



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO

**TEMA: MANUAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE AMBIENTES FELICES EN
LA FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD ISRAEL**

AUTOR/ A: JOSÉ LUIS LÓPEZ MEJÍA

TUTOR/ A : PhD. MELANIO ALFREDO GONZÁLEZ MORALES

TUTOR/A TÉCNICO : MG. DIEGO MAURICIO MACHADO ORTÍZ

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2018

Dedicatoria

A Dios por permitirme culminar con esta meta profesional, a mis padres Gonzalo y Amada, por darme su ejemplo y valores día a día, son ellos quienes inspiran en mí el trabajo diario para seguir adelante, y a mis hermanos por su apoyo incondicional.

Agradecimiento

A mis tutores Diego y Alfredo, a mi novia Karen, mi familia y amigos quienes me motivaron, orientaron, brindaron su ayuda y estuvieron junto a mí a lo largo del proyecto y camino universitario.

Resumen

En un mundo cada vez más globalizado, con altos niveles de competitividad entre los sectores, se evidencian inconvenientes en muchos escenarios, como es el de las aulas de clase universitarias. Citando algunos casos, se dan dificultades de aprendizaje, lagunas de conocimiento, falta de hábito de trabajo, problemas de comportamiento y convivencia, absentismo, desmotivación, carencia de valores, creatividad nula, estas son situaciones que preocupan, por lo cual parte la presente investigación, la misma que está orientada para que los estudiantes vean satisfechas sus necesidades y resalten sus emociones, dirigiendo las líneas de investigación hacia la ergonomía, diseño, tipografía y color. Las organizaciones han sido pioneras en buscar alternativas, en procura de mejorar su competitividad, productividad y rentabilidad, tomando en cuenta estas variables exitosas y aplicándolas al ambiente pedagógico universitario nace la problemática expuesta, la misma justifica que en la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel se debería implementar ambientes felices. Razón por la cual se realizará un manual de procedimientos de implementación de ambientes felices en la facultad, utilizando una metodología de investigación cualitativa, la misma que a través de sus técnicas permitirán establecer los indicadores para el correcto diseño de un manual de implementación eficaz, que al seguir su proceso de como resultado estudiantes mucho más motivados y con sentido de pertenencia a la institución.

Palabras Clave

Ambientes felices, manual, ergonomía, tipografía, color.

Abstract

In a world increasingly globalized, with high levels of competitiveness among the sectors, disadvantages are evident in many scenarios, such as in the classrooms of the university classes. Citing some cases, there are learning difficulties, gaps in knowledge, lack of work habit, behavior problems and coexistence, absenteeism, de motivation, lack of values, zero creativity. These are situations that concern, which is why the present research, the same that is oriented so that the students see their needs satisfied and highlight their emotions, directing the research lines towards ergonomics, design, typography and color. Organizations have been pioneers in searching for alternatives, in order to improve their competitiveness, productivity and profitability, taking into account these successful variables and applying them to the university pedagogic environment. The expose problem arises, and it justifies that in the Faculty of Graphic Design of the University Israel should implement happy environments. Reason by which a manual of procedures of implementation of happy environments in the faculty will be realized, using a methodology of qualitative investigation, the same one that that through its techniques they will allow to establish the indicators for the correct design of an effective implementation manual, that by following the process, will result in much more motivated students with a sense of belonging to the institution.

Keywords

Happy environments, manual, ergonomics, typography,color.

Índice

Introducción	2
Objetivos Específicos:	5
Justificación	6
Capítulo I	7
Marco Teórico	7
1. La Felicidad	7
1.1 Conceptualización de la felicidad , ambiente y felicidad en el ambiente pedagógico.....	7
1.2 Conceptualización de ambientes de aprendizaje	11
1.3 Relación ambientes de aprendizaje con la ergonomía.....	15
1.4 Relación ambientes de aprendizaje con elementos tipográficos	18
1.5 Relación ambientes de aprendizaje con la psicología del color	21
1.6 Manual de implementación	23
1.7 Investigaciones previas	24
Capítulo II	25
Marco metodológico y diagnóstico de necesidades	25
2.1 Implementación de un manual procedimientos para la implementación de ambientes felices en la facultad de diseño gráfico de la universidad Israel.	25
2.2 Enfoque metodológico empleado en la investigación.....	26
2.3 Población unidades de estudio y muestra	27
2.4 Indicadores o categorías a medir.....	27
2.5 Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información	29
2.6 Análisis de Resultados	30
2.8 Regularidades del diagnóstico	42
Capítulo III.....	43
Propuesta o producto que da solución al problema y valoración.....	43
Propuesta: Manual de implementación de ambientes felices para la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel.....	43
3.1 Fundamentos de la propuesta	43
3.2 Presentación de la propuesta	44
3.3 Valoración de la propuesta	50
Conclusiones	52
Recomendaciones	53
Bibliografía	54
Anexos	56

Introducción

Desde la edad antigua, en Grecia, filósofos como Platón y Aristóteles, ya discernían acerca de la felicidad, para estos pensadores existía una conexión entre la verdad y la felicidad. Marías (1987) afirma: “La conexión entre verdad y felicidad tiene en Platón otra faceta: la relación de ambas con el bien, que está más allá de la sustancia o esencia y del que la belleza y la verdad proceden”. En la misma dirección de su maestro, su discípulo Aristóteles decía: “Vivir bien y obrar bien es lo mismo que ser feliz”, entonces, la felicidad se convierte en lo que realmente buscan los seres humanos, su actuar, sus metas, están direccionadas a alcanzar tan anhelado estado.

La felicidad es una de las principales metas vitales de la mayoría de personas y, por ello, es un objeto de estudio de gran interés. Es relevante debido a las consecuencias que implica el bienestar psicológico; este no es sólo una cuestión de placer o serenidad, sino que tiene importantes intervenciones para la salud mental y física de la persona, como también para su ambiente social y comunitario.

Es necesario conceptualizar que es la felicidad, y para esto existen diversos enfoques: religioso, cultural, filosófico, psicológico, etc., “Cuando se habla de felicidad existen innumerables definiciones y conceptos acerca de su relación. Cada persona tiene una apreciación diferente de lo que le genera regocijo o placer” (Gaitan, 2015)

Como se menciona anteriormente lo relevante en este nuevo paradigma, es que las organizaciones han empezado a inquietarse por la felicidad y el bienestar de su personal, para entender esta perspectiva, es necesario, examinar escuelas del pensamiento que han abordado el tema de la felicidad, las definiciones que han dado diversos autores sobre la felicidad, y llegar a comprender porque en la actualidad el concepto tiene tanta trascendencia en las organizaciones.

El ambiente laboral ha sido el pionero en poner en práctica la teoría de los ambientes felices. Según Gaitan, Breton, Urbano, Mahecha, y Arteaga (2015) mencionan estos 7 principios para ser felices en el ambiente laboral:

1. La felicidad como ventaja.
2. Soñar y creer en nosotros mismos.
3. Fijarnos en lo positivo en vez de buscar defectos en los demás.
4. Invertir tiempo en los demás.
5. Aprovechar los reveses no solo para levantarse, sino para crear una inercia ascendente.
6. Crear hábitos positivos.
7. Concentrarnos en objetivos abarcables para ir asumiendo poco a poco retos cada vez más grandes.

De primera mano nos acercamos a la felicidad como algo insignificante, simple o poco probable. Sin embargo, en ningún caso podemos desatender lo que hoy es más que una tendencia y que está entrando a formar parte de los núcleos estratégicos de muchas empresas.

Dentro de las líneas de investigación de la psicología positiva se encuentra el bienestar subjetivo, destacando que la felicidad está profundamente conectada con el establecimiento de vínculos significativos y profundos con nuestros semejantes, y que, en consecuencia, tendremos más oportunidades para ser felices y desarrollar una vida en plenitud en la medida en que nos planteemos objetivos, metas y compromisos compartidos y solidarios.

Es decir la felicidad está compuesta por el bienestar subjetivo y la satisfacción vital, de tal forma que, se implica los aspectos afectivos y cognitivos. Las personas más felices son menos autorreferentes, agresivas, abusadores y vulnerables a las enfermedades. Incluso, estas personas están más dispuestas a perdonar, a ser más generosas, tolerantes, confiables, energéticas, decididas, creativas, sociales y cooperadoras. (Myers, 2000).

Es indudable que en el actual contexto, las organizaciones adquieren nuevos roles, y dado que son los pioneros en aplicarla en la medida de nuevos enfoques administrativos sobre la gerencia del talento humano, hacen su aparición, y estos exaltan al personal como el recurso más importante dentro de una organización. Es por ello que surge la necesidad de contar con empleados cada vez más calificados, especialmente motivados y totalmente comprometidos, y por sobre todo, que sean conscientes de su contribución y relevancia en el cumplimiento de los objetivos y metas organizacionales.

Para la presente investigación es necesario definir también que es un ambiente de aprendizaje, del cual partimos tomando como concepto que, es el lugar a donde asisten estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos temas, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de conseguir conocimientos, incrementar habilidades, actitudes y en general, desarrollar algún tipo de capacidad o talento. (González, 2000).

Los aspectos psicológicos son sumamente importantes en el éxito o el fracaso de proyectos educativos. Puede producirse un ambiente adecuado para la expresión abierta a la variedad de opiniones, o puede establecerse un ambiente poco tolerante y que imponga puntos de vista; así mismo puede generarse un espacio que motive la participación activa de los estudiantes o que la inhiba.

En resumen, se puede afirmar que un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos. Dichos entornos pueden proveer materiales y medios para instrumentar el proceso. (Batista, s.f.).

En este rumbo, la investigación ha señalado que el bienestar de las personas tiene beneficios a mediano plazo en forma de estabilidad y satisfacción familiar, de regocijo en las relaciones interpersonales, de rendimiento y de buena salud y mayor longevidad. (Lyubomirsky, 2005). Quiere decir que, esto no es una cuestión puramente subjetiva, sino que el bienestar de las personas aporta mucho al buen funcionamiento social y comunitario.

Las investigaciones relacionadas con los ambientes de aprendizaje y su integración en el concepto de la creación de ambientes felices, actualmente su perspectiva se centra en el aspecto laboral, y no en lo provechoso que resultaría aplicarlo al campo formativo, describiendo que, de los mismos parte el bienestar subjetivo y la satisfacción vital, en los cuales las personas vean satisfechas sus necesidades y resalten sus emociones, orientando las líneas de investigación hacia la ergonomía, diseño y color.

Problema Científico: Carencia de procedimientos para la implementación de ambientes felices en la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel.

Objetivo general: Diseñar un manual de procedimientos para la implementación de ambientes felices en la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel.

Objetivos Específicos:

- Efectuar un análisis ergonómico para la implementación de ambientes felices, asimilando las características estimulantes que traen beneficio al docente y al estudiante.
- Establecer que el diseño y sus elementos en el espacio de trabajo incrementan la productividad y estimulan la creatividad.
- Aplicar la psicología del color en la implementación de ambientes felices aprovechando la influencia que estos producen en su entorno.
- Valorar el manual por el criterio de especialistas.

Justificación

¿Cómo la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel puede implementar un manual de creación de ambientes felices en su entorno, en procura de mejorar la calidad de educación, competitividad y productividad de sus estudiantes?. Exponiendo las principales características de los ambientes felices. Lo relevante de la investigación es que los estudiantes puedan disfrutar de lo que hacen, identificando las herramientas, y técnicas existentes que se vienen desarrollando en investigaciones aplicadas en otros campos, las mismas que muestran indicadores que facilitan su medición. Ya que es un tema que cautiva la atención de todos, es necesario establecer hasta donde se podrían incorporar dichos elementos en ambientes de aprendizaje, con lo cual algunos de estos podrían ser reafirmados, mejorados o complementados.

Capítulo I

Marco Teórico

1. La Felicidad

1.1 Conceptualización de la felicidad , ambiente y felicidad en el ambiente pedagógico

La felicidad se conoce como el “goce subjetivo de la vida”, Aristóteles llegó a la conclusión que la búsqueda del hombre en todos los tiempos es alcanzar la felicidad superponiéndose esta ante cualquier otra meta en la vida (salud, belleza, dinero, poder). Es una sensación general de satisfacción. Muchas circunstancias han cambiado desde los tiempos de Aristóteles, nuestra comprensión del mundo ha incrementado de forma inimaginable, pese al paso del tiempo nuestro conocimiento acerca de la misma no ha incrementado casi nada más acerca de lo que conocía Aristóteles, y el cómo alcanzar esta condición tan anhelada, por la cual cada persona debe preparar cultivar y defender individualmente (Csikszentmihalyi, 2008). La felicidad no es algo que pasa al azar depende de cómo interpretamos los acontecimientos externos, el término va anclado a la calidad de vida o bienestar subjetivo y también a la satisfacción vital, tomando a estos postulados como los principales para la presente investigación.

Una persona feliz disfruta de las emociones positivas, mientras que note la vida como un propósito u objetivo, es un sentimiento y está ligado a las experiencias de vida ya que las personas pueden manipular los recuerdos que tienen de las experiencias y de esta manera ser más felices. Howell (2009), afirma que los seres humanos se aburren de los objetos que compran. La novedad de un artículo es finita se recuerda de seis a doce semanas. Las experiencias, por el contrario, no son pasajeras, su recuerdo permanece.

Por esto, el ser humano recuerda más las experiencias que el objeto, está ligada al tiempo y lugar donde transcurren las vivencias, generalmente es “todo aquello que rodea al hombre, lo que puede influenciarlo y puede ser influenciado por él” a este concepto se lo conoce

como ambiente. Es decir donde la persona está inmersa y se conforma de elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos, pedagógicos, humanos, biológicos, químicos, históricos, que están interrelacionados entre sí y que favorecen o dificultan la interacción, relaciones, identidad, el sentido de pertenencia y acogimiento.

Hoyuelos (2005), destaca la relación recíproca y complementaria que debe existir entre el ser humano y el ambiente, indicando que este debe encontrar su identidad y su propio sentido en una relación respetuosa en la cual se sienta acogido, este tiene una relación directa con la felicidad. Según Rarichvarg (1994), la palabra "ambiente" data de 1921, y fue introducida por los geógrafos que consideraban que la palabra "medio" era escasa para dar cuenta de la acción de los seres humanos sobre su medio. El ambiente se deriva de la acción que se produce entre el hombre y el entorno natural que lo rodea. Se trata de una concepción activa que implica al ser humano y, por tanto, involucra acciones pedagógicas en las que quienes aprenden están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente.

Desde otros puntos de vista, el ambiente es concebido como el conjunto de factores internos biológicos y químicos, externos físicos y psicosociales que favorecen o dificultan la interacción social. El ambiente debe extenderse de la noción simplista de espacio físico, como contorno natural y abrirse a las diversas relaciones humanas que contribuyen sentido a su existencia. Desde esta perspectiva, se trata de un espacio de construcción significativa de la cultura. (Duarte, 2003)

Partiendo de lo anteriormente expuesto, muchas compañías a nivel mundial, aún sin tener una definición precisa de felicidad laboral, se han interesado en los efectos organizacionales del bienestar de los empleados, haciendo que el tema de crear ambientes laborales felices tome fuerza al demostrar el impacto positivo que genera a nivel personal y profesional, repercutiendo en beneficios para las empresas.

