



Diseño | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Alumna: Florencia Valente
Profesor guía: Paulina Jelvéz

Julio 2023 · Santiago, Chile

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

1. Motivación Personal	5
2. Introducción	7
3. Marco Teórico	9
3.1 Caracterización	10
3.2 Habilidades socioemocionales	12
3.3 Familia	14
3.4 Actividad física	16
4. Problemática	17
5. Diagnóstico	20
5.1 Metodologías	21
5.2 Entrevista a Magdalena Larraín	22
5.3 Observación en terreno	24
5.4 Entrevista Ivone Caceres	25
5.5 Entrevista a Catalina Cuadra	26
5.6 Participación del evento Fundación Encuentro	27
5.7 Encuesta Apoderados Colegio Eliodoro Matte Ossa	28
5.8 Conclusiones diagnóstico	29
6. Fundación Encuentro	32
6.1 La Fundación	33
6.2 Relación con la fundación	34
7. Diagnóstico de la Fundación Encuentro	35
7.1 Entrevista a Paula Figueroa	36
7.2 Espacio de conversación con equipo de Fundación Encuentro	38

8. Conclusiones y problemáticas asociadas a la fundación	39
8.1 Problema	40
8.2 Proto personas	41
8.3 Mapa de interacciones	43
9. Formulación del proyecto	44
9.1 Propuesta del proyecto	45
9.2 Objetivos del proyecto	46
9.3 Usuarios del proyecto	47
10. Metodología del proyecto	52
11. Proceso de diseño	55
11.1 Decisiones generales del proyecto	56
11. 2 Información en relacionados al proyecto	57
11.3 Adquisición de competencias técnicas	60
11.4 Estado del arte	61
11.5 Primera propuesta de diseño	68
11.6 Flowchart	69
11.7 Proceso de co-creación	70
11.8 Testeo: Cardsorting	74
11.9 Instrumentos de validación	79
11.10 Wireflow	88
11.11 Paper Prototype	90
11.12 Identidad de marca	96
11.13 Aspectos gráficos	97
11.14 Diseño gráfico de las pantallas	105
11.15 Validación del producto completo	108

12. Producto Final	121
12.1 ¿Por qué no es una aplicación más?	122
12.2 Flowchart	123
12.3 Aplicación Móvil	125
12.4 Otras visualizaciones	139
13. Implementación	140
13.1 Métodos para incentivar la descarga y el uso de la aplicación	141
13.2 Costos de mantención e implementación	142
13.3 Modelo de retribución	143
13.4 Fondos	145
13.5 Proyecciones	146
14. Conclusiones del proyecto	147
15. Bibliografía	149

1 Motivación personal

El desarrollo de este proyecto se llevó a cabo durante un año. Hasta ahora es el trabajo académico y profesional más relevante que he desarrollado y por lo tanto era importante que me apasionara de manera profunda. Para lograr este objetivo hice un mapa conceptual con mi nombre en el centro, donde escribí todas las cosas que considero importantes, me gustan y son parte de mi vida. Entre ellas se encuentran la fotografía, los viajes, la naturaleza, las amigas, la psicología, la actividad física y la familia. A continuación, me centraré en los últimos tres puntos mencionados: la psicología, la actividad física y la familia.

Cuando mencioné la psicología, me refería a dos aspectos. Por un lado, siempre me ha gustado analizar el comportamiento de las personas y comprender cómo piensan y actúan. Por otro lado, como la mayoría de las personas, también he pasado por momentos difíciles en mi vida, en donde se ha visto perjudicada mi salud mental.

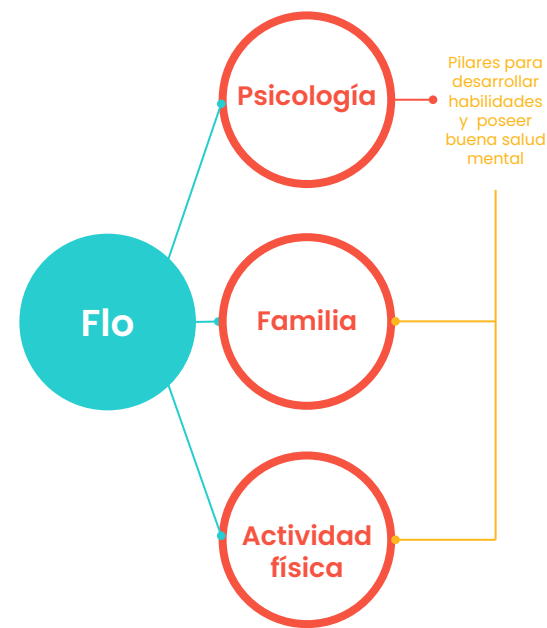
En cuanto al deporte y la actividad física, siempre ha sido una parte importante de mi vida. Además de practicarlo y gustarme mucho, ha sido una fuente de grandes amistades y me ha ayudado a controlar el estrés, a desarrollar la resiliencia, la

empatía y la cooperación, gestionar mis emociones, establecer metas y mantener la motivación.

La familia ha sido un pilar fundamental para mi desarrollo personal. Realizamos muchas actividades juntos, donde mis hermanos y papás han sido un soporte emocional constante y clave en mi crecimiento personal.

Al reflexionar sobre estos tres pilares, me he dado cuenta de que están totalmente interconectados. En los momentos más difíciles de mi vida, tanto mi familia como la actividad física han sido aspectos de suma importancia para superar los desafíos.

La reflexión anterior me lleva a pensar que soy sumamente afortunada al contar con una familia maravillosa y con los recursos y oportunidades para disfrutar de la práctica de diversos deportes. ¿Pero qué ocurre con las personas que no tienen esa misma posibilidad? ¿Qué ocurre con aquellos niños y niñas que no cuentan con una familia que los respalde y les enseñe, a través de su ejemplo, cómo afrontar la adversidad y adoptar hábitos saludables como el ejercicio regular?



¿Qué ocurre con aquellos niños y niñas que no cuentan con una familia que los respalde y les enseñe, a través de su ejemplo, cómo afrontar la adversidad y adoptar hábitos saludables como el ejercicio regular?

2 **Introducción**

De acuerdo a diferentes estudios, una gran cantidad de niños y niñas (NN) poseen un déficit en el desarrollo de las habilidades socioemocionales. En los sectores socioeconómicos vulnerables, este problema se acentúa principalmente por una falta de educación de los cuidadores primarios sobre la importancia de estas habilidades, el estilo de vida que estos llevan y el entorno en el cual se desenvuelven. A la larga esto causa menos empatía, peor comunicación y bienestar en la comunidad.

Dado lo anterior, es de suma importancia desarrollar de manera correcta la capacidad de reconocer las emociones, demostrar empatía, aprender a tomar buenas decisiones y superar situaciones de riesgo. Para esto, la primera infancia es una etapa clave ya que es en este periodo cuando las personas desarrollan una mayor cantidad de conexiones cerebrales, lo que se traduce en un aumento de la capacidad para aprender. En estos años, el aprendizaje socioemocional de los menores se da sobre todo mediante la imitación de los adultos y sus interacciones con ellos. Sin embargo, la actividad física también es considerada de suma importancia, ya que practicando se desenlazan varias emociones, como la felicidad y la frustración.

Por esto, el proyecto que se llevará a cabo en el barrio de Las Hortensias, en la comuna de San Bernardo, propone incorporar en la rutina de los niños y niñas (NN) y sus cuidadores primarios, un espacio en donde a través de la práctica de actividad física de forma individual y colaborativa, estos puedan interactuar de manera positiva y aumentar el cuidado de sí mismos. Los infantes generalmente se motivan a participar de actividades que involucren la actividad física, pero es un desafío para el proyecto de diseño que los cuidadores también lo hagan.

3 **Marco teórico**

3.1 Caracterización

América Latina, a pesar de no ser considerada la zona más pobre del mundo, presenta altos índices de desigualdad similares a los del continente africano (Justo, 2016).

En el contexto específico de Chile, la situación de pobreza multidimensional es motivo de preocupación. Según datos proporcionados por el Ministerio de Desarrollo Social (2018), alrededor del 20,7% de la población enfrenta carencias en áreas fundamentales como educación, salud, vivienda, entorno y cohesión social. Estas condiciones adversas tienen un impacto significativo en el bienestar general de las personas.

En términos de actividad física, las cifras son desalentadoras, ya que solo el 18,7% de la población chilena participa en alguna forma de ejercicio, según datos del IPSUSS/Mindep (2019).

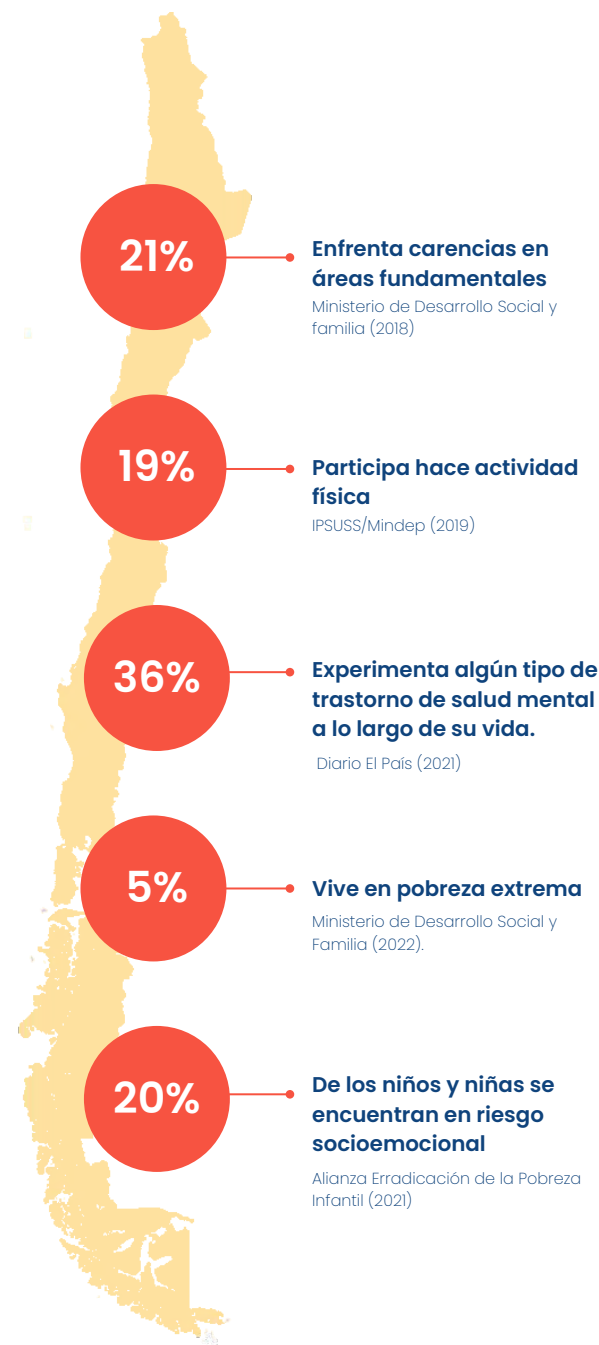
En cuanto a la salud mental y el consumo de alcohol, los datos son alarmantes. El Ministerio de Educación (2019) informa que 2 de cada 100 adultos chilenos sufren de trastornos relacionados con el consumo de alcohol. Además, un estudio citado por el diario El País (2021) revela que el 31,5% de la población experimenta algún tipo de trastorno de salud mental a lo largo de su vida.

En lo que respecta a la pobreza por ingresos, en el año 2020 se registró que 2.112.185 personas se encontraban en condición de pobreza. Este aumento se atribuye principalmente al incremento de la pobreza extrema, que pasó del 2,3% al 4,3% entre los años 2017 y 2020 (Ministerio de Desarrollo Social y Familia, 2022).

Además de la falta de ingresos, la Encuesta de Bienestar Social realizada en el año 2021 proporcionó un diagnóstico más completo de las dificultades que enfrenta la población en situación de pobreza. Se observó que el 55% de las personas en esta condición experimentaba muchas o

algunas dificultades debido a la insuficiencia de ingresos durante el mes. Menos de una de cada tres personas en situación de carencia consideraba que sus ingresos eran suficientes. Esta falta de recursos tienen un impacto directo en el bienestar subjetivo de las personas, se estima que una de cada cinco personas en condición de indigencia se considera totalmente insatisfecho/a con su vida (Ministerio de Desarrollo Social y Familia, 2022).

En relación a la temprana edad, la primera Encuesta Longitudinal de Primera Infancia en Chile reveló que aproximadamente el 20% de los niños y niñas (NN) se encuentran en riesgo socioemocional o presentan dificultades clínicamente significativas. Este escenario afecta particularmente a los infantes de familias con bajos niveles socioeconómicos y que viven en entornos de vulnerabilidad socioemocional (Alianza Erradicación de la Pobreza Infantil, 2021). Como señala la CEPAL y UNICEF (2014), la experiencia de la pobreza en las primeras etapas de la vida deja huellas profundas que perpetúan el ciclo de la pobreza.

