



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

A Rienda Suelta

“Por una vejez libre”

Nombre: Florencia Valdés Belmar
Profesora: Patricia Manns Gantz

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñadora
Enero 2022

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este documento por cualquier medio sin el previo y expreso consentimiento por escrito del autor a cualquier persona o actividad que sean ajenas al mismo.

Florencia Valdés Belmar © 2022

Agradecimientos

Quiero partir agradeciendo a la gente increíble que conocí en Diseño, a mis amiguitas y amiguitos, a mis compañeros/as, a los/las profesores/as que tuve la suerte de que se cruzaran en mi camino. Lo Contador me enseñó que no importa realmente lo que el resto piensa de ti, si te crees suficientemente el cuento. Gracias a mis niñas que siempre estuvieron ahí sin importar la hora ni el día, ya fuera domingo a las 8 de la mañana o lunes a las 12 de la noche, siempre dispuestas a ayudar. Gracias especialmente a mi Anto, a mi Susu y a mi Monchu, sin ustedes los últimos 2 años no hubiesen sido posibles. Creo que realmente hemos llorado y reído hasta más no poder. También quiero agradecer especialmente a la Pati por apoyarnos, guiarnos, aconsejarnos y hacernos reír cuando solo queríamos llorar. Eres una excelente docente y estaré por siempre agradecida de todo lo que me transmitiste. Hoy creo que cada momento, cada frustración y cada felicidad a lo largo de toda la carrera me hicieron crecer y descubrir diferentes partes de mi.

Me gustaría agradecer y destacar también a todas las personas que participaron y me ayudaron con este proyecto. Todos quienes invirtieron un poco de su tiempo con la esperanza de que realmente estuviera haciendo un cambio o aportando a este mundo. Gracias tías y tíos, que la vida siempre los llene de luz, y esperanza. Recuerden que pueden

hacer todo lo que se propongan, que la edad es solo un número cuando se pasa bien, y que pasarlo bien, depende de ustedes.

Para continuar, me gustaría agradecer a mis amigos y amigas de toda la vida, a mi gente de Calera. Son parte de mi familia y estoy agradecida del apoyo que me han dado desde siempre. Valoro muchísimo que sean mis fans Ni. Sus ánimos, luz y amor también me ayudaron a estar hoy donde estoy. Gracias por hacerme acompañarme y creer en mí. Así que Lali, Sophie, Pedro, Pepito, Paicito, Luchito, Derek, Paupi, Ro, Juli, Conita, Chiqui, Juaco, Contre, Platito, esto también es por ustedes, por nosotros y por nuestro increíble futuro.

Por último, me gustaría agradecer a quiénes siempre han estado ahí para mí, aguantándome y aconsejándome: mi familia, los Valdés-Belmar. A la Luisa -o loca luisa como le digo yo- porque sin ella este proyecto nunca hubiese nacido, gracias por ser el mejor ejemplo a seguir y por tu infinito amor. A ti hermanito, que siempre me has obligado a poner a prueba mis límites, a salir de mi zona de confort y me has apoyado incluso desde el otro lado del mundo. A ti Vieja, que me ayudaste a crecer, que me apoyaste siempre y que de alguna forma u otra me hiciste saber que estabas

orgullosa de mi. A la Valita que entendía a la perfección mi frustración, que siempre estuvo dispuesta a ayudarme y me enseñaba cuando podía -y cuando no también-. A Joaquín, por estar siempre a mi lado y darme infinito amor. Pero especialmente a mi madre y padre que como pudieron y con mucha fe me ayudaron, contuvieron y empujaron. Me enseñaron a ser mejor hermana, mejor amiga, mejor profesional y mejor persona. Gracias porque quién soy hoy es fiel reflejo de sus valores, y sin ustedes, nada de esto sería posible. Si bien yo estuve aquí estos 5 años trabajando -llorando-, ustedes fueron el backstage para que todo fuera posible. Gracias por creer en mí y por la infinita paciencia que han tenido conmigo. Los amo.

Soy una agradecida de la vida y la gente que me rodea; también soy muy consciente de que no hubiese podido terminar esta carrera si no fuera por la increíble red de apoyo que tengo. Por lo mismo, estos agradecimientos no son cortos. Ojalá les guste este proyecto, porque todos han aportado de diferentes maneras a este. Es un proyecto de mucho amor. Esto es por y para ustedes.

Gracias, gracias, gracias.

“El envejecimiento no es la
juventud pérdida, sino una nueva
etapa de oportunidad y fuerza”

(Betty Friedan, sf)

Índice

Agradecimientos 3

Cómo nace este proyecto 7

Marco Conceptual 9

- 2.1 Envejecer en Chile en el S.XXI 10
- 2.2 Entendiendo el envejecimiento 12
- 2.3 Envejecimiento Exitoso 13
- 2.4 Viejismo 15
 - 2.4.1 Viejismo en Chile 16
- 2.5 La sociedad y el transcurso de la vida 20

Formulación 22

- 3.1 Oportunidad 23
- 3.2 Qué/Por qué/Para qué 24
- 3.3 Objetivos específicos 24
- 3.4 Juegos de mesa 26
- 3.5 Edutainment 26
- 3.6 Antecedentes 27
- 3.7 Referentes 28

Metodología 29

- 4.1 Human Centered Design 30
- 4.2 Esquema metodológico 31
- 4.3 Diseño Positivo 32
- 4.4 Línea de tiempo de técnicas 33

Contexto de implementación 34

- 5.1 Entendiendo el contexto 35
- 5.2 Contexto de implementación 37
- 5.3 Usuario 38
- 5.4 Requerimiento del usuario 39

Desarrollo proyectual 40

- 6.1 Proceso de diseño 41
- 6.2 Etapa 1 42
- 6.3 Etapa 2 44
 - 6.3.1 Prototipos 45
 - 6.3.2 Descripción testeos 46
 - 6.3.3 Hallazgos clave 47
- 6.4 Etapa 3 49
 - 6.4.1 Diseño de técnica evaluativa 50
 - 6.4.2 Prototipo 51
 - 6.4.3 Resultados técnica evaluativa 52
 - 6.4.4 Análisis resultados técnica evaluativa 53
 - 6.4.5 Feedback del prototipo 54
- 7. Rediseño Collage 55
- 8. Rediseño Cartas 57

Propuesta formal 58

- 7.1 A Rienda Suelta 59
- 7.2 Elementos del juegos 60
- 7.3 Aspectos técnicos 63

Diseño de identidad 64

- 8.1 Naming 65
- 8.2 Patrón 65
- 8.3 Logotipo 66
- 8.4 Paleta cromática 68
- 8.5 Tipografías 69

Modelo de implementación 70

- 9.1 Business Model Canvas 71
- 9.2 Estrategia de implementación 72
- 9.3 Financiamiento 73

Cierre 74

- 10.1 Proyecciones 75
- 10.2 Reflexiones finales 76

Referencias 77

Anexos 80

Abstract

Desde el minuto en que nacemos empezamos a envejecer. Es un proceso que es biológicamente inevitable. Sin embargo, históricamente, siempre han habido diversas ideas preconcebidas que de una u otra forma impactan en el desarrollo de la vejez y las personas mayores. De hecho, como veremos a lo largo de este proyecto, la visión que se tiene de esta etapa de la vida en Chile tiende a ser más bien negativa.

Últimamente es una tema que ha tomado bastante relevancia dado los números y proyecciones poblacionales -de las cuales hablaremos más adelante-, pero también porque cada año, gracias a los avances en diversas disciplinas, se busca que en general las personas vivan sus vidas de manera más plena y feliz.

Avanzando en la misma dirección que la Organización Mundial de la Salud y la propuesta programática del presidente electo, A Rienda Suelta busca aumentar el bienestar de las personas mayores a través del fortalecimiento de su autopercepción y empoderamiento ante la sociedad, con un juego de cartas que les invita a reflexionar sobre sus experiencias de vida y proceso de envejecimiento.



Luisa Pinto, 88 años. Imagen propia

Cómo nace este proyecto

Este proyecto nace tanto gracias a mi abuela -la Luisa-, como a mis papás. Para contextualizar, tengo el privilegio de tener una abuela increíble, que hoy a sus 88 años tiene una vida más plena, activa y entretenida que mucha gente de su edad e incluso de mi edad. Hace ejercicio, viaja, tiene pretendientes, no se priva de muchas cosas y se ha dedicado toda su vida a aprovecharla al máximo. Al igual que en muchos otros casos no tuvo una vida fácil, pero aún así ha trabajado para sentirse realizada, para poder tener el futuro que quiere y alcanzar su máximo potencial sin importarles mucho lo que la gente opine de ella.

Por otro lado tengo un padre y una madre, ambos considerados personas mayores, que están recién empezando a vivir nuevas etapas en sus vidas. Comenzaron recién sus emprendimientos y disfrutan sus vidas de una

manera que sería considerada para personas más “jóvenes”. Soy muy consciente de que no todo el mundo tiene la suerte de tener una Luisa en sus vidas, y de que no todos tienen la visión que comparten mi papá y mamá. De hecho sé que nos encontramos en una sociedad que no comprende mucho esta visión, pero de algo estoy segura: no quiero que ni mis papás, ni mis hermanos, ni yo, ni nadie, crezca y se desarrolle en una sociedad que le corta las alas por ideas arcaicas y preconcebidas, tales como la edad siendo un límite.

Confío en que una sociedad que logra conversar y poner en valor tanto la experiencia como las capacidades diferentes de cada individuo independientemente de la edad y de otras diferencias, es una sociedad más justa, más inclusiva y mucho más feliz.

Qué

Juego de cartas para personas mayores, que induce la reflexión sobre el proceso de envejecimiento, la experiencia de vida y la influencia del imaginario social en este.

Por qué

El imaginario social chileno es viejista, dejando entrever prejuicios, estigmas y discriminación sobre las personas mayores que afectan negativamente su autopercepción, impidiendo que tengan un envejecimiento exitoso.

Para qué

Para fortalecer su autopercepción ante su proceso de envejecimiento y empoderarlos frente a la sociedad.

Imagen de Interferencia, 2020.

Marco Conceptual

“Las proyecciones para el año 2050, estiman que se tendrá un alcance nacional de aproximadamente 6.9 millones de PM”

(Casen, 2017)

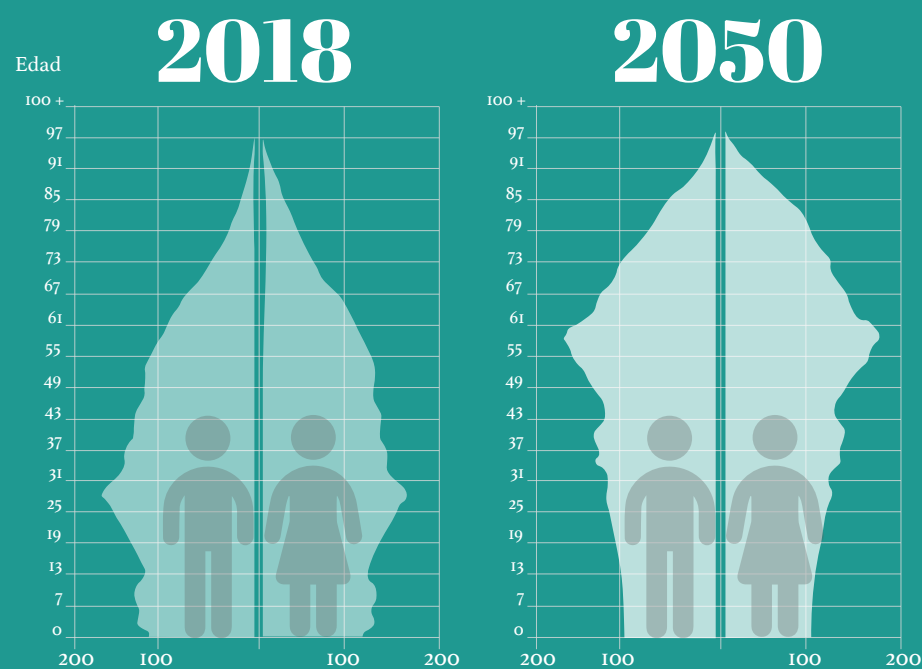


Figura 1. Pirámide poblacional. Elaboración propia basado en (La Tercera, 2018).

2.1 Envejecer en Chile en el S.XXI

Hoy nuestro país se encuentra en pleno proceso de envejecimiento poblacional. En Chile, las personas mayores, de aquí en adelante PM, son todas aquellas personas que han cumplido 60 años (Ley N° 19.828, 2002), y según la encuesta CASEN de 2017, existen aproximadamente 2.9 millones de personas en este grupo etáreo. Además, hay que tener en consideración que las proyecciones para el año 2050, estiman que se tendrá un alcance nacional de aproximadamente 6.9 millones de PM (Casen, 2017). Este fenómeno demográfico se explica por las mejoras en las condiciones de vida generales, por la disminución de la natalidad y por el aumento en la esperanza de vida (Thumala, et al., 2015). Esto ha traído una serie de discusiones vinculadas a la calidad de vida y la significación de la vejez. Actualmente vivimos en una sociedad que tiene una percepción negativa de la vejez y las PM, lo que implica discriminación y estigmatización, donde muchas veces se les reduce a aspectos negativos que podrían o no aparecer en esta etapa del ciclo de vida (Gutiérrez Sagua & Ibarra Moncada, 2018). Una de las razones es

que la sociedad moderna privilegia valores orientados a la fuerza y la agilidad para el éxito, mostrando a una PM como lo contrario a un joven productivo (Fajardo-Ortiz & Olivares-Santos, 2008); fomentando una imagen positiva de la juventud y asociando la vejez a deterioro, entre otros (Santos, et al., 2005; Osorio, 2006).

Uno de los principales problemas es la internalización de una imagen negativa de la vejez, ya que impacta en la autoimagen que tienen las personas mayores de sí mismas, es decir, se empiezan a comportar en relación a estos estigmas y estereotipos (Allen, 2016). Esto limita su propia autonomía (Iacub & Arias, 2010). En la Región Metropolitana, según la encuesta Casen (2017), el 11,1% de los jefes de hogar -donde hay PM- declaran que alguno de sus miembros ha sido víctima de trato injusto o discriminatorio durante el transcurso del último año, pero es importante recordar que una de las características de esta discriminación es que es casi imperceptible por lo que podemos asumir que el porcentaje debe ser aún más elevado. Estos hechos atentan contra cualquier oportunidad

de una posible vejez saludable y feliz, donde las personas mayores se encuentran activas y productivas. Lo que deja en evidencia la necesidad de promover una autopercepción activa, autónoma, responsable e independiente en las personas mayores, donde se conciba el envejecimiento de manera holística y heterogénea. Esto para fomentar un buen envejecimiento, donde la calidad de vida sea el resultado de la potencialización del autoestima de las personas mayores (García, 2013).

A continuación se definirán con mayor profundidad ciertos conceptos relevantes para el desarrollo del proyecto. Para partir, se darán a conocer algunas nociones respecto a la vejez, luego la definición del envejecimiento exitoso y su relación con la autopercepción, la principal amenaza para estos, el vejeísmo y por último algunas nociones sobre el transcurso y desarrollo de la vida.

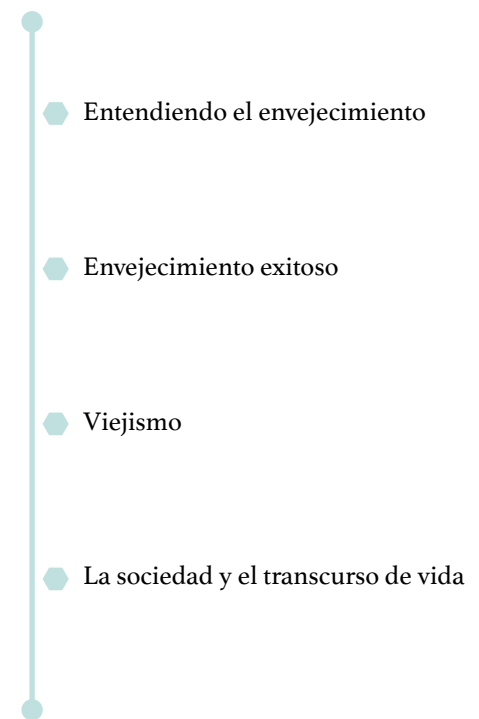


Figura 2. Elaboración propia.

2.2 Entendiendo el envejecimiento

El envejecimiento es parte del proceso natural de la vida, una **realidad biológica** que hasta ahora es **inexorable**.

Es un proceso universal, continuo, irreversible, dinámico, progresivo y heterogéneo, que se caracteriza por el cambio (Leiton y Ordoñez, 2003, p. 21). Históricamente, siempre se ha tenido dos visiones de este. Por un lado una **positiva**, donde se llega a la senectud con una **madurez responsable**; y otra **negativa**, donde se le considera como enfermedad, **deterioro** y ruina (Fuentes & Negredo, 2010).

Cuando hablamos de envejecimiento, es importante entender que la forma en que se experimenta -en cuanto a la salud y capacidad funcional- depende tanto de la **estructura genética** como de las **circunstancias** en las que se ha **vivido**. Del mismo modo, **envejecer** -bien o mal- depende principalmente de **situaciones propias del contexto social** de los individuos (García, 2013); entonces podríamos decir que la vejez es una construcción **biográfica-individual e histórica-cultural** (Osorio, 2006). Es decir, absolutamente

heterogénea y personal. Sin embargo, cómo se construye o vive la vejez tiene mucho que ver con quién o quiénes lo hacen, ya que nunca es producto de la acción de solo una persona (Osorio, 2006).

Varios autores han investigado sobre los **factores** de vida más importantes que influyen en la **calidad de vida** de las personas mayores, encontrando como variables más significativas las **relaciones familiares** y **apoyos sociales**, la salud, el estado funcional y la disponibilidad económica (Rubio, Rico & Cabezas, 1997, citado en de Mejía & Merchán, 2007).

Según la encuesta CASEN (2017), el 22,1% de las PM presenta pobreza multidimensional, el 74,5% de ellas recibe algún tipo de pensión o jubilación y los ingresos del trabajo representan el 47,9% de sus ingresos. El monto promedio por concepto de jubilación, a fines del año 2017 alcanzaba a \$239.813. Además, al 23,7% de las personas mayores no le alcanzan sus ingresos para satisfacer sus necesidades y a sólo el 21,2% le alcanza para vivir holgadamente

(ENCAVIDAM, 2017). En relación a la participación laboral, un 48% de las personas entre 55 y 74 años está trabajando, y se presenta una disminución significativa a partir de los 60 años, con un 38,2% en la participación laboral. Respecto a la percepción ante el proceso de envejecimiento, si bien el 52 % de las personas mayores declara tener una salud excelente, muy buena o buena salud (ENCAVIDAM, 2017), el **91,9%** de la población no considera estar preparada para la vejez (Servicio Nacional del Adulto Mayor, 2017). Ante esto, se evidencia que algunos de los desafíos que vive este grupo en Chile son profundas **desigualdades**, las cuales se verían atenuadas si tuviera lugar una disminución de la brecha entre expectativa de vida y expectativa de vida saludable o si existiera un aumento del rol social, lo que se puede lograr a través de un programa de envejecimiento que incentive el autocuidado, participación social y que sea centrado en la persona, como por ejemplo, el Envejecimiento Exitoso (Albala, 2020).