Este impacto se deduce de los estudios adelantados; El autor de The Happiness Advantage asegura que el 25% del éxito laboral depende del coeficiente intelectual de la persona, y

que el 75% restante, tiene que ver en como el cerebro se conecta con los demás y el estado anímico de las personas. En ese sentido, la felicidad aumenta el rendimiento laboral hasta en un 33% (Achor, 2011). También estudios de la Universidad de Warwick, en Inglaterra, demostraron científicamente que la felicidad de los trabajadores no solo tiene un efecto directo en la productividad, sino que contribuye a mejorar los resultados de las empresas (Alayon, 2015). La felicidad en el trabajo ayuda a aumentar la productividad en un 12%, el autor Goleman en su libro "Inteligencia Emocional" (1995) afirma que "la felicidad aumenta la creatividad y la innovación en las empresas".

El autor Cristian Rojas en su artículo, El valor de la felicidad (2014) según la investigación dada a conocer por la Universidad de Warwick, en Gran Bretaña, afirma que "en promedio la felicidad hace a las personas 12 % más productivas". Las compañías como Google por ejemplo han invertido más en apoyo a los empleados, y la satisfacción de los empleados ha aumentado como resultado de ello.

Según las investigaciones el vínculo entre el éxito laboral y la felicidad ha estado presente todo el tiempo, por este motivo las personas felices tienen mejores trabajos, contemplando que sus características son los que tienen mayor autonomía, sentido y variedad de tareas. Esto hace más satisfechos a los trabajadores con sus empleos haciendo que estos tengan más iniciativa, y curiosidad; que pasen menos tiempo desempleados, ocupen puestos más altos con mayor probabilidad que los demás trabajadores, perciben mayores ingresos, por ende, son más productivos, están más a gusto con su labor y son fieles a su compañía.

A partir de esta investigación entonces el compromiso de la compañía no solo es hacia sus productos, la calidad o el servicio al cliente, sino con sus empleados siendo estos unos clientes internos ya que su satisfacción dentro de la empresa, se verá reflejado su compromiso, lealtad, dedicación fuera de monotonía, si no que se refleje el bienestar en superación personal y profesional.

Confirmando la investigación realizada se citan casos de éxito como la implementación de programas de ambientes felices a nivel laboral nombrando a dos de las empresas más caras

del mundo Coca Cola y Google, estas han invertido más en el apoyo a sus empleados. Como resultado Google se elevó un 37% bajo condiciones científicamente controladas, esto hace a los trabajadores más felices y realmente esto rinde recompensas a las compañías.

Coca Cola resalta en cambio que su éxito no se podría explicar sin sus empleados, se enfocan en desarrollar entornos laborales felices, buscando con esto que todas las personas sean felices, generen creatividad e innovación, se desempeñen con pasión, quitando barreras de género, capacidad y origen. Crearon un espacio llamado “Instituto de la felicidad” el cuál se encarga de investigar y adoptar medidas que sus resultados demuestren beneficios para los empleados, esto se mide por los consumidores externos ya que sus empleados se convierten en embajadores de la marca al mundo, la forma de vida asociada, el sentido de pertenencia y el orgullo de formar parte de Coca-Cola. Es un programa vivo en el que los trabajadores realizan sugerencias y toman la iniciativa dentro de la compañía. Los resultados observados en los ejemplos citados relacionados con un sistema de calidad se obtuvo:

- Ganancias: el valor de los productos se basan en la percepción del cliente; si ellos perciben que el producto es valioso; entonces, se puede fijar el precio según la calidad que ofrece. Parte de la percepción del cliente, se debe a la dedicación y satisfacción de los empleados. Los clientes ven como un compromiso de la empresa con respecto a la calidad en general. Eso ayuda a mejorar la percepción del valor del producto y puede permitir que se cobre a un precio mayor.
- Disminución en los costos administrativos: Cuando el personal está contento los clientes están cuidados de forma eficiente y amable. Si reciben esto de forma continua, la satisfacción del cliente crece y el costo administrativo de atención al cliente disminuye. Los costos de la caída de atención al cliente suman para las ganancias totales de la empresa.
- Retención de clientes: Cuando los clientes presentan dificultades con la empresa o los productos o servicios y reciben productos excelentes por parte de los empleados satisfechos, entonces se generan clientes satisfechos. Es más probable que la empresa retenga a estos clientes, cuando los empleados superan las expectativas de servicio de los clientes. Con la retención de clientes se conserva un flujo constante de ingresos para la empresa.

- Imagen: Los empleados generan la reputación de una empresa. Si la imagen es positiva, existe una mayor probabilidad de querer hacer negocios por parte de clientes y proveedores y esta información atrae más clientes (Alayon, 2015).

En las últimas décadas, se han producido cambios notables en la sociedad, estos cambios afectan a todas las esferas humanas, podemos hablar de cambios tecnológicos, organizativos, sociales, políticos, científicos, educativos, legislativos, laborales, etc. Al ser el campo laboral el pionero en aplicar los ambientes felices y obtener resultados exitosos en sus métodos aplicados según las investigaciones.

La experiencia en Ecuador demuestra que los ambientes empresariales felices generan un alto nivel de compromiso en aliados y colaboradores, incrementan la productividad, reducen el nivel de rotación y estimulan la creatividad, lo cual a su vez se traduce en un crecimiento sostenido de la organización y, consecuentemente, de los ciudadanos y la sociedad. (Canalnews, 2016)

Algunas de las empresas en el país que aplican el programa de ambientes felices por ejemplo son el Banco General Rumiñahui, Citibank, Ace Seguros (Ekos, 2012). “Si no somos felices es porque no estamos trabajando en lo que queremos” (Kruger, 2016). La experiencia da como resultado que el asunto es así de simple: ambientes aburridos, tradicionales y monocromos reducen la productividad y rentabilidad de las organizaciones, así como el nivel de compromiso de sus colaboradores.

1.2 Conceptualización de ambientes de aprendizaje

En el aprendizaje intervienen múltiples factores y estos son complejos, requieren la presencia de condiciones ambientales mínimas, especialmente porque el ambiente enseña por sí mismo. Herrera (2006) afirma que “Un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde concurren personas con propósitos educativos”, lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que impulse el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral.

La preferencia es necesidad básica de las personas. Los mismos buscan el bienestar psicológico y el físico. La sensación de bienestar personal influye en la productividad, creatividad y el compromiso. Piezas fundamentales para propiciar lugares productivos: efectividad cognitiva, soporte social, funcionamiento emocional y función física. Si los individuos no se sienten confortables y no perciben la sensación de bienestar fácilmente se distraen. Se necesita considerar primeramente que las personas se sientan bien, para liberar a su cuerpo y mente para el aprendizaje.

Los individuos aprenden de diferentes maneras. La misión no es la instrucción sino crear conocimiento en cada estudiante a través de lo que represente trabajar mejor. Cada cerebro se organiza de diferente manera o porque no decirlo única, por lo tanto el espacio para el aprendizaje debe ser variado, tanto para el docente como para el estudiante. El espacio debería ser tan espontáneo de manera que pueda adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y enseñanza con el minúsculo esfuerzo.

Los ambientes educativos están reconocidos por la identidad, pues la administración de las identidades y lo cultural propio, es la posibilidad de creación de relaciones de solidaridad, comprensión y apoyo mutuo e interacción social. El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para su implementación, o las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se crean las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa (Chaparro, 1995)

En resumen en el ambiente educativo no sólo se considera el medio físico, sino las interacciones que se producen en el mismo. Por tanto, la organización y distribución espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, pero también los prototipos de comportamiento que en él mismo se desarrollan, el tipo de relaciones que conservan las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las

personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan.

La expresión ambiente educativo induce a pensar que el ambiente es un sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Estos pueden ser por ejemplo la calle, la escuela, la familia, el barrio entre otros. Considerar los ambientes educativos para el sano desarrollo convoca a pensar un gran tejido construido con el fin concreto de aprender y educarse.

El ambiente incumbe a los espacios en los que se van a desplegar las actividades de aprendizaje, éstas pueden ser de tres tipos: áulico, real y virtual. En el primero, las actividades de enseñanza-aprendizaje se desarrollan en el aula de clase, el ambiente real puede ser un laboratorio, empresa, clínica, biblioteca, áreas verdes; es decir, escenarios reales donde se puede constatar la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, incluyendo también la práctica de actitudes y valores. Los ambientes virtuales son los que se crean a través del uso de las tecnologías de la Información y la comunicación, con la finalidad de proporcionar a los educandos recursos que faciliten su proceso de aprendizaje. Dentro de estas pueden nombrarse la computadora, un aula virtual, el uso de internet donde pueden tener acceso a blogs, foros de discusión, chat, páginas especializadas las mismas que bien empleadas contribuyen enormemente en la adquisición de aprendizajes por parte del alumno.

Sauvé (1994), en la observación de las diferentes prácticas relativas al ambiente en la educación le han permitido identificar las siguientes concepciones:

1. El ambiente como problema. Para solucionar este modelo se intenta llevar al estudiante a la identificación de problemas ambientales después de apropiarse de unos conocimientos relacionados con la investigación, evaluación y acción de los asuntos ambientales.
2. El ambiente como recurso para administrar. Se refiere al patrimonio biológico colectivo, asociado con la calidad de vida. Por ser un recurso, el ambiente se agota y se degrada, por ello se debe aprender a administrarlo con una perspectiva de desarrollo sostenible y de participación equitativa.

3. El ambiente como naturaleza para apreciar, respetar y preservar. Ello supone el desarrollar una alta sensibilidad hacia la naturaleza y su conocimiento, y la toma de conciencia de que somos parte de ella.

4. El ambiente como biósfera para vivir juntos por mucho tiempo. Lo cual invita a reflexionar en una educación global, que implica la comprensión de los distintos sistemas interrelacionados: físicos, biológicos, económicos, políticos. Desde esta noción se otorga un especial interés a las distintas culturas y civilizaciones y se enfatiza el desarrollo de una responsable comunidad global (ciudadanía global).

5. El ambiente como medio de vida para conocer y para administrar. Es el ambiente cotidiano en cada uno de los espacios del hombre: escolar, familiar, laboral, ocio. El ambiente propio para desarrollar un sentimiento de pertenencia, donde los sujetos sean creadores y actores de su propio medio de vida.

6. El ambiente comunitario para participar. Se refiere a un medio de vida compartido, solidario y democrático. Se espera que los estudiantes se involucren en un proyecto comunitario y lo desarrollen mediante una acción conjunta y de reflexión crítica.

Cada una de estas concepciones define prácticas, que desde su especificidad se complementan, de manera que pensar en el ambiente implica una realidad compleja y contextual, que sólo se puede abordar desde la pluralidad de perspectivas para pensar el ambiente educativo.

Un ambiente de aprendizaje constituye un espacio favorable para que los estudiantes alcancen recursos informativos y medios didácticos, para interactuar y realizar actividades orientadas a metas y objetivos educativos previamente establecidos. Es decir, es el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, así como aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales.

Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable llamado ambiente de aprendizaje idóneo, a partir del desarrollo de este concepto, surge el clima de aprendizaje, que es la interacción o la comunicación entre los que se encuentran dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, esta debe darse entre el docente y los alumnos y viceversa, así también como alumno – alumno. Dentro de este clima debe prevalecer la armonía,

confianza, seguridad, respeto, para que los educandos con toda libertad puedan expresarse, dar a conocer alguna inquietud o duda a favor de la obtención de un verdadero aprendizaje, también dentro de este espacio se considera el establecimiento de normas y reglas que ayudarán al buen desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.3 Relación ambientes de aprendizaje con la ergonomía

El planteamiento ergonómico abarca el ambiente y el acondicionamiento de éste con las actividades humanas, estos incluyen los recorridos bien planeados que facilitan el acceso a equipos y suministros, mobiliario fácilmente movable; debido a las diferencias en las dimensiones humanas, mesas y sillas deben ser ajustables, los docentes y estudiantes deben sentirse animados para levantarse y moverse. Criterios ergonómicos fáciles de recordar: no debe lastimar y debe prevenir lesión. Estos espacios estimulantes atraen a la gente y disparan el pensamiento creativo, hacen posible la motivación responsable de docentes y estudiantes. Experiencias multisensoriales, visuales, táctiles, auditivas y cinestésicas, estimulan a las personas.

La función principal de la ergonomía es la adaptación de las máquinas y puestos de trabajo, al hombre la misma que está en relación con los ambientes de aprendizaje, al ofrecer condiciones de trabajo favorables en donde la comodidad pueda ayudar al docente y al estudiante a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, también a su calidad de vida, en este sentido se deben considerar distintos factores, como la forma de los espacios, la funcionalidad, las apreciaciones sensoriales y las relaciones.

Gómez-Cano (2007), hace referencia que existe una correspondencia entre diseño ergonómico, ruido y productividad y es primordial entender la importancia de las limitaciones y capacidades del hombre para cooperar al aumento de la productividad y del bienestar de los mismos.

La justificación práctica se evidencia en el hecho de la necesidad de identificar la causa que provoca incomodidad y fatiga, y corregir las deficiencias encontradas en las aulas de forma

que se pueda diseñar mobiliario adecuado que ayude a mejorar el rendimiento del estudiante y del docente buscando además el bienestar social.

Principalmente, se pretende realizar un análisis ergonómico en las aulas y laboratorios con el fin de determinar los factores de influencia y cuáles deben ser sus valores para conseguir el confort y por lo tanto la eficacia en el trabajo. Dentro del ambiente se debe mantener una relación directa con el estudiante y docente, consiguiendo que los factores que estén dentro de los límites del confort con la finalidad de alcanzar un grado de bienestar y satisfacción, es decir se tiene el espacio y la distribución del mobiliario, los materiales, entre otros elementos, que contribuyen positiva o negativamente con las relaciones interpersonales desarrolladas en el ámbito interno del aula y entre los diferentes actores del proceso educativo y, por consiguiente, con la construcción exitosa del conocimiento y del aprendizaje.

El ambiente físico tiene dos elementos principales, la instalación arquitectónica y el ambiente; interactuando entre sí para fortalecer o limitar el aprendizaje. El ambiente se interrelaciona con los objetos, olores, formas, colores, sonidos y las personas que ahí permanecen y se relacionan; de ahí que el mobiliario del aula, su distribución, las paredes, los murales, los materiales, la forma como están organizados y la decoración o ambientación, son un reflejo del tipo de actividades realizadas, y de los intereses.

Los humanos asocian lo que aprenden con el lugar en que lo aprenden. La clave es la variedad de estímulos que en un espacio pueda ofrecer, como por ejemplo algo tan simple como la pintura de las paredes. El diseño del espacio debe incluir la oportunidad de elaborar actividades no planeadas y también permitir la comunicación visual mediante la translucidez, y el aprovechamiento de visuales a paisajes naturales.

