

Creación de un entorno virtual para la prevención del consumo de drogas en estudiantes del Nivel Medio del Distrito Nacional, República Dominicana

ABSTRACT

The following research work aims to explain the incidence of drug use in the country, informed us that the past years Dominican Republic has been classified by other Nations as the country bridge transfer of drugs from producing countries - Central and South America to consuming countries - Europe and State together, to seize a lot of caches of drugs. According to the DEA for the Caribbean Pedro Janer Director says that Dominican Republic has become in the last decade at the point of storage of the drug that comes to Puerto Rico from South America. (Janer 2012).

All these shortcomings call for the transformation of the prevention of drug consumption in general and in particular in the Dominican Republic where it is observed this phenomenon increased, due to current prevention techniques dictated by law 50-88 on drugs in the country, which provides in its articles 10 and 27 the creation of the DNCD for surveillance persecution and repression of drug trafficking; and the National Council of drugs for the prevention of drugs. Therefore, these are official bodies. Although there are other bodies of private or subsidized by the State initiative. For example, Hogar Crea, open house, etc.

This described situation forced authors to carry out a review of the literature on the contributions that virtual platforms can prevent the use and consumption of drugs, in which it is noted that in general. In these teenagers, from the first year of schooling media will develop elements components until the last year that can prevent the consumption, given that every two months can be days since school is as a center and management the learning process of these students. On the basis of this information the research team has wanted to make this work that is **Objective:** create a virtual environment for the prevention of drug use in students of the middle level in Distrito Nacional, Dominican Republic

Keywords: Drug Prevention, Didactic, Virtual Environment, Young Children

RESUMEN

En el siguiente trabajo de investigación se pretende fundamentar la incidencia del consumo de droga en el país, fundamentándonos en que los últimos años república dominicana ha sido catalogada por otras naciones como el país puente de trasiego de droga desde países productores – Centro y sur américa a países consumidores – Europa y estado unidos, llegando a decomisar una gran cantidad de alijos de droga, según Pedro Janer Director de la DEA para el Caribe señala que República dominicana se ha convertido en la última década en el punto de almacenaje de la droga que llega a Puerto Rico desde Suramérica. (Janer 2012).

Todas estas deficiencias reclaman la transformación de la prevención del consumo de droga en general y en particular en la República Dominicana donde se observa este fenómeno incrementado, debido a las actuales técnicas de prevención dictada por la Ley 50-88 sobre drogas en país, la cual establece en sus artículos 10 y 27 la creación de la DNCD para la vigilancia, persecución y represión del narcotráfico; y el Consejo Nacional de Drogas para la prevención de drogas. Por lo tanto, estos son los organismos oficiales. Aunque existen otros organismos de iniciativa privada y/o subvencionados por el Estado. Por ejemplo, Hogar Crea, Casa Abierta, etc. Esta situación descrita obligó a los autores a realizar una revisión bibliográfica sobre los aportes que las plataformas virtuales pueden prevenir el uso y consumo de drogas, en la que se constata que por lo general. En estos adolescentes, desde el primer año de la escolaridad media se van desarrollando elementos componentes hasta el último año que puede prevenir el consumo, dado que cada dos meses se pueden realizar jornadas ya que la escuela se encuentra como centro y gerencia el proceso formativo de estos estudiantes. Partiendo de estas informaciones el equipo investigador ha querido realizar el presente trabajo el cual lleva como **Objetivo:** Crear un entorno virtual para la prevención del consumo de drogas en estudiantes del Nivel Medio en el Distrito Nacional, República Dominicana

Palabras claves: Prevención de Drogas, Entorno Virtual, Adolescentes.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años república dominicana ha sido catalogada por otras naciones como el país puente de trasiego de droga desde países productores – Centro y sur América a países consumidores – Europa y estado unidos, llegando a decomisar una gran cantidad de alijos de droga, según Pedro Janer Director de la DEA para el Caribe señala que República dominicana se ha convertido en la última década en el punto de almacenaje de la droga que llega a Puerto Rico desde Suramérica. (Janer 2012).