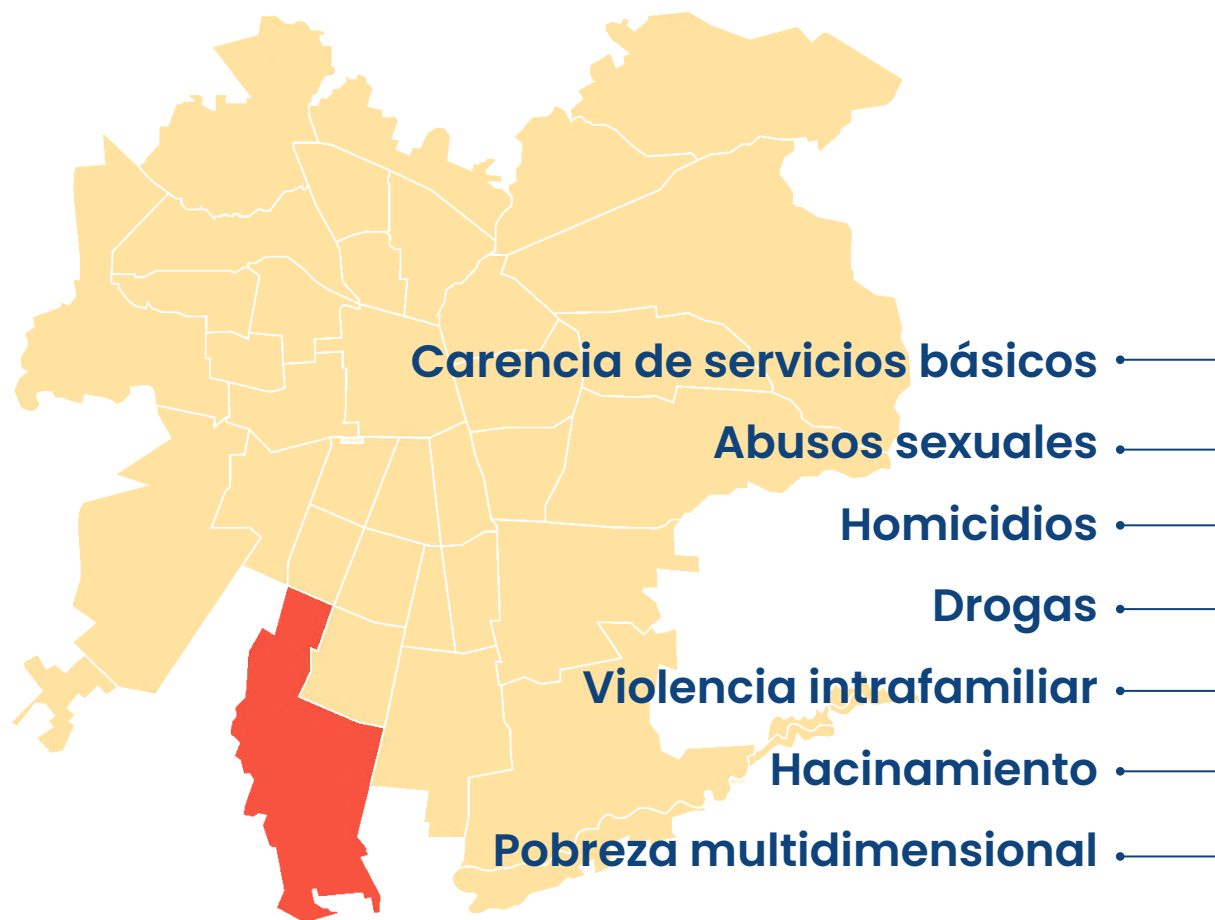


Dentro de la Región Metropolitana de Chile se encuentra San Bernardo, una comuna de gran tamaño con una población de más de 301.000 habitantes. Sin embargo, a pesar de su gran envergadura, esta comuna enfrenta desafíos significativos en términos de calidad de vida y seguridad. En comparación con otras comunas de Santiago, San Bernardo tiene un ingreso promedio por habitante menor, rondando los \$400.000 (BCN. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2023), la situación económica puede tener un impacto en diversos aspectos de la vida de los residentes de la comuna.

Uno de los principales problemas que enfrenta la zona es la violencia. Según un estudio realizado por la OS7 de Carabineros en 2017, esta se destaca por ser una de las dos comunas con mayor incautación de drogas en la región (Barroilhet, 2019). Además, los índices delictivos son preocupantes. Según el Centro de Estudios y Análisis de Delito, solo en el año 2021 se registraron 12 homicidios, 1.878 robos con violencia e intimidación, 254 casos de abuso sexual y 64 casos de violencia intrafamiliar.

La situación socioeconómica también es un aspecto relevante a considerar dentro de San Bernardo. La tasa de pobreza por ingresos es del 9,42%, mientras que la tasa de pobreza multidimensional es del 26,07% (BCN. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2023). Además, un 18,7% de la población vive en hogares hacinados y un 5,5% en hogares carentes de servicios básicos.

En términos de infraestructura y servicios, San Bernardo cuenta con recursos limitados. Según el último censo, la comuna tiene 4 Centros Comunitarios de Salud Familiar (CECOSF), 1 Centro Comunitario de Salud Mental (COSAM), 1 Centro Médico y Dental, 6 Centros de Salud, 5 Servicios de Atención Primaria de Urgencia (SAPU) y 2 hospitales. Por otro lado, se registran 136 establecimientos educacionales y 2.955 empresas en la comuna.



3.2 Habilidades socioemocionales

Es esencial tener en cuenta que las personas enfrentan dificultades al intentar superar los desafíos que la vida les presenta. Estas dificultades se vuelven aún más complejas cuando los individuos han crecido en condiciones de pobreza, ya que sus opciones pueden estar restringidas por una serie de barreras estructurales que constantemente obstaculizan su desarrollo y vida diaria en distintos aspectos (Alianza Erradicación de la Pobreza Infantil, 2021).

Con el objetivo de combatir la vulnerabilidad social y superar situaciones de riesgo, es crucial reconocer la importancia de desarrollar plenamente las habilidades socioemocionales de las personas. Araujo (2015), citado por Fredes (2018), explica que la vulnerabilidad social se refiere al "déficit de capacidad para prevenir, resistir y recuperarse de una situación impactante".

Las habilidades mencionadas, "hacen referencia al conjunto de herramientas que permiten a las personas poder entender y regular sus propias emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones asertivas y

responsables, así como definir y alcanzar metas personales" (Tecla, 2020). Como explica Howard Gardner, son las emociones las que nos ayudan a superar situaciones complicadas y riesgosas, superar las frustraciones y las pérdidas irreparables. "Quienes destacan en el ejercicio de esta capacidad se recuperan mucho más rápidamente de los reveses y contratiempos de la vida" (A, Mesa, A, Escobar y E, Cruz. 2015).

Para ser más específicos, según Tecla (2020) las personas que desarrollan estas habilidades saben;

- Poner atención en sus objetivos y centrarse en perseguir estos, ya que poseen un mayor manejo de sus emociones.
- Generalmente obtienen un mejor rendimiento académico y profesional.
- Toman mejores decisiones y lo hacen de una forma más responsable.
- Presentan menos conductas de riesgo, por ejemplo, adicciones y violencia.
- Tienen un círculo social más sano y rico.
- Revelan un menor estrés emocional.

A modo general, quienes poseen habilidades socioemocionales tienen normalmente mayores niveles de bienestar.

Para desarrollar el proyecto de manera eficiente nos preguntamos entonces, ¿En qué periodo de la vida se desarrollan estas habilidades? Tecla (2020) menciona que "Actualmente se manifiesta un aumento en el interés por el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños y niñas (NN) de la primera infancia, pues existe suficiente evidencia científica que destaca la importancia de la estimulación y la educación temprana". López (1994), citado por Tecla (2020) expresa que entre los tres y seis años las adquisiciones motrices, sensoriales y cognitivas permiten el conocimiento sobre sí mismo y la diferenciación sexual, facilita que su comportamiento social sea más elaborado y eficaz. Este menciona que, en este período, el aprendizaje de las habilidades sociales posibilita en los pequeños el conocimiento de pautas, reglas y prohibiciones, la conformación de vínculos afectivos, la adquisición de comportamientos socialmente aceptables, entre otros aprendizajes.

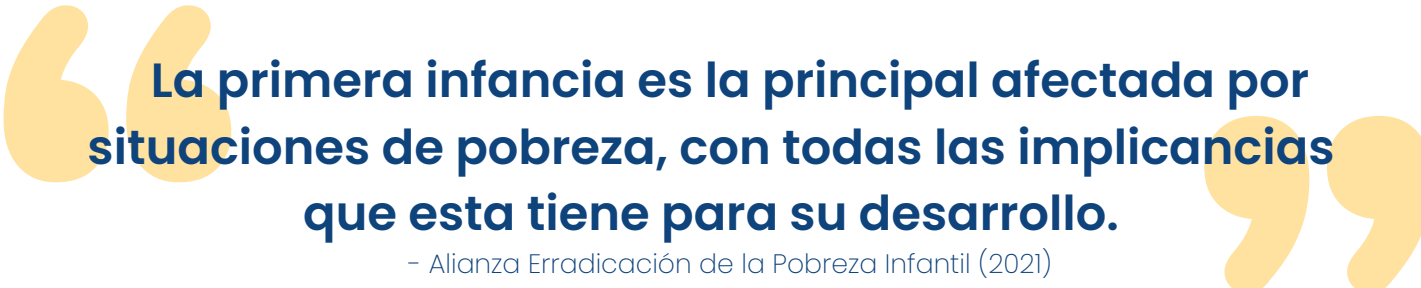
Regular las emociones •

Sentir empatía •

Desarrollar relaciones positivas •

Tomar decisiones responsables •

Alcanzar metas personales •



La primera infancia es la principal afectada por situaciones de pobreza, con todas las implicancias que esta tiene para su desarrollo.

– Alianza Erradicación de la Pobreza Infantil (2021)

Durante la primera infancia, los NN tienen necesidades fundamentales de desarrollo, como la adecuada nutrición, estimulación, protección y un trato cariñoso y respetuoso. Los cuidadores principales desempeñan un papel crucial en su evolución cerebral, el cual sienta las bases para su crecimiento futuro (Britto, 2017).

Por tanto, para promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en la sociedad, es necesario enfocarse en la niñez. Sin embargo, dado que ellos no tienen la capacidad de tomar decisiones sobre su propio desarrollo, es crucial intervenir a través de sus cuidadores.

Barroilhet (2019) comenta que las intervenciones más efectivas para aumentar el desarrollo

socioemocional comparten elementos tales como incentivar el aumento de las interacciones positivas entre los cuidadores primarios y los NN, aumentar la importancia que tienen los apoderados de ser consistentes y practicar las habilidades adquiridas durante la actividad física. Adicionalmente, las intervenciones que se han destacado (p. ej., Triple-P, “Incredible Years”, “Parent-Child Interaction Therapy”) se caracterizan por disponer de manuales, y programas de entrenamiento y componentes específicamente dirigidos a padres y/o cuidadores y a NN, los cuales permiten la adaptación de las intervenciones para cada caso. Por ende hay dos factores que juegan un rol clave: La interacción de los pequeños con sus cuidadores primarios y la práctica habitual de actividad física.

3.3 Familia

La familia es, por lejos, el agente más importante para un desarrollo correcto de las habilidades socioemocionales. Se conceptualiza como la unidad estructural de la sociedad, aquel grupo humano en el cual se aprende y se construye la personalidad para enfrentar la vida, y es desde allí donde nacen determinadas conductas (Nazaria, 2019).

En este sentido, Martínez (2020) explica que la seguridad del desarrollo en la infancia está directamente relacionada con la relación que tienen los niños con los adultos y cómo estos les proporcionan experiencias significativas.

Por otro lado, Yoshimizu (2020) comenta que los cuidadores primarios cumplen dos roles importantes en relación a las habilidades socioemocionales cuando los niños son pequeños. En primer lugar, está la relación que tienen con sus hijos, donde los cuidadores responden al comportamiento de los niños, lo que desarrolla en el cerebro emociones, cognición, palabras y recuerdos. En segundo lugar, cumplen el rol de reguladores ante la presión externa para sus hijos, ayudándolos a calmarse cuando no pueden manejar sus emociones.

Además, en una entrevista, Magdalena Larraín (2022), directora ejecutiva de Fundación Encuentro,

comenta que existe una co-regulación entre los niños y sus educadores. Explica que los niños no son capaces de regularse y relacionarse por sí solos, y por eso imita la forma en que actúan sus cuidadores. Por lo tanto, el interés de los cuidadores en el aprendizaje de sus hijos y la generación de apego tiene un resultado positivo en la comprensión y control de las emociones de los niños.

Stein (2014) menciona y corrige Barroilhet (2019), señalando que el desajuste en el comportamiento de los apoderados es uno de los factores clave modificables en la transmisión intergeneracional de problemas psicosociales y trastornos mentales. Describe que los conflictos de pareja, los vínculos menos cálidos y abusivos, se han relacionado con un aumento en el riesgo de sufrir trastornos conductuales internalizantes en la infancia. Lamentablemente, según el Ministerio de Desarrollo Público (2019), de acuerdo a cifras entregadas por UNICEF, el 71% de los niños, niñas y adolescentes chilenos recibe algún tipo de violencia ejercida por alguno de sus cuidadores primarios. Además, el Centro de Estudios y Análisis de Delito (2022) registra que solo en 2021 se reportaron en la comuna de San Bernardo 254 casos de abuso sexual y 64 casos de violencia intrafamiliar.

Magdalena Larraín (2022) comenta que en Chile, y

específicamente en los contextos vulnerables, existe una cultura de poca expresión de afecto. Sin mala intención, los cuidadores primarios educan mediante el castigo, los gritos y la violencia. Esto hace que la educación socioemocional sea algo desconocido o considerado como "blanda". Magdalena menciona que el buen trato hace que los niños se sientan bien consigo mismos y con los demás, y esto es lo que les permite aprender. Lamentablemente, esto los padres no lo saben, lo que eventualmente podría dificultar el aprendizaje de los NN en el futuro.

Con el fin de ejemplificar lo anteriormente mencionado, analizamos el estudio publicado por Barroilhet (2019). En este se menciona que la mayoría de los niños expresan que sus padres les pegan o les gritan muy fuerte. Incluso, uno de los entrevistados refiere que de grande le gustaría parecerse a su papá "para pegar cachetadas", mientras que una niña expresa que dentro de las cosas que cambiaría de su familia es "que me cuidaran más". Por otro lado, la mayoría de los niños expresan que sus cuidadores realizan actividades para satisfacer algunas de sus necesidades primarias, mientras que muy pocos expresan que las personas que los cuidan satisfacen necesidades emocionales. Sumado a lo anterior, en el estudio se analiza la interacción de 44 cuidadores con sus hijos a la salida del colegio.

En varios casos, cuando llega el niño, el cuidador le pide que se calle porque está hablando con otra persona. Aproximadamente 1/3 de los padres toman de la mano a sus hijos y se van sin decir ni una palabra. Otros tienen un contacto poco cálido, como palmadas en la cabeza o en la espalda, mientras que en un solo caso una apoderada se agacha, saluda y abraza al niño.

Por otro lado, las familias que asisten al Colegio Eliodoro Matte Ossa provienen de entornos donde no se les enseña a hablar de sus problemas, a expresar sus emociones, a mostrar afecto y preocupación mutua. Magdalena Larrain (2022), fundadora de la Fundación Encuentro.



La seguridad del desarrollo en esta etapa de la infancia, está directamente relacionada con el vínculo que tienen con los cuidadores y como estos proveen de experiencias significativas en las cuales los niños y niñas ellos puedan aplicar normas y reglas, replicar comportamientos vistos y efectuados en casa.

