

Estamparte

Sebastián Barón Duque

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Programa de Diseño Gráfico

Director Luis Fernando Gasca Bazurto

Bogotá, Colombia

14 de noviembre de 2023

Estamparte

Sebastián Barón Duque

Director: Luis Fernando Gasca Bazurto

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Bogotá, 2023

Dedicatoria

Este trabajo de grado número 3 está dedicado de manera especial a mis padres, quienes han sido mi apoyo constante a lo largo de este proceso formativo. Puesto que, con su inquebrantable respaldo, su disposición para ayudarme en todo momento y sus palabras alentadoras que me motivaron a seguir estudiando incluso en momentos en los que pensé en renunciar. Asimismo, a mis compañeros de carrera, cuya compañía y colaboración han sido invaluable a lo largo de este recorrido académico.

También a mis profesores, quienes no solo me han impartido conocimientos, sino que han sido guías y asesores fundamentales en este último semestre. Su dedicación y orientación han sido esenciales para culminar de la mejor manera posible este proyecto.

Agradecimientos

Expreso mi profundo agradecimiento a mi tutor, Luis Fernando Gasca Bazurto, por su inquebrantable dedicación y paciencia a lo largo de este proceso. Sin sus palabras alentadoras y correcciones precisas, no habría logrado alcanzar este punto. Agradezco sinceramente su valiosa guía, así como todos los consejos y charlas que compartimos en el aula. Estos momentos quedarán grabados para siempre en mi memoria, sirviendo como una fuente de inspiración y aprendizaje continuo en mi futuro profesional. Gracias por ser una parte fundamental de mi trayectoria académica y por contribuir de manera significativa a mi desarrollo como estudiante y futuro profesional.

Abstract

Las adicciones, cada vez más diversas y prevalentes en nuestra sociedad, abarcan desde sustancias psicoactivas hasta adicciones tecnológicas como el uso excesivo del celular, juegos, apuestas y redes sociales. En este contexto, *Estamparte* surge como un proyecto que busca contribuir a la rehabilitación a través del diseño gráfico, centrándose especialmente en la serigrafía y la creación de estampados. La iniciativa se materializó mediante capacitaciones ofrecidas a jóvenes del centro de rehabilitación Semillas de Vida. El enfoque de *Estamparte* va más allá de la simple creación de prendas; se basa en el diálogo y en el estudio de caso con un grupo de jóvenes para descubrir y potenciar sus fortalezas. La estrategia de capacitación se diseñó con el objetivo de crear un espacio que aprovechara de manera efectiva los tiempos libres de los participantes.

Para llevar a cabo este proyecto, se optó por la Investigación de Acción Participativa, buscando la participación activa de los jóvenes en la identificación de posibles soluciones a la procrastinación de los tiempos libres en los centros de rehabilitación. Este enfoque permitió que los participantes comprendieran y utilizaran de manera productiva su tiempo libre, adquiriendo conocimientos sobre el proceso completo de creación de diseños y estampados de productos. En conclusión, los procesos didácticos, recreativos y de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en el apoyo a personas en proceso de rehabilitación. Estos espacios no solo les brindan la oportunidad de distraerse, sino que también les permiten conectar con algo significativo durante su proceso de recuperación. *Estamparte* se presenta como una iniciativa valiosa que no solo busca generar productos, sino también fortalecer el vínculo entre el diseño y la rehabilitación, proporcionando un medio para la expresión creativa y el desarrollo personal.

Palabras clave

Rehabilitación, Desintoxicación, Estampado, Diseño, Serigrafía.

Contenido

Abstract	5
Palabras clave	5
Capítulo 1	9
Diseño de la Investigación	10
<i>Pregunta Problema</i>	10
<i>Hipótesis</i>	10
<i>Objetivo Principal</i>	10
<i>Objetivo Específico</i>	10
Metodología	11
<i>Fase 1</i>	12
<i>Fase 2</i>	12
<i>Fase 3</i>	13
<i>Fase 4</i>	13
Cuerpo Teórico	14
Capítulo 2	19
Resultados	19
Discusión	24
Capítulo 3	26
Conclusiones	26
Lista de referencias	27