Crear espacios que ofrezcan alternativas visuales de figuras y formas. Considerando la influencia de la geometría en las actividades en el salón de clase, en cuanto a los puestos de las personas. Texturas, colores y formas pueden reforzar asociación y retención. La clave es pensar en el ambiente total considerando maneras de alcanzar interés y variedad.

Debido a que el aprendizaje sucede tanto en momentos de silencio y soledad, como en lugares sociales y animados, los ambientes necesitan ofrecer una visión de lugares privados e interactivos. Aprender es una actividad social, por este motivo un espacio social común conecta a estudiantes y maestros, estos contribuyen un esfuerzo mutuo, este proyecta conexiones que fortalecen el aprender y crean una sentido de pertenencia.

Es también importante los espacios privados individuales; no necesariamente con compartimientos, una silla girada puede indicar el deseo de privacidad. Al crear oportunidades y espacios para tener tiempo para pensar en privado, se debe tomar en cuenta el nivel de privacidad, por ejemplo, empleando paneles, cortinas plegables, plantas.

Los espacios adaptables apoyan en las actividades de las personas para el cambio. Estos espacios de aprendizaje necesitan mantener el paso ante la variedad de estilos de aprendizaje y enseñanza. Planear la manera de tomar un área y transformarla de un espacio de lectura en un espacio para un pequeño grupo, y en un amplio espacio para debate.

El desplazamiento de personas y mobiliario para diferentes ambientes de aprendizaje requiere espacios apropiados. Regularmente se encuentra disposiciones espaciales que evitan el movimiento, también las áreas de circulación reducen la oportunidad de interacción. Si la disposición del espacio no es propicia para la movilidad entonces la diversidad de aplicación de métodos de enseñanza y aprendizaje se vuelve imposible.

La familiaridad y el sentido de pertenencia son importantes. Los seres humanos tienden a buscar o crear lugares con características de familiaridad. Analizando acerca de los modos de arreglar los hogares. Se crea el sitio, las condiciones la situación, se arregla el mobiliario y los artefactos de cierta forma que ajuste a el propósito y preferencia.

Análogamente, los ambientes de aprendizaje deberían permitir a los estudiantes y educadores el personalizarlos. El espacio debería percibirse confortable en una variedad de arreglos y para una variedad de personas. Un espacio puede proporcionar permiso de apropiarse de él, no solo para los maestros.

Los usuarios del proceso educativo necesitan saber que tienen voz y voto para definir el espacio; deben conocer como utilizarlo en todo su potencial y como las variadas herramientas y mobiliario pueden ayudar a satisfacer sus necesidades.

Las áreas de lectura y presentación no deben restringirse solo para el frente del salón. Los espacios tecnológicamente bien diseñados facilitan la flexibilidad del flujo y tipo de información de acuerdo a los múltiples estilos de aprendizaje y enseñanza. (Palomera, s.f.)

1.4 Relación ambientes de aprendizaje con elementos del diseño

La tipografía es un arte tan antiguo como moderno y por supuesto contemporáneo. Un arte formalmente prodigioso, nítido, sutil y detallista en el cual, aunque cada uno de los signos se ofrece a veces como un retrato individual completamente depurado, los conjuntos de abecedarios forman a su vez murales ciertamente incomparables. (Enric, 2007)

En su último estado visible de la cultura escrita, desborda todos los aspectos de la vida cotidiana; continuamente el ser humano se encara a un sinnúmero de mensajes escritos para poder interactuar con el mundo. Para la mayoría de las personas, los tipos pasan desprevenidos y se interpretan de una manera involuntaria, sin detallar en su forma y estilo; sin embargo, hay casos en donde las letras propagan su significación más allá del mensaje lingüístico a través de situaciones atípicas de composición.

Para seguir con la descripción de tipografía es necesario entender sus conceptos básicos: Tipo, es igual al modelo o diseño de una letra determinada.

Tipografía, es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa el estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

Fuente tipográfica es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Familia tipográfica, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características

comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios. (Universidad de Palermo, s.f.)

El significado de un mensaje ha de hablar en el interior de formas, de llenos y vacíos contruidos geoméricamente, con las correcciones ópticas necesarias para que la lectura sea clara y racionalmente comprensible. La tipografía es un conjunto de reglas proyectuales y, sobre todo, en cuanto a lugar de elaboración de la cultura, a través de la cual los hombres están en condiciones de emanciparse, respecto de otras manifestaciones lingüísticas.

Escribir sobre un alfabeto implica que mientras lo hacemos estamos echando mano a él mismo para transmitir nuestras ideas. Así como los lectores lo usan para entender lo que se dice. Se aplica un código habitual, aprendido. Estamos habituados a verlo como herramienta donde leer y con el cual escribir. Es así que se nos hace invisible a menos que se nos muestre como presente, haciendo notar las peculiaridades estructurales de esta o aquella letra, las posibilidades de armónica proximidad y, más aún, los dotes de perceptibilidad, de legibilidad, de fluidez de un texto compuesto con aquel determinado carácter. Que el carácter tipográfico trascienda su propio valor instrumental. (Dalia, s.f.)

La tipografía decorativa se asocia con la emancipación de las letras respecto a la rigidez del oficio; es un desafío al convencionalismo y a la uniformidad que la mayor parte de los “Medios de comunicación alfabéticos” que vemos a nuestro alrededor. Se ocupa de liberar la caligrafía, rotulación, tipografía, el texto y la ornamentación del conjunto de formas tradicionales dibujadas o impresas, las letras se convierten en formas abstractas, las palabras asumen color y ritmo visual, el texto forma un dibujo poético a través de nuevas estructuras. La exuberancia de la forma caligráfica, el deslumbramiento de las técnicas artísticas se pueden usar para revitalizar la palabra funcional, ampliando y reforzando su impacto visual.

Comprender la tipografía no implica considerar únicamente un código lingüístico, pues ésta, como discurso pluricódigo, transmite de manera simultánea un mensaje lingüístico y visual, logrando cumplir con los dos propósitos de eficacia y belleza en la transmisión del mismo.

La tipografía decorativa tiene un aspecto expresivo persuasivo, y éste no es impedimento para una lectura mecánica; además, se basa en el acuerdo empírico para realizar sus propuestas. En sus primeros años la imprenta se dedicó a la imitación del manuscrito medieval; dado que era el único referente que tenían los impresores a la hora de componer un texto escrito. La experiencia y la práctica permitieron a los tipógrafos crear su propio lenguaje formal, que sintetizó en un objeto: el libro. De la misma forma, las letras floridas, la primera manifestación de tipografía decorativa como tal fue la propuesta por Giambattista Bodoni a finales del siglo XVIII, respecto a lo cual anotan que los tipos de Bodoni y la forma en la que diseñaba sus libros con ellos, cuestionaron la naturaleza y propósito de la tipografía y la función del impresor/tipógrafo. Esa fue la primera vez en la que el aspecto de la fuente se había diseñado de manera consciente para que reflejara esa moda y, al hacerlo, puso la estética por delante de la legibilidad.

Para entender a la tipografía hace falta saber cómo se desarrolló el lenguaje escrito. Sin conocer el origen no se podría entender la evolución de esta. Sea dicho que en el desarrollo de la tipografía, varios períodos evolutivos de esta se solapan debido a los avances tecnológicos de la época. Dado que la mecánica de los tipos y la tipografía como arte se desarrollaron simultáneamente en varias partes del mundo, es difícil aportar datos definitivos al respecto.

Por carencia de conocimiento, no se le presta la atención necesaria para aprovecharla al máximo; se ignora su comportamiento con el espectador, se obvia el alcance de su mensaje de manera indirecta y, por encima de todo, se desecha la subjetividad del público a la hora de interpretar, más allá de las palabras.

El tipo de letra se utiliza para plasmar una idea de manera visual, pero muchos de los tipos de letras actuales se crearon a partir de diseños de épocas históricas anteriores y el linaje de los caracteres se remonta a miles de años atrás, a las primeras marcas realizadas por los hombres primitivos para representar objetos o conceptos.

La tipografía, al igual que el tono de voz con que se habla, posee un significado oculto en su forma de expresarse, cuando uno habla no lo hace con el mismo tono todo el tiempo, hay

inflexiones en la voz que denotan cierto ánimo, entusiasmo, alegría, tristeza, fastidio, interés. El mismo caso se ve reflejado al representar el habla de forma gráfica y esto se logra mediante la tipografía. (Bedoya, 2014)

La tipografía combinada con el Diseño Gráfico, estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales, esta tiene una dimensión técnica y funcional basada en el oficio de tipógrafos e impresores. Cuenta con sistemas de medición y cálculo que ayudan a organizar y racionalizar la comunicación visual. Pero tiene además una dimensión humanística que se basa en la escritura, representación abstracta de objetos e ideas que hizo posible el registro de la cultura, la organización del pensamiento y el desarrollo intelectual del hombre. Entendida como disciplina, la tipografía profundiza y enriquece en direcciones múltiples los alcances del Diseño Gráfico.

1.5 Relación ambientes de aprendizaje con la psicología del color

El color es luz, perfección, ritmo y deleite a la vista, pero es sobre todo, equilibrio psíquico, confort y educación. El color es una posesión de la luz, cuando esta se descompone en sus diferentes longitudes de onda o frecuencias, tenemos los distintos colores. “Todo lo que vemos a nuestro alrededor es por efecto de la luz, que nos permite distinguir un objeto de otro, así como su entorno. La luz es un tipo de energía que llega a nuestro sistema nervioso óptico y es interpretado como color por nuestro cerebro. Esta energía es emitida por una fuente luminosa, pero puede haber sido filtrada por materia transparente o traslúcida, o bien absorbida en parte por una superficie y en parte reflejada antes de ser vista.

El sol es la principal fuente de luz natural. Su iluminación determina el estándar de nuestra percepción de color. El color es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico. Cada uno de ellos tiene un sentido psicológico, y son un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos poseen la misma importancia. “Los colores forman parte de un espectro electromagnético y la vibración de cada color tienen una longitud de onda propia que provoca distintas respuestas a las que los seres humanos reaccionan física y emocionalmente“.

Por ello el color es una experiencia maravillosa, alegra la vida e influye positivamente en ella. Cada uno tiene la capacidad para afectarnos en lo físico, emocional, mental y espiritual. Hay colores calientes y colores fríos como también los hay sedantes o estimulantes. “Se conocen muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble”. Por sus efectos los colores pueden ser estimulantes o depresivos, constructivos o destructivos. Cada color tiene sus cualidades exclusivas, y son estas las que aprovechamos para curar o restablecer el equilibrio, así como para estimular los planos más recónditos de la conciencia. Estos efectos de los colores pueden resultar de gran importancia en el diseño de implementación de ambientes felices, donde el color puede utilizarse de forma deliberada para crear un entorno determinado. En el caso de los espacios educativos estas propiedades del color pueden llegar a beneficiar a los ambientes escolares de manera positiva aportando a los problemas y brindando mediante el color las opciones de estimular su aprendizaje.

El contexto es el criterio para decidir si un color resulta satisfactorio, correcto o incorrecto y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles y despierta sentimientos positivos y negativos. Ningún color carece de significado, el efecto de cada uno está determinado por su contexto, es decir por la conexión de significados en la cual percibimos el color.

Existen muchos factores que alteran el aspecto real de un color cuando se utiliza en un espacio interior. La luz puede hacer que los colores parezcan totalmente diferentes; incluso la luz natural a diferentes horas del día pueden afectar considerablemente a los colores. Los caprichos de la luz hacen que tonos que parecen combinar perfectamente en una parte del espacio, así resulten opuestos en otra parte de la misma, debido a las diferencias en la calidad de la luz. Se deben utilizar colores cálidos análogos a la luz amarillenta matinal del este y azules afines a la luz del atardecer del oeste, para que en un espacio interior se sienta con la temperatura del color que se quiera lograr, y así tendremos ambientes fríos o cálidos. Los colores cálidos tienden a avanzar y los fríos a retroceder. Esto cobra sentido en los

espacios interiores pues la calidez se la relaciona con los lugares cerrados y la frialdad con los abiertos. Una habitación puede abrirse con un color claro y frío como el azul grisáceo, mientras que un rojo intenso puede evitar que un espacio parezca enorme. Un toque de color cálido al final de un pasillo largo o una sala abierta puede captar la mirada y acentuar la forma de la estancia.

1.6 Manual de implementación

Un manual de procedimientos es una herramienta de apoyo para el funcionamiento de proceso alguno y un instrumento de medición que permite asegurar la calidad en los mismos y las técnicas para su buena ejecución.

El mismo es un documento que contiene la descripción de las actividades que una institución debe seguir para llevar a cabo sus tareas generales y cumplir con sus funciones. En él se recogen de manera detallada y descriptiva aspectos que van desde el orden secuencial de las actividades, hasta la sucesión de labores necesarias para la realización de un trabajo. Del mismo modo, comprende aspectos de índole práctica, como el uso de recursos (materiales, tecnológicos, financieros), y metodológica, como la aplicación de métodos de trabajo y de control más eficaces y eficientes. Los manuales de procedimientos, además, ayudan en la inducción de personal nuevo, describen las actividades de cada puesto, explican la relación con otras áreas asociadas, permiten una apropiada coordinación de actividades entre diferentes departamentos, etc. En definitiva, proporcionan una visión general de la institución, sus actividades y sus funciones.

En el proceso para iniciarlo es importante definir la estructura que tendrá éste mismo. Cada concepto requiere de características específicas y particulares, tales como el lenguaje, ejemplos gráficos, etcétera.

Es indispensable saber que no todo el manual lleva la misma redacción, ya que hay segmentos que van dirigidos al ejecutor del proceso, o bien, al operador de la franquicia, de ahí la necesidad de identificar plenamente quiénes serán los usuarios del manual para utilizar el lenguaje y el contenido correcto. Una vez identificado al usuario del manual, hay que definir si se va a realizar un documento por puesto, área o para toda la institución. Esta clasificación permitirá saber si se necesita elaborar sub-manuales o guías operativas para cada caso.

Es importante definir las políticas que van a delimitar el desempeño de cada individuo, determinado los factores que es necesario medir y evaluar en la operación cotidiana. Se identificará y seleccionará los principales procesos de la institución, que habrá de plasmar en los documentos. Sólo se debe contener la información que requiere el usuario.

El manual se redacta de una manera ágil, dinámica, concreta y accesible. Incluye elementos gráficos y muy visuales, pues puede ser mucho más entendible mostrar imágenes. Se deben realizar cambios que sean necesarios dentro de la propia estructura, para no caer en lo obsoleto pues no es lo mismo satisfacer las necesidades de un consumidor de hace 15 años a un actual.