2.3 Envejecimiento Exitoso

El proceso acelerado de envejecimiento mundial ha obligado a distintas disciplinas a investigar y promover un **envejecimiento funcional y activo** en las PM. De este modo, la Organización Mundial de la Salud (2015) define Envejecimiento Activo como un proceso de **optimización de las oportunidades** de salud, participación y seguridad, a fin de mejorar la **calidad de vida** de las personas a medida que envejecen. Sin embargo esta tiene un **enfoque de estudio** desde personas dependientes, violentadas, estigmatizadas y con baja calidad de vida, sin incluir realmente a las PM en **plena actividad intelectual** (Martina et al., 2019). Es por esto que en los últimos años ha tomado más valor el **Envejecimiento Exitoso (EE)**, el cual es un concepto multidimensional que abarca la salud física y mental, incorporando **factores biológicos, psicológicos y sociales** (Gallardo-Peralta et al., 2017). Rowe y Kahn (1997) definieron los siguientes componentes para el EE:

1. **baja probabilidad de enfermar y de presentar discapacidad**

2. **alto funcionamiento cognitivo y físico**

3. **alto compromiso con la vida.**

Es decir, el EE es más que la ausencia de enfermedades y

el mantenimiento funcional, que si bien ambos son muy importantes, su combinación con la participación activa es lo que hace del envejecimiento, uno exitoso (Petretto et al., 2015). Este ha tomado relevancia dado que no considera exclusivamente una visión negativa de la vejez, sino que enfatiza el envejecer con un **óptimo funcionamiento físico, cognitivo y social**. Esto le permite a las PM **participar** en acciones de promoción y cambio de estilo de vida, envejeciendo de mejor manera y en consecuencia, mejorando su calidad de vida (Gallardo-Peralta et al., 2017). En ese sentido es necesario analizar los conceptos de calidad de vida y empoderamiento, como factores de medición del EE.

Respecto al primero, la OMS (1997) define la **calidad de vida** como la “percepción del individuo sobre su posición en la vida dentro del contexto cultural y el sistema de valores en el que vive y con respecto a sus metas, expectativas, normas y preocupaciones”. Un concepto complejo que tiene múltiples dimensiones tales como salud, autonomía, independencia, satisfacción de vida, redes de apoyo, servicios sociales, entre otros (de Mejía & Merchán, 2007). La calidad de vida está asociada a la **personalidad de cada ser**, a su **bienestar** y su **satisfacción** por la vida que lleva, lo cual está intrínsecamente relacionado con su propia experiencia, salud y grado de interacción social y ambiental (Mesa-Fernández et al., 2019).

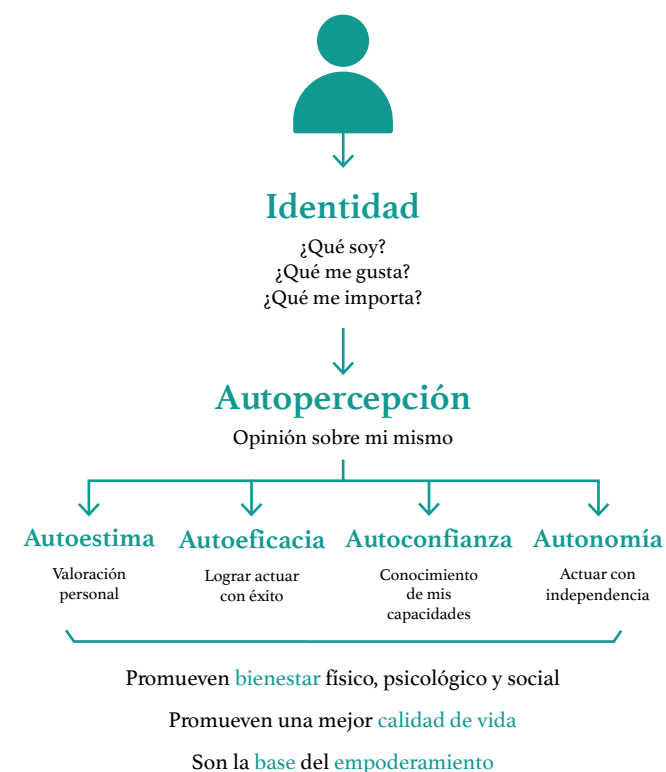


Figura 3. Elaboración propia.

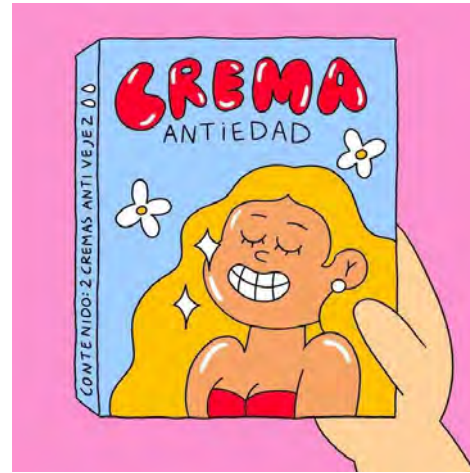


Ilustración 1 de @viejatuabuelacomica, 2021.

El **empoderamiento**, por su parte, tiene una importancia fundamental en el incremento del **bienestar y la calidad de vida** en la vejez. Este se caracteriza por buscar el aumento de la **autonomía y autoconcepto**, posibilitando un mayor ejercicio de roles, funciones y derechos que se pudieron haber perdido o que nunca existieron. Empoderar implica deconstruir un discurso para volverlo a conformar desde otra perspectiva, buscando hacer central aquello que era marginal (Iacub & Arias, 2010).

Al igual que en el empoderamiento, en la calidad de vida se considera importante el factor de la **autopercepción**, esto dado que el bienestar psicológico de las PM no está asociado a la edad, sino que a factores psicológicos. Dentro de estos encontramos principalmente la **autonomía, la autoestima y la autoeficacia** -figura 3- para envejecer. Las dos últimas funcionan como **promotores del bienestar físico, psicológico y social** que busca el EE, por lo que resulta fundamental motivar la **participación** de las PM en actividades del tipo recreativas sociales y cognitivas, para

promover su bienestar (Mesa-Fernández et al., 2019) y por ende su empoderamiento. Teniendo en cuenta esto, el EE se torna muy importante si se considera la proyección poblacional de PM que tendrá Chile, sumado a que según la encuesta CASEN (2017), el **85,8% de las PM no reporta dificultades para realizar actividades básicas** -comer, bañarse, moverse dentro de la casa, etc- o actividades instrumentales -salir a la calle, hacer compras o ir al médico, etc- en su vida diaria. Y el hecho de que solo un 44,2% participa en alguna organización social (ENCAVIDAM, 2017).

Según la Quinta Encuesta Nacional de Calidad de Vida en la Vejez, el bienestar -y por ende la calidad de vida y empoderamiento- de las PM se ve amenazado por **5 factores de riesgo** que tienden a aumentar en esta etapa:

1. la disminución de los ingresos económicos
2. el empeoramiento de las condiciones de salud, que puede implicar una menor capacidad funcional, la pérdida de autonomía y la dependencia funcional

3. el aumento de problemas de salud mental

4. **la pérdida de relaciones sociales significativas, que puede llevar a un mayor aislamiento social y sentimiento de soledad aún más fuerte**

5. **el aumento de la experiencia de discriminación y maltrato, por la pérdida de capacidades físicas o de los recursos económicos (Uc, 2019).**

Es en estos últimos 2 factores donde este proyecto se involucra, dado a que -como se mencionó anteriormente- nuestra sociedad se caracteriza por estigmatizar y discriminar tanto a las PM como a la vejez; y si bien el proceso de envejecimiento tiene un componente biológico similar entre las PM, la noción de EE debe considerar tanto la particularidad de los **contextos locales y culturales**, como la **heterogeneidad** del grupo de PM (Fernández et al., 2018).

El viejismo es cualquier
“estereotipo, prejuicio o
discriminación contra un
grupo en función de su edad”

(de Miguel & Fuentes, 2010)

2.4 Viejismo

Como se ha mencionado anteriormente, la particularidad de los **contextos** locales como culturales marcan una **diferencia** en el proceso de envejecimiento de las PM. Cada cultura tiene su propio significado de envejecimiento, donde asumen como verdaderas ciertas concepciones basadas desde el imaginario social, lo que ha promovido interpretaciones erróneas y ha tenido como consecuencia un temor generalizado por envejecer. Como resultado surgen los **mitos y estereotipos** frente a lo que significa el proceso de envejecimiento (Levy, 2003). El doctor Robert Butler (1969), acuñó por primera vez el término *ageism* para hacer referencia a una repugnancia y aversión personal hacia la vejez, la enfermedad, la discapacidad, la inutilidad y la muerte. Esto da cuenta de diversos **mitos cronológicos** -donde se da por hecho que mientras más años, hay más deterioro-, hasta **sociológicos** -viendo la vejez como un período de improductividad e inutilidad-, pero también se manifiesta a través de la infantilización de las personas mayores o su invalidación (Gutierrez & Ibarra, 2018). Hoy en día tiene una definición más amplia que se entiende como “estereotipo, prejuicio o discriminación contra un grupo

en función de su edad” (de Miguel & Fuentes, 2010). En la literatura se le refiere como gerontofobia, y se le traduce como edadismo, etáismo, ageísmo o viejismo, sin embargo, ninguna de las traducciones ha sido aceptada por la Real Academia Española, por lo que para fines de este proyecto se hablará de “**viejismo**”.

Como se describió con anterioridad y a grandes rasgos, el viejismo hace referencia a **estereotipos, prejuicios y conductas discriminatorias hacia las personas mayores**, basadas en la creencia de que el envejecimiento hace a las personas menos inteligentes, menos atractivas, menos sexuales y menos productivas (de Miguel, 2006; García Pérez, 2003). En este acto discriminatorio encontramos dos tipos, uno positivo y otro negativo. En Oriente, por ejemplo, la vejez es sinónimo de sabiduría, mientras que en Occidente se ha construido el concepto de vejez de manera unilateral y reduccionista, refiriéndola como un período de deterioro y declinación generalizada que conlleva una vejez dependiente e inactiva; un período de vulnerabilidad y decrepitud (Tamer, 2008).



ABUELITA



**PERSONA
MAYOR**

Ilustración 2 de @viejatuabuelacomica, 2021.

2.4.1 Viejismo en Chile

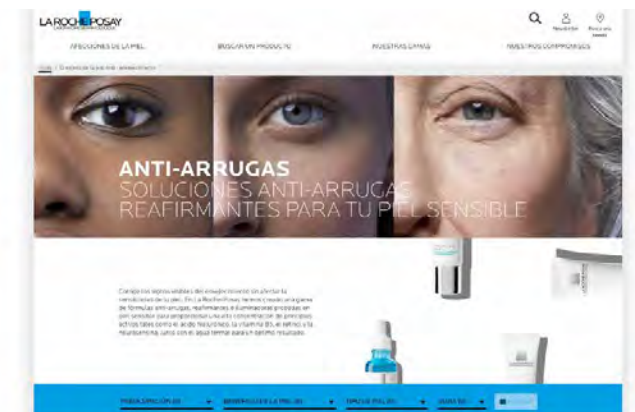
En Chile específicamente, se construyó un **imaginario social viejista de la vejez**, donde se reduce esta etapa particularmente a la **pérdida y al padecimiento** (Gutierrez & Ibarra, 2018). Esta visión se da en un contexto donde se venera y fomenta la imagen positiva de la juventud, mientras se entrega un mensaje negativo de la vejez asociado a incapacidad, dependencia, enfermedad, entre otros (Santos et al., 2005). Este tipo de discriminación es estructural, dado que involucra condiciones **históricas, culturales, institucionales e interpersonales, prácticas y normas desiguales** que privilegian a algunos grupos etarios mientras perjudican a otros (Alley, 2016). Dentro de las características de este tipo de discriminación encontramos que es **paradójica**, es decir, quienes la realizan hoy en día -entiendase como personas jóvenes- están discriminando a sus “yo” del futuro (Jonson, 2012). De este modo se entiende la gran paradoja de la vejez actual, donde la longevidad alcanzada ha sido un logro científico importante, sin

embargo, indeseado y evitado por las personas (Osorio, 2006). Otra característica es su carácter **implícito**, de hecho, muchas veces puede que ni siquiera se tenga la intención de dañar o no se haga de manera consciente (Gutierrez & Ibarra, 2018). Esta característica en particular avala el que casi no existan sanciones sociales hacia quienes tienen actitudes negativas hacia personas mayores (Levy & Banaji, 2002). Sin embargo, el viejismo no solo se encuentra en la población joven o “no-mayor”, sino que se encuentra tan naturalizado en nuestra sociedad que ha **permeado** en las mismas **PM**. Debemos considerar que las **PM** de hoy, crecieron y formaron parte de una sociedad viejista también, heredando y perpetuando el imaginario social a las generaciones actuales; provocando, sin que necesariamente las **PM** la vivan como tal, una vulneración a sus derechos (Peláez & Ferrer, 2001).

Ejemplos de viejismo en medios de comunicación en Chile:



Rescatado de CNN Chile.



Rescatado de LaRochePosay Chile.

El gran problema de esto es que la **internalización** de una imagen negativa de la vejez **impacta** también en la **imagen y percepción** que tienen las PM de sí mismas. Esto significa que la constante exposición a estos estereotipos -que encontramos en el cotidiano, en los medios de comunicación, etc- incide en cómo se conciben y limita su propia autonomía (Iacub & Arias, 2010), como una profecía autocumplida (Thornton, 2002). De modo que las PM empiezan a creer los estereotipos, mitos y estigmas, y se comienzan a comportar acorde a estos -menor autoconcepto, menor autoestima y menor autoeficacia- (Alley, 2016), dificultando las posibilidades de un EE. Sumado a la carencia de una definición sociocultural del conjunto de actividades que serían propias de las PM, haciéndolas sentir **inútiles, sin reconocimiento social y aislándolas** del resto de la sociedad.



Figura 4. Internalización imaginario social. Elaboración propia.

Algunas estigmatizaciones a las PM y vejez definidos en la literatura son estereotipar a las personas mayores como que están severamente deterioradas, tienen mal genio, son conservadoras, son deprimidas y solitarias (Hummert, 1994).

Otro ejemplo son los descritos por Palmore en 1999 quien también establece la existencia de dos viejismos -el positivo y el negativo-; para ejemplificarlos, los estereotipos negativos se refieren a la enfermedad, la impotencia, la fealdad, el deterioro cognitivo, la enfermedad mental, la inutilidad, el aislamiento, la pobreza y la depresión. Mientras que los positivos incluyen la amabilidad, la sabiduría, la formalidad, el poder político, la libertad, la riqueza y la felicidad, como características de las PM.

Para Palmore, los estereotipos producen normalmente actitudes (identificadas con sentimientos) y estas a su vez apoyan los estereotipos, y todo ello acompañado de conductas discriminatorias (positivas o negativas, según sea el caso) (Palmore, 1999, citado Fuentes & de Mejías, 2010).

Estereotipos positivos:

AMABILIDAD

formalidad

Riqueza

felicidad

L
I
B
R
E
S

Poder político

t
e
r
n
u
r
a

Estereotipos negativos

Deterioro

NO-SEXUAL

inutilidad

mal genio **Enfermedad**

soledad

p
o
b
r
e
z
a

fealdad

d
e
p
r
i
m
i
d
a
s

Figura 5. Tipos de estereotipos. Elaboración propia basado en (Palmore, 1999) (Hummert, 1994).

Si bien puede que en algún minuto de la historia, la vejez sí haya representado deterioro, hoy en día las mediciones no se condicen con este imaginario social. Hallazgos de investigaciones recientes han demostrado que diversos prejuicios y estereotipos negativos acerca de la vejez, a pesar de que tengan un amplio consenso, **se basan en supuestos que carecen de fundamento científico** (Iacub & Arias, 2010), puesto que hoy en día la vejez no representa **necesariamente** una etapa de deterioro (Lara & Mardones, 2009). Es por esto que toma particular relevancia el poder empoderar a las PM, sobre todo porque -a pesar de lo que se les ha hecho creer- **no son entes pasivos**, sino que son el motor de cambio a los modelos que actúan sobre ellos mismos. Cuando tomen consciencia de su padecimiento, podrán volverse capaces de **subvertir el orden** que les victimiza (Iacub & Arias, 2010). Dentro de la agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la

promesa central y transformadora es “No dejar a nadie atrás” (Proyecto NODO, 2021). Es por esto que toda intervención destinada a las PM deberían fortalecer las fuentes de apoyo de la comunidad, y trabajar en fortalecer la imagen social multidimensional de las PM. Una imagen positiva asociada al **mantenimiento de sus capacidades** físicas, mentales y sociales, y **reconociendo** sus habilidades y experiencias de vida, que sirven de apoyo para el desarrollo de nuestra sociedad. De este modo se debe primero conversar sobre este imaginario social de la vejez, para luego buscar redefinirlo, entendiéndolo desde una mirada humanitaria e integradora, propiciando la participación e inclusión a la sociedad; percibiendo a las PM como el **recurso humano activo** que son para el desarrollo de nuestra sociedad (Mesa-Fernández et al., 2019), esto para mejorar su **autopercepción, bienestar y calidad de vida**, a través del **empoderamiento**.



Ilustración 3 de @viejatuabuelacomica, 2021).

2.5 La sociedad y el transcurso de la vida

A lo largo de nuestras vidas hay ciertos procesos que marcan nuestro crecimiento y por ende al envejecimiento. El **ciclo de vida** es el más común, pero es solo uno de ellos. Este aborda las etapas del ciclo vital en términos de la vulnerabilidad producida por la edad y por diversas situaciones que pueden afectar a las personas, pero teniendo como factor principal **la edad**.

Sin embargo, por otro lado encontramos el **curso de vida**, proceso menos abordado, pero que para efectos de este proyecto es más relevante. Este enfoque permite entender los **cambios** en la vida de la población pero a través de

sucesos considerados de **larga duración**, es decir, que acontecen a lo largo de la vida con un calendario y una intensidad determinada por el momento histórico que se vive y las condiciones propias de la población. Esto ha ayudado a entender cómo el **pasado y presente configuran la vida de la población** y cómo las distintas etapas de la vida contribuyen a configurar el estado general de salud, de manera progresiva. A diferencia del ciclo de vida, el curso de vida tiene en consideración tanto la edad, como otros factores -por ejemplo, el sexo, la raza, etnia, clase social, etc-, dentro de un tiempo y sociedad determinado.

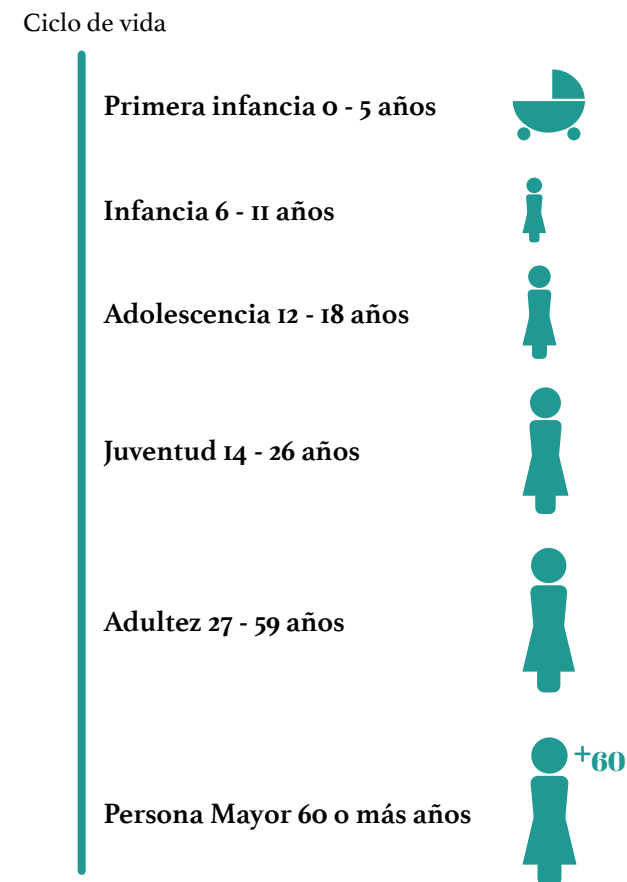


Figura 6. Ciclo de vida. Elaboración propia basada en (Minsalud, 2022).