Lista de tablas

Tabla 1. Tabla 1 Resumen del diseño metodológico.	12
--	----

Lista de figuras

Ilustración 1 Encuesta conocimiento acerca del dibujo.....	21
Figura 1 Vistas del premio SBAND.. ..	22
Figura 2, vista lateral stand Estamparte.. ..	22
Figura 3, vista frontal stand Estamparte.. ..	23
Figura 4, vista completa, stand Estamparte.. ..	23

Capítulo 1

Introducción

Bogotá es una ciudad con más de 7 millones de habitantes, está ubicada en el centro del país. Por su estatus de capital del país parte de la población mencionada proviene de toda Colombia, lo que la hace diversa en muchos aspectos, incluyendo diferentes las problemáticas, tal como, las adicciones a las drogas, el alcohol, el sexo, ludopatía (apuestas), etc. Estos problemas son constantes en toda la población, pero los más afectados son los jóvenes, aún a pesar de que existen sitios de rehabilitación que les ayudan a controlar estas afecciones, precisamente, de esto nace *Estamparte*. *Estamparte*, es un proyecto social que brinda capacitaciones en Diseño gráfico en el arte de la serigrafía a los jóvenes del centro de rehabilitación *Semillas de vida*.

Es importante señalar que la serigrafía es un método de impresión directa y permeográfico¹, que puede ejecutarse de forma manual o mecánica. Se trata de un sistema que, ayudado de un soporte con una malla, más o menos gruesa, deja pasar la tinta por las zonas en las que hay imagen, impidiendo el paso de esta por las zonas en blanco de la imagen.(Martín y Collado, 2014 p.7). Es, precisamente, a partir de este proceso gráfico con el que se pretende colaborar para la rehabilitación de la comunidad joven dependiente. Ya que, si bien es cierto, existen muchos sitios de rehabilitación, no todos son eficientes respecto a la utilización del tiempo libre, provocando en muchas ocasiones que los jóvenes sufran recaídas, porque el tiempo libre se usa viendo televisión o en tareas de aseo, generando que muchos regresen a sus afecciones, pues no encuentran alternativas para sentirse útiles. Los talleres de capacitación pretenden llenar el vacío mencionado, desde una aproximación práctica, al mundo del diseño en paralelo con la creación de diseños y estampando.

¹ Sistema de impresión directa que reproduce la imagen sobre diversidad de materiales sin que esto implique pérdida de calidad.

Diseño de la Investigación

Pregunta Problema

¿Cómo a través del diseño gráfico se ayuda a la rehabilitación y aprovechamiento del tiempo libre a los jóvenes del centro de rehabilitación semillas de vida?

Hipótesis

Muchos de los jóvenes que se encuentran en centros de rehabilitación para recuperarse de las adicciones, en muchas ocasiones, recaen o abandonan su proceso, porque en algunos de estos centros no siempre se piensa en cómo ellos aprovechan el tiempo libre. En consecuencia, si se diseñan talleres prácticos, tal como de serigrafía y estampado, para que los jóvenes los aprovechen en su tiempo libre, los motivará a mantenerse enfocados en su proceso de rehabilitación, pues se sentirán útiles a partir de la generación de piezas gráficas que, incluso, pueden vender.

Objetivo Principal

Capacitar a un grupo de jóvenes del centro de rehabilitación *Semillas de vida*, en Bogotá, con talleres de diseño gráfico, técnica de la serigrafía y el estampado, para que ocupen su tiempo libre y se motiven a continuar con su proceso de rehabilitación.

Objetivo Específico

- Caracterizar a la población objeto de intervención para diseñar los talleres.
- Diseñar los métodos para la implementación de los talleres en el centro de rehabilitación *Semillas de vida*.
- Implementar con los jóvenes del centro de rehabilitación *Semillas de vida* los talleres de diseño, serigrafía y estampación.

