

Objeto virtual de aprendizaje (OVA), para formación logoterapéutica y proyecto de vida en adolescentes, con problemática de consumo de sustancias psicoactivas.

Aura Nelly Rodríguez Pinilla.

Trabajadora social

Edgar Fabián Pinzón Barragán.

Psicólogo

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el aprendizaje en red

Director

Luz Marina Cuervo Gamboa

Mg. Dirección y gestión de centros educativos.

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el aprendizaje en red

Bogotá D.C., mayo de 2022

Resumen

El presente trabajo pretende demostrar como a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), se puede orientar en la búsqueda del sentido y por ende la reestructuración del proyecto de vida de adolescentes con consumo problemático de sustancias psicoactivas, El OVA no busca dar a conocer una razón única de la existencia, sino busca a través de una serie de actividades teórico-prácticas reorientar al adolescente frente a la consolidación del proyecto de vida.

De acuerdo con lo anterior se cree que la formación logoterapéutica, puede incidir de manera positiva y eficiente en el planteamiento del proyecto de vida de los adolescentes, por tanto, la exploración, la comprensión y la potenciación de la formación logoterapéutica Frankliana, para el planteamiento del proyecto de vida es el problema de investigación del presente estudio.

Finalmente, el OVA se diseña bajo un fin que pretende desde la psicoeducación permitiendo no solo adquirir conocimientos sino también orientar con respecto a una apropiación y una experimentación de forma personal e íntima Generando transformaciones internas a través del sentido.

ABSTRACT

The present work intends to demonstrate how, through a Virtual Learning Object (OVA), one can guide the search for meaning and therefore the construction of the life project of adolescents with problematic consumption of psychoactive substances. The OVA does not seek to give know a single reason for existence, but rather seeks through a series of theoretical-practical activities to reorient the adolescent towards the consolidation of the life project.

According to the above, it is believed that logotherapeutic training can have a positive and efficient impact on the approach of the life project of adolescents, therefore, the exploration, understanding and empowerment of Franklian logotherapeutic training, for the approach of the life project is the research problem of the present study.

Finally, the OVA is designed for a purpose that it intends from psychoeducation, allowing not only to acquire knowledge but also to guide with respect to appropriation and experimentation in a personal and intimate way, generating internal transformations through meaning.

Tabla de contenido

1. Problema	6
1.1. Planteamiento del problema.....	6
1.2. Formulación del problema	6
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo general	7
1.3.1. Objetivos específicos	7
1.4. Justificación	7
2. Marco referencial.....	9
2.1. Antecedentes Investigativos.....	9
2.2. Marco teóricos	10
3. Diseño de la investigación.....	15
3.1. Enfoque y tipo de investigación.....	15
3.2. Línea de investigación institucional.....	15
3.3. Población y muestra	16
3.4. Instrumentos de investigación.....	16
4. Estrategia de intervención.....	18
4.1. Contenidos y temáticas a tratar	18
4.2. Modelo de pedagógico, metodología de aprendizaje y modalidad formación	18
4.3. Momentos	19
4.4. Actividades	20
4.4.1. Determinismo y libertad	20
4.4.2. La responsabilidad	20
4.4.3. La voluntad de sentido.....	21
4.4.4. Los valores como realización del sentido	21

4.4.5. Optimismo trágico	21
4.4.6. Sentido del sufrimiento	21
4.4.7. Sentido de la vida.....	21
4.4.8. Suprasentido o sentido último.....	21
4.5. Recursos y materiales.....	22
4.6. Estructura	26
4.6.1. iDiveces	27
4.6.2. Otros contenidos	28
4.7. Descripción del OVA.....	28
4.7.1. Inicio.....	29
4.8. Propiedades del OVA.....	29
4.8.1. Paquete (catalogación)	29
4.8.2. Metadato	30
4.9. Evaluación.....	32
5. Conclusiones y recomendaciones	33

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En la institución Junior Masculino, ubicada en el municipio de Madrid, Cundinamarca, se ha observado como los adolescentes tiene un proyecto de vida poco estructurado y de la misma forma poco robusto; buscando que los adolescentes esclarezcan restricciones y movilicen el encuentro de sentido de vida, en la vivencia de diferentes situaciones que amenazan con el desarrollo de una vida plena y enriquecida de dignidad, de identidad y de coherencia existencial, siendo esta una tarea que requiere de fortalecimiento, de conciencia, y de reflexión; y aunque, puede llegar a pensarse que es algo cotidiano para las personas, en realidad, es un factor que no se tiene en cuenta para dar respuesta a las preguntas que pone en tela de juicio la misma existencia y todas sus implicaciones.

Así pues, se observa que las herramientas y recursos que al momento actual se usan, para dar respuesta al robustecimiento del proyecto de vida de los adolescentes, no han sido actualizadas y son basadas en guías escritas, por lo que se presume un rezago en el impacto que estas puedan generar.

1.2 Formulación del problema

Con el propósito de dinamizar y fortalecer el planteamiento del proyecto de vida en adolescentes, los autores de esta investigación desean proponer un objeto virtual de aprendizaje (OVA), que fortalezca los procesos de aprendizaje y reflexión a través de un ejercicio asincrónico desde una perspectiva logoterapéutica, en los adolescentes, con problemática de consumo de sustancias psicoactivas de la institución Junior Masculino; de acuerdo con lo anterior la pregunta a formular para el presente proyecto es:

¿De qué manera un objeto virtual de aprendizaje (OVA), aporta a la formación logoterapéutica y proyecto de vida, dirigido a adolescentes con problemática de consumo de sustancias psicoactivas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un objeto virtual de aprendizaje (OVA), para formación logoterapéutica y proyecto de vida, dirigido a adolescentes con problemática de consumo de sustancias psicoactivas.

1.3.2 Objetivos específicos

1.3.2.1 Argumentar la necesidad de la formación logoterapéutica, para el proyecto de vida, desde una estrategia virtual.

1.3.2.2 Estructurar una propuesta en la cual se desarrolle de forma interactiva los contenidos logoterapéuticos.

1.3.2.3 Elaborar recursos educativos para el desarrollo de contenidos.

1.4 Justificación

Desde el interés de la institución Junior Masculino de Madrid Cundinamarca, particularmente del equipo psicosocial que interviene en el proceso de formación y de orientación en el proyecto de vida de adolescentes con consumo problemático de sustancias psicoactivas, vinculados a esta institución, y luego de implementar el objeto virtual de aprendizaje (OVA), se pretende robustecer el planteamiento de su proyecto de vida.

