

Relatos vivenciales de los adultos mayores del hogar Miguel León de la ciudad de Cuenca para mantener la medicina ancestral

Diego Guillermo Navos Navos

dgnavos@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7002-3513>

Mgt. Mónica Liliana Castro Pacheco

mocastro@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3850-0276>

Mcs. Marco Tulio Pazmiño Piedra

mpazmino@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2852-1065>

Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, Cuenca-Ecuador

RESUMEN

La falta de conocimiento de las generaciones actuales de la medicina tradicional crea barreras para la mejora en el tratamiento de la salud. El objetivo del proyecto fue diseñar una aplicación móvil y un libro con el uso de herramientas del diseño gráfico para dar a conocer las plantas medicinales que se encuentran en el “Hogar Miguel León”, que son cultivadas por los ancianos, como parte del proyecto “Mercado de la buena vida”. La investigación sigue la metodología de experiencias, con el Design Thinking en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. El resultado es un producto gráfico ilustrado, que representa a los adultos. Lo innovador es la información de cultivo y beneficios derivados de este tipo de medicina es explicada a manera de relato vivencial por las personas que viven en ese lugar. Esta indagación resulta del Proyecto PIENSA de tercer nivel de la Carrera de Diseño Gráfico del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca-Ecuador. Como conclusión se indica la importancia de mantener las tradiciones intangibles de los antepasados; dando a conocer con la implementación de un producto editorial y digital, que recuerde el uso de técnicas ancestrales y rescata recetas de nuestros orígenes.

Palabras clave: *aplicación móvil; libro ilustrado; medicina ancestral; plantas medicinales*

Correspondencia: cito. dgnavos@sudamericano.edu.ec

Artículo recibido 05 diciembre 2022 Aceptado para publicación: 05 enero 2023

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Navos Navos, D. G., Castro Pacheco, M. M. L., & Pazmiño Piedra, M. M. T. (2023). Relatos vivenciales de los adultos mayores del hogar Miguel León de la ciudad de Cuenca para mantener la medicina ancestral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 2186-2205. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4578

Experiential stories of the elderly from the Miguel León Home in the city of Cuenca to maintain ancestral medicine

ABSTRACT

The absence of knowledge of the current generations of traditional medicine creates barriers for the improvement of health treatment. The goal of the project was setting out to create a mobile application and a book with the use of graphic design tools to raise awareness of the medicinal plants found in the "Hogar Miguel León", which are cultivated by the seniors, as part of the project "Mercado de la buena vida". The research follows the methodology of experiences, with Design Thinking in five stages: empathizing, defining, devising, prototyping and testing. The result is an illustrated graphic product, which represents adults. The innovative aspect is that the information on cultivation and the benefits derived from this type of medicine is explained in the form of an experiential story by the people who live there. This research is the result of the PIENSA Project of the third level of the Graphic Design course at the Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano in the city of Cuenca-Ecuador. In conclusion, it indicates the importance of maintaining the intangible traditions of the ancestors; making them known with the implementation of an editorial and digital product, which recalls the use of ancestral techniques and rescues recipes of our origins.

Keywords: *ancestral medicine; illustrated book; medicinal plants; mobile application*

INTRODUCCIÓN

El uso de plantas medicinales sigue siendo manejado por las personas para prevenir y tratar enfermedades. La Organización Mundial de la Salud (OMS), estima que más del 80% de la población mundial, especialmente en los países en desarrollo, utiliza remedios herbales tradicionales (Bermúdez et al., 2005). Es importante indicar que, en varios países, la medicina no convencional suele llamarse medicina complementaria (OMS, 2013)

Las plantas medicinales son una alternativa para prevenir y tratar numerosos malestares a nivel de la salud de una forma efectiva y segura, sin traer consecuencias a largo plazo como lo ha hecho muchos medicamentos farmacéuticos (OMS, 2013), más aún existen plantas medicinales que emanan un aroma que ayuda a estimular el cerebro incluso despiertan recuerdos, ayudando también en dolencias menores relacionadas con el estrés.

La aromaterapia se ocupa del uso de aceites esenciales como herramientas terapéuticas complementarias extraídas de las plantas (Avello et al, 2006). Las cualidades de una misma planta medicinal pueden encontrarse para diversas afecciones tratables, de allí la importancia de tener varias de éstas en cada hogar, lo que incluso en varios países se utilizan como ingreso económico en los sectores rurales, se ha registrado 432 especies en un solo herbario y se venden en el mercado local (Cerón, 2006).