“Yo me miro al espejo y veo que tengo toda la barba canosa, que ya no tengo pelo en la cabeza, pero yo no me siento distinto de cuando tenía 30, 40 o 50 años”

(Maza, 2022)

Primero encontramos la edad biológica, aquella que está asociada a una serie de roles, responsabilidades, actividades e interacciones interpersonales y grupales al interior de la sociedad, es decir, la que dicta el ciclo de vida. Pero, cuando se interrelaciona la edad cronológica con los roles sociales o con el posicionamiento de una persona en la sociedad, nos encontramos con que existen contenidos culturales propios de cada etapa vital (Osorio, 2010), y es lo que se conceptualiza como edad social. Es la conexión entre la existencia de una persona en un punto de su historia individual y la realidad socio-cultural, su ser en sociedad y cómo este le percibe. Por último, tenemos la edad sentida: esta se vuelve particularmente relevante cuando hablamos de envejecimiento ya que es la realidad subjetiva de cada

persona. Es decir, se configura a partir de cualidades personales, del grado de autoestima, salud, capacidad de adaptarse a los cambios, habilidades sociales así como aspectos relacionados con las características del entorno social y afectivo (Osorio 2010). Es la definición que cada persona hace y tiene de sí misma.

En ese sentido tanto el curso de vida y la edad sentida toman especial relevancia en el envejecimiento exitoso dado que se deja de lado la concepción y los estigmas que la sociedad tiene de las personas al asociar cierta edad a ciertos roles, dándole importancia a lo que la persona concibe de sí misma y a cómo influye su experiencia de vida a lo largo de su proceso de envejecimiento.



Formulación

3.1 Oportunidad

Chile es un país que está **envejeciendo rápidamente**, pero lo está haciendo en un contexto donde se tiene una **visión** principalmente **negativa de la vejez**. Esta visión ha sido construida por generaciones a lo largo de los años, lo que ha provocado diversas **consecuencias** en las personas mayores al desarrollar su **curso de vida** dentro de este imaginario social, como por ejemplo, un **menor autoconcepto** y la **autolimitación**. Sin embargo, tanto el Gobierno como la OMS han promovido el **Envejecimiento Exitoso**, el cual enfatiza el envejecer con un óptimo funcionamiento físico, cognitivo y social, para tener una mejor **calidad de vida**. De esta situación nace la oportunidad de generar un proyecto dirigido a **personas mayores**, quienes desde que

entran a esta categoría son **víctimas de la estigmatización y discriminación** tanto por ellos mismos como por la sociedad. Siendo así, el gran desafío del proyecto, lograr que las personas mayores conversen y reflexionen sobre su propio desarrollo de envejecimiento -en contraposición a cómo les dicen que deben envejecer-, enfocándose principalmente en su experiencia de vida, habilidades y capacidades, para lograr un mayor empoderamiento en este grupo etéreo. Esto a través de un formato lúdico, que sea divertido y a su vez, permita un autoaprendizaje implícito.

A partir de esta oportunidad se plantea la siguiente pregunta de investigación

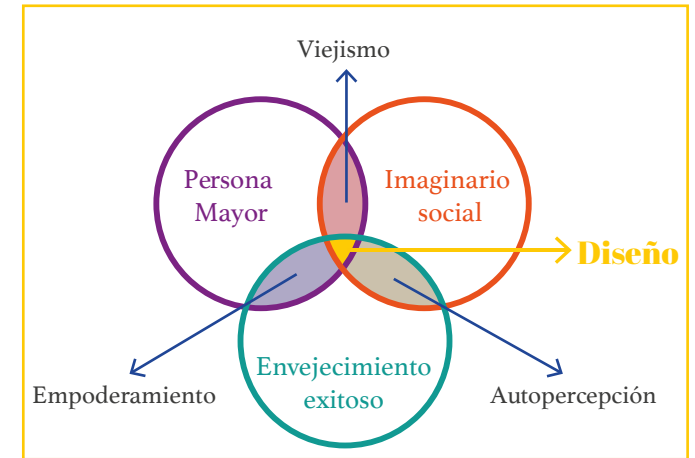


Figura 7. Oportunidad. Elaboración propia.

¿Cómo podemos reflexionar de manera lúdica sobre el imaginario social viejista adoptado por las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción y empoderamiento?

Definiendo como **objetivo general**: Empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

3.2 Qué/Por qué/Para qué

Qué

Juego de cartas para personas mayores, que induce la reflexión sobre el proceso de envejecimiento, la experiencia de vida y la influencia del imaginario social en este.

Por qué

El imaginario social chileno es viejista, dejando entrever prejuicios, estigmas y discriminación sobre las personas mayores que afectan negativamente su autopercepción, impidiendo que tengan un envejecimiento exitoso.

Para qué

Para fortalecer su autopercepción ante su proceso de envejecimiento y empoderarlos frente a la sociedad.

3.3 Objetivos específicos

0.1

Identificar la vinculación entre los criterios del imaginario social con las dimensiones de la autopercepción.

0.2

Analizar la experiencia de construcción de autopercepción y su incidencia en el cotidiano de las personas mayores.

0.3

Implementar de forma iterativa dinámicas lúdico-reflexivas que apoyen el aprendizaje en torno al proceso de envejecimiento.

0.4

Evaluar el cambio provocado en la autopercepción y el nivel de aprendizaje en torno al proceso de envejecimiento en las personas mayores.

Situación Actual



Investigación

1. Personas Mayores
2. Imaginario Social Viejista
3. Envejecimiento Exitoso

Diseño



Situación futura



Figura 8. Transformación. Elaboración propia.

3.4 Juegos de mesa

Los juegos de mesa son una forma natural y lúdica de explorar las habilidades propias de cada persona (devir, *sf*), de hecho, dependiendo del juego, puede contribuir a desarrollar habilidades físicas, afectivas, sociales e intelectuales, incidiendo tanto en el ambiente como en la vida de un grupo (Cabrera, M. E. F. et al., 2006).

A grandes rasgos, los juegos de mesa son un compendio de reglas y mecánicas que pueden depender de la suerte, estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos -entiéndase como tablero, cartas, dados, etc- sobre algún tema en particular, para plantear un esquema mental a los jugadores. Algunos de sus beneficios son la diversión, la promoción de habilidades sociales e intelectuales, y que también pueden servir como herramientas educativas (Victoria-Uribe et al., 2017). Según Nicole Lazzaro algunas de las razones por las cuales las personas juegan juegos de mesa es para atesorar el placer interno que genera el juego mismo y por el valor generado por las experiencias sociales (2004).

3.5 Edutainment

Para responder de mejor manera al objetivo 3 de la propuesta proyectual se utilizó el Edutainment como aproximación a la educación lúdica. Debemos recordar que el aprendizaje se reconoce y enfatiza como condición necesaria para la participación social y el desarrollo personal, pero no sólo la educación formal, sino que las experiencias, el paso de una etapa de vida a otra, educación informal, también aportan en este desarrollo (Cabrera, M. E. F. et al., 2006).

El edutainment, en inglés es la combinación de las palabras educación -education- y entretenimiento -entertainment-; y hace referencia a todo contenido educativo combinado con elementos lúdicos para entretener. Esta metodología de aprendizaje se basa en la creencia de que todo conocimiento, por muy complicado, tedioso o denso que sea, puede ser divertido si se ofrece de manera lúdica. Esto porque el aprendizaje se ofrece en un lenguaje y código que permite a la persona sentirse cómoda y motivada, como por ejemplo, a través de un juego (Juan-Clos, 2017).



Vejez Creativa es un canal de Youtube Mexicano donde suben contenido sobre salud, sexualidad, autoestima y sobre cómo enfrentar el envejecimiento. Buscan resignificar la vejez, combatir los estereotipos, informar y educar sobre esta etapa.

<https://www.youtube.com/channel/UCUFIRGxULBToVsBK4jmJmw>



“Let’s Talk the Joy of Later Life Sex” es una campaña de la organización Relate que busca derribar mitos y estereotipos sobre el sexo y el goce en la vejez. Las imágenes se acompañan de textos provocativos para reflexionar y conversar sobre el amor y la intimidad.

<https://www.relate.org.uk/late-life-sex>

3.6 Antecedentes



“Adultos Mayores Integrados al presente” es un cuadernillo autogestionado por el Centro de Adulto Mayor Grupo Dorado La Reina. Es un cuadernillo hecho por y para personas mayores que contienen talleres de salud mental, escritura vivencial y autobiográfica en pandemia, ejercicios recreativos y de activación de memoria.



El Agente Topo es un documental de Maite Alberdi que busca poner sobre la mesa la situación de soledad de las personas mayores en los Establecimientos de Larga Estadía para Adultos Mayores. Es protagonizado por personas mayores, poniéndolos en valor.

<https://ondamedia.cl/show/el-agente-topo>



“Lo viejo es tu forma de mirarlos” es una campaña social de Mi Causa Mi Mega, que busca derribar prejuicios y estereotipos sobre la vejez. Busca visibilizar y valorar a las personas mayores como expertos de vida e invitar a las personas a cambiar su mirada respecto a la vejez.

<https://www.mega.cl/causas/lo-viejo-es-tu-forma-de-mirarlos/>

3.7 Referentes



Dixit es un juego de mesa categorizado como de fiesta para reír y disfrutar con familia y amigos. En base a pistas, debes adivinar la imagen que quiso describir el jugador que lidera el turno y cada votación te entregará puntos que te permitirán ser el ganador. Se eligió por su relación con la imaginación.

<https://www.weplay.cl/juego-de-mesa-dixit-classic.html>



Dobble es un juego familiar de observación y rapidez. Este tiene por objetivo que el jugador encuentre el único símbolo común en las cartas. El que lo encuentra y lo nombra, gana. Este juego fue elegido por el contexto de juego, pero principalmente por sus aspectos técnicos y formato.

<https://www.dobblegame.com/es/inicio/>



Preguntosos es un juego para conversar en familia, ayuda a desarrollar habilidades como la comunicación verbal de ideas y sentimientos, la empatía, la escucha activa, la expresión emocional, la espera, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la colaboración. Se eligió por la forma de abordar la temática, a través del juego.

<https://teraideas.cl/products/juego-preguntosos>



We are not really strangers es un juego de conversación. Este tiene tres niveles de preguntas y comodines que te permiten profundizar las relaciones existentes y crear nuevas también. Los niveles son percepción, conexión y reflexión. Este referente se eligió dado su objetivo de crear conversación y conocer a otros.

<https://www.werenotreallystrangers.com/>



Uno es el clásico juego de cartas donde los jugadores se turnan para hacer coincidir una carta en su mano con la carta actual que se muestra en la parte superior de la baraja, ya sea por color o número. Se eligió por las cartas de acción especial, que son cartas que cambian sorpresivamente la dinámica de juego.

<https://www.lider.cl/catalogo/product/sku/562816/juego-uno-cartas>



Picolo es un juego de fiesta +17, en una app. Se eligió por su divertida dinámica, donde hay que responder preguntas y seguir las reglas. Es un juego simple que tiene varias dinámicas en el mismo -verdad o Reto, nunca lo he hecho ... etc.-. Es un juego divertido, fácil y todos pueden jugar. Sin embargo considera alcohol -por la temática fiesta-.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picolo.android&hl=es_CL&gl=US

Imagen de El Mostrador, 2017.



Metodología

Se diseñó una metodología propia que si bien tiene un enfoque mixto -dado el contexto pandemia-, predomina la investigación cualitativa, esta para reconocer y validar el imaginario social sobre la vejez y las PM, y su incidencia en las PM. Por su parte, la estructura metodológica se basa en el framework del Human Centered Design (HDC).

4.1 Human Centered Design

Como su nombre lo indica, el HCD centra el diseño en las personas viéndolos más que meros usuarios, y plantea que a través de la examinación de necesidades, objetivos y deseos, se puede llegar a obtener un diseño adecuado a las necesidades y requerimientos del usuario. Esta metodología reconoce tres etapas a lo largo del proceso de diseño: Hear/Escuchar, Create/Crear y Deliver/Comunicar (IDEO, 2009).

1. Hear/Escuchar



Fase de escuchar y recopilar historias e inspiración de las personas. Realización de investigación de campo.

2. Create/Crear



Se traduce el trabajo de campo en oportunidades, soluciones y prototipos. Aquí se irá desde lo concreto a más abstracto en la identificación de temas y oportunidades, para luego volver a lo concreto con soluciones y prototipos.

3. Deliver/Comunicar



Etapa implementación de soluciones formales, testeos y rediseño.

Figura 9. HCD. Elaboración propia.

4.2 Esquema metodológico

Seminario de título		Taller de titulación	
Identificar la vinculación entre los criterios del imaginario social con las dimensiones de la autopercepción. 0.1	Analizar la experiencia de construcción de autopercepción y su incidencia en el cotidiano de las personas mayores. 0.2	Implementar de forma iterativa dinámicas lúdico-reflexivas que apoyen el aprendizaje en torno al proceso de envejecimiento. 0.3	Evaluar el cambio provocado en la autopercepción y el nivel de aprendizaje en torno al proceso de envejecimiento en las personas mayores. 0.4

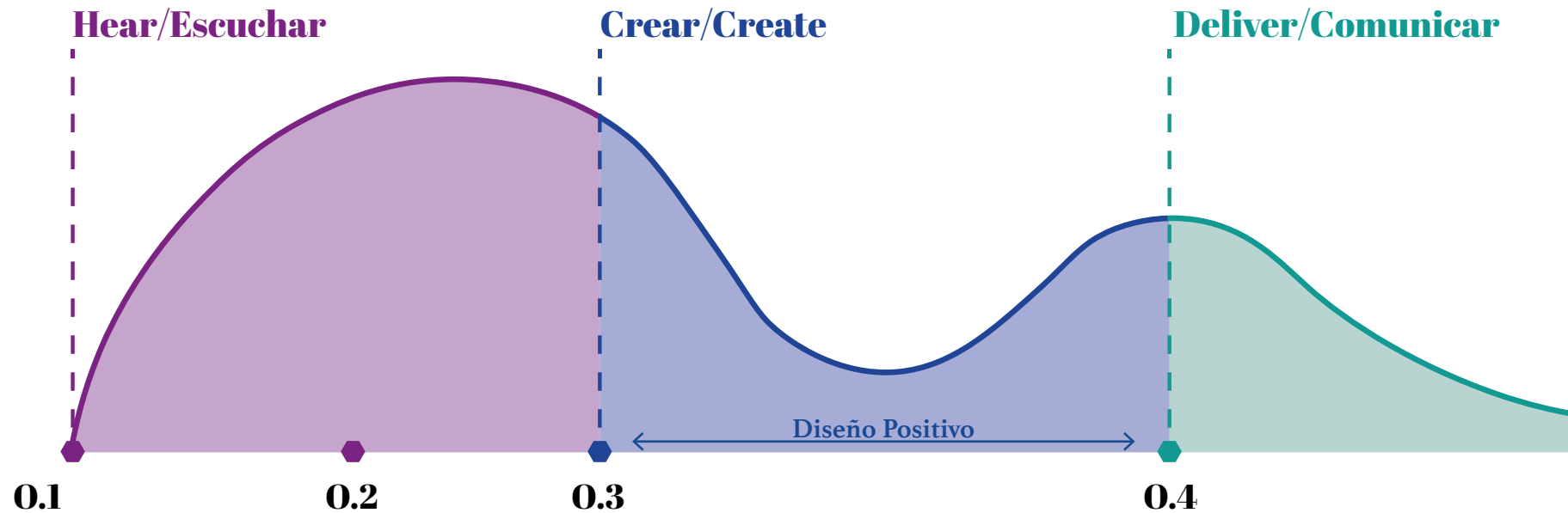


Figura 10. Marco Metodológico. Elaboración propia.

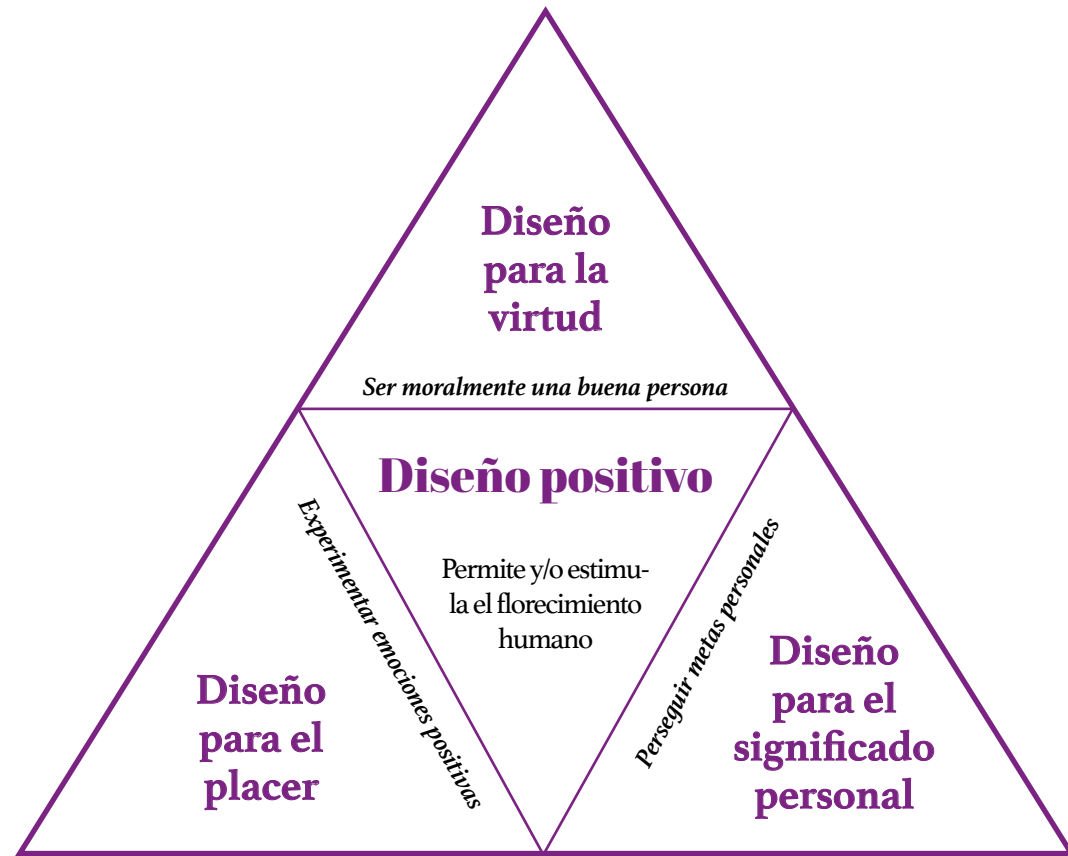


Figura II. Diseño Positivo. Elaboración propia basada en (Jaramillo, S. et al., 2015).

4.3 Diseño Positivo

Para la etapa de Create/Crear, se utilizó además la aproximación del Diseño Positivo, la cual busca estimular el florecimiento humano (Jaramillo, S. J., Pohlmeier, A., & Desmet, P., 2015). Este tiene como objetivo lograr un impacto a largo plazo en la vida de las personas al permitirles prosperar y, por lo tanto, encontrar el equilibrio entre el placer y el significado, los objetivos a corto y largo plazo, y las preocupaciones individuales y sociales. Para esto se debe lograr un ajuste personal a través de una comprensión profunda de los usuarios potenciales y su contexto. En ese

sentido, es importante la participación activa del usuario, por lo que se considera la participación activa de este a través de la co-creación. Como se muestra en la figura II, el marco del diseño positivo se basa en 3 pilares principales para diseñar el bienestar de las personas, los cuales deben integrarse de manera armoniosa. Estos pilares se basan en principios establecidos por la psicología y filosofía positiva: son placer, significado personal y virtud; estos pueden considerarse como variables en conjunto o por separado para el objetivo final. El diseño para el placer habla

del bienestar subjetivo que se logra a través de placeres momentáneos, como por ejemplo, ¿me estoy divirtiendo?. El diseño para el significado personal por su parte es el bienestar que se alcanza al abordar temas como los valores y las metas personales, relacionado al reconocimiento de logros, por ejemplo, ¿estoy logrando algo?. Y por último, el diseño para la virtud es el bienestar que se logra al vivir una vida virtuosa, en el sentido de la moralidad, ¿estoy siendo honorable? (Jaramillo, S. J., Pohlmeier, A., & Desmet, P., 2015).

