

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Tema: “LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO COMO TERAPIA OCUPACIONAL EN LOS JÓVENES CONSUMIDORES DE DROGAS DE LA FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del título de Magíster en Informática Educativa.

Autor: Licenciado Chaglla Masaquiza William Javier


Director: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster

Ambato – Ecuador


2018

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

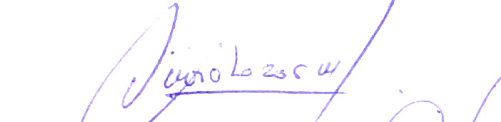
El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, e integrado por los señores, Ingeniero Javier Vinicio Salazar Mera, Magíster, Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magíster, Psicólogo Danny Gonzalo Rivera Flores, Magíster, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para recibir el Trabajo de Investigación con el tema: “La enseñanza del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes consumidores de drogas de la Fundación Jardín del Edén”, elaborado y presentado por el Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza, para optar por el Grado Académico de Magíster en Informática Educativa; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



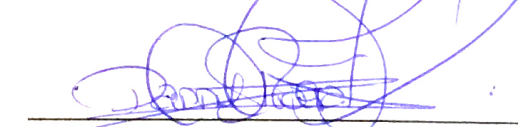
Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del Tribunal



Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.
Miembro del Tribunal



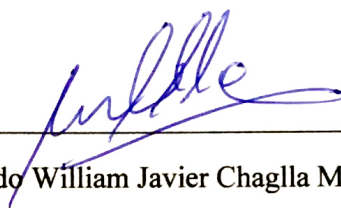
Ing. Javier Vinicio Salazar Mera, Mg.
Miembro del Tribunal



Psc. Danny Gonzalo Rivera Flores, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

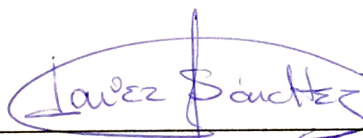
La responsabilidad de las opciones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: **“LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO COMO TERAPIA OCUPACIONAL EN LOS JÓVENES CONSUMIDORES DE DROGAS DE LA FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN”**, le corresponde exclusivamente a: Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza, Autor bajo la Dirección del Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster, Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato



Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza

c.c. 180336320-7

AUTOR



Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster

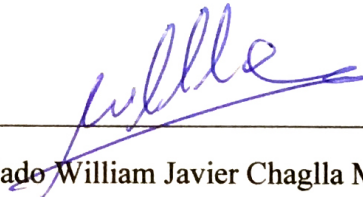
c.c. 1803114345

DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza

c.c. 180336320-7

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A la Unidad Académica de Titulación.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE IMAGENES	xii
AGRADECIMIENTO.....	xiii
DEDICATORIA	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
EXECUTIVE SUMMARY.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Contexto	3
1.3. Descripción del Problema	8
1.4. Prognosis.....	9
1.5. Pregunta de Investigación	9
1.5.1. Pregunta principal	9
1.5.2. Preguntas secundarias	10
1.6. Delimitación.....	10
1.6.1 Límite de Contenido.....	10
1.7. Justificación.....	10
1.8. Objetivos	11
1.8.1. Objetivo General	11
1.8.2. Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO.....	12

2.1. Antecedentes Investigativos.....	12
2.2. Fundamentaciones.....	13
2.2.1. Fundamentación Epistemológica	13
2.2.2. Fundamentación Axiológica	13
2.2.3. Fundamentación Pedagógica.....	14
2.2.4. Fundamentación Ontológica	14
2.2.5. Fundamentación Legal	14
2.3. Categorías Fundamentales	17
2.3.1. Supra ordenación de variables	17
2.3.2. Sub ordenación de variables.....	18
2.4. Desarrollo teórico variable independiente	20
2.5. Desarrollo teórico variable dependiente.....	24
2.6. Hipótesis.....	32
2.7. Señalamiento de las Variables.	32
CAPITULO III.....	33
MARCO METODOLÓGICO	33
3.1. Enfoque de la Investigación	33
3.2. Tipo de Investigación.....	33
3.3. Modalidad de la Investigación	34
3.4. Población y Muestra.....	34
3.5. Operacionalización de la Variables.....	35
3.6. Recolección de la Información.....	37
3.7. Técnicas e instrumentos de investigación	38
3.8. Procesamiento y análisis de la Información.....	38
CAPÍTULO IV.....	39
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	39
4.1 Análisis e Interpretación	39
4.2 FIABILIDAD Y VALIDACIÓN	52
4.3 VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS	53
4.4 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	53
CAPITULO V.....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1 CONCLUSIONES	55

5.2 RECOMENDACIONES	56
CAPÍTULO VI.....	57
PROPUESTA	57
6.1 Datos informativos	57
6.2 Antecedentes de la propuesta	57
6.3 Justificación.....	58
6.4 Objetivos	58
6.4.1. Objetivo General	58
6.4.2. Objetivos Específicos.....	59
6.5 Análisis de Factibilidad.....	59
6.5.1. Factibilidad Técnica	59
6.5.2. Factibilidad Legal.....	59
6.5.3. Factibilidad Económica – Financiera.....	60
6.6 Fundamentación	60
6.6.1 Descripción de la propuesta	60
6.6.2. Estructura de la propuesta	60
6.6.3. Fundamentación Técnico – Científica.	62
6.7 Metodología para el Diseño y Desarrollo de OVA.....	63
6.7.1 Pasos de la Metodología DICREVOA para construir el OVA	65
6.7.2 Modelo Operativo	73
6.8 Administración de la propuesta.....	75
6.8.1 Recursos Institucionales.....	75
6.8.2 Recursos Humanos.....	75
6.8.3 Recursos Materiales	75
6.8.4 Financiamiento	76
6.9 Previsión de la Evaluación	76
6.10 Test de consumo para registrar el consumo de Drogas.....	77
BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	88
Anexo 1. Imágenes Talleres Diseño Gráfico Fundación Jardín del Edén.....	88
Anexo 2. Manual de Usuario Curso taller Diseño Gráfico plataforma virtual CourseSites	89
Anexo 3. CUESTIONARIO DIAGNOSTICO INICIAL	100

Anexo 4. Prueba de Detección de Consumo de Alcohol, Tabaco y Sustancias (Assist V3.1).....	102
Anexo 5. Aceptación del proyecto de investigación.....	108

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Diagrama Causa - Efecto	8
Gráfico 2: Supra ordenación de Variables	17
Gráfico 3. Sub ordenación de Variable Independiente	18
Gráfico 4: Sub ordenación de Variable Dependiente.....	19
Gráfico 5: Género o Sexo.....	40
Gráfico 6: Rango de Edad.....	41
Gráfico 7: Nivel conocimiento computacional	42
Gráfico 8: Conocimiento sobre gráficos de computador	43
Gráfico 9: Utilización del computador con programas editores de imagen.....	44
Gráfico 10: Practica de dibujo o artes gráficas	45
Gráfico 11: Participación en talleres ocupacionales	46
Gráfico 12: Asistencia a terapias psicológicas.....	47
Gráfico 13: Expectativa actual de talleres.....	48
Gráfico 14: Computador como herramienta para una profesión.....	49
Gráfico 15: Cursar un taller ocupacional de Diseño Gráfico.....	50
Gráfico 16: Tiempo para talleres Diseño Gráfico	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Género o Sexo	40
Tabla 2: Rango de edad.....	41
Tabla 3: Nivel Conocimiento Computacional.....	42
Tabla 4: Conocimiento sobre gráficos de computador	43
Tabla 5: Utilización del computador con programas editores de imagen	44
Tabla 6: Practica de dibujo o artes gráficas	45
Tabla 7: Participación en talleres ocupacionales	46
Tabla 8: Asistencia a terapias psicológicas	47
Tabla 9: Expectativa actual de talleres.....	48
Tabla 10: Computador como herramienta para una profesión.....	49
Tabla 11: Cursar un taller ocupacional de Diseño Gráfico	50
Tabla 12: Tiempo para talleres Diseño Gráfico	51
Tabla 13: Resumen del procesamiento de los casos	52
Tabla 14: Estadísticos de fiabilidad	52
Tabla 15: Resumen del procesamiento de los casos	53
Tabla 16: Contingencia - Recuento.....	54
Tabla 17: Pruebas de chi-cuadrado	54
Tabla 198: Recursos de Oficina	75

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Hipótesis Operativa Variable Independiente.....	35
Cuadro 2: Hipótesis Operativa Variable Dependiente.....	36
Cuadro 3: Recolección de Información.....	37
Cuadro 4: Estructura Interna del Ova.....	61
Cuadro 5: Programa de Temas.....	61
Cuadro 6: Modelo Operativo (propuesta).....	73
Cuadro 7: Previsión de la evaluación (Propuesta).....	76
Cuadro 8: Dimensiones de Escala Inteligencia Emocional.....	79

ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Evaluación Cognitiva de Montre (Montreal Cognitive Assessment, MoCA)	29
Imagen 2: Proceso de Evaluación Cognitiva	30
Imagen 3: Cuadro Comparativo de Metodologías de Diseño de OVA.....	64
Imagen 4: Fases Metodología DICREVOA.....	64

AGRADECIMIENTO

Mélej maljéi hamlajím
todá ãl jaím
ãl ósher, al béji, ãl tzjók
gam k'shecashé lifãmím
gam az Elokím, atá leólám lo rajók.

A la Universidad Técnica de Ambato, a las autoridades de la Facultad, a mis profesores, al tribunal calificador y en especial a mi Tutor Ing. Javier Sánchez por su acertada dirección, todos con sus altos conocimientos y experiencia han formado mi perfil profesional.

William Javier

DEDICATORIA

Baruj ha bá B'Shem YAHWÉH:
YAHSHÚA ha mashiaj!

Nátaṭá li êt chayayī nátaṭá lī
ha'kol.

A mi esposa Verónica quien me acompañará siempre con su canto, mi hija Ayeleth Hadasha que sus ojos son la claridad en mi corazón, a mi Padre Víctor y mi Madre Amelia que me enseñan la perseverancia y el sacrificio mutuo todos los días al mirarlos juntos en casa, a mis hermanos Víctor, Darwin y Catalina que sostienen mis manos para que no me falte nada, son lo primero y lo último en mi vida.

William Javier

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

“LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO COMO TERAPIA OCUPACIONAL EN LOS JÓVENES CONSUMIDORES DE DROGAS DE LA FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN”

AUTOR: Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza

TUTOR: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster

FECHA: 04 de Abril del 2018

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación expresa como a través del aprendizaje del Diseño Gráfico puede generarse cambios de comportamiento, para una posterior implementación en ambientes laborables como un medio de terapia ocupacional para los jóvenes usuarios que consumen drogas de la Fundación “Jardín del Edén” en la ciudad de Ambato, proponiendo un espacio de inclusión laboral y social. El enfoque de esta investigación es crítico – positivo, descriptivo, pues detalla los eventos y situaciones del presente, modalidad de campo, desde su puesta en marcha hasta complicaciones sobre la implementación operativa. Las indagaciones preliminares demuestran que existe una alteración significativa (positiva) sobre las anteriores terapias aplicadas. Es pertinente por su implicación en tecnologías de libre acceso, la creación de contenidos reutilizables y en su mayoría gratuitas, alineadas a una metodología ampliamente manejada y comprobada, enfatizando en las manifestaciones artísticas tecnológicas a través del ordenador, expandiendo espacios laborales al crear una cultura tecnológica a través de un proceso de terapia ocupacional.

Todos los sectores se están transformando, productivos y de servicios, las empresas, negocios como los concebíamos en décadas pasadas están

desapareciendo, la comunicación se ha extendido afectando las relaciones sociales, políticas, culturales y económicas, nuestro dialecto se ha modificado, la realidad y los hechos han sido conceptualizados a través de los medios de comunicación, por su utilización en un contexto social determinado. La Tecnología y su aplicabilidad alteran las conductas aportando un crecimiento productivo desde lo más alto de los países desarrollados hasta la parte más baja de Latinoamérica.

Esta propuesta mantiene un criterio incluyente, bajo parámetros del mejoramiento de la calidad de vida del Plan Nacional del Buen vivir, que será manifiesto en cada actividad que se elaborara, aprendizajes planificados con la intención de “virtualizar” un ambiente social amigable, en donde los usuarios compartan experiencias, construyan su aprendizaje en cada sesión y generen sus competencias y destrezas juntamente con una terapia ocupacional real.

Los beneficiarios directos son los jóvenes usuarios de la Fundación, los indirectos son los estudiantes y compañeros Docentes de la Universidad Técnica de Ambato al crear un primer referente de este tipo de investigación.

Descriptores: Pedagogía, Tics, Comunicación Visual, Diseño Gráfico, Psicología, Salud Mental, Psicoterapia, Terapia Ocupacional, Ova, Dicrevoa.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

THEME:

**“THE TEACHING OF GRAPHIC DESIGN AS OCCUPATIONAL
THERAPY IN THE YOUNG DRUG CONSUMERS OF THE
FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN”**

AUTHOR: Licenciado William Javier Chaglla Masaquiza

DIRECTED: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster

DATE: April 4, 2018

EXECUTIVE SUMMARY

The present research work expresses how through the learning of Graphic Design behavior changes can be generated, for a later implementation in working environments as a means of occupational therapy for young users who consume drugs from the "Jardín del Edén" Foundation in the city of Ambato, proposing a space for labor and social inclusion. The focus of this research is critical - positive, descriptive, as it details the events and situations of the present, field modality, from its implementation to complications on the operational implementation. Preliminary investigations show that there is a significant (positive) alteration on the previous therapies applied. It is relevant for its involvement in free access technologies, the creation of reusable content and mostly free, aligned to a methodology widely handled and tested, emphasizing technological artistic manifestations through the computer, expanding work spaces to create a technological culture through a process of occupational therapy.

All sectors are transforming, productive and services, businesses, businesses as we conceived them in past decades are disappearing, communication has spread affecting social, political, cultural and economic relations, our dialect has

changed, reality and the facts have been conceptualized through the media, by their use in a specific social context. The Technology and its applicability alter the behaviors contributing a productive growth from the highest of the developed countries to the lowest part of Latin America.

This proposal maintains an inclusive criterion, under parameters of the improvement of the quality of life of the National Plan of Good Living, which will be evident in each activity that will be elaborated, planned learning with the intention of "virtualizing" a friendly social environment, where users share experiences, build their learning in each session and generate their skills and abilities together with a real occupational therapy.

The direct beneficiaries are the young users of the Foundation, the indirect ones are the students and fellow Teachers of the Technical University of Ambato when creating a first reference of this type of research.

Keywords: Pedagogy, Tics, Visual Communication, Graphic Design, Psychology, Mental Health, Psychotherapy, Occupational Therapy, Ova, Dicrevoa.

INTRODUCCIÓN

La Fundación sin fines de lucro “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato desarrolla proyectos de rehabilitación ocupacional con jóvenes que son dependientes de sustancias psicoactivas entre otras actividades de recuperación social y escolar desde 1992. Experimentando en el año 2015 una deserción de los mismos en cantidad considerable, alrededor del 50% en los distintos cursos de terapia ocupacional que se desarrollan actualmente en sus instalaciones.

Parte de estas terapias realizadas son los cursos de informática (ofimática) básica que se mantiene actualmente, por tal efecto surge la tentativa de implementar un programa de capacitación en el área del Diseño Gráfico, generando una fuente laboral posterior que sería más atractiva y rentable que cualquier otra actividad terapéutica.

Capítulo I: Conformado por el planteamiento del problema, en el mismo que se desglosa por subtemas a ser investigados, estos son: la contextualización, árbol de problemas y análisis crítico seguidamente de la prognosis y la formulación del problema, la justificación que sirve para continuar con la investigación y los objetivos que me propuse alcanzar y dar cumplimiento.

Capítulo II: En este capítulo se encuentra el marco teórico, investigación que se realizó en diferentes fuentes de información y fundamenta lo científico, filosófico y legal, finalizando con la hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo III: Constituido por la metodología que se va a utilizar y la investigación aplicada de un tipo de estudio en una población, la operacionalización de variables con técnicas e instrumentos para obtener los resultados y procesar la información.

Capítulo IV: Conformado por el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la recolección de información de campo investigado, y la comprobación de la hipótesis planteada.

Capítulo V: En este capítulo se determinan las conclusiones y recomendaciones en base a la investigación realizadas y dar cumplimiento a los objetivos.

Capítulo VI: Se plantea una propuesta de solución al problema encontrado con la realización de un curso taller de diseño gráfico como terapia ocupacional.

Para concluir se presenta la bibliografía y anexos que sustenta la investigación planteada, una alternativa de terapia ocupacional a través de la enseñanza - aprendizaje del Diseño Gráfico.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

La enseñanza del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes consumidores de drogas de la Fundación Jardín del Edén.

1.2. Contexto

El Diseño Gráfico, en sus distintas expresiones, ha sido fundamental desde el principio de los tiempos, por su aporte en el desarrollo integral del ser humano. Su importancia no es solamente en la educación tradicional, su relación con la tecnología ha permitido un aprendizaje significativo en las últimas décadas igual que las TIC's (Tecnologías de Información y Comunicación) generando nuevos paradigmas y metodologías de enseñanza para talleres, cursos y capacitación no formal (Iglesias, 2015).

“Buena parte del aprendizaje implica el uso de la tecnología, (si aceptamos que la imprenta o la pluma son formas de tecnología); y está inevitablemente mediado si aceptamos que el libro, o el currículo, es un medio de representación del mundo, tal como la televisión o Internet” (Buckingham, 2008, p. 14).

Esta investigación preliminar transcurre en la creciente notoriedad e interés que ha tomado esta práctica “artística” tecnológica alrededor del mundo, como lo refleja la producción editorial de E-Books (libros electrónicos), Animaticas, Modelado 3D y la proliferación de nuevos artistas gráficos digitales (ilustradores) en el mercado global, así como exposiciones, galerías, colectivos latinoamericanos, entre otros.

“Desde las pinturas rupestres hasta el día de hoy, la realización de imágenes se ha servido de los avances tecnológicos y continúa haciéndolo. El Diseño Gráfico es una manera de hacer imágenes. Pero en este tiempo, el poder de la computadora en sí –la velocidad de la máquina en combinación con la sofisticación del software– está haciendo una contribución que va más allá de la de una simple herramienta” (Caplin y Banks, 2003, p. 7).

Un registro significativo es la primera muestra de gráficos producidos por una máquina electrónica en Sanford Museum de Cherokee, Iowa - EUA en 1953. Empieza esta creciente práctica, en la década del sesenta y setenta extendiéndose a numerosos países, hacia una revolución tecnificada de dispositivos y software innovador. Cabe resaltar a los pioneros de esta disciplina como fueron: John Landsown, Manfred Mahr y Friede Nake, David Em, Herbet W. Franke, Lawrence Gartel, Charles Csuri, y Robert Mallary (Ortiz, 2007).

La Bienal de Arte Digital en Montreal (Canadá), FICOD (Foro Internacional de Contenidos Digitales) realizado anualmente en España, son algunos de los tantos espacios relevantes a nivel mundial donde se conjugan las culturas digitales y sus nuevas propuestas como el Art Media (Agenda_Cultural_Tisores, 2015).

Organismos como REDCATSUR (Red de Artistas, Científicos, Ingenieros, Técnicos e Instituciones que promueven la comunicación y la colaboración sobre la convergencia entre arte, ciencia y tecnología en América Latina), Artek y Proyecto Amauta son clara muestra de la existente producción de vanguardia latinoamericana, la punta del iceberg de una práctica profesional que resulta en una gran carrera, con un futuro económico prometedor.

El Diseño Gráfico es ese “valor añadido al producto final” como películas, comerciales, vallas, promocionales, artículos publicitarios P.O.P., publicidad en general de distintos estilos ilustrados (cómic, manga, vectorial, realista, etc.) manejando un plan de marketing convencional. Aquellos “dibujos” se convirtieron en parte de la marca, la marca es la fuente del producto, y hoy reconocemos empresas como Coca Cola por su característico color blanco y

rojo acompañado de una tipografía ilustrada que permanece en nuestra memoria siempre (Iglesias, 2015).

La Terapia Ocupacional con énfasis a la práctica computacional del Diseño Gráfico es un tema relativamente nuevo, sin embargo no es un campo desconocido, gracias a la rama de la salud del Arte terapia, esta disciplina se implementa en distintas áreas de la Psicología Cognitiva Conductual.

En Inglaterra, Marian Liebman en el año 2000 realizó talleres de psicodrama (teatro) en el Hospital General con muy buenos resultados (Liebman, 2000), en Brasil, Vera María Rossetti en el Hospital Sirio Libanés compartió experiencias narrativas artísticas restableciendo a sus colegas en su estado psicofísico (Rossetti, 2005). En España Norman Duncan implemento procesos creativos con terapeutas, médicos y educadores para tratar el estrés diario profesional (Duncan, 2006).

El Arte convencional o tradicional (música, danza, teatro, pintura entre los más promulgados) se ha utilizado ampliamente en Terapia Ocupacional, siendo este el primer tópico concerniente de la rehabilitación de jóvenes consumidores. “Cuando el hombre no está integrado en sus partes y están disociados mente cuerpo, sentimiento-razón, consciente-inconsciente, esta como desperdigando energías. Cuando llega a cierto nivel de integración produce lo mejor de sí mismo. Producir lo mejor de sí mismo es a mi criterio la creatividad” (Fabris, 2000, p. 12).

En el Ecuador existe un referente significativo de Diseño Gráfico, aunque en menor medida que países de Latinoamérica como Argentina, Chile o México. En nuestro país encontramos jóvenes profesionales y personas con gran talento empírico, carentes de difusión en contraste al medio altamente reconocido en continentes desarrollados. Esta es una de las razones por lo que resulta un tanto complicado recopilar su fuente en la cultura ecuatoriana, pero la creciente profesionalización del Diseño Gráfico facilita estructurar una línea de tiempo relevante de su desarrollo (Calderón, 2011).

El Diseño Gráfico tiene sus antecedentes en los ideogramas, gráficos y símbolos de las raíces Incas, pasando por el periodo precolombino, el colonial con un lenguaje gráfico sincrético de iconos religiosos, la aparición de la imprenta, la Independencia y República con representaciones mecánicas de información, hasta el siglo XX que se enmarca en sus inicios con la introducción de periódicos y revistas rudimentarias impresas.

En este punto es importante recalcar que en 1970 aparece el Diseño como profesión pero no es hasta 1980 que se institucionaliza como una carrera de estudio con la aparición de Centros Educativos y Universidades ofertando esta disciplina. En la década del 90 hasta el año 2000 se populariza implementándose al campo publicitario, hasta la actualidad, en donde es inconcebible asimilar información y contenidos sin representaciones gráficas de por medio, sin importar el producto tangible o intangible que lo reproduzca (Calderón, 2011).

No cabe duda acerca del aporte significativo para la ocupación humana (Terapia Ocupacional) que ha representado el computador, y por lo expuesto es sencillo asimilar el Diseño Gráfico como una alternativa laboral en el contexto de la Publicidad. Una novedosa profesión que se mantiene en constante crecimiento en el Ecuador (Granda, 2015). Lamentablemente poco o nada se halla en su aplicación como Terapia Ocupacional, no existe información de referencia, solamente aquella que implica el Arte convencional.

La Fundación sin fines de lucro “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato desarrolla proyectos de rehabilitación ocupacional con jóvenes que son dependientes de sustancias psicoactivas entre otras actividades de recuperación social y escolar desde 1992. En estos últimos años la creciente marea tecnológica (internet y dispositivos móviles) ha seccionado grupos de trabajo que demuestran mayor interés en esta temática por sus habilidades adquiridas en el uso frecuente de celulares, portátiles entre otros. La terapia tradicional que se maneja actualmente no cubre las expectativas de los jóvenes, laborales y artísticas, por el contrario, ha ocasionado el desaliento a raíz de la falta de

trabajo en el área artesanal como la zapatería, carpintería y manualidades que comúnmente son las terapias implementadas.

