

TÍTULO DEL PROYECTO

IMPACTO DEL EMPLEO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL DE SALUD 2.0 EN EL DESARROLLO DE UN ESTILO DE VIDA SALUDABLE EN LOS POBLADORES DEL DISTRITO DE FLORENCIA DE MORA, TRUJILLO, 2017

SIGLAS

PPS2.O

TIPO DE PROYECTO

Aplicada

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educomunicación

DURACIÓN ESTIMADA

Fecha de inicio: 01/04/2017 Fecha de término: 30/04/2018

PARTICIPANTES

- BARDALES VASQUEZ MARIA ISABEL (INVESTIGADOR) — 000000317
- VERA LEYVA RICARDO SAMUEL (COORDINADOR(INV. PRINCIPAL)) — 000000689
- RODRIGUEZ VENTURA LISBETH MARILYN (ESTUDIANTE) — 000127297

INSTITUCIÓN O LUGAR A EJECUCARSE

- POBLADORES DEL DISTRITO DE FLORENCIA DE MORA (Pobladores del distrito de Florencia de Mora)

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema

1.1. Delimitación del problema

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha generado profundas transformaciones en la vida del ser humano. Internet, y una de sus herramientas principales, la web, no solo constituyen hoy un espacio donde las personas acopian información, sino que allí tienen lugar gran parte de sus interacciones. En otras palabras, se han convertido en espacios sociales de encuentro.

Desde la perspectiva del proceso de comunicación, los usuarios ya no son más sujetos pasivos: sus demandas e intereses, recogidos mediante las diferentes herramientas tecnológicas, pasan a formar parte de las agendas de los medios y de las plataformas digitales especializadas. Más aún, como lo sostiene Torres (2013), “los protagonistas de modelos de comunicación, emisor y receptor, intercambian sus roles marcando nuevas dinámicas que se cimentan en las facilidades ofrecidas por los equipos y herramientas digitales puestas al alcance de sus manos”.

Pero este nuevo modelo comunicativo no se vincula únicamente a la evolución de internet y de

las herramientas web. Los dispositivos móviles y los teléfonos inteligentes (*smartphones*) forman parte también de un gran ecosistema comunicativo cuyo rasgo principal es la interactividad. En él, los ciudadanos comunes y corrientes se convierten en fuentes informativas de primera mano.

Las plataformas digitales ofrecen, además, una amplia gama de posibilidades para ofrecer productos y proporcionar servicios a los usuarios. Aunque la mayoría están orientadas a un fin comercial, existen otras, cuyo propósito es, más bien, social. Dentro de estas, se pueden mencionar las plataformas enfocadas hacia la construcción de ciudadanía, las que plasman la idea de periodismo cívico, las que pretenden ofrecer ayuda en caso de desastres naturales y, por supuesto, aquellas concebidas desde la perspectiva de la salud 2.0.

Caballero (2011) define así la salud 2.0:

"Del concepto de Web 2.0 deriva el concepto de Salud 2.0. No hay consenso respecto a las definiciones, pero una aproximación concisa puede ser el uso de herramientas específicas de la Web 2.0: blogs, podcasts, wikis, entre otras, por personal de la salud que incluye doctores, pacientes, científicos, usando los principios del acceso abierto y la generación de contenidos por los usuarios y el poder de las redes para personalizar el cuidado de la salud, colaborar y promover educación en salud".

El autor agrega: "Tanto la Web 2.0 y Salud 2.0 se caracterizan por ser participatorias y se basan en el concepto de inteligencia colectiva y colaborativa".

Los usos concretos de las plataformas digitales de salud 2.0 van desde consultas médicas en línea, el acceso a información científica de primera mano, la conformación de redes de ayuda entre pacientes aquejados por una misma enfermedad, datos acerca de centros hospitalarios y especialistas, entre otros. Resulta, asimismo, fundamental su utilización con fines educativos, en el ámbito de la salud preventiva y el desarrollo de un estilo de vida saludable.