- Martinez (2020)

3.4 Actividad física

Como nos demuestran las intervenciones más destacadas en Triple P, "Incredible Years" y "Parent-Child Interaction Therapy", las cuales fueron descritas anteriormente, así como la interacción de los niños y niñas (NN) con sus cuidadores primarios, la práctica de actividad física cumple un rol esencial para el objetivo del proyecto. Como explican A. Mesa, A. Escobar y E. Cruz (2015), y mencionamos anteriormente, el desarrollo socioemocional en los niños determina sus comportamientos en una variedad de eventos de su vida cotidiana, y estos se potencian en la actividad física, ya que es un espacio privilegiado para éste propósito debido a sus mediaciones de corporeidad, juego, lúdica y recreación.

Como comentan L. Valencia y G. Henao (2012), las actividades deportivas entregan herramientas clave para el desarrollo de habilidades en la niñez.

El desarrollo psicomotor, que se da en la práctica de actividad física, es un medio de expresión motriz, inteligencia y emocionalidad. Moviliza emociones y sentimientos, beneficia la salud de las personas y, sobre todo, puede influir en las actitudes y comportamientos a través de los valores que transmite. Al practicar la actividad, "la superación de retos hace que el niño/a se sienta seguro y capaz de enfrentarse a nuevas situaciones. Ganan confianza en sí mismos cuando se les reconoce el trabajo bien hecho, lo que aumenta su autoestima" (Ayuda en Acción, 2020). En una entrevista personal con Catalina Cuadra (2022), ella explica que "la actividad física genera un predictor de autoestima, ya que, a mayor reconocimiento en la práctica, mayor es la seguridad y el refuerzo de los NN". Por lo tanto, está claro que la práctica constante aumenta las habilidades socioemocionales de los niños.

Para reafirmar lo anterior, nos encontramos con el estudio realizado por Sergio Barroilhet (2019) en el Barrio de Las Hortensias de San Bernardo. Él menciona que en este barrio existen patrones violentos de interacción, sin embargo, estos se ven silenciados en los espacios recreativos, destacando la actividad física y la familiar específicamente. Barroilhet explica que estas instancias favorecen espacios de vinculación que promueven la capacidad de los adultos para sincronizarse con las emociones placenteras en ellos mismos y con los niños.

En consecuencia, la práctica de actividad física no solo contribuye a mejorar el autocuidado de los apoderados, sino que también fomenta interacciones positivas entre ellos y sus hijos cuando se realiza de manera conjunta, además de desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños y niñas.

La actividad física es un elemento protector para la aparición de trastornos de personalidad, estrés laboral o académico, ansiedad social, falta de habilidades sociales, disminución del impacto laboral, social y familiar del estrés postraumático.

- William Ramírez Silva, Stefano Vinaccia Alpi, Gustavo Ramón Suárez (2004).

4 Problemática

En Chile, específicamente en la comuna de San Bernardo, una gran parte de sus habitantes se enfrenta a la pobreza multidimensional, donde la delincuencia, el tráfico de drogas, los abusos sexuales y la violencia intrafamiliar son prevalentes, lo que genera una fuerte vulnerabilidad social.

Nacer y crecer en estos entornos constituye una violación grave de los derechos humanos con implicaciones multidimensionales y acumulativas. Vivir experiencias adversas, estar expuestos a entornos física y psicológicamente perjudiciales, y sufrir privaciones durante la infancia y adolescencia, lleva a éste grupo a crecer en condiciones desfavorables, limitando su desarrollo potencial y generando consecuencias negativas a nivel individual y social que perduran incluso en la vida adulta (CEPAL y UNICEF, 2014; UNICEF, 2014, 2016).

Para combatir esta vulnerabilidad y romper el círculo vicioso de la pobreza, es imprescindible desarrollar habilidades socioemocionales en niños y niñas de la primera infancia, ya que estas herramientas les permiten regular sus propias emociones, mostrar empatía, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y alcanzar metas personales.

La actividad física proporciona herramientas de expresión motriz, inteligencia y emocionalidad, por lo que es un factor para el desarrollo de estas habilidades. Sin embargo, es esencial involucrar a los cuidadores primarios de los niños y niñas en el desarrollo de la actividad física, pues desempeñan un papel fundamental, ya que a través de la interacción y la observación enseñan a los pequeños a establecer relaciones positivas,

comprender y regular sus emociones, y fomentar la práctica de actividades deportivas.

Debido al entorno en el que se desarrolla la infancia y las malas prácticas de los cuidadores, existe un déficit en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Por lo tanto, es posible visualizar una oportunidad para diseñar una propuesta que contribuya al desarrollo socioemocional, potenciando la educación en éste tema para los cuidadores primarios y fomentando la práctica habitual de actividad física tanto en adultos como en niños y niñas, con el objetivo de aumentar el bienestar de la sociedad en general.



La experiencia de pobreza en las primeras edades deja marcas indelebles que potencian el círculo vicioso de la pobreza.

- CEPAL y UNICEF (2014)



5 Diagnóstico

5.1 Metodologías

Para darle un enfoque más realista al proyecto, se tomó la decisión de estudiar el barrio circundante al Colegio EMO, conocido como "Las Hortensias". Éste sector se seleccionó debido al contacto establecido con Magdalena Larraín, quien trabaja en el colegio y proporciona la oportunidad de establecer relaciones con diversas personas que trabajan y residen en la zona, además de brindar una base de datos relevante.

Para llevar a cabo el proceso de diagnóstico, se utilizaron diversas herramientas y técnicas de investigación, las cuales serán descritas a continuación.

Tipo de Estudio	Técnica	Instrumento de trabajo	Muestra	Criterio de selección
Cuantitativo y cualitativo	Entrevista estructurada	Pauta de preguntas	Magdalena Larraín, Directora de Fundación Encuentro	Persona con conocimiento sobre el barrio y las habilidades socioemocionales.
Cuantitativo y cualitativo	Revisión de texto: "Encontrémonos"	Hoja de registro		Persona con conocimiento sobre el barrio y las habilidades socioemocionales.
Cualitativo	Observación en terreno del barrio las Hortensias	Hoja de registro		Analizar y describir el entorno
Cualitativo	Entrevista abierta y visita en terreno	Hoja de registro	Ivonne Cáceres	Habitante del barrio de Las Hortensias.
Cualitativo	Entrevista estructurada	Pauta de preguntas	Catalina Cuadra, Ex directora ejecutiva Fundación Deporte Libre.	Conocimiento sobre la actividad física y las habilidades
Cualitativo	Observación de actividad de Fundación Encuentro en el colegio EMO	Hoja de registro	10 apoderados del colegio EMO	Analizar el comportamiento y las interacciones
Cuantitativo y cualitativo	Encuesta cerrada	Formulario	Apoderados Colegio EMO	Usuarios y posibles usuarios de Fundación Encuentro

5.2 Entrevista a Magdalena Larraín

Las primeras preguntas que se realizaron a Magdalena Larraín tenían como objetivo obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre el contexto social y económico de las familias, así como el entorno en el que se desenvuelven. Ante esto, Magdalena sugirió la lectura del informe "Encontrémonos", en el que se detalla toda la información requerida. Este documento resultó ser una herramienta fundamental que proporcionó datos tanto cuantitativos como cualitativos, permitiendo así completar el marco teórico y entregar información cuantitativa sobre el usuario del proyecto.

Luego se consultó sobre el compromiso que tienen los cuidadores con sus hijos e hijas. La directora de la fundación mencionó que había padres y madres muy comprometidos con la crianza de sus menores, dedicando mucho tiempo a ella, mientras que otros trabajaban jornadas extensas y deben dejar a sus infantes al cuidado de su abuelo/a o vecina, e incluso hay NN que quedan solos en sus casas, desprotegidos.

A continuación, con el objetivo de evaluar el desarrollo de las habilidades socioemocionales, se cuestionó si existe un déficit en la práctica de estas habilidades, y, en caso de haberlo, cuáles son las razones y consecuencias detrás de esta carencia. Esta pregunta se justifica a través de las evaluaciones realizadas por la Fundación Encuentro, las cuales señalan una falta en la regulación emocional de los alumnos/as. Se demuestra que esta condición se agravó durante la pandemia: "Los NN regresaron estresados, desbordados emocionalmente; el estrés provocado por la pandemia aumentó los casos de violencia intrafamiliar, maltrato y ciberacoso". Esto resultó en problemas de convivencia escolar y un alto nivel de estrés entre los profesores. Se observaron dificultades en la co-regulación emocional y en el establecimiento de límites.

Sumado a lo anterior, las familias del Colegio EMO provienen de contextos donde hablar de los propios problemas, reconocer las emociones, expresar afecto y preocupación mutua no se considera relevante. Incluso, en el barrio, se valida el uso de conductas maltratantes (como pegarles a los menores), como vía para resolver conflictos.

Más adelante, se consultó sobre el interés y el conocimiento de los cuidadores sobre las habilidades socioemocionales y la importancia de enseñarlas a los NN. Magdalena expresa que muchos apoderados se preocupan por la salud emocional de sus hijos e hijas y tienen interés en aprender sobre estas habilidades, pero tienen poco conocimiento al respecto.

Después, se preguntó si la Fundación Encuentro entrega herramientas para que los apoderados desarrollen las habilidades socioemocionales en casa. Larraín mencionó que en los talleres, charlas y acompañamientos psicosociales se entrega información y también herramientas prácticas para ser aplicadas en el hogar. Sin embargo, comenta que a muchos se les olvida aplicar estas.

La directora de la fundación explica que, aunque el juego es muy simple, la interacción produce grandes efectos positivos en los pequeños.

A continuación, se le pregunto a Magdalena si existen herramientas o métodos clave para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los NN que aún no se han implementado en la Fundación Encuentro para los apoderados del colegio EMO. Ella menciona que una herramienta clave para el desarrollo de habilidades socioemocionales es el juego, y dentro del juego, el deporte desempeña un papel fundamental. Sin embargo, lamentablemente, tanto los adultos como los menores no realizan actividad física.



Fuente: Fundación Encuentro

“En el barrio, se valida el uso de conductas maltratantes (como pegarles a los menores), como vía para resolver conflictos”

“Los cuidadores suelen reportar que nadie les enseñó sobre las habilidades socioemocionales, nadie nunca les dijo te quiero”

Posteriormente, se le preguntó a Magdalena que herramienta y/o actividad que se podría implementar dentro del hogar para fomentar la interacción entre los cuidadores y sus hijo(s) e hija(s), y desarrollar las habilidades físicas de ambos. La directora explica que existen varios instrumentos, como capacitar a los adultos en la importancia del juego y enseñarles cómo participar en él (sin imponer este y poniéndose en el lugar del NN), realizar las actividades cotidianas del hogar involucrando al menor, hacer "role-playing" de cómo responder a las emociones de los infantes para brindar contención y ayudarles a regularse, ensayar respuestas afectivas ante diferentes situaciones que los menores enfrenten, y enfatizar en la importancia del autocuidado para lograr desempeñar el rol de padres y madres con calma.

Por último, en relación a la Fundación Encuentro, durante la entrevista se le preguntó a Magdalena acerca del contacto con los apoderados dentro de la fundación y su disposición para participar en el proyecto. La directora señaló que existe un grupo de apoderados comprometidos y entusiastas, pero también cuidadores que inician su participación y luego abandonan, encontrando difícil mantener su compromiso. Esta enfatiza que en la Fundación se valora la voluntariedad y no se ejerce presión sobre los cuidadores para que participen.

5.3 Observación en terreno

La observación en terreno se realizó junto a la directora de la Fundación Encuentro, Magdalena Larraín, quien permitió el ingreso a varios lugares para llevarla a efecto y explicó un poco sobre el entorno y cómo se desenvuelve la gente en él. El estudio se llevó a cabo dentro del colegio EMO, en las calles aledañas a este y en tres hogares de apoderados del colegio.

En el centro educativo se observó que varios alumnos estaban utilizando sus teléfonos móviles para ver redes sociales o jugar, tanto en las salas de clase como en los recreos. En dicho descanso también se vio a algunos NN jugando, pero la mayoría se encontraba sentado. También se advirtió una gran cantidad de menores con sobrepeso.

En el barrio se percibió que había muchas multicanchas y máquinas para la realización de actividad física, sin embargo, todas se encontraban vacías, al igual que las múltiples plazas del lugar. En la calle Balmaceda, había varios grupos de personas conversando y algunos de ellos ingiriendo alcohol. Además, frente al colegio, en esta misma calle, Magdalena indica que hay casas donde se ubica una importante banda que trafica drogas. Se le preguntó por qué la comunidad y los carabineros, sabiendo esto, no hacían nada al respecto. Larraín explicó que los

traficantes cuentan con un gran capital, y por lo tanto autoridad, de manera que pagan y amenazan a las personas, incluso de muerte, para evitar que los delaten, lo que logra el temor de los vecinos y mantener encubierta la situación.

En el recorrido por el barrio Las Hortensias, también se observó que la mayoría de las personas viven en pasajes, los cuales tienen grandes rejas y candados en su entrada, pero, al menos en ese momento, la gran mayoría se encontraban abiertos. Al preguntarle al respecto a Isabel, una residente del lugar, esta explica que cuando oscurece, las rejas se cierran para la seguridad de los residentes. También menciona que por la noche, los NN salen a jugar en ellos. Además, se observa que muchas de las casas que no dan a pasajes poseen un patio duro en su propiedad, por lo tanto, se deduce que existe un espacio reducido pero seguro en donde los usuarios podrían hacer actividad física.

En relación a las casas visitadas, estas cuentan en su interior con baños, electrodomésticos, un patio exterior reducido, un espacio de cocina y comedor pequeño. Sin embargo, tienen un lugar cómodo para ver televisión. La pantalla, en los tres casos, era muy grande. En los hogares no se veían libros, pero sí algunos juegos y en un caso, un PlayStation.



5.4 Entrevista a Ivonne Cáceres

Ivonne es apoderada del Colegio EMO, reside en el barrio de Las Hortensias y es usuario de la Fundación Encuentro. La conversación con esta fue semi estructurada, se llevó a cabo en su casa y duró aproximadamente 30 minutos.

Lo primero que se le preguntó fue sobre su rutina diaria y sus hábitos. La apoderada contó que todas las mañanas se despierta muy temprano para dejar a sus hijos en el colegio. Luego, vuelve a su casa y se acuesta de nuevo en su cama hasta las 10:00 a.m aproximadamente. A esa hora, comienza a hacer el aseo de la casa y a cocinar el almuerzo, el cual posteriormente va a entregar a sus infantes al establecimiento educativo. Entre las 14:00 p.m y la hora en que sus menores salen del colegio, suele ver televisión, hablar con sus amigas y usar aplicaciones en su móvil, sobre todo redes sociales como Instagram, Facebook y Tik-Tok. Por las tardes, se dedica a cocinar la cena y a estar con sus hijos. Algunas veces también van a la plaza.