Para el robustecimiento del proyecto de vida, se observa como la formación logoterapéutica Frankliana, es una estrategia con potencial de impacto, que consiste en sanar a través de la búsqueda del sentido de vida, mayormente en momentos que signifiquen dolor, como lo es la problemática del consumo de sustancias psicoactivas, toda vez que ésta brinda al individuo una visión más crítica de sí mismo, adquiriendo así, conciencia de los diferentes tipos de restricciones biopsicosociales en las que se encuentra, esclareciendo los factores desencadenantes de los mismos, permitiéndose la oportunidad de hallar sentido y significado a cada una de las experiencias vividas, llenando vacíos existenciales y ampliando la posibilidad de esclarecer de manera particular el sentido de vida.

Cabe resaltar que el sentido de vida es individual y dinámico, por cuanto que es imposible que otra persona lo descubra para uno mismo y se encuentra en constante cambio.

Según Frankl, (2001), la logoterapia propende por ayudar a la persona a encontrar el sentido de su vida, por cuanto

“la pretensión de la logoterapia es conseguir que algo vuelva otra vez a la conciencia no limita su actividad a los hechos instintivos que están en el inconsciente del individuo, sino que también le hace ocuparse de realidades espirituales tales como el sentido potencial de la existencia que ha de cumplirse, así como de su voluntad de sentido.”
P. 146-147.

De acuerdo con lo anterior, la implementación del objeto virtual de aprendizaje (OVA) para la formación logoterapéutica, es pertinente para los procesos de intervención aplicados por el equipo psicosocial de la institución Junior Masculino, en cuanto que puede permitir orientar a los adolescentes estratégicamente frente al robustecimiento de su proyecto de vida, que les permita reducir el consumo de sustancias psicoactivas y mantenerse en un estadio de prevención a la recaída.

De la misma manera, el objeto virtual de aprendizaje (OVA) para la formación logoterapéutica, aquí planteado, pretende brindar una línea orientadora para los equipos psicosociales con respecto a la aplicación de estrategias de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico que permita enriquecer la intervención en cuanto a disposiciones brindadas a los adolescentes para el robustecimiento desarrollo del planteamiento de su proyecto de vida.

En esta misma línea, los adolescentes también se beneficiarán del objeto virtual de aprendizaje (OVA) para la formación logoterapéutica, debido a que les permitirá conocer no solo estrategias de sanación de dolores culpas y resentimientos, sino también les permitirá reconocer y canalizar formas de aprendizaje, sea esta desde lo visual, lo auditivo o lo kinestésico.

Finalmente, el presente objeto virtual de aprendizaje (OVA) para la formación logoterapéutica, pretende ser un aporte metodológico que facilite a futuros colegas y/o otros profesionales una experiencia obtenida desde el área de rehabilitación, como referente para la elaboración de procesos similares.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En el trabajo investigativo denominado Efectos de la logoterapia sobre los recursos personales de las personas con adicción, realizado en Argentina en el año 2015, se evidencia que sus autores pretendieron establecer la forma en cómo se afectan los recursos personales de los seres humanos (Auto trascendencia y Auto distanciamiento) en los procesos de adicción, y de qué manera el tratamiento logoterapéutico modifica el despliegue de estos recursos, para el desarrollo de este objetivo, los autores de la investigación decidieron realizar un estudio comparativo, con una muestra de 81 personas diagnosticadas con problemas de adicción, que pretendiera medir el impacto de la aplicación del modelo CAYA y el modelo de los 12 pasos, y la aplicación de los recursos psicológicos hallando como conclusión que ambos modelos generan efectos positivos en cuanto a la potencialización de los recursos personales de los pacientes, sin embargo el modelo logoterapéutico demostró que puede llegar a generar en la persona mayor nivel de gobernabilidad personal, permitiéndole tomar una postura frente a las emociones, instintos y pensamientos, permitiendo además que en el recurso de la auto proyección la persona visualice el mantenimiento de su cambio como un elemento esperanzador para su proyecto de vida. (Martínez et al., 2015)

Por otro lado, en los aportes del trabajo Investigativo denominado sentido de la vivencia de abstinencia al consumo de sustancias psicoactivas en un adolescente, la autora pretendió propiciar aportes a la práctica clínica desde la fenomenología existencial específicamente desde la logoterapia en el campo fenoménico del consumo de drogas, realizando un análisis cualitativo, de tipo descriptivo, al sentido de la abstinencia al consumo de marihuana de un adolescente de 16 residente en la ciudad de Bogotá, quien a través de intervención y consulta psicoterapéutica logra abandonar el consumo de la sustancia y abstenerse, el instrumento de recolección fue una entrevista a profundidad realizada entre los meses de abril a noviembre del año 2015, obteniendo como resultados que el adolescente inicia su consumo como estrategia de afrontamiento a sus problemas personales y familiares, sin embargo, durante el proceso psicoterapéutico el adolescente generó una oportunidad para configurar la construcción de un sentido de vida a través de su aprendizaje. (Zambrano, 2016)

Finalmente, en el trabajo denominado La interiorización del proyecto de vida como motivación lúdica para el aprendizaje los autores pretendieron contribuir a la interiorización del

proyecto de vida de los estudiantes de la institución educativa Maestro Arenas Betancur, tomando como diseño metodológico la aplicación del enfoque de la investigación cualitativa; debido a la necesidad de orientar desde una perspectiva motivacional y comportamental en la construcción del proyecto de vida de estos estudiantes (Mazo et al., 2016)

2.2 Marco teórico

De acuerdo con el análisis de las categorías realizado, se evidencia la necesidad de revisar y analizar algunos autores y sus aportes frente a la problemática de consumo de sustancias psicoactivas, la logoterapia, la educación mediada por TIC, los recursos educativos digitales, el diseño instruccional, y los objetos virtuales de aprendizaje.

Slapak & Grigoravicius, (2006), ponen una perspectiva más compleja en torno al consumo de las sustancias psicoactivas dado que consideran que:

“más allá de su estructura bioquímica, las sustancias psicoactivas y sus usos, se encuentran impregnadas de atribuciones y significaciones que se construyen en la trama socio-histórico-cultural.

Muchas veces, estas construcciones sociales dan lugar a procesos de cristalización de las percepciones sobre el fenómeno del consumo de sustancias psicoactivas, que no siempre se ajustan a los datos objetivos, desembocando en prejuicios y estereotipos de fuerte arraigo en la sociedad.” (p.248)

De esta forma, se evidencia como a lo largo de la historia se le ha dado múltiples connotaciones al consumo de sustancias psicoactivas, pasando por concepciones, místicas, medicas, y políticas, siendo esta última concepción la que globalizó una perspectiva desde una jerarquía de valores en la que se carga, mayoritariamente de incorrecto, e indebido al consumo de sustancias psicoactivas.