4.4 Línea de tiempo de técnicas

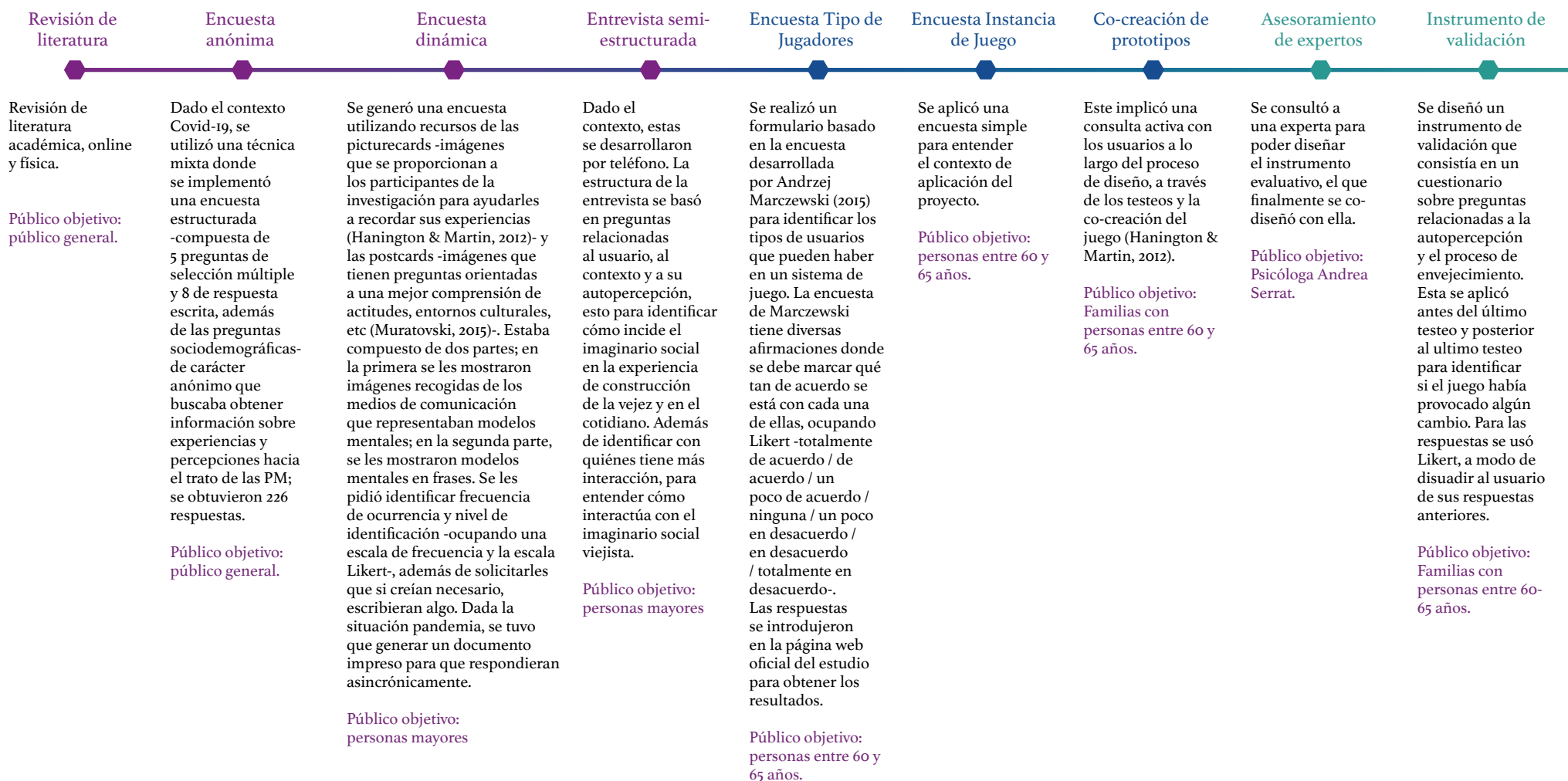


Figura 12. Línea de técnicas.. Elaboración propia..



Contexto de implementación

5.1 Entendiendo el contexto

Como se estableció anteriormente, el proyecto tiene por objetivo empoderar a las PM y mejorar su autopercepción a través de una reflexión lúdica sobre sus experiencias de vida y el proceso de envejecimiento. Para poder lograrlo, primero se definió de qué manera impacta la sociedad y el viejismo en el proceso de envejecimiento y construcción de identidad en las personas mayores. Esto para poder identificar de qué manera, cuándo y dónde el proyecto interviene en la vida de las PM. Sin embargo, primero se debe comprender a cabalidad el objeto de estudio y el contexto en el cual está inserto, que si bien fue definido en un comienzo principalmente por la literatura, a lo largo del proyecto se utilizaron diversas técnicas para validarlos.

Uno de los resultados que se obtuvo fue el Iceberg del Viejismo -figura 13- que muestra cómo está construido el

imaginario social chileno actual sobre la vejez. De arriba a abajo, se encuentra primero en la parte observable del iceberg -aquella fuera del agua- las actitudes explícitas, y justo debajo de estas, las actitudes implícitas hacia las PM. Posteriormente, en la parte no observable del iceberg -aquella que está bajo el agua- se encuentran las creencias, mitos, supuestos y estereotipos identificados; para finalmente en la base del iceberg encontrar los sentimientos y emociones que construyen el imaginario social y que llevan a las diferentes conductas y creencias, principalmente discriminatorias. Algunas conclusiones que se pueden extraer de este es que primero, está inserto en todo ámbito, en todo nivel, y en todo tipo de personas, sin importar sexo, edad, situación económica, entre otras. Es decir, es más bien cultural. Luego, el imaginario viejista se sustenta principalmente en sentimientos como el miedo -a

la soledad, dependencia, vejez, etc- y en la incertidumbre al futuro. Además de que, muchas veces las personas no consideraban los modelos mentales como algo negativo o un estigma, esto puede ser por lo normalizado que están en la sociedad. Dentro de las palabras que más se repitieron fueron enfermedad, dependencia y soledad. También, se identificó que, si bien hay una noción de la discriminación a las personas mayores, no hay una identificación clara de qué actitudes, palabras o ideas preconcebidas son consideradas discriminatorias ni porqué. Por último, se reconoció un porcentaje importante de personas no mayores que preferían y esperaban morir antes de llegar a la vejez.



Figura 13. Iceberg del Vejestismo Chile. Elaboración propia.

5.2 Contexto de implementación

Entendiendo más a cabalidad el macro contexto del usuario y las características previamente descritas del vejeismo, se vuelve particularmente relevante entender quiénes son actores dentro la vida de las PM, ya que son estas personas las que influyen en el imaginario de las PM, en su autopercepción, en la validación de los estigmas, entre otros. Para poder identificarlos se construyó un mapa de actores. La realización de este mapa implicó revisión de literatura, entrevistas a usuarios y la asesoría de Claudia Toloza, psicóloga de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Aquí es interesante notar las diferentes relaciones que se establecen. Las personas mayores autovalentes (PMA) que viven en familia tienen más contacto con personas conocidas y cercanas que con extraños, mientras que para las PMA que viven solas es completamente al revés, sin embargo, siguen siendo los actores principales la familia y los amigos. Es decir, personas y espacios en los cuales se pueden generar tiempos de recreación y ocio. Además, las PMA que viven solas, tienden a desarrollar una vida mucho más “fuera de casa” que aquellas que tienen un núcleo familiar cercano.

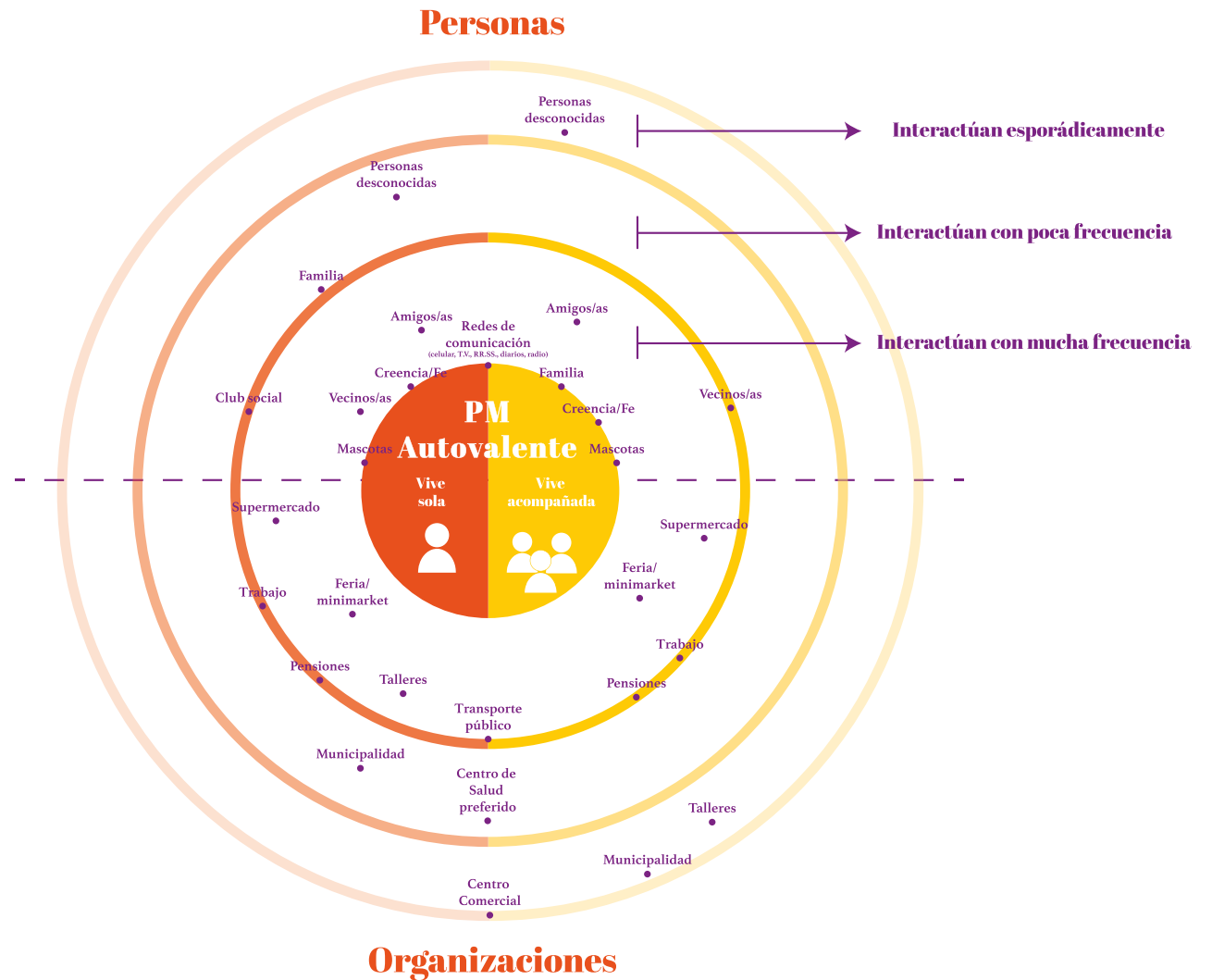


Figura 14. Mapa de Usuario PMA. Elaboración propia.

5.3 Usuario

De este modo se logró definir de mejor manera al usuario. Si bien en una primera instancia se definió como toda persona mayor autovalente que vive sola, en familia o con algún acompañante. Esto dado que son el mayor porcentaje de población dentro de las PM -85,5% (CASEN, 2017)- y dada la facultad de sus capacidades, la frecuencia de exposición a la sociedad y a los medios de comunicación, son las principales víctimas del vejeísmo. Sin embargo, ese rango seguía siendo muy amplio, considerando que dentro de las

personas mayores -según esa definición- hay al menos 2 generaciones diferentes, la Generación Silenciosa (1928-1945) y los Baby Boomers (1946-1964). Esto se vuelve relevante dadas las diferencias entre ambas generaciones: dentro de ellas encontramos los años de escolaridad promedio, el producto interno bruto per cápita, el acceso a la salud y la esperanza de vida. Por ejemplo, las estimaciones sobre la esperanza de vida de las personas nacidas antes de 1960 señalaban que en promedio no llegarían a la adultez mayor.

De hecho, la esperanza de vida al nacer alcanzaba los 57.28 años. No obstante, las nuevas generaciones han superado con creces esa marca y las proyecciones de esperanza de vida para quienes nazcan durante el 2020 se estiman por sobre los 80 años (CIPEM, 2019). Respecto a la escolaridad, esta ha ido aumentando paulatinamente desde 1992 en personas mayores -figura 15-, y según se puede proyectar de los rangos etéreos posteriores, cada vez aumentará más. Esto implica, entre otras cosas, un mayor bienestar y calidad de

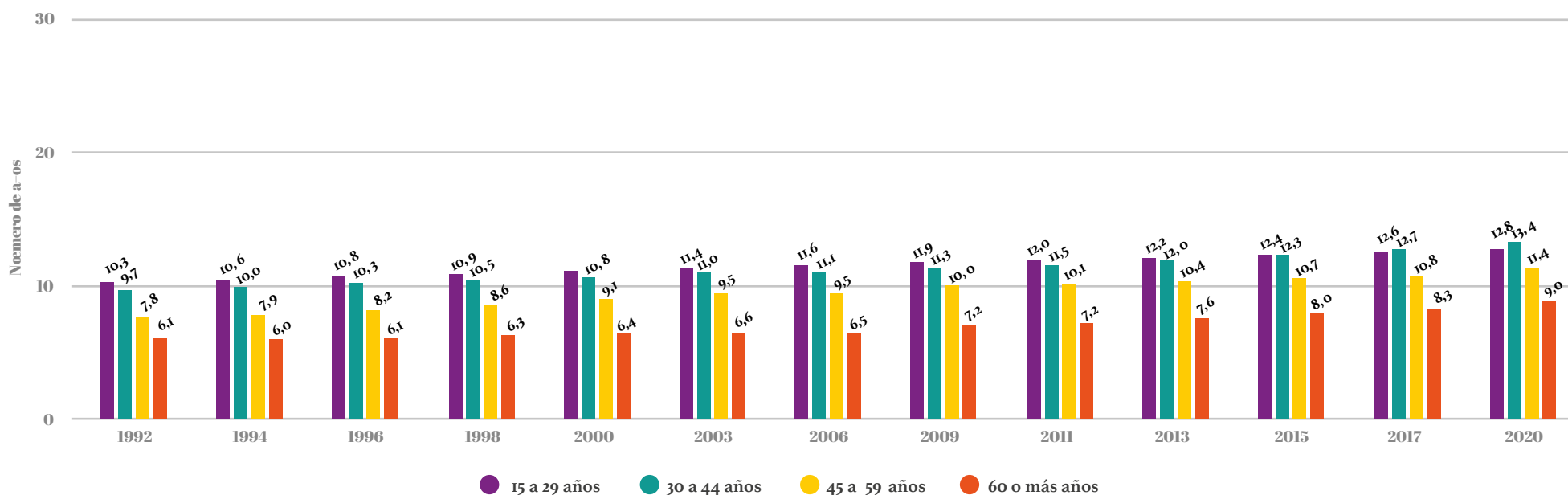


Figura 15. Escolaridad promedio en Chile. Elaboración propia basado en Data Social, 2021).

vida. Es por esto que se plantea intervenir específicamente en personas mayores entre 60 y 65 años, ya que están recién entrando a la tercera edad, por lo que se puede generar una intervención a más largo plazo. Pero también dado que, se aplicó una técnica para establecer el grado de identificación de las PM con los estigmas, prejuicios y estereotipos -positivos y negativos-, la cual dio como resultado que si bien, habían visto/escuchado los estigmas, prejuicios y estereotipos, no se sentían identificados con estos. De esta manera, las personas entre 60 y 65 años son las más nuevas en esta etapa, quienes presentan una diferencia considerable entre la edad cronológica y la edad sentida, de modo que son quienes mayormente podrían sentir esta diferencia entre el imaginario social y sus realidades.

5.4 Requerimiento del usuario

Lenguaje: es necesario utilizar un lenguaje más amigable y cercano, para un fácil entendimiento.

Educativo: en las interacciones críticas se evidenció un desconocimiento sobre las expresiones de discriminación hacia las PM y sobre el proceso de envejecimiento. Esto implica que, junto a la reflexión sobre el imaginario imperante en las PMA, debe haber un proceso de enseñanza-aprendizaje al respecto, idealmente sutil, sin forzarlo.

Interactivo: las dinámicas interactivas y lúdicas ayudan a la estimulación cognitiva, por lo que además de hacerlo más entretenido, fortalecen ciertas habilidades, incentivando el compromiso y velocidad de aprendizaje (Universidad de los Andes, 2013).

Participativo: para incentivar el rol social y la comunicación entre las mismas PM, generando una instancia reflexiva social.

Inclusivo: dado que el usuario tiene necesidades y capacidades diferentes, estas deben considerarse a la hora de diseñar la propuesta, en cuanto a aspectos técnicos.



Desarrollo proyectual

6.1 Proceso de diseño

La etapa 3 del proyecto “Crear” se realizó a través de la co-creación e iteración de prototipos rápidos con el usuario/jugador. Como se mencionó anteriormente, se consideraron 3 bases para este proceso: Diseño Positivo, Juegos de Mesa y Edutainment. De este modo se plantearon 4 fases, de las cuales las fases 1, 2 y 3 responden al objetivo número 3 del proyecto, mientras que la fase 4 responde al objetivo 4. A continuación se muestra un línea de tiempo a modo de esquema para situar y mostrar el proceso de diseño:

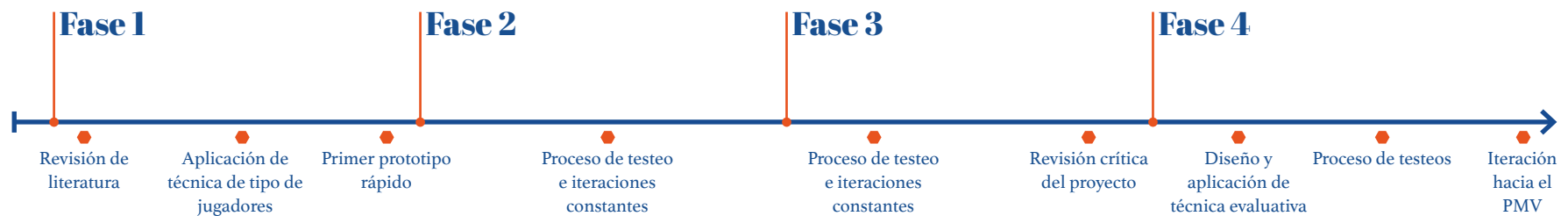


Figura 16. Proceso de diseño. Elaboración propia.

6.2 Etapa 1

En la etapa 1 se definió el tipo de jugador que corresponde al usuario, esto para poder responder de mejor manera a las necesidades específicas del usuario en cuanto a la dinámica de juego, los elementos de este y qué lo motiva. Para poder identificar qué tipo de jugador predomina en los usuarios de 60-65 años, se utilizó una encuesta creada por Andrzej Marczewski que se basa en su framework denominado Gamification User Types Hexad. Este se enfoca en la motivación humana, tipo de jugadores y diseño de experiencia de juego, y se basa en la creencia de que entendiendo de mejor manera las necesidades del usuario, podemos diseñar un mejor sistema de juego.