1.3. Descripción del Problema

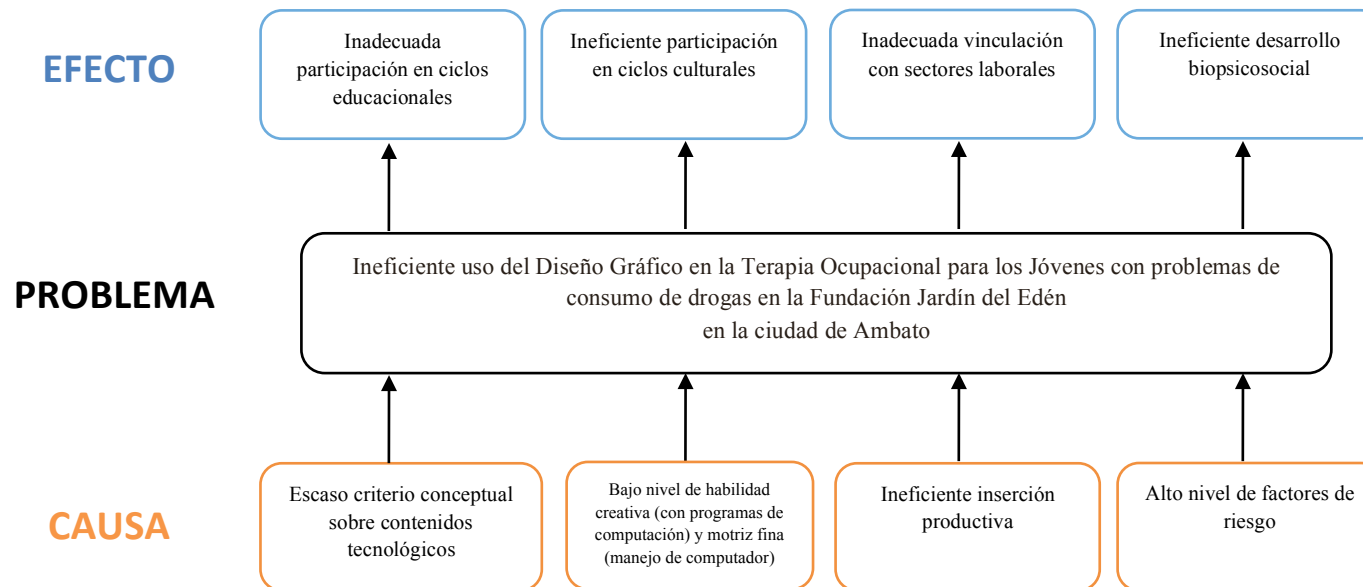


Gráfico 1: Diagrama Causa - Efecto
Elaborado por: Chaglla, 2018

El escaso conocimiento en Diseño Gráfico y el bajo nivel de conocimiento sobre Terapia Ocupacional genera un alto grado de deserción por parte de los jóvenes de la Fundación “Jardín del Edén” en los que se preparan para motivarlos a través de ciclos educacionales, el desinterés y la falta de motivación es evidente en el transcurso de los cursos que se han cerrado por falta de asistentes.

El ineficiente manejo de Editores Gráficos y el inadecuado uso del Computador generan bajo nivel Técnico operativo de los jóvenes, impidiendo su participación en ciclos culturales, existe un potencial talento innato que no es explotado con las herramientas tecnológicas apropiadas.

La escasa integración social y laboral de los jóvenes consumidores de drogas en la Fundación “Jardín del Edén” arrastra una ineficiente inserción productiva generando una inadecuada vinculación con los sectores laborales, el aislamiento impuesto desencadena inconformidad en el núcleo familiar.

Los ineficientes generadores de rehabilitación juntamente con el alto nivel de causantes de consumo producen un alto nivel de factores de riesgo como la frustración y recaída, provocando un resultado ineficiente de desarrollo biopsicosocial, un círculo destructivo que los jóvenes de la Fundación necesitan afrontar todos los días.

1.4. Prognosis

Si no se lleva a cabo la utilización del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en la Fundación Jardín del Edén no se cumpliría uno de los primeros y más grandes cometidos del avance tecnológico, el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano. Además se limitarían los derechos de libre acceso y uso de la tecnología, esto conforme a los lineamientos del plan nacional del buen vivir que actualmente rige nuestro país.

1.5. Pregunta de Investigación

1.5.1. Pregunta principal

¿De qué manera se puede utilizar el Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes con problemas de consumo de drogas?

1.5.2. Preguntas secundarias

¿Qué procesos constituyen la práctica del Diseño Gráfico?

¿Cuáles son los conocimientos previos que implica la Terapia Ocupacional?

¿Cómo se puede generar un mejor estilo de vida en los jóvenes consumidores de drogas a través del Diseño Gráfico?

1.6. Delimitación

1.6.1 Límite de Contenido

Área de conocimiento: Informática y Computación – Ocupación Humana

Área temática: Diseño Gráfico

Línea de investigación: Investigación de Campo, carácter exploratorio, cualitativo y cuantitativo.

1.7. Justificación

El presente trabajo de investigación es pertinente por su implicación en tecnologías de libre acceso, la creación de contenidos reutilizables y en sus mayorías gratuitas, alineadas a una metodología ampliamente manejada y comprobada, procurando la implementación posterior de mayor contenido generador de nuevos cursos.

Es importante esta investigación porque enfatiza en las manifestaciones artísticas tecnológicas a través del ordenador, como es el Diseño Gráfico, expandiendo espacios laborales al crear una cultura tecnológica a través de un proceso de terapia ocupacional.

Tiene gran interés, por el criterio incluyente de esta propuesta, bajo parámetros del mejoramiento de la calidad de vida del Plan Nacional del Buen vivir, que será manifiesto en cada actividad que se elaborara, aprendizajes planificados con la intención de “virtualizar” un ambiente social amigable, en donde los usuarios compartan experiencias, construyan su aprendizaje en cada sesión y generen sus competencias y destrezas juntamente con una terapia ocupacional real.

Los beneficiarios directos son los jóvenes usuarios de la Fundación “Jardín del Edén”, los indirectos son sus familiares y la colectividad en general al promover este tipo de investigación.

Este proceso es sostenible por la Fundación “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato, quienes extienden soporte humano con personal calificado en el área Psicológica (Terapia Ocupacional).

Esta investigación es factible a través de la Fundación “Jardín del Edén”, esta Institución cumple con las normas legales y de infraestructura requerida, cuenta con toda la información y recursos necesarios para esta innovación tecnológica.

1.8. Objetivos

1.8.1. Objetivo General

Determinar la incidencia del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes con problemas de consumo de drogas en la Fundación “Jardín del Edén” de la Ciudad de Ambato

1.8.2. Objetivos Específicos

- Determinar los procesos que constituyen la práctica del Diseño Gráfico.
- Analizar los conocimientos previos que implica la Terapia Ocupacional.
- Plantear una alternativa de solución para el problema detectado usando el Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En investigaciones realizadas por Rojas Bermúdez (1970) enmarcadas en la psicoterapia y basadas en la función mediadora a través de la utilización de títeres (marionetas) denominó Objeto Intermedio al instrumento de comunicación que utiliza el terapeuta sobre su paciente. Este autor establece una serie de características sobre este tema similar a la clasificación que plantea Jones (2005) de los fenómenos recurrentes en sesiones de Arte terapia: Proyección Artística, Relación Triangular, Perspectiva y Distancia Experiencia no verbal y Espacio de juego.

En el año 2003 hasta 2006, se realizan talleres de Arte terapia en distintos ámbitos sociales en convenio con el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la U.C.M. y Fundación Coca Cola, involucro población infantil y adolescente de tres Hospitales madrileños: San Carlos, Universitario de la Paz y Ramón Cajal, en modalidades “taller en aula” y “cama a cama”, el objetivo fue utilizar el arte para mejora social, física y personal, facilitar la adaptación y reducción del estrés a través de imágenes artísticas generando un espacio de creación y expresión (Martínez Díez, 2006). Callejón (2006) coincide con estos términos en sus talleres de Colegios e Institutos en Andalucía para disminuir la violencia en las aulas.

La Terapia Ocupacional, según la investigación de Gutman (2006), enfocada a la disciplina rehabilitadora, debe considerar los factores biológicos de la conducta problema y su intervención, debe ser alineada a las recuperaciones de la adicción y sus consecuencias, criterios que comparten los autores Rojo-Mota, Pedrero-Pérez, Ruiz-Sánchez-de-León, Llanero-Luque, Olivar-Arroyo y Puerta-García (2009) de su investigación recogida en la publicación: “Terapia Ocupacional en la

rehabilitación de la disfunción ejecutiva en adictos a sustancias. Trastornos Adictivos”.

Sobre lo expuesto, es importante considerar que existen diferentes corrientes de Arteterapia, como distintos tipos de teorías psicoanalíticas para tratar los trastornos adictivos. Los resultados son significativos (cualitativos) de la misma forma que son relativos (cuantitativos) a su implementación, sobre todo en cuanto a la utilización del Diseño Gráfico (el computador, objeto intermedio preliminar a utilizar) como Terapia Ocupacional, esta investigación abre una “nueva” puerta de análisis sobre las antiguas prácticas que se limitan en mantener únicamente “ocupada” la mente del paciente.

2.2. Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación Epistemológica

Esta investigación se ubica en el paradigma crítico-positivo; crítico porque analizará la realidad de un hecho educativo-social y positivo porque busca plantear solución al problema en cuestión. De acuerdo con Arnal (1992) “es una ciencia social que no es puramente empírica o interpretativa; sus contribuciones se originan de los estudios comunitarios y de la investigación participante, su objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuesta a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades con la participación de sus miembros”.

2.2.2. Fundamentación Axiológica

La Axiología “representa el estudio de la naturaleza y criterio de valores y juicios de valores en términos generales. El enfoque principal es la sociedad y sus valores. Dos extensiones de la axiología son la ética y la estética. Las personas son más diferentes, todos pensamos de manera distinta, el uno del otro. La axiología es la ciencia que estudia como pensamos y como las personas determinan el valor de las cosas” (Reyes, Morales & Palma, 2005, p. 34).

La construcción de valores (sobre todo de nuevos valores) son un proceso permanente que no se estanca en la familia, la sociedad, la educación formal sino que engloba todos estos aspectos en sus diferentes dimensiones, esta investigación

pretende ser un puente constructor de enlace entre los “anti valores” del contexto socio-cultural de los jóvenes usuarios de drogas de la Fundación “Jardín del Edén” y los nuevos valores y virtudes que se desea enraizar en cada uno de ellos a través de la Terapia Ocupacional.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

Mediante la investigación de este tema se buscara un mejoramiento en el nivel de vida de los adolescentes y jóvenes usuarios de la Fundación “Jardín del Edén” a través del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional, una posible opción laboral con un gran margen de aplicabilidad en nuestro medio como lo es la Publicidad y el Diseño Digital.

2.2.4. Fundamentación Ontológica

Esta investigación es de carácter cualitativo-cuantitativo, medición y alcance de cuantos jóvenes (porcentaje comparado) adquieren una mejoría en su desarrollo productivo, familiar y social.

2.2.5. Fundamentación Legal

La Legislación Nacional del Ecuador extiende los Derechos de Propiedad Intelectual:

Art.1. El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador.

La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
 - a. Las invenciones;
 - b. Los dibujos y modelos industriales;
 - c. Los esquemas de trazado (topografías) de circuitos integrados;
 - d. La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales;

e. Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales;

f. Las apariencias distintivas de los negocios y establecimientos de comercio;

g. Los nombres comerciales;

h. Las indicaciones geográficas; e,

i. Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial.

3. Las obtenciones vegetales.

Las normas de esta Ley no limitan ni obstaculizan los derechos consagrados por el Convenio de Diversidad Biológica, ni por las leyes dictadas por el Ecuador sobre la materia.

Art. 3. El Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual (IEPI), es el Organismo Administrativo Competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la presente Ley y en los tratados y convenios internacionales, sin perjuicio de las acciones civiles y penales que sobre esta materia deberán conocerse por la Función Judicial.

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Obra de arte aplicado: Creación artística con funciones utilitarias o incorporada en un artículo útil, ya sea una obra de artesanía o producida en escala industrial.

Art. 8. La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:

Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma; Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos, comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas; Ilustraciones, gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, la topografía, y en general a la ciencia; Obras fotográficas y las expresadas por procedimientos análogos a la fotografía; Obras de arte aplicada, aunque su valor artístico no pueda ser dissociado del carácter industrial de los objetos a los cuales estén incorporadas;

Programas de ordenador; y, Adaptaciones, traducciones, arreglos, revisiones, actualizaciones y anotaciones; compendios, resúmenes y extractos; y, otras transformaciones de una obra, realizadas con expresa autorización de los autores de las obras originales, y sin perjuicio de sus derechos.

2.3. Categorías Fundamentales

2.3.1. Supra ordenación de variables

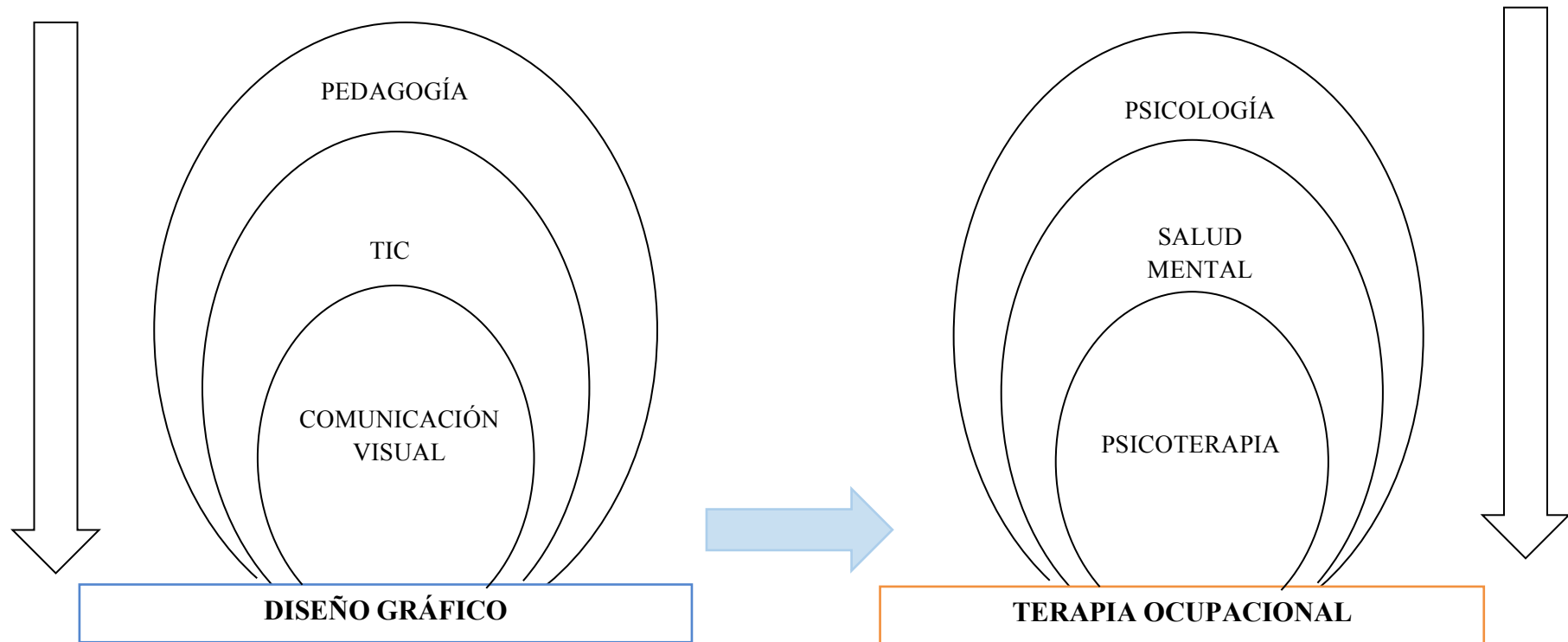


Gráfico 2: Supra ordenación de variables

Elaborado por: Chaglla, 2018

2.3.2. Sub ordenación de variables

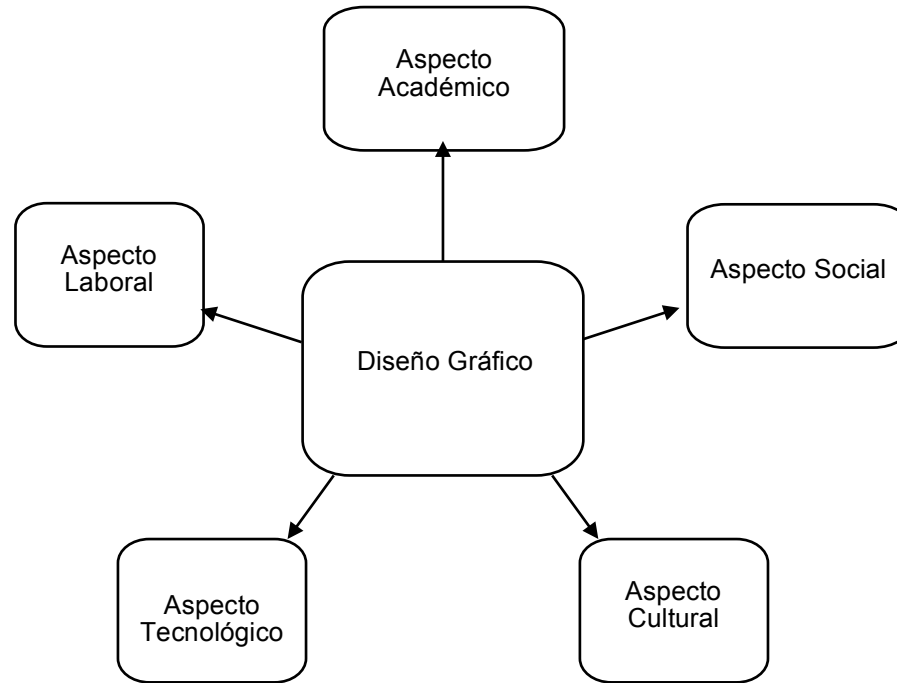


Gráfico 3: Sub ordenación de Variable Independiente
Elaborado por: Chaglla, 2018

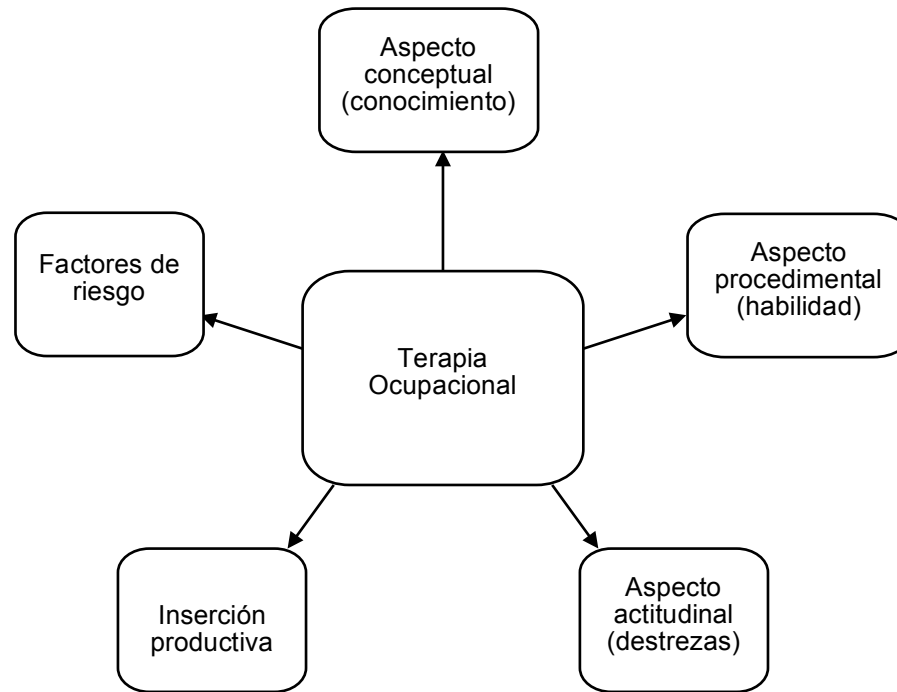


Gráfico 4: Sub ordenación de Variable Dependiente

Elaborado por: Chaglla, 2018

2.4. Desarrollo teórico variable independiente

Pedagogía

El hombre es un ser (creado o evolucionado) que se mantiene desde su inicio en un continuo crecimiento, entendiendo este proceso como un desarrollo, una adaptación, un construir, integrarse y apropiarse en un intercambio permanente de información con su medio, espacio físico o social. Existe un conocimiento implícito, de saberes, que se asemeja a la intuición, que ha permitido evolucionar a los pueblos en la historia, señalando un proceso educativo de cierta forma artesanal, fundando las estructuras mismas de su cultura, así, esta práctica en una expresión se podría acuñar como: saber educar. Al tematizar estos conocimientos, y en medida que se muestren explícitos, nace la pedagogía, conduciendo a la reflexión del “como, porque y hacia dónde se dirige” (Lucio, 1989).

Las distintas teorías de asimilar la educación, y no los actos, se diferencia de estas prácticas en su uso incluso hasta oponerse entre sí, como determina, “la pedagogía de Rabelais, la de Rousseau o la de Pestalozzi, están en oposición con la educación impartida en sus respectivas épocas. De donde se desprende que la educación no es más que la materia de la pedagogía” (Durkheim, 1975, p. 25).

Lucio (1989) señala en cuanto a las distintas líneas de conceptualizar la Pedagogía, comentando que cierta tendencia limita su definición al arte de caminar a los jóvenes en su crecimiento (físico, mental, emocional, etc), mientras también se habla de “una pedagogía general que incluye, además de la pedagogía orientada a niños y jóvenes, la pedagogía de adultos (o androgía) también se habla de la pedagogía liberadora, de la jesuítica, de la alemana, etc.”.

Es preciso señalar las distinciones entre educación y pedagogía, la educación es una corriente continua consciente o inconsciente, la pedagogía no lo es, es el resultado de la conciencia reflexiva. “La educación es a la pedagogía como la práctica a la teoría. La pedagogía es una teoría práctica cuya función es orientar las prácticas educativas. Las teorías prácticas son ciencias aplicadas”. (Ávila, 1990, p. 123).

Tecnologías de la Información y Comunicación

Esta investigación preliminar se ubica en un compendio de las Nuevas Tecnologías o Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), determinación que señala a una categoría “especial” de software y aplicaciones dispuestas en la red, proyectados hacia dispositivos portables tecnológicos, computadores portátiles, móviles entre otros. (Fagnilli y Farías, 2011). Perelló (2012) coincide en este aspecto al referir que “facilitan el acceso al conocimiento artístico desde todos los lugares del planeta a cualquier hora del día por el simple hecho de estar conectado a Internet”. Paradójicamente ha sido en menor grado la apropiación pedagógica de las TIC’s en los procesos de enseñanza artística.

Es creciente el número de artistas que trabajan en diferentes medios (dibujo, pintura, escultura, fotografía, video entre otros) y están utilizando tecnologías digitales para crear y desarrollar proyectos de arte (Paul, 2003). Esta realidad propone la alfabetización digital en la educación artística desde edad temprana, la “necesidad creciente por una estructuración estética del conocimiento” (Grau, 2003), que permita formar competencias para su participación creativa en los lineamientos curriculares, garantizando la formación de futuros profesionales en artes visuales, diseño gráfico y comunicación visual.

Todos los sectores se están transformando, productivos y de servicios, las empresas, negocios como los concebíamos en décadas pasadas están desapareciendo, la comunicación se ha extendido afectando las relaciones sociales, políticas, culturales y económicas, nuestro dialecto se ha modificado, la realidad y los hechos han sido conceptualizados a través de los medios de comunicación, por su utilización en un contexto social determinado. La Tecnología y su aplicabilidad alteran las conductas aportando un crecimiento productivo desde lo más alto de los países desarrollados hasta la parte más baja de Latinoamérica.

Comunicación Visual

El paso de la conceptualización del Diseño Gráfico hacia la Comunicación Visual es según Costa (2012) “el salto directo con el que superamos nuestra tradicional introversión en el diseño (mi oficio, la disciplina, lo que yo hago), y en lo gráfico

(el medio de lenguaje que utilizo)”, y por otra parte “es todo lo que pueden ver nuestros ojos. Imágenes que como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes.” (Munari, 1996, p. 56).

Estos argumentos coinciden con lo expresado por Frascara (2006), en su libro “El diseño de comunicación”, “el diseñador de comunicación visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido”. La participación de la comunicación visual ha superado su inclusión en áreas como la arquitectura, la moda, el diseño industrial, la publicidad y el marketing. Actualmente las sociedades del conocimiento han implementado nuevas estrategias de desarrollo para la tecnología y educación, las industrias culturales, la difusión de ciencia, cultura ambiental, entorno urbano, el civismo, la responsabilidad social entre otros (Costa, 2012).

La comunicación visual crece a la par con la tecnología, a través de los distintos aportes de casi todas las disciplinas educativas, culturales y sociales. La innovación es fundamental en todo proceso de investigación, y la comunicación, aquella información expuesta en resultados (redactados o gráficos) deben ser presentados libremente para nuevas investigaciones. No es solo responsabilidad del profesional en Diseño Gráfico o de aquel que desarrolla tecnología, nos ocupa a todos los que generamos contenidos, a toda una generación de nativos digitales en nuestra cultura del conocimiento y la información.

Diseño Gráfico

La definición del Diseño Gráfico generalmente falla en confundir términos entre lo técnico (utilización de programas para desarrollar un producto final) con lo conceptual, por ello es importante especificar al diseño como el “proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos -normalmente textuales y visuales- con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales” (Frascara, 2006). “El diseño gráfico es, específicamente, diseño de comunicación. Vincula la información semiótica. Los mensajes son sistemas semióticos. Contienen

significados, tanto por la vía semántica como por la vía de la estética” (Costa, 2012, p. 31).

Estos argumentos similares expuestos anteriormente procuran una comprensión más acertada en cuanto a Diseño Gráfico, a la publicidad señala Ricupero (2007) “es el tipo de diseño que se encarga de presentar, promocionar o anunciar una empresa, producto o servicio”.

