



¿QUIERES CONOCER MÁS SOBRE EL CÁNCER?

Marta Currás López

SEK International School Atlántico

3 DE MARZO DE 2023

Proyecto Galicia 2023

FUNDAMENTOS TEÓRICOS, JUSTIFICAR LAS ACCIONES O ACTUACIONES QUE SON EL PUNTO DE PARTIDA DE TU INVESTIGACIÓN:

Me he decantado por realizar esta investigación, ya que mientras he estado cursando el Programa de los Años Intermedios (PAI), una vez terminada la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos debemos realizar un proyecto de interés. De ahí, que ahora que termino la secundaria me gustaría saber si realmente soy capaz de diseñar y realizar una investigación acerca de un tema.

En concreto, he elegido el cáncer ya que personalmente me tocaba muy de cerca, y me he dado cuenta de que realmente desconocía muchos de los aspectos relacionados con el mismo y, además detecté que la sociedad no está ni concienciada, ni preparada para ayudar a los enfermos. Por eso me gustaría saber bien ¿Qué es el cáncer? Y sobre todo ¿Qué sabe la sociedad, (más cercana) sobre él?

Otra de las razones por la que me he decantado para poder iniciar esta investigación, es para poder conocer más de cerca lo que es el cáncer, cuáles son los factores más importantes que provocan esta enfermedad, y lo más importante ahora mismo, ¿cómo podría prevenirlo? Aun así, también me gustaría demostrar a la sociedad el lado positivo y negativo que tiene este proyecto, es decir, todo lo que hay detrás de ello y la forma de ver el lado positivo de las cosas.

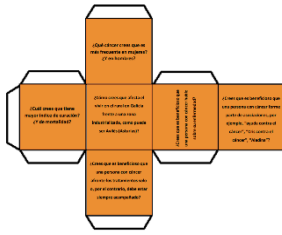
En relación al producto, voy a elaborar un juego educativo de mesa con el fin de concienciar y animar a las personas (mi comunidad de aprendizaje) a conocer más de cerca los hábitos saludables que ayuden a prevenir esta enfermedad. Este además debe incluir ciertas características: un contenido educativo correcto, concienciador, adaptado al público al que va dirigido, un buen diseño y estética, calidad en los materiales y unas normas del juego que puedan entender todos los públicos.

MATERIALES Y MÉTODOS:

En la elaboración de este proyecto hay dos partes completamente diferentes:

1. Búsqueda de información necesaria para la obtención del contenido necesario para la realización de las preguntas
2. Elaboración del material del propio juego de mesa.

Para la primera parte, se necesitan básicamente los softwares: Microsoft Word, Excel y Forms.



Para la segunda parte necesitaremos: papel blanco A4 de grosor 20mm para elaborar los dados del juego, así como papel pluma y folios de tamaño A3 para elaborar el tablero de juego, incluyendo, claro está el pegamento y las tijeras para poder trabajar los diferentes materiales.

Además, necesitaremos hebras de bioplástico de diferentes colores para cargar la impresora 3D, puesto que la manera de contabilizar los puntos, me interesaría que fuesen estructuras sólidas creadas por mí misma y a través de la impresora 3D porque estoy interesada en aprender a utilizarla.



CONCLUSIONES Y RESULTADOS:

Con el fin de informar y concienciar a mi comunidad de aprendizaje, analicé las respuestas obtenidas tras la encuesta realizada a la población a la que va dirigido mi proyecto.

En las respuestas que más desconocían, o que más controversia mostraron, fueron exactamente las preguntas en las que me centré para elaborarlas y poder resolver las dudas, sin perder de vista que mi gran objetivo es poder ayudar a las personas a afrontar esta difícil situación.



Las preguntas fueron clasificadas en tres secciones: fácil, medio y difícil adaptándose a la heterogeneidad de las personas a las que va dirigido el proyecto y, paralelamente, además de la dificultad, intenté organizar las preguntas centrándome en los cinco temas en los que aparecieron más incoherencias a la hora de responder:

1. Hábitos / tipo de alimentación, tabaco, ejercicio
2. Prevención
3. Teoría / Informar sobre ¿qué es el cáncer?
4. Tipos de cáncer
5. Comportamiento / Cómo aportar ayuda a los enfermos y a sus familias

Finalmente, me gustaría compartir los criterios que he elaborado para poder autoevaluarme al finalizar el juego:

1. Contenido educativo --> comunidad de aprendizaje del colegio, es decir, que esté adaptado tanto para los alumnos como para el personal docente y no docente.
2. Concienciador --> intentar que llegue a toda mi comunidad de aprendizaje.
3. Adaptado al público al que va dirigido --> que las preguntas que se hagan las puedan responderla tanto los alumnos como el personal docente y no docente del colegio.
4. Diseño y estética --> que tenga una buena presentación, y que llame la atención a simple vista, además de ser de una buena calidad.
5. Calidad (materiales, recursos...) --> perdurable en el tiempo, forrar/ plastificar, material ecológico que tenga un buen impacto en nuestro alrededor/planeta.
6. Normas del juego --> que las puedan entender todos los públicos, además de que estén claras y bien redactadas.

BIBLIOGRAFÍA:

- J. García-Conde Bru (1996). *Leucemias y linfomas en el adulto*.
- J. M. Fernández-Rañada (noviembre 1997). *Terapia de Oncohematología*.
- M. A. Sanz (mayo 2002). *Leucemia mieloblástica aguda. Sistema interactivo de formación en CD-ROM*.
- Luis Madero López y Arturo Muñoz Villa (1997). *Hematología y oncología pediátricas*.