Ahora bien, tras un estudio, realizado en la localidad de Ciudad Bolívar, en la ciudad de Bogotá, en el que se revisó la posible relación entre depresión y consumo de sustancias psicoactivas, Gómez Rodríguez et al., (2013), encuentran que el:

22% del total de estudiantes se encuentran en alto y muy alto riesgo de consumir sustancias psicoactivas lo cual es más preocupante si observamos factores asociados o predictores como: la tolerancia al consumo, el fácil acceso a las sustancias, los imaginarios colectivos,

el desarrollo de habilidades sociales y la sensación de soledad evidenciada en esta población, especialmente en las mujeres. (p. 49)

Deja en evidencia como el consumo de sustancias psicoactivas no solo es una realidad, sino que se asocia a diversos factores contextuales, sociales e individuales, en los que la mayoría de población en general, padres de familia, vecinos, maestros, instituciones..., interviene de forma directa o indirecta, siendo así una realidad que requiere de mayor atención.

Por otro lado, en las múltiples respuestas que se han brindado ante el consumo de sustancias psicoactivas, se encuentra la logoterapia, la cual, según lo descrito por su propio creador, Frankl, (2003) la define como “curación mediante el sentido” (p13), la cual pretende, no solo la rehabilitación del individuo, sino la prevención de futuros riesgos, esto a través de , la búsqueda de sentido; así mismo, Frankl, (2003) refiere que “el hombre se revela como un ente en busca de sentido; una búsqueda que, realizada en vano, es origen de muchos males de nuestra época” (p17), pretendiendo argumentar como la búsqueda de placer y de poder son base de múltiples problemáticas actuales, como lo es el consumo de sustancias psicoactivas, y de la misma forma, la búsqueda de sentido, se manifiesta como ese ente transformador que devuelve la dignidad humana, previene futuras recaídas, y brinda una razón de ser al individuo que trasciende de si mismo, que lo supera y que siempre lo mantiene a flote.

Una vez manifiesta como la situación de consumo de sustancias psicoactivas se asocia a la ausencia de sentido, y siendo comprendida la propuesta logoterapéutica, Frankl, (2000) nos recuerda como con todo “esto nos situamos ya frente a las posibilidades de una intervención logoterapéutica que, en tanto que tal, aspira a la superación del sentimiento de falta de sentido mediante la puesta en marcha de procesos de descubrimiento de sentido” (p109), es una alternativa que da respuesta a la realidad del consumo de sustancias psicoactivas que se pretende abordar.

Así pues, mediante la logoterapia se puede llegar a lograr, además de identificar el sentido de vida, una mayor claridad para estructurar un proyecto de vida, pensándose no solo en futuro, sino como parte de un presente.

En la actualidad, además de contar con múltiples conocimientos de fácil acceso, también contamos con tecnologías que ayudan para mediación para la educación, es así como Figueredo &

Medina, (2011) citando a Jaramillo P. (2005), define un ambiente de aprendizaje como “un espacio construido por el profesor con la intención de lograr unos objetivos de aprendizaje concretos, esto significa realizar un proceso reflexivo en el que se atiende a las preguntas del qué, cómo y para qué enseño” (p303); por otro lado también define que se entiende por TIC, citando a Adell (1997), en el que refiere que son:

El conjunto de instrumentos y procedimientos que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. (p303)

De esta forma, ahora la educación mediada por las TIC, son capaces de impactar a nivel global, en cualquier lugar que exista conexión a internet y tecnología compatible con los recursos que se destinen para el ambiente de aprendizaje.

La educación mediada por las TIC toma cada vez más vigencia, especialmente con la pandemia declarada en el 2020, por el Covid-19, que nos obligó a encerrarnos y a la implementación de la educación mediada por tecnologías, ante dicha situación Monasterio & Briceño, (2020) refieren como dicho cambio se dio en forma abrupta, sin embargo, comenta que:

No solo debe centrarse en la prosecución de los estudios académicos, sino en el cuidar al otro, a ese ser humano que enfrenta la fragilidad de la vida. El cuidar es la esencia del sentido de lo humano del servir cuidar, el ser como centro de toda actividad humana, que dan cuenta del valor del otro, debe ser el fundamento de cualquier decisión en esta época. (p107)

De esta forma un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), aparece como un conjunto de recursos digitales, autocontenible, accesible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. (Pascuas, Jaramillo, & Verástegui, 2015), es por ello que el OVA toma posición dentro del proceso de aprendizaje, reflexión y de educación en la medida que permite a la persona generar conclusiones propias y nuevos conocimientos en relación con lo que se pretende orientar.

Ahora bien, el uso del OVA facilita la incorporación de nuevos recursos educativos digitales de aprendizaje ya que presenta un repositorio de contenidos basados en la necesidad educativa posibilitando el aprovechamiento de los recursos que ofrece el ova para la orientación de las temáticas que se pretenden abordar.

De acuerdo con lo anterior, es importante tener en cuenta lo referente al diseño instruccional el cual según Tarazona “se puede definir como un proceso pedagógico para armar y componer de forma estratégica, planificada y estructurada, los diferentes elementos de un curso en línea, tales como temas, contenidos, actividades, recursos de apoyo y evaluaciones;” (Tarazona Suarez, 2012), de esta forma el diseño instruccional plantea una serie de fases que inicia con el Analisis, en el cual se determina las necesidades o las orientaciones requeridas por la persona orientar, pasando por la fase de diseño la cual contiene el bosquejo de objetivos, y actividades a instruir, la fase de desarrollo en la cual se construyen cada una de las actividades, la fase de implementación y la fase evaluativa que se da de forma sumativa o formativa en la medida que da la posibilidad de valorar lo comprendido por la persona que se está orientando. (Tarazona Suarez, 2012).

Entre tanto para hacer efectivo el diseño instruccional se es preciso también reconocer la importancia de los recursos educativos para el presente proyecto en la medida que estos permiten entonces una forma de aprendizaje interactiva mediante la imagen y el sonido, siendo entonces la tecnología una alternativa valiosa y novedosa para orientar los procesos de aprendizaje, de esta forma los recursos digitales de aprendizaje se convierten en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de la persona que se encuentra dentro del proceso de aprendizaje y de orientación.