Ecuador es un país multi diverso en prácticas, saberes y conocimientos ancestrales, desde tiempos de antaño la sociedad ha reclamado respeto e inclusión de algunos aspectos fundamentales de las culturas, entre los que sobresalen la medicina, la espiritualidad y la educación, se concretó en la redacción de la constitución ecuatoriana de 2008 en sus artículos 57 y 362 denominada medicina tradicional, así como medicina ancestral, respectivamente, que garantiza la protección de estas prácticas (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En este sentido, el Ecuador sigue siendo caracterizado por sus milenarias prácticas, saberes y conocimientos tradicionales, siempre ha sido un lugar habitado por naciones y pueblos que han aprendido los secretos de una relación respetuosa con la Madre Naturaleza (Dirección Nacional de Salud Intercultural Ecuador, 2020). La antigua medicina tradicional reconoce cinco órganos interrelacionados de igual importancia que componen el ser humano.

Cuerpo físico: células, tejidos, huesos, órganos. Cuerpo mental: formado por mente, intelecto, pensamientos e ideas. Cuerpo emocional: emociones, sentimientos. Cuerpo Energético: las formas y texturas del mundo. Gracias a esta energía, el cuerpo tiene forma humana. Espíritu cuerpo: Vida, el espíritu que anima el cuerpo. (Dirección Nacional de Salud Intercultural Ecuador, 2020)

Los tratamientos con medicina natural son una alternativa para la prevención y tratamiento de un sinnúmero de malestares, siendo efectiva y segura de usarla; que aporta consecuencias positivas a corto y largo plazo (Ordóñez y Oñate, 2016). Pero a pesar de ello, no se le da la importancia que merece, por lo que esta investigación con sus aportes, por lo que, gracias al Hogar Miguel León, se provee de información para que sea manejada, a la vez difundida para quienes aún tienen dudas de su uso.

El Hogar Miguel León localizado en la ciudad de Cuenca cuenta con un amplio jardín botánico de plantas, las que varias son consideradas medicinales debido principalmente a la experiencia en el uso de éstas, con propósitos sanatorios, curativos y emotivos, por parte de los adultos mayores quienes han logrado plasmar su experticia en su manejo.

“Mercado de la buena vida”, consiste en un proyecto del geriátrico, aquí se realiza un cultivo trabajando en la conservación y diversificación de forma adecuada, por el aporte de los beneficios que se pueden conseguir, como una alternativa a la medicina tradicional. Es interesante indicar que; dentro de este proyecto se encuentra el Huerto Multisensorial, y a su vez la “Botica de la Abuela”, es una fase dentro del proyecto macro que se lleva a cabo para las personas que viven ahí.

Se menciona también que, el Hogar Miguel León cuenta con una sala multisensorial “SNOEZELE” para personas que padecen patologías neurodegenerativas, donde se estimulan los sentidos mediante dispositivos tecnológicos, lo que evidencia una apuesta al progreso ante las diferentes dificultades que se padecen. A partir de esta sala la propuesta cobra vida e inspiración creativa al integrar a la naturaleza como medio de estimulación que permita generar beneficios a la salud física, psicológica y cognitiva.

Tanto el diseño de la aplicación móvil como el libro fueron resultado complementario del proyecto jardín Multi-Sensorial que surgió desde la necesidad del Hogar Miguel León de maximizar los beneficios que pueden generar las áreas verdes. Se concibe que el manejo terapéutico permitirá integrar respuestas sanitarias preventivas basadas en la naturaleza,

con las cuales se logre aminorar las diferentes afecciones de las personas adultas mayores.

Por otro lado, la propuesta también considera un abordaje terapéutico e intergeneracional en la población de niños y adolescentes que permita, mejorar su interacción social y cultural, por medio del contacto con los adultos mayores a través de sus vivencias, historias y conocimientos ancestrales, en entornos naturales que motiven el encuentro de la activación del patrimonio inmaterial de ambos grupos.

Origen del Proyecto “Mercado de la Buena Vida”

El proyecto tiene sus antecedentes en 2015 con un estudio técnico interdisciplinar de caracterización en los barrios de El Vado y San Roque, para lo cual se conformó un equipo de expertos en técnicas de investigación participativa. Se identificó la riqueza en los ámbitos social, económico, cultural y ambiental, así como las problemáticas del sitio.

Para el año 2016 el equipo de investigación salió de sus oficinas a contrastar los hallazgos técnicos con la comunidad. Se desarrollaron talleres para entender la riqueza del territorio y sus conflictos desde la mirada de los actores. En 2017 se consolidó de manera conjunta un autodiagnóstico, desde las distintas miradas: académica, institucional y comunitaria, identificando los valores del territorio: un gran patrimonio edificado y amplia riqueza artesanal.