Sin embargo en la población y en las entidades que combaten el consumo y comercialización de las drogas han estado muy preocupado por el incremento en el uso de estupefacientes en el distrito nacional, durante los últimos cuatro años en República Dominicana se incrementó el consumo de drogas y estimulantes por parte de la población estudiantil”. Adolescentes entre los 12 y 17 años admitieron haber consumido marihuana, cocaína, crack, éxtasis, heroína, anfetaminas y alucinógenos al menos una vez. Este hallazgo fue fruto de un estudio realizado en el país por el Consejo Nacional de Drogas y Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

En el Plan estratégico del Consejo Nacional de Drogas apunta “el consumo de drogas en los jóvenes escolarizados y la exposición a las mismas alcanza proporciones preocupantes”. Este plan presentó datos estadísticos en los cuales 81% de los jóvenes de secundaria confesaron haber ingerido alguna vez alcohol, 23% haber ingerido tabaco, 12% se habían puesto en contacto con sustancias inhalables como Thinner, 7% con tranquilizantes, un 2% para marihuana y crack y un 1% para cocaína. (CND 2004)

Por otro lado el Consejo Nacional de Drogas realizó una encuesta en escuelas radicadas en áreas urbanas de la República Dominicana con el objetivo de estimar las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas entre escolares y su relación con otras variables. En esta ocasión se comparaban los datos obtenidos con los del 2004. (CND 2008).

Para el 2011 el Consejo Nacional de Drogas realizó otra encuesta con personas de 12 a 65 años residentes en ciudades de 20,000 y más habitantes y expresó que un 44% de los encuestados creía era fácil conseguir sustancias inhalantes, un 25% creía fácil conseguir marihuana, 21% cocaína, 21% estimulantes, 20% tranquilizantes, 18% crack, un 9% creía fácil conseguir éxtasis y un 7% heroína. (CND 2011).

Todas estas deficiencias reclaman la transformación de la prevención del consumo de droga en general y en particular en la República Dominicana donde se observa este fenómeno incrementado, debido a las actuales técnicas de prevención dictada por la Ley 50-88 sobre drogas en país, la cual establece en sus artículos 10 y 27 la creación de la DNCD para la vigilancia, persecución y represión del narcotráfico; y el Consejo Nacional de Drogas para la prevención de drogas. Por lo tanto, estos son los organismos oficiales. Aunque existen otros organismos de iniciativa privada y/o subvencionados por el Estado. Por ejemplo, Hogar Crea, Casa Abierta, etc. Los organismos oficiales del Estado -DNCD y CND- desarrollan programas de prevención del uso de drogas. Estos programas incluyen, entre otras cosas:

- Charlas
- Conferencias
- Actividades socioculturales y deportivas
- Distribución de literatura sobre prevención del uso de drogas

Esta situación descrita obligó a los autores a realizar una revisión bibliográfica sobre los aportes que las plataformas virtuales pueden prevenir el uso y consumo de drogas, en la que se constata que por lo general. En estos adolescentes, desde el primer año de la escolaridad media se van desarrollando elementos componentes hasta el último año que puede prevenir el consumo, dado que cada dos meses se pueden realizar jornadas ya que la escuela se encuentra como centro y gerencia el proceso formativo de estos estudiantes.

Partiendo de estas informaciones el equipo investigador ha querido realizar el presente trabajo el cual lleva como **Objetivo:** Crear un entorno virtual para la prevención del consumo de drogas en estudiantes del Nivel Medio en el Distrito Nacional, República Dominicana

2. DESARROLLO

En virtud de los conocimientos obtenidos durante esta investigación los autores han podido contactar los efectos que actualmente generan los entornos virtuales en la vida de las personas y hemos querido utilizarlo con el fin de apoyar y prevenir el consumo de drogas en los adolescentes de nivel medio.

La virtualidad se ha definido como una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espaciotemporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades.