Así pues los recursos educativos sirven como estímulos para trabajar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; tomando en cuenta su función de transmitir, la cual cumple principalmente el emisor, es decir quien orienta; la función activa donde la persona no solo recepciona la información, sino que también sobre la comprende y la reflexiona construyendo sus propios conocimientos y su función interactiva la cual permite que el aprendizaje se dé a través de un dialogo constructivo desde los medio digitales. (Ramirez, 2009)

Finalmente, el uso de estas herramientas tecnológicas para la orientación y el aprendizaje nos permite enriquecer las intervenciones con las personas en la medida que puede eliminar la barrera de tiempo y espacio toda vez que no es necesario desplazarse hasta un lugar determinado en un tiempo determinado, si no que de forma asincrónica puede desarrollar las actividades de aprendizaje, despertando en la persona el interés por ser orientado.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para el diseño de esta investigación se realizará un análisis continuo de las categorías a trabajar, es por esto por lo que se realizará desde un enfoque cualitativo, dado que, como Hernández et al., (2000) mencionan que “el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (p358), y así, poder dar cuenta de la eficacia y eficiencia del objeto virtual de aprendizaje, aquí propuesto.

Ahora bien, el alcance será descriptivo, como lo menciona Hernández et al., (2000) “con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p92), toda vez que se pretende mostrar el impacto que la logoterapia ejerce a través de un objeto virtual de aprendizaje en el proyecto de vida de los adolescentes con problemática de consumo de sustancias psicoactiva.

El diseño será fenomenológico, Hernández et al., (2000) describe que el propósito de este diseño es “explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias”, ya que el objeto virtual de aprendizaje se elabora para la interacción con una población específica.

Finalmente, su carácter es de tipo empírico, toda vez que con la construcción del objeto virtual de aprendizaje se recogerán y analizarán datos para agregar los contenidos necesarios.

3.2 Línea de investigación institucional

Este trabajo se realiza bajo la guía de la Fundación Universitaria Los Libertadores, en este orden de ideas línea de investigación es evaluación, aprendizaje y docencia, el grupo de investigación es la razón pedagógica, y el eje es mediaciones tecnológicas en educación.

Línea de investigación: evaluación, aprendizaje y docencia, esta contiene tres ejes fundamentales entre los que encontramos la evaluación, el aprendizaje y el currículo. Desde esta línea de investigación se describe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto, por

lo que se requiere del acompañamiento, de la evaluación para así identificar logros y oportunidades.

Grupo de investigación: la Razón Pedagógica, este se interesa por reunir diferentes intereses con el ánimo de generar y renovar conocimiento a través de propuestas investigativas tanto de profesores como de estudiantes quienes se ocupan de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Eje: mediaciones tecnológicas en educación, es evidente como de forma acelerada van apareciendo nuevos escenarios y roles en la interacción humana, en esto la tecnología se ha convertido en un eje transversal permeando todas las acciones humanas, y el que hacer pedagógico no se queda atrás, de esta forma la pedagogía es un necesario que ha tenido que replantear sus prácticas y sus didácticas, adaptándose a las nuevas formas de mediación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, apuestas creativas, innovadoras, incluyentes, flexibles e interactivas, para lograr así experiencias educativas más significativas y más pertinentes. Este eje temático busca la construcción de conocimiento en escenarios virtuales, promoviendo el trabajo colaborativo, con el ánimo de poder reflexionar sobre educación digital como competencia.

3.3 Población y muestra

La población a la que va dirigida esta intervención son adolescentes de sexo masculino, de la institución Junior Masculino, los cuales son 80 usuarios, la muestra es de 56 usuarios.

3.4 Instrumentos de investigación

Las anotaciones o notas de campo entre las cuales se incluyen la observación directa, interpretativas, temáticas, personales, reactividad de los participantes,

La bitácora o diario de campo. En este se incluye:

- a) Descripciones del ambiente (iniciales y posteriores) que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos.
- b) Mapas.

- c) Diagramas, cuadros y esquemas (secuencias de hechos o cronología de sucesos, vinculaciones entre conceptos del planteamiento, redes de personas, organigramas, etcétera).
- d) Listado de objetos o artefactos recogidos en el contexto, así como fotografías y videos que fueron tomados (indicando fecha y hora, y por qué se recolectaron o grabaron y, desde luego, su significado y contribución al planteamiento).
- e) Aspectos del desarrollo de la investigación (cómo vamos hasta ahora, qué nos falta, qué debemos hacer).

4. Estrategia de Intervencion

El propósito de la presente estrategia didáctica es diseñar un objeto virtual de aprendizaje (OVA), para formación logoterapéutica y proyecto de vida, dirigido a adolescentes (de 14 a 17 años) con problemática de consumo de sustancias psicoactivas; pretendiendo orientar a los adolescentes usuarios del programa Junior Masculino frente al reconocimiento y el análisis de las incidencias del consumo de sustancias psicoactivas en su proyecto de vida en el corto y mediano plazo.

De la misma manera, el objeto virtual de aprendizaje (OVA) para la formación logoterapéutica, pretende brindar una línea orientadora para los equipos psicosociales con respecto a la aplicación de estrategias de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico que permita enriquecer la intervención en cuanto a disposiciones brindadas a los adolescentes para el robustecimiento desarrollo del planteamiento de su proyecto de vida.

4.1 Contenidos y temáticas a tratar

- a) Proyecto de vida
- b) Adicciones
- c) Determinismo
- d) Búsqueda de sentido
- e) Libertad

4.2 Modelo de pedagógico, metodología de aprendizaje y modalidad formación

El modelo pedagógico en el cual se argumenta la presente estrategia didáctica, es el constructivismo, toda vez que a través de la interacción con esta estrategia se pretende que los adolescentes puedan establecer una relación más dinámica e interpretativa con respecto al reconocimiento de las incidencias del consumo en su proyecto de vida; permitiéndose reconstruir y reestructurar su experiencia de vida a través de la resignificación de situaciones pasadas, (Coloma & Tafur, 1999) ello a través de la formación logoterapéutica que ofrece la estrategia.

Ahora bien, la metodología que pretende utilizar presente estrategia didáctica es la relacionada con aprendizaje por proyectos, en la medida que el profesional que acompaña la implementación de la estrategia didáctica pretende orientar los planteamientos que generen los

adolescentes con respecto a los objetivos que presenten los adolescentes en el corto y en el mediano plazo, quienes han sido orientados para reconocer sus habilidades, gustos, intereses, debilidades, Oportunidades, fortalezas, y amenazas con respecto a los objetivos de su proyecto de vida.

Finalmente, la modalidad de formación que corresponde a la presente estrategia didáctica es el Blendend Learnig toda vez que esta modalidad le permitirá a los adolescentes generar el desarrollo de una serie de competencias (González, 2015) que le aportaran para el robustecimiento de su proyecto de vida, a través de una serie de experiencias de un aprendizaje compartido entre lo presencial y lo tecnológico en donde se permita también el desarrollo de valores y competencias tales como el ser, el hacer y el saber hacer.