Por otro lado, Ivonne comentó que los NN de sus amigas, igualmente, suelen pasar la tarde completa encerrados en la casa, frente a pantallas electrónicas. En consecuencia, una gran cantidad de menores no son activos, ni en el recreo ni en el hogar. Cuando se le preguntó al respecto, la apoderada expresó que muchos de los cuidadores no tienen interés en salir, mientras que otros trabajan durante el día y más tarde no se atreven a salir. Cáceres explicó que a partir aproximadamente de las 19:00 p.m, existe un toque de queda implícito. El barrio se vuelve tan peligroso por el tráfico de drogas y la delincuencia que nadie sale de su casa.

En cuanto a la actividad física, Ivonne comenta que no realiza nada. Ésta explica que siente interés y que le gustaría practicarla, pero que le “gana la flojera”.

Por último, se le preguntó a la cuidadora si hacía actividades con sus hijos, y respondió que se esforzaba por jugar con ellos, pero muchas veces no se le ocurría qué actividad hacer junto a sus infantes.



Fuente: Elaboración propia

“Muchos de los cuidadores no tienen interés en salir, mientras que otros trabajan durante el día y más tarde no se atreven a salir, por el tráfico de drogas y la delincuencia”

“Me gustaría hacer actividad física y mantenerme más activa, tengo la motivación pero me gana la flojera”

5.5 Entrevista a Catalina Cuadra

La entrevista con Catalina Cuadra, ex directora ejecutiva de la Fundación Deporte Libre y actual directora ejecutiva de la Fundación Encuentro, tuvo como objetivo entender la relación entre la actividad física y el desarrollo de habilidades socioemocionales, así como conocer los programas que otras fundaciones implementaron para fomentar su práctica.

Catalina menciona que la “actividad física es un predictor de autoestima y auto-reconocimiento, lo que ayuda a las personas a sentirse más seguras y a desarrollar la capacidad de esforzarse por alcanzar metas”. Explica que, dado lo anterior, Fundación Deporte Libre busca construir espacios deportivos en lugares públicos relacionados con los malos hábitos, para así fortalecer las habilidades socioemocionales en los NN.

Posteriormente, se le preguntó a Cuadra ¿Cómo se aprenden las habilidades socioemocionales a través de la práctica de actividad física? Esta señaló que es esencial que durante la actividad, un adulto enseñe valores, apoye y refuerce con comentarios alentadores al menor. A raíz de esto, se le preguntó a Catalina como el cuidador puede generar un contacto positivo con su hijo(s) y/o hija(s). Ella destacó la importancia del contacto físico y mencionó ejemplos como “chocar los cinco” o felicitar por un buen comportamiento al infante. Explica que éstas son acciones simples pero efectivas que ayudan a estimular a los NN y

generar contacto con su cuidador.

Luego, se le pidió que describiera las actividades y herramientas que ofrece la Fundación Encuentro para desarrollar habilidades en niños de cuatro y cinco años. Catalina Cuadra señaló que trabajan con los cuidadores primarios, ya que son ellos quienes luego enseñarán a sus infantes. Además, buscan fomentar que los apoderados jueguen con sus menores y refuercen su conducta positiva. Por lo tanto, se toma en consideración que es esencial partir por los cuidadores, para que estos puedan enseñar y dar un buen ejemplo a los pequeños y así potenciar el desarrollo positivo en estos.

Por último, se le preguntó si tenía alguna idea de herramientas o actividades que se pudieran implementar en hogares de sectores sociales y económicamente vulnerables, para fomentar la interacción de los cuidadores con los NN y potenciar el desarrollo de habilidades socioemocionales. Catalina sugirió que la actividad física ligada al juego entre el cuidador primario y su(s) infante(s) es un gran instrumento. Sin embargo, explica que se debe tener en cuenta que las viviendas son muy pequeñas y las plazas no son seguras. No obstante, indicó que los pasajes cerrados son lugares comunes donde las personas viven y juegan, por lo que se podrían utilizar para fomentar la actividad física. También destacó la necesidad de motivar a las personas sedentarias a moverse.



Fuente: Fundación Encuentro

“Para desarrollar habilidades socioemocionales en la práctica de actividad física, es esencial que durante la actividad el adulto enseñe valores y apoye y refuerce con comentarios alentadores al menor”

“Hay acciones simples (como “chocar los cinco” o felicitar por un buen comportamiento al infante) que son muy efectivas para estimular al NN y generar contacto”

5.6 Participación del evento de Fundación Encuentro

En diciembre de 2022, se asistió a una actividad en el colegio EMO de Fundación Encuentro para observar y conversar con los apoderados. Durante esta instancia, llamó la atención los indicios de malos hábitos alimenticios y de la falta de actividad física de los cuidadores y muchos de los NN. Se observó a una gran cantidad de personas con sobrepeso consumiendo comida poco saludable. Al hablar con uno de los niños, este dijo que le gustaba hacer actividad física, pero solo la realizaba en las clases obligatorias del colegio. Cuando se le preguntó si sus padres hacían alguna actividad física, admitió que no eran activos y que nunca habían realizado un entrenamiento en conjunto.

En el evento de la fundación, se observó una gran cantidad de adultos que no estaban pendientes de sus hijos, ya que estaban constantemente usando dispositivos móviles. También se presenció un caso en el que un niño invitaba a su madre a jugar, pero esta no lo escuchaba porque estaba enviando un mensaje en su dispositivo.

Por último, durante el evento se observaron varios menores que en vez de estar viendo el show de magia, estaban jugando fútbol o a la pinta. Desde esto, se podría deducir que a los pequeños sí les gusta practicar actividad física de manera lúdica, pero probablemente no lo hacen porque no acostumbran a ello y tampoco nadie los incentiva.



5.7 Encuesta a apoderados del colegio EMO

Con el objetivo de conocer más sobre los apoderados del colegio EMO, se realizó una encuesta mediante un formulario de Google que se envió a 10 cuidadores primarios del colegio. Aunque el cuestionario tenía varias preguntas, se muestran solo los resultados que fueron relevantes para el proyecto final.



Apoderados no hacen actividad física



Apoderados les gustaría ser más activos



Experimenta algún tipo de trastorno de salud mental a lo largo de su vida.



es la principal la razón por la cual no se hace actividad física



son las horas de ocio más frecuentes entre los apoderados

5.8 Conclusiones diagnóstico

Desarrollo de habilidades socioemocionales

Aporte	Se rescata
Es fundamental trabajar con los cuidadores primarios para desarrollar habilidades socioemocionales, ya que son ellos quienes luego transmitirán estas habilidades a sus hijos y desempeñarán un papel crucial como modelos.	Es necesario mejorar el bienestar de los apoderados y proporcionarles herramientas de autocuidado para que puedan educar a sus hijos de manera efectiva.
La mayoría de los apoderados demuestran interés y compromiso en el desarrollo de habilidades socioemocionales.	Si se proporciona una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades, es probable que los apoderados muestren interés en utilizarla, al menos en un comienzo.
Herramientas para que los apoderados desarrollen habilidades en el hogar: 1. Capacitar en la importancia del juego. 2. Involucrar a los pequeños en actividades cotidianas. 3. Responder a las emociones de sus hijos. 4. Mejorar el autocuidado para desempeñar un buen rol de padre/madre	Es fundamental aumentar las interacciones positivas y promover el contacto físico entre el cuidador primario y el niño/a, ya que esto estimula su desarrollo de manera significativa.
Es crucial resaltar la importancia del contacto físico y enfatizar que simples interacciones, como "Chocar los cinco" con la mano, pueden realmente estimular a los niños y fortalecer el vínculo con sus cuidadores.	
La actividad física promueve la autoestima, el autoconocimiento y el desarrollo de la capacidad de esforzarse, entre otros aspectos.	La actividad física se utiliza como medio para fomentar la interacción entre los cuidadores primarios y sus pequeños, así como para desarrollar las habilidades socioemocionales.
En la práctica de actividad física, el adulto cumple un papel fundamental al acompañar, enseñar valores y reforzar con comentarios alentadores para promover el aprendizaje de habilidades socioemocionales.	
El juego vincular brinda a los cuidadores la oportunidad de interactuar con sus pequeños, contribuyendo al desarrollo de habilidades.	

Hábitos y estilo de vida

Aporte	Se rescata
Se observa un alto grado de sedentarismo en los miembros de las familias, quienes además presentan sobrepeso y no realizan actividad física.	Es necesario promover la conciencia y el conocimiento sobre el autocuidado.
Los apoderados muestran falta de motivación para realizar actividad física, pero existe interés en hacerlo.	Es fundamental incentivar a los apoderados a practicar actividad física de manera regular, para que establezcan este hábito tanto en ellos mismos como en sus hijos e hijas.
Los niños y niñas no practican actividad física debido a la falta de motivación por parte de sus cuidadores para que participen en estas actividades.	
En promedio, los apoderados están dispuestos a realizar actividades físicas con sus pequeños aproximadamente cuatro días a la semana.	
Algunas actividades que se pueden realizar en el hogar, según los intereses, son bailar, practicar yoga, realizar mantenimiento físico y pilates.	Es importante proporcionar material que motive y facilite la práctica de actividad física tanto para el apoderado como para su hijo/hija, con el objetivo de recordar, incentivar y fomentar esta actividad.
Los apoderados suelen carecer de ideas sobre actividades recreativas para realizar con sus hijos, lo que lleva a que opten por pasar tiempo frente a pantallas tecnológicas.	
Los apoderados muestran interés en participar en actividades físicas junto a sus hijos e hijas.	

	Aporte	Se rescata
	Tanto los apoderados como los niños/niñas suelen abusar del uso de las pantallas durante su tiempo de ocio	Tanto el adulto como el pequeño tienen la oportunidad de dedicar parte de su tiempo de ocio a practicar actividad física.
	Los momentos de ocio más frecuentes entre los apoderados suelen ser a las 9:00, 10:00, 16:00, 17:00, 19:00, 22:00 y 23:00 horas.	
Entorno	En el barrio, existe una sensación generalizada de inseguridad y temor, especialmente debido a la presencia de actividades relacionadas con el narcotráfico.	Para promover el desarrollo de habilidades en los niños y niñas, es fundamental concientizar a sus cuidadores sobre este tema.
	Algunos hogares cuentan con espacios adecuados para el desarrollo de actividades recreativas, pero no todos los residentes tienen esa oportunidad.	Para hacer una actividad en el hogar hay que pensar que el espacio es reducido.
	En la mayoría de los hogares, suele haber un espacio destinado para ver televisión que se podría aprovechar.	
Familias del colegio EMO	El contexto en el que se desenvuelven genera un déficit en la capacidad de comprender y manejar los problemas, así como en la regulación emocional y establecimiento de límites, lo cual puede llevar a la violencia en las relaciones. Además, se observa una cultura de escasa expresión emocional y afectiva.	Para promover el desarrollo de habilidades en los niños y niñas, es fundamental concientizar a sus cuidadores sobre este tema.
	Falta de interacción entre los niños/niñas y sus padres debido a la utilización excesiva de los aparatos móviles.	Necesidad de incentivar actividades que permitan la interacción del cuidador primario con el niño/niña.



6.1 La fundación

Según Barroilhet (2019), autor de un informe de investigación para la Fundación Encuentro, "la infancia es redefinida para los niños y niñas del barrio de Las Hortensias, descrita como una infancia vulnerable, abandonada y violentada, y los padres referidos como reactivos, faltos de proactividad en la resolución de problemas cotidianos, sin capacidad de planificación ni anticipación, solo movidos por la emergencia y las propias necesidades individuales". Para abordar estas problemáticas, la Fundación Encuentro se fundó en 2019, vinculada a la historia del Colegio Eliodoro Matte Ossa de San Bernardo (EMO), con el objetivo de ser un espacio de encuentro entre las familias y la comunidad para abordar los desafíos asociados a la crianza. La fundación constata la relevancia de desarrollar un programa de prevención en salud mental y de refuerzo sobre los

vínculos de los padres, madres, niños y niñas, mediante el diagnóstico realizado por la Fundación Cuida Futuro, para así hacer frente al estrés tóxico al que se exponen y reducir el riesgo de maltrato dentro de las familias (Fundación Encuentro, 2022).

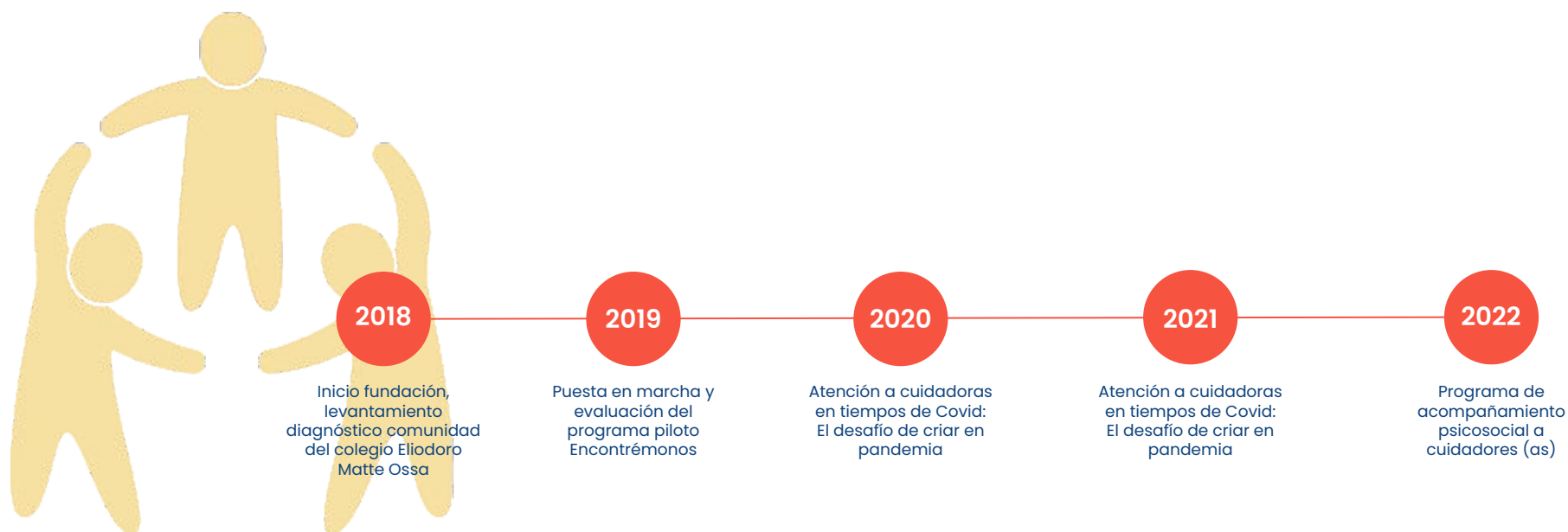
El enfoque principal de la Fundación Encuentro es fomentar el buen trato, el afecto, la co-regulación emocional y la postura de límites de los cuidadores primarios sobre sus niños y niñas, mediante un programa de prevención y acompañamiento psicosocial (Fundación Encuentro, 2022).