De igual manera se encontraron conflictos: altos flujos vehiculares, contaminación, gran presencia de parqueaderos en los corazones de manzana, entre otros. Estos factores han sido amenaza, no solamente para la conservación del patrimonio edificado, sino también el bienestar y la permanencia de los artesanos y habitantes en el barrio.

Durante el año 2018 se plantearon juntamente con la comunidad, tanto los escenarios tendenciales, cuanto la idea fuerza y varias estrategias para la activación de los recursos culturales en El Vado, de manera que se inserten en sus dinámicas territoriales, generando beneficios sociales y económicos y contribuyendo a mitigar las principales problemáticas identificadas durante el diagnóstico. Es así como surge el programa “Cuenca convive con su Patrimonio”, dentro del cual se enmarca precisamente el proyecto “Mercado de la Buena Vida”.

Este proyecto busca activar los espacios de vocación ambiental, para poner no sólo en valor y conservar la riqueza cultural contenida en sus corazones de manzana, sino además generar redes territoriales que motiven sinergias en sus dinámicas sociales y económicas

locales, contribuyendo de esta manera al bienestar territorial. En los años 2019 y 2020, el equipo de trabajo logró conseguir ayuda financiera, de esta manera se firmaron varios acuerdos para consolidar los compromisos y recursos (económicos, técnicos y humanos). Entre estos actores figuran varios institucionales como: el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador (INPC), la Empresa Pública Municipal de Desarrollo Económico (EDEC EP), la Universidad de Cuenca, el Hogar Miguel León, la Corporación de Guías y Profesionales de Turismo del Austro y la Dirección Municipal de Desarrollo Social, a través de la Escuela Taller de Cuenca.

La iniciativa cuenta con dos fases: una fase piloto con la implementación de huertos urbanos en dos sitios del área de estudio y una fase de consolidación de una red territorial. Previo al inicio de la primera fase, se identificaron los espacios con vocación ambiental en El Vado. Esta actividad se desarrolló con la observación aérea y recorridos terrestres, uso de un dron, fotografía digital, los recorridos en Google Maps y una data base GIS.

Con ello, se buscaba determinar espacios del tipo patios, terrazas y balcones, los cuales tengan potencialidades para implementar zonas de cultivo, es decir, que tengan pisos duros (hormigón o ladrillo, por ejemplo), que puedan albergar contenedores del tipo maceteros o similares, o espacios con un área de suelo cultivable tipo jardines, huertos, patios o equivalentes. El objetivo era establecer aquellos sitios cuyos propietarios estén dispuestos a conformar una red territorial.

Durante este proceso se pudo establecer un acercamiento a dos sitios para la implementación de la fase piloto: la Casa de la señora Nidia Vázquez y la Casa de acogida para adultos mayores y niños en situación de vulnerabilidad y pobreza “Hogar Miguel León”. Los propietarios de estos predios mostraron su interés en formar parte de la iniciativa, motivo por el cual se inició un proceso de escucha para la planificación colaborativa en los dos sitios.

De manera simultánea, se realizó juntamente con las instituciones, actores y miembros que conforman el equipo del proyecto, una caracterización de los huertos urbanos, a través del análisis de experiencias en el contexto local e internacional desde varias perspectivas: agroecología urbana y patrimonio; gastronomía y patrimonio; visitación, turismo sostenible y patrimonio; agroecología urbana, infancia y tercera edad; gestión participativa y sustentable.

El propósito de este análisis era precisamente identificar estrategias de gestión compatibles con las áreas piloto del proyecto, desarrollándose varios talleres con todos los involucrados, para la concreción de estrategias, de manera que puedan ser implementadas en el proyecto.

El Proyecto "Mercado de la Buena Vida" en el Hogar Miguel León

La misión del Hogar Miguel León es brindar atención holística e integral, así como cuidado y formación, tanto de adultos mayores en situación de pobreza y/o vulnerabilidad, así como niños huérfanos y en situación de pobreza y/o vulnerabilidad (violencia, abandono, familias disfuncionales, hogares conflictivos, abusos sexuales, consumo de drogas, etc.), para su reinserción social y/o adopción.

Esta institución sin fines de lucro, gestionada por la Comunidad Religiosa de las Hijas de la Caridad, ha sido sostenida gracias principalmente a los aportes de varios cooperantes del sector público y privado, y cuenta con un equipo multidisciplinario conformado por psicólogos, trabajadores sociales, terapeutas y tutores, quienes se desempeñan en diferentes áreas como terapia física, ocupacional, ludoterapia y terapia neurosensorial principalmente.