4.3 Momentos

A continuación, se describirá los momentos con lo que cuenta la implementación de la estrategia didáctica:

Apertura: se reúne a los adolescentes con el profesional que orientara el proceso, generando la aplicación de un grupo temático en donde se pretende dar a conocer lo siguiente: el propósito de la estrategia didáctica, los beneficios de la didáctica para sus proyecto de vida y la funcionalidad de la herramienta, adicionalmente se pretende orientar frente a la formación logoterapeutica la cual pretende, no solo la rehabilitación del individuo, sino la prevención de futuros riesgos, esto a través de , la búsqueda de sentido; así mismo, Frankl, (2003) refiere que “el hombre se revela como un ente en busca de sentido; una búsqueda que, realizada en vano, es origen de muchos males de nuestra época” (p17), pretendiendo argumentar como la búsqueda de placer y de poder son base de múltiples problemáticas actuales, como lo es el consumo de sustancias psicoactivas.

Desarrollo: A la apertura de cada sesión se pretenderá abrir con un temático donde se brindaran orientaciones generales frente a cada temática a desarrollar, posterior a ello se procede a brindar orientaciones con respecto a la realización de cada una de las actividades planteadas en el OVA generando respuesta frente a dudas e inquietudes, cada actividad pretende que el adolescente genere una postura reflexiva con respecto a las consecuencias que han generado el consumo de sustancias psicoactivas en su proyecto de vida, y la proyección de nuevos objetivos teniendo en cuenta su intención de cambio.

Cierre: se pretende que los adolescentes cuenten con una postura reflexiva frente a la situación de consumo de sustancias psicoactivas y la ausencia de sentido permitiéndose identificar el sentido de vida, desde una mayor claridad para estructurar un proyecto de vida, pensándose no solo en futuro, sino como parte de un presente.

4.4 Actividades

Las actividades que se plantean para el desarrollo de la estrategia didáctica corresponden a un aprendizaje autónomo de la medida que le permitirá a los adolescentes desarrollar competencias como el ser y el saber hacer teniendo en cuenta su intención de cambio y la complejidad con la cual pueda generar un fortalecimiento de su proyecto de vida, de esta forma como se plantea en el punto anterior será sincrónico mientras se brinda las orientaciones generales con respecto a la temática a abordar y luego podrá ser asincrónica teniendo en cuenta las capacidades e intenciones con las que cuenta el adolescente que se encuentre en la interacción con el OVA.

El tiempo establecido para el desarrollo de la totalidad de la estrategia didáctica será de un total de 4 meses.

4.4.1. Determinismo y libertad:

Para esta actividad se plantea un cuento corto, apoyado desde el videoclip denominado *Eduardo Mofu : Chiste del huevo*, posterior a ello se encuentra una reflexión en torno al cuento corto, posteriormente se encuentra una actividad de lectura teórico-práctica que permite comprender la relación entre el hombre, el medio ambiente y la libertad, se refuerza esta lectura con una herramienta audiovisual la cual se titula *El valor de elegir*, finalmente se aplica un cuestionario generado desde la herramienta Liveworksheets.

4.4.2. La responsabilidad

Para esta actividad se plantea en primera instancia un cuento corto apoyado desde un material visual de Historieta, posterior a ello se encuentra un material audiovisual denominado *Responsabilidad* generando apoyo a la lectura teoricopráctica que busca sensibilizar al adolescente con respecto al balance decisional, esta actividad culmina con una autoevaluación de la plataforma Eduplay.

4.4.3. La voluntad de Sentido:

Esta actividad pretende a través de un audio, una actividad de comprensión lectora y un video abordar cuestionamientos acerca del sentido de la vida como un elemento subjetivo y de propia decisión al finalizar se pretende conocer el nivel de introspección del contenido abordado a través de la herramienta educaplay.

4.4.4. Los valores como realización de sentido

Esta actividad busca que través de un mapa mental y una lectura teórico-práctica el adolescente interpreten la importancia del valor como una posibilidad de sentido y de integración que acceden en la consolidación del el proyecto de vida, finaliza con una actividad evaluadora e interactiva que permita reconocer el nivel de aprendizaje y de comprensión de la temática abordada.

4.4.5 El optimismo Trágico

Esta actividad busca que través de un gráfico y una lectura teórica el adolescente comprenda el optimismo como una herramienta de afrontamiento para contrarrestar las dificultades que se presentan al generar un sentimiento de frustración con respecto a un objetivo no cumplido, al finalizar esta actividad pretende evaluar el nivel de comprensión que adquirió el adolescente con respecto a esta estrategia de afrontamiento.

4.4.6. El sentido del Sufrimiento:

Esta actividad busca a través de un material de lectura y audiovisual que el adolescente comprenda el sufrimiento como un momento que permite una evolución mayor a nivel espiritual y cognitivo, en la cual se permita generar un aspecto de Resignificación con respecto al proyecto de vida; finaliza con una actividad de introspección planteada desde la herramienta nearpod.

4.4.7. El sentido de la vida:

La actividad de sentido intenta entrar en contacto con la dimensión noética a través de trabajos esclarecedores, con preguntas que convocan al participante a vivenciar la logoterapia y a apelar a su dignidad, y el entendimiento de la vida como una tarea a realizar.

4.4.8. Suprasentido o sentido último:

La actividad del suprasentido o sentido último se pretende dar respuesta a las preguntas ¿cómo explicaríamos coincidencias que parecen perfectamente ordenadas para un fin

previamente planeado?, ¿Qué mano o qué fuerzas están detrás de tanta perfección?, ¿Acaso no hay coincidencias que más bien podríamos llamar Diosidencias?, muchas preguntas surgen ante el suprasentido, sin embargo, sus respuestas están en nosotros.

4.5 Recursos y materiales

A continuación, se describen los recursos a utilizar para la estrategia didáctica:

Para el manejo del Proyecto de Vida y Adicciones: para esta sección se genera la conceptualización de lo que hace referencia a las adicciones y el sentido de vida, apoyando esta conceptualización en lo descrito por E. Martínez en el documento denominado Logoterapia: Una alternativa ante la frustración existencial y las adicciones. en esa sección se presenta luego el video denominado ¿Te atreves a soñar? proyecto de vida.