En la línea preventiva y promocional, la Fundación desarrolla una cultura que promueve el buen trato y los vínculos nutritivos al interior de las familias, así como con las comunidades escolares que las albergan y con el barrio en el que viven. Para ello,

se organizan conversatorios y talleres que tienen como objetivo dar herramientas sobre la crianza y contribuir a mejorar la gestión de la misma. Por otro lado, se realizan espacios de juego e interacción entre los cuidadores primarios y sus pequeños para generar vínculos positivos.

Para brindar acompañamiento psicosocial, la institución produce intervenciones para apoyar a las familias que están viviendo una situación más crítica de estrés psicosocial y que requieren la ayuda de un profesional para prevenir problemas de salud mental.

Para ingresar a su Instagram de la Fundación presione [aquí](#). Para ingresar a su página web presione [aquí](#).



6.2 Relación con la fundación

Debido a que la Fundación Encuentro tiene como objetivo abordar el mismo problema al que el proyecto de diseño buscaba contribuir, el vínculo con la Fundación resultó crucial. En un principio, acercarse a ella permitió recopilar una gran cantidad de información a través de sus informes, estudios, entrevistas y encuentros. Además, sirvió como puente para poder llegar a los posibles usuarios del proyecto y lograr que aceptaran participar en él.

Una vez recopilada la información, conocidos los apoderados y los niños, y planteado el problema, la primera idea para abordarlo fue desarrollar un proyecto que promoviera el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños a través

del fomento del autocuidado de los apoderados y el aumento de las interacciones entre ellos y sus hijos mediante la práctica de actividad física. Sin embargo, dado que la Fundación Encuentro también se dedica a enfrentar el mismo problema y trabaja con los mismos usuarios, nos preguntamos: ¿no sería mejor trabajar en colaboración con ellos?

En vista de esto, se propuso la idea a la Fundación Encuentro y se llevó a cabo un segundo diagnóstico sobre la fundación para analizar si existe la posibilidad de aportar desde el diseño para alcanzar la meta que tanto la corporación como el proyecto persiguen.



7 Diagnóstico de la fundación

7.1 Entrevista a Paula Figueroa

La primera entrevista se realizó a Paula Figueroa, quien forma parte del equipo de trabajo de la fundación. El objetivo fue obtener perspectivas y conocimientos más detallados sobre la organización, así como conocer en profundidad las funciones y contribuciones de Paula en la institución. Esta entrevista proporcionó una visión interna valiosa de la Fundación Encuentro y ayudó a obtener una comprensión más completa de su labor y su impacto en la comunidad.

En primer lugar, se abordó la pregunta sobre la misión actual de la fundación. Paula explicó que se enfocan en la prevención de la salud mental y en brindar apoyo a los cuidadores en términos de crianza y parentalidad, poniendo especial atención en la salud mental de los niños.

Luego, se indagó sobre la meta específica para este año y las estrategias utilizadas para lograrla. Paula mencionó que la fundación busca reunir al menos 100 familias para brindarles apoyo psicológico personalizado y que participen en las actividades ofrecidas. Para lograr esto, se están implementando diversas estrategias de difusión.

En primer lugar, se realizan conversatorios para crear conciencia sobre el tema y dar a conocer la institución. Esta actividad ha permitido captar a algunas familias que reconocen la necesidad de recibir apoyo. Además, se participa en todas las reuniones de apoderados de pre kínder a quinto básico, invitando a las familias a unirse al programa y recopilando información de aquellos interesados.

Asimismo, se mantienen reuniones con las profesoras de ambos colegios para que conozcan el programa y puedan invitar a las familias a participar.

Adicionalmente, la Fundación Encuentro participa en ferias y ocasionalmente coloca un stand a la

salida del colegio, donde invita a las familias a participar, distribuye volantes y recopila la información de los interesados para luego contactarlos a través de WhatsApp y ofrecerles apoyo individual o grupal.

Luego, se indaga sobre los mayores desafíos para alcanzar la meta a corto plazo. Paula mencionó que en San Ramón lograron identificar a 170 familias interesadas, mientras que en San Bernardo fueron 60 las familias que expresaron su deseo de recibir apoyo. Sin embargo, a pesar de enviarles mensajes por WhatsApp, solo 20 personas respondieron. Posteriormente, intentaron comunicarse telefónicamente, pero se encontraron con la misma situación, la mayoría no mostró compromiso. Ante esto, Paula señala:

“Creo que el desafío es ¿Cómo llegar a las familias que están necesitando apoyo y que saben que lo necesitan, pero que de alguna manera no logramos generar adherencia en ellos?”

Además, se le consultó sobre las herramientas que la fundación no tiene pero que podrían ser útiles. Paula menciona que sería muy beneficioso contar con una forma más efectiva de difundir la información de la fundación. Explica que han considerado crear una lista de difusión, pero las familias no tienen guardado el contacto de la fundación, lo que dificulta su implementación. Por otro lado, menciona que tienen una cuenta de Instagram muy activa, a la cual siempre invitan a los apoderados, sin embargo, tienen muy pocos seguidores.



Fuente: Fundación Encuentro

A continuación, se le preguntó a Paula Figueroa sobre la expansión deseada de la Fundación Encuentro. Ella menciona que la institución no puede brindar terapia psicológica a todo el mundo debido a la limitada cantidad de psicólogos disponibles. No obstante, enfatiza que cuanto más sensibilizadas estén las familias en el tema, mejor será. Aunque la fundación no puede atender a todos, sí puede contribuir mediante la difusión de información sobre las habilidades socioemocionales y la importancia del autocuidado de los adultos para fomentar el desarrollo adecuado de los niños. Paula también comenta que todas las familias que deseen pueden participar en los "fotoencuentros", que consisten en una o dos sesiones donde se enseñan temas específicos.

“Sería bacán tener un medio de comunicación con esas personas que les interesa tener información. Que sea fácil, cercana y que desde ahí también algo les haga click para poder acceder a la fundación”

“Aunque no podamos darle lo mejor a todos, ya poder distribuir más información sobre las habilidades socioemocionales y el bienestar es un avance”.

7.2 Espacio de conversación con el equipo de la fundación

Para conocer más sobre el funcionamiento de la fundación por dentro, el trabajo de su equipo y la forma en que se organizan, se participó de la reunión semanal que realizan en donde participan todos los trabajadores. En este espacio, además de conocer al equipo, se les contó sobre el proyecto y se les preguntó si les parecía interesante y si estaban de acuerdo con que yo trabajara junto a la Fundación. También participar en esta permitió discutir en profundidad las metas a corto y largo plazo de la fundación, así como identificar los principales desafíos y debilidades que enfrentan en su trabajo y su relación con la comunidad del barrio.

En la conversación, las trabajadoras recalcaron todo lo expuesto por Paula en la entrevista y

enfataron en la existencia de los problemas ya mencionados. Luego, se les preguntó sobre las dificultades que tenían en el día a día. Ante esto, lo primero que mencionaron fue lo difícil que era difundir e invitar a los apoderados a los eventos.

Para esto, la fundación sube publicaciones a Instagram, las cuales son poco efectivas debido a la baja cantidad de seguidores que tiene, y por otro lado, envían mensajes de textos, los cuales requieren que alguno de los trabajadores pase un largo tiempo escribiéndole a cada persona y respondiendo antes sus dudas. Desde este punto de vista, la manera en que se difunde e invita a los eventos de la fundación es poco efectiva. No logra llegar a una cantidad suficiente de personas y requiere de mucho esfuerzo y tiempo del equipo.

Por otro lado, mencionaron lo poco eficiente que es el proceso de agendar citas para llevar a cabo terapias psicológicas personales. Para este proceso, las psicólogas envían mensajes a sus pacientes para invitarlos a participar, o estos envían mensajes al contacto de la Fundación Encuentro. Este procedimiento requiere de mucho tiempo de los trabajadores, ya que tienen que revisar la disponibilidad de la agenda del psicólogo requerido y coordinar con el apoderado mediante mensajes, que la mayoría de las veces no son respondidos de forma inmediata.

La fundación necesita de la tecnología y digitalización para funcionar de manera más eficiente y eficaz. La falta de una herramienta para comunicarse de manera más fácil con la comunidad y de difundir y sensibilizar sobre su trabajo es inminente.

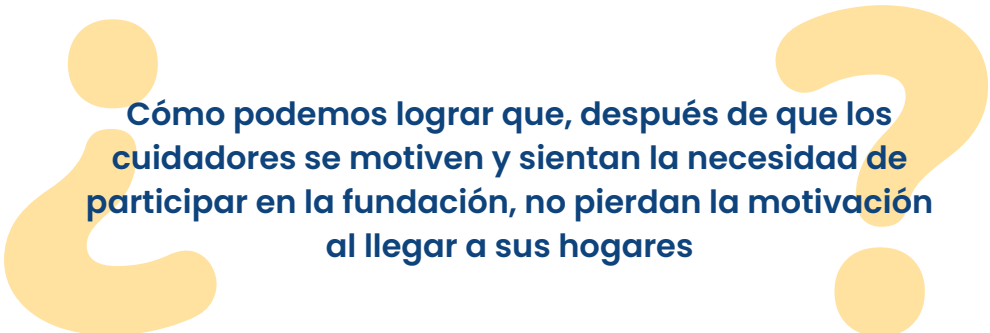
8 Conclusiones sobre la fundación

8.1 Problema

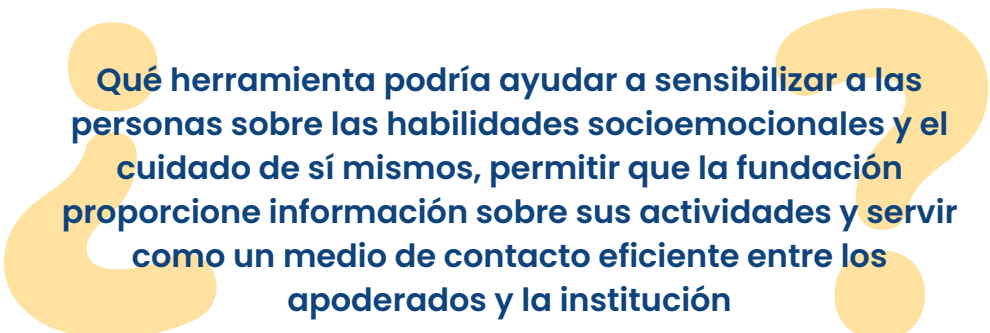
Después de realizar el diagnóstico y analizar sus resultados, nos encontramos con los siguientes puntos críticos:

Actualmente, la fundación tiene como objetivo brindar apoyo psicológico personalizado a más de 100 familias y lograr informar y sensibilizar sobre las habilidades socioemocionales, así como la importancia e impacto que el bienestar de los apoderados tiene en el desarrollo de sus hijos e hijas. Por lo tanto, la fundación está buscando formas de expandirse y captar familias que necesiten apoyo. Sin embargo, aunque Fundación Encuentro cautiva la atención de varias familias y estas sientan la necesidad de participar, sus herramientas no son suficientes para generar adherencia y compromiso.

Además, nos enfrentamos al hecho de que actualmente la institución solo cuenta con las herramientas de Instagram y WhatsApp para difundir sus eventos, proporcionar información para sensibilizar a los cuidadores primarios y establecer contacto con sus usuarios para programar citas y comunicarse con ellos. Sin embargo, la primera herramienta no logra generar un impacto significativo debido a su escaso número de seguidores. El segundo instrumento no es eficiente y requiere mucho tiempo tanto para el usuario como para el equipo de la fundación. En cuanto al proceso de programación de citas, debido al deficiente diseño de la experiencia del usuario, los apoderados pueden desmotivarse para solicitar una cita, mientras que los trabajadores pierden tiempo valioso en coordinación que podría emplearse en atender a más personas. Ante esta situación, es de suma urgencia crear una plataforma digital que permita agilizar y mejorar estos procesos, que tenga como base la solución de las siguientes interrogantes:



Cómo podemos lograr que, después de que los cuidadores se motiven y sientan la necesidad de participar en la fundación, no pierdan la motivación al llegar a sus hogares



Qué herramienta podría ayudar a sensibilizar a las personas sobre las habilidades socioemocionales y el cuidado de sí mismos, permitir que la fundación proporcione información sobre sus actividades y servir como un medio de contacto eficiente entre los apoderados y la institución

8.2 Proto personas

Se crearon cuatro perfiles de usuarios o posibles usuarios con el fin de obtener una comprensión más clara y detallada de ellos. Estos perfiles ficticios se basan en la información recopilada sobre su demografía, comportamientos, necesidades y objetivo del usuario. Representan a los diferentes tipos de cuidadores primarios con los que se espera que la solución diseñada interactúe.

Sandra Toro

“Quiero luchar para que mis hijos tengan un mejor futuro que yo”



Fuente: Unplash

Escenario

Sandra es una madre que se dedica por completo a las tareas del hogar y al cuidado de sus hijos. La fundación ha sido un verdadero cambio en su vida, ya que gracias a la terapia psicológica y los conversatorios, ha logrado superar los traumas causados por el abuso y maltrato que sufrió durante su infancia.

Motivaciones

- Mejorar sus hábitos para dar el ejemplo a sus hijos.
- Establecer un vínculo positivo y duradero con su hijo.

Frustraciones

- Su hijo generalmente permanece sentado frente al televisor o al teléfono móvil y no se le ocurre otra actividad que estos puedan hacer en casa.
- Ha tenido un aumento constante de peso y no puede hacer actividad física porque tiene que estar con su hijo.

Sergio Astorga

“Quiero entregarle a mi hijo todo lo que esté a mi alcance para que sea feliz”



Fuente: Unplash

Escenario

Sergio, ex residente de un hogar del Sename, enfrenta la adversidad tras el fallecimiento de su esposa en un accidente automovilístico. Aunque lucha por superar su adicción al alcohol, su horario inflexible como panadero dificulta su participación en la Fundación Encuentro, limitándose a las terapias psicológicas individuales. A pesar de los desafíos, Sergio valora el apoyo brindado por la fundación y busca construir un futuro mejor para él y su hija a través de su compromiso personal y el apoyo emocional recibido.