Metodología

El diseño metodológico se resume en la siguiente tabla (tabla 1) Tabla metodológica

Tabla 1 Resumen del diseño metodológico

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MÉTODO	INSTRUMENTOS
Caracterizar a la población objeto de intervención para diseñar los talleres.	Identificar a la población. Identificar los lugares Revisar estadísticas. Definir población y lugar a impactar	Método probabilístico en donde se eligieron parámetros específicos que nos llevaron a escoger el centro de rehabilitación Semillas de vida ya que cuentan con jóvenes de 16 a 24 años, de estrato bajo	Bitácora de investigación y Diario de campo (apuntes)
Diseñar los métodos para la implementación de los talleres en los centros de rehabilitación.	Identificar técnicas de estampación para implementar en los talleres Definir parámetros de involucramiento para los jóvenes. Revisar las fortalezas y habilidades de los jóvenes para implementar en los talleres de estampados Realizar preguntas de conocimiento y gusto sobre alguno de estas actividades Definir el paso a paso de las técnicas de estampados para este proyecto	Entrevista grupal de carácter dialógico. Taller de investigación de tipos de estampado y diseño de camisetas	Tabla de registro resultado de la entrevista grupal (Excel)
Implementar los talleres con los jóvenes para realizar el proceso de serigrafía y estampación.	Taller del paso a paso de las técnicas de estampados para este proyecto. Prueba piloto del proceso de diseño y estampación. Sensibilización del proyecto Estamparte. Explicar los procesos de estampado, desde la creación del diseño para la camiseta, hasta la prenda finalizada	Taller de estampado	Piezas gráficas

Nota 1 Esta tabla permite observar las actividades, los métodos y los instrumentos elegidos

La presente investigación se abordó desde un diseño cualitativo, para el cual se abordó como método la Investigación de Acción Participativa, ya que se pretendió hallar una solución a la procrastinación del tiempo libre a un grupo de jóvenes, pero con el concurso de ellos mismos. Se contó con una participación de 8 jóvenes con el “ objetivo de perseguir, al mismo tiempo, la acción y los resultados de la investigación” (Ortega, 2021). Esto permitió generar una colaboración entre ambas partes a través de la participación en el proyecto; ya se partió de descubrir las habilidades de los jóvenes y después potenciarlas. Para con esto realizar al final un proceso de descripción del proceso y compartir esta experiencia, la evolución de la rehabilitación y la influencia tuvo *Estamparte* en esta evolución.

Todo esto se realizó mediante las técnicas de investigación, grupo focal, hablando con ellos, un grupo de 8 jóvenes, para descubrir sus habilidades y gustos, así como también se usaron entrevistas para conocer los problemas e inconvenientes, de los jóvenes y así realizar un trabajo más específico con ellos.

Fase 1

Se realizaron charlas para conocer al grupo, su historia, sus gustos, con preguntas como ¿les gusta dibujar? ¿Les gusta la fotografía? ¿Les gusta el grafiti o el muralismo? Posterior a esto se preguntó si estaban interesados en aprender sobre diseño y trabajar con estamparte.

Fase 2

Se explicó qué es estamparte, cómo queremos colaborar a su rehabilitación y se explicó el proceso de estampado serigráfico, desde la creación del diseño para la camiseta, hasta la prenda finalizada, siguiente a esto se preguntó quienes querían participar en el proyecto.

Fase 3

Se continuó con las preguntas de la fase uno, agregando: ¿saben realizar alguno de estos procesos: dibujo, fotografía, *lettering*²? Si su respuesta es, no, ¿les gustaría aprender alguna técnica o prefieren dedicarse al proceso serigráfico únicamente? Sin embargo, se pondrá un ejercicio sencillo en el cual tendrán que crear un *lettering* y un dibujo a cada uno.

Fase 4

Se brinda una capacitación completa de serigrafía, materiales que se necesitan, cómo se utilizan, los pasos específicos para realizar los estampados, esto se realiza con las 8 personas que pasaron el filtro.

² Generación de caligrafía

Cuerpo Teórico

Las adicciones son un problema cada vez más común en nuestra sociedad, en especial en los jóvenes que ven muchas de estas como una salida a sus problemas, por encajar en un grupo de amigos, entre otras muchas variantes, que ayudan a que se incremente el problema. Es importante aclarar que hay adicciones a las drogas, al internet, las apuestas, etc. Aunque en *Estamparte* se trabajará con jóvenes adictos a drogas y alcohol.