Se han señalado la existencia de diferentes niveles de virtualidad en su relación con la dimensión bidimensional/tridimensional y su relación con la realidad. Yendo desde un continuo que comienza con una menor virtualidad de aquellos aspectos que nos alejan de la realidad o que categorizamos a priori como claramente imaginarios o ilusorios, aumentando con lo bidimensional, hasta las posibilidades que ofrece la tridimensionalidad en su relación de semejanza o analogía con lo real.(Gálvez 2004).

En su investigación los autores definen Realidad Virtual o entorno virtual como los ambientes creados a través de dispositivos tecnológicos que permiten producir una realidad no real al usuario. Una de las reflexiones establecidas por los autores es definir cuál será el papel de los entornos virtuales en el cambio de conducta o el efecto a los adolescentes, pues según D. Tapscott explica que los medios de comunicación y las tecnologías poseen una estructura fundamentalmente lingüística. Sin embargo, ya no hay un predominio de la escritura sino de lo visual y, por ello, comienzan a apreciarse cambios significativos en los modos de aprendizaje de los

alumnos (D. Tapscott, 1998). El cambio ejercido por los entornos virtuales permite en el individuo razonamiento, solucionar problema y desarrollar habilidades a través de la realización de actividades y tareas con el fin de transferir emociones.

Para el 2006 Guillermo Castaños publico el siguiente artículos: Nuevas tendencias en prevención de las drogodependencias donde cito que: Algunas metodologías y estrategias no convencionales que se han venido utilizando en materia de prevención al consumo-abuso de alcohol y otras sustancias psicoactivas y las nuevas tendencias que están apareciendo en el medio, muchas de ellas todavía sin evaluar, pero que por su novedad son importantes seguirla y tenerlas en cuenta. Entre las revisadas, se encuentran: Las intervenciones culturales apropiadas relacionadas con el consumo de alcohol; los videos juegos y los juegos interactivos, el cine, los teléfonos móviles, entornos recreativos, y el internet.

Un campo de investigación reciente se ha interesado por el desarrollo de nuevos procedimientos de exposición haciendo uso de tecnologías avanzadas como la Realidad Virtual (RV). Los sujetos que pasan por entornos de RV no tienen la sensación de observar éstos desde fuera, sino de formar parte de ellos. Esta característica hizo pensar a algunos investigadores, durante los primeros años de la década de los noventa, que la simulación de situaciones fóbicas mediante RV podría ser empleada como una forma de exposición (Garcia, Valverde, Maldonado, Ferrer, 2009).

Algunos de estos juegos y recursos en el internet son:

Kodu

Kodu permite a los niños crear juegos en el PC y Xbox a través de un lenguaje de programación visual simple. Kodu puede ser utilizada para enseñar creatividad, resolución de problemas, narración de cuentos, así como de programación. Cualquiera puede usar Kodu para hacer un juego, los niños pequeños y los adultos sin conocimientos de diseño y/o programación.

AulaPlaneta

Entorno educativo virtual que, según Ussía (2012), con el temario de todas las asignaturas troncales. “La innovación de esta plataforma está en que tanto el profesor como los alumnos pueden aprovechar las oportunidades que dan las tecnologías de la información para interactuar con el contenido. Material audiovisual, corrección inmediata, control de las tareas, mapas conceptuales... El abanico de posibilidades es inmenso”.

A un nivel más aplicado, la tecnología de la RV se ha utilizado en la evaluación y el tratamiento de diferentes trastornos alimentarios y otros problemas relacionados con la imagen corporal (Ferrer-García y Gutiérrez-Maldonado, 2009; Gutiérrez-Maldonado, Ferrer-García, Caqueo-Urizar y Letosa-Porta, 2006), en el tratamiento de fobia a las arañas, siendo igual de efectiva que la exposición en vivo (García-Palacios, Hoffman, Carlin, Furness y Botella, 2002), en el tratamiento de la fobia a volar (Baños et al., 2001), en el tratamiento de la disfunción eréctil y de la eyaculación precoz (Optale, Pastore, Marín, Bordin, Nasta y Pianon, 2004), en el tratamiento del control del dolor crónico como método seguro y efectivo de distracción (Miró, Nieto y Huget, 2007), o en la rehabilitación psíquica y psicomotora (Riva, 1997; Schultheis y Rizzo,

Otras tecnología que han estados incidiendo para en la prevención del consumo de droga. Nuevas tendencias ha surgido en base a la utilización de los entornos virtuales para

Second Life

Second Life (abreviado SL, en español Segunda vida) es un metaverso lanzado el 23 de junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y servicios entre ellos. SL está reservado para mayores de 18 años.