Motivaciones

- Que su hija pueda apoyarse en él cuando lo necesite.
- Tener una familia que sea unida y en donde se puedan apoyar unos con otros.

Frustraciones

- Saber que debe dejar el alcohol pero no ser capaz de hacerlo.
- Provocarle un daño físico o psicológico a su hija por causa del alcohol.

Juan López

"No tengo tiempo para jugar, solo para educar"



Fuente: Unplash

Escenario

Juan fue criado en un entorno de castigos y gritos, y ha adoptado este enfoque para educar a su hijo. Cree que una disciplina estricta resultará en un niño obediente, dedicado a sus estudios y activo en el deporte. Aunque no pasa tiempo de calidad con su hijo al regresar del trabajo, ocasionalmente lo invita a realizar actividades físicas juntos.

Motivaciones

- Que su hijo no sea flojo.
- Que su hijo se porte bien, sea responsable y estudioso.

Frustraciones

- Su hijo no quiere pasar tiempo con él.
- Cada vez su hijo obedece menos y se porta peor en el colegio.
- Su hijo tiene malos hábitos, no hace actividad física y cuando él no está presente come más de lo que debería.

María González

"Quiero que mi hija no pase por lo que yo estoy pasando"



Fuente: Unplash

Escenario

Tras el nacimiento de su hija, ella sufrió abuso verbal y físico por parte de su esposo, sumiéndose en una profunda depresión de la cual no puede recuperarse. Su participación se limita a llevar y recoger a su hija del colegio, mientras el resto del tiempo permanece en cama sin energía para realizar otras actividades.

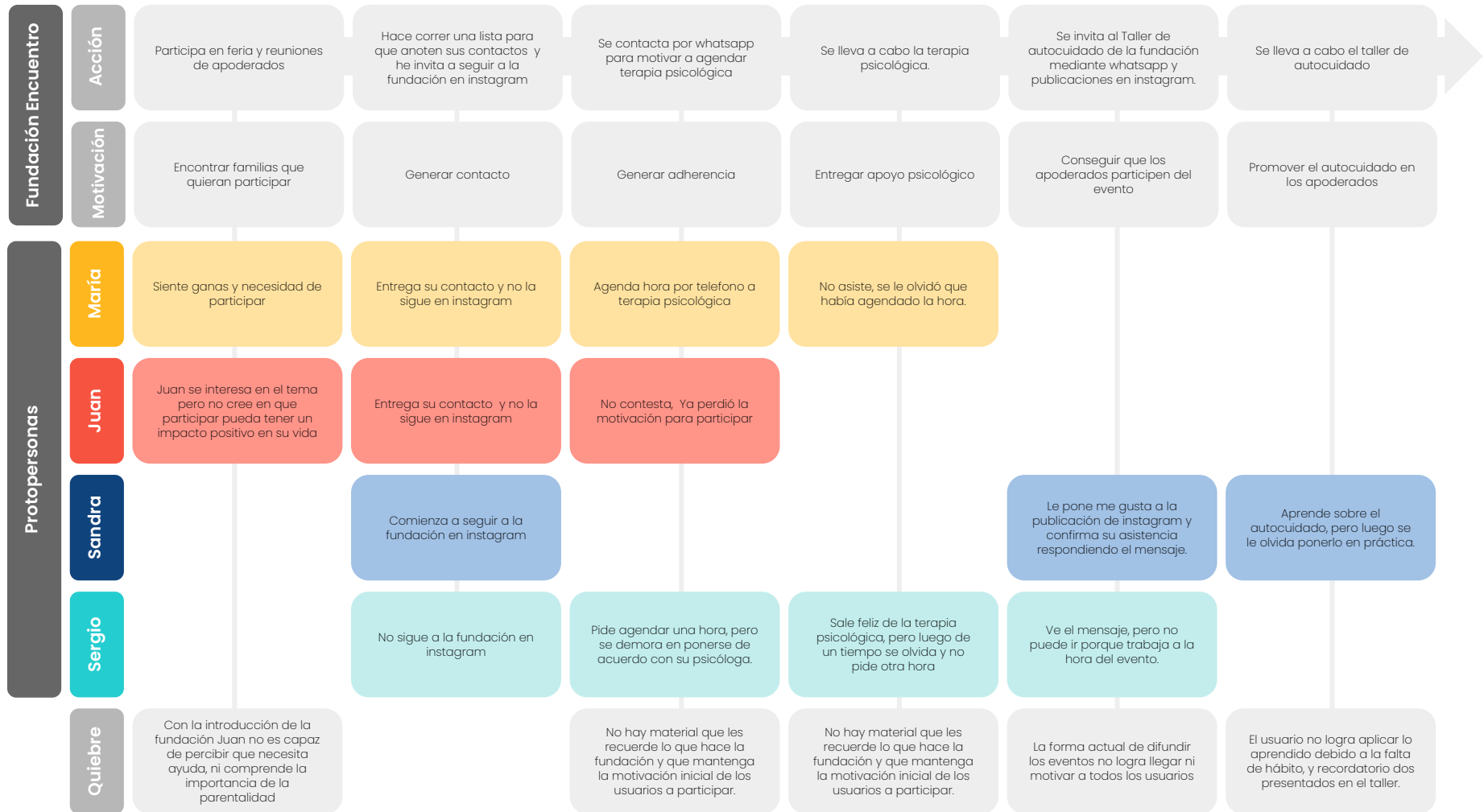
Motivaciones

- Mejorar su salud mental.
- Darle una buena educación en valores a su hija

Frustraciones

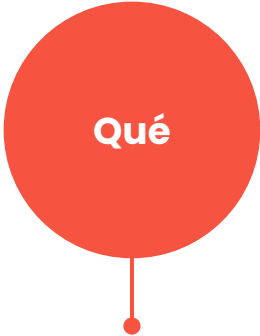
- Que su hija no tenga una figura fuerte en quien apoyarse.
- No tener el ánimo de hacer actividades con su hija

8.3 Mapa de interacciones



9 **Formulación del proyecto**

9.1 Propuesta del proyecto



Qué

Aplicación digital que incentiva la práctica de actividad física individual y en familia, y facilita la comunicación del usuario con la Fundación Encuentro.



Por Qué

Los cuidadores primarios que viven en un entorno de riesgo social necesitan apoyo para fortalecer su bienestar y autocuidado, y aumentar su conocimiento sobre las habilidades socioemocionales, con el fin de desarrollar estas en sus niños y niñas



Para Qué

Para proporcionar herramientas de autocuidado, fomentar su práctica regular y fortalecer los vínculos familiares a través de la actividad física, utilizando una herramienta digital de fácil acceso, para promover el bienestar físico y mental.



Objetivo General

Generar una herramienta digital que permita incentivar y desarrollar el autocuidado de los cuidadores y aumentar las interacciones entre ellos y sus niños y/o niñas mediante la actividad física, y la mejora de la comunicación y experiencia del usuario dentro de la Fundación Encuentro, para potenciar la salud mental y física, y contribuir en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Objetivos Específicos

1

Incentivar la práctica de actividad física para conseguir mejoras en la salud física y mental de niños, niñas y sus cuidadores.

2

Incrementar interacciones de calidad entre los cuidadores y sus niños y niñas.

3

Generar en los cuidadores primarios adherencia a la fundación.

4

Contribuir en conocimiento y práctica del autocuidado, y del desarrollo de las habilidades socioemocionales.

5

Mejorar la eficiencia del sistema de comunicación y coordinación de la fundación de apoyo con el usuario.

9.3 Usuarios del proyecto

La aplicación es una herramienta desarrollada para ser entregada por la Fundación Encuentro a sus usuarios. Por lo tanto, llamaremos a los cuidadores primarios del colegio EMO usuarios directos. Por otro lado, tenemos a NN del colegio como usuarios indirectos. Si bien, el producto no fue diseñado específicamente para que los menores lo utilicen, se pretende que los cuidadores puedan usarlo con ellos y que tenga un impacto en su desarrollo.

Por último, tenemos a la Fundación Encuentro como usuario secundario. Pese a que no es consumidor de la aplicación, se considera un participante dentro del proyecto, ya que la herramienta busca contribuir y brindar un apoyo adicional a la fundación para cumplir sus objetivos.

| Ecología del usuario

El Colegio Eliodoro Matte Ossa, se ubica dentro de la comuna de San Bernardo en el barrio "Las Hortensias", el cual se caracteriza por su alta vulnerabilidad y riesgo psicosocial. Este lugar enfrenta una serie de desafíos y problemáticas que impactan en la calidad de vida de sus habitantes. Según informes de Barroilhet (2019), el barrio presenta situaciones de hacinamiento, obesidad, embarazo adolescente, así como sectores afectados por el consumo de sustancias, delincuencia y episodios de violencia como tiroteos.

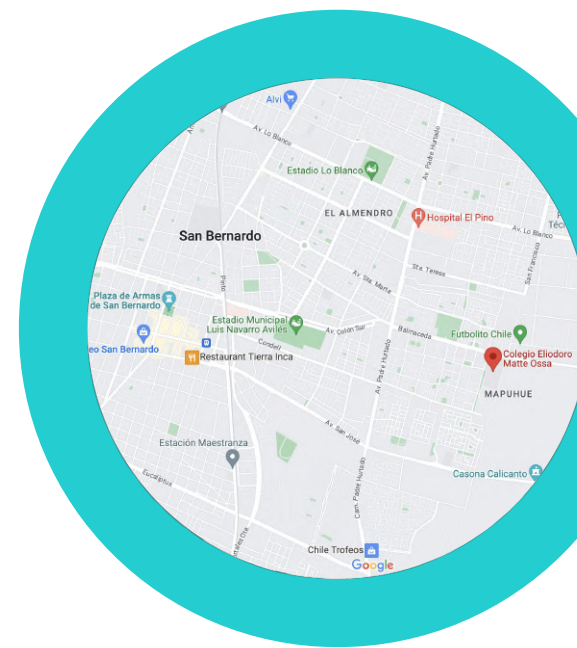
En el área cercana al colegio Eliodoro Matte Ossa, se observa una realidad marcada por departamentos pequeños y una alta densidad poblacional. Según datos proporcionados por la DIDECO de San Bernardo, se estima que en algunos casos, puede haber hasta siete u ocho personas viviendo en espacios de tan solo 40 metros cuadrados (Barroilhet, 2019). Esta situación de hacinamiento representa un desafío adicional para los residentes de Las Hortensias.

En cuanto a la organización comunitaria, se ha identificado que debido a la vulnerabilidad del

área, el nivel de asociatividad es reducido. Aunque se han llevado a cabo algunas iniciativas, principalmente deportivas, la situación presenta dificultades. A pesar de contar con algunas juntas vecinales y líderes territoriales, la comunidad enfrenta obstáculos para establecer una red sólida de colaboración y participación comunitaria (Barroilhet, 2019).

Es importante destacar que el Colegio EMO ha sido testigo de diversos sucesos impactantes que han marcado su historia. Entre ellos se incluyen denuncias de abuso sexual ocurridas dentro de la institución, casos de suicidio, la trágica muerte de una alumna durante un episodio de violencia armada, amenazas a profesores por parte de apoderados, peleas graves entre apoderados dentro del colegio, agresiones violentas entre estudiantes e incluso la presencia de alumnos armados en las instalaciones escolares (Barroilhet, 2019).

Estos hechos han generado un ambiente de inseguridad y preocupación en la comunidad educativa y en el barrio en general.



| Cuidadores primarios del colegio EMO

Tras analizar los documentos presentados por organismos de la SIP Central y del propio colegio, se revelan datos importantes sobre la comunidad del Colegio EMO. En primer lugar, se observa que la mayoría de los apoderados de los estudiantes son madres, representando un 81% del total, mientras que la presencia paterna es menor, con un 9%. Otros cuidadores, como tíos y abuelos, tienen una proporción aún más reducida, con un 10%. Por otro lado, más del 96% de los alumnos son de nacionalidad chilena y residen en la comuna de San Bernardo (Barroilhet, 2019).

En cuanto al nivel educativo de las madres, se destaca que casi la mitad de ellas ha completado la educación media, representando un 48% del total. Le siguen aquellas que han alcanzado la educación media incompleta (17%), educación básica completa (13%), educación básica incompleta (11%) y educación superior completa (9%). Por su parte, los padres tienen un menor porcentaje que ha completado la educación media (36%), seguidos por aquellos que han alcanzado la educación media incompleta (23%), educación básica completa (17%), educación básica incompleta (10%) y educación superior completa (9%) (Barroilhet, 2019).

En cuanto a la principal actividad laboral del jefe de hogar, se evidencia que el 65% trabaja como empleado para un empleador público o privado y recibe un sueldo mensual. Le siguen aquellos que trabajan por cuenta propia (16%) y aquellos que se encuentran desempleados (10%). Un pequeño porcentaje corresponde a empleadores o dueños de empresas (3%), personas que trabajan de manera no remunerada (3%), o están inactivos y no buscan trabajo (3%). Además, más de la mitad de los hogares tienen un ingreso familiar menor a \$400,000 (66%), el 23% tiene un ingreso entre \$400,000 y \$600,000, y el 11% restante cuenta con un ingreso mayor a \$600,000. También se destaca que más de la mitad de las familias informan utilizar

Internet al menos seis días a la semana (67%) (Barroilhet, 2019).

Dentro del colegio, hay varios apoderados que enfrentan o han enfrentado situaciones difíciles en sus vidas. Muchos de ellos se encuentran privados de libertad debido a su vinculación con el tráfico de drogas y la delincuencia. Otros han estado en situaciones de maltrato y abuso. Estas experiencias han dejado huellas en su salud mental, bienestar emocional y en su forma de relacionarse con los demás y la capacidad para estar presentes y cuidar adecuadamente de sus hijos (Barroilhet, 2019).

