>
27. Protégeles - Centro de seguridad de Internet para menores en España [Internet]. España: Protégeles/CESICAT: Centro de Seguridad en la Información de Cataluña; 2012 [2016;2017]. Disponible en: <http://www.centrointernetsegura.es/>
28. Pérez FJ. Evaluación de la utilización de la metodología de Enfermería en Atención Primaria y su repercusión en los indicadores de resultados en salud de la población [Internet]. Madrid: Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología de la Universidad Complutense de Madrid; 2014 [2017]. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/28981/1/T35878.pdf>
29. Grupo de Trabajo de Promoción de la Salud a la Comisión de Salud Pública del Consejo Interterritorial del Sistema Nacional de Salud. Formación en Promoción y Educación para la Salud [Internet]. Madrid: Ministerio de Sanidad y Consumo; 2003 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/gyvrlB>
30. Cruz L, Pastor A. Educación para la Salud/Educación Terapéutica [Internet]. España: Asociación de Enfermería Comunitaria; 2014 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/Fopn0N>
31. Yáñez-Canal J, Fonseca MA, Perdomo AM. Lawrence Kohlberg, una obra en permanente construcción. Folios [Internet]. 2011 [2017]; (35). Disponible en: <https://goo.gl/Cb55WU>
32. Lejarraga H. El desarrollo del sentido ético en el niño y la enseñanza de la pediatría. Arch. Argent. Pediatr [Internet]. 2008 [2017]; 106 (5). Disponible en: <https://goo.gl/n8ZzfL>
33. Consejería de Educación, Juventud y Deporte. Datos y Cifras en la Educación 2015-2016 [Internet]. Comunidad de Madrid: Dirección General de Innovación, Becas y Ayudas a la Educación de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid; 2015 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/2VaKef>
34. Ayuntamiento Soto del Real [Internet]. Soto del Real: Ayuntamiento Soto del Real; 2017. Disponible en: <https://www.ayto-sotodelreal.es/estadisticas/>

35. INE: Instituto Nacional de Estadística [Internet]. España: INE; 2016 [2016;2017].
Disponible en: <https://goo.gl/7WjZ6Z>
36. Stanrock J. Psicología del desarrollo: el ciclo vital. 10 ed. España: McGraw Hill; 2006.
37. Rostán C, Serrat E, Sarduní M. El desarrollo de los niños, paso a paso. Barcelona: Editorial UOC; 2012.
38. Pérez MJ, Echauri M, Ancizu E, Chocarro J. Manual de Educación para la Salud. Comunidad de Navarra: Gobierno de Navarra; 2006.
39. Sánchez JL, Benito L, Hernández A, López S, Soto S, Herrero P et al. Recomendaciones metodológicas básicas para elaborar un proyecto educativo. Madrid: Instituto Nacional de la Salud; 1999.
40. Costa M, López E. Educación para la Salud. Guía práctica para promover estilos de vida saludables. Ed: Pirámide. Madrid; 2008.
41. Orjuela O, Almonacid C, Chalá M. Educación para la salud. Programas preventivos. Bogotá: Manual Moderno; 2009.
42. Iniciativa Gamificación [Internet]. España: Gamificación; 2013 [2017]. Disponible: <http://www.gamificacion.com/>
43. Educativa [Internet]. Alcalá de Henares: Gaitán V; 2013 [2017]. Gamificación: el aprendizaje divertido. Disponible en: <https://goo.gl/GRP9WT>
44. Labrador F, Requesens A, Helguera M. Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos [Internet]. Madrid: Fundación Gaudium; [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/jUaFSo>
45. OMS: Organización Mundial de la Salud. Protección y seguridad en Internet: retos y avances en los Estados Miembros: basado en los resultados de la segunda encuesta mundial sobre ciberseguridad [Internet]. 2012 [2017]. Disponible en: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/77348/1/9789243564395_spa.pdf
46. Departamento Municipal de Educación. Educar a los menores en el uso sin riesgos de Internet [Internet]. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. 2010 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/xFM7Rb>
47. Villani D, Gatti E, Confalonieri E, Riva G. Am I my avatar? A tool to investigate virtual body image representation in adolescence. Cyberpsychol Behav Soc Netw [Internet]. 2012 [2017];15(8):435-40. Disponible en: <http://bit.ly/2oT7Igx>