1.7 Investigaciones previas

Son pocas o casi nulas las investigaciones que se han hecho acerca de los ambientes felices relacionados con el concepto de ambientes de aprendizaje , también llamados ambientes educativos, las guías para el desarrollo de este proyecto se basan en investigaciones previas pero aplicadas al campo laboral.

Al decir que algunas empresas dicen que se preocupan por el bienestar y la felicidad de sus empleados, ¿Esto les repercute en una mayor productividad? ¿Tiene esta relación felicidad-productividad alguna base científica?

Para esclarecerlo la Universidad de Warwick, UK, y la Universidad de IZA Bonn, Alemania, realizaron una serie de tests para poder relacionar la felicidad de los trabajadores con su productividad. Happiness and Productivity: Understanding the Happy Productive Worker (Octubre 2015), encontraron que la felicidad condujo a un aumento del 12% en la productividad, mientras que los trabajadores descontentos demostraron un 10% menos productivos. A medida que el equipo de investigación puso, “Encontramos que la felicidad humana tiene grandes y positivos efectos causales sobre la productividad. Las emociones positivas parecen fortalecer los seres humanos”.

Harvard Phil Stone y Tal Ben-Shahar (Febrero 2007), en su investigación describen que los trabajadores con relaciones fuertes con los compañeros de trabajo son también mejores

para mantener la participación y la realización de bajo estrés. Eso ha llevado a algunos a afirmar que los empleados más felices también son mejores líderes.

En la investigación sobre la inteligencia emocional y el estudio de la felicidad de Pablo Fernández Berrocal, Natalio Extremera (2009) citan que la inteligencia emocional, definida como la habilidad para percibir, comprender, asimilar y regular las emociones propias y la de los demás. Por otro lado, se discuten las similitudes y diferencias conceptuales entre el campo de la psicología positiva y el de la inteligencia emocional. Se presentan datos recientes, utilizando las medidas de habilidad de inteligencia emocional. En general, los resultados demuestran que las habilidades emocionales se relacionan con la felicidad.

Capítulo II

Marco metodológico y diagnóstico de necesidades

2.1 Implementación de un manual de procedimientos para la aplicación de ambientes felices en la facultad de diseño gráfico de la universidad Israel.

La Universidad Israel en las actuales circunstancias, tiene ante sí la labor de la educación de las nuevas generaciones en condiciones en las que se combinan por un lado, los altos niveles de competitividad, y por otro la existencia de contradicciones en las cuales se evidencian inconvenientes comunes en las aulas de clase universitarias citando algunos: dificultades de aprendizaje, lagunas de conocimiento, falta de hábito de trabajo, problemas de comportamiento y convivencia, absentismo, desmotivación, carencia de valores, creatividad nula, situaciones que preocupan y afectan los procesos formativos.

Desde esta perspectiva, la institución en contexto tiene como finalidad básica, proporcionar a los alumnos una formación que haga posible el desarrollo de las capacidades individuales y de equilibrio personal; de relación y de actuación social con la adquisición de los elementos básicos culturales y los demás aprendizajes. Por este motivo se analiza y se recurre a la presente investigación ya que las organizaciones han sido las pioneras en buscar alternativas en las nuevas tendencias administrativas, en procura de mejorar su

competitividad, su productividad y su rentabilidad, tomando en cuenta estas variables exitosas y aplicándolas al ambiente educativo universitario. Se procede a realizar la presente investigación para la creación del manual de procedimientos para la implementación de ambientes felices en la facultad de diseño gráfico de la universidad Israel.

Sobre la base de los elementos anteriormente expuestos la institución universidad “Israel” con localidad en Quito, provincia de Pichincha, conformando el campo investigativo en el cual se funda el objeto de estudio del presente trabajo.

La institución, fue fundada en el año de 1999, de la experiencia académica y profesional de dos institutos, el instituto Tecnológico Israel y el instituto Tecnológico Italia alianza estratégica para brindar educación superior de excelencia, la cual ha obtenido resultados educativos que se evidencian tras los reconocimientos adquiridos a nivel nacional e internacional.

2.2 Enfoque metodológico empleado en la investigación.

El método aplicado para la investigación es el cualitativo, cuyo objetivo es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que viven la misma (Taylor y Bogdan, 1984). Se pueden resumir en que son investigaciones centradas en los sujetos, que adoptan la perspectiva emic o del interior del fenómeno a estudiar de manera integral o completa. El proceso de indagación es inductivo y el investigador interactúa con los participantes y con los datos, busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana. Taylor y Bogdan dicen que el investigador cualitativo pretende COMPRENDER LO QUE LA GENTE DICE.

Estos métodos y técnicas correspondientes permitirán un acercamiento directo al objeto de estudio tanto desde el nivel teórico como empírico, proporcionando un análisis sistémico tras la hipótesis planteada. Su aplicación permitió la flexibilidad metodológica y la

triangulación de la información en cada una de las fases o etapas del actual trabajo investigativo.

2.3 Población unidades de estudio y muestra

Las unidades de estudio para el desarrollo de la presente investigación son las siguientes:

a.- Alumnos de la Facultad de Diseño Gráfico de la “Universidad Israel” con localidad en Quito, perteneciente a la provincia de Pichincha.

La muestra seleccionada fue de tipo intencional, no probabilística, trabajándose con alumnos específicamente de octavo nivel, tomándose un grupo de estos (grupo B), que consta con 17 estudiantes siendo los mismos la unidad de análisis al ser un grupo participativo y dinámico en las actividades planificadas y desarrolladas, pudiéndose analizar con mayor fundamento la carencia de elementos que integran y son básicos para la implementación de ambientes felices en la facultad, por la experiencia en el día a día en la Universidad.

b.- Docentes asignados quienes serían los informantes claves, en este caso los mismos, constituyeron sin duda una parte primordial dentro de la investigación al ser los testigos fieles en el día a día de la necesidad de implementar ambientes felices, al evidenciar los testimonios de las directrices tomadas como guía para implementar los espacios de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad.

2.4 Indicadores o categorías a medir

La variable de la creación de un manual de implementación de ambientes felices para la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel queda completada a partir de la teoría sociológica que fundamenta el presente trabajo investigativo y su estrecha interrelación con el proceso reproductivo en la facultad de Diseño Gráfico desde la práctica concreta. Sus dimensiones e indicadores se trazaron sobre la base del contexto social en específico, tras la funcionabilidad de su reproducción en correspondencia con las variables tomadas para la

investigación y sus dimensiones relacionadas lógicamente en la aplicación del proceso aplicativo en la facultad.

Estudiantes y docentes de la facultad de Diseño Gráfico: puede ser definido como el conjunto de rasgos distintivos que caracterizan al usuario de las aulas y laboratorios de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad.

Existencia de un manual de implementación de ambientes felices: describiendo los resultados de la investigación aplicado a las aulas de clase y laboratorios de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel.

Indicadores (Anexo 1)

Conocimiento de la ergonomía

Clases de tipografía

Aplicación del diseño gráfico

Psicología del color

Elementos de un manual

Diseño y maquetación de un manual

Se entiende que la **Universidad Israel** como Institución escolar y como organización profesional tiene el encargo social de formar a las nuevas generaciones, al constituir la vía mediatizadora fundamental para la adquisición de conocimientos, habilidades y valores heredados por la humanidad, que se expresan en el contenido de enseñanza, en ajustado vínculo con el resto de las actividades docentes y extra-docentes que realizan los estudiantes.

Con el objetivo de no caer en indicadores pedagógicos y tras la reafirmación en la teoría sociológica del espacio que ocupa el aula, concretamente las actividades de estudiantes y docentes, la presente investigación se centró en las actividades que desde el punto de vista práctico materializaran el objetivo y la fundamentación de la hipótesis planteada.

2.5 Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información

Observación: permite obtener conocimiento acerca del comportamiento del estudiante y docente como objeto de investigación tal y como éste se da en la realidad. Es una manera de acceder a la información directa e inmediata sobre el proceso, fenómeno u objeto que está siendo investigado, en este caso el estudiante y su comportamiento en el aula y laboratorio. La observación estimula la curiosidad, impulsa el desarrollo de nuevos hechos que pueden tener interés científico, provoca el planteamiento de problemas y de la hipótesis correspondiente.

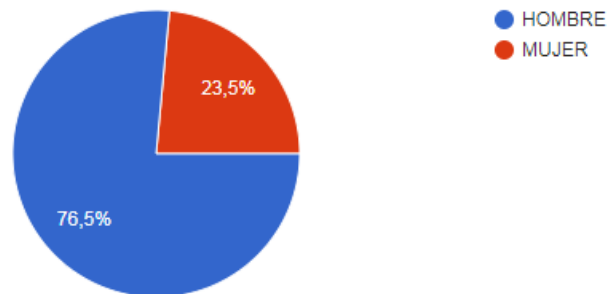
Entrevista: técnica utilizada para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte del mismo, que es, por lo general, una persona entendida. En este caso, dos docentes de la carrera de la facultad de Diseño que pueden dar testimonio directo por su vivencia día a día en la materia de la investigación.

Se emplea la misma considerando necesario que existe una interacción y diálogo entre el investigador y el entrevistado. Cuando la población o universo es pequeño y manejable.

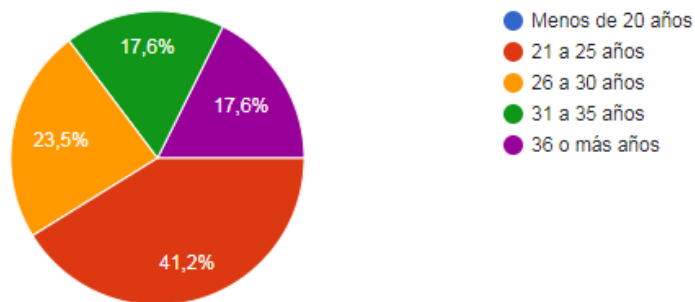
Encuesta (Anexo 2): técnica de adquisición de información de interés, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado. En la encuesta a diferencia de la entrevista, el encuestado lee previamente el cuestionario y lo responde por escrito, sin la intervención directa de persona alguna o de los que colaboran en la investigación. Una vez confeccionado el cuestionario, no requiere de personal calificado a la hora de hacerla llegar al encuestado. A diferencia de la entrevista la encuesta cuenta con una estructura lógica, rígida, que permanece inalterada a lo largo de todo el proceso investigativo. Las respuestas se escogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la evaluación de los resultados por métodos estadísticos, la misma que se realizará a 17 estudiantes que cursan el octavo nivel de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel.

2.6 Análisis de Resultados

Pregunta 1.- Señale su sexo

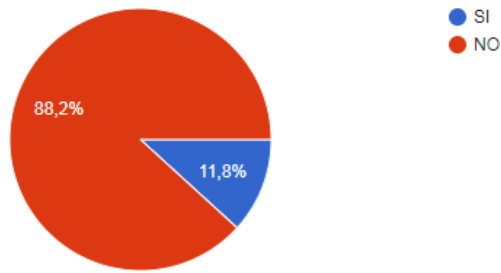


Pregunta 2.- ¿Qué edad tiene?

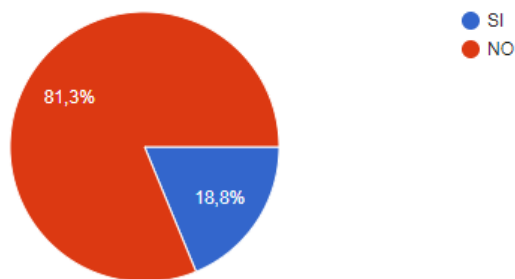


Se realizó un sondeo de 17 encuestas, para evaluar a 17 personas. Se realizó por medio de redes sociales y correo electrónico, ya que este medio es más rápido y eficiente que una encuesta física. A continuación el resultado de las mismas. Siendo el 76,5% hombres y 23,5% mujeres. El 41,2% de los encuestados se encuentran entre 21 a 25 años, el 23,5% están entre los 26 a 30 años y el 35,2% restante son de 31 años o más.

Pregunta 3.- ¿Conoce usted si la altura de su mesa de trabajo es la correcta tanto para la lectura como para la escritura?

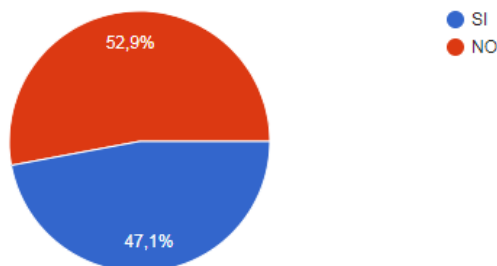


Pregunta 4.-¿La silla que utiliza para realizar sus actividades es cómoda (tiene apoyapiés, apoya manos y su altura es ajustable)?

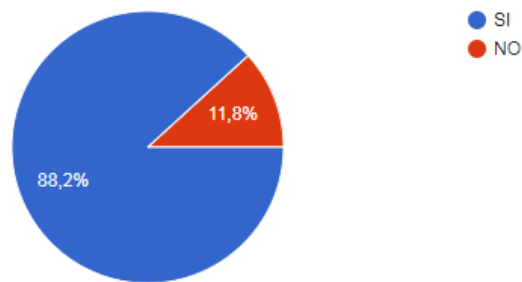


EL 82,2% de los encuestados desconoce si la altura de su mesa de trabajo es la correcta. De la misma manera el 81,3% dice que su silla no es cómoda. No posee apoyapiés, ni apoya manos.

Pregunta 5.- ¿El asiento que utiliza tiene un alcance óptimo tanto horizontal como vertical (puede alcanzar fácilmente un objeto o herramienta de trabajo)?

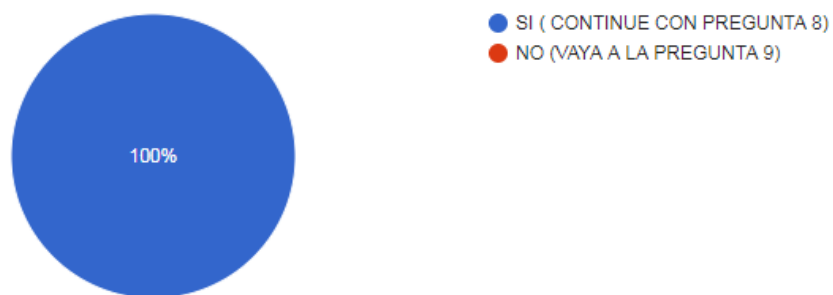


Pregunta 6.- ¿Considera que la ubicación de las mesas de trabajo en el aula y laboratorio influye en sus actividades?

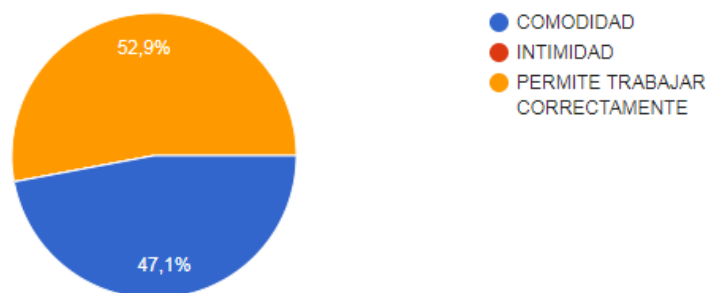


Aproximadamente el 52,9% de los estudiantes expresa que su asiento no tiene un alcance óptimo tanto vertical como horizontal al momento de alcanzar algún objeto o herramienta de trabajo. De igual manera, el 88,2% considera que la ubicación de las mesas influye en sus actividades.