Con el fin de ejemplificar lo anteriormente mencionado, analizamos el estudio publicado por Barroilhet (2019). En este se menciona que la mayoría de los NN expresan que sus padres les pegan o les gritan muy fuerte. Incluso, uno de los entrevistados refiere que de grande le gustaría parecerse a su papá "para pegar cachetadas", mientras que una niña expresa que dentro de las cosas que cambiaría de su familia es "que me cuidaran más". Por otro lado, la mayoría de los niños expresan que sus cuidadores realizan actividades para satisfacer algunas de sus necesidades primarias, mientras que muy pocos expresan que las personas que los cuidan satisfacen necesidades emocionales. Sumado a lo anterior, en el estudio se analiza la interacción de 44 cuidadores con sus hijos a la salida del colegio. En varios casos, cuando llega el niño, el cuidador le pide que se calle porque está hablando con otra persona. Aproximadamente 1/3 de los padres toman de la mano a sus hijos y se van sin decir ni una palabra. Otros tienen un contacto poco cálido, como palmadas en la cabeza o en la espalda, mientras que en un solo caso una apoderada se agacha, saluda y abraza al niño.



| Niños y Niñas entre 4 y 6 años del Colegio EMO

Nacer y crecer en pobreza y vulnerabilidad tiene importantes implicancias para la niñez. El estar expuesto a múltiples barreras, adversidades y discriminaciones limitan sistemáticamente las posibilidades de miles de niños, niñas y adolescentes en su desarrollo pleno e integral para alcanzar el máximo de sus potencialidades. (Alianza Erradicación de la Pobreza Infantil, 2021)

Los niños y niñas del Colegio Eliodoro Matte, en el barrio de Las Hortensias, provienen de familias vulnerables y enfrentan un contexto de estrés social debido a la exposición constante a situaciones agobiantes como maltrato, abuso y delincuencia. Además, el entorno del barrio presenta desafíos adicionales, como la presencia de pandillas y el consumo de drogas (Larraín, 2022)

En el Colegio EMO, se han detectado dificultades en la regulación emocional de los estudiantes,

agravadas por la pandemia. El estrés y las emociones desbordadas han llevado a un aumento de casos de violencia intrafamiliar, maltrato y ciberacoso, generando dificultades en la convivencia escolar.

En cuanto a las actividades recreativas, es importante mencionar que en el barrio el juego libre y sin supervisión adulta se ha desplazado de sus espacios naturales, tales como la calle, los patios y las plazas, por la falta de lugares seguros para los infantes fuera de los espacios cerrados. Además, se destaca el uso excesivo de pantallas por parte de los menores desde que regresan del colegio, sin la compañía de un adulto, así como la falta de momentos de juego con sus cuidadores (Barroilhet, 2019). Es preocupante la falta de actividades motoras de estos y el estilo de vida poco sano que llevan.



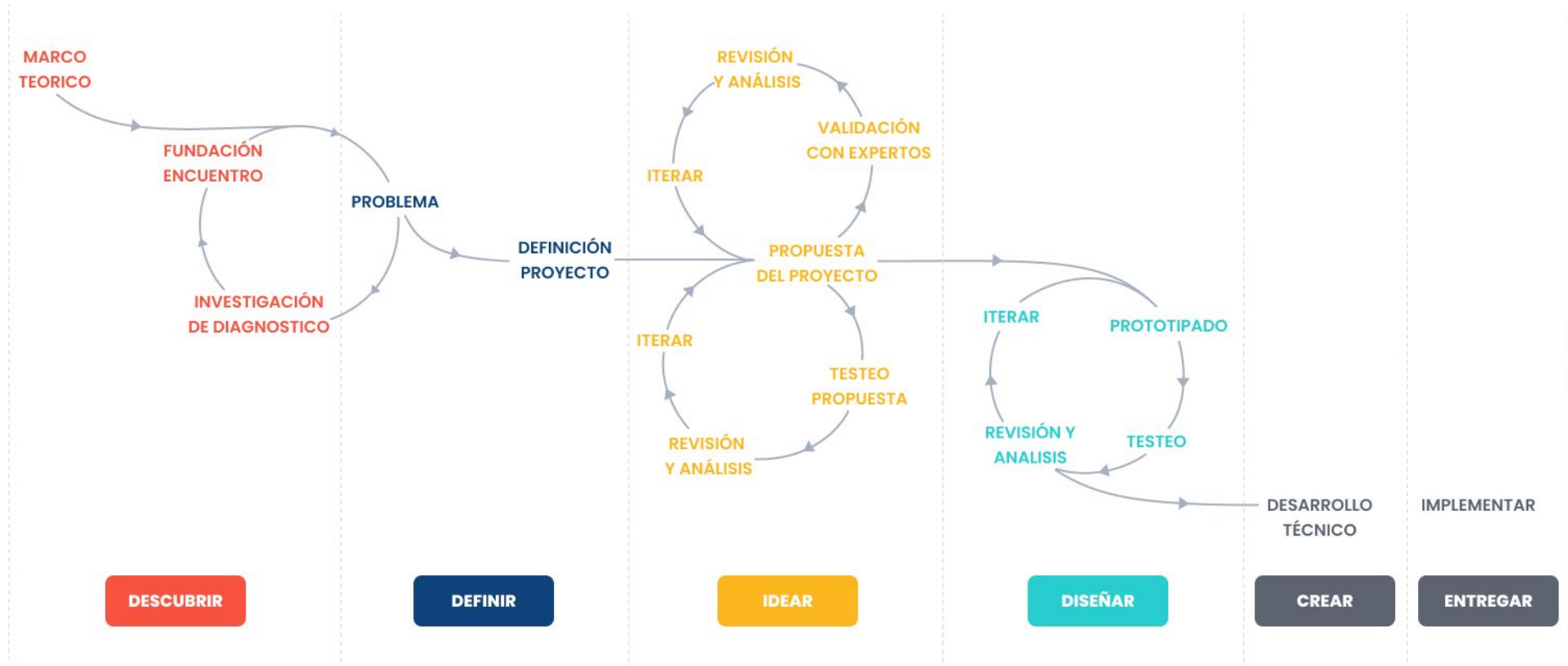
| Interacciones críticas

- Los cuidadores primarios enseñan a los NN sobre malos hábitos en relación a la vida saludable, especialmente en lo que respecta a la práctica regular de actividad física. Es necesario incentivar a estos cuidadores a mejorar su autocuidado y reducir el sedentarismo, de manera que sus hijos e hijas, a través de la imitación, adopten hábitos positivos.
- El uso excesivo de dispositivos electrónicos impacta en llevar una vida sedentaria. Se ve la necesidad de romper con la inactividad e incitar a los apoderados y sus menores a ser más activos.
- Espacios recreativos comunitarios, como plazas y canchas deportivas, no son ocupados por efecto de la delincuencia. Se requiere encontrar nuevos espacios seguros en donde cuidadores y sus hijos e hijas puedan hacer actividad física.
- Los educadores primarios quieren lo mejor para sus pequeños, sin embargo, se insertan en una cultura en donde la educación debe ser dura y creen que mediante gritos, golpes y castigos lograrán enriquecer a sus hijos. Por lo tanto, se requiere instruir a los apoderados sobre la importancia de las emociones y las relaciones positivas. Para que estos puedan educar de manera correcta a sus pequeños.
- Los cuidadores primarios se preocupan de entregar las necesidades básicas a los NN, pero la mayoría de estos no interactúa con ellos por otro fin, como jugar, escucharlos o comprender sus emociones y sentimientos. Se requiere dar a conocer a los cuidadores la importancia de que interactúen con sus hijos en actividades recreativas y sean un soporte emocional para ellos.

10

Metodología del proyecto

Para el desarrollo del proyecto, se ha diseñado una metodología personalizada con el fin de profundizar y avanzar en la elaboración de la propuesta, enfocándose en el diseño deseado y obteniendo resultados de manera eficiente y precisa. En la creación de esta metodología, se han tomado como referencia el enfoque "Human Centered Design" y el modelo "Doble Diamante", aprovechando sus fortalezas respectivas.





11

Proceso de diseño

11.1 Decisiones generales del proyecto

I ¿Por qué una aplicación?

En la actualidad, los aparatos tecnológicos son cada vez más comunes en la vida diaria de las personas. Durante la investigación, se observó que tanto los usuarios del proyecto como sus hijos e hijas pasan muchas horas frente a sus dispositivos móviles, descuidando la interacción cara a cara y la participación en actividades recreativas. Por esta razón, se decidió transformar el uso de esta herramienta y aprovecharla para brindar al cuidador y los NN la oportunidad de emplear el tiempo que pasan en las redes sociales o chateando para mejorar su bienestar.

Además, como las personas suelen llevar sus teléfonos a todas partes, la herramienta ofrece la flexibilidad de acceder a los entrenamientos en cualquier momento y lugar. Junto con las notificaciones push y pop que ofrecen los dispositivos móviles, se puede recordar y motivar el uso constante de la aplicación, lo que ayuda a establecer una práctica regular y una mayor adhesión a la fundación.

Por último, los móviles permiten digitalizar los procesos, lo que los hace más eficientes y efectivos, mejorando la experiencia del usuario al comunicarse con la fundación.

Atributos

Facilita la comunicación

Facilita recordar información relacionada a de la fundación

Facilita la comprensión del contenido

Aumenta la capacidad de difusión de contenido

Requerimientos

Interfaz intuitiva

Gráfica atractiva

fácil de acceder y usar

| Conectividad

Chile ha logrado avances significativos en la reducción de la brecha digital. Según un informe publicado por la Secretaría de Telecomunicaciones del gobierno en diciembre de 2021, en el país existen más de 4,3 millones de conexiones fijas a internet, y el 93% de ellas son conexiones fijas de alta velocidad.

Las estadísticas también revelan que, en diciembre de 2021, el 68% de los hogares en Chile contaba con una conexión a internet fija. En cuanto a la conectividad móvil, ha experimentado un crecimiento notable en los últimos años. Según Francisco Moreno (2022), Subsecretario de Telecomunicaciones del gobierno de Sebastián Piñera, se han llevado a cabo proyectos de infraestructura digital que sentaron las bases para la conectividad total del país. Destaca que Chile se convirtió en el primer país de Sudamérica en implementar la tecnología 5G.

Según las últimas estadísticas de la Subsecretaría de Telecomunicaciones (SUBTEL) de diciembre de 2022, se registraron más de 16 millones de conexiones móviles (3G, 4G y 5G) en clientes residenciales. Además, se destaca que un 85% de la población chilena utiliza internet móvil. Durante el periodo de un año, desde 2021 hasta 2022, la población chilena ha experimentado un crecimiento del 11%, lo que equivale a 2,1 millones de personas, y el número de usuarios de Internet ha aumentado en un 95%, pasando de 9,0 millones a 17,7 millones. En Chile, se estima que existen 26,3 millones de teléfonos conectados, lo que significa que en promedio cada ciudadano tiene 1,3 celulares. (Rosgaby Medina, 2022).

| Aplicaciones

La incorporación de nuevas tecnologías en los dispositivos móviles ha revolucionado su versatilidad y ha ampliado el abanico de funcionalidades que ofrecen las aplicaciones. Aunque en sus inicios el enfoque se centraba principalmente en la mensajería instantánea, en la actualidad los usuarios pueden realizar tareas mucho más complejas y variadas utilizando sus teléfonos móviles o tablets.

Este avance ha generado un cambio significativo en la forma en que las personas interactúan con la tecnología y llevan a cabo sus actividades diarias. Los dispositivos móviles se han convertido en herramientas multifuncionales que permiten a los usuarios acceder a una amplia gama de servicios y realizar tanto tareas profesionales como personales desde cualquier lugar y en cualquier momento.

El presente cambio, ha sido acelerado por la pandemia del COVID-19. Nicolás Silva, en un artículo publicado en el Diario Estrategia en 2021, que aborda el crecimiento de las aplicaciones móviles, destaca que actualmente más del 90% de las personas considera que su dispositivo principal para realizar operaciones diarias es el celular, lo cual es un cambio significativo en comparación con el uso masivo de computadoras de escritorio y notebooks en el pasado.

El uso de aplicaciones está experimentando un crecimiento acelerado. Según el estudio "Futuro Digital Global", las personas dedican aproximadamente dos tercios de su tiempo a los smartphones y sólo un tercio a PC o tabletas. Además, más del 80% del tiempo que pasan en sus dispositivos móviles se destina a utilizar aplicaciones ("Aplicaciones móviles en Chile y los

costos y beneficios para las empresas", 2019). En promedio, las personas utilizan aproximadamente el 15% de su tiempo en aplicaciones digitales. Por ejemplo, las personas de 45 a 54 años pasan alrededor de 1 hora y 15 minutos diarios utilizando aplicaciones móviles, tan solo 27 minutos menos que las personas de 25 a 34 años. Incluso los usuarios de teléfonos celulares de mayor edad dedican casi 60 minutos al día a las aplicaciones. (Kingoapp, 2022)

En el año 2021, se descargaron casi 220 mil millones de aplicaciones, lo que representa un aumento del 7% en comparación con el año anterior. (Kingoapp, 2022) Según un estudio de Forrester Research, en promedio, las personas utilizan entre 26 y 27 aplicaciones distintas durante el mes ("Aplicaciones móviles en Chile y los costos y beneficios para las empresas", 2019).

Los dispositivos móviles se han convertido en herramientas multifuncionales que permiten a los usuarios acceder a una amplia gama de servicios y realizar tanto tareas profesionales como personales desde cualquier lugar y en cualquier momento.

| ¿Como hacer que se use más una aplicación?

Según describe Nir Eyal (2014) en su libro "Hooked: How to Build Habit-Forming Products", existen diversas estrategias para lograr que una aplicación se utilice más y provoque adherencia. Nir llama "hook" en inglés, traducida como "gancho" en español, a la generación de un ciclo de retroalimentación que mantiene al usuario absorto a la aplicación. Este ciclo considera cuatro pasos:

- **Trigger (disparador)**

Es una señal que provoca la acción del usuario hacia la aplicación, como por ejemplo, una notificación que recuerde una razón para practicar actividad física.

- **Action (acción)**

Es la acción concreta que realiza el usuario que se espera que este realice dentro de la aplicación. Como por ejemplo, hacer clic en el video de un entrenamiento y que comience a mostrarse este.

- **Reward (recompensa)**

Beneficios que obtiene el usuario luego de realizar una acción dentro de la aplicación, que tiene como objetivo que este repita la acción en el futuro. Como por ejemplo, dar puntos, y según la acumulación de estos una mayor categoría, cada vez que el usuario termina una práctica de actividad física.

- **Investment (Inversión)**

Acción que lleva a cabo el usuario para aumentar el vínculo con la aplicación. Por ejemplo, personalizar el programa de entrenamiento según las preferencias del usuario.

11.3 Adquisición de competencias técnicas

Para llevar a cabo el proceso de diseño de este proyecto, se realizaron dos cursos en la plataforma Domestika. Estos fueron seleccionados con el objetivo de adquirir los conocimientos necesarios en diseño UX y UI, dado que no se contaba con experiencia previa en estas áreas.