Como se muestra en la figura Y, hay 6 tipos de usuario: Filántropos, aquellos que les gusta ayudar a otros; Socializadores, les gusta interactuar con otras personas; Espíritu libre, son esas personas que les gusta la independencia y poder expresarse de manera libre; Triunfadores, son competitivos, siempre quieren ganar, les gusta cumplir un objetivo; Jugador, quieren cumplir un objetivo diferente a la tarea original, es decir, les gusta ser recompensados; por último, los Disruptores, son el grupo más extremo y disfrutan interrumpiendo y poniendo a prueba el sistema de juego.



Figura 17. Tipo de Usuario. Elaboración propia basada en (Marczewski, 2015)

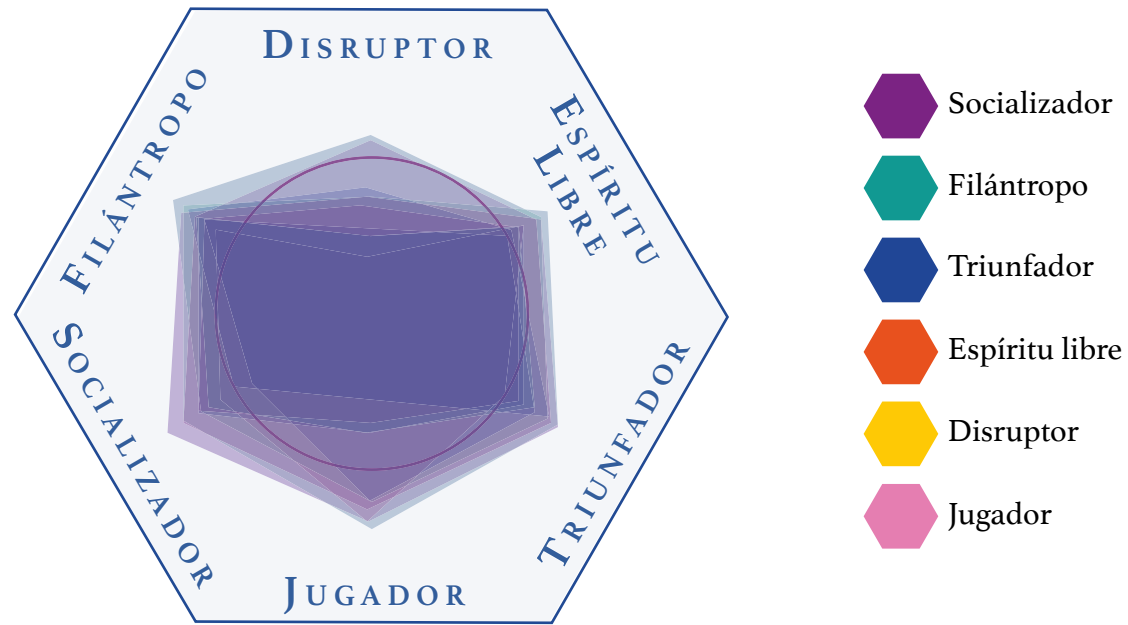


Figura 18. Resultados ipo de Usuario. Elaboración propia.

La encuesta se le aplicó a 22 personas de entre 60 y 65 años, y dio como resultado que este grupo es en su mayoría Socializador, Filántropo y Triunfador.

Estos resultados sirvieron como guía para diseñar el primer prototipo. Entonces, teniendo en cuenta el perfil de jugador del usuario y el diseño positivo, se diseñó un set de cartas básicas a modo de prototipo rápido. Estas -basadas tanto en los referentes como tipo de jugador- se definió que serían 3 tipos de cartas: de preguntas, de competencias y de retos, pero sin una dinámica de juego establecida. De este modo se abarcaba la necesidad de conversar, ayudar, socializar y cumplir objetivos.

Socializador

Los socializadores son los que quieren **interactuar con los demás**, les gusta conectar con el resto. Están interesados en partes del sistema de juego que les ayuden a esto. Son los que más motivan las **redes internas** (Marczewski, 2015).

Filántropo

Ellos quieren sentir que **son parte de algo más grande**. Son los que dan sin esperar nada a cambio. Quieren un sistema de juego que les permita **enriquecer a los demás** y tener una sensación de **altruismo y propósito** (Marczewski, 2015).

Triunfador

Son aquellos que siempre **quieren ser los mejores**, o al menos estar **logrando algo** dentro del sistema de juego. Quieren obtener el 100% del sistema de aprendizaje interno. Hacen esto por sí mismos y probablemente no les moleste tanto presumir de ello ante los demás. Competirá con los demás, pero como un **desafío personal de ser mejor** que los demás. Le atraen los sistemas donde hay que superar y dominar. También pueden estar motivados por el estatus como representación de sus logros personales. Necesitan un sistema que los enriquezca y los conduzca hacia ganar (Marczewski, 2015).

6.3 Etapa 2

La segunda etapa de prototipado fue el co-diseño con el usuario. Para esto se definieron 2 núcleos familiares diferentes con los que se hicieron 3 iteraciones de testeo. Tal como se muestra en el esquema. Este proceso fue el más importante para el diseño, puesto que se trabajó con observación participante. De esta forma se obtuvo no solo el feedback de los jugadores, sino que se pudo obtener observaciones de primera fuente. El outcome de esta etapa fue un prototipo de juego con dinámica establecida y definida, y también elementos definidos: cartas de poder, cartas de preguntas, cartas de imágenes y cartas de retos. Las cartas de preguntas -que hacen referencia a la experiencia de vida- responden al edutainment y al Diseño Positivo, en cuanto a que la reflexión sobre la experiencia de vida busca emociones positivas al recordar, pero también hay preguntas que hacen referencia a diferentes metas personales y sociales, reflexionando respecto a lo que la sociedad les dice que son capaces de hacer versus lo que ellos saben que son capaces. Por su parte, las cartas de imaginación buscan promover esta habilidad, dado que la imaginación nos permite proyectarnos y plantear metas, pero también ayuda a encontrar soluciones a problemas y enfrentarnos a diferentes situaciones (Del Águila, citado en Herrera, 2020). Las cartas de competencia responden principalmente a la dinámica de juego, al edutainment y al tipo de jugador; mientras que las cartas de poder responden a la dinámica de juego.

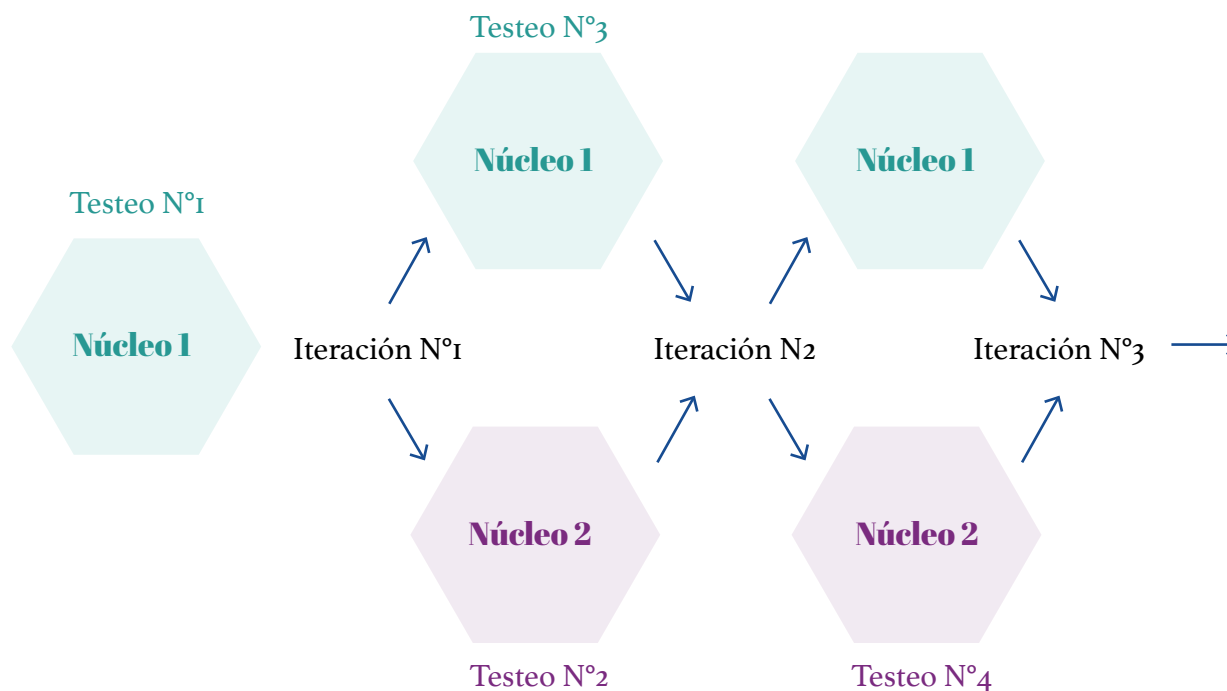


Figura 19. Etapa 2. Elaboración propia.

6.3.1 Prototipos

Prototipo 1



Imagen 1. Imagen propia.

Características:

Cartas de conversación: 13 cartas.

Cartas de retos: 9 cartas.

Cartas de competencia: 13 cartas.

Tamaño de cartas: 50mm x 75mm

Prototipo 2



Imagen 2. Imagen propia.

Características:

Cartas de conversación: 38 cartas.

Cartas de retos: 20 cartas, 5 de las cuales eran trivias.

Cartas de competencia: 24 cartas.

Dinámica establecida.

Tamaño de cartas: 80mm x 120mm

Prototipo 3



Imagen 3. Imagen propia.

Características:

Cartas de conversación: 24 cartas.

Cartas de retos: 11 cartas.

Cartas de competencia: 11 cartas.

Cartas de poderes: 6 tipos de poderes.

Cartas de ilustraciones: 11 cartas.

Dinámica establecida.

Tamaño de cartas: 80mm x 120mm

6.3.2 Descripción testeos

Testeo 1 - prototipo 1



Imagen 4. Imagen propia.

Este fue el primer testeo y no tenía una dinámica clara, solo 3 tipos de cartas que respondían al diseño positivo y al edutainment. La dinámica que eligieron fue repartir cartas al azar, lo que implicó que fuese una repartición poco heterogénea de cartas. Ante el responder preguntas, eligieron como grupo que si salía una pregunta, quién robaba elegía si todos debían responderla o solo él. Esto cortaba la conversación si sólo respondía quién robaba, pero por el contrario, si todos respondían, tomaba mucho tiempo. Habían cartas que las personas más jóvenes tuvieron que explicarle a las personas más mayores. Esta vez, dado que fue una instancia de poco tiempo, eligieron jugar sin puntos. La principal observación fue que las cartas eran demasiado pequeñas (50mm x 75mm), y la letra era pequeña y poco legible. Cabe mencionar que sí se logró una conversación, con respuestas profundas, análisis de estas y comentarios cruzados.

Testeo 2 -



Imagen 5. Imagen propia.

Este testeo se caracterizó porque todas las jugadoras son personas mayores. El juego en este entonces tenía una dinámica simple y clara, que no les costó mucho entender. Sin embargo, como eran parientes cercanas, al responder las preguntas tendían a interrumpirse entre sí y a desviarse de la pregunta contando anécdotas aledañas. Cada jugadora se adjudicó el rol de ayudar al resto de sus compañeras, por lo que cuando no se les ocurrían respuestas, se ayudaban entre ellas. El juego fue muy largo, dado que no tiene un término. Por esta razón, las jugadoras decidieron hacer dos tandas de 1 hora y media cada una aproximadamente, con un break de comida entremedio. Hubo recomendaciones de preguntas que hacen referencia a la necesidad de conversar temas que no son naturalmente tocados en una conversación cotidiana. Les gusta sentirse escuchadas y que están valorando las historias que están contando. No salen cartas de retos.

Testeo 3



Imagen 6. Imagen propia.

Este fue un testeo intergeneracional, esto cambió la dinámica de juego en el sentido de que todo se volvió más rápido y ágil. Aquí se integraron 2 tipos de cartas nuevas, las ilustraciones y las cartas de poder. Para las ilustraciones se utilizaron de Freepik. Nuevamente pasó que era muy larga la ronda de las preguntas de conversación y no se da tan natural al tener que responder todos la pregunta de manera obligatoria. Además, sigue sin haber control del tiempo que tiene cada uno para responder las preguntas de historia de vida. En esta dinámica, 5 personas es mucho, 2 es muy poco. No hay una repartición homogénea de los tipos de cartas, a veces se repite mucho -por ejemplo- las cartas de conversación, por lo que hay que hacer un estudio probabilístico para identificar con qué frecuencia podría salir qué carta. No salen cartas de retos, piden más cartas de imaginación.

Testeo 4



Imagen 7. Imagen propia.

Este testeo fue el último, todas eran mujeres mayores. Como ya habían jugado antes había un mejor entendimiento de las instrucciones, y hubo una buena recepción de las últimas modificaciones. Este testeo fue particularmente interesante dado que cuando habían jugadoras que no sabían que responder, el resto las incitaban y ayudaban a reflexionar hasta llegar a una respuesta.

Hubieron comentarios respecto a la redacción de las preguntas para alcanzar el nivel de reflexión buscado.

Las cartas de poder fueron un poco difíciles de incorporar, sobretodo porque ya estaban acostumbradas a la dinámica sin estas cartas. Por último, se notó que era difícil que las jugadoras inventaran historias con las cartas de ilustraciones, dado que era bastante abstractas. Por lo que se evaluará poner elementos más concretos. De igual manera, mientras más se practica esta habilidad, mejores son las historias. Sigue sin salir cartas de retos.

6.3.3 Hallazgos clave

Se identificaron hallazgos claves de esta etapa de testeos, a tener en consideración en cuanto a los objetivos del proyecto, pero también a modo de investigación. Dentro de los hallazgos encontramos:

- Hay una recepción positiva a la instancia de conversar los temas planteados, en una primera instancia con la familia, luego con amistades.
- Las PM no saben reconocer o diferenciar sus emociones y sentimientos.
- Los jugadores valoraban el conocer más sobre el resto de los jugadores.
- Se daban discusiones interesantes respecto a las diferentes posturas sobre los temas, pero también respecto a la diferencia de vivencias en las etapas de cada uno de los jugadores.
- Si bien al principio les costaba realizar actividades como las de las cartas de imaginación, al jugar varias veces -es decir, al entrenarlo- se hacía más fácil y los jugadores se sentían mejor haciéndolo.
- Con las primeras ilustraciones de las cartas de conceptos, al ser muy literales, no se trabajaba mucho la imaginación ni la reminiscencia de sus vivencias. Por lo que se plantea hacer cartas más abstractas, pero con elementos literal no unidos.
- Ante la necesidad de conversar, los jugadores plantearon muchas preguntas y muchas temáticas sobre las que hablar.
- Se dió también como una instancia de enseñanza-aprendizaje entre las diferentes generaciones.
- Casi nunca salieron cartas de reto -eran muy pocas y no estaban bien incluídas en la dinámica-.

A continuación se muestra una tabla resumen con los cambios e insights más importantes de esta ronda de testeos, y a qué pilares responde cada uno.

	Diseño positivo	Edutainment	Tipo de jugador	Requerimientos del usuario
Testeo N°1	<p>Hay un alcance y reflexión profunda entorno a las preguntas propuestas.</p> <p>Hay rememoración de eventos que provocan emociones positivas.</p> <p>Agregar preguntas sobre proyecciones personales.</p>		<p>* La dinámica establecida por los jugadores no permite que sea muy lúdica. Se pierde dinamismo al responder o uno o todos.</p> <p>*Se pidieron más cartas de conversación, menos de competencia.</p>	<p>Cartas muy pequeñas (cambiar)</p> <p>Tamaño de letra muy pequeño (cambiar)</p>
Testeo N°2	<p>La jugadora más mayor se emocionó de sobremana con una de las preguntas. Revisar la redacción de estas, para cambiar la intención.</p> <p>Aquellas con mejor autoconcepto, incentivan a las que tienen menor autoconcepto. Se generan contraposiciones valiosas.</p> <p>Hay preguntas que no responden a los pilares.</p>	<p>Las mismas cartas provocan que nazcan preguntas sobre la vejez a lo largo de las interacciones tales como ¿en qué va que la gente se sienta de menos edad, mientras otras no?.</p> <p>Las jugadoras toman el rol de ayudarse entre ellas a responder las preguntas sobre auto percepción.</p>	<p>Deciden jugar con apuesta de dinero, en vez de contar puntos.</p> <p>Tienden a desviarse del juego con las anécdotas, y a volverse caótico. Se debe mediar la interacción de alguna forma.</p> <p>Recomendaron más cartas de refranes, y preguntas tales como la peor plancha.</p>	<p>No hay un término del juego. Jugaron dos horas con un break de comida (atenta contra el juego).</p> <p>Tipografía (bold) no legible. Tamaño bien.</p> <p>Hay competencias muy difíciles.</p>
Testeo N°3	<p>Se agregan cartas de imaginación e incentivan la creatividad de los participantes. Le es más fácil a las personas más jóvenes. Sin embargo, deciden ocupar elementos de estas, no el macro-concepto, puede significar que deban ser más abstractas.</p> <p>Se reconoce que se puede conocer más al resto de los participantes.</p>	<p>No hay una identificación de las emociones.</p> <p>Se dan dinámicas donde los mayores enseñan a los más jóvenes y viceversa.</p>	<p>Cambian la dinámica del juego, para que sea más ágil. Ahora solo responde quien roba la carta.</p> <p>Se hace trampa por primera vez, al no haber claridad de las reglas de las cartas de poder.</p> <p>Pidieron más cartas de imaginación, más abstractas.</p>	<p>Cambiar el lenguaje de las cartas de poder.</p> <p>Aclarar las instrucciones.</p>
Testeo N°4	<p>En este testeo aún no se abstraían las cartas. Esto provocó que las historias inventadas eran literalmente lo que aparecía en la carta. Es decir, no se trabaja de manera correcta la imaginación.</p> <p>Al hacerla reflexionar sobre su experiencia de vida, todas querían contar algo a pesar de que no era su turno.</p>	<p>Me aclararon que no se envidia nada de los jóvenes, que es un misconception. Sino que añoran lo que podían hacer.</p> <p>Hay cartas que se responden de manera más superficial, no alcanzan el nivel de reflexión esperado. Sobre todo cuando se les pregunta por autoimagen, automáticamente es una respuesta que alude a algo físico.</p>	<p>Trataban de ayudarse entre ellas cuando una no podía/sabía responder.</p> <p>Nuevamente una jugadora hizo trampa, pero el resto la detuvo y la corrigieron.</p>	<p>Aclarar las instrucciones, quedan aún confusas.</p>

Figura 20. Resumen testeos. Elaboración propia.