Pregunta 7.- ¿Cree usted que tiene importancia la distancia entre sillas y mesas de trabajo?

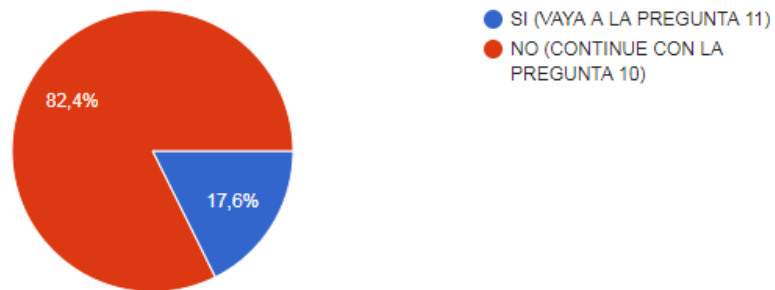


Pregunta 8.- ¿Por qué es importante la distancia?

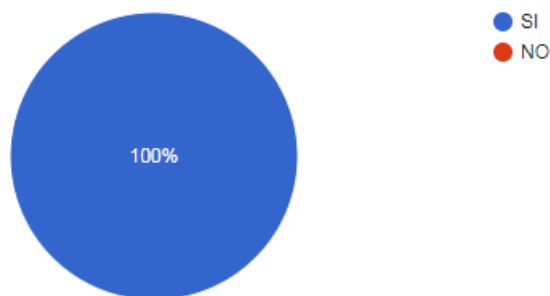


Todos los encuestados están de acuerdo con que tiene importancia la distancia entre sillas y mesas. El 47,1% de ellos dice que es por comodidad y el 52,9% es para que trabajen correctamente.

Pregunta 9.- ¿Las mesas de trabajo que usa en el laboratorio tienen regulaciones (sube y baja ajustándose al estudiante)?

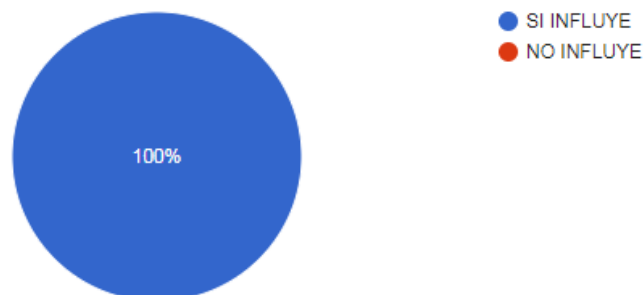


Pregunta 10.- ¿Desearía que se puedan regular?

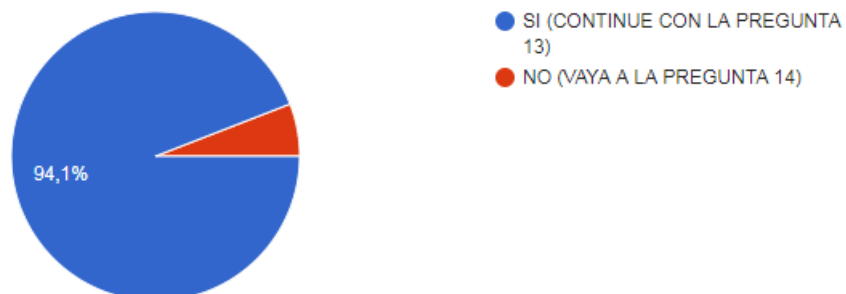


El 82,4% de los encuestados comenta que sus mesas de trabajo no tienen regulaciones que se adapten a su estatura. El 17,6% si lo tiene. Todos los estudiantes desearían que se puedan ajustar.

Pregunta 11.- ¿Considera que la temperatura en el ambiente influye positiva o negativamente en el lugar de estudio?



Pregunta 12.- El nivel de ruido en el lugar de trabajo, ¿Influye en su estudio?

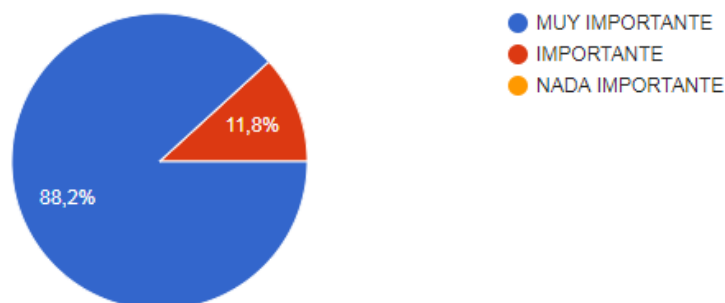


En cuanto al ambiente, el 100% de los encuestados menciona que si influye la temperatura del lugar de trabajo. Por otro lado, el 94,1% dice que el ruido influye en su estudio. Mientras que el 5,9% menciona que no influye. Del 94,1 % que contestó que influye. El 58,8% dice que si el ruido es considerable pueden trabajar con normalidad. Sin embargo, el 41,2% considera que el ruido le molesta mucho.

Pregunta 13.- ¿Cuál es su nivel de tolerancia?

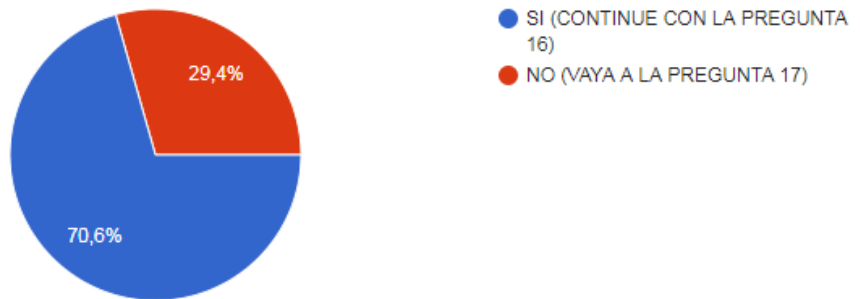


Pregunta 14.- ¿Qué tan importante considera la iluminación en el lugar de estudio?

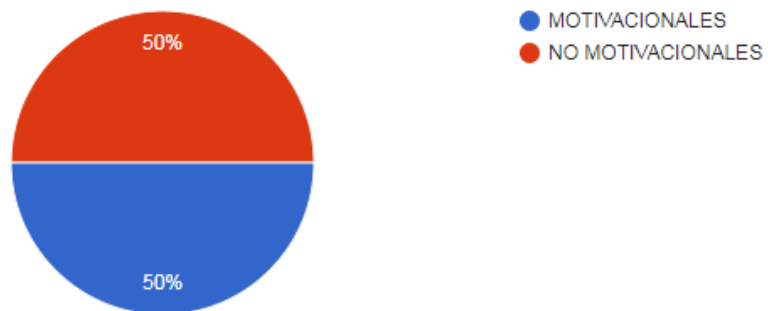


El 88,2% de los encuestados considera que la iluminación es muy importante, el 11,8% menciona que es importante. El 70,6% dice que si se ha fijado en el color de las paredes de aulas y laboratorios. De este porcentaje la mitad de encuestados dice que son motivacionales, el resto dice que no lo es.

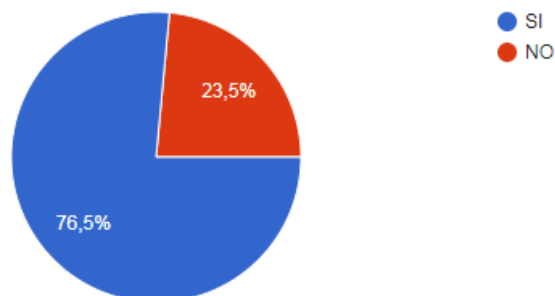
Pregunta 15.- ¿Se ha fijado en el color de las paredes de las aulas y laboratorios?



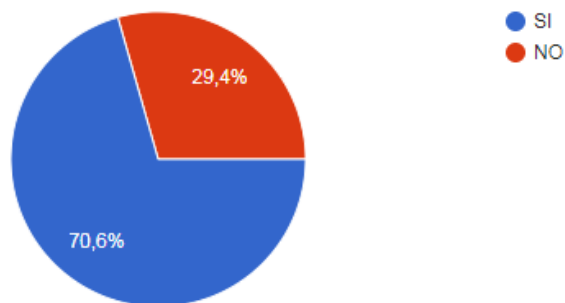
Pregunta 16.- ¿Cómo le parece el color de las paredes?



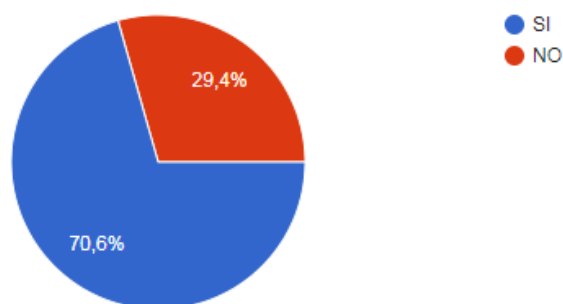
Pregunta 17.- ¿Cree que el color de las paredes influye en su estudio o al momento de estudiar?



Pregunta 18.- ¿Se siente a gusto con las aulas de estudio?

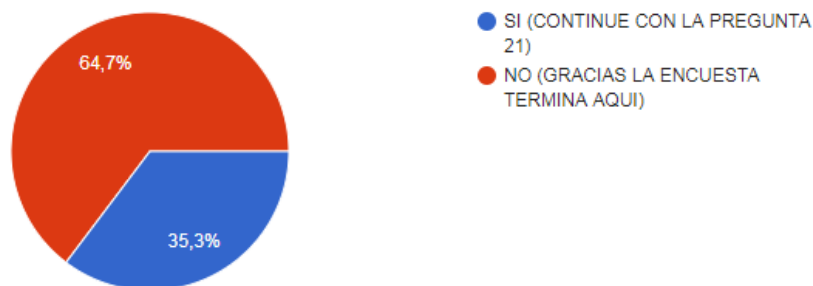


Pregunta 19.- ¿Considera significativo la tipografía en los afiches y anuncios de la Universidad en la facultad?

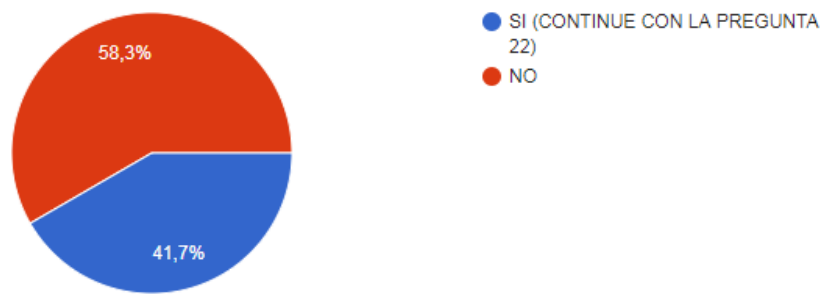


Efectivamente, el 76,5% de encuestados menciona que el color de las paredes influye en sus estudios. Sin embargo, el 29,4% no se siente a gusto con las aulas de estudio. El 70,6% considera que es significativo la tipografía en afiches y anuncios de la universidad.

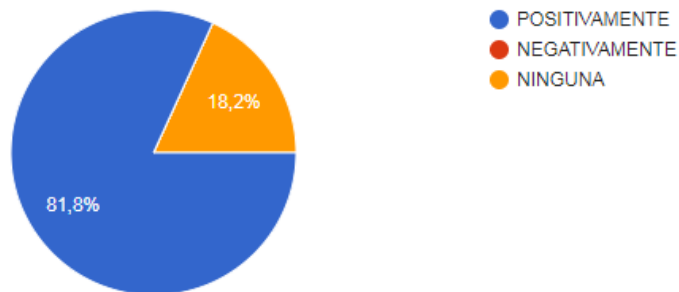
Pregunta 20.- ¿Ha escuchado hablar de los ambientes felices?



Pregunta 21.- ¿Conoce como influyen los ambientes felices en las personas?



Pregunta 22.- ¿Cómo cree que influyen?



El 64,7% de encuestados ha escuchado hablar de los ambientes felices. El 58,3% considera que si influyen en las personas al momento de estudiar. El 81,8% de encuestados está de acuerdo con que los ambientes felices influyen positivamente.

2.7 Entrevista (Anexo 3)

Se procede a entrevistar 2 docentes de la facultad utilizándolos como informantes clave para conocer su punto de vista acerca de las necesidades que observan en el diario vivir con sus estudiantes en los diferentes horarios de clase en la Facultad de Diseño de la Universidad.

DOCENTE 1

1.- El mobiliario para el maestro, ¿Es el adecuado tanto para estar sentado, como de pie?

Según la opinión del entrevistado el mobiliario del docente es el mínimo, y cree que se podría mejorar tomando en cuenta muebles ergonómicos y equipos para docentes, que ayuden al docente para impartir las clase.

2.- ¿Considera que los estudiantes en su mesa de trabajo se encuentran en una posición correcta para recibir la clase?

El entrevistado considera que la posición de las mesas de trabajo es la correcta, considerando que el espacio no es el adecuado en cuanto a dimensiones y espacio individual.

3.- ¿Cree que la mesa de trabajo del estudiante influye en su atención a la clase?

En este tema el entrevistado considera que los espacios no son los adecuados por lo tanto la separación entre estudiante podría influir para la distracción del estudiante a la hora de recibir clase.

4.- La mesa y silla de trabajo del estudiante, ¿Son los adecuados? ¿La altura es correcta, tiene apoyapiés o apoya manos?

El entrevistado menciona que no son adecuados ya que se debería tomar en cuenta los periodos extensos y las jornadas largas de trabajo y estudio, que se debe manejar posterior a las jornadas laborales de la mayoría de estudiantes.

5.- ¿Considera que la ubicación de las mesas de trabajo en el aula influye en las actividades de la clase?

El entrevistado considera que la ubicación no es la correcta en todos los laboratorios, ya que no respetan los espacios mínimos y la altura adecuada para el trabajo de los estudiantes.

6.- ¿Estima que la temperatura en el ambiente influye positiva o negativamente en el lugar de estudio?

Según la opinión del entrevistado debido al tamaño del aula como lo menciona anteriormente y la cantidad de estudiantes no equitativa en algunos casos influye negativamente al no tener control de la misma para la comodidad tanto del docente como estudiante.

7.- El nivel de ruido en el lugar de trabajo, ¿influye en los estudiantes? ¿influye en usted como maestro?

El entrevistado responde que el ruido influye y menciona la carencia de acústica en las aulas ya que no están diseñadas para grupos de más de 20 personas y no existe un sistema apropiado de concentración de sonido que evite el sonido de distracciones externas.