Estas plataformas emplean diversas aplicaciones para dispositivos móviles, como Epocrates, que, como lo señala el portal especializado Enter.co, "ofrece la mayor base de datos médicos que incluye interacciones, medicamentos y sus referencias, y características de enfermedades"; Medscape, que publica noticias sobre medicina y ofrece cursos online; Ob Wheel, que brinda información útil para mujeres embarazadas, y PLM Medicamentos, que permite realizar consultas sobre las características y mecanismos de acción de los medicamentos.

En el Perú, existen páginas especializadas en medicina (como www.ginecologiaperu.com, por ejemplo), pero no plataformas digitales en salud 2.0 y, menos, en el ámbito del desarrollo de un estilo de vida saludable. Tampoco las hay en Trujillo, como es lógico.

Uno de los distritos más importante de la provincia de Trujillo es Florencia de Mora. Alcanza una población de 42 427 habitantes según las *Estimaciones de población por distritos* realizada por el

Ministerio de salud (2016) y una densidad de 8 329 habitantes por Km². La población urbana del distrito alcanza el 100% de los ciudadanos, igual que distritos similares como La Esperanza y El Porvenir. (INEI, 2015)

Territorialmente está organizado en doce barrios medianamente consolidados, con niveles básicos de equipamientos comunales y un 95 % de cobertura en agua potable, alcantarillado y 95 % de electrificación. Estos barrios son:

- Alto Trujillo
- Luis Alva Castro
- Indoamericano
- Luis de las Casas
- Tierras del Sol
- Los Laureles
- Víctor Raúl
- Los Sauces
- Nueva Florencia
- Deynner
- Dinámica

En el distrito, uno de los problemas más graves es el alto índice de morbilidad. De manera tradicional, se ha tratado de resolver el problema desde el punto de vista del tratamiento y no de la prevención. A nivel internacional, existen evidencias suficientes para asegurar que el desarrollo de una cultura preventiva en el ámbito de la salud, no solo sería más eficaz, sino que supondría un ahorro considerable al Estado y a los propios pacientes.

La creación de una plataforma digital de salud 2.0 podría para el distrito de Florencia de Mora, podría contribuir, en gran medida, en el desarrollo de un estilo de vida saludable entre los pobladores. En el mediano y largo plazo, la modificación de los estilos de vida inadecuados podría contribuir a la disminución de la morbilidad en el distrito.

1.2. Enunciado del problema

¿En qué medida el empleo de una plataforma digital de salud 2.0 permitirá desarrollar un estilo de vida saludable en los pobladores del distrito de Florencia de Mora, Trujillo, 2017?

II. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La revisión bibliográfica efectuada en bibliotecas físicas y virtuales ha permitido identificar los siguientes antecedentes referidos al tema de investigación:

De Fernández (2013), la investigación “La Salud 2.0 y la atención de la salud en la era digital”. Facultad de Medicina, Universidad Central de Venezuela.

El autor concluye que la salud y la educación son de las áreas más impactadas por los cambios ocasionados por la emergencia de internet y las TIC, cambios estos identificados como características de la era digital. La mayoría de estos cambios suponen ventajas para los procesos de atención de salud, sus actores y componentes. Dos de los nuevos campos de acción son: a) La eSalud, definida como un campo emergente en la intersección de la informática médica, salud pública y las iniciativas privadas, en referencia a los servicios de salud y la información entregada o mejoradas a través de Internet y las tecnologías relacionadas; y b) La Salud 2.0, como visión integral e innovadora del modelo de sanidad, que utiliza como herramientas principales a la Web y las Aplicaciones 2.0.

De Wang, Valeriano, Cáceres, Villalba y Vázquez (2009), la tesis de licenciatura “Promoción de la Salud y los Derechos Sexuales y Reproductivos y prevención del VIH/sida en jóvenes de sectores populares a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Los autores llegan a la conclusión que es clara la necesidad de encontrar y emprender estrategias novedosas y creativas que lleguen mejor a los y las jóvenes, especialmente a quienes viven en situación de pobreza. En este sentido, se ha demostrado la empatía que los y las jóvenes establecen con las TIC, y que las mismas pueden constituirse en una herramienta de inclusión y desarrollo social. De allí la importancia de promover el uso de Internet para el empoderamiento juvenil, para su inserción laboral y profesional, y para su participación directa en la vida pública.