Su segundo atractivo más importante es la posibilidad de crear objetos e intercambiar diversidad de productos virtuales a través de un mercado abierto que tiene como moneda local el Linden Dólar (L\$). En el mismo programa se incluye una herramienta de creación en 2D basada en simples figuras geométricas (conocidos como prims o primitivas) y que permite a los residentes la construcción de objetos virtuales. Estos elementos pueden usarse en combinación con el lenguaje de programación LSL o Linden Scripting Language a fin de añadir funcionalidad a los objetos.

Active Worlds

Active Worlds (AW) es un metaverso (o virtual) 3D lanzado en 1995 y compuesto por cientos de diferentes mundos virtuales construidos por los usuarios. Estos entornos se pueden explorar en forma de un avatar, su doble digital en el programa. Todo el mundo puede personalizar su avatar en detalle y el movimiento para expresar emociones o para hacer bailar por ejemplo.

Immune Attack - Educational 3D Biology Video Game Immue Attack

Es un juego 3D que muestra cómo funciona el cuerpo humano y su sistema inmunológico. Se programa un nanorobot para enseñar a todas las células del cuerpo a luchar contra las infecciones bacterianas y virales.

Mientras juegas conoces mejor a los monocitos, neutrófilos y macrófagos (células blancas de la sangre), el sistema circulatorio, el tejido conectivo y las señales químicas (C3a y CXCL8). Es un programa creado por La Federación de Científicos Americanos.

Hospital Virtual en la plataforma Abierta Open Simulator

Permite configurar mundos virtuales con características tridimensionales que permiten diseñar simulaciones con propósitos educativos en los cuales se interactúa con el ambiente virtual a través de objetos y se agregan comportamientos de a través de scrip de programación. La plataforma se desarrolla específicamente en la creación de un Hospital Virtual que reúne las competencias profesionales en salud la configuración de usuarios, avatares con sus respectivas texturas para los atuendos.

3. PROPUESTAS

En la fundamentación teórica del estado del arte hemos visto como los entornos inciden en el tratamiento, control y prevención de adicciones e incluso enfermedades, por lo que nos apoderaremos de algunas de estos usos en diversas áreas para adaptarlo a la prevención de droga en los adolescentes del nivel medio.

Los investigadores hemos seleccionado algunas de las plataformas con el fin de lograr el objetivo, seleccionando las herramientas, juegos y plataforma que sean más afines a la investigación. En este sentido desarrollamos varios programas de prevención en base a los entornos virtuales ya citados los cuales de acuerdo a la materia solo se quedará en una etapa de propuesta no desarrollada, ni explicada en su totalidad, como son:

Así llegamos a elaborar las siguientes soluciones para poder elaborar una plataforma para ser utilizada en la prevención de drogas en estudiantes del Nivel Medio del Distrito Nacional, República Dominicana:

Active Worlds

Diseñar avatares en Active Worlds y utilizar sensores de movimiento que permitan percibir los síntomas de un adicto.

Una vida de lujos

La idea con este programa es adentrar al adolescente en una plataforma que permita crear todo una serie de consecuencias en la que el avatar se ve forzado a realizar por el consumo de drogas, estas situaciones serán creadas en base a los objetivos esperados de prevención. En cada situación el avatar tendrá la oportunidad de tomar decisiones que le ayudaran a salir o empeorar más la situaciones de su vida.