Para entrar un poco en contexto se explicará qué es la adicción y la rehabilitación, para posteriormente explicar cómo *Estamparte* va a intervenir en este sentido. Por esto se definirá adicción. Según Topdoctors (2016), la adicción es la dependencia que se tiene hacia una sustancia o acción, definida como una enfermedad en la que el cerebro busca una alivio consumiendo la sustancia o conductas similares. No todas las adicciones son hacia las sustancias psicoactivas como muchas veces se cree, pues hay adicciones al sexo, a las apuestas, a las redes sociales, etc. Por eso el proceso de rehabilitación es tan complejo y depende del cual adicción sea se afronte y de esto depende cómo se trata. En el caso de *Estamparte* se trabajará con adicción a drogas, alcohol y ayudaremos a la rehabilitación de estos casos.

Pero ¿qué es la rehabilitación? La rehabilitación es el proceso en el que se ayuda a una persona a sobrellevar o superar una adicción. De acuerdo con Martín W. Adler (2018) la finalidad de los tratamientos consiste en que el paciente evite el consumo de drogas y búsqueda de este. Este es un proceso complicado y lleva tiempo, ya que se tiene que tratar física y mentalmente, puesto que se tiene que desintoxicar el cuerpo, para esto hay que impedir que la persona vuelva a consumir la sustancia, si es el caso, lo cual permitirá que no haya rastro de este en el organismo. Según Topdoctors (2016) la desintoxicación tiene como objetivo la eliminación de sustancias tóxicas, obteniendo así que los pacientes que sufren adicciones suspendan el consumo de drogas de la forma más rápida y segura posible.

La rehabilitación es un proceso complejo, por consiguiente, se pretende utilizar el tratamiento que estos jóvenes ya han recibido previamente para así poderle dar un énfasis en la utilización productiva, en este caso concreto, del diseño gráfico y la serigrafía. El tratamiento para la drogadicción tiene como finalidad ayudar al adicto a dejar la búsqueda y el consumo compulsivos de la droga (Advancing Addiction Science, 2010). En este proyecto, se implementará el diseño como instrumento que ayudará al tratamiento mediante charlas en las que se dará a conocer sobre arte y diseño para luego orientar el proceso hacia el estampado, para esto nos ayudaremos de una estrategia planteada por la UNICEF llamada Investigación lúdica, que se plantea de la siguiente manera:

Esta fase nos permitirá profundizar y reflexionar de una manera más amplia sobre el contenido propuesto. La propuesta que en este momento se haga a los y las participantes debe estar muy bien pensada, es el momento para entrar a fondo con aquello que nos hemos propuesto en los objetivos. La investigación lúdica concluye con un trabajo de grupo y una plenaria que nos permitirá enlazar con el cierre conceptual. (Vanegas Alba, UNICEF, 2019, p.47).

Este proceso se divide en dos fases. Diseño y estampación. En la primera se explorarán las habilidades que tengan los participantes en dibujo, lettering y fotografía, con esto se implementa completamente el proceso con ellos, desde la creación del diseño de playeras, hasta la estampación de estas. Esto es muy importante, ya que les dará algo en qué enfocarse para que posteriormente les sirva para generar empresa, incorporarse en el mundo laboral, ingresar a estudiar diseño o ser una herramienta para mantener ocupada su mente y ayudar a dejar sus adicciones, con cualquiera de estos cuatro desenlaces el proyecto sería un éxito.

La educación es un factor esencial en este proceso, particularmente porque la mayoría de los jóvenes tienen poco conocimiento de diseño gráfico y menos sobre el proceso de estampado de serigrafía, con lo cual se llevará a cabo procesos de enseñanza para transmitir

qué es y cómo se realiza este tipo de procedimientos para lo cual es muy importante que conozcan elementos básicos tales como lo son:

- Bastidor: marco de madera con una tela en la cual se transferirá el diseño
- Fotolitos: es la impresión del diseño que se pondrá en el bastidor.
- Recuperador: producto usado para quitar la emulsión del bastidor.
- Emulsión: es un producto que se le echa al bastidor para poder revelar el diseño ya que es fotosensible y se endurece al ponerlo a la luz.
- Reguera: utensilio de metal utilizado para distribuir la emulsión.
- Rasqueta: elemento formado por mango de madera y punta de goma que se utiliza para aplicar la tinta.
- Tintas: compuesto viscoso que se utiliza para estampar y general los diseños.
- Pulpo de Serigrafía: máquina que sirve para la serigrafía de manera más rápida, al tener varios brazos donde se sostiene la prenda y con varios bastidores.