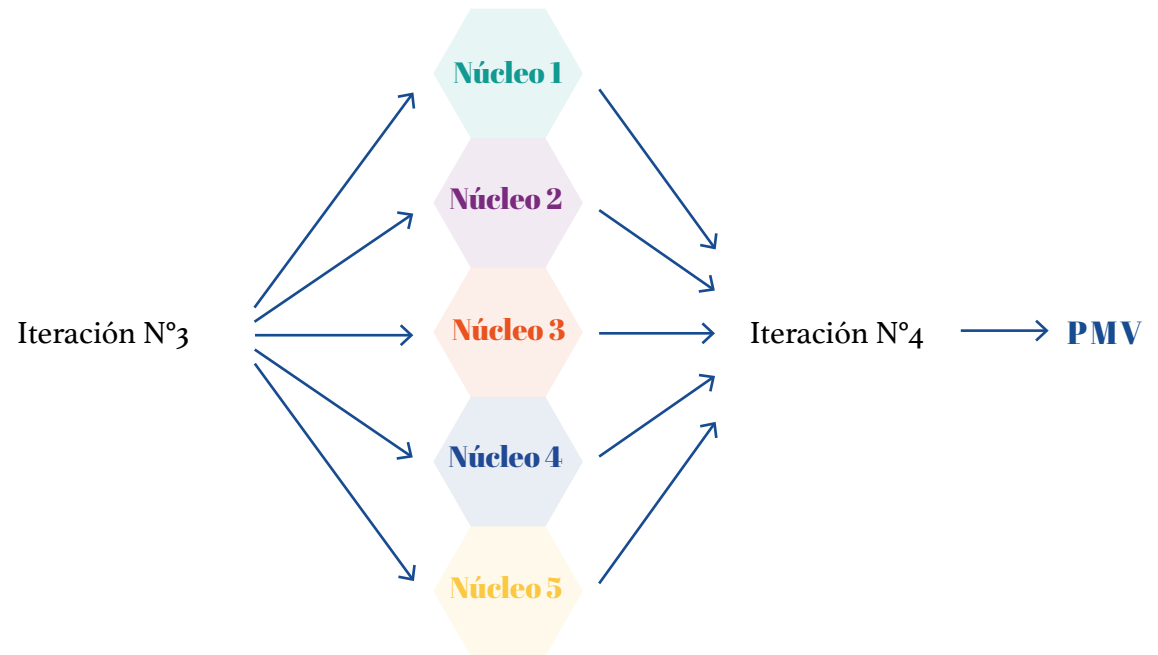


Figura 21. Proceso de Testeos. Elaboración propia.

6.4 Etapa 3

La tercera etapa de prototipado estuvo más enfocada hacia la validación del juego mismo, es decir, el objetivo cuatro del proyecto. En este caso se definieron 5 núcleos familiares, los dos anteriores -considerados como muestra contaminada- más tres nuevos -muestra fresca-. La dinámica de este testeo fue primero aplicar una evaluación sobre autoestima y percepción del envejecimiento, para luego hacerles llegar el prototipo. Se les pidió que en un período de dos semanas jugaran al menos tres veces, para finalmente realizarles nuevamente la evaluación sobre autoestima y percepción del envejecimiento. La idea de esta técnica era ver si el juego producía un cambio en las personas. Junto con la última evaluación se les realizaron preguntas sobre el juego mismo, las características físicas de este y la dinámica, para una última iteración. Cabe mencionar que de igual este testeo responde al objetivo 3 en cuanto a la lúdica.

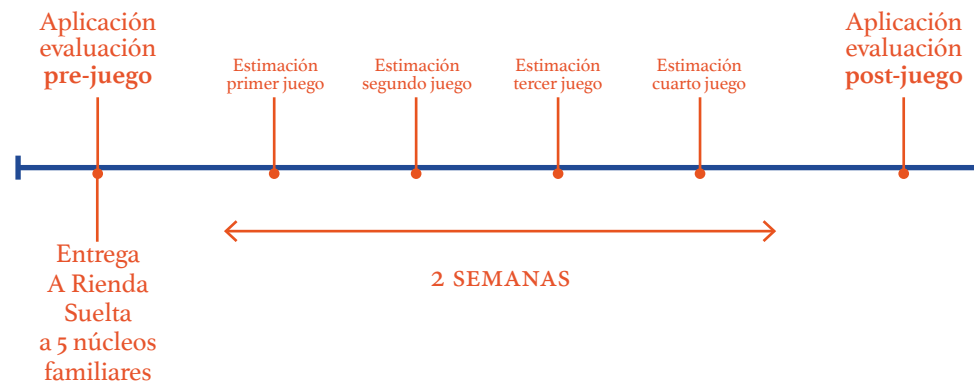


Figura 22. Etapa 3. Elaboración propia.

6.4.1 Diseño de técnica evaluativa

Se diseñó la técnica evaluativa ante la necesidad de medir el cambio en la autopercepción de los jugadores y si se alcanzaba la reflexión en torno al proceso de envejecimiento y su aprendizaje. En el proceso de diseño de esta hubo asesoramiento de la psicóloga conductual Andrea Serrat Horvath. Se determinó que era una buena de tener nociones de la evolución en el proceso, haciendo una evaluación pre-post que pudiese entregar atisbos de cambio en un período de tiempo, período en el que el usuario jugaría A Rienda Suelta. Se creó un Google Forms con 22 preguntas relacionadas a autopercepción, autoestima, sobre el proceso de envejecimiento, y algunas relacionadas al imaginario social, todo esto según las preguntas y competencias del juego. Considerando que era exactamente la misma evaluación que se iba a aplicar pre y post, se definió que las respuestas serían utilizando la escala de Likert, para evitar que el usuario recordara sus anteriores respuestas y también porque ayuda a matizar las respuestas. Pero también, porque esta te permite medir actitudes (Llaurado, 2014) . Uno de los contras previstos es que las personas puede que contesten la evaluación de manera automática, sin tomarse el tiempo de reflexionar las preguntas.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Preguntas Evaluación Autopercepción y Proceso de Envejecimiento:

1. Soy consciente de mis capacidades y limitaciones.
2. Soy consciente de mis emociones y sentimientos.
3. Me doy tiempo de pensar cómo me siento.
4. Quién soy es reflejo de lo que los demás me dicen que sea.
5. Me doy tiempo de reflexionar sobre mi vida y mis vivencias.
6. Me siento conforme con la persona que soy hoy.
7. Puedo hacer más cosas de las que me creo capaz.
8. Para mí, la edad en las personas es una limitación.
9. Considero que estoy envejeciendo mal.
10. Envejecer implica dejar de hacer cosas.
11. Tengo metas personales para un futuro cercano y lejano.
12. Tengo metas sociales para un futuro cercano y lejano.
13. Puedo hacer todo lo que me proponga.
14. El proceso de envejecimiento es individual.
15. En general, me valoro a mi mismo.
16. Cómo vivo mi día a día influye en mi proceso de envejecimiento.
17. La salud mental me afecta, y por ende afecta mi proceso de envejecimiento.
18. Cuando me miro en el espejo me siento conforme con lo que veo.
19. Puedo sacar aprendizaje de las conversaciones con otras personas.
20. Me siento valorado por quienes me rodean.
21. Hay elementos del imaginario social sobre la vejez que definen si alguien envejeció o no.
22. Conversar y compartir con mis amigos y o familiares me ayuda a sentirme bien.
23. Veo un valor en preocuparme de cómo me siento, y hacerme cargo de mis emociones/sentimientos.
24. En general, tengo en cuenta las opiniones del resto, pero no definen mis acciones.

6.4.2 Prototipo

Este prototipo fue el último antes del Producto Mínimo Viable, contó con 20 cartas de poder, 12 cartas de imaginación, 18 cartas de competencia y 32 cartas de preguntas. Se mezclaron las cartas de retos y competencias, porque finalmente respondían a lo mismo. Además, tenía un talonario de puntos y un instructivo. Esta vez la dinámica no fue explicada previamente, sino que se les hizo leer las instrucciones.

Para las cartas de ilustraciones se ocuparon collages de los siguientes artistas: Merve Ozaslan, Daniel Sinoca, Luke Robson, Marianna Storozhenko, y otros de los cuales no se pudo obtener el nombre, todos fueron recuperados de internet. Para elegirlos primero se establecieron los 12 conceptos macro que se querían transmitir, luego se hizo una búsqueda de diversas obras.



Imagen 8. Imagen propia.

6.4.3 Resultados técnica evaluativa

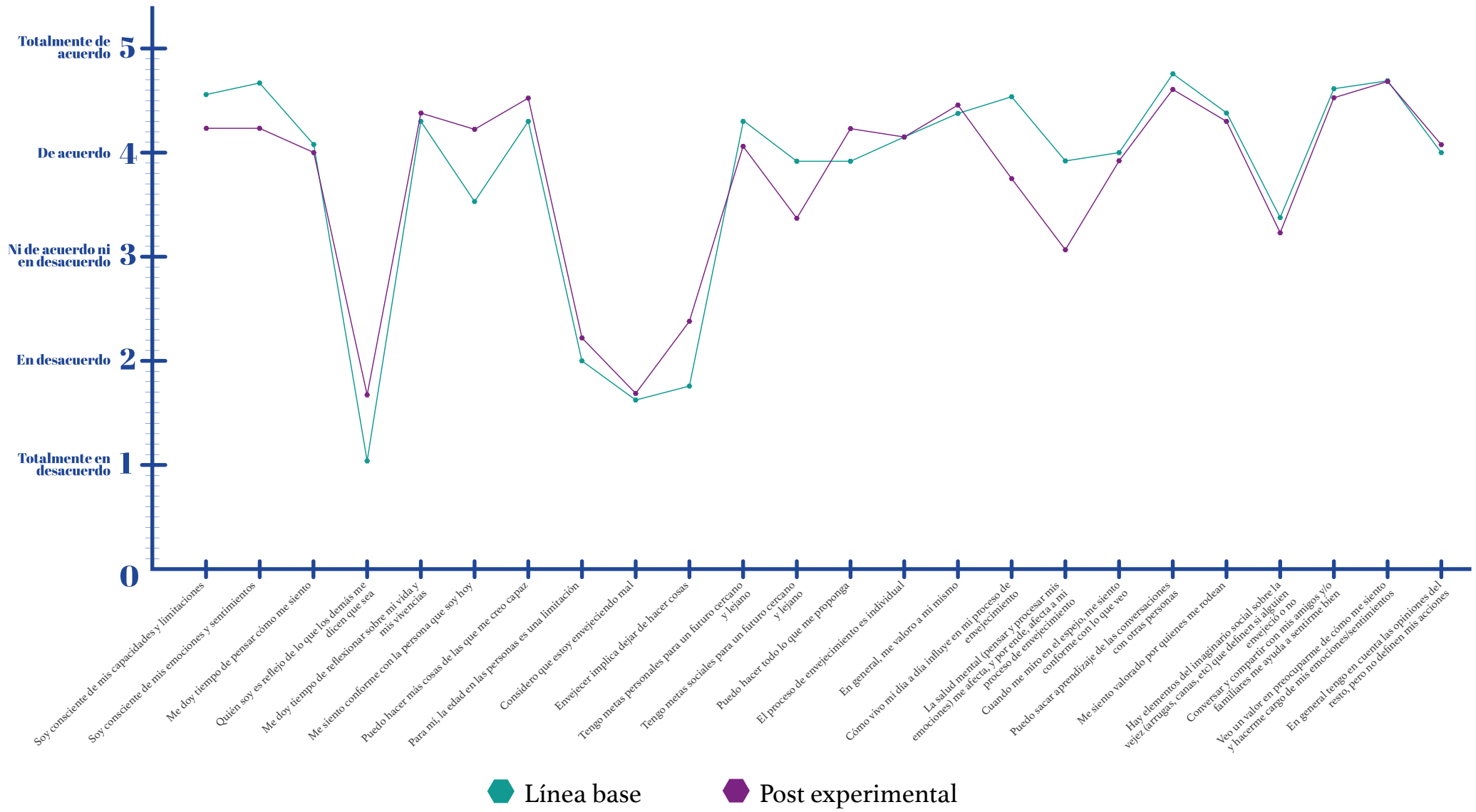


Figura 23. Resultados técnica evaluativa. Elaboración propia.

*Para ver los resultados completos ir a <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Mhjhye8UKTuV9UPv7HQKtdBdxVyhdf3XYIHHk5Dc9w1/edit?usp=sharing>

6.4.4 Análisis resultados técnica evaluativa

Para poder analizar y visualizar los resultados de la técnica evaluativa, se realizó una apreciación cuantificable de esta, con la Línea Base (pre-testeo) y la Post Experimental, para poder evaluar los aspectos co-construídos. Para esto se transformó la escala de Likert en puntuaciones del 1 al 5:

Totalmente de acuerdo: 5

De acuerdo: 4

Ni de acuerdo ni en desacuerdo: 3

En desacuerdo: 2

Totalmente en desacuerdo: 1

Luego se hizo un promedio de las respuestas por pregunta tanto en la línea base como en la post experimental, para poder evidenciar el cambio entre ambas aplicaciones de la técnica. Hay que tener en consideración que esta es una técnica diseñada para la ocasión y que no pretende ser absoluta, sino mostrar los eventuales cambios que pudieron haber ocurrido, considerando que hay factores variables

que afectan en las respuestas por parte del usuario ante la evaluación. Por ejemplo, el estado de ánimo, el nivel de concentración, el contexto en que haya respondido, etc. Por lo que no se le puede atribuir absoluta certeza a esta.

Para poder analizar el gráfico hay que tener en cuenta que para evaluar un cambio como esperado o no esperado, hay que tener en cuenta la pregunta. Por ejemplo, si el cambio es de 5 a 4 en cuanto a cómo se percibe, no es el cambio esperado, porque tiene peor percepción. Pero si el cambio 5 a 4 es respecto a estigmas sobre la vejez, es esperado y el ideal sería 1.

Del gráfico se puede apreciar que en general sí hubo un cambio en las respuestas. Esto puede aludir a una mayor reflexión entorno a las temáticas tratadas, y en general al hecho de ser conversadas.

Las que más respuestas diversas tuvieron son aquellas

que hablan de la salud mental y las emociones. Lo cual no es de extrañar, dado que como se ha visto a lo largo de la investigación, no hay tanta claridad respecto de estos. Algunos cambios no esperados son entorno a la concepción misma de la vejez, sin embargo, hay que recordar que estas personas pertenecen al imaginario social viejista y lo que evidencia que se necesitan más de 4 juegos para poder lograr mayor concientización y reflexión. Pero también que se están empezando a tomar conciencia de lo que ellos realmente creen, versus lo que en la Línea Base sin reflexionar realmente sobre el tema. Por último, en aquellas donde hay más diferencia, es decir, contestaron cosas casi opuestas, son respecto a cómo se perciben ellos mismos. Estas son particularmente difíciles de leer dado los factores variables ya mencionados.

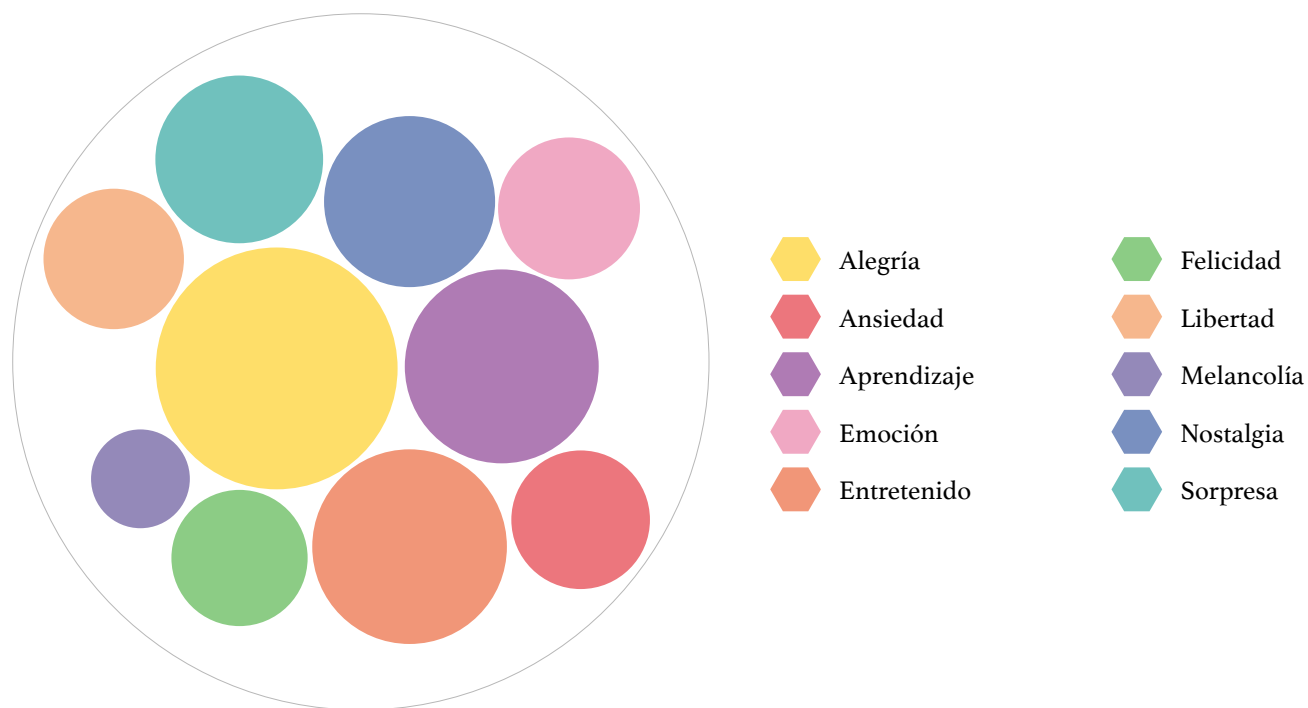


Figura 24. Emociones A Rienda Suelta. Elaboración propia.

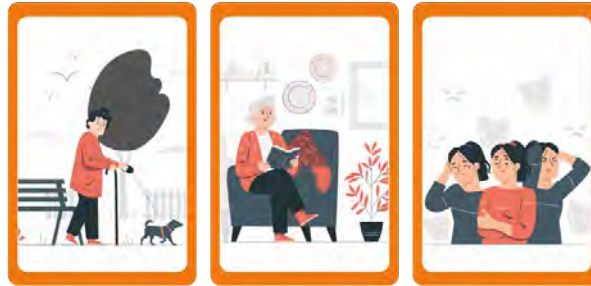
Se les pidió a los jugadores que mencionaran 3 sentimiento o emociones que hayan sentido predominantemente mientras jugaban a A Rienda Suelta. Las que más se repitieron fueron alegría, Entretenido, Aprendizaje y Nostalgia. Sin embargo, en un juego como este -de conversación- es importante destacar el reconocimiento de emociones tales como libertad y ansiedad.

6.4.5 Feedback del prototipo

El feedback de este prototipo se realizó a través de una pequeña entrevista no estructurada, donde se le hicieron preguntas sobre el instructivo, la dinámica de juego y los aspectos técnicos de este. Dentro de las principales observaciones encontramos:

- Prefieren la forma redonda porque sale de lo común.
- El tamaño y el tipo de tipografía es fácilmente legible.
- Tienen a no leer bien las instrucciones, dado que preguntan aspectos que están escritos literalmente en el instructivo.
- Valoran que esté la posibilidad de competir a través de puntajes.
- Se solicita que se agreguen más preguntas sobre otras temáticas, que en este caso no responden al objetivo del juego, pero es una observación a tener en consideración para alguna expansión.
- Los collage funcionaron de mejor manera para la creación de historias, sin embargo, los jugadores no entienden el valor de esta actividad, que responde a la dinámica lúdica y ayuda a trabajar la imaginación.
- Solicitaron que se los regale, para poder jugar con sus amigos y familiares.
- Algunas cartas de competencias generan pudor.
- Valoran el poder conocer de mejor manera con quienes conviven.

Primeros collages para testeo



Ilustraciones Freepik.



Ilustraciones Freepik.



7. Rediseño Collage

Con el feedback de los testeos se realizó una iteración final de las cartas y los collage.

Para los collage se hizo un proceso creativo donde primero se definieron los macroconceptos que se querían mostrar. Posteriormente se hizo una lluvia de ideas para identificar elementos asociados a cada concepto. Finalmente se definieron algunos elementos unificadores para que todos los collage tuvieran el mismo lenguaje. Los elementos fueron: efecto ruido en todos los fondos, personas de fotografías antiguas en blanco y negro con cabeza reemplazada por una nube de líneas y que fuesen diagramadas para círculos.