Diseñar un juego con Kodu que concientice a los jóvenes estudiantes del Nivel Medio del DN sobre la dificultad de realizar actividades cognitivas (resolver problemas, resumir, clasificar...) bajo los efectos de las drogas a través del uso de juegos pedagógicos

Un juego que previene

La idea principal es tomar la herramienta de KODU y desarrollar un currículo en el que los adolescentes puedan crear un juego cuya idea principal es la prevención de droga. La creación del mismo será en el segundo nivel de bachillerato, ya que en el primero se estarán entrenando para poner en práctica dicho conocimiento en el segundo de bachillerato.

Adjunto de esta iniciativa se agregaran un concurso anual por escuela y a nivel del distrito para los mejores juegos desarrollados. Crear en Second Life sucursales de los organismos de prevención y control de drogas que existen en el Distrito Nacional.

Cursos de Prevención de Drogas

Estas sucursales virtuales se utilizarían, entre otras cosas, para desarrollar en coordinación con las regionales de educación 15 y 18 del Distrito Nacional cursos obligatorios de prevención de droga de forma virtual, certificados por el Consejo Nacional de Drogas.

4. BIBLIOGRAFÍA

1. Equipo GNOSS. <http://didactalia.net/comunidad/materiaeducativo/recurso/Immune-Attack-un-juego-educativo-en-3D-de-Biologi/43f57385-09e8-480d-9c54-49f44f4e3013>. 5 de noviembre del 2010.
2. http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

3. <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/default.aspx>
4. <http://www.cnd.gob.do/Portals/0/docs/Resumen%20Ejecutivo%20Encuesta%20Estudiantes%202008.pdf>
5. <http://www.cnd.gob.do/Portals/0/docs/Resumen%20Encuesta%20Hogar%202010%20-%20Primera%20parte.pdf>
6. http://www.larazon.es/detalle_hemeroteca/noticias/LA_RAZON_439346/6551-las-plataformas-virtuales-revolucionan-la-educacion. 03 de marzo de 2012. "Las plataformas virtuales revolucionan la educación"
7. Más info en <http://www.activeworlds.com/index.asp>
8. **Matos, Carmen.** 24 de febrero del 2009. "Aumentó consumo de drogas y estimulantes en estudiantes" <http://www.hoy.com.do/el-pais/2009/2/23/267786/Aumento-consumo-de-drogas-y-estimulantes-en-estudiantes>
9. **Plan Estratégico Consejo Nacional de Drogas.** 2004.
10. <http://www.noticiassin.com/2012/02/director-dea-para-el-caribe-senala-a-rd-como-punto-de-almacenaje-de-droga-hacia-puerto-rico/>
11. **Gálvez Mozo, A.** (2004) *Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales.* Barcelona: UAB.
12. **Tapscott, D.:** *Growing up Digital.* McGraw-hill, 1998.
13. **Castaño, G. A.** (2006). NUEVAS TENDENCIAS EN PREVENCIÓN DE LAS DROGODEPENDENCIAS *Salud y drogas*, año/vol. 6, número 002 Instituto de Investigación de Drogodependencias Alicante, España. *Salud y drogas*, 6(2), 127-148.
14. **Olaya García Rodríguez, Irene Pericot Valverde, José Gutiérrez Maldonado, Marta Ferrer García,** La Realidad Virtual como estrategia para la mejora de los tratamientos del tabaquismo. *Health and addictions: salud y drogas*, ISSN 1578-5319, Vol. 9, N°. 1, 2009 , págs. 39-55.
15. <http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/13136>
16. <http://www.libertaddigital.com/internet/second-life-acogera-un-estudio-para-la-prevencion-de-la-obesidad-1276336196/>
17. <http://www.tecnolives.com/active-worlds-otra-plataforma-para-desarrollo-de-mundos-virtual/>

Autorización y Renuncia

Los autores autorizan a LACCEI para publicar el escrito en las memorias de la conferencia. LACCEI o los editores no son responsables ni por el contenido ni por las implicaciones de lo que esta expresado en el escrito.

Authorization and Disclaimer

Authors authorize LACCEI to publish the paper in the conference proceedings. Neither LACCEI nor the editors are responsible either for the content or for the implications of what is expressed in the paper.