8.- ¿Qué tan importante considera la iluminación en el lugar de estudio?

Según la opinión del entrevistado considera que la distribución y la calidad y la intensidad de luz debe estar distribuida para cada uno de los estudiantes.

9.- ¿Le parece que estudiar en la mañana es preferible o mientras haya iluminación en la noche no afecta en los estudios?

El entrevistado considera que en la clase de la mañana se debería tomar en cuenta la iluminación ya que al usar luz natural a ciertas horas resta capacidad de trabajo con materiales que se debe trabajar; y en la noche pese a que se encuentra controlada ayuda un pequeño porcentaje ya que su distribución no es la correcta.

10.- ¿Cree que el color de las paredes del aula motivan al aprendizaje y a dar clase?

En esta pregunta el entrevistado opina que el color en este caso debería ser neutro ya que podría convertirse en un distractor para los estudiantes en sus horas de clase.

11.- ¿Se siente a gusto con las aulas de estudio?

Considera el entrevistado que medianamente si, ya que cuentan con los mínimos funcionales para desarrollar las actividades.

12.- ¿Considera que la tipografía utilizada en los afiches y anuncios de la universidad llegan de manera correcta a los estudiantes?

El entrevistado considera que ya que se maneja plantillas predeterminadas mucho de lo que se desea comunicar pasa desapercibido.

DOCENTE 2

1.- El mobiliario para el maestro, ¿Es el adecuado tanto para estar sentado, como de pie?

El entrevistado responde a este tema que se siente cómodo pero que hace falta espacio físico para guardar proyectos de los estudiantes de diseño.

2.- ¿Considera que los estudiantes en su mesa de trabajo se encuentran en una posición correcta para recibir la clase?

En esta pregunta el entrevistado considera que las mesas de trabajo se encuentran bien considerando aulas y de clase y algunos laboratorios, pero que se podría mejorar tomando en cuenta referencias externas.

3.- ¿Cree que la mesa de trabajo del estudiante influye en su atención a la clase?

El entrevistado opina que la mesa de trabajo influye específicamente en la hora de clase prácticas en las que se tiene que cortar papel, un trabajo más práctico en el cual los estudiantes sienten incomodidad al no contar con una aula o laboratorio de este tipo.

4.- La mesa y silla de trabajo del estudiante, ¿Son los adecuados? ¿La altura es correcta, tiene apoyapiés o apoya manos?

Según la opinión del entrevistado la mesa y las sillas si son los adecuados en las aulas y en algunos laboratorios recomendando implementar en todos los laboratorios la misma calidad de mobiliarios.

5.- ¿Considera que la ubicación de las mesas de trabajo en el aula influye en las actividades de la clase?

El entrevistado considera que podría mejorar la posición para captar una mayor atención pero la posición en la que se imparte la clase está medianamente bien al observar las características y dimensiones del aula y laboratorios.

6.- ¿Estima que la temperatura en el ambiente influye positiva o negativamente en el lugar de estudio?

Según la opinión del entrevistado la temperatura en hora de clase no ha notado mayor problema, más bien denota que sus horas en la oficina existe incomodidad ya que hay bajas temperaturas.

7.- El nivel de ruido en el lugar de trabajo, ¿influye en los estudiantes? ¿influye en usted como maestro?

Según la opinión del entrevistado menciona que el ruido de los pasillos y externos influye y que esto se podría mejorar para controlar la situación.

8.- ¿Qué tan importante considera la iluminación en el lugar de estudio?

Según la opinión del entrevistado considera que es un factor importante sobre todo al realizar trabajos manuales, ya que la tensión de la vista es súper importante, ya que si hay una mala iluminación perjudica al estudiante.

9.- ¿Le parece que estudiar en la mañana es preferible o mientras haya iluminación en la noche no afecta en los estudios?

El entrevistado no imparte clase en la mañana pero considera que la iluminación para las clase prácticas es muy importante a cualquier hora del día para no incomodar el trabajo en horas de clase.

10.- ¿Cree que el color de las paredes del aula motivan al aprendizaje y a dar clase?

Según la opinión del entrevistado en las aulas de clase existía un color amarillo ya que siempre es un color que transmite ansiedad pero que ahora tiene un color blanco, ya que es un color neutro que permite trabajar y no influye en el trabajo.

11.- ¿Se siente a gusto con las aulas de estudio?

El entrevistado considera que las aulas de estudio se encuentran bien, y que se podría mejorar en cuanto a distancia y tamaño y que algunos laboratorios definitivamente necesitan mejorar.

12.- ¿Considera que la tipografía utilizada en los afiches y anuncios de la universidad llegan de manera correcta a los estudiantes?

Según el entrevistado la tipografía en la señalética se tiene que mejorar ya que hay elementos viejos que se debería unificar y no tener varias versiones en diferentes.

2.8 Regularidades del diagnóstico

La mayoría de estudiantes no conoce que la mesa de trabajo tiene que ser regulable, para la lectura como para la escritura. Ellos coinciden en que su silla de trabajo no es la adecuada para sus actividades en el aula y laboratorio. Existe un porcentaje dividido en cuanto al alcance óptimo de sus áreas de trabajo. La mayoría de estudiantes coincide en que la ubicación de sus mesas de trabajo influye en su concentración en horas de clase y laboratorio.

Todos afirman que es importante la distancia entre sillas y mesas de trabajo, y que la misma es importante para poder trabajar correctamente y con comodidad. Asimismo, los estudiantes coinciden que no existe regulaciones en las mesas de trabajo en el laboratorio y que todos desearían que las mesas sean regulables.

Todos consideran importante el factor de la temperatura para sentirse a gusto al momento de recibir clase. Los estudiantes y docentes consideran importante el ruido al momento de recibir e impartir clase respectivamente en gran porcentaje siendo intolerantes al mismo.

La gran mayoría de estudiantes considera sumamente importante la iluminación en las aulas y laboratorios.

La mayoría de estudiantes se han fijado en los colores de paredes tanto en laboratorios, como en aulas y en porcentajes iguales sienten los colores no motivacionales y motivacionales y todos coinciden en que los colores de las mismas influirían en su estudio. En gran mayoría los estudiantes de la facultad, no se sienten a gusto con sus aulas de clase. Los estudiantes consideran que la tipografía tiene impacto en los afiches y anuncios usados en la universidad.

En su mayoría los estudiantes no han escuchado hablar de los ambientes felices y los que sí lo han hecho saben que estos influyen positivamente en el ser humano.

Los docentes en su entrevista coinciden que existen varios aspectos que se debería mejorar ya que existen herramientas mínimas tanto para estudiantes como para profesores.

Capítulo III

Propuesta o producto que da solución al problema y valoración

Propuesta: Manual de implementación de ambientes felices para la facultad de Diseño

Gráfico de la Universidad Israel.

3.1 Fundamentos de la propuesta

Diseñar un manual de implementación de ambientes felices aplicado al ambiente pedagógico universitario, específicamente en la Universidad Israel, Facultad de Diseño Gráfico, ubicada en la Ciudad de Quito, provincia de Pichincha, el que propone procedimientos de implementación de ambientes felices para que la permanencia del estudiante y el docente sean de completa satisfacción en el año 2018.

El manual consta de tres capítulos pilares en la construcción del mismo, los cuales son la ergonomía, la tipografía y el color en aulas y laboratorios de la facultad .

Se basa en la aplicación de las principales directrices en investigaciones previas aplicadas al campo laboral las cuales son el (Bienestar Subjetivo y la Satisfacción Vital), dentro de las cuales se describe la felicidad como un estado de ánimo que hace que las personas se sientan satisfechas.

Para el desarrollo del manual se asocia una de estas directrices (Satisfacción Vital), al campo pedagógico universitario, al observar que las características en los campos son similares debido al tiempo de permanencia tanto de docentes como estudiantes en las aulas y laboratorios de la universidad.

Al realizar la investigación acerca de ambientes felices aplicados al campo pedagógico, donde se cuestionó a estudiantes y a docentes como informantes clave, muy pocos estudiantes asocian los ambientes felices con su satisfacción a la hora de recibir clase.

3.2 Presentación de la propuesta

Paso 1

Selección del problema, investigación acerca de los ambientes felices en el campo laboral, sus características principales y sus beneficios tanto como para la corporación como para el empleado.

Paso 2

Justificación para el desarrollo del tema, es decir ubicar similitudes entre el ambiente laboral y pedagógico para proceder con las investigaciones ubicando así las principales directrices las cuales serán puntos clave para el análisis de contenido y posterior desarrollo de los capítulos del manual.

Paso 3

Análisis del contenido para estructurar los capítulos del manual. La estructura general del manual está dividida en tres capítulos, con un promedio de 50 folios, lo que conlleva a una división de información equilibrada. En su exterior posee una portada que describe el contenido del que trata. El libro está organizado de la siguiente forma: Primer capítulo: Ergonomía (todo lo relacionado con su aplicación tanto en aulas de clase, como en el laboratorio). Segundo capítulo: Tipografía (consta de elementos de uso para señalética, afiches, anuncios y recomendaciones para la elección de tipografías que se aplicarían en diferentes proyectos a realizarse en la facultad. Tercer capítulo: Color (consta de elementos de uso en aulas, laboratorios, áreas sociales y recomendaciones).

Paso 4

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

Al trabajar en el diseño de un manual se debe considerar el diseño editorial que conforma la diagramación del libro, columnas, tipografía, cromática, formato, material de impresión, elementos gráficos.

Para proceder con la construcción del manual se realiza un machote simulando las páginas y el formato escogido para ubicar la cantidad y ubicación del texto.

Paso 5

Se procede a escoger el diseño y estilo de las ilustraciones a utilizar en el manual, en este proceso se decidió usar iconos describiendo la posición tanto de estudiantes como docentes y mobiliario, se realizó el diseño de las siluetas tanto de iconos y mobiliario con ayuda de Adobe Ilustrador.

Paso 6

El diseño y construcción de un ícono conlleva un proceso creativo complejo, aunque se resume en un gráfico aparentemente insignificante, tiene una carga semántica increíble y un impacto mayor a lo que imaginamos, siendo parte importante dentro del manual.

Paso 7

RETÍCULA BASE Y ESTRUCTURA GENERAL

El Diseño y formato escogido para la diagramación del manual es A4 (210 mm. X 297 mm.) el cual se estudió como el más óptimo para su uso por su fácil manejo y legibilidad, se procede a elegir la orientación de la página, ubicación de márgenes izquierdo y derecho con ayuda del Software Indesign.

En el manual se ha aplicado la retícula de columnas para diagramar la composición. Esta retícula está formada por 2 columnas y están divididas en la mitad del formato A4, con una retícula de 5mm. Dentro de las columnas de texto se manejó un margen interior de 3mm. para priorizar el contenido general, la columna ubicada hacia el exterior es de uso exclusivo para uso de la numeración e información del contenido para quien va dirigido específicamente complementando el tema del capítulo.

Los márgenes usados en la composición del manual son: el superior 16 mm, el inferior 16 mm, el interior 20 mm y el exterior 20 mm. Se aplicaron las guías verticales y horizontales encajadas al margen de la página.

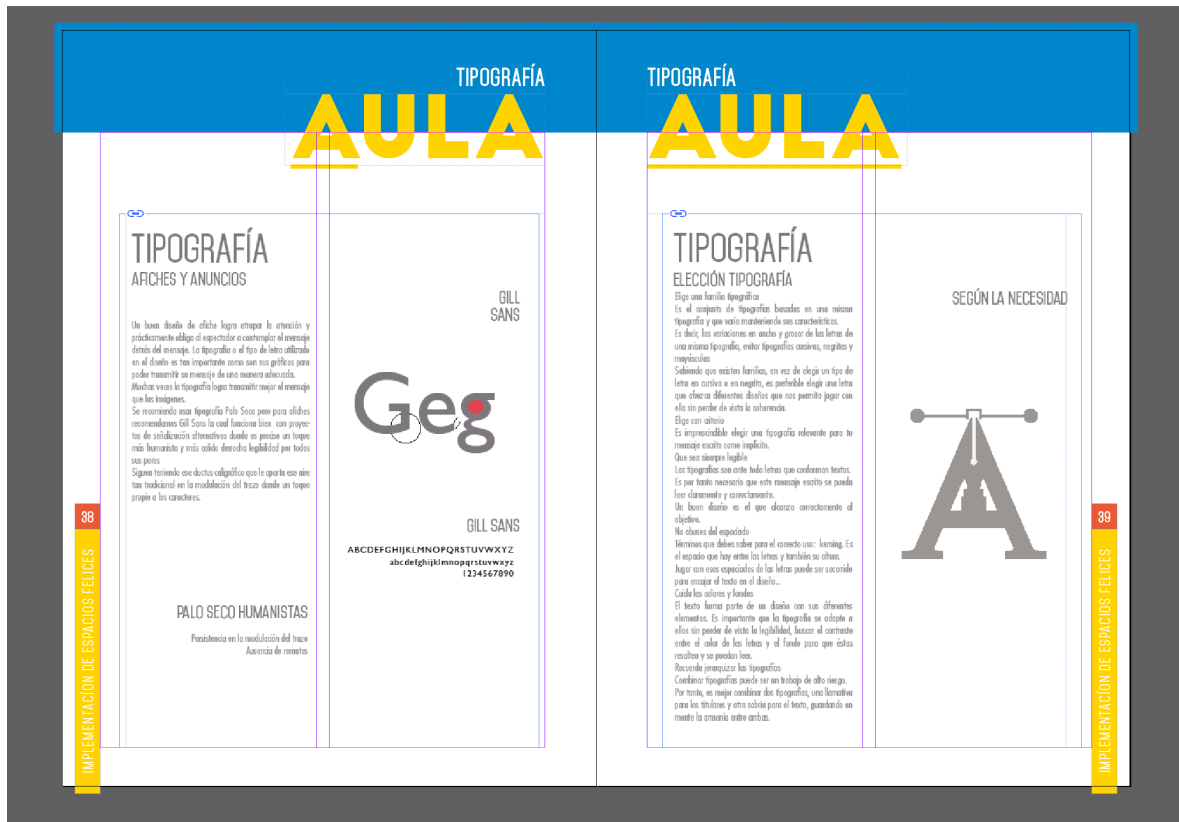


Figura: Retícula base empleada en el manual

Los elementos que se usaron en la composición del manual son: titulares, subtítulos, contenido, gráficos, comentarios adicionales, cabecera, y numeración de página. La estructura diseñada en la diagramación del mismo permite crear armonía. Es decir, los espacios en blanco contribuyen al balance de los diferentes elementos de la página, sirven para destacar el contraste del color usado en cada capítulo y ayudan a no recargar la composición de la página por el exceso de información. Estos espacios ayudan a que visualmente destaquen las imágenes.