Dentro del Hogar Miguel León se realizan varias actividades entre las cuales se incluye la formación y talleres para el desarrollo de destrezas como la artesanía y manualidades, las cuales implican además de terapia de soporte físico y emocional, también permitan a los internos reinsertarse productivamente en la sociedad.

El plan de manejo en el huerto del hogar Miguel León

El plan de manejo para el huerto del Hogar Miguel León se enmarca en el plan para la red de huertos del proyecto Mercado de la Buena Vida, lo que, a su vez, busca articular varios corredores ambientales urbanos con otros corredores históricos y culturales, donde se tejerá una lectura interpretativa respecto a la riqueza cultural y ambiental del territorio (área de estudio) y sus relaciones.

Se busca implementar distintas zonas de manejo dentro del huerto, que permitan la entrada de información desde entorno físico hacia el sistema nervioso central de los adultos mayores e internos, para la elaboración de sensaciones y percepciones producidas por la luz, el sonido, el olor, el gusto y el tacto, en el marco de un espacio natural al aire libre. Se busca generar cambios positivos, mitigando el proceso de envejecimiento en los internos.

A través del uso de diferentes especies botánicas que incrementen todas estas entradas sensoriales, el color en los espacios vegetales florales (cromáticos), medicinales (aromáticos), diversidad de texturas (distintos tipos de follajes), etc., que son albergados en elementos físicos como un túnel multisensorial del tipo pérgola y camineras de texturas (piedra, grava, arena, hojarasca, bambú, etc.), que permite desarrollar o recuperar la autonomía del adulto mayor, además de rescatar los usos de la memoria asociados a la agricultura tradicional y las habilidades sociales que la interacción con el huerto implican.

Es importante indicar que la presencia del túnel denominado de las texturas naturales, consta de un camino de diferentes estructuras, con enredaderas y plantas que emiten olores tales como lavanda que promueven tranquilidad, con esto se plantea conseguir un espacio estimulante que aliente el crecimiento de las células cerebrales y más conexiones sinápticas entre neuronas, el cerebro anhela variedad cuando percibe cosas nuevas, llama la atención y generalmente aporta cierto placer con expectativa y curiosidad ante estímulos desconocidos.

Diseño gráfico y Aplicaciones Móviles

Con lo anteriormente expuesto la presente investigación pretende dar a conocer la conservación de estas plantas, los beneficios para la salud, así como los cuidados y formas de cultivar desde casa, puesto que la ampliación de la frontera urbana, el alto tráfico vehicular, la contaminación ambiental, el cambio climático, no generan espacios adecuados para el desarrollo y el cultivo de estas especies.

Ante esta perspectiva, se plantea la utilización de la tecnología, por medio de las aplicaciones móviles, así como la disponibilidad de la elaboración de un libro con conceptos de diseño gráfico y diseño editorial, pueden ayudar a disponer de información que sirva como corolario en ese sentido de estimulación. Por esto se dice que la tecnología móvil ha venido a cambiar de forma sustancial el modo de vivir en la actualidad.

Con el advenimiento, uso masivo y crecimiento de los teléfonos inteligentes, la medición de la usabilidad de las aplicaciones móviles se ha convertido en un tema de investigación (Enríquez et al, 2013). Los teléfonos inteligentes y las tabletas tienen características que los convierten en herramientas útiles como la interactividad, la calidad de imagen y sonido, la conectividad y la innovación. (Rodríguez-Cubillo y Arteaga-Martínez, 2021)

Un tema importante es la idea de entender que la interfaz gráfica, es una propuesta que debe manejar una organización de información estructurada y esquematizada, tanto los recursos de diseño como las ilustraciones, fotografías y textos, deben mantener una tipología y jerarquización acorde a criterios de legibilidad y lectura del contenido en estos dispositivos, así como también la tipografía acorde al tema.

Medicina ancestral

Los estudios etnográficos ecuatorianos muestran el gran uso y aprovechamiento de las plantas en la medicina natural y rituales mágicos religiosos (Cabrera y Saquipay, 2014). A su vez se puede indicar también, que el 70% es la parte más usada de la planta, es decir sus hojas y el modo de preparación es por infusión siendo el 64%, de tal forma que se logra registrar el conocimiento ancestral de las plantas medicinales en función salud-enfermedad que aqueja a la población (Andrade-Yucailla et al, 2019)

El uso de plantas medicinales es un conocimiento de por vida adquirido por trabajadores de la salud. La práctica ancestral se basa en el “Sumak Kawsay” y la cosmología andina, bajo las cuales se definen la enfermedad y la salud (Ordóñez y Oñate, 2016). El cultivo de estas especies es un componente importante de la conservación cultural y ambiental para preservar la biodiversidad para las generaciones futuras (Hieronimi, 2010)

El análisis de este proyecto se considera a la etnobotánica como una herramienta de diagnóstico basado en fitoterapia (Andrade-Yucailla et al, 2019), entre las interrogantes del uso de las plantas medicinales fueron: nombre, modo de preparación, parte utilizada, y dosificación, de esta forma se puede agrupar según el uso a las enfermedades definiéndose así las especies existentes en el centro Miguel León.