Aspecto Académico

La Carrera de Diseño Gráfico en el Ecuador mantiene un creciente despliegue de tecnificación en la utilización de software y producción creativa (licencias libres y de descarga gratuita), superando el simple consumo de información, la dotación de equipo por parte de las instituciones juntamente con la capacitación de docentes en el área, vislumbra un prometedor avance profesional en nuestro país y el contexto suficiente para la implementación del Arte Digital, obras de Arte que utilizan tecnología para su creación (Heidegger, 1954).

Aspecto Social

La última década, nuestro país ha experimentado una creciente marea de artistas digitales (Ilustres Ilustradores – Quito, Ecuador) que “viven” de su arte, siendo un referente de esta “neo” profesión, aunque en menor medida, pero que genera una presencia significativa en el ámbito multidisciplinar de la cultura, la publicidad y el arte. Son reconocidos internacionalmente, realizan congresos y talleres junto a grandes diseñadores de todo el mundo. Este “fenómeno” contagia a una nueva generación de emprendedores, quienes serán los forjadores de alternos canales de comunicación visual, sea con fines de lucro o simple “amor al arte”.

Aspecto Cultural

“La Computación incluye cualquier tecnología digital que consume, procesa y produce información; el elemento computacional por excelencia es el Ordenador pero no el único” (Fajardo, 2012, p. 27). Es un tanto complicado acertar una definición coincidente entre autores, por el amplio campo sin investigar de esta nueva tendencia de arte. Abad (2009) conceptualiza como la disciplina artística creadora de obras a través de diferentes métodos tecnológicos (software, la red,

dispositivos, etc.), Rush (2002) simplifica al Arte que se realiza por ordenador (fotografía digital, interactivo y realidad virtual), Bosco (2006) delimita adicionalmente como instalaciones multimedia, Net.art, Telepresencia y Mediaperformances.

Aspecto Tecnológico

En el área de conocimiento del Diseño Gráfico, es necesario considerar que “puede ser considerado un concepto valija en el cual entran prácticas artísticas que sólo comparten el uso de una computadora en algún punto del proceso de producción” (Levis, 2006, p. 13). Además “es el término que se utiliza para englobar a las obras de arte bidimensionales o tridimensionales creadas por medio de instrumentos tecnológicos” (Chancay, 2013, p. 45) considerando como instrumentos tecnológicos todo cuanto tiene que ver con software (programas de edición grafica) y hardware (computadores, digitalizadores de imagen, tabletas gráficas, etc.).

Aspecto Laboral

Cabe recalcar tres elementos importantes en esta área: un método, el diseño; un objetivo, comunicar; un medio, la visión. El diseñador gráfico no es la fuente del mensaje que comunica, solo lo interpreta, lo configura y lo hace accesible al público. “Este propósito es lo que diferencia al diseño gráfico de las demás artes visuales pues se trata de un propósito definido por el cliente y manifestado por el diseñador, más que de un propósito generado por éste” (Samara, 2008, p. 19).

2.5. Desarrollo teórico variable dependiente

Psicología

Existen distintas posturas en cuanto a conceptualizar la Psicología, esto se debe a las varias corrientes y sus distintos autores, “para algunos, la psicología se ocupa únicamente de la aplicación de test con el fin de diagnosticar trastornos del comportamiento, evaluar las capacidades, la personalidad, etc. Si bien ésta es una ocupación importante, esta visión lleva necesariamente a una apreciación parcial de la psicología”. (Arana, Meilán, Pérez, 2006, p. 87). “Estudia el crecimiento

mental, el desarrollo de las conductas (es decir, de los comportamientos, comprendida la conciencia) hasta esa fase de transición, constituida por la adolescencia, que marca la inserción del individuo en la sociedad adulta” (Piaget, & Inhelder, 1997, p. 36).

“El estudio y tratamiento de los trastornos mentales, del comportamiento y los problemas escolares es, sin duda, un ámbito de ocupación importante, pero no el único, ya que se debe considerar la promoción de la salud mental de las personas sanas, la prevención, el uso de la misma en la mejora del rendimiento a distintos niveles (laboral, escolar, deportivo, etc.). Esto es psicología —psicología aplicada—, pero no es toda la psicología aplicada ni es el único modo de entenderla” (Prieto, 1995, p. 52). Trespalacios (1987) concuerda que la psicología básica permite a las múltiples ramas de la psicología aplicada a través de sus técnicas propias, entender y dar solución a los problemas de la psiquis del hombre.

A simple vista parecería que la psicología esta contrapuesta (o dividida) por sus distintas líneas, metodologías, áreas, enfoques y escuelas que la estudian, pero todas estas posturas por décadas han señalado un mismo horizonte y destino, el bienestar del ser humano, a través de distintas aplicaciones, algunos autores estudian los contenidos otros las herramientas, pienso que mientras los resultados sean los esperados no hay que distraerse y mantener la mirada en ello.

Salud Mental

Es importante aclarar el concepto de salud, la OMS (Organización Mundial de la Salud, 1960) define a la salud como: “Estado de completo bienestar mental, físico y social, y no meramente la ausencia de enfermedad o dolencia”. Ahmed Okasha (2005), Presidente de la Asociación Mundial de Psiquiatría, especifica a la salud mental como “un estado de bienestar en el cual los individuos reconocen sus habilidades, son capaces de enfrentarse con los estresantes normales de la vida, pueden trabajar de una manera productiva y fructífera y hacer contribuciones en sus comunidades”.

Un trastorno mental no se puede explicar únicamente por sus síntomas, afecta al núcleo familiar, implica costos económicos, sociales, emocionales y familiares.

“Afortunadamente, el tratamiento de los trastornos mentales ha presentado cambios considerables ya que, hace más de 50 años, la única opción para una persona con una enfermedad mental era su reclusión en alguna institución mental, hecho que varió con la aparición de los medicamentos neurolépticos, única forma de tratamiento que inició el proceso de la desinstitucionalización, lo que implicó la salida de los pacientes a la comunidad. Esto obligó a buscar opciones de intervención y apoyo en la comunidad como las casas de medio camino, los servicios de hospitalización parcial, las comunidades terapéuticas, las familias sustitutas, etc.” (Ryan, Valencia, Otero, Núñez, González, Rascón, 2013, p. 73).

La salud mental de una forma general es el estado de equilibrio entre el hombre y su entorno socio-cultural, de esta forma se garantiza su actividad laboral, intelectual y emocional logrando calidad de vida y bienestar (Achuri Rocha, 2013). En nuestro país en pocos casos se reconoce la diferencia entre un psicólogo y un psiquiatra, profesiones distintas que se enmarcan en un similar (relativamente) enfoque de estudio, la carencia de esta salud es productora de trastornos reflejados físicamente, en su comportamiento natural, siendo los adolescentes y jóvenes quienes padecen alteraciones por factores internos y externos, conflicto de uso de drogas en su mayoría.

Psicoterapia

Existen diferentes definiciones, según la orientación de su Autor, resaltando la similitud entre algunos, “Psicoterapia es, en sentido amplio, todo método de tratamiento de los desórdenes psíquicos o corporales empleando medios psicológicos y, de manera más precisa, la relación terapeuta-paciente” (Pontalis & Laplanche, 1967, p. 50); también es el proceso psicológico que trata problemas emocionales, donde un individuo preparado entabla deliberadamente una relación profesional con el paciente con propósitos de: “ a) eliminar, modificar o retardar síntomas existentes, b) mediatizar patrones de conducta perturbados y c) promover el crecimiento positivo de la personalidad y el desarrollo” (Wolberg, 1977, p. 95).

Araya, Correa y Sánchez refiriéndose a autores como Perls, Zinker y Jennings. Exponen que “el lenguaje verbal ha adquirido un estatus exagerado en psicoterapia. Desde una visión gestáltica la expresión verbal o no verbal es un

potencial creativo natural en todas las personas. En el proceso de -darse cuenta-, el paciente encuentra sus propias interpretaciones y sentidos en sus creaciones” (Oppliger, 2006). Se ha reconocido al Arte terapia como una modalidad de psicoterapia, Malchiodi (1998), Ulman (2001), Liebmann (2000), Junge y Asawa (1994), concuerdan que esta concepción nace de la sistematización de esta disciplina y en base a las formulaciones teóricas de Margaret Naumburg y Edith Kramer, precursoras norteamericanas.

Por lo expuesto está claro que es fundamental una profunda relación profesional y humana (psicoterapeuta – paciente) a través de conocimientos sobre el psiquismo para motivar un cambio hacia el desarrollo personal, en base a diferentes técnicas y en distintos ámbitos del área de las ciencias, su éxito dependerá del contexto y los instrumentos a aplicar.

Terapia Ocupacional.

“La Terapia Ocupacional (TO) se basa en el estudio de la ocupación humana y utiliza esta, la ocupación, como instrumento de intervención para el logro de sus objetivos, siendo el básico y fundamental conseguir la independencia de la persona” (Mota, 2008, p. 88) esta es una interpretación sobre los múltiples conceptos que realizan diferentes autores, esta profesión del siglo anterior ha evolucionado conforme a su época, por ejemplo en los sesenta se definía como una disciplina sanitaria y no como rama de otra profesión.

A finales del siglo XIX, el psiquiatra William Rush Dunton Jr., considerado como el fundador de la terapia ocupacional, establece las bases de esta profesión en su libro y posteriores artículos científicos, el mas representativo “The Principles of Occupational Therapy”, el objetivo de la TO es la persona, y su instrumento es la ocupación, enmarcado en las actividades habituales con un valor terapéutico. Indirectamente esta relacionada con la educación social y esta a su vez con la metodología de la pedagogía y psicología social, para explicarlo de mejor manera, los educadores trabajan pedagógicamente con el sujeto para una correcta vinculación social en tanto que el terapeuta ocupacional enfatiza en las estructuras alteradas y funciones dañadas para posibilitar su recuperación. Es así que podemos determinar que estas perspectivas son complementarias (Dunton, 1957).

Aspecto conceptual

La Asociación Profesional Española de Terapia Ocupacional define como “la disciplina socio-sanitaria que evalúa la capacidad de la persona para desempeñar las actividades de la vida cotidiana e interviene cuando dicha capacidad está en riesgo o dañada por cualquier causa.” (APETO, 1999, p. 28).

Los conocimientos de la Terapia Ocupacional se alimentan de distintas disciplinas como la psicología, la medicina y la antropología entre otras, entendiendo que ocupación es toda actividad de la vida cotidiana que se organiza con un definido valor y con un concreto significado en una determinada cultura (Law, Polatajko, Baptiste, & Townsend, 1997).

Aspecto procedimental

Esta práctica encaja perfectamente como la serie de procesos y actividades a ocupar, con la observación que el terapeuta no se convierta en un proveedor de acciones (sin sentido en el tratamiento) en un simple monitor de actividades, este fenómeno es el más conflictivo el momento de establecer los métodos terapéuticos, esto se evitara en toda la práctica, misma que debe ser ajustada hacia el “paciente” y no al revés.

Existen referencias de laboratorio en donde se evidencia que estas actividades se han desarrollado sin ningún criterio terapéutico, procesos meramente “infantiles” obligando a personas con intelecto mayor, a realizar prácticas inclusive vergonzosas para su edad de inteligencia, sin estudios que respalden mencionada implementación. (ABUSE, 2010)

La Evaluación Cognitiva de Montreal (Montreal Cognitive Assessment, MoCA) es la herramienta más sencilla, no necesita entrenamiento especial y su realización es muy rápida con el uso de lápiz y papel. En España se obtuvo resultados de un 70% sobre una población de adictos en tratamiento.

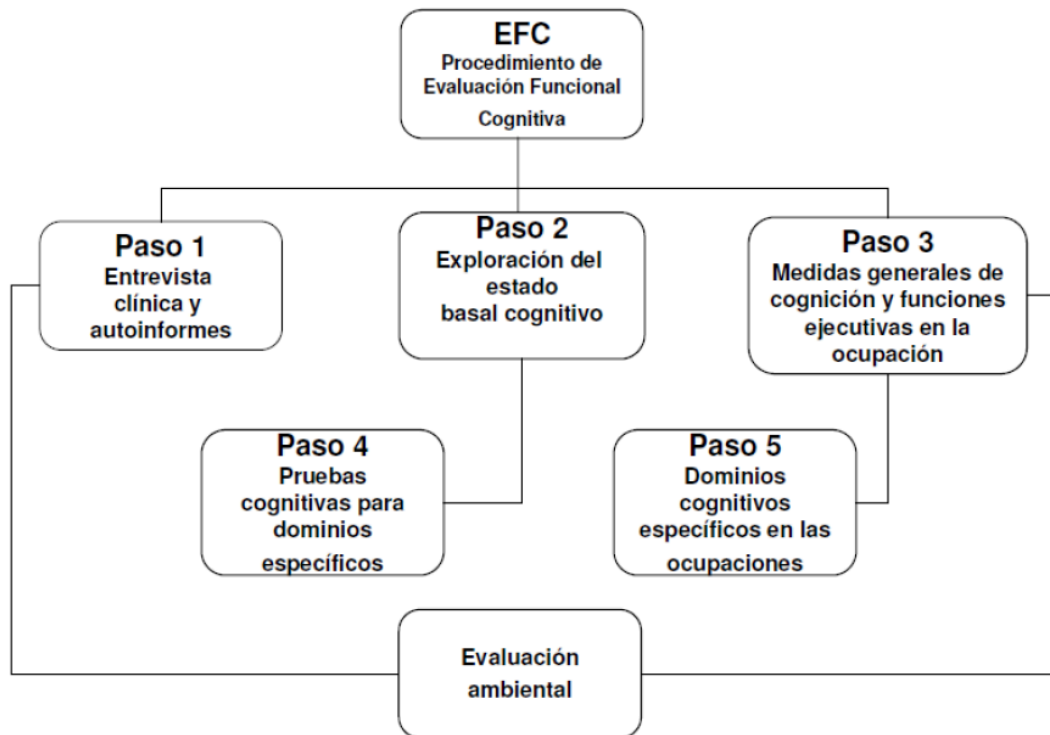


Imagen 2: Proceso de Evaluación Cognitiva
Fuente: Mota, 2013.

Aspecto actitudinal

Su implicación con los problemas de adicción han sido muy profundos en las últimas décadas, en el tratamiento de daño cerebral, su función no se limita a la recuperación de las zonas cerebrales afectadas sino de un óptimo desempeño de su organismo en todas las actividades diarias (Hocking, 2011). Toda terapia inicia con una evaluación, definiendo el proceso terapéutico a seguir y evaluar sus resultados, para ello se cuenta en la actualidad con un número considerable de instrumentos, aunque no son especializados para adicciones (Mota, 2013).

La TO dispone de varios modelos teóricos, aplicables a la intervención de personas con problemas en el consumo de sustancias, el “Modelo de Ocupación Humana - Model of Human Occupation, MOHO20” (Kielhofner, 2004) este nos proporciona:

- a) Un marco conceptual para estudiar las alteraciones
- b) Instrumentos de medida de cada uno de los aspectos implicados

c) El punto de partida para la intervención ocupacional

Incluso para el correcto análisis de resultados y la integración de la observación investigativa existe un programa informatizado para la estandarización de cada paciente.

Inserción productiva

Por las destrezas y habilidades (innatas o adquiridas) con las que el ser humano ha sido construido, este fenómeno pasa de ser “relativamente reciente”, como esa excusa, para el desarrollo de las nuevas tendencias de arte, música y risa terapia, la neurociencia está aportando solida evidencia y es el primer desafío a enfrentar. No se puede desligar a la disciplina del Diseño Gráfico (incluyendo la tecnología) como el vehículo para la aplicación de los procesos de terapia ocupacional, enfatizando que es prioritario el avance del individuo antes que el aprendizaje de algún determinado programa de computación, software o dispositivo para ilustración digital (tableta digital), en aquello radica la posibilidad de un acceso y participación en el mercado laboral como factor de inclusión social.

Ofrece al paciente (mejor calificativo para este término sería USUARIO, basándonos en la filosofía humanista de la Fundación) una gama de posibilidades alternas a la terapia convencional, proponiendo distintas manifestaciones emocionales a través del arte, el proceso primordial es la expresión creativa, la obra plástica plasmada, adquiriendo un mejor conocimiento de si mismo al introducirse en su mundo interior y evidenciándolo en imágenes personales, alcanzando paulatinamente un favorable nuevo rumbo de vida. Dalley (1987) plantea en el contexto terapéutico, lo más importante es la persona y el proceso, donde la terapia a través del arte solamente es un medio de comunicación no verbal.

Factores de riesgo

Los trastornos relacionados con las drogas en la adolescencia están causados por múltiples factores, como la vulnerabilidad genética, los factores ambientales estresantes, las presiones sociales, las características individuales de la personalidad y los problemas psiquiátricos. Por consecuencia, todavía no se ha

determinado exhaustivamente cuáles de estos factores son primarios y cuáles son secundarios. Es importante señalar que esta práctica solamente la puede realizar una persona calificada, también debe valorar las funciones y estructuras corporales, las habilidades motoras, de procesamiento, comunicación y mayormente de interacción. “La terapia ocupacional (antigua), debe ser superada en principios filosóficos y no quedarse en la anterior concepción de mero ejecutor de actividades, que cree que por hacer cestos va a mantener la mente ocupada del enfermo mental” (Mazorra, 2004, p. 83).

2.6. Hipótesis.

El uso del Diseño Gráfico incide como Terapia Ocupacional en el consumo de drogas de los jóvenes usuarios de la Fundación “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato.

2.7. Señalamiento de las Variables.

VARIABLE DEPENDIENTE: Terapia Ocupacional

VARIABLE INDEPENDIENTE: Diseño Gráfico

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la Investigación

En la presente investigación el enfoque es Crítico – Positivo, priorizando la interpretación, comprensión y explicación de fenómenos sociales en perspectiva de totalidad. Crítico, porque “cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder...” y Propositivo porque “la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad” (Herrera, Medina & Naranjo, 2004, p. 16).

El consumo de drogas por parte de los jóvenes en la Fundación “Jardín del Edén” es determinable en un punto reactor de dependencia, cuantificable en mayor o menor grado y superable cualitativamente a partir del tentativo proceso de Terapia Ocupacional a través del Diseño Gráfico.

3.2. Tipo de Investigación

Esta investigación es de carácter descriptivo, pues detalla los eventos y situaciones del presente, “trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: encuestas, casos, exploratorios, causales, de desarrollo, predictivos, de conjuntos, de correlación” (Grajales, 2000, p. 63).

Tratará de demostrar (desarrollando una imagen –descripción) como las actividades que se realizan actualmente en Terapia Ocupacional en la Fundación “Jardín del Edén” puede optimizarse a través de la utilización del Diseño Gráfico.

3.3. Modalidad de la Investigación

Se ha utilizado para este trabajo de investigación la modalidad de campo, “o investigación directa, es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio” (Zorrilla, 1993, p. 25). Por su periodo de tiempo de estudio “longitudinal o tipo horizontal cuando se extiende a través del tiempo dando seguimiento a un fenómeno”.

Tomando como criterio el lugar y los recursos donde se obtiene la información requerida, se pretende explicar con detalle cada una de las actividades, procesos y situaciones que enmarca la práctica de la Terapia Ocupacional en la Fundación “Jardín del Edén” desde su puesta en marcha hasta complicaciones sobre la implementación operativa.

3.4. Población y Muestra.

Moguel (2005) citando al autor Méndez, establece que “población es el conjunto de mediciones que se pueden efectuar sobre una característica común de un grupo de seres u objetos”, además “define los límites de la inferencia o inducción que con ella se efectúa”.

La población de la presente investigación son los jóvenes consumidores de drogas que asisten a las Terapias de la Fundación “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato, 73 usuarios jóvenes, personas comprendidas entre las edades de 22 hasta 29 años, rango determinado por la Psicóloga de esta Institución, bajo criterios técnicos de estudio de caso y parámetros establecidos propios de la profesional de salud.

Debido a que la población es finita, no se establece una muestra de investigación (Moguel, 2005), se ha preferido trabajar con este rango de edades por su madurez y desarrollo cognitivo comprobado en otras terapias aplicadas en la fundación, garantizando su asistencia y participación en los talleres que se propone.

3.5. Operacionalización de la Variables

Cuadro 1: Hipótesis Operativa Variable Independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: Diseño Gráfico				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Disciplina artística de la informática que utiliza tecnología en algún punto de su creación, producción o post producción.	Aspecto Académico	Nivel de instrucción académica	¿Cuál es el nivel de instrucción académica que posee?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario estructurado
	Aspecto Social	Porcentaje de actividades extra académicas	¿Cuál es el porcentaje de actividades extra académicas que realiza?	
	Aspecto Cultural	Porcentaje de actividades artísticas	¿En qué porcentaje participa de actividades artísticas?	
	Aspecto Tecnológico	Nivel de conocimiento tecnológico	¿Cuál es su nivel de conocimiento Tecnológico?	
	Aspecto Laboral	Porcentaje de inclusión laboral	¿Cuál es su porcentaje de inclusión laboral?	

Elaborado por: Chaglla, 2018

Cuadro 2: Hipótesis Operativa Variable Dependiente.

VARIABLE DEPENDIENTE: Terapia Ocupacional				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Disciplina terapéutica que estudia las actividades de la vida cotidiana y su alcance en el ser humano.	Conocimiento	Nivel de desarrollo mental	¿Cuál es el nivel de desarrollo mental que posee?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario estructurado
	Habilidad	Porcentaje de habilidad física	¿Cuál es el porcentaje de habilidades físicas que posee?	
	Destrezas	Nivel de asimilación de valores y méritos	¿Cuál es el nivel de asimilación de valores y méritos tiene?	
	Inserción productiva	Porcentaje de integración laboral y social	¿Qué porcentaje de integración laboral y social ha experimentado?	
	Factores de riesgo	Nivel de generadores de rehabilitación y de incapacidad	¿Cuál es el nivel de generadores de rehabilitación y de incapacidad se ha evidenciado?	

Elaborado por: Chaglla , 2018

3.6. Recolección de la Información

Cuadro 3: Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Aplicar el Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes con problemas de consumo de drogas en la Fundación “Jardín del Edén” de la Ciudad de Ambato
2. ¿A qué personas vamos aplicar?	A los 73 jóvenes de la Fundación “Jardín del Edén”
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre Diseño Gráfico y Terapia ocupacional
4. ¿Quién?	El Investigador: William Javier Chaglla Masaquiza
5. ¿Cuándo?	Semestre Octubre 2017 - Marzo 2018
6. ¿En qué lugar?	Fundación “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato
7. ¿Con que técnicas?	La Encuesta
8. ¿Con que instrumentos?	Cuestionario de evaluación de conocimientos computacionales iniciales dirigida a los jóvenes.
9. ¿En qué situación?	En el laboratorio de computación de la Fundación “Jardín del Edén”

Elaborado por: Chaglla, 2018

3.7. Técnicas e instrumentos de investigación

La Encuesta es una técnica de recolección de la información sobre un objeto articulado de preguntas las cuales garantizan una información que puede ser analizada por métodos cuantitativos, confianza de una población determinada que puede contener errores, entre estas se mencionan 2 tipos de encuestas personales y no personales (Fernández & Esteban, 2005).

El Cuestionario es una forma concreta (elaboración de preguntas) de la técnica de observación en la cual el investigador puede lograr captar aspectos que deben ser sujetos a demandas y condiciones, aislando problemas que interesa al investigador, determinando la realidad a datos esenciales (Moguel, 2005).

La técnica que se utilizara en esta investigación es: la Encuesta. El instrumento que se utiliza: un cuestionario.

Se aplicara un cuestionario estructurado de evaluación de conocimiento inicial, tecnológico y computacional, dirigida a los jóvenes de la Fundación para un diagnóstico inicial de conocimientos los cuales serán la base del proyecto y propuesta por cumplir.

3.8. Procesamiento y análisis de la Información

1. Selección y depuración de la muestra a utilizar en la investigación
2. Preparación de la base de datos
 - Codificación de la información
 - Tabulación de la información
3. Procesamiento de estadística descriptiva
 - Tablas y/o gráficos
4. Procesamiento de estadística descriptiva (comparativo)
5. Interpretación
6. Validación estadística de resultados

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación

Los resultados que se obtuvieron a través de la encuesta aplicada a los usuarios de la Fundación Jardín del Edén se encuentran registrados en los siguientes cuadros y tablas de frecuencia de las preguntas con sus distintas alternativas en la respuesta.

Los gráficos a modo "pastel" detallan el porcentaje encuestado de esta población, junto al análisis y su respectiva interpretación de las preguntas. La encuesta aplicada ha sido validada a través de la prueba Alfa de Conbrach, con la utilización del Software SPSS, certificando el mayor nivel de fiabilidad del instrumento utilizado en la investigación.

La verificación de Hipótesis se determinó a través del método Chi Cuadrado.

4.1.1 PREGUNTAS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS USUARIOS DE LA FUNDACIÓN “JARDÍN DEL EDÉN” DE LA CIUDAD DE AMBATO.

Pregunta 1: ¿Cuál es su género o sexo?