Por otro lado, en el artículo “Una experiencia de aprendizaje incorporando ambientes digitales: competencias básicas para la vida ciudadana, se llega a las siguientes conclusiones:

- a. Constituir comunidades de aprendizaje no es tarea fácil, pero sí inaplazable en una sociedad como la nuestra, en proceso de cambio y con retos tan puntuales como el mejoramiento de las competencias cognitivas y ciudadanas de los jóvenes en formación.
- b. Vale la pena evaluar los modelos de comunicación dentro de la comunidad de aprendizaje, para establecer la dinámica de su funcionamiento en cuanto a negociación de metas y estrategias de acción. Los canales de comunicación están abiertos, y su frecuencia de uso permitirá una eficiencia en los acuerdos que se requieren para el desarrollo del proyecto.
- c. El uso de ambientes digitales plantea nuevas perspectivas metodológicas para el logro de aprendizajes comprensivos y significativos significativos, lo que permite el desarrollo de competencias básicas en los estudiantes, para convertirse en unos aprendices autónomos. Un cambio de cultura en la escuela es un proceso lento y de largo aliento.

Se requiere transformar las mentes y los espíritus de quienes están involucrados en la trascendental labor de educar.

d. Es preciso desarrollar altos niveles de compromiso y pertenencia a las instituciones educativas y a la sociedad en general. Es necesario reconocer que solo a partir de un intercambio de saberes y una puesta a disposición de las habilidades y destrezas de los distintos actores educativos, donde sea posible acordar procesos de negociación y colaboración, se podrá iniciar la verdadera transformación educativa.

e. Una institución educativa que se apoye en redes de aprendizaje no puede limitarse a trabajar con los materiales de que dispone en su interior, sino que debe propiciar un acercamiento de los usuarios a las redes de comunicación que proporcionan información, entretenimiento para que la gente disfrute de los materiales y su uso, y motivación para que el agente educativo se sienta interesado en nuevas formas de aprender.

f. Se considera que la formación de una ciudadanía competente para el siglo XXI es posible, si se desarrollan procesos educativos que combinen los conocimientos básicos sobre las estructuras socioinstitucionales con los procedimientos y la participación activa de estudiantes y docentes.

g. Si el interrogante central de la investigación se orientaba a conocer el efecto que se produce al incorporar el trabajo colaborativo y los ambientes digitales Simas y Coolmodes en el desarrollo de competencias básicas, se puede concluir que los resultados demuestran que, a pesar de las limitaciones de tecnología y manejo de las mismas, se pudo consolidar una comunidad dinámica, que mejoró sustancialmente los aprendizajes de los estudiantes y les permitió reconocerse como seres participativos de una dinámica pedagógica interesante. Se recomienda replicar la experiencia en otras instituciones, con el fin de extender la red y mantenerla activa, con miras al mejoramiento de los procesos pedagógicos.

III. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO (IMPORTANCIA, BENEFICIARIOS, RESULTADOS ESPERADOS)

3. Justificación del proyecto

La salud es uno de los aspectos más importantes dentro del desarrollo humano y social. Un país con bajos índices de morbilidad en las diferentes etapas de la vida, por lo general muestra también cifras halagüeñas en otros indicadores, como el nivel educativo y el desempeño laboral.

De manera tradicional, la salud ha tenido un enfoque orientado al tratamiento; es decir, se ha puesto énfasis en buscar una solución o tratar de paliar un problema, pero no en atacar las causas de este. En la actualidad, las políticas de salud en el mundo entero buscan, sobre todo,

generar una cultura preventiva, a partir del desarrollo de un estilo de vida saludable.

En este objetivo, los medios de comunicación cumplen un papel muy importante, sobre todo en el caso de internet y las plataformas digitales. La idea clave es poner en práctica estrategias educativas para cambiar hábitos perniciosos, profundamente arraigados, por otros saludables. El concepto desde el cual se enfoca este proyecto es el de educomunicación: el empleo de estrategias comunicativas y recurso tecnológicos para generar cambios sociales.