Design Thinking

El pensamiento de diseño es un instrumento primordial para examinar inconvenientes complicados y solventarlos colectivamente, de manera se intenta que establezca impactos positivos tanto en la organización como en el usuario, debido a que este último radica en la base de esta metodología. Design Thinking permite identificar necesidades y se abre un espacio de creatividad e innovación (Arias et al, 2019)

Las cinco etapas del pensamiento de diseño (Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear), ayuda en la formulación de diversos resultados positivos en los futuros usuarios para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilando comentarios y con eso poder rediseñar (Arias et al, 2019). Permite educarse mientras se diseña y se investiga para

realizar soluciones que se acomoden mejor a las necesidades de los problemas en las personas.

Objetivo general:

Diseñar un producto editorial y prototipo de aplicación móvil a través de la metodología del Design Thinking para dar a conocer los beneficios de las plantas medicinales con testimonios de adultos mayores del Hogar Miguel León.

Objetivos específicos:

- Recopilar información sobre las propiedades y beneficios de plantas medicinales.
- Orientar la investigación con la metodología del Design Thinking para el desarrollo de la aplicación y el producto editorial.
- Prototipar y evaluar la funcionalidad de la aplicación móvil y la lectura del producto editorial.

METODOLOGÍA

El proyecto se basó en la búsqueda de información mediante investigación mixta, cualitativa con uso de encuestas y entrevistas, la mayor información del estudio ha sido desarrollada de forma descriptiva con la excepción de la parte de presentación de los resultados de la encuesta. A su vez, el uso de la sistematización de experiencias fue utilizado como herramienta dentro del método también.

La evaluación, la investigación y la sistematización deben estar entrelazadas, con sus propias características (Jara, 2012). Dado que se intenta rescatar las tradiciones ancestrales es muy importante poder intercambiar y compartir estos aprendizajes con otras experiencias, es decir, aprender de la vivencia y valorarla como fuente de partida en prácticas similares, por este motivo también se utilizó el método de sistematización de experiencia.

Dentro de este último método se encuentran los siguientes pasos según (Jara, 2012), el punto de inicio que parte de la propia práctica, las preguntas iniciales en donde los objetivos deben ser claros, la recuperación del proceso vivido en forma cronológica, reflexiones de fondo en forma de análisis y síntesis y por último los puntos de llegada con recomendaciones y conclusiones.

Por otro lado, como metodología de trabajo se usó el Design Thinking el cual se lo define como un proceso metódico y creativo que involucra a las personas en oportunidades de crear ideas innovadoras (Arias et al, 2019). Cada etapa ayuda a recopilar la información

que se necesita para la obtención de la propuesta final permitiendo transformar ideas factibles en nuevas oportunidades (Galindo y Méndez, 2017)

Uno de los ejemplos del uso de esta metodología innovadora dentro del diseño es el “Juego Morlapolys para la divulgación del patrimonio cultural de Cuenca Ecuador”, en el cual su objetivo fue diseñar un juego de mesa para divulgar la cultura de la ciudad, mediante el empleo de técnicas modernas y fundamentos teóricos del diseño gráfico mostrando que puede ser usada para encontrar soluciones creativas (Zhucozhañay et al, 2022)

Primera fase: Empatizar

Para entender más la situación se realizó una encuesta en donde el 50% de las personas, manifiestan tener conocimientos acerca de la existencia del jardín botánico en el Hogar Miguel León, el 75% de la muestra estadística indica que en la ciudad es muy usada esta medicina ancestral y tradicional como tratamiento y prevención de enfermedades y alternativa para sus dolencias.

En otra pregunta los cuencanos dicen que todos desearían tener en sus casas un jardín con plantas medicinales similares, para saber más acerca de sus cuidados. El 95% indica que sería interesante poder tener esta información al alcance de las personas sobre todo si se usa en una aplicación móvil, así como también con la elaboración de un libro ilustrado como representación visual de los abuelitos que son parte del geriátrico.

Segunda fase: Definir

Se propone una aplicación en la cual las personas puedan obtener información general del uso de plantas medicinales propias del Hogar Miguel León

Deben estar orientadas para que varias personas continúen en el rescate de los saberes ancestrales, que pasen entre generaciones, sin perder esta tradición.