Glosario: Esta sección del OVA presenta un listado de palabras que permiten al usuario comprender el lenguaje fundamental a utilizar en las actividades propuestas por los grupos de sentido de la formación logoterapéutica

Posteriormente En la Búsqueda de Sentido: Para esta sección se presenta de primero lo relacionado con la ilustración del video denominado Víctor E. Frankl, logoterapia y sentido, que ilustra de forma sencilla el origen de la logoterapia a través de la vivencia de Víctor E. Franklin, posteriormente para esta misma sección se utiliza un apartado del documento de E. Martínez denominado Logoterapia: Una alternativa ante la frustración existencial y las adicciones, que tiene como intencionalidad dar a conocer al usuario una alternativa que le permita hallar un sentido de la vida a partir de su momento experiencial.

Para el manejo del tema de determinismo y libertad: Se da inicio con un cuento corto extraído de A. de Mello, Del documento denominado despierta, luego se ilustra con el video denominado eduardo Mofu: Chiste del Huevo, y posteriormente se brinda la reflexión de los dos elementos anteriores, extraído del documento de E. Martínez, LOGOTERAPIA Una alternativa ante la frustración existencial y las adicciones

OVA - PROYECTO DE VIDA - URL https://ab2fvqx7miixbograosodw.on.driv.tw/ova/proyectedevidadsentido/				Recurso			
Ubicación		Tipo de objeto virtual	Nombre de objeto virtual	URL			
Bienvenida		VIDEO	Proyecto de vida	https://www.youtube.com/watch?v=GFRqvRa-hrc	Youtube	powtoon	
Proyecto de vida y adicciones		VIDEO	¿Te Atreves A Soñar?!	https://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g	Youtube		
En busca de sentido y significado por la vida		VIDEO	Viktor E. Frankl, logoterapi	https://www.youtube.com/watch?v=b9inKKgvAE	Youtube		
Actividades de sentido	Determinismo	cuento corto	VIDEO	Chiste del huevo	https://youtu.be/QZaS72oUhrq	Youtube	
		Reflexión	DIAPOSITIVAS	Proyecto de vida	https://app.nearpod.com/?pin=A6F4CE5730A1D59936DE608FFB108695-1	nearpod	diapositivas
		Actividad de lectura	VIDEO	El valor de elegir	https://youtu.be/k0hEvORd3lc	Youtube	
		ACTIVIDAD UNIR	Determinismos - descubrir	https://es.liveworksheets.com/fc2596229ne	liveworksheets	unir palabras	
		Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 1	https://forms.gle/Xx7uRmA9q9za14g87	docs.google	formulario

La responsabilidad	cuento corto	CARICATURA	Responsabilidad	https://www.canva.com/design/DAFAOQ4YkYU/TSXttVwIYYBsWilxQPex7g/edit?utm_content=DAFAOQ4YkYU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	canva	caricatura
	Actividad de lectura	VIDEO	Responsabilidad	https://youtu.be/laBEgDn4cU	Youtube	powtoon
		ACTIVIDAD froggy	Responsabilidad	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12137993-responsabilidad.html	educaplay	froggyJumps
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 2	https://forms.gle/a7zjbGjK981QjyM79	docs.google	formulario
La voluntad de sentido	Actividad de lectura	AUDIO	Voluntad de sentido	https://soundcloud.com/edgar-fabian-pinzon-barragan/voluntad-de-sentido?utm_source=clipboard&utm_campaign=wtshare&utm_medium=widget&utm_content=https%253A%252F%252Fsoundcloud.com%252Fedgar-fabian-pinzon-barragan%252Fvoluntad-de-sentido	soundcloud	audio
		VIDEO	Voluntad de sentido	https://www.canva.com/design/DAFAGpC7fKg/watch?embed	canva	video
		ACTIVIDAD sopa de letras	Voluntad de sentido	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12140388-voluntad-de-sentido.html	educaplay	sopa de letras
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 3	https://forms.gle/uBKExBu3U4nJxame8	docs.google	formulario

Los valores como realización del sentido	Actividad de lectura	INFOGRAFÍA	Valores	https://www.canva.com/design/DAFAmQBunAM/view	canva	infografía
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 4	https://forms.gle/ec5mZJiQPpNqXxjx7	docs.google	formulario
	Actividad de lectura	ACTIVIDAD ordenar	Valores de actitud	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12153326-creacion_experiencia_actitud.html	educaplay	ordenar palabras
El optimismo trágico	Actividad de lectura	INFOGRAFÍA	Optimismo o trágico	https://www.canva.com/design/DAFArZW-dhU/view	canva	diapositivas
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 5	https://forms.gle/SBF8RVRRsYpcNU7k7	docs.google	formulario
	Actividad de lectura	ACTIVIDAD Relaciona	Triada trágica	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12153971-triada_tragica.html	educaplay	relacionar palabras
El sentido del sufrimiento	Actividad de lectura	VIDEO	El sentido del sufrimiento	https://youtu.be/LTk6SfMfzf0	Youtube	
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 6	https://forms.gle/qDem2SD2LS tuo8zA7	docs.google	formulario
	Actividad de lectura	ACTIVIDAD Time to climb	El sentido del sufrimiento	https://app.nearpod.com/?pin=20603856D9661D170B0873D42EA07D48-1	nearpod	Time to climb
Sentido de la vida	Actividad de lectura	VIDEO	El sentido de la vida	https://youtu.be/GONnMzfjE	Youtube	

El suprasentido o sentido último	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 7	https://forms.gle/Kk5EueF1CQnwStNd7	docs.google	formulario
	Actividad de lectura	VIDEO	Sentido y suprasentido	https://youtu.be/Ik-2wdcmPfg	Youtube	
	Trabajo esclarecedor	CUESTIONARIO	Trabajo esclarecedor 8	https://forms.gle/AU7GvwFyBvGYGMSU9	docs.google	formulario
	Actividad de lectura	TABLERO COLABORATIVO	Suprasentido	https://app.nearpod.com/?pin=37AF1FB1A2757E883693BB82C153A2D0-1	nearpod	tablero colaborativo
Glosario	LECTURA	Glosario	https://logoforo.com/conceptos-de-logoterapia-hombre-en-busca-de-sentido/			
Contacto	CUESTIONARIO	Contacto	https://forms.gle/pSuuiu6mnt4ivprq6	docs.google	formulario	