Tabla 1: Género o Sexo

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mujer	15	20,5
Hombre	58	79,5
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

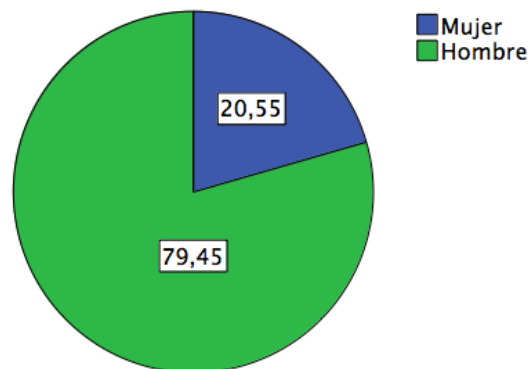


Gráfico 5: Género o Sexo

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Se preguntó a los usuarios de la Fundación sobre su género o sexo, obteniendo como resultado un porcentaje del 79,5% Hombres y un 20,5% Mujeres.

Interpretación: El mayor porcentaje de asistencia es masculina como evidencia los resultados obtenidos, en esta institución se trabaja con personas consumidoras de sustancias motivo por el cual la afluencia de varones es mayor.

Pregunta 2: ¿En qué rango de edad se encuentra este momento?

Tabla 2: Rango de edad

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 23 años	2	2,7
23 - 26 años	42	57,5
27 - 30 años	29	39,7
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

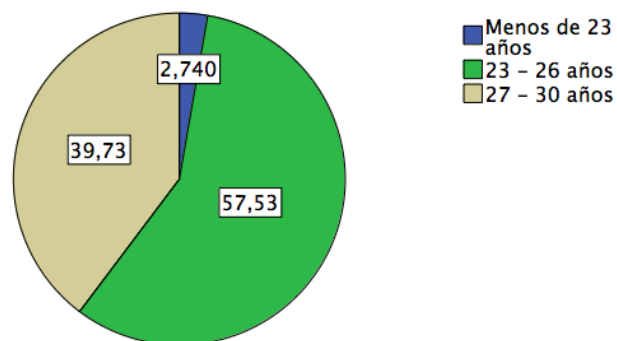


Gráfico 6: Rango de Edad

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: El rango de edad de los jóvenes de la Fundación es de 23 a 26 años el 57,5%, de 27 a 30 años el 39,7% y menores de 23 años el 2,7%.

Interpretación: En mayor porcentaje los usuarios de la fundación son personas que se encuentran entre las edades de 23 a 26 años, esto promueve el desarrollo de nuevos talleres innovadores (tecnológicos específicamente) por el grado de madurez y compromiso que pueden llegar a adquirir.

Pregunta 3: ¿Cuál es su nivel de conocimiento Computacional?

Tabla 3: Nivel Conocimiento Computacional

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nulo	7	9,6
Bajo	45	61,6
Medio	16	21,9
Alto	5	6,8
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

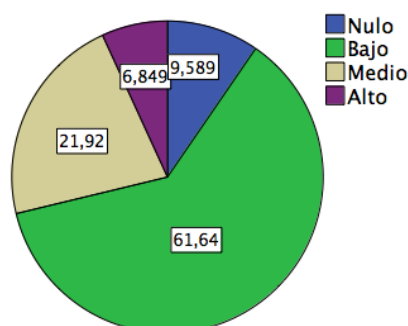


Gráfico 7: Nivel conocimiento computacional

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Se preguntó a los usuarios de la Fundación sobre su conocimiento general en Computación obteniendo un porcentaje del 61,6% de nivel “Bajo”, un 21,9% de nivel “Medio”, 9,6% de desconocimiento total y un 6,8% de nivel “Alto”.

Interpretación: El mayor porcentaje de los jóvenes encuestados tiene bases mínimas elementales de tecnología, también un porcentaje considerable tiene un nivel “medio” y “alto” en el manejo de equipos computacionales, esto facilita la implementación de este proceso. Se reflexiona sobre su nivel “bajo” de conocimiento tecnológico debido a que dicho margen es el que predomina en la encuesta, la respuesta de cada joven fue que tienen diferente percepción al definir sus propios niveles de conocimiento.

Pregunta 4: ¿Conoce acerca de gráficos (imágenes) generados por el computador?

Tabla 4: Conocimiento sobre gráficos de computador

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nada	23	31,5
Algo	39	53,4
Poco	11	15,1
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

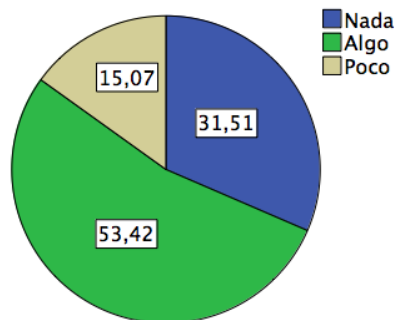


Gráfico 8: Conocimiento sobre gráficos de computador
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Se preguntó a los usuarios de la Fundación sobre el conocimiento general de gráficos o imágenes generadas por el computador, obteniendo un porcentaje del 53,4% que conocen “algo” y un 31,5% que desconoce totalmente, también un 15,1% de usuarios que conocen “poco” del tema.

Interpretación: Como es evidente la mayor parte de los jóvenes han escuchado de esta disciplina de la Computación como es el Diseño Gráfico, esto facilita el abordaje de una propuesta de formación, con una base sobre un conocimiento básico inicial sobre la mitad de los asistentes.

Pregunta 5: ¿Utiliza el computador con algún tipo de programa editor de imagen?

Tabla 5: Utilización del computador con programas editores de imagen

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Para nada	7	9,6
Algo	52	71,2
Poco	10	13,7
Mucho	4	5,5
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

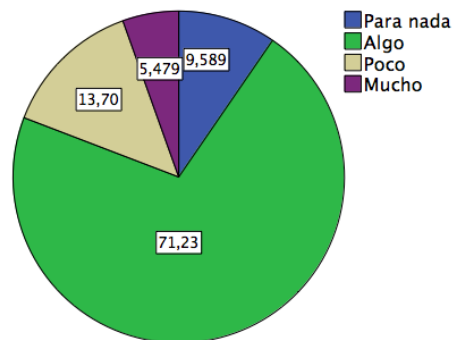


Gráfico 9: Utilización del computador con programas editores de imagen
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: En esta pregunta se obtuvo que el 71,2% respondió “Algo”, el 13,7% “Poco”, el 9,6% no utiliza “Para nada” y el 5,5 utiliza “Mucho” algún tipo de programa editor de imágenes.

Interpretación: Como señalan estos resultados el mayor número de jóvenes ha utilizado el computador al menos con algún tipo de software para la creación de ediciones graficas básicas, esto conocimiento inicial es requerimiento mínimo para la posterior implementación y buen desarrollo de los cursos pretendidos.

Pregunta 6: ¿Practica el dibujo, la pintura o algún tipo de artes plásticas?

Tabla 6: Practica de dibujo o artes gráficas

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Para nada	61	83,6
Algo	11	15,1
Poco	1	1,4
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

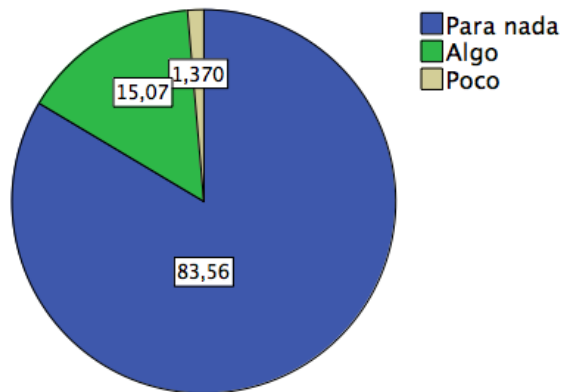


Gráfico 10: Practica de dibujo o artes gráficas

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Al realizar esta pregunta en la encuesta aplicada en la Fundación, el 83,6% respondió que “Para nada”, el 15,1% que “Algo” y el 1,4 “Poco”.

Interpretación: Como señalan estos resultados el mayor número de jóvenes no ha tenido experiencias previas con algún tipo de tendencia artística, en posteriores platicas manifestaron su interés en esta área pero que por motivos sociales y económicos nunca lograron adquirir estos conocimientos, esto genera expectativa y deseo por la aplicación de este tipo de cursos de diseño gráfico en sus terapias ocupacionales, por la innovación y el auge actual en el campo laboral.

Pregunta 7: ¿Participa de los talleres ocupacionales de la Fundación actualmente?

Tabla 7: Participación en talleres ocupacionales

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	16	21,9
Alguna vez	16	21,9
En ocasiones	28	38,4
Siempre	13	17,8
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

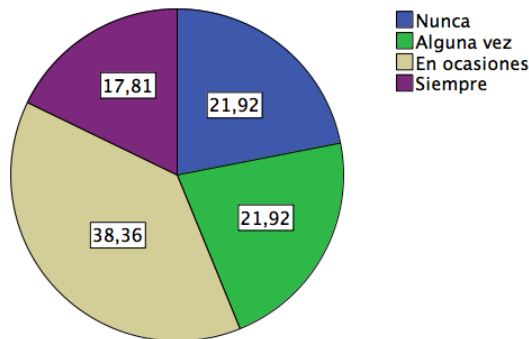


Gráfico 11: Participación en talleres ocupacionales
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Los usuarios de la Fundación respondieron el 38,4% que “En ocasiones” participan de los talleres ocupacionales, el 21,9% que “Alguna vez” y “Nunca”, además el 17,8% contestaron que “Siempre” están participando.

Interpretación: De los resultados obtenidos apreciamos un mayor porcentaje de receptibilidad hacia los talleres por los jóvenes de la fundación, la asistencia es vital para un correcto desarrollo de los cursos tentativos. Al indagar a quienes no asisten a los cursos, su respuesta fue acerca de la falta de nuevos talleres que ocasionan el abandono incluso de su tratamiento.

Pregunta 8: ¿La asistencia a su terapia psicológica radica únicamente de los talleres ocupacionales?

Tabla 8: Asistencia a terapias psicológicas

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	31	42,5
Alguna vez	31	42,5
En ocasiones	3	4,1
Siempre	8	11,0
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

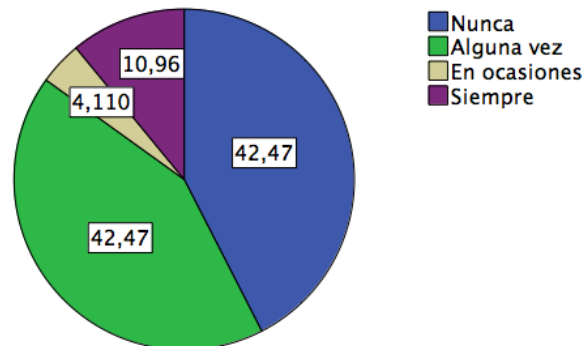


Gráfico 12: Asistencia a terapias psicológicas

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Los jóvenes encuestados respondieron que “Nunca” y “Alguna vez” un 42,5%, que “Siempre” el 11% y que “En ocasiones” un 4,1%.

Interpretación: En mayor porcentaje de los resultados obtenidos por la encuesta se aprecia que los jóvenes, “nunca” y “alguna vez” por lo menos asistieron a sus terapias a causa del taller ocupacional que cursaban. Estos porcentajes señala la realidad que presentan este momento la Fundación frente a la Terapia Ocupacional actual, una de las principales motivaciones para continuar con sus terapias son los talleres.

Pregunta 9: ¿Cumple con sus expectativas los actuales talleres que se realizan?

Tabla 9: Expectativa actual de talleres

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	38	52,1
Alguna vez	32	43,8
En ocasiones	3	4,1
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

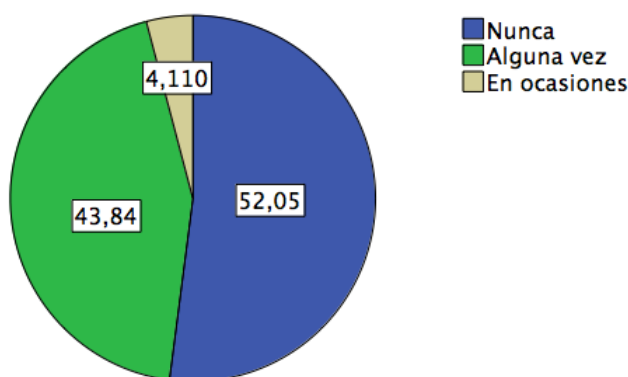


Gráfico 13: Expectativa actual de talleres
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: La respuesta mayoritaria de los jóvenes fue del 52,1% “Nunca”, “Alguna vez” un 43,8%, y “En ocasiones” el 4,1%.

Interpretación: En mayor porcentaje se ha obtenido que los usuarios de la Fundación al momento no estén conformes con los talleres que realizan. La expectativa de estos jóvenes sobre los cursos y talleres que se han dictado anteriormente han sido decepcionantes, temas y áreas comunes, tradicionales, en la rama del calzado, repostería y confección por citar algunos ejemplos, esto ha causado inconvenientes en el seguimiento de los tratamientos y su posterior inclusión social en los jóvenes. Esto facilita una implementación óptima de los cursos de diseño gráfico y garantiza una convocatoria y asistencia exitosa.

Pregunta 10: ¿Cree que el computador sirve como una herramienta para una profesión?

Tabla 10: Computador como herramienta para una profesión

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	8	11,0
Alguna vez	39	53,4
En ocasiones	25	34,2
Siempre	1	1,4
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

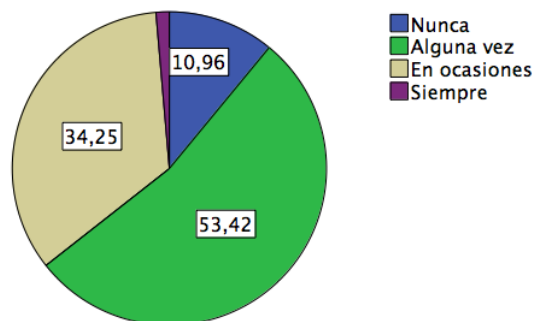


Gráfico 14: Computador como herramienta para una profesión

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Los jóvenes usuarios de la fundación respondieron a esta pregunta de la siguiente manera, “Alguna vez” un 53,4%, “En ocasiones” el 34,2%, “Nunca” el 11% y “Siempre” el 1,4%.

Interpretación: Como se evidencia, el mayor porcentaje de los jóvenes de la fundación consideran al menos que el computador puede ser una herramienta laboral eficaz en la actualidad. En su mayoría, jóvenes consumidores con problemas sociales y laborales, que han sufrido la desventaja de no recibir una educación formal, crecieron en hogares disfuncionales.

Pregunta 11: ¿Consideraría cursar un taller ocupacional que implique la creación artística de imágenes y gráficos a través del computador?

Tabla 11: Cursar un taller ocupacional de Diseño Gráfico

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Alguna vez	5	6,8
En ocasiones	44	60,3
Siempre	24	32,9
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

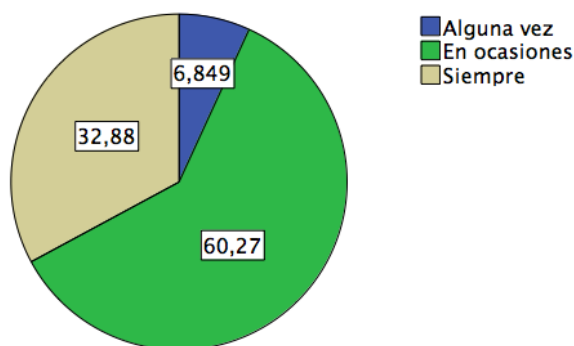


Gráfico 15: Cursar un taller ocupacional de Diseño Gráfico

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2017

Análisis: Se preguntó a los usuarios de la Fundación si han considerado su posibilidad de cursar un taller informático para la edición de imágenes digitales (diseño gráfico), los porcentajes obtenidos fueron, el 60,3% que “En Ocasiones”, el 32,9% que “Siempre” y el 6,8% respondió que “Alguna vez”.

Interpretación: En mayor porcentaje los resultados de la encuesta determinan que los usuarios de la fundación desean realizar talleres informáticos relacionados con la edición de imágenes digitales. Este criterio de los jóvenes que están dispuestos para la implementación de los cursos de Diseño Gráfico facilitara el óptimo desempeño y culminación de los talleres ocupacionales pretendidos.

Pregunta 12: ¿Dispone de tiempo para el mismo?

Tabla 12: Tiempo para talleres Diseño Gráfico

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Ninguno	7	9,6
Poco	25	34,2
Suficiente	34	46,6
Demasiado	7	9,6
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2017

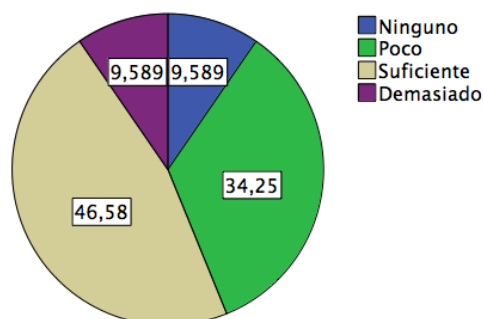


Gráfico 16: Tiempo para talleres Diseño Gráfico

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Análisis: Finalmente se encuestó en la fundación acerca de la disponibilidad de tiempo que disponen para los talleres, los porcentajes obtenidos fueron, el 46,6% “Suficiente”, el 34,2% “Poco”, el 9,6% “Demasiado” y el 9,6% respondió que “Ninguno”.

Interpretación: Concluyentemente el mayor porcentaje de usuarios de la Fundación Jardín del Edén dispone de tiempo para llevar a cabo los talleres de diseño gráfico, con gran expectativa y anhelo de adquirir conocimientos actualizados informáticos y una ocupación laboral en la rama de la publicidad como parte de su reinserción en la sociedad.

4.2 FIABILIDAD Y VALIDACIÓN

Encuesta Inicial

Con la aplicación del Método Alfa de Conbrach y la utilización del Software SPSS se procedió a determinar el nivel de fiabilidad de esta investigación a partir de una encuesta propia, obteniendo los siguientes resultados.

Fiabilidad

Tabla 13: Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Válidos	73	100,0
Casos Excluidos ^a	0	,0
Total	73	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

a). Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento

Tabla 14: Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,701	6

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Validación

Se ha seleccionado **seis ítems** representativos de los doce del cuestionario. El nivel de confiabilidad obtenido en la encuesta aplicada a los jóvenes de la fundación obtuvo como resultado el coeficiente Alfa de Cronbach = 0,701 reflejando que se encuentra en el rango mínimo aceptable demostrando consistencia y estabilidad (Oviedo, 2005).

4.3 VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

El uso del Diseño Gráfico incide como Terapia Ocupacional en el consumo de drogas de los jóvenes usuarios de la Fundación "Jardín del Edén" de la ciudad de Ambato.

Se realiza la validación de hipótesis en base a la encuesta aplicada a los jóvenes usuarios de la Fundación. Tomando como variable independiente la pregunta N°3 y para la variable dependiente la pregunta N°11

4.4 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Modelo Lógico

H0 = El uso del Diseño Gráfico **NO** incide como Terapia Ocupacional en el consumo de drogas de los jóvenes usuarios de la Fundación "Jardín del Edén" de la ciudad de Ambato.

H1 = El uso del Diseño Gráfico **SI** incide como Terapia Ocupacional en el consumo de drogas de los jóvenes usuarios de la Fundación "Jardín del Edén" de la ciudad de Ambato.

Modelo Matemático

Hipótesis Nula (H0): Observado (O) = Esperado (E)

Hipótesis Alternativa: (H1): Observado (O) ≠ Esperado (E)

Chi Cuadrado

A través de la comprobación Chi Cuadrado se relacionan dos variables nominales, Pregunta N°3 y Pregunta N°10 de la encuesta, generando las siguientes tablas:

Tabla 15: Resumen del procesamiento de los casos

						Casos					
						Válidos		Perdidos		Total	
N		Porcentaje		N		Porcentaje		N		Porcentaje	

¿Cuál es su nivel de conocimiento Computacional? * ¿Cree que el computador sirve como una herramienta para una profesión?	73	100,0%	0	0,0%	73	100,0%
--	----	--------	---	------	----	--------

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Tabla 16: Contingencia - Recuento

		¿Cree que el computador sirve como una herramienta para una profesión?				Total
		Nunca	Alguna vez	En ocasiones	Siempre	
¿Cuál es su nivel de conocimiento Computacional?	Nulo	2	4	1	0	7
	Bajo	6	22	17	0	45
	Medio	0	10	6	0	16
	Alto	0	3	1	1	5
Total		8	39	25	1	73

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Tabla 17: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19,917 ^a	9	,018
Razón de verosimilitudes	13,618	9	,137
Asociación lineal por lineal	3,829	1	,050
N de casos válidos	73		

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Chaglla, 2018

Regla de decisión

En este caso el valor de significancia es de 0,018 menor a 0,05 por lo tanto se comprueba y se acepta para esta investigación la hipótesis alternativa **H1** El uso del Diseño Gráfico **SI** incide como Terapia Ocupacional en el consumo de drogas de los jóvenes usuarios de la Fundación "Jardín del Edén" de la ciudad de Ambato.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Esta investigación refleja que en la Fundación existe mayor número de jóvenes varones sobre el porcentaje de mujeres, y el mayor rango de sus edades está comprendido entre 23 y 26 años de edad.
- El nivel de conocimiento computacional y tecnológico de los jóvenes usuarios de la Fundación es básico y además conocen algo sobre el tema de gráficos generados por computador, esto constituye la base fundamental para el aprendizaje del Diseño Gráfico.
- El mayor número de jóvenes no practican ninguna disciplina artística plástica sin embargo ha utilizado el computador con algún tipo de software editor gráfico básico con anterioridad, permitiendo la implementación de los procesos que constituyen la práctica del Diseño Gráfico.
- La participación en los talleres ocupacionales de la Fundación es ocasional por parte de los jóvenes usuarios y la asistencia a sus terapias psicológicas radica explícitamente en los mismos. Esto dificulta los conocimientos previos que implica la terapia ocupacional.
- Los actuales talleres ocupacionales de la Fundación no cubren la expectativa de los jóvenes usuarios, porque en su mayoría consideran que el computador es una herramienta para una profesión, complicando la práctica que implica la terapia ocupacional.
- Los jóvenes usuarios de la Fundación en su mayor porcentaje han considerado en ocasiones cursar un taller ocupacional, como parte de sus terapias, que implique la creación artística de imágenes y gráficos a

través del computador (Diseño Gráfico). Adicionalmente disponen de suficiente tiempo para el mismo.

5.2 RECOMENDACIONES

- Realizar actividades de nivelación de conocimientos computacionales sobre pequeñas falencias en determinados jóvenes que poseen menor destreza manejando el ordenador, aunque son mínimos esto fomentara el trabajo con un grupo más homogéneo el momento de iniciar cualquier taller en el laboratorio de computación.
- Promover la importancia de cada una de las terapias psicológicas juntamente con los talleres ocupacionales, enfatizando en su desarrollo minucioso y culminación total, procurando cumplir con cada etapa y elevando todo el esfuerzo de los jóvenes al máximo para evitar el ausentismo.
- Vincular los talleres ocupacionales y terapias a las entidades culturales, sociales, la empresa pública y privada, recalcando el motivo de inclusión de cada taller y su posterior inmersión a la sociedad. La innovación tecnológica es el mejor aliciente para los talleres ocupacionales y de esta manera suplir expectativas en los jóvenes usuarios de la Fundación.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos

- **Título de la propuesta:** O.V.A (Objeto virtual de aprendizaje) para la enseñanza de Diseño Gráfico con Adobe Illustrator Cs6
- **Institución:** Fundación Jardín del Edén
- **País:** Ecuador
- **Provincia:** Tungurahua
- **Ciudad:** Ambato
- **Dirección:** Granados y Antonio Pineda
- **Población de estudio:** Jóvenes (22 – 29 años)
- **Tiempo estimado de la propuesta:**
- **Equipo técnico para la ejecución de la propuesta:** Docente en Informática y Computación (Experiencia en Diseño Gráfico), Psicóloga y Personal Técnico – Administrativo de la Fundación.

6.2 Antecedentes de la propuesta

La Fundación sin fines de lucro “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato desarrolla proyectos de rehabilitación ocupacional con jóvenes que son dependientes de sustancias psicoactivas entre otras actividades de recuperación social y escolar desde 1992.

La terapia tradicional que se maneja actualmente no cubre las expectativas de los jóvenes, laborales y artísticas, por el contrario, ha ocasionado el desaliento a raíz de la falta de trabajo en el área artesanal convencional como la zapatería, carpintería y manualidades que comúnmente son las terapias implementadas.

En el capítulo IV de esta investigación, en la pregunta N°11 de la encuesta aplicada a los Jóvenes usuarios de la Fundación se ratifica con el 60,3% la posibilidad de cursar un taller informático para la edición de imágenes digitales, actividad que está implícita en el diseño gráfico. En la pregunta N°3 se indaga sobre su conocimiento en computación, reflejando que el 61,6% posee las bases para realizar los talleres, además en la pregunta N°12 se averiguo sobre su disponibilidad de tiempo el 46,6% respondió que suficiente.