Con este proyecto los jóvenes tendrán interacción directa con el diseño, muchos por primera vez. Por lo que es muy importante que esta interacción salga muy bien para que siga ocurriendo y se apropien del proyecto, haciéndolo crecer e implementando para generar cambio, en ellos y en el resto de los jóvenes. Es muy importante tener en cuenta que todo el tiempo no se estará verificando lo que estén o no haciendo, por ende, es muy importante la aplicación de la disciplina y el aprendizaje autónomo, lo cual les ayudará a mejorar sus técnicas y ampliar sus conocimientos. De acuerdo con Cárcel Carrasco (2016) el aprendizaje autónomo es un proceso en el cual cada persona se autorregula y es consciente de sus procesos cognitivos, en muchos casos esta será una clave para la mejora. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no todos desarrollan esta habilidad, por diferentes circunstancias, esto obligará a detectar quiénes si y quiénes no, para realizar un procedimiento de

contingencia más enfatizado en algunos, para esto es importante tener en cuenta que los sujetos con un buen nivel de autorregulación deben ser capaces de:

Mejorar sus habilidades de aprendizaje a través del uso de estrategias motivacionales.

Seleccionar y crear ambientes adecuados para el aprendizaje. Seleccionar la forma y cantidad de instrucción que necesitan aprender. Tomar conciencia de la calidad de su aprendizaje en función de sus propias limitaciones y logros. (3ciencias, 2016, p.54).

Por testimonios de los jóvenes del centro de rehabilitación se corroboró que la mala utilización del tiempo libre es un factor fundamental para sufrir recaídas, ya que sienten que no son útiles y que son solo una carga, que es principalmente lo que se pretende cambiar o mejorar de cierta forma otorgando herramientas para que ellos descubran que quizá tienen talento, pero lo deben desarrollar y esto les ayudará posteriormente a tener un proyecto de vida basado.

En este proyecto los jóvenes tendrán una interacción directa con el diseño con el arte y la exploración de este en el ámbito de la estampación, dejándolos ser libres, descubriendo sus facultades, exprimiéndolas al máximo para sacarle provecho. El diseño y las artes son una herramienta muy importante porque "La relación del Diseño con el Arte siempre ha sido la más obvia y quizá la más explotada, pasando inadvertida la parte más racional y lógica que acerca el Diseño a la Ciencia" por lo tanto, la combinación de ambas puede ayudar a generar mejores resultados (Gamonal Arroyo, 2011, p.92).

¿Por qué de la serigrafía y no otros métodos de impresión? La serigrafía es un método en el que se transfiere tinta directa a la superficie, por medio de una malla la cual con un revelado permite el paso de la tinta solo por donde se desee con el diseño que se realice previamente, esto quiere decir que la maya bloqueará el paso de la tinta donde no se desee, lo que deja de manera libre esparcir la tinta por toda la malla, con la seguridad de que solo pasará la tinta deseada. Este proceso resulta más económico que otros como Sublimación,

Papel Transfer, Vinilo Textil, Impresión directa; y es conveniente, por su durabilidad, aplicación en cualquier superficie y color, por ser más manual.

Capítulo 2

Resultados

Se llevó a cabo un exhaustivo proceso de búsqueda que incluyó la caracterización de la población con la que se iba a trabajar. Se establecieron los parámetros para definir a los jóvenes objeto de estudio, limitándolos a un rango de edad de 16 a 22 años, de sexo masculino, dado que los centros de rehabilitación considerados no contaban con mujeres. Se seleccionó a individuos de estrato socioeconómico 1 y 2, con escolaridad hasta bachillerato.

A través de la investigación, se adquirió un entendimiento preciso del proceso de rehabilitación, sus fases y características fundamentales. El objetivo era comprender este proceso para vincularlo efectivamente al proyecto de estampado, permitiendo así explicar a los jóvenes cómo utilizar de manera productiva su tiempo libre en las instalaciones del centro de rehabilitación.

Se llevaron a cabo talleres en los que se explicó detalladamente el proyecto y su dinámica. Posteriormente, se instruyó a los jóvenes sobre todo el proceso de estampación, desde el diseño hasta la pieza terminada, abordando los diferentes tipos de estampados y especificando cuál se utilizaría en las explicaciones.