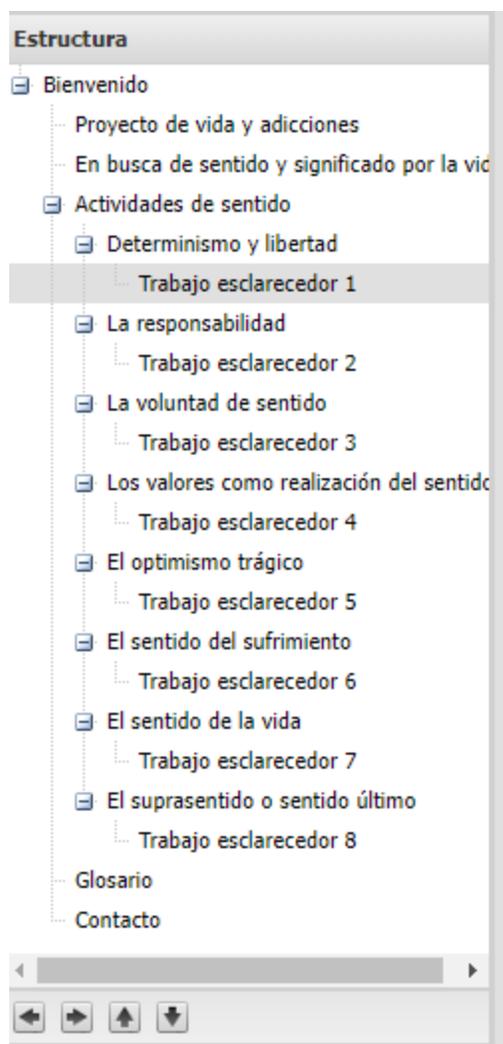
Tabla 1, creación propia

Ahora bien, en esta sección se presenta la descripción del OVA creado, en el cual se indica la organización de los elementos elaborados utilizando la herramienta eXeLearning.

4.6 Estructura

Presente y describa la estructura del Objeto de Aprendizaje creado, utilizando el siguiente diagrama:

Imagen 1. Estructura del OVA.



Fuente: Propiedad de los autores.

4.6.1. iDevices

A continuación se presenta un listado de los diferentes elementos (actividades e información) que conforman el objeto de aprendizaje creado.

iDeices ▲	Categoría	Visible
Texto	Texto y tareas	<input checked="" type="checkbox"/>
Actividad	Texto y tareas	
Actividad de lectura	Texto y tareas	
Caso práctico	Texto y tareas	
Conocimiento previo	Texto y tareas	
Contenido DUA	Texto y tareas	<input checked="" type="checkbox"/>
Objetivos	Texto y tareas	
Reflexión	Texto y tareas	
Tarea	Texto y tareas	<input checked="" type="checkbox"/>
Texto libre	Texto y tareas	
Actividad de GeoGebra	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Actividad desplegable	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Applet de java	Actividades interactivas	
Cuestionario SCORM	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Lista desordenada	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Pregunta de Elección M...	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Pregunta de Selección ...	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Pregunta Verdadero-Falso	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Rellenar huecos	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>
Vídeo interactivo	Actividades interactivas	<input checked="" type="checkbox"/>

Fuente: Propiedad de los autores.

4.6.2. Otros contenidos

Presente y describa otros contenidos utilizados en el objeto de aprendizaje:

Imagen 3. Otros contenidos.

Otros contenidos
Descargar el fichero fuente
Ficheros adjuntos
Galería de imágenes
Nota
Rúbrica

Fuente: Propiedad de los autores.

4.7. Descripción del OVA

A continuación, se presentan utilizando pantallazos las diferentes páginas que conforman el objeto de aprendizaje elaborado, haciendo la descripción del contenido para cada una. Se sugiere iniciar

por la pantalla de inicio, y de manera ordenada, se presentan y describen las pantallas de las diferentes secciones elaboradas.

4.7.1. Inicio

En esta pantalla se da a conocer el nombre del objeto de aprendizaje, se utiliza una imagen representativa y se describe el objeto de aprendizaje elaborado (ver Figura 1).

Figura 1. Pantallazo de Bienvenida al OVA.



Fuente: Propiedad de los autores.

En la figura anterior se evidencia la presentación del objetivo general del OVA, y las generalidades con la cual el usuario se encontrará para el desarrollo de los grupos de sentido

4.8. Propiedades del OVA

4.8.1. Paquete (Catalogación)

En esta sección se presentan los pantallazos de la información registrada del OVA como Paquete:

Figura 2. Pantallazo de Catalogación del OVA.

Catalogación

Título: 

Idioma: 

Descripción

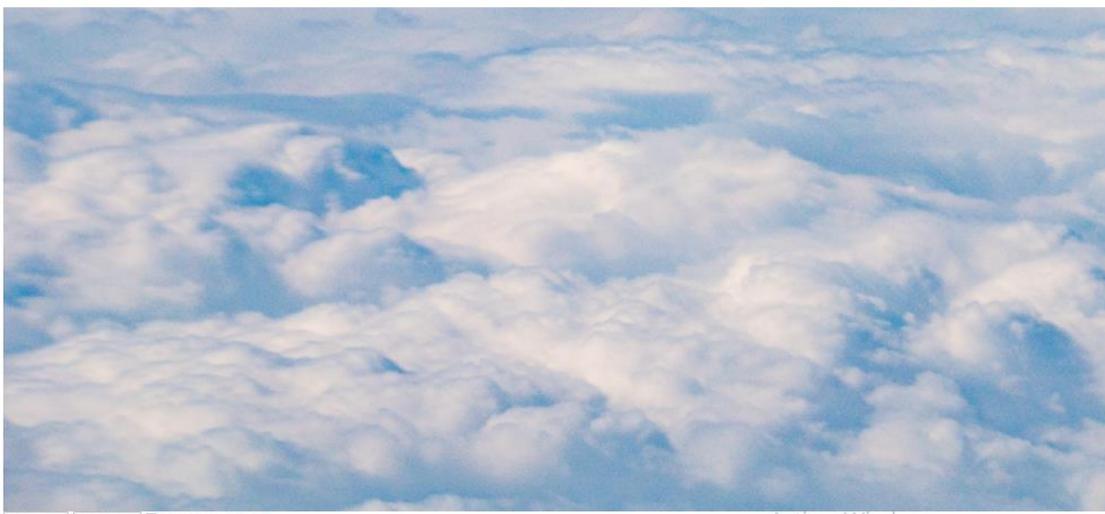
General: 

Objetivos: 

Conocimiento previo: 

Figura 3. Pantallazo de Propiedades del proyecto.

Propiedades del proyecto

Fondo de la cabecera: 

[Subir imagen](#) | [Eliminar imagen](#) | [Ver imágenes de ejemplo](#)

Pie de página:

Formato

Tipo de doc.: 

Taxonomía

Nivel 1:

Nivel 2:

Nivel 3:

4.8.2 Metadato

En esta sección se presentan los pantallazos de la información registrada en el aplicativo eXeLearning siguiendo el estándar LOM.

Figura 4. Pantallazo Sección General según el estándar LOM.