La interfaz de la aplicación deberá ser simple e intuitiva con colores propios del Hogar. A su vez un producto editorial como complemento de lo expuesto anteriormente que siga la tipología con rasgos y tendencia gráfica adecuada.

Tercera fase: Idear

Usando la información obtenida, se crearon una serie de bocetos manejando características de referencia con un simbolismo significativo en este caso el uso de ilustraciones tomados de los adultos mayores del centro. Se evidenciará contenidos visuales, basados en vivencias y relatos, basados en experiencias reales.

Cuarta fase: Prototipado (versión inicial de una idea)

Las ilustraciones son inspiradas en personas reales que conviven dentro del centro, la abstracción y síntesis gráfica se basa en fotografías con detalles representativos dentro de la comunicación visual, facilitando la comprensión del mensaje, tomando en cuenta la proporción, los colores, iluminación, textura y equilibrio como base artística.

Como se puede observar en la figura 1, relativa a las ilustraciones de los personajes.

Figura 1. Ilustraciones de personajes



Nota. Gráficos realizados basados en las sesiones fotografías de los adultos mayores.

Autor: Elaboración propia

Figura 2. Ilustraciones de personajes



Nota. Gráficos realizados basados en las sesiones fotografías de los adultos mayores.

Autor: Elaboración propia

La figura 3 y 4 muestra la Interfaz que ayuda a desarrollar y comprender los guiones relativos a contar la historia.

Figura 3. Interfaz



Nota. Interfaces de la aplicación
Autor: Elaboración propia

Figura 4. Interfaz



Nota. Interfaces de la aplicación
Autor: Elaboración propia

Quinta fase: Testeo

Posterior a la realización del prototipado mediante la herramienta digital Figma (Software para prototipos Web), se dio a conocer la propuesta a los usuarios finales quienes pudieron poner a prueba la aplicación.

Con esto se pudo evaluar las interfaces mediante ensayos respectivos con sus correcciones y observaciones, de tal forma que toda la información colocada dentro del proyecto sea utilizada con el fin de conocer las diferentes plantas, sus cualidades, cultivos y aplicaciones únicas que serán importantes en el desarrollo de terapias visuales, olfativas, gustativas en el espacio Miguel León.

Por otro lado, el libro fue producto realizado con páginas bien definidas en términos de contenido y maquetación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se destacan como antecedentes a este tipo de trabajos y líneas de investigación, los relativos a la educación, por lo disruptivo de las actividades que realiza el ser humano, en este contexto la educación disruptiva permite la introducción de avances e innovaciones en los procesos educativos a través de las nuevas tecnologías y los nuevos usos que se abren en el ámbito comunicativo.

Este es el caso de la labor realizada para la Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking, propósito que busca proponer el estudio que describe una experiencia de innovación educativa en el aula. El objetivo fue introducir el uso de tecnologías disruptivas en el aula mediante estrategias lúdicas y pensamiento de diseño para su aplicación didáctica (Arias Flores et al., 2019)

Otro ejemplo de la utilización de estas herramientas innovadoras es el trabajo denominado “Diseño de una herramienta fundamentada en el Design Thinking para la innovación educativa en adultos” desarrollado por estudiantes de la Universidad Católica de Colombia, donde se destaca trabajar en esta problemática con técnicas de innovación (Galindo & Mendez, 2017)

Correa José y De Pablos Juan, 2017; en su artículo “Nuevas tecnologías e innovación educativa” mencionan que la innovación educativa vista desde diferentes perspectivas tiene como común denominador un sentido de transformación, trabajo cooperativo y una apertura constante al cambio, por tal motivo se proponen realizar los diseños de una

herramienta que dé una respuesta innovadora a los retos que enfrenta la fundación Piccolino (Correa Gorospe & de Pablos Pons, 2009)

Para cumplir los objetivos se usó la metodología de Design Thinking, con su ayuda desarrollaron tres etapas, estas fueron: Escuchar, Crear y Entregar, que sirve como referente para que otros estudios desarrollen procesos de innovación educativa desde la perspectiva social. Se busca resolver la pregunta ¿Cuál es la herramienta indicada para generar un proceso de innovación educativa en adultos, en el contexto de la fundación Piccolino?

Con estos antecedentes se puede explicar que existen varias maneras para dar a conocer los beneficios de las plantas medicinales (Cerón, 2006). Bajo este panorama surge la idea en base al Design Thinking la generación de una aplicación móvil y el diseño y elaboración del libro “Botica de la Abuela” en donde la experiencia vivida a lo largo de la vida de los abuelitos del Hogar Miguel León es presentada a manera de relato explicando para que sirve cada planta seleccionada

Tabla 1

Plantas medicinales seleccionadas para el relato de los abuelitos del libro “Botica de la Abuela” del Hogar Miguel León.