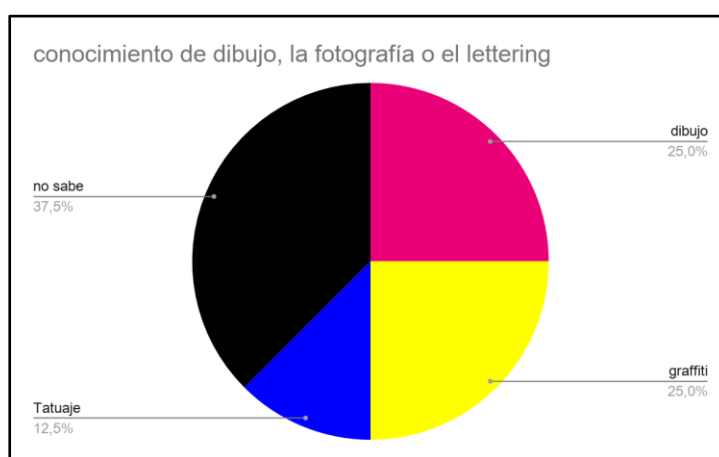
A través de estas charlas, se observó que estos jóvenes tienen un fuerte deseo de progresar y superarse, pero enfrentan dificultades para aprovechar eficientemente su tiempo libre en el centro, lo que a menudo genera dudas sobre su utilidad y contribuye a recaídas o pérdida de interés en el proceso de rehabilitación.

Algunos de estos jóvenes han tenido experiencia directa con el dibujo, la fotografía o el lettering. Dos de ellos poseen habilidades en el dibujo, otros dos tienen interés en el grafiti (uno se inclina por los personajes y el otro por los caracteres, aunque no domina completamente el dibujo). Además, un joven muestra afinidad por el tatuaje y ha comenzado a incursionar en esta práctica.

Se esperaba encontrar un mayor nivel de conocimiento en dibujo, especialmente debido a la influencia de culturas urbanas como el hip hop, que suelen estar estrechamente vinculadas al graffiti y a todo lo relacionado con el dibujo y el lettering. Estos son los resultados obtenidos a partir de la encuesta realizada.

Encuesta

Ilustración 1 Encuesta conocimiento acerca del dibujo



Nota 2 Generado en Google Forms

Ocho jóvenes accedieron a participar en el proceso, de los cuales cinco poseen algún conocimiento, como se mencionó anteriormente, mientras que los tres restantes carecen de conocimientos previos pero expresan un fuerte deseo de aprender.

A través del diseño, se busca contribuir al proceso de rehabilitación de estos jóvenes al fomentar un uso efectivo de su tiempo libre. Este enfoque se convierte en una fuente de motivación adicional para avanzar y superarse, complementando el trabajo que realizan en los centros de rehabilitación. El diseño se presenta como una herramienta valiosa que facilita el aprovechamiento significativo de su tiempo libre.

En el contexto del proyecto, se elaboró un modelo tridimensional (mock-up) del stand donde se exhibirán las camisetas estampadas. Además, se creó un personaje llamado "Sband", el cual se entregará como un premio especial a aquellos jóvenes que logren completar exitosamente su proceso con Estamparte. Esta iniciativa no solo busca impulsar su participación activa en el proyecto, sino también reconocer y premiar sus esfuerzos, contribuyendo así a fortalecer su motivación y compromiso con el proceso de rehabilitación.

Figura 1 Vistas del premio SBAND, Autoría propia.



Nota: Autoría propia

Figura 2, vista lateral stand Estamparte, Autoría propia.