48. Vargas-Machuca R. La gamificación al servicio de nuevos modelos de comunicación surgidos de la cibercultura [Internet]. Sevilla: Universidad de Sevilla; 2013. Disponible en: <http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster56.pdf>
49. Raquel Poy-Castro R, Mendaña-Cuervo C, González B. Diseño y evaluación de un juego serio para la formación de estudiantes universitarios en habilidades de trabajo en equipo. RISTI [Internet]. 2015 [2017]; (3). Disponible en: <https://goo.gl/oVLEyj>
50. Martínez D. El role-playing, de la escuela a la vida [Internet]. Palencia: Universidad de Valladolid; 2015 [2017]. Disponible en: <https://goo.gl/C40FFY>

8. ANEXOS

Anexo I. Gráfico Hogares con acceso a Internet en Europa 2010-2016.



(*) EE, LV and SE: data for 2010 is not comparable to 2016 due to a change in the survey methodology.

Fuente⁷: Eurostat: statistic explained [Internet]. Europa: European Commission; 2016 [2016;2017]. Disponible en:

<https://goo.gl/dn0y3n>

Anexo II. Tabla 1. Clasificación de las oportunidades y riesgos en la red para los niños.

Tabla 1. Clasificación de las oportunidades y riesgos en la red para los niños

		Contenido: niño como receptor	Contacto: niño como participante	Conducta: niño como actor
Oportunidades	Aprendizaje, capacidad y conocimiento digital	Recursos educativos	Contacto con otros niños que comparten los mismos intereses	Aprendizaje por iniciativa propia o en colaboración
	Participación y compromiso social	Información global	Intercambio con otros grupos de interés	Formas concretas de participación social
	Creatividad y expresión	Diversidad de recursos	Haber sido invitado/inspirado para crear o participar	Creador de contenido
	Identidad y conexión social	Recomendaciones (persona, salud, sexualidad, etc.	Participar en redes sociales, compartir experiencias con otros	Expresión de la propia identidad
Riesgos	Comercial	Publicidad, <i>spam</i> , patrocinios	Ser observados/o información personal es recopilada	Apuestas, descargas ilegales, <i>hackeo</i>
	Agresivo	Contenido violento/sanguinolento/agresivo	Ser víctima acosada o perseguida	Victimizar o acosar a otro
	Sexual	Contenido pornográfico/sexual dañino	Conocer extraños, sufrir <i>grooming</i>	Crear / subir a la red material pornográfico
	Valores	Racismo, información y sugerencias equívocas (ej. drogas)	Infringir daño a sí mismo, ser víctima de sugerencias indeseables	Dar consejos, ej. suicidio/pro anorexia

Fuente: Livingstone y Haddon (2009).

Fuente¹⁵: Garmendia M, Martínez G, Garitaonandia C, Casado MA. Los menores e Internet. Usos y seguridad desde una perspectiva europea. *Quaderns del CAC*. 2012; 15 (38): 37-42. Disponible en: <https://goo.gl/efVoO1>

Anexo III. Power Point SESIÓN 1: Características y riesgos de Internet.

BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INTERNET

SESIÓN 1: CARACTERÍSTICAS Y RIESGOS DE INTERNET

IRENE ISABEL ARGENTA PÉREZ

NOS CONECTAMOS A KAHOOT...



Internet y yo

#TICs #newtechnology #Internet #children #EpS #nursing #educationforhealth

Play

CARACTERÍSTICAS DE INTERNET

Internet es una red interconectada

- ✓ Acceso rápido y sencillo, sin limitaciones
- ✓ Acceso desde cualquier dispositivo con Internet
 - Móvil, Tablet, Ordenador, Televisión, Cámaras, Drones y gadgets de última generación
- ✓ Flexible y dinámica

¿Para qué se utiliza? → Fuentes de información, aprendizaje, ocio, desarrollo personal, académico y profesional

A través de → Páginas web, correo, chat, mensajería electrónica, blogs y redes sociales

OPORTUNIDADES Y RIESGOS EN LA RED

OPORTUNIDADES	RIESGOS
Aprendizaje, capacidad y conocimiento digital	Comercial: publicidad engañosa, spam, patrocinios, recopilación de información personal, apuestas, descargas ilegales, hackeo...
Participación y compromiso social: información global	Agresivo: contenido violento, acoso o cyberbullying
Creatividad y expresión	Sexual: Contenido pornográfico, grooming y sexting
Identidad y conexión social: redes sociales	Valores negativos: racismo y consejos equivocados

Fuente: Elaboración propia.