6.3 Justificación

La implementación del Diseño Gráfico como una opción de Terapia Ocupacional para los Jóvenes de la Fundación se proyecta a ser la innovación tecnológica de enseñanza – aprendizaje y construcción de oficios, talentos y destrezas. Fomentando la inclusión social al generar nuevas fuentes de empleo en el campo de la Publicidad.

Brow (1998) determina que “el uso de las tecnologías de información y comunicación para poner en contacto a los pacientes con los profesionales de la salud mental con fines diagnósticos y de tratamiento, educativos, transmisión de información, investigación y actividades relacionadas con la diseminación del cuidado de la salud”, se han desarrollado en menor y mayor alcance, con resultados exitosos en el marco de sus limitaciones. Facilitando en determinadas investigaciones resultados más amplias sobre las terapias convencionales.

Los cursos y talleres de Diseño Gráfico pretendidos servirán para innovación y fortalecimiento de las actuales terapias ocupacionales que mantienen al momento la Fundación Jardín del Edén de la ciudad de Ambato, implementando nuevas y mejores metodologías, recursos y personal profesional con el conocimiento informático necesario.

6.4 Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Implementar un curso de Adobe Illustrator Cs6 utilizando O.V.A. que fortalezca las terapias ocupacionales.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar los contenidos necesarios para formar el O.V.A.
- Establecer la creación de una pieza gráfica aplicando el software Adobe Illustrator.
- Generar un producto publicitario final (Afiche - Poster) enfocado a demostrar las competencias adquiridas en el dominio del software, con la visión de haber sido producto de una terapia diferente que promueva además una futura ocupación laboral.

6.5 Análisis de Factibilidad

La creación del curso de Diseño Gráfico es totalmente factible porque se ha desarrollado bajo los siguientes parámetros de factibilidad:

6.5.1. Factibilidad Técnica

Analizando la factibilidad técnica de la fundación se determina que consta de un laboratorio con equipos computacionales, software preinstalado y conexión a internet.

6.5.2. Factibilidad Legal

La presente investigación e implementación es factible en el aspecto legal fundamentado en los diferentes acuerdos y artículos de la Ley Orgánica de Educación de la Constitución de la República del Ecuador detallados a continuación:

- Acuerdo ministerial 141-11 referente a la “Inserción de tecnología de Información y Comunicación – Tic en el proceso educativo “.
- Numeral 8 artículo 347 donde menciona incorporar las tecnologías de la información en el proceso educativo.
- Artículos 6 y 40, de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) elaborado por la Asamblea Nacional Constituyente (2011), donde mencionan que el deber del Estado es garantizar el derecho a la educación, incentivando el uso de las TIC en los procesos educativos.

6.5.3. Factibilidad Económica – Financiera

La implementación y evaluación de la creación del curso de Diseño Gráfico será financiado por el autor de la presente investigación.

6.6 Fundamentación

6.6.1 Descripción de la propuesta

Este curso Adobe Illustrator CS6 ofrece a los jóvenes usuarios de la fundación la oportunidad de generar y fortalecer competencias en el campo de las artes gráficas y el diseño mediante la creación de imágenes vectoriales, cuenta con una gran variedad de herramientas y opciones que permiten de manera eficaz y precisa la creación de piezas visuales tanto simples como complejas, que se pueden incorporar en proyectos gráficos que van desde la realización de un logotipo hasta el diseño completo de una página web o una revista.

Además este curso expone algunas de las nuevas características incorporadas en Adobe Illustrator CS6, la más sólida versión del software, manteniendo así una constante actualización en el manejo de sus herramientas y opciones. Ofreciendo un programa de formación complementario que a través de un proceso de aprendizaje progresivo desarrollará competencias en la creación de proyectos gráficos que podrán ser llevados a material impreso o publicaciones para la web, contribuyendo al progreso socio-económico del país y al beneficio de la comunidad en general.

6.6.2. Estructura de la propuesta

El curso está centrado en la calidad de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos, con el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas en un ambiente virtual de aprendizaje (COURSEsites), recreando el contexto productivo que vinculan al usuario con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Estimulando de manera permanente la autocrítica y la reflexión de cada uno de los jóvenes usuarios sobre el trabajo autónomo y sus resultados de aprendizaje que

logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de su conocimiento:

- El instructor - Tutor
- El Entorno
- Las TIC's
- El trabajo colaborativo

Estructura interna del OVA

Cuadro 4: Estructura Interna del Ova

Estructura del OVA	Tema
Introducción	Objetivos
	Pre requisitos
Contenidos
Actividades
Autoevaluación

Elaborado por: Chaglla, 2018

Este curso en línea, bajo el título “Adobe Illustrator Cs6” es b-learning (presencial y virtual) con una duración de 40 horas. Su estructura está compuesta por cuatro Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), cada uno de estos está compuesto por un video, actividades de aprendizaje colaborativo (foro) y un banco de recursos que aportan a la cualificación de las competencias vinculadas al curso. Como prueba de aprendizaje, cada participante debe generar piezas gráficas y subirlas a la plataforma como constancia de su trabajo. Al final se certificará a los usuarios que envíen cumplidamente a las fechas determinadas las evidencias de aprendizaje y hayan participado de las actividades colaborativas de cada uno de los OVA del curso.

Programa de Temas

Cuadro 5: Programa de Temas

Semana 1	Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 1	Del 5 al 9 de Marzo de 2018
Semana 2	Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 2	Del 12 al 16 de Marzo de 2018
Semana 3	Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 3	Del 19 al 23 de Marzo de 2018
Semana 4	Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 4	Del 26 al 30 de Marzo de 2018

Elaborado por: Chaglla, 2018

6.6.3. Fundamentación Técnico – Científica.

A primera instancia debemos determinar el concepto de Objeto de Aprendizaje (OA). Desde 1992, especialistas investigadores han sumado diferentes conceptos, algunos con elementos comunes y otros manteniendo diferencias, y es que difícilmente se puede encontrar un concepto unificado sobre un OA porque este permanece en constante evolución según las necesidades educativas y tecnológicas. Considerando algunos nombres como “learning object, objetos de aprendizaje reutilizables, objeto de conocimiento reutilizable, capsula de conocimiento” según (Martínez, 2007, p. 115), en general se refieren a “un medio para transmitir el conocimiento utilizando el computador” como asegura el Menéndez (2010).

Comprendiendo, un objeto de aprendizaje es “una entidad digital o no digital, el cual puede ser usado, reusado o referenciado durante el aprendizaje soportado por la tecnología” como determina Velázquez (2005), también el Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica (IEEE) propone y denomina objeto de aprendizaje a “cualquier entidad digital o no, que puede ser utilizada para el aprendizaje, la educación o la capacitación”.

En este punto, es más comprensible relacionar el término OVA, objeto virtual de aprendizaje, que en criterio de Callejas (2011) son los materiales digitales en su totalidad, distribuidos o investigados a través de internet, con una estructura significativa en relación a propósitos de educación. También asegura Medina y López (2006) “es un archivo o un conjunto de unidades digitales de información, dispuestos con la intención de ser utilizados en diferentes propuestas y contextos pedagógicos”.

Generalizando, los OVA no son más que todos los recursos digitales, auto-contenibles y reutilizables, construidos para la educación, facilitando el estudio de contenidos específicos, diseñados para su utilización sobre plataformas de aprendizaje en línea o para su posterior distribución en repositorios de internet, facilitando su consulta y usabilidad por usuarios en la red sin la necesidad de comunicación síncrona (Mora, 2012). Un gran número de autores no hacen diferenciación entre un OA y un OVA, determinando características importantes en su anatomía, como las que se detallan a continuación.

Estructura

La estructura del OVA se enfoca a la contribución del aprendizaje del usuario, su diseño debe contener una estructura interna formada de cuatro componentes mínimos: Objetivo de aprendizaje, Contenido informativo, actividades de aprendizaje y autoevaluación (Salazar, 2014).

Toll (2011) manifiesta además que los contenidos temáticos deben ser claros, precisos y distribuidos de tal forma que la asimilación de los mismos sea comprendida con facilidad. Una interfaz acompañada de un buen diseño estético. Un orden secuencial, esto es el manejo de contenidos bajo un diseño instruccional, que establece cual es el orden que deben tener cada unidad de estudio. Y los metadatos estandarizados, permitiendo una indexación en repositorios el momento de su publicación.

6.7 Metodología para el Diseño y Desarrollo de OVA

Álvarez (2007) señala que “el impulso al desarrollo y mejora de recursos digitales de apoyo a la educación, ha repercutido en los objetos de aprendizaje mediante el desarrollo de metodologías para su creación”. Entre las metodologías de construcción de OVA están las siguientes, entre otras pero sin ninguna referencia mayor: AODDEI, LOCOME, MEDEOVA, MEDOA, MEDHINE y DICREVOA.

Para la implementación de esta propuesta se ha seleccionado la metodología DICREVOA, que es el resultado del estudio de 29 propuestas metodológicas utilizadas en Iberoamérica para el diseño y creación de objetos de aprendizaje, según Bermeo, Maldonado y Carvallo (2016), esta estructurada especialmente para los Docentes que no disponen en sus Instituciones de un equipo multidisciplinar que se ocupe del soporte total de creación implementación de OVA, facilitando, de cierto modo, a través de plantillas, en el proceso de Diseño, Creación y Evaluación del OVA.

A continuación un cuadro comparativo de las diferentes metodologías para la creación de OVA, creada y utilizada por distintos autores, aplicadas según la necesidad educativa y el contexto de formación en el que se apoya.

Metodología	Aspectos Tecnológicos y Educativos que cubren las propuestas y metodologías para el Diseño de OA						
	Metadatos	Publicación	Interoperabilidad	Diseño Educativo	Ensamblaje	Componentes del OA	Usuario de la Metodología
Propuesta UPV	LOM	ROA	No considera	Perfil del estudiante	Si	Introducción, teoría, actividad de aprendizaje y evaluación	Docente con conocimientos de informática
Propuesta Patrones	LOM/DC	No considera	SCORM	Patrones educativos	No considera	Contenido Mediático, Contenido informativo, Patrón	Docente con conocimientos de informática
MEDEOVA	LOM CO	ROA y EVEA	No considera	Necesidades de formación del estudiante	No considera	Objetivo, Contenido Jerárquico, Actividades de Aprendizaje, Evaluación	Equipo multidisciplinar (coordinador, asesor pedagógico, experto temático, diseñador, informático)
MIDOA	No específica	No considera	No considera	Diseño instruccional propio	No considera	Contenido, Actividades, Elementos de Contextualización	Equipo multidisciplinar (Analista, diseñador, autor, desarrollador, usuario, analista, pedagogo)
ISDMELO	LOM	ROA y EVEA	SCORM	Perfil del estudiante + teorías y estilos de aprendizaje + diseño instruccional (ADDIE)	Si	Unidades de instrucción con un objetivo específico, un contenido y una actividad	Equipo multidisciplinar y docentes
LOCOME	LOM	No considera	SCORM	Necesidades de formación	Si	Unidades Digitales	Docente con conocimientos informáticos
UBOA	DC	EVEA	SCORM	Estrategias de aprendizaje + modelo de diseño instruccional propio	No considera	Competencias, escenario, contenido, actividades de aprendizaje, innovaciones tecnológicas, evaluación.	Equipo interdisciplinar y docente
Tecno-Pedagógica	LOM	ROA y EVEA	SCORM	Modelo de diseño instruccional	No considera	Objetivos, Contenidos, Actividades, Autoevaluación	Docente informático
ISDOA	SCORM	No considera	SCORM	Estilos de aprendizaje de los estudiantes	No considera	Objetivos, contenido, actividad, autoevaluación	Docente con nociones de informática
CROA	LOM/DC	ROA y EVEA	SCORM	Diseño instruccional propio.	Si	Objetivo específico, contenido, actividades y autoevaluación	Docentes
UAT	No específica	ROA y EVEA	No considera	Modelo de diseño instruccional de Dick&Carey	Si	Objetivo de aprendizaje, contenido informativo, actividades de aprendizaje y evaluación	Docente universitario / Equipos multidisciplinarios
Propuesta Tecnológicas Estándares	IMS-Metadata	ROA y EVEA	IMS-CP	Estilos de aprendizaje de Felder	No considera	Contenidos, Actividades	Docente con conocimientos informáticos
AODDEI	No específica	ROA	SCORM	Modelo instruccional ADDIE	No considera	Objetivo, Contenido Informativo, Actividades, Evaluación de Aprendizajes	Docente sin experiencia en desarrollo de OA

Imagen 3: Cuadro Comparativo de Metodologías de Diseño de OVA
Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo, 2016

La Metodología DICREVOA contiene las siguientes fases detalladas en la figura a continuación.

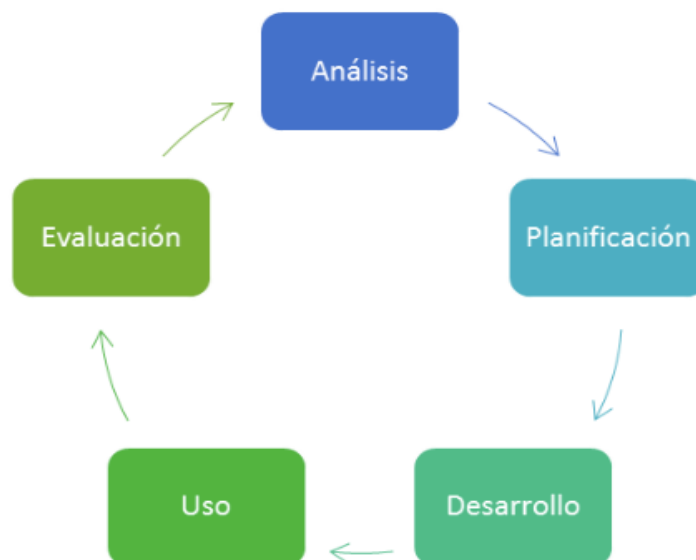



Imagen 4: Fases Metodología DICREVOA
Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo, 2016

6.7.1 Pasos de la Metodología DICREVOA para construir el OVA

1. Fase de Análisis

Tema del OVA	Adobe Illustrator Cs6
Descripción del OVA	Este OVA está desarrollado bajo los criterios de definición, características y utilización del software Adobe Illustrator Cs6 en el proceso del Diseño Gráfico.
Nivel	El nivel educativo de la población al que está dirigido este OVA es a los usuarios de la Fundación Jardín del Edén
Perfil del estudiante	Los contenidos de este OVA están enfocados en los estilos de aprendizaje ACTIVO - PRAGMATICO
Tiempo estimado para recorrer el OVA	60 mins
Contexto educativo	Este OVA se implementara en un curso presencial de Diseño Gráfico, acompañado de software de edición.
Tipo de Licencia	Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. 
Requerimientos no funcionales del OVA	Interoperable: Se puede acceder desde cualquier navegador web, Plataforma COURSEsites, es compatible con cualquier sistema Windows 7, Os X 10.6, Navegador Web Firefox, Safari, controladores de audio y video previos instalados y actualizados.

Plantilla 1: Fase Análisis DICREVOA

Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo, 2016

2. Fase de Diseño

Plantilla para el Diseño del OVA
Diseño Instruccional
Estructura interna del OVA (I-device – opcional)
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción <ul style="list-style-type: none"> ○ Objetivos ○ Pre requisitos • Contenidos • Actividades • Autoevaluación
Objetivo de Aprendizaje
Conocer la utilización del software Adobe Illustrator en el Diseño Grafico Publicitario
Contenidos
<p>1. Introducción y Entorno de trabajo</p> <p>Introducción al dibujo vectorial. Diferencias entre una imagen vectorial y una imagen de mapa de bits. El dibujo vectorial con Illustrator. Utilidades de la herramienta a nivel profesional. Configuración del entorno de trabajo en Illustrator. La ventana de documento. Las paletas de herramientas, los paneles y los inspectores. Configuración y ajuste del documento. Navegación por el documento. Visualización del documento.</p>

<p>Reglas y cuadrículas. Uso de las guías. Modos de color. Formatos de imagen.</p> <p>2. Herramientas de dibujo</p> <p>Herramientas de selección. Dibujo de figuras geométricas. Trazados y curvas Bézier. Las herramientas de pincel y lápiz. Edición de trazados y curvas de Bézier. Herramientas de deformación. Las tijeras y la cuchilla. Creación de símbolos. Trazados compuestos. Formas compuestas. Paleta buscatrazos.</p> <p>3. Trabajo con Textos y Capas</p> <p>Creación de cajas de texto. Trazados de texto personalizados. El editor de texto. Fluir texto. Trazar texto. Enmascarar texto. Opciones de capa. Estructura jerárquica de capas. Bloqueo/desbloqueo de elementos. Selecciones con capas. Colores de capas. Capas anidadas. Desplazamiento de objetos en las capas.</p> <p>4. Importación y exportación de archivos</p> <p>Importación de bitmaps e imágenes vectoriales. Importación de textos. Exportación de bitmaps e imágenes vectoriales. Exportar como PDF. Armado y maquetado trabajo final</p>
Actividades
<p>Presentación de información no textual (imágenes y páginas Web)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artículo Wikipedia. • Galería de imágenes • Definiciones video-tutor • Practicas interactivas de teoría de color (ilustración)
Autoevaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas Verdadero o Falso • Selección Múltiple
Diseño Multimedial
Diseño de la Interfaz

es.coursesites.com | William Javier Chagla Masaquiza | Cerrar Sesión

mi CourseSites | **Adobe Illustrator Cs6** | Recursos

Actividades Hoy | El modo de edición está: **ACTIVADO**

Actividades Hoy

Añadir módulo de curso | Personalizar página | T1

Mis anuncios
No se han publicado anuncios de curso u organización en los últimos 7 días.
más anuncios...>>>

Course Media
No featured media in course.

Mis tareas
Mis tareas:
Adobe Illustrator Cs6:
Entrega de Productos de Aprendizaje
Participar y dejar comentarios en el foro OVA 2
Participar en foro de discusión OVA 1
Participa en las secuencias de los OVA 3 y 4

es.coursesites.com | William Javier Chagla Masaquiza | Cerrar Sesión

mi CourseSites | **Adobe Illustrator Cs6** | Recursos

Requisitos | El modo de edición está: **ACTIVADO**

Requisitos

Desarrollar contenido | Evaluaciones | Herramientas | Contenido de colaborador | T1

Descripción y Objetivos del Curso
Disponibilidad: El elemento ya no está disponible. Estuvo disponible por última vez el 12-Jul-2015 23:59.
Activado: Seguimiento de estadísticas

Descripción
La Fundación Jóvenes para el Futuro (FJF) juntamente con el Lic. William Javier Chagla Masaquiza, han preparado este curso en línea bajo el título "Adobe Illustrator Cs6", que pretende aportar al Desarrollo Ocupacional de sus miembros a través de la innovación educativa en la utilización de este Software de Diseño Gráfico.
El curso es b-learning (presencial y virtual) con una duración de 40 horas. Su estructura está compuesta por cuatro Objetivos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que cada usuario puede desarrollar en cuatro semanas. Cada uno de estos OVA está compuesto por videos, actividades de aprendizaje colaborativo y un banco de recursos que aportan a la cualificación de las competencias vinculadas al curso.
Como prueba de aprendizaje, cada participante debe generar piezas gráficas y subirías a la plataforma como constancia de su trabajo. Al final se certificará a los usuarios que envíen cumplimiento a las fechas determinadas las evidencias de aprendizaje y hayan participado de las actividades colaborativas de cada uno de los OVA del curso.

Objetivos

es.coursesites.com | William Javier Chagla Masaquiza | Cerrar Sesión

mi CourseSites | **Adobe Illustrator Cs6** | Recursos

Módulos | El modo de edición está: **ACTIVADO**

Módulos

Desarrollar contenido | Evaluaciones | Herramientas | Contenido de colaborador | T1

Objetivo Virtual de Aprendizaje (OVA) 1
Activado: Seguimiento de estadísticas

Unidad Didáctica para OVA # 1
Bienvenido (a) al primer apartado de este curso, luego de realizar sus actividades de inducción al programa de formación, es momento de comenzar con las actividades que le ayudarán a consolidar los conocimientos construidos con el material de estudio correspondiente a la unidad uno. Para dicho fin se han planteado 3 actividades:
Sesión en línea, Taller y Participación en foro de la plataforma

es.coursesties.com

mi CourseSites **AdobeIllustratorCs6** Recursos

Herramientas del curso
Evaluación
Centro de calificaciones
Usuarios y grupos
Personalización
Paquetes y utilidades
Ayuda

Objetivo Virtual de Aprendizaje (OVA) 2
Disponibilidad: El elemento ya no está disponible. Estuvo disponible por última vez el 11-jul-2015 23:59.
Activado: Seguimiento de estadísticas



Unidad Didáctica # 2

Luego de tener la primera fase del proyecto realizada, es momento de comenzar con las actividades que le ayudarán a consolidar los conocimientos construidos con el material de estudio correspondiente a la unidad dos.
Para dicho fin se han planteado 3 actividades:

Taller, Participación en el foro temático de la unidad y Evaluación en la plataforma

Debe tener en cuenta que las actividades propuestas para esta semana, son continuación del proyecto que inició la semana anterior.

- En el taller, usted deberá desarrollar 3 puntos y enviar el resultado a su tutor por medio del link dispuesto para tal fin.
- En el foro temático de la unidad, usted deberá compartir su opinión acerca de la temática y/o pregunta planteada por su tutor.
- En la evaluación de la plataforma, usted deberá contestar una serie de preguntas las cuales medirán el conocimiento adquirido durante la semana de estudio.

es.coursesties.com

mi CourseSites **AdobeIllustratorCs6** Recursos

Objetivo Virtual de Aprendizaje (OVA) 3
Disponibilidad: El elemento ya no está disponible. Estuvo disponible por última vez el 11-jul-2015 23:59.
Activado: Seguimiento de estadísticas



Unidad Didáctica # 3

Luego de tener las dos primeras fases del proyecto realizada, es momento de comenzar con las actividades que le ayudarán a consolidar los conocimientos construidos con el material de estudio correspondiente a la unidad tres.
Para dicho fin se han planteado 3 actividades:


Taller, Participación en el wiki y Evaluación en la plataforma

Debe tener en cuenta que las actividades propuestas para esta semana, son continuación del proyecto que inició en la semana 1 del programa de formación

- En el taller, usted deberá desarrollar 4 puntos y enviar el resultado a su tutor por medio del link dispuesto para tal fin.
- En el wiki usted deberá compartir el póster que lleva al momento, con el fin de conformar junto a sus compañeros un portafolio para el programa de formación.
- En la evaluación de la plataforma, usted deberá contestar una serie de preguntas las cuales medirán el conocimiento adquirido durante la semana de estudio.

es.coursesties.com

mi CourseSites **AdobeIllustratorCs6** Recursos




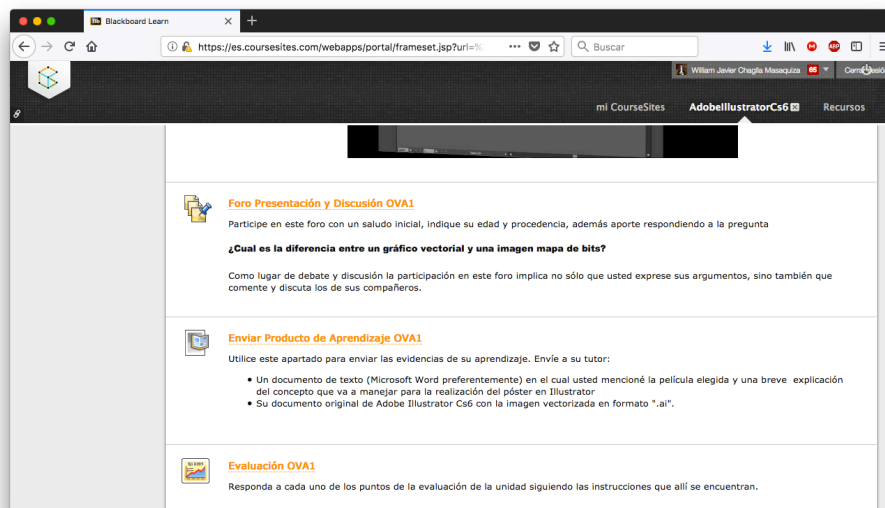
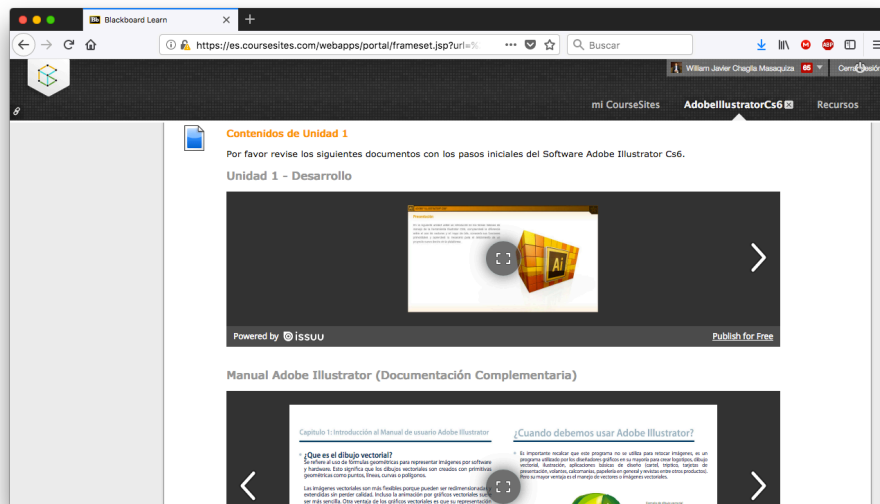
Unidad Didáctica para OVA # 1

Llegamos al cuarto y último Objeto Virtual de Aprendizaje de este curso, aquí prepararemos los toques finales de nuestra composición gráfica publicitaria, para dicho fin se han planteado 3 actividades finales:

Sesión en línea, Taller y Participación en foro de la plataforma

- En la sesión en línea, usted deberá participar en una conferencia online, con su tutor y compañeros, en la cual su tutor le dará las instrucciones precisas para la culminación del proyecto publicitario. Su tutor le informará de la fecha y hora de dicha sesión oportunamente por medio de un anuncio o correo electrónico, así como le guiará en la forma de acceder a la misma en directo o en diferido, en caso de no poder asistir a la fecha y hora propuesta.
- En el taller, usted deberá desarrollar 6 puntos y enviar la pieza final de su proyecto gráfico a su tutor por medio del link dispuesto para tal fin.
- En el foro de la plataforma, usted deberá exponer y participar con una serie de comentarios y despedida de este curso, los cuales medirán el conocimiento adquirido.