TIPOGRAFÍA

Las tipografías incluidas en la realización del manual son Big John, Mohave, y para el contenido general se usó Futura Condensed Light por ser una fuente San Serif fácil para la lectura y no dejar demasiados espacios entre las letras con un interlineado para el contenido de 12 puntos y el tracking de 0 puntos, permitiendo que el cuerpo de texto tenga flexibilidad en los párrafos. Además, esta tipografía posee una variedad de caracteres ordinarios, un completo surtido de ligaduras, letras, números. Cada tipografía aplicada tiene un determinado estilo.

TÍTULO DEL CAPÍTULO

Big John 65 pt.

SUBTÍTULO

Mohave 18 pt.

Cuerpo del texto

Futura Condensed Light 12 pt.

Como siguiente paso se decide el fondo blanco de las páginas del manual para la correcta visualización del texto e iconos.



MOBILIARIO ALTURA DEL PLANO DE TRABAJO

Las posturas y los movimientos naturales son indispensables para un trabajo eficaz, es importante que el puesto de trabajo se adapte a las dimensiones corporales del usuario, no obstante, ante la gran variedad de tallas de los individuos éste es un problema difícil de solucionar.

La determinación de la altura del plano de trabajo es muy importante para la concepción de los puestos de trabajo, ya que si ésta es demasiado alta tendremos que levantar la espalda con el consiguiente dolor en los hombros, si por el contrario es demasiado baja provocaremos que la espalda se doble más de lo normal creando dolores en las musculas de la espalda.

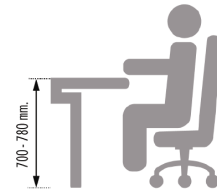
Es pues necesario que el plano de trabajo se sitúe a una altura adecuada a la talla del usuario.

La altura óptima del plano de trabajo estará en función del tipo de trabajo que vaya a realizarse.

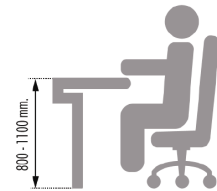
Para el trabajo de lectura y escritura, la altura del plano de trabajo se situará a la altura de los codos, teniendo presente elegir la altura para las personas de mayor talla ya que los demás pueden adaptar la altura con sillas regulables.

Para el diseño de los puestos de trabajo, no es suficiente pensar en realizarlos para personas de talla media (50 percentil), es más lógico y correcto tener en cuenta a los individuos de mayor estatura para cubrir las dimensiones.

TRABAJO DE LECTURA Y ESCRITURA



TRABAJO DE PRECISIÓN



FUTURA CONDENSED LIGHT

Paso 8

Los colores usados no responden a un criterio de identidad visual o significado de colores puesto que no se puede asignar a cada capítulo la relación entre el contenido y el color. La asignación ha sido de forma aleatoria con el propósito de mostrar contraste entre los capítulos, permitiendo al lector una mejor orientación en el contenido del manual. Los colores que se usan para imprimir están creados en CMYK, esto es conocido como cuatricromía estándar por el orden en que se imprimen, siendo estos CYAN, MAGENTA, YELLOW y BLACK. Se eligió este formato desde el momento en que se creó el proyecto.

El estilo escogido para el manual es el pop art el cual como principal característica tiene como lenguaje figurativo y realista referido a las costumbres, ideas y apariencias del mundo contemporáneo, tiene un tratamiento pictórico de forma no tradicional: aunque el lenguaje es figurativo y representa objetos reales, no se concentra exclusivamente en sus cualidades formales, sino que las combina con sus cualidades abstractas intrínsecas gracias al empleo de imágenes familiares y fácilmente reconocibles, iconografía estilizante, principalmente formas planas y volumen esquemático.

En el primer capítulo ERGONOMÍA se maneja una cromática en colores violeta y celeste, el primero el cual se deriva de la unión entre el rojo y el azul, según la psicología del color proyecta imaginación y se lo relaciona con lo espiritual. El celeste a su vez siendo

la combinación entre el azul y el blanco representa el color del cielo y del mar y está asociado con la estabilidad y la profesionalidad. Representa además confianza, inteligencia, verdad, fe y lealtad. El azul es considerado en general un color beneficioso tanto para la mente como para el cuerpo, puesto que tiene un efecto calmante.

También se manejó los siguientes colores:



En el segundo capítulo TIPOGRAFÍA se maneja una cromática en colores violeta, amarillo y celeste el primero el cual se deriva de la unión entre el rojo y el azul, según la psicología del color proyecta imaginación y se lo relaciona con lo espiritual. El celeste que se lo asocia con la estabilidad y profesionalidad. Y el azul que tiene un efecto calmante como se menciona anteriormente. El amarillo representa lo espontáneo, la impulsividad. También se manejó los siguientes colores:



En el tercer capítulo COLOR se maneja una cromática en colores verde y violeta, el primero está asociado con simbolizar la juventud, lealtad, esperanza y promesa. Proporciona una sensación de tranquilidad y seguridad. Es lo agradable y la tolerancia. Es el color de la vida y de la salud, de lo vivo en el sentido más amplio, referido a todo lo que crece. Es el color simbólico de todo lo que puede desarrollarse y prosperar. Señal de firmeza, también perseverancia y resistencia al cambio y el violeta las características antes mencionadas.

También se manejó los siguientes colores:



Paso 9

El diseño de la portada se basó en el estilo Pop Art el cual tiene un tratamiento pictórico no tradicional por el cual se lo hace atractivo a la vista utilizando una combinación de colores violeta, celeste y amarillo, en conjunto el uso de la tipografía no es tradicional ubicándola en una posición diferente pero sin dificultar su comprensión, combinando la misma con colores pero no dejando a un lado el estilo San Serif para más facilidad en su lectura.

También se manejó los siguientes colores:



Paso 10

El diseño de la contraportada es limpio sin ninguna textura utilizando la misma cromática de la portada pero resaltando el logo de la universidad y de la facultad de artes y humanidades en el centro de la misma.

Paso 11

En la impresión del manual se tomó en cuenta la calidad y cualidades del papel a usar para la impresión y se optó por la portada y contraportada un papel couche mate de 300g

laminado para que sea resistente y el color de la impresión conserve todas las propiedades del diseño, en cuanto a las hojas de contenido se usará un papel couche de 150g, se escoge este tipo de papel por sus propiedades y por su fácil manejo.

3.3 Valoración de la propuesta

Para evaluar la propuesta de solución al problema científico, se utilizó la valoración por grupos de discusión conformado por 6 profesionales del diseño gráfico y la publicidad, para lo cual el investigador procede a la presentación del tema y objetivo de cada actividad, en el cual se entrega de una hoja con indicadores a valorar, estos se detallan a continuación:

- 1.- Utilidad
- 2.- Viabilidad
- 3.- Confiabilidad
- 4.- Novedad
- 5.- Otros

Los Resultados obtenidos por indicador fueron los siguientes:

Utilidad: El resultado para la utilidad en el grupo de discusión fue 100 % positivo dadas las características que encierra el manual y el objetivo que trata de alcanzar.

Viabilidad: El resultado arroja que con las investigaciones previas y la recolección de información el manual tiene todas las herramientas para su construcción.

Confiabilidad: Dando como resultado que el desarrollo del manual es 100% confiable al tener como referencia el éxito que viene trayendo su aplicación en el aspecto laboral, no precisamente en forma de manual pero por la similitud de sus directrices.

Novedad: Este aspecto es el más interesante en los resultados ya que el proceso de investigación sería el pionero en la ciudad en implementar principios de Ambientes Felices ligados al aspecto pedagógico universitario.

Otros: Se recomienda recolectar información de otras facultades para comparar resultados con la realizada en la Facultad de Diseño Gráfico y observar si sus directrices son similares para proceder con su aplicación en toda la universidad.

Conclusiones

- Se ejecutó un análisis ergonómico con todas sus características estimulantes, para las aulas de clase y laboratorios, de manera que el factor ergonómico de un ambiente feliz, da un resultado positivo en las actividades del docente y el estudiante.
- Se elaboró un estudio donde el diseño y sus elementos al emplearse en el espacio de trabajo, generan un ambiente feliz, impulsando la creatividad de los estudiantes, aumentando a su vez la productividad.
- Se aplicó la psicología del color en la implementación de ambientes felices, siendo esta una herramienta muy útil que permite aprovechar la influencia que produce en su entorno.
- Especialistas en las ramas de diseño y publicidad valoraron el manual, concluyendo que la creación del producto final es útil, viable, confiable y novedosa por el proceso de investigación y adaptación al ambiente pedagógico, y su impacto se refleja de manera positiva para su implementación.
- Las experiencias de empresas nacionales e internacionales demuestran que los ambientes empresariales felices, generan un alto nivel de compromiso en aliados y colaboradores, incrementando su productividad, reduciendo el nivel de rotación y estimulando la creatividad; esto se traduce en un crecimiento sostenido de la organización.
- El desarrollo del manual se considera el más óptimo porque gracias a la descripción de sus procesos y su contenido, su aplicación sería más sencilla.

Recomendaciones

- Se recomienda realizar un análisis ergonómico a todas las áreas de la universidad, tanto para docentes, estudiantes y personal administrativo, debido a que un ambiente feliz, beneficia positivamente a la comunidad interna y externa.
- Elaborar un estudio en las diferentes áreas de la universidad tanto recreativas, laboratorio, aulas, pasillos y oficinas buscando implementar elementos de diseño para conseguir ambientes felices.
- Aplicar psicología del color en las áreas recomendadas, su utilidad al aplicarse traerá múltiples beneficios en la implementación del presente manual.
- Se recomienda complementar los temas abarcados en el presente manual con Coaching Ontológico tanto para estudiantes como para docentes y personal administrativo, para conseguir mejores resultados en la aplicación de ambientes felices.

Bibliografía

- Canalnews. (01 de Noviembre de 2016). *PRESENTARON AMBIENTES EMPRESARIALES FELICES EN EL HABITAT III*. Recuperado el 2 de 06 de 2017, de CANALNEWS: <http://www.canalnews.ec/category-noticias/862-presentaron-ambientes-empresariales-felices-en-el-habitat-iii>
- Chaparro, C. I. (1995). Recuperado el 4 de 07 de 2017, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2576477&pid=S0718-0705200300010000700007&lng=es
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Fluir (Flow) Una psicología de la felicidad*. Barcelona, España: Kairos.
- Lyubomirsky, S. K. (2005). *The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success?" Psychological Bulletin*.
- Alayon, I. (2015). Felicidad y logros empresariales. *Docplayer*.
- Achor, S. (2011). *The Happiness advantage*. Londres: Virgin Publishing.
- Batista, M. Á. (s.f.). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Bedoya, J. C. (2014). Atípico, La tipografía decorativa mucho más que un ornamento.
- Dalia, Á. J. (s.f.). Introducción a la tipografía.
- Duarte, P. J. (2003). Recuperado el 05 de 07 de 2017, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007
- Ekos. (Enero de 2012). *Los secretos de las empresas con mejor ambiente laboral de Ecuador*. Recuperado el 13 de 07 de 2017, de <http://www.ekosnegocios.com/revista/pdfTemas/280.pdf>
- Enric, S. (2007). *Arte en la tipografía y tipografía en el arte*. España.
- Espinosa, M. M. (2012). Recuperado el 05 de 07 de 2017, de <http://dspace.uazuay.edu.ec/>: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4084/1/09095.PDF>
- Gaitan, B. (2015). *Todo es cuestión de actitud. Gestión de la felicidad*. Harvard Deusto business review.
- Gaitan, I., Breton, D. C., Urbano, H. L. C., Mahecha, C., & Arteaga, M. (2015). Obtenido de http://archivo.expansionyempleo.com/2009/10/09/desarrollo_de_carrera/1255100540.html
- González, O. y. (2000). *El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso*. México: Trillas.
- Gómez-Cano. (2007). *Ruido: Evaluación y Acondicionamiento Ergonómico*.
- Hernández, B. Y. (2001). *Psicología Social Aplicada e Intervención Psicosocial*. España: Resma.

- Howell, R. (17 de Febrero de 2009). *Buying Experiences, Not Possessions, Leads To Greater Happiness*. *ScienceDaily*. Recuperado el 12 de 07 de 2017, de www.sciencedaily.com/releases/2009/02/090207150518.htm
- Hoyuelos, A. (2005). *Dialogos entre la arquitectura y la pedagogía*. Barcelona: Graó.
- Kruger, E. (01 de Noviembre de 2016). *Canalnews*. Recuperado el 02 de Junio de 2017, de *Canalnewsecuador*: <http://www.canalnews.ec/category-noticias/862-presentaron-ambientes-empresariales-felices-en-el-habitat-iii>
- Marías. (1987). *La felicidad humana*. Obtenido de http://www.cuentayrazon.org/revista/pdf/033/Num033_018.pdf
- Myers, D. (2000). *The pursuit of happiness*. New York.
- Palomera, J. L. (s.f.). *El ambiente de aprendizaje como área de oportunidad para la enseñanza del diseño*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Rebeca_Lozano/publication/266473518_El_ambiente_de_aprendizaje_como_area_de_oportunidad_para_la_ensenanza_del_diseño/links/57572adb08ae05c1ec16d004/El-ambiente-de-aprendizaje-como-area-de-oportunidad-para-la-ensenanza-del-diseno.pdf
- Pérez, M. C. (31 de 07 de 2015). Obtenido de Revista electrónica Educare: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/rt/prinFRIENDLY/6874/7076#Garc-a-Chato--G.-I.--Abril-Junio--2014--Ambiente-de-aprendizaje--Su-significado-en-educaci-n-preesc>
- Rarichvarg, D. (1994). Recuperado el 4 de 07 de 2017, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2576492&pid=S0718-0705200300010000700022&lng=es
- Sauvé, L. (1994). *Exploración de la diversidad de conceptos y de prácticas en la educación relativa al ambiente*.
- Universidad de Palermo, D. y. (s.f.). *fido.palermo.edu*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/6576_15874.pdf

Anexos

Anexo 1

Significados

Ergonomía: brinda principios de diseño para proporcionar espacios adecuados, tal es el caso de un aula de clase, que permitan controlar la fatiga además de brindar comodidad y seguridad a sus usuarios tal que, dadas estas condiciones se pueda obtener calidad y productividad.

Tipografía: es el arte y la técnica de crear y componer tipos (es igual al modelo o diseño de una letra determinada) para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

Diseño Gráfico: es una disciplina social y humanística cuya característica principal es el arte de concebir, planear y realizar comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas.

Color: El color es luz, belleza, armonía y delicia de la vista, pero es sobre todo, equilibrio psíquico, confort y educación, es una propiedad de la luz, cuando esta se descompone en sus diferentes longitudes de onda o frecuencias, tenemos los distintos colores.

Manual: toda guía de instrucciones que sirve para el uso o implementación de un proceso, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo. Son de enorme relevancia a la hora de transmitir información que sirva a las personas a desenvolverse en una situación determinada.