En el distrito de Florencia de Mora, Trujillo, el índice de morbilidad es alto. Sin embargo, teniendo en consideración que gran parte de la población tiene acceso a internet y utiliza, de manera corriente, dispositivos móviles., el desarrollo de una plataforma digital en salud 2.0 puede contribuir a generar un estilo de vida saludable y, en el en el mediano y largo plazo, la disminución del índice de morbilidad. De allí la importancia de este trabajo.

IV. OBJETIVOS

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Determinar el impacto de una plataforma digital de salud 2.0 en el desarrollo de un estilo de vida saludable en los pobladores del distrito de Florencia de Mora, 2017.

4.2. Objetivos específicos

1. Establecer el nivel de conocimientos, actitudes y prácticas en salud de los pobladores del distrito de Florencia de Mora, Trujillo.
2. Identificar las demandas informativas en salud de la población del distrito mencionado.
3. Elaborar una plataforma digital de salud 2.0. para los pobladores del distrito de Florencia de Mora.
4. Describir el estilo vida de los pobladores del distrito de Florencia de Mora después de la implementación de la plataforma digital de salud 2.0.

V. MARCO TEÓRICO

5. Marco teórico y/o conceptual

5.1. Marco conceptual

5.1.1. Educomunicación

5.1.1.1. Definiciones

Barbas (2011) ofrece la siguiente definición: “La educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación. Es también conocida como educación en materia de comunicación, didáctica de los medios, comunicación educativa, alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación, en el contexto iberoamericano, y media literacy o media education, en el contexto anglosajón. Como veremos más adelante, estas denominaciones pueden englobarse en dos corrientes principales, cada una de ellas caracterizada por una concepción educativa y comunicativa específica”.

En la actualidad, el concepto se refiere también al uso estratégico de los medios con fines educativos que van más allá de que corresponden a las aulas físicas y los contenidos curriculares. Apunta, en la actualidad, a al empleo de la comunicación y las tecnologías para generar aprendizajes individuales y sociales en áreas como la salud.

5.1.1.2. Importancia

La educomunicación ha adquirido una importancia sin parangón en una época en que los individuos aprenden menos en los escenarios educativos tradicionales y más en los espacios virtuales de interacción social. Los aprendizajes, en este caso, se integran a la cotidianidad de los públicos.

5.1.1.3. Características

Según el propio Barbas (2011), la educomunicación posee las siguientes características:

1. Naturaleza colaborativa y participativa.
2. Posibilidades creativas y transformadoras.
3. Uso de los medios y de las nuevas tecnologías

5.1.2. Salud 2.0

5.1.2.1. Definición

Por el término Salud 2.0 (Health 2.0) se entiende un nuevo concepto que defiende una visión integral e innovadora del modelo de sanidad. Básicamente consiste en la creación de nuevos sistemas de información diseñados para interactuar de forma ágil, ubicua, sencilla, y pensados para ser usados por los profesionales sanitarios, los gestores y los ciudadanos (Barbas, 2012)

La Salud 2.0 La Salud 2.0, se concibe como una forma integral de asistencia médica y sanitaria centrada en el ciudadano o en el individuo; en la que los actores involucrados (pacientes, profesionales, administradores, proveedores) participan de forma activa empleando las redes

sociales y las herramientas de la web 2.0, para mejorar la calidad de vida de las comunidades. (12). Las redes sociales por su parte, son una forma de interacción y han repercutido de manera contundente sobre las nuevas formas de comunicación. Estas se apoyan en los llamados medios sociales, en este caso fundamentados en las funciones y propiedades de las herramientas de la web 2.0, procesos que tienen su asiento en Internet. (Fernández, 2013).

5.1.2.2. Estilo de vida saludable

El portal doktuz.com define así un estilo de vida saludable:

“Estilo de vida, hábito de vida o forma de vida saludable hace referencia a un conjunto de comportamientos o actitudes cotidianos que realizan las personas, para mantener su cuerpo y mente de una manera adecuada”.