*General (Obligatorio)

*Identificador (Obligatorio)

Catálogo: Entrada:

*Título (Obligatorio)

Idioma:

*Idioma (Obligatorio)

*Descripción (Obligatorio)

Idioma:

Palabra clave (Opcional)

Cobertura (Opcional)

Estructura (Opcional)

*Nivel de agregación (Obligatorio)

Figura 5. Pantallazo Sección Ciclo de vida según el estándar LOM

Ciclo de vida (Opcional)

*Meta-Metadatos (Obligatorio)

Identificador (Opcional)

*Esquema de metadatos (Obligatorio)

*Idioma (Obligatorio)

Contribución (Opcional)

Técnica (Opcional)

Figura 6. Pantallazo Sección Meta-Metadatos según el estándar LOM

*Meta-Metadatos (Obligatorio)

Identificador (Opcional)

*Esquema de metadatos (Obligatorio)

*Idioma (Obligatorio)

Contribución (Opcional)

Técnica (Opcional)

Figura 7. Pantallazo Sección Uso Educativo según el estándar LOM

*Uso educativo (Obligatorio)

— Tipo de interactividad (Opcional)

*Tipo de recurso educativo (Obligatorio)

simulación

— Nivel de interactividad (Opcional)

— Densidad semántica (Opcional)

— Destinatario (Opcional)

— Lugar de utilización (Opcional)

— Rango típico de edad (Opcional)

— Dificultad (Opcional)

— Tiempo típico de aprendizaje (Opcional)

— Descripción (Opcional)

*Idioma (Obligatorio)

Español

Añadir sección Eliminar sección

Figura 8. Pantallazo Sección Derechos según el estándar LOM

*Derechos (Obligatorio)

— Coste (Opcional)

*Derechos de autor y otras restricciones (Obligatorio)

sí

— Descripción (Opcional)

— Relación (Opcional)

— Anotación (Opcional)

— Clasificación (Opcional)

Guardar Borrar todo Reiniciar

4.9 Evaluación

Con la estrategia didáctica no se pretende que la evaluación compruebe la adquisición de nuevos términos, son que los adolescentes puedan generar conciencia con respecto a sus propios determinismos y a sus decisiones e intenciones de cambio con respecto al consumo de sustancias psicoactivas aplicado a su proyecto de vida, de esta forma se solicita el diligenciamiento de un cuestionario que de las categorías nombradas anteriormente.

5. Conclusiones y recomendaciones

Tras la identificación y planteamiento de la problemática del vacío existencial en adolescentes consumidores de sustancias psicoactivas, se propone una formación logoterapéutica de manera virtual, a fin de que dicho vacío pueda ser llenado motivando a la construcción de un proyecto de vida; teniendo en cuenta lo anterior se puede concluir que:

Este objeto virtual de aprendizaje (OVA) pretende invitar a partir de cada una de las actividades, a adentrarse en el concepto de logoterapia, abordando cada una de las temáticas principales promoviendo una logoactitud, la cual motiva no solo establecer un proyecto de vida, sino a robustecerlo de forma constante.

Ahora bien, si es posible que el diseño de un OVA de contenido logoterapéutico que permita ayudar al esclarecimiento, planteamiento y fortalecimiento del proyecto de vida en adolescentes con problemática de consumo de sustancias psicoactivas, el diseño del OVA requirió el uso de varias actividades interactivas que a medida en el que se van desarrollando fortalecen el conocimiento del tema central de este trabajo.

Atendiendo a la motivación casi innata de los adolescentes al uso de las tecnologías de la información, se plantea, a través del diseño de un OVA, la oportunidad de que el proyecto de vida en adolescentes con problemática de consumo, es posible robustecerlo a partir de la formación logoterapéutica desde una estrategia virtual.

Así mismo, es posible estructurar una propuesta interactiva de contenidos logoterapéuticos, de esta forma se desarrolló un objeto virtual de aprendizaje, en el que se encuentra el desarrollo de los contenidos de forma sistemática coherente y fluida.

El diseño de cada uno de los recursos educativos requiere no solo claridad en cada uno de los contenidos, sino también apuntar a un aprendizaje y a la obtención de una actitud reflexiva, de esta forma se hace uso de diferentes estrategias interactivas las cuales no solo ayudan a la adquisición de conocimiento desde distintas estrategias, sino que también motiva al avance y al descubrimiento de este.

Si bien se logró la construcción de un OVA funcional y eficiente, si es posible seguir robusteciendo las actividades aquí propuestas, realizando los ajustes que se vayan presentando.

Referencias

- Figueredo, O. B., & Medina, A. (2011). Desarrollo de competencias a través de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en educación superior. *Educación Médica Superior*, 25(3), 301–311. <http://scielo.sld.cu>
- Frankl, V. E. (2000). *En el principio era el sentido* (Editorial Piados, Ed.).
- Frankl, V. E. (2001). *El hombre en Busca de sentido* (Herder, Ed.).
- Frankl, V. E. (2003). Psicoterapia y Humanismo. In Editorial FCE (Ed.), *Psicoterapia y Humanismo*.
- Gómez Rodríguez, D. T., Gutiérrez Herrera, M., & Londoño, S. P. (2013). Depresión y consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes en la ciudad de Bogotá. *Psychologia: Avances De La Disciplina*, 7, 45–51.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2000). *Metodología de la investigación* (McGraw-Hill, Ed.; Vol. 6). <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Martínez, E., Castellanos, C., Osorio, C., & Camacho, S. (2015). Efectos de la logoterapia sobre los recursos personales de las personas en adicción. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 24(3), 231–241.
- Mazo, J., Medina, L., & Pabón, J. (2016). *La interiorización del proyecto de vida como motivación lúdica para el aprendizaje*.
- Monasterio, D., & Briceño, M. (2020). Educación mediada por las tecnologías: un desafío ante la coyuntura del Covid-19. *Depósito Legal*, 100–108.
- Pascuas, Y., Jaramillo, C., & Verástegui, F. (2015). Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la permanencia estudiantil en la educación superior. *Rev. esc.adm.neg*, 121.
- Ramírez, M. (2009). RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL APRENDIZAJE MÓVIL(MLEARNING) Y SU RELACIÓN CON LOS AMBIENTES DE EDUCACIÓN A DISTANCIA: IMPLEMENTACIONES E INVESTIGACIONES. *RIED V.12*, 68.
- Tarazona Suarez, J. E. (2012). Generalidades del Diseño Instruccional. *Inventum*, 40.
- Slapak, S., & Grigoravicius, M. (2006). “Consumo De Drogas”: La Construcción De Un Problema Social. *Anuario de Investigaciones*, 14(14), 239–249. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139943026>
- Zambrano, R. (2016). *Sentido de la vivencia de abstención al consumo de sustancias psicoactivas en un adolescente*.