 **Creative Commons License**
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](#).



Estructura de las pantallas

Bloque principal a la izquierda: permite presentar muchos menús o enlaces, pues cada línea puede ser un enlace por ejemplo, el menú de navegación de esta guía. Este método es ideal si los menús son administrables, pues el diseño no se verá muy afectado si aumentan o disminuyen el número de enlaces.



Navegación

Bloque principal a la izquierda: permite presentar muchos menús o enlaces, pues cada línea puede ser un enlace por ejemplo, el menú de navegación de esta guía. Este método es ideal si los menús son administrables, pues el diseño no se verá muy afectado si

aumentan o disminuyen el número de enlaces.



Plantilla 2: Fase Diseño DICREVOA

Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo, 2016

3. Fase de Implementación

Metadato	Guía para la creación del contenido
Título	Adobe Illustrator Cs6
Creador	William J. Chaglla M.
Tema	Diseño Grafico
Descripción	Este OVA esta desarrollado bajo los criterios de definición, características y utilización del software Adobe Illustrator Cs6 en el proceso del Diseño Grafico
Editor	William J. Chaglla M.
Colaboradores	
Fecha	2017-12-12
Tipo	Collection, Image , Interactive Resource , Moving Image, Text
Formato	XHTML, SCORM 1.2, IMS Content Package 1.1.3
Identificador	URI (URL y URN)
Fuente	
Idioma	Español
Relación	
Cobertura	
Derechos	

Plantilla 3: Fase Implementación DICREVOA

Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo. 2016

4.- Fase de Evaluación

4.1.- Desde la perspectiva del estudiante

	1	2	3	4	5	6	7		No sabe/ no contesta
Difícil			X					Fácil	
Frustrante	X							Satisfactorio	
Aburrido								Ameno	X
Rígido								Flexible	X

	Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Los objetivos indican lo que se espera que sea aprendido.					X
El nivel de dificultad de los contenidos fue elevado para mis conocimientos previos.		X			

El material teórico me ayudó a comprender los conceptos.					X
Las actividades han sido claras y significativas para mi aprendizaje.					X
El sistema informa sobre mi progreso.		X			
Las pistas sobre los errores cometidos son inútiles.		X			
El texto es conciso y preciso.					X
Los títulos son inadecuados, no se sabe cuál es la acción que se debe realizar.		X			
Las imágenes empleadas me ayudaron a aclarar los contenidos.					X
Me encontré perdido cuando recorría el recurso, no sabía dónde me encontraba.		X			
Los videos y las animaciones me ayudaron a aclarar los contenidos.					X
La información está mal organizada.		X			
En general, los colores y el diseño de todo el recurso son adecuados					X
Recomendaría este recurso a otra persona					X

Plantilla 4: Fase Implementación DICREVOA

Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo. 2016

4.2.- Desde la perspectiva del docente

A continuación se presenta la plantilla de evaluación en la que cada criterio se puntúa de 1 a 5, siendo 1 el mínimo y 5 el valor máximo, y N/A si el subcriterio o criterio no es aplicable.

Plantilla de evaluación de la calidad	1	2	3	4	5	N/A
URL del repositorio:						
URL del OA:						

Id del OA:						
1. Objetivos y coherencia didáctica del OA					X	
Notas:						
2. Calidad de los contenidos del OA					X	
Notas:						
3. Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación					X	
Notas:						
4. Interactividad y adaptabilidad				X		
Notas:						
5. Motivación				X		
Notas:						
6. Formato y diseño					X	
Notas:						
7. Usabilidad				X		
Notas:						
8. Accesibilidad				X		
Notas:						
9. Reusabilidad				X		
Notas:						
10. Interoperabilidad					X	
Notas:						

Plantilla 5: Fase Evaluación DICREVOA

Elaborado por: Bermeo, Maldonado y Carvallo. 2016

6.7.2 Modelo Operativo

Cuadro 6: Modelo Operativo (propuesta)

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	RESULTADOS
1. Socialización	Socializar los resultados previos de la investigación con los personeros de la Fundación Jardín del Edén sobre la tentativa implementación del Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional	Charlas con las autoridades y profesionales de la Fundación.	Portátil Proyector TV Cc Documentos investigados	Investigador	Las autoridades y profesionales de la Fundación Jardín del Edén están de acuerdo en facilitar la implementación de los talleres de Diseño Gráfico.
2. Planificación	Planificar, Crear y Diseñar la estructura del curso taller en la plataforma virtual utilizando OVA	Planificación de los contenidos y unidades de estudio del curso taller	Portatil Internet	Investigador	El curso taller de Diseño Gráfico se dictará con el apoyo de una plataforma virtual con la utilización de OVA
3. Ejecución	Ejecutar en el laboratorio de computación el curso taller de Diseño Grafico juntamente con la Psicologa para la implementación de la	Aplicar el Curso Taller con los jóvenes usuarios en el laboratorio de computación de la Fundación	Lab. de Computación Portatil Internet Proyector Tv Cc	Investigador	Los jóvenes usuarios desarrollan habilidades y destrezas en el manejo del computador y utilizan el software de Diseño Gráfico para la creación de un

	Terapia Ocupacional		Impresora Laser		afiche publicitario
4. Evaluación	Conocer el nivel de consumo de los jóvenes usuarios después del curso taller	Aplicar Prueba de Detección ASSIST de medición de consumo	Test ASSIST Materiales de Oficina	Investigador Psicóloga	Análisis de datos obtenidos

Elaborado por: Chaglla, 2018

6.8 Administración de la propuesta

6.8.1 Recursos Institucionales

Esta investigación se realizó en la Fundación “Jardín del Edén” de la ciudad de Ambato.

6.8.2 Recursos Humanos

Para el presente proyecto se dispuso de, una profesional en el área de la Psicología, los personeros (educadores, pasantes y voluntariado) de la Fundación “Jardín del Edén” y el Autor de esta investigación bajo la dirección de los directivos de la Universidad Técnica de Ambato.

6.8.3 Recursos Materiales

- Materiales de Oficina
- Equipos Audiovisuales
- Laboratorio de computación
- Internet
- Libros, revistas y publicaciones
- Copias
- Impresiones
- Transporte

Tabla 188: Recursos de Oficina

Recurso	No.	Valor/Hora	Tiempo/Hora	Valor/Actividad
Impresiones	200	0.10	20.00	20.00
Copias varios	200	0.3	-----	60.00
Esferográficos	5	0.40	2.00	2.00
Resma de hojas	1	4.50	4.50	4.50
TOTAL	-----	-----	-----	86.50

Elaborado por: Chaglla, 2018

Tabla 19: Recursos Tecnológicos

Recurso	No.	Valor/Hora	Valor Actividad
Computadores	12	0,40	700.00
Proyector TV cc	1	1,00	100.00
Flash Memory	1	-----	8.00

Internet	12	0,80	200.00
TOTAL	-----	-----	1008.00

Elaborado por: Chaglla, 2018

6.8.4 Financiamiento

Este valor fue financiado en su totalidad por los implicados directos de este proyecto, los mismos que se dividirán el costo total equitativamente.

6.9 Previsión de la Evaluación

Cuadro 7: Previsión de la evaluación (Propuesta)

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	El nivel de consumo de sustancias
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario saber si existe cambios en su consumo después de la propuesta
3. ¿Para qué evaluar?	Para determinar la efectividad de la propuesta
4. ¿Con qué criterios?	Calidad, eficacia, transparencia, garantía y validez
5. Indicadores	Cualitativos y cuantitativos
6. ¿Quién evalúa?	La Psicóloga y el Docente
7. ¿Cuándo evaluar?	Antes, durante y después de la ejecución de la propuesta
8. ¿Cómo evaluar?	Antes, durante y después.
9. Fuentes de información	Bibliografías, bibliotecas virtuales, artículos científicos, biblioteca de la FCHE

10. ¿Con qué evaluar?	Prueba de detección ASSIST
-----------------------	----------------------------

Elaborado por: Chaglla, 2018

6.10 Test de consumo para registrar el consumo de Drogas

ASSIST, Prueba de Detección de Consumo de Alcohol, Tabaco y Sustancias (revisar en ANEXOS) creada por investigadores de salud, especialistas en adicciones y auspiciado por la OMS, Organización Mundial de la Salud, facilita la detección de consumo de sustancias psicoactivas, entre estas: inhalantes, cannabis, estimulantes de tipo anfetamina, tabaco , alcohol, cocaína, sedantes o pastillas para dormir (benzodiacepinas). Se puede aplicar a personas entre 18 y 60 años, en aproximadamente diez minutos, pues es un cuestionario que consta solamente de 8 preguntas.

Verificado mediante un estudio multicéntrico realizado en Estados Unidos, Brasil, Tailandia, Australia, India, Reino Unido y Zimbabue, en el cual participaron personas en tratamiento por consumo de drogas y alcohol. Fue también validado en una población chilena de 400 participantes provenientes de los sistemas de salud primario de Santiago de Chile, centros de tratamiento de drogas, ámbito laboral, y detenidos en comisarías. Mediante un muestreo no probabilístico por accesibilidad. Varios estudios adicionales han demostrado validez y fiabilidad de la prueba ASSIST en distintos ámbitos y poblaciones, entre ellos el contexto escolar y en poblaciones específicas tales como adultos mayores y embarazadas (World Health Organization, 1960).

La validación y consistencia interna del ASSIST bajo el método de Alpha de Cronbach reflejó un puntaje total **.91** además los siguientes resultados en sus diferentes ítems:

- Alcohol $\alpha = .93$
- Marihuana $\alpha = .95$
- Cocaína $\alpha = .98$
- Anfetaminas $\alpha = .98$

- Inhalantes $\alpha = .90$
- Tranquilizantes $\alpha = .97$
- Alucinógenos $\alpha = .98$
- Opiáceos $\alpha = .98$.

Antes de iniciar los talleres de Diseño Gráfico y al finalizarlos, se aplicó este test a los jóvenes usuarios de la Fundación por parte de la Psicóloga de planta, quien fue la responsable de aplicar los reactivos ASSIST v3 bajo el siguiente esquema:

- Presentación y fomentación de empatía
- Asesoramiento Explicación los reactivos
- Entrega de los reactivos
- Clarificación de preguntas
- Discusión
- Cierre

Aunque los resultados obtenidos en cada una de las preguntas del ASSIST son cuantitativos, se clasifican en niveles cualitativos según su riesgo “Bajo, Moderado o Alto”.

Riesgo Bajo

Los jóvenes usuarios que obtuvieron puntuaciones de ‘3 o menos’ (‘10 o menos’ para alcohol) tienen un riesgo Bajo de presentar problemas relacionados con el consumo de sustancias. Aunque pueden consumir sustancias de vez en cuando, actualmente no se enfrentan con esos problemas y dado sus hábitos actuales de consumo tienen un riesgo bajo de desarrollar futuros problemas.

Riesgo Moderado

Los usuarios que obtuvieron una puntuación de ‘entre 4 y 26’ (‘11 y 26’ para alcohol), aunque quizás presenten algunos problemas, tienen un riesgo moderado

de presentar problemas de salud y de otro tipo. El continuar el consumo a este ritmo indica una probabilidad de futuros problemas de salud y de otro tipo, entre ellos la probabilidad de dependencia. El riesgo aumenta en los usuarios que tienen un historial de problemas por el uso de sustancias y dependencia.

Riesgo Alto

Una puntuación de '27 o más' en cualquier sustancia sugiere que el usuario tiene un alto riesgo de dependencia de esa sustancia y probablemente esté teniendo problemas de salud, sociales, económicos, legales y en las relaciones personales, como resultado del consumo de sustancias. Además, los usuarios que en promedio se han inyectado drogas en los últimos tres meses más de cuatro veces al mes, también tienen probabilidad de estar en alto riesgo.

Cuadro 8: Dimensiones de Escala Inteligencia Emocional

Dimensiones	Hombres			Mujeres			Evalúa
	Poca	Adecuada	Demasiado	Poca	Adecuada	Demasiado	
Atención	< 21	22 a 32	> 33	< 24	25 a 35	> 36	Soy capaz de sentir y expresar los sentimientos de forma adecuada
Claridad	< 25	26 a 35	> 36	< 23	24 a 34	> 35	Comprendo bien mis estados emocionales
Reparación	< 23	24 a 35	> 36	< 23	24 a 34	> 35	Soy capaz de regular los estados emocionales correctamente
El equilibrio en cada dimensión será la puntuación adecuada tanto para hombre como para mujeres la puntuación promedio será mayor de 22 y menor de 34 para cada dimensión							

Fuente: Fundación Jardín del Edén

Elaborado por: Psicóloga Verónica Toasa, 2018

Conclusión y recomendación final

Los usuarios de la Fundación Jardín del Edén reflejaron antes y después de los talleres de diseño gráfico un riesgo de consumo entre **Moderado y Bajo**, sin mayor grado de alteración, esto se debe a que en muy corto plazo no se encuentra variación de consumo que sea significativo, sin embargo si el taller de diseño gráfico se aplicara a **1 año (mínimo)** como el resto de las terapias ocupacionales brindadas en la fundación (talleres de zapatería, formación textil, manualidades entre otros) reflejaría similares cambios importantes, mejorando la calidad de vida de los consumidores y reinsertandolos laboralmente en empresas con las cuales se realiza convenios posteriormente a lo aprendido, disminuyendo el consumo significativamente.

La terapia ocupacional es, en la actualidad la mejor forma de disminuir el consumo de sustancias, e incluso eliminarlo por completo a largo plazo, mantiene la mente ocupada y activa el aprendizaje generando la renovación neuronal del consumidor además de crear un ingreso económico para él y su familia consolidado por terapias individuales.

Durante la drogadicción las neuronas del sistema nervioso central llegan a “estropearse” es decir a producir cantidades en las cuales disminuye o aumenta su capacidad y por ello se produce la dependencia en el consumidor. Una neurona tarda un año o más en regenerarse según Silván (2016) dependiendo de como se la estimule, es por ello que el proceso de recuperación de una persona drogodependiente puede tardar años, todo depende de la estimulación que reciba su cerebro para regenerar neuronas e ir guiando por medio de varias terapias a un nuevo esquema de vida del consumidor.

BIBLIOGRAFÍA

- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial.
- Caplin, S., & Banks, A. (2003). *Complete Guide to Digital Illustration*. Watson-Guptill Publications, Inc.
- Fabris, F. (2000). Conversaciones con Fidel Moccio sobre creatividad. *Capítulo: El estado creativo*. Ediciones Cinco, Buenos Aires.
- Liebmann, M. (1990). *Art therapy in practice*. Jessica Kingsley Publishers.
- ROSSETTI, V. Arteterapia como profilaxia para o estresse do profissional de saúde. En: *Percursos en ArteTerapia. Arte terapia y Educación, Arte Terapia y Salud*. En Siornai, C. Ed.Summus. Sao Paulo; 2005.
- Taller “Estrés en terapeutas, médicos y educadores: el autocuidado de los que cuidan”. En: “Primer Congreso Nacional de Terapias Creativas”, Barcelona, Noviembre 2006. <http://www.elartede.org/>
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. Editorial Gustavo Gili.
- Iglesias, A. (27 de 10 de 2015). *Hágase la ilustración*. Recuperado el 10 de 3 de 2016, de Gestación: <http://blog.gestazion.com/hagase-la-ilustración>
- Calderón, M. L. (5 de 5 de 2011). *HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR 1970-2005*. Recuperado el 10 de 3 de 2016, de HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR: <http://www.historiadiseno.ec/historia.php?c=1281>
- Rojas Bermúdez, J. (1970). *Títeres y Psicodrama*. Buenos Aires: Genitor.
- Jones, P. (2005). *the art therapies. A revolution in healthcare*. New York: Brunner-Routledge.
- Martínez Díez, N. (2006). *Investigaciones en curso sobre arteterapia en la Universidad Complutense de Madrid. Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 1.
- Callejón Chinchilla, M.D. (2006). *Arteterapia para escolares en ambientes desfavorecidos*. En: Domínguez Toscano, P. (Ed.), *Arteterapia. Nuevos caminos para la mejora personal y social*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Gutman, S. A. (2006). *Why addiction has a chronic, relapsing course. The neurobiology of addiction: implications for occupational therapy practice*. *Occupational Therapy in Mental Health*, 22,1-29.

Rojo-Mota, G., Pedrero Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez-de-León, J. M., Llanero-Luque, M., Olivar-Arroyo, Á y Puerta-García, C. (2009). Terapia Ocupacional en la rehabilitación de la disfunción ejecutiva en adictos a sustancias. *Trastornos Adictivos*, 11, 96-105.

Fagnilli, J., & Farías, L. (2011). Sistematización de las experiencias del curso en línea "Nuevas tecnologías y Terapia Ocupacional": Nuevas competencias para la Terapia Ocupacional. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 11(1), Pág-65.

Lucio, R. (1989). Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de la Salle*, 17, 35-45.

Ávila, R. (1988). *Qué es pedagogía?: 25 tesis para discusión*. Nueva América.

Perelló, M. C. H. (2012). El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, (3), 55-62.

Paul, C. (2003). *Digital art*. London: Thames & Hudson.

Grau, O. (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Heidegger, M. (1954): Conferencia *Construir, habitar, pensar*.

Abad, D. U. (2009). Arte Digital: noción e implementación. Una mirada específica al contexto aragonés. *AACADigital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (7), 1.

Rush, M (2002): *Nuevas expresiones artísticas a finales del Siglo XX*, Barcelona, Ediciones Destino, S.A.

Fajardo, J. L. C. (2012). *Bellas artes y sociedad digital*. Sociedad Latina de Comunicación Social.

Levis, D. S. (2006). Tecno-arte digital: aproximación. *La Puerta FBA; no. 2*, 115-119.

Calderón, M. L. (5 de 5 de 2011). *HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR 1970-2005*. Recuperado el 10 de 3 de 2016, de HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR: <http://www.historiadisenio.ec/historia.php?c=1281>

Ortiz, A. N. (6 de 5 de 2007). *Universidad de San Martín de Porres*. Recuperado el 14 de 3 de 2016, de Universidad de San Martín de Porres: www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info66/Abstracto.pdf

- Agenda_Cultural_Tisores. (5 de 05 de 2015). *Agenda*. Recuperado el 14 de 3 de 2016, de La Agenda Cultural: <http://www.laagendacultural.cl>
- Granda, J. (5 de 5 de 2015). *Ilustradores Ecuatorianos*. Recuperado el 14 de 3 de 2016, de Ilustradores Ecuatorianos: <http://www.ilustradoresecuatorianos.org>
- BOSCO, R. (21 de Octubre de 2006). La revolución digital. *El País*.
- Costa, J. O. A. N. (2012). Cambio de paradigma: la Comunicación Visual.
- Chancay Bermello, B. (2013). El arte digital y su incursión en la creación de ausencias y presencias estéticas en construcciones imaginarias. BIBLIOGRAPHY
- Arnal, J. (1992). Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona (España): Labor.
- Munari, B. (1996). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. G. Gili.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Ediciones Infinito.
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Nobuko.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño.: Manual de estilo para diseñadores gráficos*.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (Vol. 369). Ediciones Morata.
- Arana, J. M., Meilán, J. J. G., & Pérez, E. (2006). El concepto de Psicología. *Revista intercontinental de psicología y educación*, 8(1), 111-142.
- Prieto, J. L. (1995). Introducción a la psicología. Conceptos y esquemas, Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid.
- Fernández Trespalacios, J. L. (1987). Introducción a la psicología, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Madrid.
- World Health Organization. (1960). Wide research need to solve the problem of mental health. *World Health Organization, Ginebra*.
- Okasha, A. H. M. E. D. (2005). Globalization and mental health: a WPA perspective. *World Psychiatry*, 4(1), 1-2.
- Achury Rocha, L. (2013). Intervención psicosocial en apoyo a las estrategias implementadas en el programa de salud mental en gestantes de la ESE San Sebastián del municipio de La Plata Huila en el periodo de marzo a septiembre del año 2013.

Ryan, P., Valencia, M., Otero, B. R., Núñez, M., González, N. R., & Rascón, M. L. (2013). Alternativas para el hospitalismo.

Oppliger, T. E. C. (2006). Arte terapia como herramienta de intervención para el proceso de desarrollo personal.

Pontalis, J. B., & Laplanche, J. (1967). *Jean Laplanche et J.-B. Pontalis. Vocabulaire de la psychanalyse. Sous la direction...[du Dr]... Daniel Lagache.* Presses universitaires de France.

Wolberg, L. R. (1977). *The technique of psychotherapy* (Vol. 2). Grune & Stratton.

Junge, M.B. y Asawa, P.P. (1994). A history of Art therapy in the United States, Mundelein, IL: American Art therapy Association.

Liebmann, M. F. (Ed.) (2000). *Art Therapy in Practice.* Londres: Jessica Kingsley.

Malchiodi, C. A. (1998). *The Art Therapy Sourcebook.* Los Angeles: Lowell House.

Ulman, E. (2001). Art therapy: Problems of definition. *American Journal of Art therapy*, 40, pp. 16-26.

Mota, G. R. (2008). Terapia Ocupacional en el tratamiento de las adicciones. *Trastornos adictivos*, 10(2), 88-97

Dunton, W. R., & Licht, S. H. (1957). *Occupational therapy, principles and practice.* Thomas.

APETO. Asociación Profesional Española de Terapeutas Ocupacionales. Comisión de Trabajo. Documento técnico sobre Terapia Ocupacional. Abril, 1999. Disponible en: http://www.terapia-ocupacional.com/Definicion_TO.shtml

Law, M., Polatajko, H., Baptiste, S., & Townsend, E. (1997). Core concepts of occupational therapy. *Enabling occupation: An occupational therapy perspective*, 29-56.

ABUSE, P. D. (2010). Consumo problemático de drogas y Terapia Ocupacional: Componentes ocupacionales evaluados durante el proceso de tratamiento y rehabilitación.

Fisher A, Kielhofner G. Skill in occupational performance. (1995). En: Kielhofner G, editor. *A model of human occupation: Theory and application.* 2ª ed. Baltimore: Williams & Wilkins; p. 113-28.

Hocking C, Clair VW. 2011. Occupational science: adding value to occupational therapy. *N Z J Occup Ther.* 58(1): 29-35.

Mota, G. R. (2013). Terapia ocupacional en adicciones y psicopatología asociada. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, (8), 7.

Kielhofner, G. (2004). *Terapia ocupacional: modelo de ocupación humana: teoría y aplicación*. Ed. Médica Panamericana

Dalley, T. (Ed.). (1987). *Art as therapy: An introduction to the use of art as a therapeutic technique*. Routledge.

Madrid-Mazorra FJ. Rehabilitación psicosocial y terapia ocupacional: una nueva visión desde el modelo de la ocupación humana. Disponible en: http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/Rhb_psicosocial_TOJMMazorra.shtml

Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2004). Tutoría de la investigación científica. *Quito-Ecuador*, 107.

Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*. Revisado el 27/03/2.000

Zorrilla Arena, S. (1993). GUÍA PARA ELABORAR LA TESIS/POR SANTIAGO ZORRILLA ARENA, MIGUEL TORRES XAMMAR (No. 300.18 Z6.).

Moguel, E. A. R. (2005). *Metodología de la Investigación*. Univ. J. Autónoma de Tabasco.

Fernández, E. A., & Esteban, I. G. (2005). Análisis de encuestas. *EL EXPORTADOR*, 1, 10-2006.