Anexo III. Power Point SESIÓN 1: Características y riesgos de Internet.



NORMAS BÁSICAS PARA UN BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INTERNET

- ✓ No abrir mensajes de desconocidos ni los que se desconoce el contenido
- ✓ No contestar emails que tengan contenido ofensivo o resulten incómodos
- ✓ No concertar encuentros con personas desconocidas online ni conectar webcam
- ✓ No participar en situaciones de acoso a ningún compañero/a
- ✓ Evitar delinquir a través de Internet distribuyendo materiales sin permiso

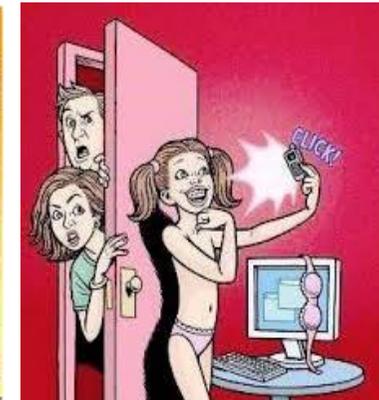
GRACIAS Y HASTA LA ¡PRÓXIMA SESIÓN!

NORMAS BÁSICAS PARA UN BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INTERNET

- ✓ Mantener el dispositivo con el antivirus actualizado y con las medidas de seguridad necesarias
- ✓ No revelar nunca las contraseñas, dirección o el número de teléfono
- ✓ Proteger los datos personales y los de tus amigos/as
- ✓ No publicar ni enviar nunca fotografías inadecuadas ni emplear nombres de usuario provocativos
- ✓ Mantener un perfil privado y conocer las opciones de configuración

Fuente: Elaboración propia

Anexo IV. Power Point SESIÓN 2: Ahora te toca a ti.



Kahoot 3. ¿Qué recuerdas de la sesión anterior? Imágenes de las preguntas 1, 2, 3, 4 y 5 (de izquierda a derecha).

Anexo IV. Power Point SESIÓN 2: Ahora te toca a ti.



MARCOS Y SU E-MAIL

Marcos es un niño de 11 años y tiene una cuenta de correo electrónico.

En su perfil aparece: una foto de su cara, nombre y apellidos completos, dirección y número de teléfono.

- a) Marcos tendría que proteger sus datos personales. No debe poner su nº de teléfono o dirección en lugares públicos **100 puntos**
- b) Marcos hace bien en rellenar sus datos completos porque nadie se los puede coger
- c) Marcos piensa que si no pone una foto suya de perfil no saben quien es

MARCOS Y SU E-MAIL

Marcos no clickó el mensaje pero si lo hubiera hecho....

Se hubiera descargado automáticamente un virus en su ordenador y la próxima vez que teclease su clave de acceso a su correo electrónico se la estaría enviando a aquella persona desconocida que le había enviado el mensaje.

¿Qué riesgos ha asumido Marcos?

- a) Pérdida de privacidad y robo de identidad **100 puntos**
- b) Grooming
- c) Pérdida de las medidas de seguridad del ordenador: antivirus

MARCOS Y SU E-MAIL

Un día al conectarse en su cuenta, encuentra en la bandeja de entrada un mensaje de un desconocido en el que únicamente se puede leer en el asunto:

"si quieres saber cómo ser el mejor jugador del mundo..."

Marcos sin pensárselo abrió el mensaje. De repente, apareció un balón de fútbol que decía:

"haz click aquí para descubrirlo"

- a) Marcos ha hecho bien en abrir el mensaje porque así sabe como ser el mejor jugador del mundo y debe clickar en el balón para seguir descubriéndolo
- b) Marcos no debería haber abierto el mensaje porque es de un desconocido. Tenía que haberlo borrado **100 puntos**
- c) Marcos ha abierto el mensaje pero sabe que no debe clickar porque no es seguro



LUCÍA Y SUS "AMIGAS"

Lucía es una niña de 11 años que estudia en el colegio de su barrio. Tiene teléfono móvil y ella y sus compañeros de clase han creado un grupo de Whatsapp para hablar de los deberes y trabajos que deben entregar. Un día Marta, una de sus amigas de clase, se enfada con Lucía porque en vez de quedarse con ella y sus amigas en el recreo hablando, quedó con otro grupo de clase para jugar al baloncesto.