Diseño y maquetación de un manual: Entre los temas que trata se encuentran el uso de retícula, la diagramación, las tipografías, las características internas y externas. “La intención del diseño editorial es comunicar un contenido claro mediante una organización y presentación de palabras de entender, como los titulares que se redactarán con la intención de atraer al lector”. (Caldwell & Zappaterra, 2014)

Anexo 2

Encuesta

Encuesta para implementación de espacios felices

Estamos realizando una investigación sobre la implementación de ambientes felices en la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Israel. Nos gustaría conocer cuál es su inclinación referente a lo que usted normalmente hace o haría durante las horas de clase, esto nos ayudará a iniciar con un proyecto que facilite y proporcione satisfacción vital al momento de que los estudiantes asistan a clase. Gracias por su colaboración.

1.- Señale su sexo

HOMBRE _____

MUJER _____

2.- ¿Que edad tiene?

MENOS DE 20 AÑOS _____

21 A 25 AÑOS _____

26 A 30 AÑOS _____

31 A 35 AÑOS _____

36 O MÁS AÑOS _____

3.- ¿Conoce usted si la altura de su mesa de trabajo es la correcta tanto para la lectura como para la escritura?

SI _____

NO _____

4.-¿La silla que utiliza para realizar sus actividades es cómoda (tiene apoyapiés, apoya manos y su altura es moderable?

SI _____

NO _____

5.- ¿El asiento que utiliza tiene un alcance óptimo tanto horizontal como vertical (puede alcanzar fácilmente un objeto o herramienta de trabajo)?

SI _____

NO _____

6.- ¿Considera que la ubicación de las mesas de trabajo en el aula y laboratorio influye en sus actividades?

SI _____
NO _____

7.- ¿Cree usted que tiene importancia la distancia entre sillas y mesas de trabajo?

SI _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 8)
NO _____ (VAYA A LA PREGUNTA 9)

8.- ¿Por qué es importante la distancia?

COMODIDAD _____
INTIMIDAD _____
PERMITE TRABAJAR CORRECTAMENTE _____

9.- ¿Las mesas de trabajo que usa en el laboratorio tienen regulaciones (sube y baja ajustándose al estudiante)?

SI _____ (VAYA A LA PREGUNTA 11)
NO _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 10)

10.- ¿Desearía que se puedan regular?

SI _____
NO _____

11.- ¿Considera que la temperatura en el ambiente influye positiva o negativamente en el lugar de estudio?

SI INFLUYE _____
NO INFLUYE _____

12.- El nivel de ruido en el lugar de trabajo ¿Influye en su estudio?

SI _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 13)
NO _____ (VAYA A LA PREGUNTA 14)

13.- ¿Cuál es su nivel de tolerancia?

Me molesta mucho el ruido (POCO TOLERANTE) _____
influye en mis actividades (MED. TOLERANTE) _____
Puedo estudiar con ruido (MUY TOLERANTE) _____

14.- ¿Qué tan importante considera la iluminación en el lugar de estudio?

MUY IMPORTANTE _____
IMPORTANTE _____
NADA IMPORTANTE _____

15.- ¿Se ha fijado en el color de las paredes de las aulas y laboratorios?

SI _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 16)
NO _____ (VAYA A LA PREGUNTA 17)

16.- ¿Cómo le parece el color de las paredes?

MOTIVACIONALES _____
NO MOTIVACIONALES _____

17.- ¿Cree que el color de las paredes influye en su estudio o al momento de estudiar?

SI _____
NO _____

18.- ¿Se siente a gusto con las aulas de estudio?

SI _____
NO _____

19.- ¿Considera significativo la tipografía en los afiches y anuncios de la Universidad en la facultad?

SI _____
NO _____

20.- ¿Ha escuchado hablar de los ambientes felices?

SI _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 21)

NO _____ (GRACIAS LA ENCUESTA TERMINA AQUI)

21.- ¿Conoce como influyen los ambientes felices en las personas?

SI _____ (CONTINUE CON LA PREGUNTA 22)

NO _____

22.- ¿Cómo cree que influyen?

POSITIVAMENTE _____

NEGATIVAMENTE _____

NINGUNA _____

Anexo 3

Entrevista

1.- El mobiliario para el maestro, ¿Es el adecuado tanto para estar sentado, como de pie?

2.- ¿Considera que los estudiantes en su mesa de trabajo se encuentran en una posición correcta para recibir la clase?

3.- ¿Cree que la mesa de trabajo del estudiante influye en su atención a la clase?

4.- La mesa y silla de trabajo del estudiante, ¿Son los adecuados? ¿La altura es correcta, tiene apoyapiés o apoya manos?

5.- ¿Considera que la ubicación de las mesas de trabajo en el aula influye en las actividades de la clase?

6.- ¿Estima que la temperatura en el ambiente influye positiva o negativamente en el lugar de estudio?

7.- El nivel de ruido en el lugar de trabajo, ¿influye en los estudiantes? ¿influye en usted como maestro?

8.- ¿Qué tan importante considera la iluminación en el lugar de estudio?

9.- ¿Le parece que estudiar en la mañana es preferible o mientras haya iluminación en la noche no afecta en los estudios?

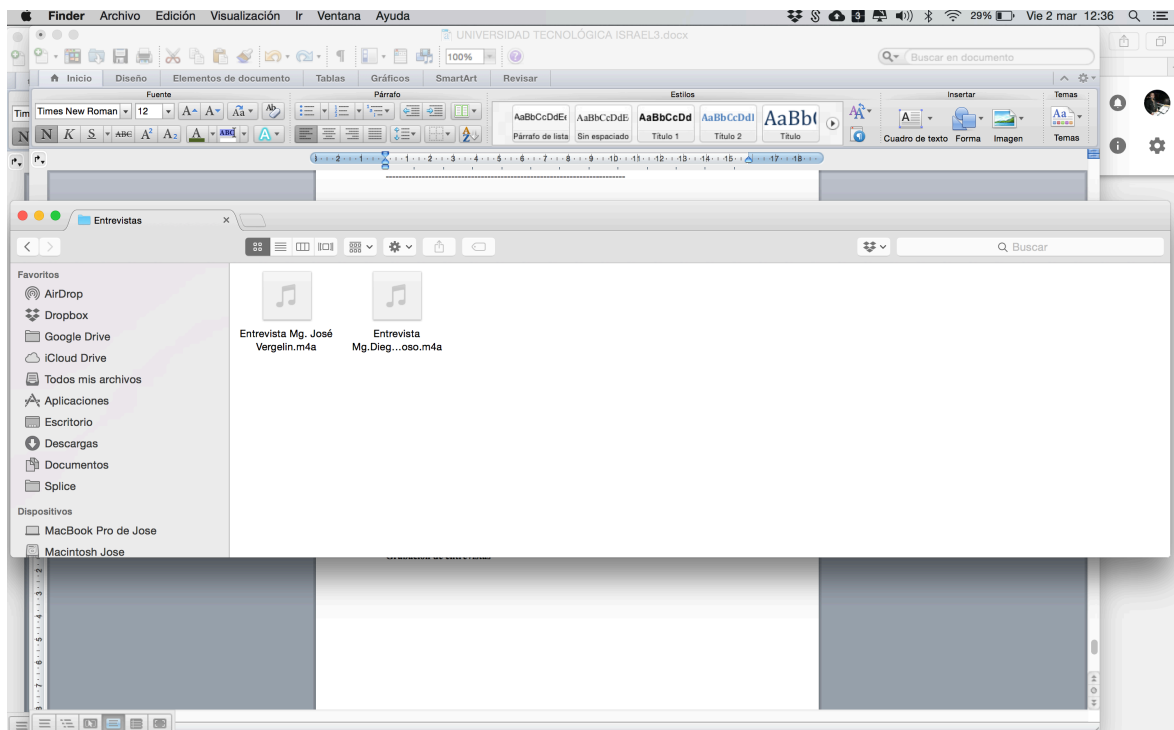
10.- ¿Cree que el color de las paredes del aula motivan al aprendizaje y a dar clase?

11.- ¿Se siente a gusto con las aulas de estudio?

12.- ¿Considera que la tipografía utilizada en los afiches y anuncios de la universidad llegan de manera correcta a los estudiantes?

Anexo 4

Grabación de entrevistas



Anexo 5

Diseño de Portada



Anexo 6

Diseño Portada capítulo 1

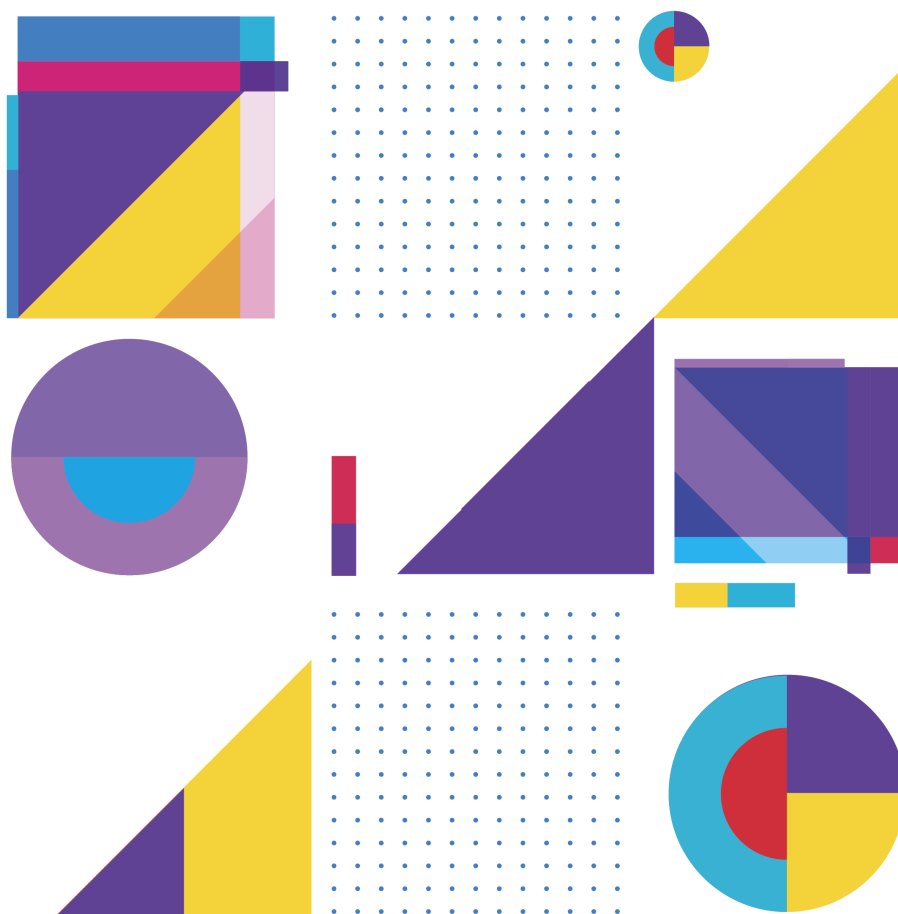


Anexo 7

Diseño Portada capítulo 2

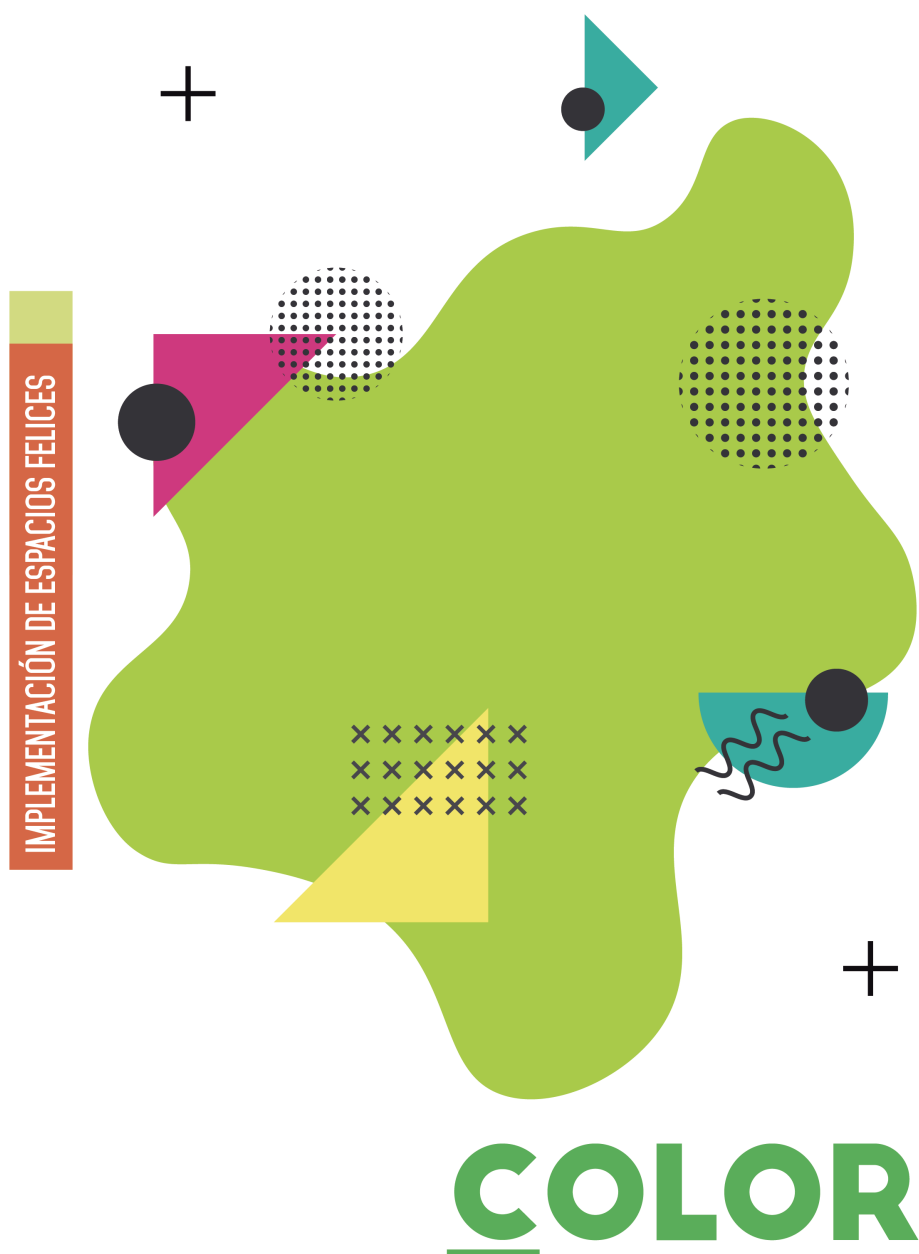
IMPLEMENTACIÓN DE ESPACIOS FELICES

TIPO GRAFÍA



Anexo 8

Diseño Portada capítulo 3



Anexo 9

Diseño Final





Anexo 10

Tabla No 1: Guía para la valoración de la propuesta

Valore el manual de implementación de Ambientes Felices en la Facultad de Diseño Gráfico en la Universidad Israel según los siguientes indicadores:

INDICADOR	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
Utilidad						
Viabilidad						
Confiabilidad						
Novedad						

Elaborado por: José Luis López