Lastra, R. P. (2000). Encuestas probabilísticas vs. No probabilísticas. *Política y cultura*, 13, 263-276.

Reyes Mendoza, L. S., Riveron Morales, F., & Palma Cardona, J. (2005). Fundamentación axiológica de la extensión universitaria para una estrategia de desarrollo cultural en la FCMG. In *V Congreso Internacional Virtual de Educación*.

K., P. H. (2012). Barreras para la integración de las TICs en la Formación Inicial Docente. *Integración de las TICs en la formación de profesores: desafíos del nuevo siglo* (p. 16). Chile: Enlaces - CEPPE.

Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales. (16 de mayo de 2012). *Acerca de Terapia ocupacional*. Retrieved 12 de septiembre de 2015 from Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales: <http://www.wfot.org/AboutUs/AboutOccupationalTherapy/DefinitionofOccupationalTherapy.aspx>

Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU). (01 de 02 de 2003). *Software para Artes Visuales*. Retrieved 15 de 09 de 2015 from EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/ArtesVisuales.php>

UPEL. (2006). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. In M. B. Yaselli, *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales* (p. 253). Caracas, Venezuela: FEDUPEL.

Durkheim, E., & Debesse, M. (1975). *Educación y sociología* (p. 127). Barcelona: Península.

BROWN, F. W. (1998). «Rural telepsychiatry». *Psychiatric Services*. Vol. 49, pág. 963-964

Martínez Sánchez, Francisco y Prendes Espinoza, María Paz (2007). *Matemática en red. Los objetos de aprendizaje en sistemas presenciales de enseñanza secundaria*. Universidad de Murcia.

Menéndez, Víctor; Prieto, Manuel; Zapata, Alfredo. (2010). *Sistemas de Gestión Integral de Objetos de Aprendizaje*. IEEE-RITA.

Velázquez, César; Muños, Jaime; Álvarez, Francisco y Arévalo M. Carlos. (2005). *La importancia de la Definición de la Calidad del contenido de un objeto de aprendizaje*. Centro de Ciencias Básicas, Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. *Avances de la ciencia de la Computación*.

Callejas Cuervo, Mauro; Hernández Niño, Edwin José; Pinzón Villamil, Josué Nicolás. (2011). *Objetos de aprendizaje, un estado del arte*. Unilibre, Cali, Entramado.

Medina Balda, José Manuel y López López, María Gertrudis. (2006) *LOCoME: Metodología de Construcción de Objetos de Aprendizaje*. Actas del III Simposio Pluridisciplinar sobre. *Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables (SPDECE)*. Universidad de Oviedo y REDAOPA.

Mora Vicarioli, Francisco (2012). *Objetos de aprendizaje: importancia de su uso en la educación virtual*. Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica.

Salazar, Nevelin. Durán, Elena. (2014). *Objeto de Aprendizaje para la enseñanza de la Simulación*. Departamento de Informática – Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías Universidad Nacional de Santiago del Estero (UNSE).

Toll Palma, Yuniet del Carmen; Ruiz Ortiz, Lidia; Trujillo, Yaími y Ril Gil, Yohandri. (2011). *La calidad de los objetos de aprendizaje producidos en la Universidad de las Ciencias Informáticas*. Universidad de Ciencias Informáticas, (Cuba). *Revista electrónica de tecnología educativa*.

Bermeo, J., Maldonado, J. J., & Carvallo, J. P. (2016). Estrategias para la Generación y Publicación de Material Educativo en las Universidades Ecuatorianas Bajo el Paradigma de los Objetos de Aprendizaje.

Silván, C. M. ¿ Las neuronas se regeneran?.

Oviedo, H. C., & Arias, A. C. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(4), 572-580.

ANEXOS

Anexo 1. Imágenes Talleres Diseño Gráfico Fundación Jardín del Edén

Por criterios de confidencialidad se ha protegido el rostro de los jóvenes usuarios



Anexo 2. Manual de Usuario Curso taller Diseño Gráfico plataforma virtual
CourseSites



manual de usuario



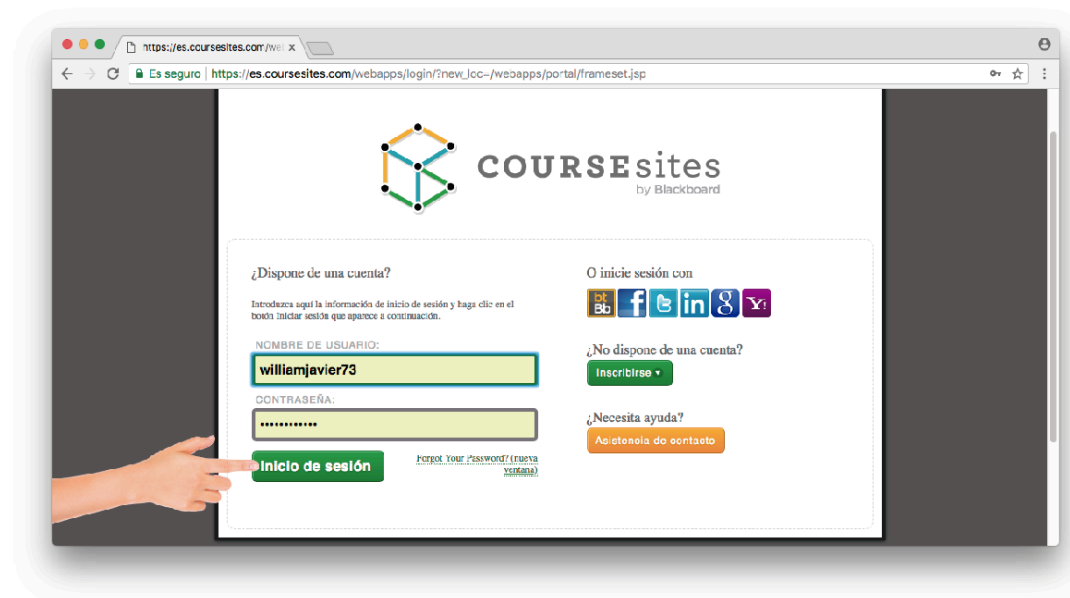
Para ingresar a la plataforma del curso taller Adobe Illustrator Cs6, primero ingresamos en nuestro navegador web (Chrome, Firefox, Safari, etc.) la siguiente url:

<https://es.coursesites.com>

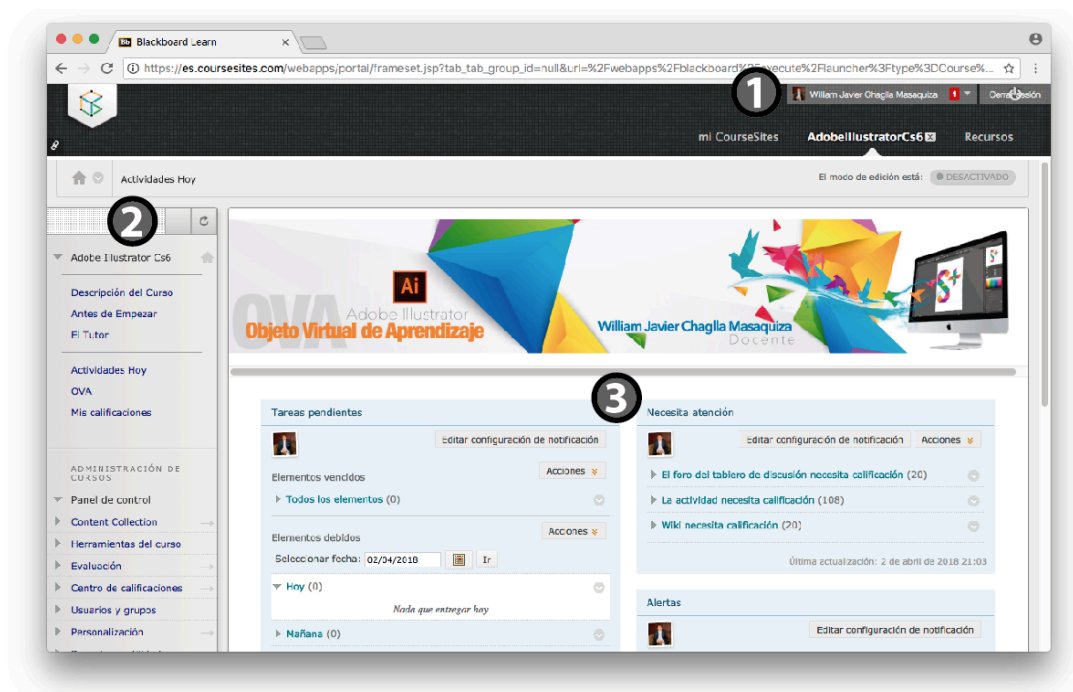
Dirigiéndonos a la siguiente pantalla en donde debemos iniciar sesión haciendo “clic” en el botón de INICIO DE SESIÓN.



El profesor responsable del curso taller facilitará el nombre de usuario y contraseña respectivos, ingresamos a la plataforma haciendo “clic” en el botón INICIO DE SESIÓN.



Este curso taller ha sido creado en la plataforma Coursesites by BlackBoard® una herramienta apropiada para la educación tecnológica. La interfaz de nuestro sitio creado se detalla a continuación.



1) Pestaña Menú de Navegación global

En esta sección configura su perfil de usuario, calendario, actividades del curso entre otros. Junto a este esta en botón de CIERRE de Sesión.

2) Panel de Administración del Curso

Aquí tiene los enlaces a cada sección del Curso, como la Descripción, Información del Tutor, OVA, Calificaciones entre otros.

3) Visor principal del curso

En esta área es donde se visualizara las tareas pendientes, actividades diarias y de foros entre otros, además todos los contenidos y actividades del curso a desarrollar.

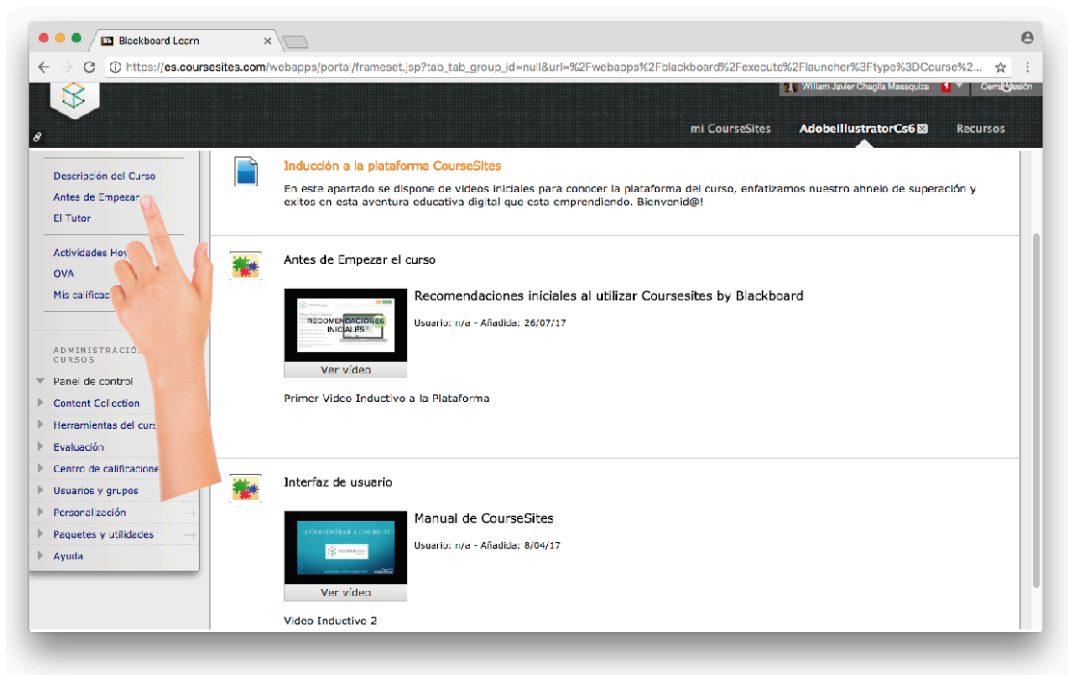
Descripción del Curso

Aquí tiene información importante que describe el formato del taller y los objetivos del mismo.



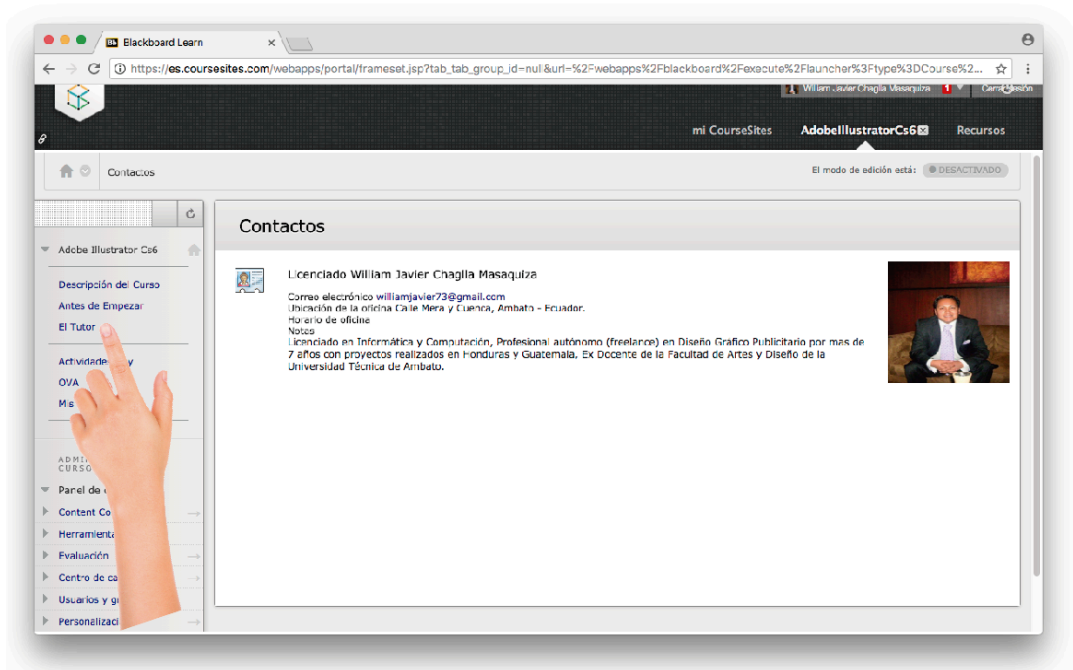
Antes de Empezar

En esta sección se dispone de videos inductivos para un correcto manejo de la plataforma global de Coursesites, como un conocimiento preliminar antes de realizar los talleres de diseño gráfico.



El Tutor

Detalla información acerca del Docente responsable del curso taller, correo electrónico y contacto.



OVA

En esta sección se encuentran los cuatro Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) dispuestos para los talleres de diseño gráfico, cada uno contiene en su estructura: Objetivos, Actividades y Evaluación, se detalla mas adelante.



Blackboard Learn

mi CourseSites **AdobellustratorCs6** Recursos

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 2



Unidad Didáctica # 2

Luego de tener la primera fase del proyecto realizada, es momento de comenzar con las actividades que le ayudarán a consolidar los conocimientos construidos con el material de estudio correspondiente a la unidad dos.
Para dicho fin se han planteado 3 actividades:

Sesión en línea, Taller y Participación en foro de la plataforma

Debe tener en cuenta que las actividades propuestas para esta semana, son continuación del proyecto que inició la semana anterior.

- En el taller, usted deberá desarrollar 3 puntos y enviar el resultado a su tutor por medio del link dispuesto para tal fin.
- Para la sesión en línea su tutor le informará de la fecha y hora de dicha sesión oportunamente por medio de un anuncio o correo electrónico, así como le guiará en la forma de acceder a la misma en directo o en diferido, en caso de no poder asistir a la fecha y hora propuesta.
- En el foro temático de la unidad, usted deberá compartir su opinión acerca de la temática y/o pregunta planteada por su tutor.

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 3

Blackboard Learn

mi CourseSites **AdobellustratorCs6** Recursos

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 3



Unidad Didáctica # 3

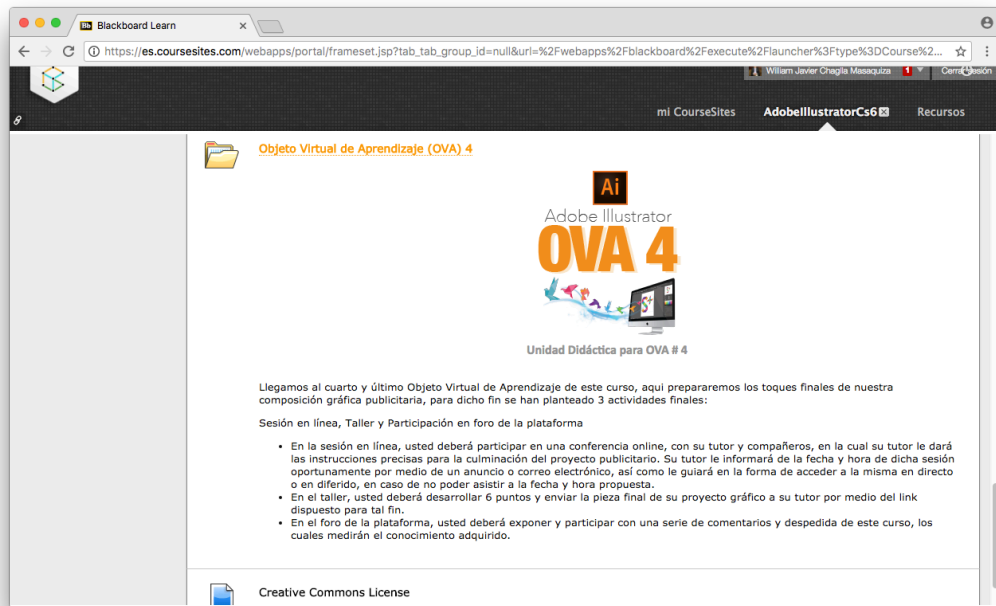
Luego de tener las dos primeras fases del proyecto realizada, es momento de comenzar con las actividades que le ayudarán a consolidar los conocimientos construidos con el material de estudio correspondiente a la unidad tres.
Para dicho fin se han planteado 3 actividades:

Sesión en línea, Taller y Participación en Wiki

Debe tener en cuenta que las actividades propuestas para esta semana, son continuación del proyecto que inició en la semana 1 del programa de formación

- Para la sesión en línea su tutor le informará de la fecha y hora de dicha sesión oportunamente por medio de un anuncio o correo electrónico, así como le guiará en la forma de acceder a la misma en directo o en diferido, en caso de no poder asistir a la fecha y hora propuesta.
- En el taller, usted deberá desarrollar 4 puntos y enviar el resultado a su tutor por medio del link dispuesto para tal fin.
- En el wiki usted deberá compartir el póster que lleva al momento, con el fin de conformar junto a sus compañeros un portafolio para el programa de formación.

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) 4

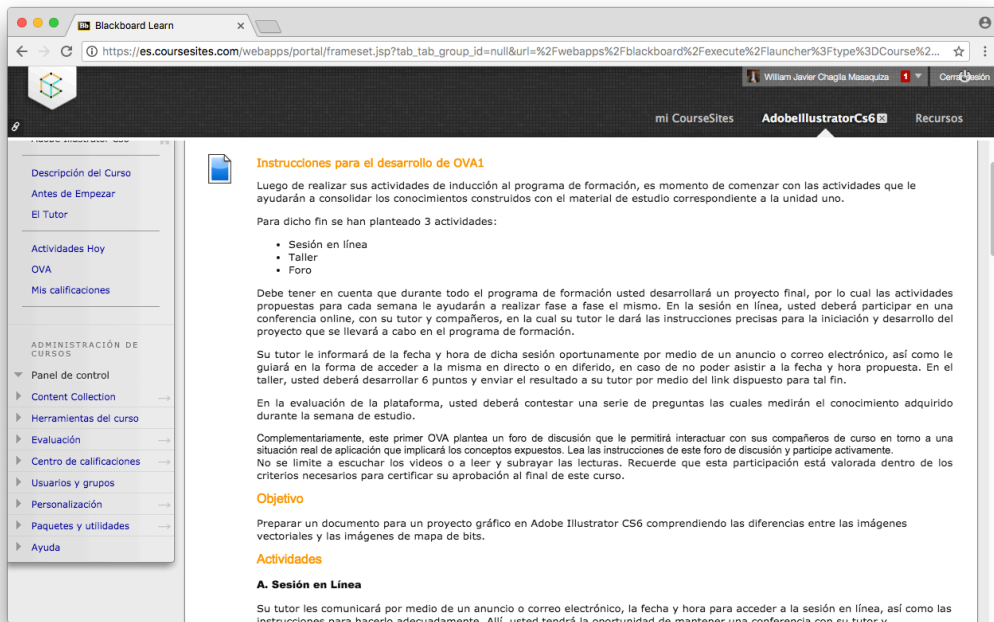


Desarrollando el OVA

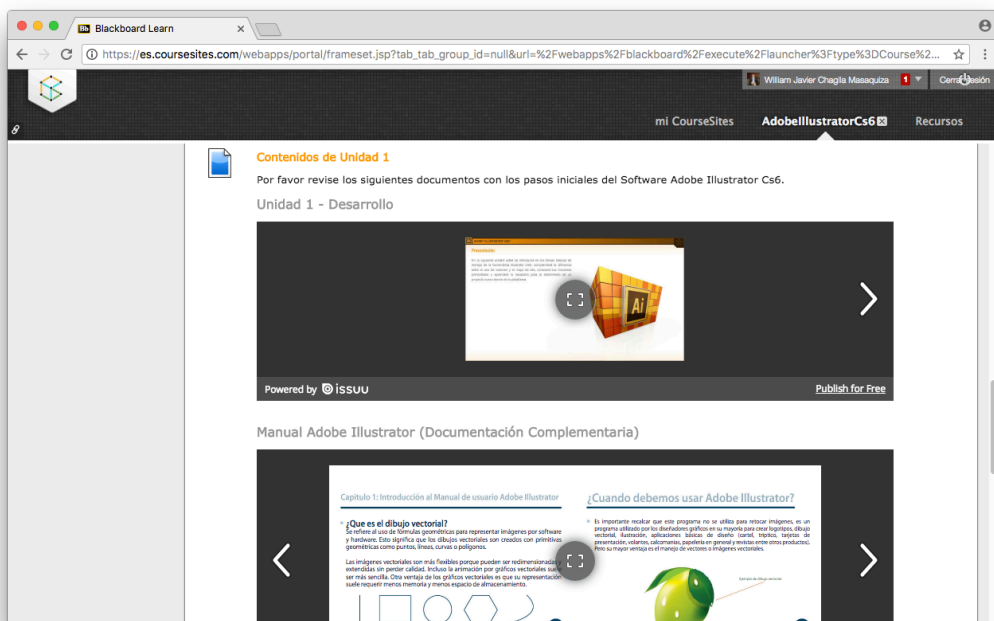
Para ingresar al contenido del Objeto Virtual de Aprendizaje, hacemos “clic” en el icono de la carpeta o en el texto color naranja.

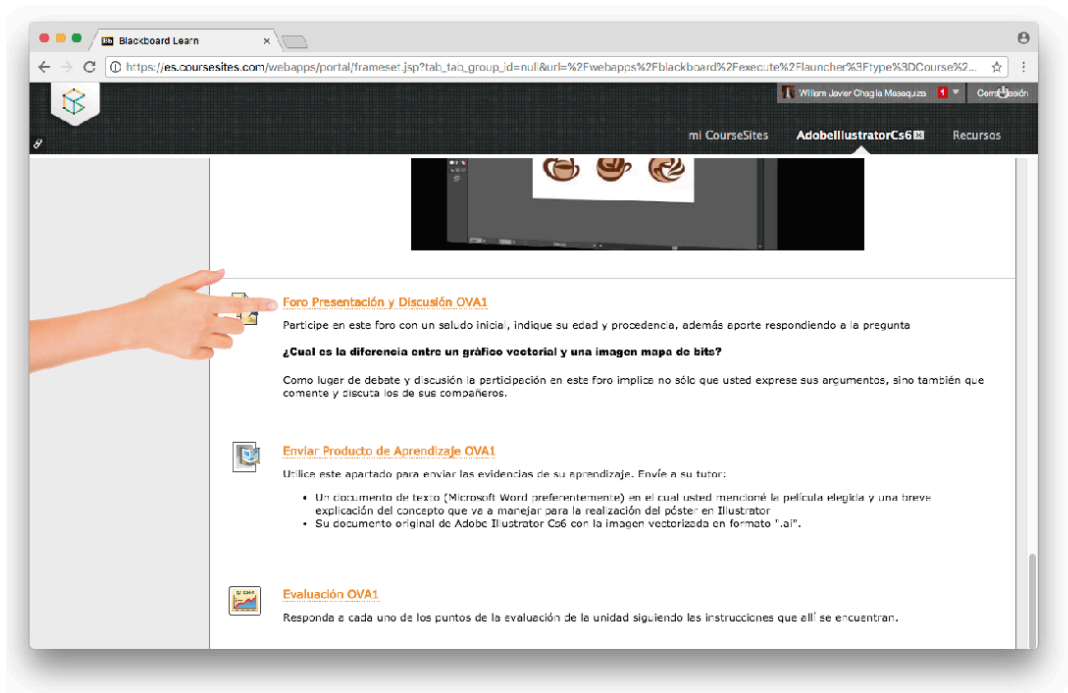
Cada OVA contiene instrucciones, y secciones con contenidos de aprendizaje, como videos, libros y revistas electrónicas, foro (wiki en OVA3) y finalmente evaluación.