Esa misma tarde, cuando Lucía llegó a su casa, abrió el Whatsapp y se encontró todo tipo de insultos y burlas contra ella, no solo por parte de Marta, sino por parte de todas sus amigas: *"¡te vas a quedar más sola que la una!"* *"¡Gracias por no habernos avisado porque no queremos estar contigo más veces!"* *"¡Mañana te enteras tonta!"* *"Ni se te ocurra volvernos a hablar".....*

Anexo IV. Power Point SESIÓN 2: Ahora te toca a ti.

LUCÍA Y SUS "AMIGAS"

¿Qué tipo de riesgo tiene Lucía?

- a) Pérdida de privacidad y robo de identidad
- b) Uso excesivo y adicción al Whatsapp
- c) **Ciberbullying** 100 puntos

¿Qué sentirías si fueras Lucía?

- a) **Tristeza y agobio** 100 puntos
- b) Nada, no me importa lo que digan de mi
- c) Rabia, respondería insultándolas y haciéndolas lo mismo

LUCÍA Y SUS "AMIGAS"

¿Es correcto lo que han hecho las amigas de Lucía?

- a) Sí, no han pegado a nadie y además Lucía las dejó de lado primero
- b) **No, las amigas de Lucía han realizado un acoso contra ella a través del Whatsapp conocido como Ciberbullying** 100 puntos

¿Consideras este caso como un delito?

- a) **Sí** 100 puntos
- b) No

LUCÍA Y SUS "AMIGAS"

Evidentemente, Lucía se borró del grupo en ese momento, pero el acoso y los insultos siguieron por privado. En el colegio aparentemente no hacían nada, la dejaban de lado, la miraban mal y la hacían desprecios pero nada delante de los profesores. En cambio, por el teléfono móvil, la hacían la vida imposible: el sonido de nuevo Whatsapp no paraba de sonar.

¿Qué debería hacer Lucía?

- a) Nada, esperar a que se cansaran y parasen los insultos
- b) **Avisar de la situación a sus padres y profesores** 100 puntos
- c) Dejar de ir a colegio y esconderse

ROLE-PLAYING



MARTA



PADRES



AMIGAS



LUCÍA



PROFESORA

Anexo V. Planilla de Evaluación de las sesiones educativas (EDUCADOR)

PREGUNTAS	RESPUESTA	
	SÍ	NO
¿El Colegio Salesianos El Pilar ha sido un buen ámbito para realizar la EpS?		
¿El lugar idóneo ha sido el aula?		
¿La duración de la sesión ha sido larga?		
¿La ejecución del proyecto en periodo lectivo ha sido conveniente?		
¿Ha habido algún problema con alguno de los recursos materiales? (Tablets, Proyector, Internet...)		
¿Ha sido suficiente con un/a sólo educador/a?		
¿Las actividades individuales han sido adecuadas?		
¿Las actividades grupales han sido adecuadas? (Sólo Sesión 2)		
¿Han participado el 90% o más de los alumnos matriculados?		
¿Se han adecuado las actividades y técnicas a los alumnos? <ul style="list-style-type: none"> - Kahoot - Diapositivas - Casos - Role-playing 		
¿Se ha abordado la necesidad de establecer unas medidas correctas en el buen uso de las TICs e Internet?		
¿Se ha establecido un límite de tiempo adecuado para lograr cumplir los objetivos en cada técnica? <ul style="list-style-type: none"> - Técnica de investigación en aula. Cuestionario online. - Técnica expositiva. Exposición PowerPoint. - Técnica análisis. Vídeo + Ejercicio. - Técnica de investigación en aula. Foto-palabra. - Técnica de análisis. Caso. - Técnica desarrollo de habilidades. Role-playing. 		
¿Los contenidos cumplen con los objetivos propuestos?		
¿Se ha mantenido un clima tolerante?		
¿El docente ha sabido utilizar un lenguaje adecuado al tipo de alumnos?		

<p>¿La metodología de gamificación ha seguido una buena programación?</p>		
<p>¿Se ha conseguido cumplir los objetivos propuestos mayoritariamente? (Explicar cuáles no y el porqué)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecto a los <u>educandos</u>: <ul style="list-style-type: none"> - Identifican los riesgos que provocan las TICs e Internet. - Identifican las oportunidades que ofrecen las TICs e Internet. - Detectan situaciones de riesgo asociadas al mal uso de las TICs e Internet. - Expresan necesidad de ayuda en caso de pérdida de control ante una situación • Respecto al <u>educador</u>: <ul style="list-style-type: none"> - Explora las necesidades de los educandos para acceder a Internet y utilizar las TICs - Promueve relaciones personales de trabajo en equipo. - Fomenta actitudes de prevención de un mal uso de Internet - Favorece la autonomía del preadolescente, enseñándole a ser responsable de las decisiones que toma. - Promueve valores y normas para realizar un buen uso de Internet. - Incentiva estilos de vida saludables en relación con el uso de las tecnologías. - Fomenta el sentimiento de pertenencia al grupo, responsabilidad y concepto de sí mismo de los educandos en relación con el uso que realizan de las nuevas tecnologías e Internet. 		