Nombre científico	Nombre común	Afección que trata
<i>Matricaria recutita</i> L.	Manzanilla	Estomacal, aromática, lavado vaginal cólico, ojos irritados, inflamación de encías y piel.
<i>Eucalyptus citriodora</i> Hook. f	Eucalipto	Limpiados, baño caliente, resfrío, gripe, baño posparto, tos, heridas
<i>Cymbopogon citratus</i> (DC.) Stapf	Hierba luisa	Aromática, presión, nervios, inflamación, ictericia, náuseas.
<i>Cinnamomum verum</i>	Canela	Antioxidante, previene el cáncer y enfermedades del corazón.
<i>Pelargonium x hortorum</i> L.H. Bailey	Toronjil	Nervios, cefalea, corazón, estomacal, hemorragia, aromática
<i>Zingiber officinale</i>	Jengibre	vértigos, náuseas y mareos de viaje, trastornos circulatorios y del riego sanguíneo, dolores y espasmos musculares, trastornos gástricos y digestivos.
<i>Mentha pulegium</i> L	Menta	Estomacal, aromática, antiparasitario, limpiados
<i>Rosmarinus officinalis</i> L.	Romero	Baño posparto, baño caliente, anti caspa, fortificante, inflamación, limpiados
<i>Agrostemma insignis</i> L.	Oreja de burro	Resfrío
<i>Geranium</i>	Geranio	Cicatrizante, anti inflamatorio
<i>Urtica leptophylla</i> Kunth	Ortiga	Nervios, cefalea, bronquitis, circulación, artritis, limpiados, inflamación
<i>Aloe vera</i> (L.) Burm. f	Sábila	Inflamación, caída cabello
<i>Amaranthus quitensis</i>	Ataco	Antifebril, circulación, inflamación, Nervios, resfrío, desarreglo menstrual
<i>Valeriana officinalis</i>	Valeriana	Insomnio, cólicos menstruales
Nota. Esta tabla muestra las características de cada planta que hay en el Hogar Miguel León Fuente (Cerón, 2006)		

Como se puede observar en la tabla 1, se encuentran algunas especies que existen en el Hogar Miguel León, estas plantas fueron seleccionadas para colocar en la propuesta editorial debido a que son las más conocidas por las personas, así como también se indica para que son útiles en las afecciones.

En el sistema gráfico propuesto intervienen elementos básicos del diseño: cromática, diagramación, ilustración, percepción visual entre otros, formando una composición para comunicar el mensaje de una forma simple. Tanto en el libro como en el diseño de la aplicación móvil los protagonistas ilustrados son reales y conllevan la parte simbólica que representa la síntesis de la personificación del diario vivir en el Hogar Miguel León.

Figura 5. Portada y contraportada del libro



Nota. Diseño de portadas

Autor. Elaboración propia

Figura 6. Contenido interno del libro



Nota. Fotos del Túnel sensorial.

Autor. Elaboración propia

Figura 7. Contenido interno del libro



Nota. Diagramación interna del libro

Autor. Elaboración propia

Es de gran importancia indicar que conocer sobre el huerto existente en el Hogar Miguel León, con sus diferentes áreas entre éstas la “Botica de la Abuela” permite enriquecer los saberes ancestrales como herramienta de empoderamiento, que difundan el uso de la medicina ancestral sobre todo a nuevas generaciones.

CONCLUSIONES

Según los estudios realizados para esta investigación se puede concluir que, más del 80% de la población mundial ha utilizado la medicina tradicional como una forma de autocuidado para la salud, y en algunos países el 70% de la población la sigue utilizando como principal medio de estrategia. La OMS (Organización Mundial de la Salud) ha reconocido y aceptado que la medicina tradicional ha facilitado el acceso a la atención médica basada en una atención sanitaria asequible y accesible, tanto económica como socioculturalmente.

Es importante dar a conocer los efectos positivos que contribuye la conservación y preservación del patrimonio intangible sobre los saberes ancestrales, sobre todo la medicina tradicional pasada de generación en generación aportando valiosa información de salud como también terapéutica a la sociedad mediante la aplicación propuesta.

La propuesta realizada fomenta el uso de espacios recreacionales físicos y virtuales como aporte a la estimulación multisensorial en personas de la tercera edad, lo que conlleva a

la apertura de nuevas alternativas de uso y manejo del diseño gráfico, con la idea de integrarse en todas las áreas del saber humano.