En la sección de contenidos se encuentra la información de respaldo de cada unidad de conocimiento que se estudió, a través de documentación en línea y videos tutores, apoyando de esta manera a las clases personales impartidas a los jóvenes usuarios en la fundación.

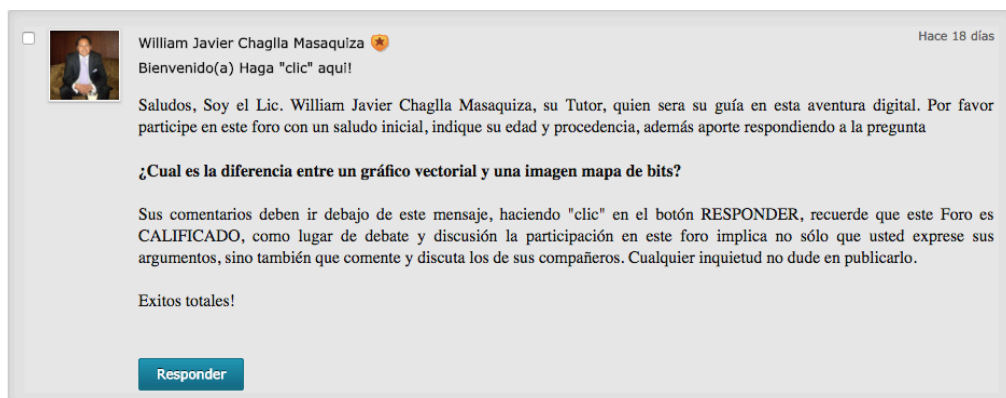




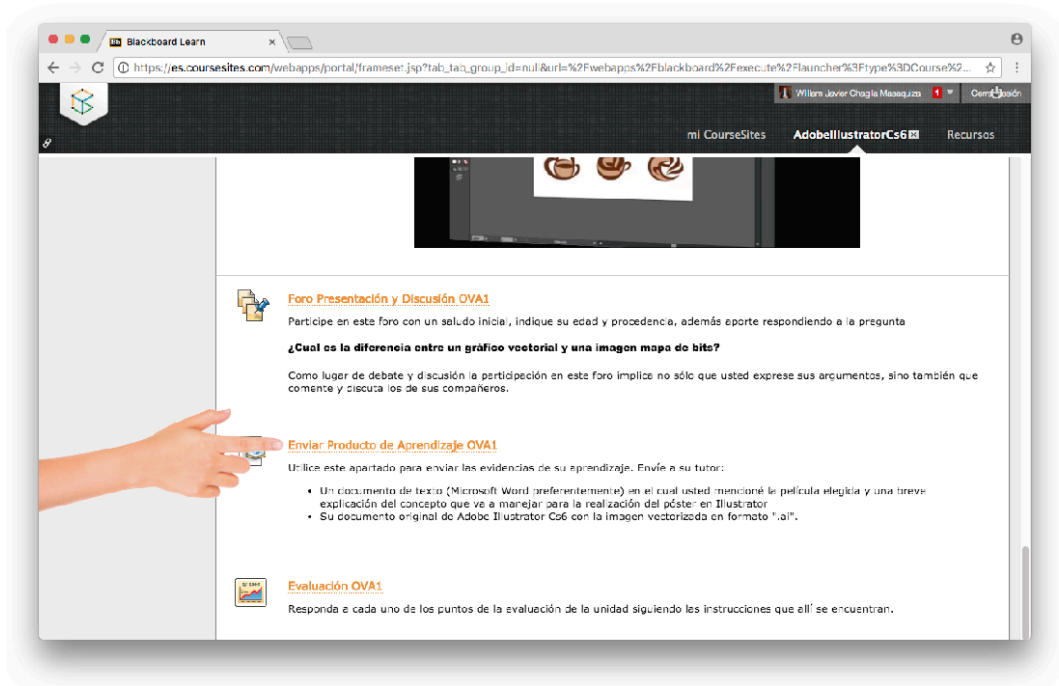
Cada OVA tiene un Foro participativo para un aprendizaje colaborativo, con excepción del OVA3 que contiene un WIKI, para promover la participación en línea de los usuarios, para ingresar solamente es necesario hacer “clic” en su icono o su nombre de color anaranjado.



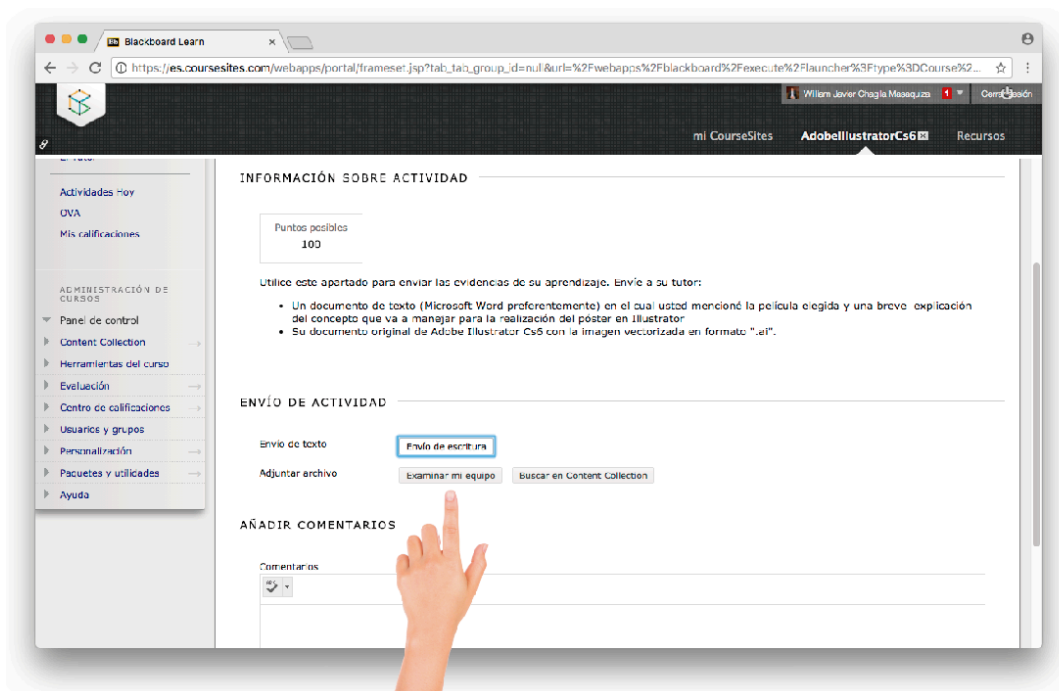
Para participar en el foro solamente necesita hacer “clic” en el enlace de secuencia creado por el Tutor y seguir las indicaciones que ahí se encuentran.



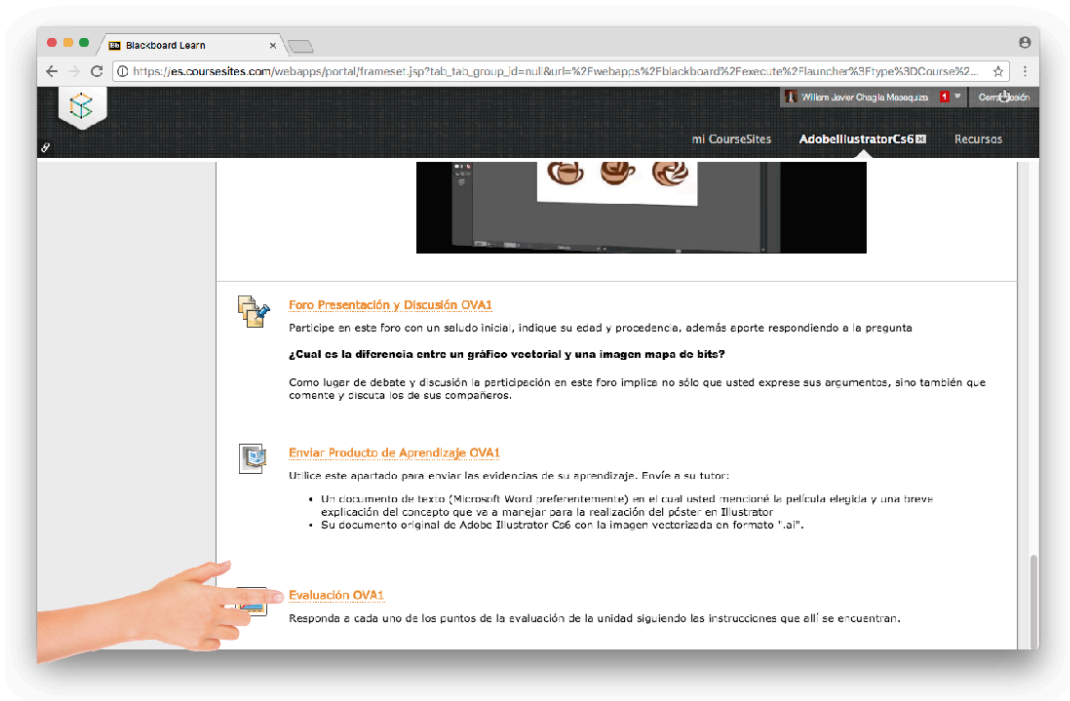
Para enviar las practicas realizadas en cada taller al Tutor se utiliza la sección “Enviar Producto de Aprendizaje” siguiendo las instrucciones que ahí se detalla.



Para adjuntar el archivo, hacemos “clic” en el botón EXAMINAR MI EQUIPO y ubicamos el archivo que vamos a enviar al Tutor.

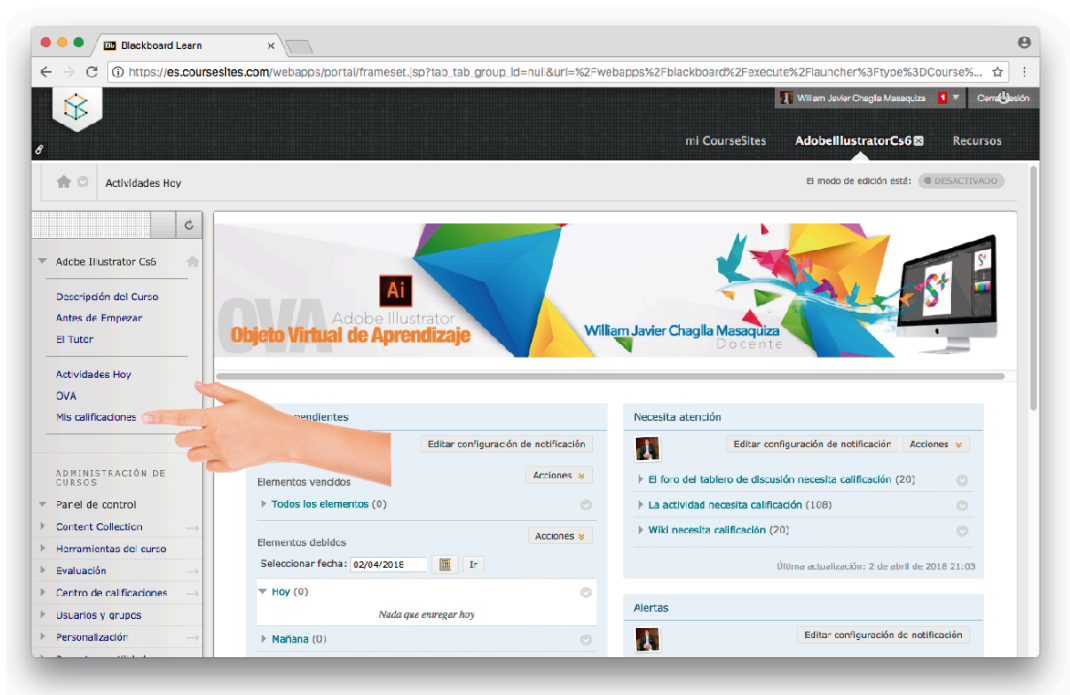


Finalmente para realizar la evaluación de la unidad nos dirigimos a la sección EVALUACION OVA haciendo “clic” en su icono o su nombre en color naranja.



Mis Calificaciones

En este apartado se encuentran las calificaciones obtenidas durante todo el proceso del curso taller, participación en foros y envío de productos así como el archivo final solicitado en el OVA4.



Anexo 3. CUESTIONARIO DIAGNOSTICO INICIAL

Desarrollado por William Javier Chaglla M.

PROYECTO “UTILIZACIÓN DEL DISEÑO GRAFICO COMO TERAPIA OCUPACIONAL EN LOS JÓVENES CON PROBLEMAS DE CONSUMO DE DROGAS DE LA FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN”.

Objetivo General:

Aplicar el Diseño Gráfico como Terapia Ocupacional en los jóvenes con problemas de consumo de drogas en la Fundación “Jardín del Edén” de la Ciudad de Ambato.

A través de este cuestionario se pretende obtener información preliminar acerca de Diseño Gráfico, Terapia Ocupacional y su incidencia en los usuarios de esta Institución, completar el mismo le llevara máximo de 10 minutos, gracias por su colaboración.

Instrucciones.

A continuación encontrara un listado de preguntas que facilitara un sondeo inicial, no implica ninguna calificación que afecte a los talleres posteriores, tenga en cuenta:

- Leer las preguntas con atención antes de contestar.
- Marque con una “X” cada pregunta para responder.
- Conteste con total veracidad cada una de las preguntas.
- Por favor complete el cuestionario en su totalidad, no dejar información ni preguntas sin responder.

DATOS INFORMATIVOS.

Nombres y

Apellidos: _____

Email: _____ Telf./Cel.: _____

Fecha: _____

CUESTIONARIO.

1) **¿Cuál es su género o sexo?**

Mujer [] Hombre []

2) **¿En qué rango de edad se encuentra este momento?**

Menos de 23 años [] 23 – 26 años [] 27 – 30 años []

3) **¿Cuál es su nivel de conocimiento Computacional?**

Nulo [] Bajo [] Medio [] Alto []

4) **¿Conoce acerca de gráficos (imágenes) generadas por el computador?**

Nada [] Algo [] Poco [] Mucho []

5) **¿Utiliza el computador con algún tipo de programa editor de imagen?**

Para nada [] Algo [] Poco [] Mucho []

6) **¿Practica el dibujo, la pintura o algún tipo de artes plásticas?**

Para nada [] Algo [] Poco [] Mucho []

7) **¿Participa de los talleres ocupacionales de la Fundación actualmente?**

Nunca [] Alguna vez [] En ocasiones [] Siempre []

8) **¿La asistencia a su terapia psicológica radica únicamente de los talleres ocupacionales?**

Nunca [] Alguna vez [] En ocasiones [] Siempre []

9) **¿Cumple con sus expectativas los actuales talleres que se realizan?**

Nunca [] Alguna vez [] En ocasiones [] Siempre []

10) **¿Cree que el computador sirve como una herramienta para una profesión?**

Nunca [] Alguna vez [] En ocasiones [] Siempre []

11) **¿Consideraría cursar un taller ocupacional que implique la creación artística de imágenes y gráficos a través del computador?**

Nunca [] Alguna vez [] En ocasiones [] Siempre []

12) **¿Dispone de tiempo para el mismo?**

Ninguno [] Poco [] Suficiente [] Demasiado []

FIRMA

CEDULA DE IDENTIDAD

Anexo 4. Prueba de Detección de Consumo de Alcohol, Tabaco y Sustancias (Assist V3.1).

Apéndice A

La prueba de detección de consumo de alcohol, tabaco y sustancias (ASSIST v3.1)

Nombre del trabajador clínico	<input type="text"/>	Clinica	<input type="text"/>
Identificación o nombre del usuario	<input type="text"/>	Fecha	<input type="text"/>

Introducción (léasela al usuario o adapte a las circunstancias locales)*

Las siguientes preguntas se refieren a su experiencia sobre el consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias a lo largo de la vida y en los últimos tres meses. Estas sustancias se pueden fumar, ingerir, inhalar o inyectar (muestre la tarjeta de respuestas).

Algunas de estas sustancias pueden ser recetadas por un médico (como las anfetaminas, los sedantes, los analgésicos). Para esta entrevista, no se registrarán las medicinas **que han sido recetadas** por su médico. Sin embargo, si ha tomado esas medicinas por **otros** motivos que los recetados, o las ha tomado más a menudo o en dosis más altas que las recetadas, dígamelo.

Aunque también nos interesa conocer las diferentes drogas ilícitas que ha consumido, tenga la seguridad de que esa información será estrictamente confidencial.

Antes de hacer las preguntas, entregue al usuario la tarjeta de respuestas.

PREGUNTA 1 A lo largo de la vida, ¿cuál de las siguientes sustancias ha consumido alguna vez? (solo las que consumió sin receta médica)		
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	No	SI
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	No	SI
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hashis, etc.)	No	SI
d Cocaína (coca, crack, etc.)	No	SI
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	No	SI
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	No	SI
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	No	SI
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	No	SI
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	No	SI
j Otras, especifique: _____	No	SI
Si todas las respuestas fueron negativas pregunte: "¿NI siquiera cuando estaba en la escuela?"		Si la respuesta es negativa para todas las preguntas, detenga la entrevista.

PREGUNTA 2 En los últimos tres meses, ¿con qué frecuencia ha consumido las sustancias que mencionó (primera droga, segunda droga, etc.)?	Nunca	Una o dos veces	Mensualmente	Se maneja más	Diariamente o casi diariamente
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	0	2	3	4	6
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	2	3	4	6
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hashis, etc.)	0	2	3	4	6
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	2	3	4	6
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	2	3	4	6
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	2	3	4	6
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	2	3	4	6
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	2	3	4	6
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	2	3	4	6
j Otras, especifique: _____	0	2	3	4	6

Si la respuesta es "Nunca" a todas las secciones de la pregunta 2, pase a la pregunta 6.

Si se ha consumido alguna sustancia de la pregunta 2 en los últimos tres meses, continúe con las preguntas 3, 4 y 5 para cada sustancia consumida.

PREGUNTA 3 En los últimos tres meses, ¿con qué frecuencia ha sentido un fuerte deseo o ansias de consumir (primera droga, segunda droga, etc.)?	Nunca	Una o dos veces	Mensualmente	Se maneja más	Diariamente o casi diariamente
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	0	3	4	5	6
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	3	4	5	6
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hashis, etc.)	0	3	4	5	6
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	3	4	5	6
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	3	4	5	6
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	3	4	5	6
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	3	4	5	6
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	3	4	5	6
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	3	4	5	6
j Otras, especifique: _____	0	3	4	5	6

PREGUNTA 4 En los últimos tres meses, ¿con qué frecuencia el consumo de (primera droga, segunda droga, etc.) le ha causado problemas de salud, sociales, legales o económicos?	Nunca	Una o dos veces	Mensualmente	Semanalmente	Diariamente o casi diariamente
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	0	4	5	6	7
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	4	5	6	7
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)	0	4	5	6	7
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	4	5	6	7
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	4	5	6	7
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	4	5	6	7
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	4	5	6	7
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	4	5	6	7
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	4	5	6	7
j Otras, especifique: _____	0	4	5	6	7

PREGUNTA 5 En los últimos tres meses, ¿con qué frecuencia dejó de hacer lo que habitualmente se esperaba de usted por el consumo de (primera droga, segunda droga, etc.)?	Nunca	Una o dos veces	Mezcladamente	Semanalmente	Diariamente o casi diariamente
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)					
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	5	6	7	8
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)	0	5	6	7	8
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	5	6	7	8
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	5	6	7	8
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	5	6	7	8
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	5	6	7	8
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	5	6	7	8
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	5	6	7	8
j Otras, especifique: _____	0	4	5	6	7
Haga las preguntas 6 y 7 para todas las sustancias usadas alguna vez (es decir, las mencionadas en la pregunta 1).					

PREGUNTA 6 ¿Un amigo, un familiar o alguien más alguna vez ha mostrado preocupación por sus hábitos de consumo de (primera droga, segunda droga, etc.)?	No, nunca	SI, en los últimos 3 meses	SI, pero no en los últimos 3 meses
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	0	6	3
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	6	3
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)	0	6	3
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	6	3
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	6	3
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	6	3
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	6	3
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	6	3
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	6	3
j Otras, especifique: _____	0	6	3
Haga las preguntas 6 y 7 para todas las sustancias usadas alguna vez (es decir, las mencionadas en la pregunta 1).			

PREGUNTA 7 ¿Ha intentado alguna vez reducir o eliminar el consumo de (primera droga, segunda droga) y no lo ha logrado?	No, nunca	SI, en los últimos 3 meses	SI, pero no en los últimos 3 meses
a Tabaco (cigarrillos, tabaco de mascar, puros, etc.)	0	6	3
b Bebidas alcohólicas (cerveza, vinos, licores, etc.)	0	6	3
c Cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)	0	6	3
d Cocaína (coca, crack, etc.)	0	6	3
e Estimulantes de tipo anfetamina (speed, anfetaminas, éxtasis, etc.)	0	6	3
f Inhalantes (óxido nítrico, pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)	0	6	3
g Sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, flunitrazepam, midazolam, etc.)	0	6	3
h Alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)	0	6	3
i Opiáceos (heroína, morfina, metadona, buprenorfina, codeína, etc.)	0	6	3
j Otras, especifique: _____	0	6	3
Haga las preguntas 6 y 7 para todas las sustancias usadas alguna vez (es decir, las mencionadas en la pregunta 1).			

PREGUNTA 8 ¿Alguna vez ha consumido alguna droga por vía inyectada? (solo las que consumió sin receta médica)	No, nunca	Sí, en los últimos 3 meses	Sí, pero no en los últimos 3 meses
(Marque la casilla correspondiente)			

NOTA IMPORTANTE

A los usuarios que se han inyectado drogas en los últimos tres meses se les debe preguntar acerca de sus hábitos de inyección durante este período para determinar sus niveles de riesgo y el mejor curso de intervención.

Hábitos de inyectarse

Cuatro días por mes, en promedio, durante los últimos tres meses o menos

Más de cuatro días por mes, en promedio, durante los últimos tres meses

Lineamientos de intervención

Intervención breve que incluye los riesgos de la tarjeta de inyección

Evaluación adicional y tratamiento más intensivo

Cómo calcular la puntuación de consumo de una sustancia específica

Para cada sustancia (rotulada 'a' a la 'j') sume las puntuaciones de las preguntas 2 a la 7. No incluya los resultados de la pregunta 1 o de la pregunta 8 en esta puntuación. Por ejemplo, una puntuación para cannabis se calcularía como: **P2c + P3c + P4c + P5c + P6c + P7c**.


Observe que la pregunta 5 para tabaco no está codificada, y se calcula como: **P2a + P3a + P4a + P6a + P7a**.

El tipo de intervención se determina por la puntuación de consumo de sustancias específicas

	Registrar la puntuación para cada sustancia	No requiere intervención	Recibir intervención breve	Tratamiento más intensivo
a Tabaco		0 – 3	4 – 26	27+
b Alcohol		0 – 10	11 – 26	27+
c Cannabis		0 – 3	4 – 26	27+
d Cocaína		0 – 3	4 – 26	27+
e Estimulantes de tipo anfetamina		0 – 3	4 – 26	27+
f Inhalantes		0 – 3	4 – 26	27+
g Sedantes		0 – 3	4 – 26	27+
h Alucinógenos		0 – 3	4 – 26	27+
i Opiáceos		0 – 3	4 – 26	27+
j Otras drogas		0 – 3	4 – 26	27+

Ahora use la tarjeta de reporte de retroalimentación del ASSIST para proporcionarle al usuario una intervención breve.

Anexo 5. Aceptación del proyecto de investigación



FUNDACIÓN
Jardín del Edén
AMA A TU PROJIMO COMO A TI MISMO

Ambato, 5 de Junio de 2017

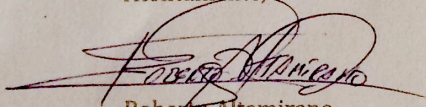
Sr (s).
Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación


Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente, dejo constancia que se ha leído la propuesta del trabajo de titulación previo a la obtención del título de cuarto nivel "Maestría en Informática Educativa" presentada por el **Lic. William Javier Chaglla Masaquiza** con C.I. **1803363207** cuyo tema es: "**DISEÑO GRÁFICO Y TERAPIA OCUPACIONAL**", en consecuencia de lo mencionado se aprueba el desarrollo e implementación del proyecto en nuestra institución.

Con el fin de aportar al desarrollo académico, humano y social de la colectividad, me suscribo de usted.

Atentamente,

Roberto Altamirano
FUNDACIÓN JARDÍN DEL EDÉN
Telf.: 032826436



Vía a Izamba, Sector Industrial
Teléfono: 03 282 6436