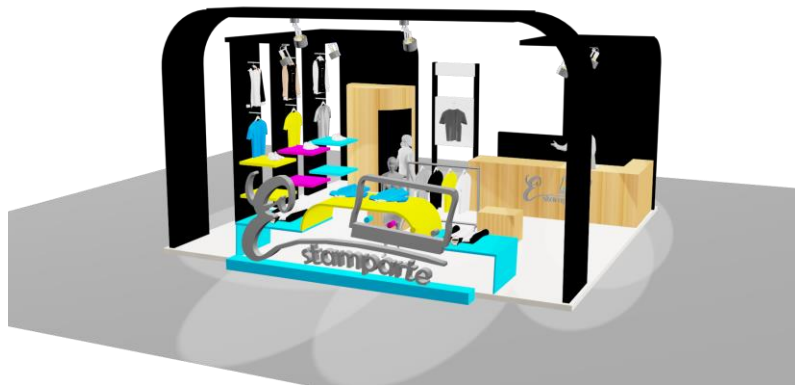
Nota: Autoría propia

Figura 3, vista frontal stand Esta



Nota: Autoría propia

Figura 4, vista completa, stand Estamparte, Autoría



Nota: Autoría propia

Estas representaciones visuales del stand y el premio desempeñan un papel crucial para destacar la importancia del diseño como una herramienta integral en cada etapa de Estamparte. Es esencial que los jóvenes comprendan que el esfuerzo y la dedicación que invierten en cada proceso se reflejarán de manera tangible en el stand. Esta comprensión no solo eleva su sentido de responsabilidad, sino que también les insta a dar lo mejor de sí mismos en cada paso del proyecto.

El premio, personificado en el personaje *Sband*, sirve como una motivación adicional. La idea de que podrán graduarse o recibir un premio por su esfuerzo y superación en Estamparte actúa como un estímulo significativo. Esta promesa de reconocimiento refuerza la noción de que su participación activa no solo es valorada, sino que también se celebra. En conjunto, estas iniciativas visuales y de reconocimiento contribuyen a crear un ambiente en el que los jóvenes se sientan inspirados y comprometidos a aprovechar al máximo su experiencia con el proyecto Estamparte.

Discusión

A grandes rasgos, el hallazgo principal es que a los jóvenes se les debe brindar una segunda oportunidad, para rehabilitarse, ya que muchos de ellos tienen las ganas de salir adelante, de superarse, *Estamparte* le brinda esa oportunidad de tener una motivación, de tener algo que hacer, un distractor. La rehabilitación es un proceso largo, no es algo que se dé de la noche a la mañana, como se dice popularmente, por esto hay que apoyarlos, brindarles herramientas y oportunidades, muchos tenían conocimientos previos que no se habían explotado, estos proyectos generan motivación, pero también los que no tenían idea de dibujo quisieron participar porque vieron una oportunidad y no son muchas las que se les brindan a ellos; por lo cual se puede ayudar en estos procesos, no solo con *estamparte*, sino con el deporte, la música, la actuación, entre otros que generarían interés en ellos, ayudando así a cambiarles el chip.

Brindar oportunidades que impliquen aprender, en el caso de *Estamparte*, aprender de estampado de dibujo y de diseño, ya que la mayoría de estos no fueron buenos estudiando, varios no terminaron el colegio, es difícil creer que quieran estudiar o aprender; sin embargo, al enseñarles sobre algo que sí quieran aprender, algo que no les impongan, genera un interés mayor, al querer mejorar sus dibujos o los que no sabían, de aprender a hacerlo y generar camisetas con esto; es importante resaltar que este conocimiento les sirve para ayudar a su rehabilitación dándoles algo que hacer en sus tiempos libres, a corto plazo, pero es una oportunidad de empleo o emprendimiento a largo plazo, cuando ya culminen su rehabilitación y quieran dedicarse al diseño o la serigrafía, como se mencionó anteriormente, creando su propio emprendimiento de estampado o trabajando, también es importante resaltar que siempre se les inculcaba aprender más, abriendo paso a que quieran empezar sus estudios profesionales o técnicos en algún campo del diseño, que no lo tenían pensado porque nunca se les brindó oportunidad.

Estos trabajos que involucran la rehabilitación es muy importante el saber abordarlos como no lo explica Vanegas alba en el libro escrito en colaboración con la UNICEF en el 2019 *Metodologías creativas y sistémicas para trabajar habilidades para la vida*, esto ayudó a implementar técnicas de abordaje y charlas con los jóvenes, lo cual generó más confianza en ellos, entendiéndolo así como una ayuda en su proceso y una forma de salir adelante, superando sus problemas y enfocando su tiempo y mente en algo que les gusta o les genera interés; es muy importante resaltar a Isabel R. y Rocío C. en su libro *Preparación de la impresión en serigrafía*, el cual ayudó a explicar de manera detallada el proceso serigráfico y para qué sirve cada uno de los elementos presentes en la serigrafía, facilitando la comprensión, dándonos una fuente certera para responder las inquietudes que ellos tengan sobre el proceso de serigrafía.