El uso de los colores, texturas y elementos varios intensifica de manera a las personas, lo que estimula la percepción de los espacios en adultos mayores y público en general. Además, deja apertura a futuros estudios orientados en personas de la tercera edad, lo que permite ampliar el campo del diseño, la ciencia y la tecnología que permitan elaborar nuevas ideas y proyectos más inclusivos.

Es importante destacar que la vinculación con la sociedad es considerada como una actividad de participación, que presta sus servicios en base a problemáticas reales, al mismo tiempo apoya la investigación académica, por esta situación los estudiantes con guía de los docentes buscan transformar con gestión y responsabilidad el entorno general, siendo en este caso un ejemplo referente el Hogar Miguel León considerado un sector vulnerable.

LISTA DE REFERENCIAS

- Andrade-Yucailla, S., Vargas–Burgos, J., González-Rivera, V., Romero-Herrera, M., & Andrade Yucailla, V. (2019). Uso de plantas medicinales en comunidades indígenas asentadas en un bosque siempreverde piemontano del cantón Santa Clara, Amazonía Ecuatoriana. *Revista Amazónica Ciencia y Tecnología*, 8. <https://bit.ly/3SknxKV>
- Arias Flores, H., Jadán Guerrero, J., & Gómez Luna, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *HAMUT'AY*, 6(1), 82. <https://doi.org/10.21503/HAMU.V6I1.1576>
- Avello, M., Pastene, E., Fernández, P., Vargas, P., Rioseco, M., Libante, P., Castillo, C., Monsalve, C., Guíñez, B., & Inzunza, P. (2006). Efectos de la Aromaterapia en el Servicio Medicina del Hospital las Higueras, Talcahuano Chile. *Boletín Latinoamericano y Del Caribe de Plantas Medicinales y Aromáticas*, 5, 84–91.
- Bermúdez, A., Oliveira-Miranda, M. A., & Velázquez, D. (2005). La Investigación etnobotánica sobre plantas medicinales: Una revisión de sus objetivos y enfoques actuales. *Interciencia*, 30(8), 453–459. <https://bit.ly/3ULDknP>
- Cabrera, L., & Saquipay, C. (2014). Contribución al conocimiento del uso de plantas medicinales en la ciudad de Cuenca. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/3593>

- Cerón C. (2006). Plantas medicinales de los Andes ecuatorianos. In BOTÁNICA ECONÓMICA DE LOS ANDES CENTRALES. <https://bit.ly/3fuevMW>
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). Registro Oficial, 449(20), 25–2021. www.lexis.com.ec
- Correa, J., & De Pablos Pons, J. (2009). Nuevas tecnologías e innovación educativa. <http://addi.ehu.es/handle/10810/6521>
- Dirección Nacional de Salud Intercultural Ecuador. (2020). Código de Ética de la Medicina Ancestral-Tradicional de las Nacionalidades y Pueblos del Ecuador. <https://bit.ly/3SqfqN7>
- Enriquez, L., Gabriel, J., Casas, D., & Isabel, S. (2013). Usabilidad en aplicaciones móviles. Informes Científicos Técnicos - UNPA, 5(2), 25–47. <https://doi.org/10.22305/ICT-UNPA.V5I2.71>
- Galindo F., & Mendez M. Paula. (2017). DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA FUNDAMENTADA EN EL DESIGN THINKING PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN ADULTOS [UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA]. <https://bit.ly/3y7Jh4H>
- Hieronimi, H. (2010). Manual El Huerto Medicinal - Cultivo y uso de las plantas medicinales. <https://es.calameo.com/read/0016318524564ae30b287>
- Jara O. (2012). SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS, INVESTIGACIÓN Y EVALUACIÓN: APROXIMACIONES DESDE TRES ÁNGULOS. F (x)= Educación Global Research, 56–70. <http://educacionglobalresearch.net/issue01jara/>
- Ordóñez, C., & Oñate, P. (2016). Principios de la cosmovisión andina relacionados con el uso de plantas medicinales en la parroquia de Sayausí, cantón Cuenca. Instname:Universidad de Cuenca. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1132278>
- Organización Mundial de la Salud. (2013). Estrategia de la OMS sobre medicina tradicional.
- Rodríguez-Cubillo, M., & Arteaga-Martínez, B. (2021). El uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de las matemáticas: una revisión sistemática. Ensayos: Revista de La Escuela Universitaria de Formación Del Profesorado de Albacete, 1(36), 17–34. <https://doi.org/10.18239/ENSAYOS.V36I1.2631>
- Zhucozhañay J., Murillo N., & Urgilés E. (2022). Diseño innovador del juego Morlapolys para la divulgación del patrimonio cultural de Cuenca Ecuador.