Dentro de un estilo de vida saludable se considera:

1. Alimentación adecuada.
2. Actividad física
3. Manejo del estrés.

5.1.3. Comunicación Digital

5.1.3.1. Definición

La comunicación digital es el intercambio de información y conocimiento haciendo uso de las herramientas digitales disponibles, puestas a nuestra disposición por la investigación y desarrollo tecnológico.

Pero más allá de las herramientas y aparatos, de la tecnología por sí misma, la comunicación digital es un ecosistema que para funcionar requiere de una coordinada simbiosis entre éstas y las personas que participan en el intercambio de información.

En principio, los soportes de información se digitalizan, para luego difundirse en un entorno que facilite este proceso. Todo esto conlleva una sólida cadena de estrategias que respondan a alcanzar los objetivos de un plan de acción: una buena estrategia digital (Gonzales, 2016).

5.1.3.2. Plataforma digital

“Una plataforma virtual %5Bo plataforma digital%5D es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet”. (definicion.de)

VI. HIPÓTESIS

6. Hipótesis

Una plataforma digital de salud 2.0. permitirá el desarrollo de un estilo de vida saludable en los pobladores del distrito de Florencia de Mora, 2017.

VII. METODOLOGÍA

En archivo adjunto.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

8. Bibliografía

Barbas, A. (2012) Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. Foro de educación n°14, 2012, pp.157 - 175.

Caballero, C. (2011). La Web 2.0, Salud 2.0 y el futuro de la Medicina. Salud Uninorte. Barranquilla (Col.) 2011; 27 (2): vii-x. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/sun/v27n2/v27n2a02.pdf>

Definicion.de. Plataforma digital. definicion.de/plataforma-virtual

Doktuz.com. Estilos de vida saludable. Recuperado de
<https://doktuz.com/wikidoks/prevencion/estilos-de-vida-saludable.html>

Fernández, M. (2014). La Salud 2.0 y la atención de la salud en la era digital. Revista médica Risaralda vol.20 no.1 Pereira Jan./June 2014.

Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-06672014000100009

Gonzales, I. (2016). Qué es comunicación digital y por qué es importante en las empresas. Recuperado de: <http://ilifebelt.com/que-es-comunicacion-digital-y-por-que-es-importante-en-las-empresas/2016/09>

INEI (2015). Perú: población total, por grupos quinquenales de edad, según departamento, provincia y distrito. En: www.inei.gob.pe

Torres Quintero, M. (2013). *“Lo hiperlocal y la renovada relación entre periodismo y sociedad”*.

Revista Electrónica Conocimiento Libre y Licenciamiento (CLIC) Mérida, Venezuela. Fundación Centro Nacional de Desarrollo e Investigación en Tecnologías Libres (CENDITEL). Recuperado el 28 de setiembre de 2014 de:

http://convite.cenditel.gob.ve/files/2013/12/RevistaCLIC_Ensayos_MTorres.pdf

Wang, L.; Valeriano, C. Cáceres, B.; Villalba, L. y Vazquez, M. (2009). Promoción de la Salud y los Derechos Sexuales y Reproductivos y prevención del VIH/sida en jóvenes de sectores populares a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Actualizaciones en Sida. Buenos Aires, noviembre 2009, volumen 17, número 66:151-160. Recuperado de:<https://www.huesped.org.ar/wp-content/uploads/2014/09/ASEI-66-151-160.pdf>

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	INICIO	FIN
Informe Parcial del Proyecto	16/05/2017	30/09/2017
Creación de plataforma digital	01/10/2017	15/11/2017
Informe Final del Proyecto	01/10/2017	30/03/2018

PRESUPUESTO

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO_UNITARIO	PRECIO_PARCIAL
CONSULTOR	1 UNI	1500	1500
Librerías, Programas, Licencias, Plantillas de Diseño, etc.	1 UNI	8000	8000
ALIMENTACION	80 UNI	10	800
Programador	1 UNI	1070	1070
Hosting y Dominios	1 UNI	700	700
CONSULTOR	1 UNI	1500	1500
TRANSPORTE LOCAL	90 UNI	7	630
TELEFONIA, MOVIL, INTERNET	1 UNI	800	800
			Total 15000