Proceso creativo collage propios

Proceso de ideación

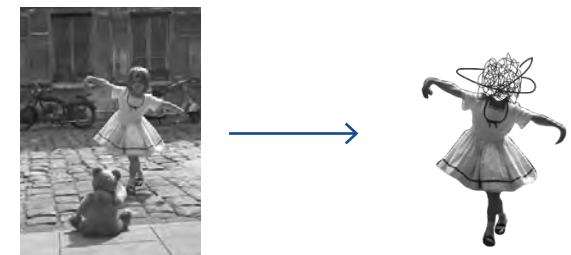


Elementos unificadores

Efecto ruido en los fondos



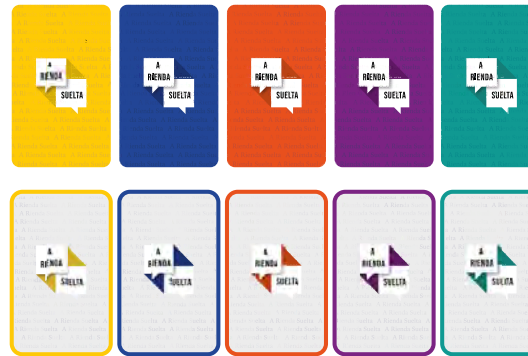
Personas en b&n, con cabeza de garabato



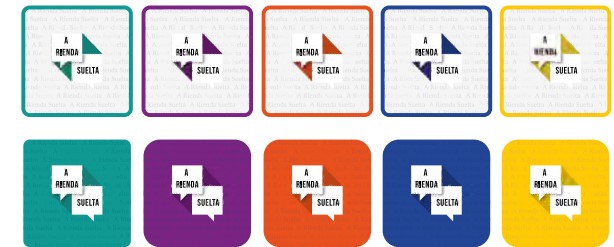
Resolución de collages



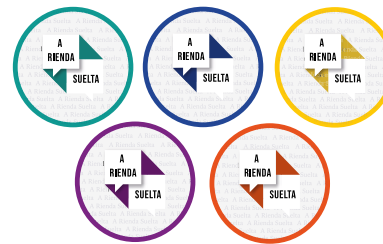
Iteración 1



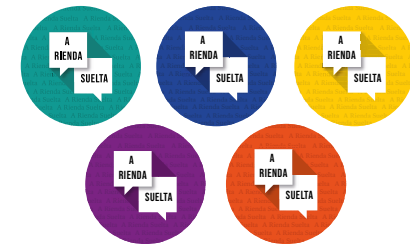
Iteración 2



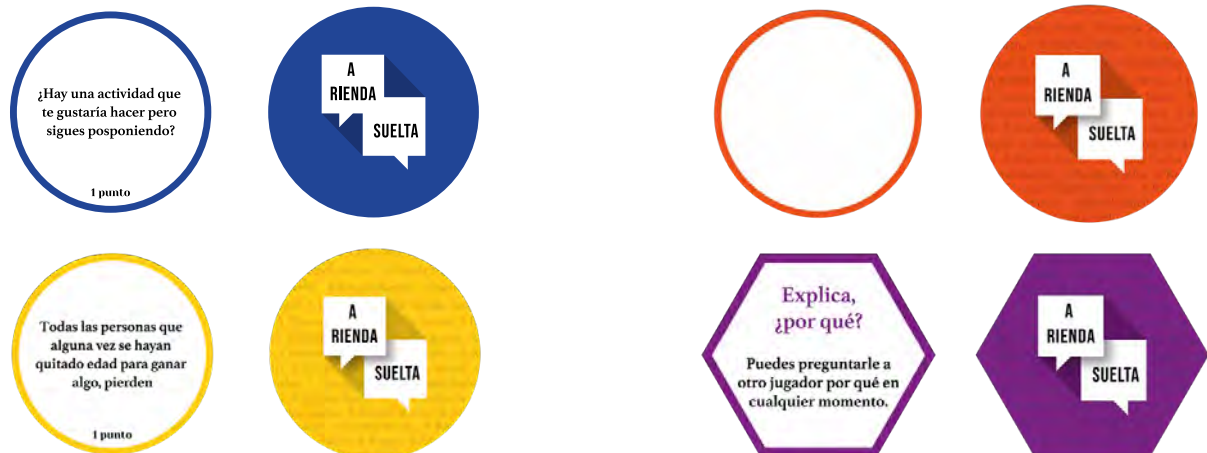
Iteración 3



Iteración 4



Iteración Final



8. Rediseño Cartas

Para las cartas se probaron diferentes formas. Finalmente, se escogió la forma circular dado que su forma otorga estructura y firmeza, pero también porque responde a la intención del juego de salir de lo cotidiano, elemento que valoraron los jugadores. También se buscó que la forma llamara la rito de sentarse a jugar. En ese sentido tiene un grado de innovación ante las cartas que las personas mayores suelen jugar según la investigación hecha, es decir, naipes inglés y naipes español. Según el feedback entregado en el último testeo, se cambió la forma de las Cartas de Poder, esto dado que si bien estaba textual en las instrucciones el rol de estas, las personas tendían a equivocarse y agregarlo al mazo principal. Es por esto que se le decidió dar una forma hexagonal para 1) no perder tanto espacio disponible para escribir en la carta, y 2) para que fuese notorio el hecho de que no se incluye en el mazo junto a las otras cartas.



Propuesta formal

7.1 A Rienda Suelta



7.2 Elementos del juegos

Cartas de Poder



Estas cartas buscan moderar la conversación a lo largo del juego. Dependiendo de la cantidad de personas, se reparten entre 3 y 5 al comienzo del juego, y pueden ser usadas sólo una vez por carta en todo el juego.

Hay 6 tipos:

- Amplía tu respuesta
- Explica ¿por qué?
- Quiero aportar
- Todos responden
- Derecho a réplica
- Derecho a guardar silencio

Cartas de Preguntas



Estas cartas contienen preguntas sobre la vida, anécdotas, experiencias, etc. Las preguntas deben ser respondidas sólo por la persona que robó la carta. Buscan reflexionar entorno a ciertos temas en específico, pero también a la experiencia de vida y los aprendizajes a lo largo de esta. Además de conocer al resto de los jugadores.

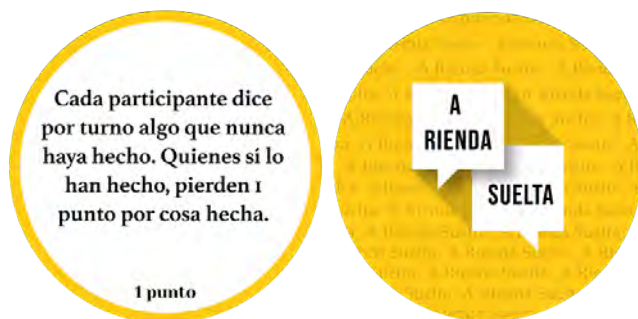
Algunos ejemplos de estas son:

¿Qué cosas no quieres para tu futuro? ¿cómo puedes evitarlas o prevenirlas?

Sabes más por viejo que por diablo... cuéntanos tu peor plancha

¿Qué metas tienes para un futuro cercano?

Cartas de Competencias



Estas cartas contienen competencias que ponen a prueba diferentes habilidades. La carta dirá quién cumple la competencia, a veces puede ser sólo quien robó la carta y otras veces todos los jugadores. Dentro de estas hay estigmas y estereotipos los cuales se busca poner como tema sobre la mesa para discutir entre los jugadores.

Algunos ejemplos de competencias son

Todas las personas que alguna vez se hayan quitado la edad para ganar algo, pierden 1 punto

Hora del show, imita a uno de los jugadores. Si adivinan a quién estás imitando, ganas 1 punto

Todas las personas que mantienen una vida sexual activa ganan 1 punto

Cartas de Imaginación



Estas cartas son collages que representan diferentes conceptos a través de diversos elementos.

Quién robe esta carta deberá elegir un elemento/concepto de la carta y contar una historia (verdadera o falsa). Cuando termine de contarla, el resto tiene que votar si la historia es verdadera o no. Quiénes ganan, suman 1 punto. Si nadie adivina, el punto lo gana quien contó la historia.

Algunos de los macro-conceptos de las cartas son familia, soledad, propósitos, empoderamiento, entre otros.

Talonario de puntos



El talonario de puntos sirve para tener un registro e identificar a quienes ganan. Dada la experiencia de los testeos este recomienda que cada partida dure aproximadamente 12 rondas, pero si el jugador lo prefiere puede aumentar la cantidad de rondas, sólo necesita ocupar una nueva hoja.

En este aparece anotados hacia la derecha del jugador 1 al 5 que es el máximo. Hacia abajo hay dos columnas por jugador, una de puntos ganados y otros restados, esto para hacer la sumatoria al final más simple.

Instructivo



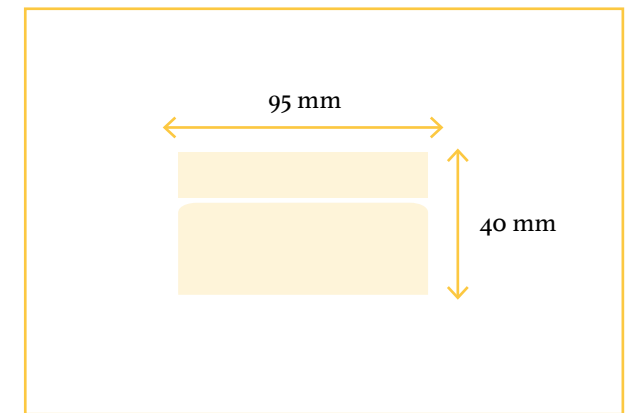
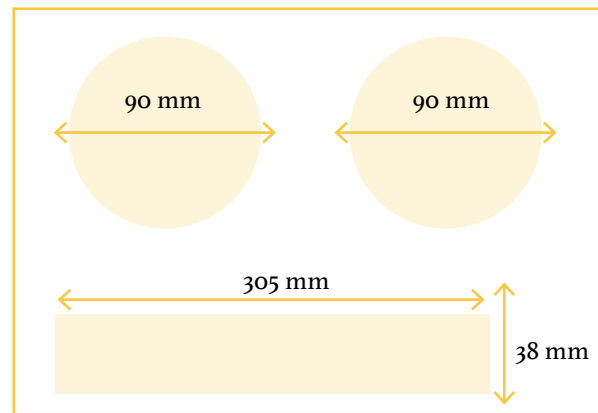
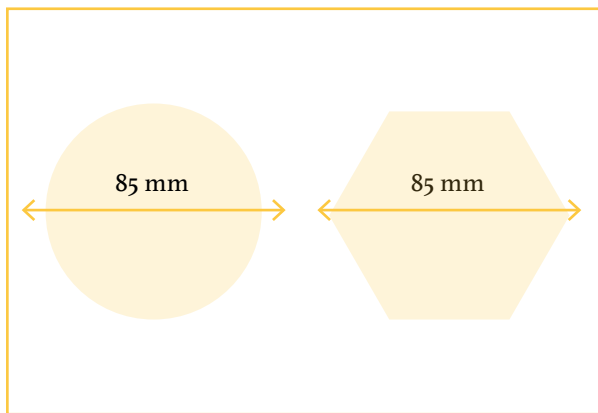
El instructivo tiene dos partes, una parte se encuentra incorporado en el packaging mismo, que corresponde a las instrucciones básicas junto a una descripción de A Rienda Suelta; mientras que la segunda parte son las descripciones de los elementos y las reglas básicas + adicionales.

Packaging



El packagin es un tarro de lata con la gráfica aplicada. Como se mencionó anteriormente, este tiene incorporado parte de las instrucciones. Uno de los beneficios es que es resistente, pero también que puede ser reutilizado en un futuro si el usuario quisiera.

7.3 Aspectos técnicos



Las cartas tienen un diámetro de 85 milímetros, fueron impresas en tiro y retiro, papel couché opaco de 300 gramos, y fueron reforzadas con una lámina para protegerlas.

El instructivo tiene dos formatos. Por un lado, son 5 círculos de 85 milímetros impresos tiro y retiro en papel couché 130gr, que explican las mismas cartas. Por otro lado 3 stickers impresos en vinilo que explican el contexto del juego y las reglas. Estos van pegados en el packaging. Las medidas de los stickers son 2 círculos de 90 milímetros cada uno, junto a un rectángulo de 305mm x 38mm.

El packaging es un tarro de aluminio de 95 milímetros de diámetro y 40 milímetros de alto, con tapa. Esto para que sea firme y duradero. Las dimensiones de este responden al tamaño de las cartas. Además, eventualmente, si el usuario quisiera, se puede reutilizar.



Diseño de identidad

8.1 Naming

A Rienda Suelta nace de la expresión “dar rienda suelta”, que en el diccionario WordReference (2022) está definido como:

4. **a rienda suelta** loc. adv. Sin moderación ni medida, descontroladamente:

vive a rienda suelta.

5. **dar rienda suelta** loc. Permitir, autorizar, no poner trabas: *dio rienda suelta a sus peores instintos.*

Esta hace referencia al objetivo del juego que es liberar a las personas mayores del imaginario social para empoderarlos “dando rienda suelta” a su vejez, es decir, libres de prejuicios.

A Rienda Suelta
A Rienda Suelta A Rienda
suelta A Rienda Suelta A Riend
elta A Rienda Suelta A Rienda Su
nda Suelta A Rienda Suelta A Riend
A Rienda Suelta A Rienda Suelta A R
Rienda Suelta A Rienda Suelta A Riend
a Suelta A Rienda Suelta A Rienda Suel
Rienda Suelta A Rienda Suelta A Riend
la Suelta A Rienda Suelta A Rienda Su
A Rienda Suelta A Rienda Suelta A P
lta A Rienda Suelta A Rienda Sue'
Rienda Suelta A Rienda Suelta
suelta A Rienda Suelta A
Suelta A Riend

8.2 Patrón

El pattern está compuesto por el nombre en la tipografía Athelas Regular. La aplicación de este en las cartas es como fondo del logo, y se buscó lograr la textura de un periódico. Esta es la razón de porqué la opacidad del pattern es baja.

Exploración de logotipo



8.3 Logotipo

Para el diseño del logo se buscaron elementos que transmitieran la intención del juego, junto al combatir el estigma de que al ser para personas mayores es “aburrido”. Por lo que se rescataron las características que debería expresar hacia el objetivo principal: personas mayores en un contexto social o familiar de diversión, abierto al diálogo. Luego de un proceso creativo iterativo de diseño, se obtuvo como resultado un logo compuesto por dos globos de texto -de fácil adaptación a diversos colores, dado el requerimiento del juego-. Como resultado se obtuvo el logotipo final que responde al dinamismo, intergeneracionalidad y vivacidad de las personas.

Logotipo final

Tamaño mínimo 15mm x 15mm



Variación del logotipo

Tamaño mínimo 30mm x 30mm



Variaciones de colores



8.4 Paleta cromática

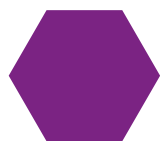


Cada uno de los colores fue elegido por su justificación en base al libro La Psicología del Color de Eva Heller (2010). De este modo no solo se eligió el color, sino que el rol de estos en el juego, es decir, no es coincidencia la asociación entre el tipo de carta (pregunta, poder, competencia, imaginación) y su color (morado, amarillo, naranja, azul, verde-agua).

“Con la edad los colores pierden preferencia, y ganan colores que simbolizan juventud” (Heller, 2010).



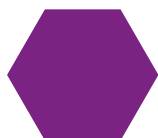
#FEC905



#7B2382



Color divertido, se le asocia el placer y el optimismo. Es el color de lo espontáneo y la impulsividad.



Color de poder y vanidad. Pero también es el color de unión de opuestos.



Es el color de la diversión, de lo exótico y de lo llamativo.



#E35128



#1A3F7E



Este color no tiene sentimientos negativos asociados, sino que se le asocian virtudes espirituales. Color tranquilizante, asociado a amistad y confianza, pero también a la simpatía.



Este color combina los atributos emocionales más positivos del verde y el azul, se le atribuye la lealtad, serenidad, sabiduría y cualidades calmantes, sanadoras y compasivas (Eiseman, 2021, p.032).



#1F9991

8.5 Tipografías

Se decidió ocupar una tipografía serif, esto porque según el escritor Aaron Blight (2021) para identificar qué tipo de letra conviene usar, hay que tener en cuenta el contexto. Esto porque la tipografía más fácil de leer para un usuario, va a ser la que más esté acostumbrado a leer. Por su parte las personas mayores están más acostumbradas a leer tipografías serifas en medios físicos, aquellas que aparecen comúnmente en los libros y periódicos. Aquellos que están más apegados a las tecnologías son más cercanos a leer tipografías sans serifas, pero sólo en medios digitales (Blight, 2021). Es por esto que para A Rienda Suelta se decidió ocupar principalmente la tipografía Athelas, la cual tiene una familia tipográfica que incluye Athelas Bold y Athelas Italic.

Principal

Athelas Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

? ! * # % & / () =

Familia tipográfica

Athelas Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

? ! * # % & / () =

Athelas Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

*? ! * # % & / () =*

Imagen propia.

Modelo de implementación

9.1 Business Model Canvas



9.2 Estrategia de implementación

La estrategia de implementación está relacionada al ámbito privado a través de editoriales y tiendas especializadas que en la actualidad ya venden juegos o libros que se vinculan con temáticas de autoestima, crecimiento personal, e incluso los conocidos *Party Games*. En ese sentido encontramos como referente entidades tales como el Centro de Desarrollo de Tecnologías de Inclusión de la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Chile (CEDETi UC), cuyo propósito es innovar en cuanto a sistemas de mediación tecnológica e instrumentos de evaluación que mejoren la calidad de vida de personas con barreras de acceso en la sociedad, tales como personas: mayores, con discapacidad y/o migrantes (CEDETi, 2021). También, se investigaron algunas editoriales que desarrollan productos parecidos y que se enmarcan en la educación a través de juegos.

Por otra parte, si se quisiera llegar al mundo público, habría que considerar una estrategia que considere como mediador a Chile Compra, a través del cual las entidades públicas como municipalidades u organizaciones gubernamentales podrían acceder al juego y distribuirlo en el sistema. En ese caso las entidades que podrían interesarse son SENAMA (Servicio Nacional del Adulto Mayor), el Programa gubernamental Más y Municipalidades que tengan un Área de Adulto Mayor como Las Condes, La Florida, San Miguel, entre otras.

9.3 Financiamiento

Como medio de financiamiento se buscaron fondos para concursar a modo de impulsar económicamente el proyecto.

Algunos son:

Capital Semilla Emprende de SERCOTEC, que es un fondo concursable de hasta \$3,500.000. Pueden postular personas mayores de 18 años sin inicio de actividades de primera categoría ante el SII;

Capital Abeja Emprende de SERCOTEC, el cuál también es un fondo de hasta \$3,500.000 pero exclusivamente para emprendedoras mujeres mayores de 18 años, este tampoco requiere haber iniciado actividades de primera categoría ante el SII.



Cierre

Jugar a estas imitando, ganas
1 punto, ganas

A RIENDA SUELTA

10.1 Proyecciones

1.

La primera proyección hace referencia a una **página web** donde el usuario pueda interactuar y dejar feedback de manera directa, y donde pueda además tener instrucciones del juego en formato audiovisual y pdf digital, para hacerlo más inclusivo.

2.

El proyecto decantó en un juego de dinámica simple, de fácil implementación e inclusivo. Es por esto que se analizó la posibilidad de proyectarlo a una línea de juegos con diferentes versiones -expansiones-. Como el tema principal del juego es empoderar a personas mayores, se plantea la posibilidad de ampliarlo a preguntas específicas sobre otros temas, pero que busquen responder de igual manera al empoderamiento de las personas mayores, como por ejemplo “la familia”.

3.

Se plantea también una segunda manera de proyectarlo relacionada a la temática y dinámica misma. Dado que a través de este juego se trabaja tanto el autoestima como aprendizaje respecto al desarrollo de procesos personales, se plantea el ser aplicado a otras formas de empoderamiento y/o discriminación como podría ser el feminismo, las disidencias, las personas con capacidades diferentes, entre otros.