Cumplimentar a continuación por qué no se han cumplido los objetivos marcados.....

Fuente³⁹: Sánchez JL, Benito L, Hernández A, López S, Soto S, Herrero P et al. Recomendaciones metodológicas básicas para elaborar un proyecto educativo. Madrid: Instituto Nacional de la Salud; 1999

Anexo VI. Guion para observación (PROFESOR)

PREGUNTAS	RESPUESTA	
	SÍ	NO
¿El lugar idóneo ha sido el aula?		
¿La duración de la sesión ha sido larga?		
¿La ejecución del proyecto en periodo lectivo ha sido conveniente?		
¿Ha habido algún problema con alguno de los recursos materiales? (Tablets, Proyector, Internet...)		
¿Ha sido suficiente con un/a sólo educador/a?		
¿Las actividades individuales han sido adecuadas?		
¿Las actividades grupales han sido adecuadas? (Sólo Sesión 2)		
¿Han participado el 90% o más de los alumnos matriculados?		
¿Los alumnos han sabido mayoritariamente cuáles eran los objetivos a conseguir?		
¿Te ha parecido adecuada la programación del proyecto de EpS en dos sesiones educativas?		
¿Se han adecuado las actividades programadas al tipo de alumno?		

¿Alguna sugerencia de mejora?

Completar la segunda parte del guion para la observación, adjuntada por detrás, en caso de producirse alguna situación conflictiva que haya desajustado la programación de las sesiones educativas....

Anexo VI. Guion para observación (PROFESOR)

SITUACIÓN CONFLICTIVA

(En caso de haber sucedido)

SESIÓN. (En qué sesión se ha producido el conflicto)

CONFLICTO Y MOTIVO. (Cuál es el problema, qué es lo que ha pasado y por qué)

PARTICIPANTES. (Quién inicia, desarrolla e interviene en el conflicto)

TAREA-ACTIVIDAD EDUCATIVA GENERAL. (En qué momento de la sesión ha sucedido, qué actividad se estaba desarrollando)

TAREAS ESPECÍFICAS. (Secuencia del conflicto: qué estaba haciendo cada implicado, qué rol y actitud mostraban)

SOLUCIÓN. (Cómo se ha resuelto el conflicto)

CLIMA. (Tipo de comunicación: clima tolerante o defensivo; tipo de escucha y comunicación)

CONDUCTA. (De los implicados)

TIEMPO. (Duración del conflicto desde que se inicia hasta que se resuelve)

OBSERVACIONES.

Fuente³⁹: Sánchez JL, Benito L, Hernández A, López S, Soto S, Herrero P et al. Recomendaciones metodológicas básicas para elaborar un proyecto educativo. Madrid: Instituto Nacional de la Salud; 1999

Anexo VII. Encuesta de satisfacción (ALUMNOS)

PREGUNTAS	RESPUESTA	
	 SI	 NO
¿Me ha gustado trabajar de manera individual?		
¿Me ha gustado trabajar de manera grupal? (Sólo Sesión 2)		
¿Deseaba participar?		
¿Crees que has cumplido los objetivos establecidos? - Identifico los riesgos que provocan las TICs e Internet. - Identifico las oportunidades que ofrecen las TICs e Internet. - Detecto situaciones de riesgo asociadas al mal uso de las TICs e Internet. - Expreso necesidad de ayuda en caso de pérdida de control ante una situación		
¿Me ha parecido suficiente dos sesiones educativas?		
¿Has entendido la dinámica de las sesiones y juegos?		
¿El contenido de las sesiones ha sido de mi interés?		
¿El material empleado ha sido útil y divertido (Kahoot, casos...)?		
¿Se ha respetado un clima tolerante de trabajo?		
¿Me han gustado los premios y beneficios?		



Lo que más me ha gustado



Mejoraría en



Sugerencias para la próxima versión del proyecto