Capítulo 3

Conclusiones

Estamparte ha desempeñado un papel fundamental en la rehabilitación de estos jóvenes, proporcionándoles el diseño y la serigrafía como herramientas para utilizar en sus momentos de ocio. Se les brindan espacios que fomentan la motivación y mantienen sus mentes ocupadas. A lo largo del proceso, se ha observado un claro entusiasmo por aprender y participar en el proyecto. Algunos de ellos poseen conocimientos previos, lo que ha aumentado su interés, al sentir que se les ofrece una oportunidad única para estudiar y aprender sobre lo que realmente les apasiona, como "hacer dibujitos o frasecitas".

Con el objetivo de transmitir conocimientos, se ha trabajado con ellos, enseñándoles el proceso de diseño y estampado de prendas. Es relevante señalar las variables que surgieron durante el proyecto, como la implementación del estampado DTF (Direct to Film) en lugar de la serigrafía originalmente planificada. Esta elección se hizo considerando la recomendación del centro y de un profesional médico consultado, quienes concluyeron que era preferible evitar exponerlos a los olores de las tintas y disolventes.

Aunque se lograron los objetivos generales, es importante destacar que el proyecto puede profundizarse para extenderse a más centros. Esta posibilidad quedará para futuras investigaciones. Asimismo, es crucial tener en cuenta factores como recaídas, pérdida de interés y variables emocionales en investigaciones posteriores, ya que la rehabilitación es un proceso complejo. En este caso, se optó por trabajar únicamente con aquellos jóvenes que expresaron su disposición, con el propósito inicial de ofrecerles la oportunidad a quienes tienen un genuino interés en aprender y colaborar con *Estamparte*.

Lista de referencias

- Departamento de investigación clínica México (2013) reinserción social de usuarios de drogas en rehabilitación
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol16num1/Vol16No1Art12.pdf>
- Elias Blas Z. (2015) Dimensiones de Personalidad y Conducta Infractora en jóvenes de 16 a 20 años de edad, del Centro Juvenil de diagnóstico y Rehabilitación de Lima
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/80098/ART%20APREND%20AUTONOMO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Francisco Javier F. (2016) DESARROLLO DE HABILIDADES MEDIANTE EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO. 3ciencias. valencia España
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/80098/ART%20APREND%20AUTONOMO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Gamonal Arroyo (2011, 29 marzo). FUNDAMENTACIÓN SOCIO COMUNICATIVA DEL DISEÑO EL CAMBIO SOCIAL A TRAVÉS DEL DISEÑO. [revista]
<https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752956006.pdf>
- Isabel R, Rocío C (2014) Preparación de la impresión en serigrafía
https://books.google.com.co/books/about/Preparaci%C3%B3n_de_la_impresi%C3%B3n_en_serigra.html?id=J04pEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_buuton&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Martin W. Adler (2018) principios de tratamientos para la drogadicción. Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas <https://www.drugabuse.gov/sites/default/files/podatsp.pdf>
- National institute on drug abuse (2018) ¿En qué consiste el tratamiento para la drogadicción?
<https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/principios-de-tratamientos-para-la-drogadiccion-una-guia-basada-en-las-investigaciones/preguntas-frecuentes/en-que-consiste-el-tratamiento-para-la>
- Topdoctors (2019) ¿Qué es la desintoxicación de drogas?
<https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/desintoxicacion-de-drogas#>
- Universidad de Standford (2012) Guía del proceso creativo
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/14439/GU%c3%8dA%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Université de Rennes II y Universidad del Rosario (2016) Drogadicción y aislamiento social.

Reflexiones sobre la atención a drogadictos en Francia y Colombia

<http://eds.b.ebscohost.com.zproxy.cun.edu.co/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=7&sid=25cba4b3-8372-4956-a41b-a0b45fe3de00%40sessionmgr102>

Vanegas Alba, UNICEF (2019) METODOLOGÍAS CREATIVAS Y SISTÉMICAS PARA TRABAJAR HABILIDADES PARA LA VIDA

<https://www.unicef.org/nicaragua/media/1681/file/Metodolog%C3%ADas%20creativas%20y%20sist%C3%A9micas%20para%20trabajar%20habilidades%20para%20la%20vida%20en%20adolescentes%20.pdf>