10.2 Reflexiones finales

Como se relató a lo largo del proyecto, A Rienda Suelta nace de una **necesidad contingente**, que cada vez va a ir siendo más importante y más notoria. Sin embargo, quiero destacar que durante el desarrollo de este proyecto, en Chile se ha tratado de avanzar y concientizar bastante más al respecto, ejemplo de esto es el rechazo por parte del Senado ante la idea de la Organización Mundial de la Salud de decretar la vejez como una enfermedad (Senado, 2021), o la propuesta de la Pontificia Universidad Católica de Chile al proponer a 100 Líderes Mayores (UC, 2021). Cada día somos testigos de que este es un problema **multifactorial** que no tiene una única solución, y que tampoco será resuelto de manera inmediata, sino más bien se está tratando de evidenciar para poder tomar conciencia; primer paso para iniciar el camino hacia una solución. Esto es relevante dado que A Rienda Suelta busca **aportar** invitando a los participantes -jugadores- a reflexionar al respecto, para concientizar sobre los efectos que ha tenido en ellos el vejeísmo de nuestra sociedad; logrando que conversen y reflexionen sobre su propio desarrollo de envejecimiento, enfocándose principalmente en su experiencia de vida, habilidades y capacidades, para lograr un mayor empoderamiento en este grupo etéreo, quienes -como vimos- son constantemente víctimas de la discriminación, estigmatización, paternalismo y adultocentrismo.

El proyecto resultó bastante desafiante y a ratos frustrante,

considerando lo difícil que fue hablar de percepciones y sentimientos cuando los usuarios no son conscientes de ello. En ese sentido se evidenció que no hay una identificación ni denominación clara por parte de los usuarios de sus emociones. Esto en un futuro probablemente sea distinto gracias al cambio en el plan educacional, el cual ahora cuenta con el eje Desarrollo Emocional (Currículum Nacional, 2021). Por otro lado, hubo veces que sentí que me faltaban herramientas de contención para con el usuario, dado que a lo largo de la investigación se hizo evidente la **necesidad de conversar** por parte de estos, así como la confesión de **actos discriminatorios** desde la misma familia. Cuando se identificó el imaginario social -respondiendo al objetivo 1 del proyecto- y cómo este impactaba en el usuario -respondiendo al objetivo 2-, fue revelador ver cómo el **patrón de la discriminación se perpetúa** en las nuevas generaciones afectando a las personas jóvenes, quizás no de manera explícita, pero sí al compartir frases como “prefiero morir antes que llegar a viejo”. En ese sentido, fue difícil también definir un usuario cuando a mi parecer, todos deberían conversar este tema, porque claramente **nos afecta como sociedad**. Sin embargo esto abre la posibilidad de proyectar otros usuarios también al proyecto. Si bien me hubiese gustado tener cambios más evidentes en los testeos del proyecto -principalmente sobre el aprendizaje-, creo que es importante considerar el factor

tiempo, aún más cuando hablamos de este tipo de cambios, con este tipo de metodologías. De igual forma, considero que el **proceso de co-creación e iterativo** del proyecto fue uno de los momentos más interesantes y gratificantes de esta investigación, el aprender de cada uno de los usuarios, el tener el privilegio de escuchar sus relatos y vivencias, así como el ayudarles también a cambiar la forma de ver ciertas cosas, sin imponerles una visión. En un principio sentí que el imponer una forma de comportarse, de ser, de pensar o de creer, podría ser un error fácil de caer en, sin embargo se logró la distancia suficiente para que los hallazgos viniesen de ellos con sus propias reflexiones y conversaciones. En ese sentido el diseño es una disciplina pertinente para la transformación social, al permitir indagar el problema real o diferentes oportunidades, centrándose en las personas. Considero que la metodología y las técnicas fueron mediando el desarrollo para que tanto yo como los usuarios fuéramos parte de un proceso paulatino, pero de profundo descubrimiento y toma de conciencia. Finalmente estas personas me permitieron entender su punto de vista, y descubrí un interés genuino por parte de ellas de iniciar una conversación para intentar vivir una vejez a rienda suelta, libre de los estigmas impuestos, entendiendo que les abre la posibilidad de una mejor calidad de vida, mayor bienestar y felicidad.



Referencias

Takeo
Con puntos → mercedos
c/6 puntos con 600

- Allen, J. O. (2016). Ageism as a risk factor for chronic disease. *The Gerontologist*, 56(4), 610-614. Disponible en <https://academic.oup.com/gerontologist/article/56/4/610/2605514?login=true>
- Albala, C. (2020). El envejecimiento de la población chilena y los desafíos para la salud y el bienestar de las personas mayores. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 31(1), 7-12. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864019301191>
- Blight, A. (2021). What is the best font for the elderly to read?. Quora. <https://www.quora.com/What-is-the-best-font-for-the-elderly-to-read>
- Butler, R.N. (1969). Age-ism: Another form of bigotry. *The Gerontologist*, 9(4), 243-246. http://www.romolocapuan.com/wp-content/uploads/2017/03/Butler_Age-ism.pdf
- Cabrera, M. E. F., Ferrer, M. C., Berenguer, M. T. R., & Puente, R. P. (2006). Juego como promoción de un envejecimiento saludable: definición del usuario y pautas para el diseño de producto accesible. *Revista Española de Geriatria y Gerontología*, 41, 17-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S021139X06730049>
- Carbajo, M. (2009). Mitos y estereotipos sobre la vejez. Propuesta de una concepción realista y tolerante. *EN-SAYOS*, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 24, pp.87-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3282988>
- CEDETi UC. (2020). Quiénes Somos. CEDETi. <http://www.cedeti.cl/nosotros/quienes-somos/>
- CIPEM. (2019). Generación silenciosa una mirada a las personas mayores en Chile. Conocimiento e Investigación en Personas Mayores. <https://www.cipem.cl/assets/img/estudios/Una%20mirada%20a%20las%20personas%20mayores%20en%20Chile.pdf>
- de Mejía, B. E. B., & Merchán, M. E. P. (2007). Calidad de vida relacionada con la salud (CVRS) en adultos mayores de 60 años: una aproximación teórica. *Revista hacia la Promoción de la Salud*, 12, 11-24. <https://www.redalyc.org/pdf/3091/309126689002.pdf>
- de Miguel Negredo, A., & Fuentes, C. L. C. (2010). Estereotipos viejistas en ancianos: actualización de la estructura factorial y propiedades psicométricas de dos cuestionarios pioneros. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 10(1), 79-95. https://www.academia.edu/download/51423816/2010_Castellano_deMiguel.pdf
- Devir. (sf). ¿Qué son los juegos de mesa modernos?. Devir Americas. <https://deviramericas.com/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT press.
- Eiseman, B. (2021). *Armonía cromántica*. Edición Pantone. Blume.
- El Mostrador. (12 de junio 2017). Encuesta Casen confirma sostenido aumento de la población de adultos mayores en Chile. El Mostrador. <https://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2017/06/12/encuesta-casen-confirma-sostenido-aumento-de-la-poblacion-de-adultos-mayores-en-chile/>
- Fajardo-Ortiz, G., & Olivares-Santos, R. A. (2008). Viejismo en el ambiente cotidiano. INGER-Curso Promoción de la salud de las mujeres adultas mayores.(Unidad 1). México. Instituto Nacional de Geriatria. <https://bit.ly/3hoxp5b>
- Fernández, F., Nazar, G., & Alcover, C. (2018). MO-DELO DE ENVEJECIMIENTO ACTIVO: CAUSAS, INDICADORES Y PREDICTORES EN ADULTOS MAYORES EN CHILE. *Acción Psicológica*, 15(2), 109-128. <https://www.proquest.com/docview/2252025826/fulltextPDF/BE-9174F3557042FoPQ/1?accountid=16788>
- Gallardo-Peralta, L., Cuadra-Peralta, A., Cámara-Rojas, X., Gaspar-Delpino, B., & Sánchez-Lillo, R. (2017). Validación del inventario de envejecimiento exitoso en personas mayores chilenas. *Revista médica de Chile*, 145(2), 172-180. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S003498872017000200004&script=sci_arttext&tlng=e
- García, F. (2013). Autopercepción de salud y envejecimiento. *Ciencia e innovación en salud*. <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/innovacionsalud/article/download/87/2836>
- García Férrez, J. (2003). *Bioética y personas mayores*. Madrid. <https://bit.ly/3h8S3az>
- García, G., & Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa*. LD Books.
- Gutiérrez Sagua, J. y Ibarra Moncada, B. (2018). "Viejismo" en la tercera edad y su relación con el autocuidado de la salud física. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173867>
- Herrera, F. (2020). Por qué es importante desarrollar la imaginación a cualquier edad. *Prensa Libre*. <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/que-es-la-imaginacion-por-que-es-importante-y-como-desarrollarla/>
- Heller, E., (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili, St.
- Iacob, R., & Arias, C. J. (2010). El empoderamiento en la vejez. *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 2(2), 25-32. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/2822/282221720003.pdf>
- Ibáñez, C. M. (2020). Sobre el uso de los conceptos de ciclo de vida e historia de vida en ecología y evolución. *Gayana (Concepción)*, 84(2), 93-100. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-65382020000200093&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Jaramillo, S. J., Pohlmeier, A., & Desmet, P. (2015). Positive design reference guide. Delft University of Technology. <https://diopd.org/wp-content/uploads/2015/03/Positive-Design-Reference-Guide.pdf>
- Johannessen, L., Keitsch, M., & Pettersen, I. (2019). Speculative and Critical Design — Features, Methods, and Practices. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), 1623-1632. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.168>
- Jönson, H. (2013). We will be different! Ageism and the temporal construction of old age. *The Gerontologist*, 53(2), 198-204. <https://academic.oup.com/gerontologist/article-abstract/53/2/198/559791>
- Juan Clos, C. (2017). Edutainment: cuando la educación se convierte en un juego. IEBS School. <https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/>
- Lara, R. & Mardones, M. (2009) Perfil sociodemográfico de la salud y funcionalidad en adultos mayores de la comuna de Chillán. *Theoria*, 18(2), pp.81-89. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29917006007.pdf>
- Lazzaro, Nicole (2004), *The 4 Keys to Fun*. Xeodesign. http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- Levy, B. R., & Banaji, M. R. (2002). Implicit ageism. *Ageism: Stereotyping and prejudice against older persons*, 2004, 49-75. https://www.academia.edu/download/30745335/2002_TDNELSON.pdf
- Levy, B. R. (2003). Mind matters: Cognitive and physical effects of aging self-stereotypes. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 58(4), P203-P211. <https://academic.oup.com/psychogerontology/article/58/4/P203/523293?login=true>

Ley N° 19.828. Diario Oficial de la República de Chile, 27 de septiembre de 2002. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=202950&buscar=19828>

Llauradó, O. (2014). La escala de Likert: qué es y cómo utilizarla. Netquest. [blog]. <https://www.netquest.com/blog/es/la-escala-de-likert-que-es-y-como-utilizarla>

Organización Mundial de la Salud. (2015). Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf?sequence=1

Ortega González, D. (2018). Envejecimiento y trato hacia las personas mayores en Chile: una ruta de la desigualdad persistente. *Sophia Austral*, (22), 223-246. <https://bit.ly/2Ue2wZk>

Orosio, P. (2006). La longevidad: más allá de la biología. Aspectos socioculturales. *Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research*, (22), 1-28. <https://www.redalyc.org/pdf/765/76500603.pdf>

Marczewski, A. (2016). Gamified UK User Type Test. Gamified UK. <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php?lid=>

Martina, M., Amemiya, I., Piscocoya, J., Pereyra, H., & Moreno, Z. (2019, April). Percepción del envejecimiento exitoso en docentes de una facultad de medicina. In *Anales de la Facultad de Medicina* (Vol. 80, No. 2, pp. 167-172). UNMSM. Facultad de Medicina. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832019000200005

Mesa-Fernández, M., Pérez-Padilla, J., Nunes, C., & Menéndez, S. (2019). Bienestar psicológico en las personas mayores no dependientes y su relación con la autoestima y la autoeficacia. *Ciência & Saúde Coletiva*, 24, 115-124. <https://www.scielo.br/j/csc/a/QVKmhLGvNQ7XqjjNrBxJy3x/?lang=es>

Ministerio de Desarrollo Social (2017). Adultos Mayores. Síntesis de resultados CASEN 2017. Observatorio Social. http://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/storage/docs/casen/2017/Resultados_Adulto_Mayores_casen_2017.pdf

Ministerio de Desarrollo Social y Familia. (2021). Escolaridad Promedio. DataSocial. <https://datasocial.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/fichaIndicador/614/2>

Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (2021). Ciclo de vida. Minsalud. <https://www.minsalud.gov.co/>

<proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx>

Parraguez, P. O. (2006). Exclusión Generacional: La Tercera Edad. *Revista Mad*, (14), 47-52. <https://revistateoria.uchile.cl/index.php/RMAD/article/view/14206/14515>

Peláez, M. B., & Ferrer Lues, M. (2001). Salud pública y los derechos humanos de los adultos mayores. *Acta bioethica*, 7(1), 143-155. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S1726569X2001000100011&script=sci_arttext&tlng=en

Petretto, D. R., Pili, R., Gaviano, L., López, C. M., & Zuddas, C. (2016). Envejecimiento activo y de éxito o saludable: una breve historia de modelos conceptuales. *Revista española de geriatría y Gerontología*, 51(4), 229-241. <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-espanola-geriatria-gerontologia-124-articulo-envejecimiento-activo-exito-o-saludable-So211139X1500205X>

Pontificia Universidad Católica de Chile & Caja Los Andes. (2020, octubre). Chile y sus mayores. Quinta Encuesta Nacional de Calidad de Vida en la Vejez 2019 UC-Caja Los Andes. http://www.senama.gob.cl/storage/docs/QUINTA_ENCUESTA_NACIONAL_DE_CALIDAD_DE_VIDA_EN_LA_VEJEZ_2019_CHILE_Y_SUS_MAYORES_2019.pdf

Proyecto NODO (2021). Personas mayores y trabajo no remunerado en Chile. Perspectiva y valoración económica. Santiago de Chile, Sistema de las Naciones Unidas en Chile. <http://www.senama.gob.cl/storage/docs/Personas-mayores-y-trabajo-no-remunerado-en-Chile-NODO-Series-60.pdf>

Rowe, J. W. y Kahn, R. L. (1997). Successful Aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433-440. <https://doi.org/10.1093/geront/37.4.433>

Santos, J. M. M., Suárez, M. A., & Nélica, P. S. (2005). SUPERIOR A 60:¿ UNA RESPONSABILIDAD SOCIAL NO ASUMIDA CON EL VIEJISMO?. <https://bit.ly/3jwYwNH>
Subsecretaría de Previsión Social. (2018, junio). Principales resultados de la Encuesta de Calidad de Vida del Adulto Mayor, e Impacto del Pilar Solidario. Dirección de Estudios Previsionales. <https://bit.ly/3xiJ4cI>

Senado. (2021). Instan a rechazar propuesta de la OMS que considera a la vejez como enfermedad. Senado. <https://www.senado.cl/noticias/salud/instan-a-rechazar-propuesta-de-la-oms-que-considera-a-la-vejez-como>

Tamer, N. L. (2008). La perspectiva de la longevidad: un tema para re-pensar y actuar. *Revista argentina de socio-*

logía, 6(10), 91-110. <https://www.redalyc.org/pdf/269/26961007.pdf>

Thornton, J. E. (2002). Myths of aging or ageist stereotypes. *Educational gerontology*, 28(4), 301-312. <https://doi.org/10.1080/036012702753590415>

Thumala, D., Arnold, M., Massad, C., & Herrera, F. (2015). Inclusión y Exclusión social de las personas mayores en Chile (Ediciones Servicio Nacional del Adulto Mayor). Santiago, Chile: SENAMA-FACSO Universidad de Chile. <http://www.senama.gob.cl/storage/docs/Cuarta-Encuesta-Nacional-Inclusion-Exclusion-Social-de-las-Personas-Mayores-en-Chile-2015.pdf>

Tondello, G. (2016). The Gamification User Types Hexad Scale. Medium. <https://medium.com/gameful-design/the-gamification-user-types-hexad-scale-a6d8727d201e>

Universidad de los Andes. (2013, 9 abril). Experto en metodologías interactivas explica sus beneficios. Noticias UAndes. <http://noticias.uandes.cl/noticias/experto-en-metodologias-interactivas-explica-sus-beneficios.html>

Victoria-Urbe, R., Utrilla-Cobos, S. A., & Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (21). <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/html/index.html>

World Health Organization. (1997). MEASURING QUALITY OF LIFE. https://www.who.int/mental_health/media/68.pdf

Fuentes orales:

Luisa Pinto, entrevista personal realizada el 21 de junio 2021.
Nerida Mejías, entrevista personal realizada el 24 de junio 2021.

Pamela Franzani, entrevista personal realizada el 28 de junio 2021.

Asesoramiento de Expertos:

Claudia Toloza [Psicóloga], entrevista personal realizada el 30 de junio de 2021.

Andrea Serrat [Psicóloga], entrevista personal realizada el 26 de noviembre de 2021.



Anexos

Consentimientos informados

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido:

Elena Mejías Pinto.

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

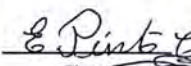
- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido:

Elena Pinto Valdés

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y Si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiéndolo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Marpante Guío

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiéndolo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Alvaro Mancilla P.

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su auto percepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido:

María Teresa Abano S.

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y Si acepto participar en el proyecto.

[Firma]
Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su auto percepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido:

Ricardo Valdés

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y Si acepto participar en el proyecto.

[Firma]
Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

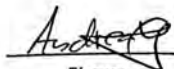
FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Andra Valdés Belmar

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y Si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

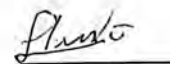
FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Luisa Pinto Cárdenas

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiéndolo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: LUIS SAA A.

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social viejista.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fdvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiéndolo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Elizabeth Mejías P

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y si acepto participar en el proyecto.


Firma

Consentimiento Informado

Usted ha sido invitada a participar en el desarrollo del Proyecto de Título de Florencia Valdés Belmar, estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Este tiene por objetivo final empoderar a las personas mayores, fortaleciendo su autopercepción, reflexionando sobre su envejecimiento, experiencia de vida y el imaginario social vejestá.

La encargada del proyecto, quién realizará las actividades, las sistematizará y usará la información es Florencia Valdés Belmar (fvvaldes1@uc.cl). La información recopilada se utilizará con fines académicos para el proyecto en cuestión. Este consentimiento tiene por objetivo ayudar a tomar la decisión de aceptar o rechazar su participación en este proyecto.

¿Cuál es el objetivo de éste proyecto? En relación a su participación:

1. Participará en proceso de co-creación, donde será parte de testeos, se le aplicaran encuestas de progreso y de ser necesario una entrevista semi-estructurada.
2. Se tomarán fotografías a lo largo del desarrollo de las actividades. A estas sólo tendrá acceso Florencia Valdés, y serán utilizadas únicamente con fines académicos.
3. Las diferentes actividades buscan involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño de una propuesta para los mismos, entendiendo que la participación del usuario permite llegar a un resultado que satisfaga de mejor manera las necesidades de este.
4. De aceptar participar, se le pedirán datos personales tales como edad, género, ocupación, etc. Esta información sólo se utilizará con fines académicos.
5. La información personal es confidencial y sólo tendrá acceso a ella la encargada del proyecto, y la profesora guía, Patricia Manns (pmanns@uc.cl).

FIRMA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

- He tenido la oportunidad de leer esta carta de consentimiento informado y hacer preguntas sobre el proceso, objetivos y consideraciones sobre mi participación.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo negarme a participar o renunciar en cualquier momento sin justificación, y decidir retirar o dejar también la información y/o relatos aportados al mismo.
- Acepto participar del proyecto a través de la realización de las diferentes actividades requeridas, guiadas por Florencia Valdés.
- Entiendo que la información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos.
- Completo este documento libre y voluntariamente.

Nombre y apellido: Jeanette Belmar Pinto

¿Aceptas participar en el proyecto?

He leído los términos y SI acepto participar en el proyecto.


FIRMA