I “Introducción al diseño UX”

Para comprender mejor el diseño de la experiencia del usuario, se tomó un curso que revela qué es el diseño UX y su historia, impartido por Ethan Perry. La lección aborda los principios de accesibilidad y heurística, introduce los procesos y la investigación UX, y enseña sobre la investigación de escritorio, el benchmark y la realización de entrevistas. También proporciona técnicas de diseño, como el mapeo de afinidad, para analizar y sintetizar la información. Explica la importancia de crear proto personas y cómo realizar un mapa de viaje efectivo. Además, se instruye sobre diversas técnicas de ideación, la arquitectura de información, el valor de los prototipos y las herramientas disponibles para llevar a cabo estas tareas. Por último, el curso brinda enseñanzas sobre cómo realizar pruebas de usuarios efectivas.

Gracias al curso, se logró mejorar el desarrollo de entrevistas y encuestas para el proyecto, así como organizar el trabajo de co-creación con la Fundación Encuentro. Además, se proporcionaron plantillas para el desarrollo adecuado de las proto personas y se adquirieron conocimientos para crear un mapa de viaje efectivo.

I “Diseño de aplicaciones: creación de prototipos para principiantes”

El curso de Filippos Protogeridis brinda una completa formación en el proceso de creación de

prototipos. En primer lugar, se explica en qué consiste la creación de prototipos y se aborda su evolución a lo largo de los años. A continuación, se enseñan las características que conforman un buen modelo y se exploran las diversas herramientas de diseño disponibles.

El curso continúa presentando el programa Figma y proporcionando una guía detallada sobre cómo utilizarlo. Protogeridis brinda asistencia en la creación del diseño, ofreciendo información sobre cómo recopilar referencias e inspiraciones y presentando plataformas útiles para llevar a cabo esta tarea.

A lo largo del curso, se imparte una capacitación exhaustiva sobre la creación de prototipos en el programa mencionado anteriormente, además de proporcionar consejos clave para lograr que la aplicación se vea lo más realista posible.

Finalmente, Protogeridis enseña distintos métodos de estudio, tanto cualitativos como cuantitativos, para poner a prueba el producto.

El seguimiento detallado del curso resultó fundamental para el desarrollo del proyecto, dado que se partía de una falta de conocimientos sobre el proceso de creación de aplicaciones y sobre el uso del programa “Figma”, el cual desempeña un papel clave en el desarrollo del diseño. Al seguir cada paso del curso, se pudo adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para llevar a cabo la propuesta de manera efectiva.

11.4 Estado del arte

Para conocer lo que ya existe en el mercado e inspirarse, se realizó una búsqueda exhaustiva de referentes y antecedentes. Para ello, se siguió la lección "Recopilación de referencias e inspiración" del curso mencionado anteriormente, titulado "Diseño de aplicaciones: creación de prototipos para principiantes".

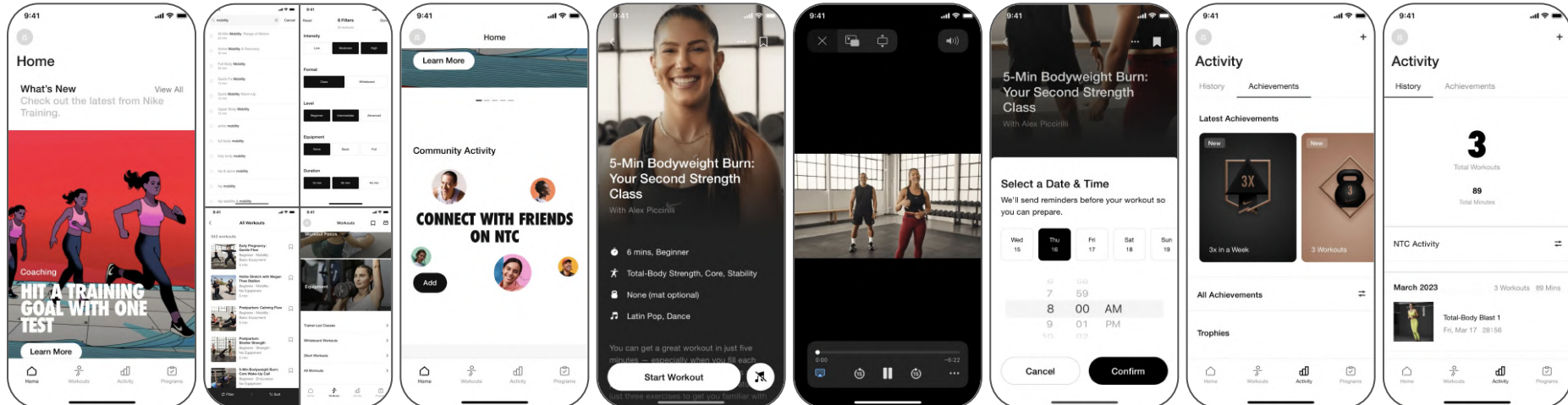
En primer lugar, se llevó a cabo una investigación sobre el mercado de aplicaciones relacionadas con el tema en cuestión. Se consultó a diversas personas con conocimientos en contenido vinculado con la actividad física o fundaciones, así como a personas cercanas sobre sus aplicaciones preferidas. Además, se exploraron las aplicaciones más destacadas y utilizadas en la App Store.

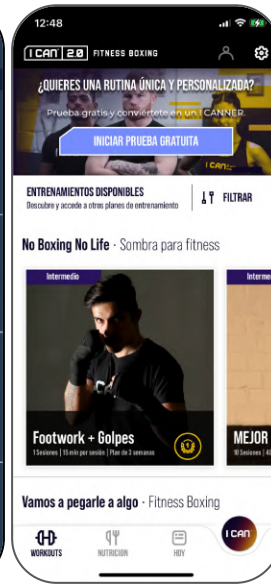
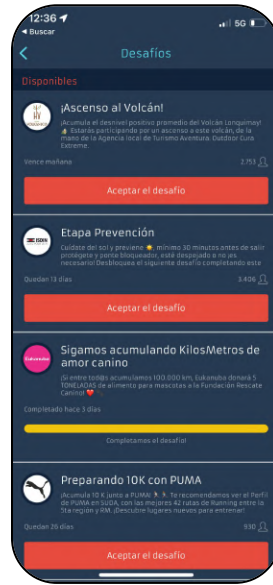
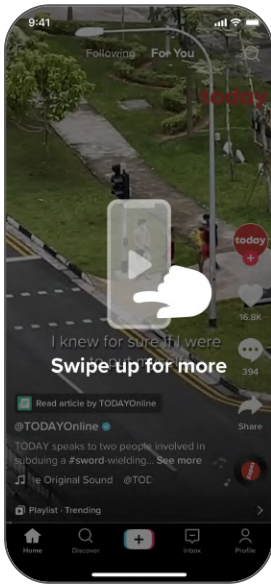
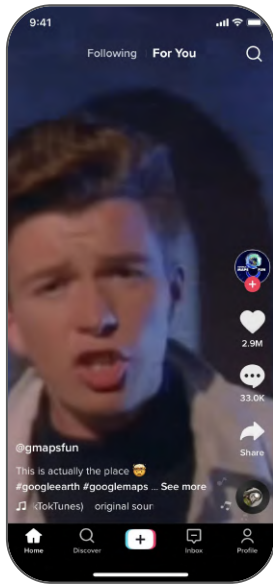
Posteriormente, se utilizó la plataforma Mobbin, la cual reúne los últimos patrones de diseño y permite explorar aplicaciones modernas, mostrando sus pantallas y flujos. Esto posibilitó un análisis exhaustivo de las aplicaciones y conocer su funcionamiento.

Además, se hizo uso de la página web Pageflows, la cual proporciona videos de diferentes flujos de trabajo dentro de las aplicaciones, como transferencias de dinero o tutoriales. Esta herramienta resultó útil para encontrar los flujos adecuados que se ajustarán al prototipo del proyecto.

| Aplicación Nike training

- El diseño utiliza pocos colores, es simple y limpio.
- El diseño ofrece múltiples vías para alcanzar objetivos, facilitando la búsqueda con diferentes buscadores y filtros.
- La aplicación fomenta una comunidad deportiva, promoviendo el sentido de pertenencia y motivando la participación.
- Los entrenamientos se clasifican según el tiempo y la dificultad, brindándote la opción de elegir uno acorde a tus preferencias, mientras que los iconos y las descripciones claras facilitan la identificación y categorización de cada entrenamiento.
- La aplicación ofrece la opción de programar una alarma personalizada para recordar el entrenamiento.
- Los entrenamientos se presentan mediante videos de alta calidad que muestran cada ejercicio de manera detallada.
- La aplicación registra un historial de los entrenamientos completados, otorga puntos por cada actividad realizada y premia con medallas por el cumplimiento de desafíos, lo que motiva a los usuarios a ser consistentes en su uso y participación.





| Aplicación Tik Tok

- El contenido de la aplicación es conciso y atractivo, y en caso de no ser de tu interés, puedes cambiarlo rápidamente.
- La interacción se basa en un simple deslizamiento hacia arriba en la pantalla para cambiar el contenido.

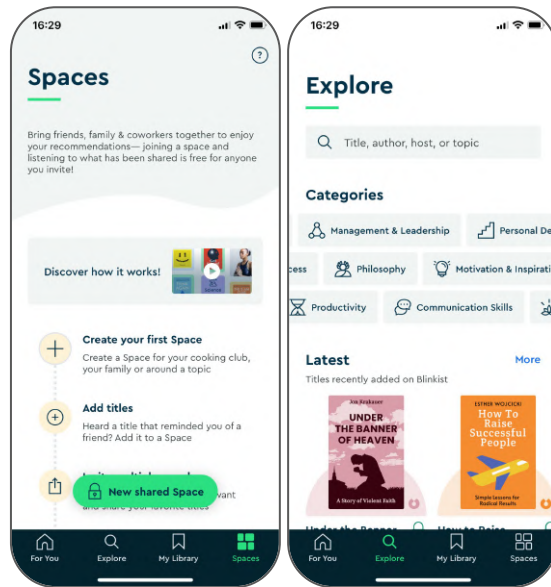
| Aplicación Suda

- Dentro de la aplicación diversas marcas plantean desafíos físicos semanales y ofrecen sorteos de productos entre los participantes, logrando así motivar a las personas a ejercitarse y utilizar la aplicación con mayor frecuencia.

| Aplicación WakeOut

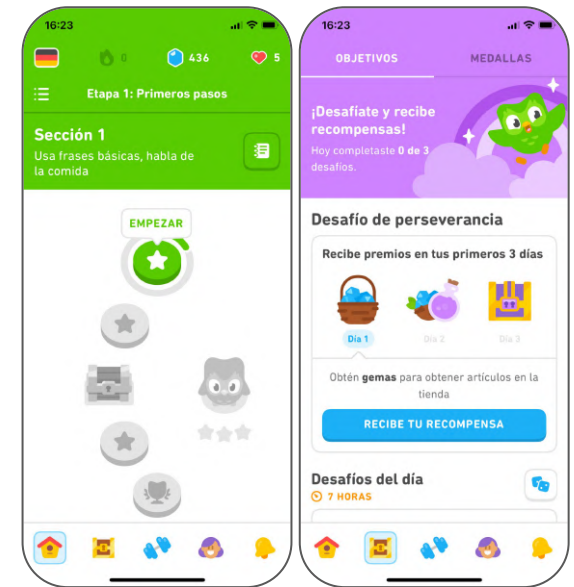
- Antes de empezar, la aplicación cautiva al explicar de forma atractiva la importancia vital de mantenerse activo.
- Mediante preguntas estratégicas, se busca conocer al usuario y así personalizar su experiencia de manera única.
- La aplicación brinda la opción de agregar iconos a la pantalla de bloqueo y envía notificaciones recordatorias para promover un estilo de vida activo y saludable.
- La aplicación utiliza un personaje que te habla de forma personal y con un tono cercano.





| Aplicación Blinkist

- La aplicación presenta de forma visual todos los pasos del proceso, indicando el progreso y la cantidad de pasos restantes de manera clara y comprensible.
- La aplicación ofrece una experiencia dinámica y fácil de usar al utilizar gestos táctiles como deslizar hacia arriba o hacia los lados para explorar diferentes elementos en la interfaz.

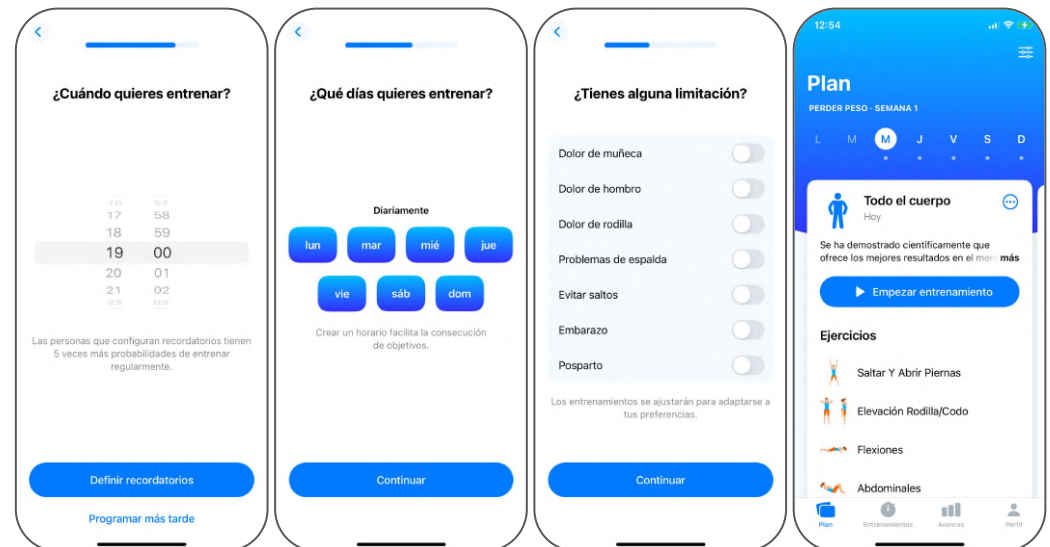


| Aplicación Duolingo

- Con el objetivo de fomentar su uso, la aplicación genera desafíos diarios que recompensan a los usuarios con medallas y puntos.
- La aplicación emplea una animación gráfica en forma de camino para visualizar de manera dinámica el historial de logros del usuario.

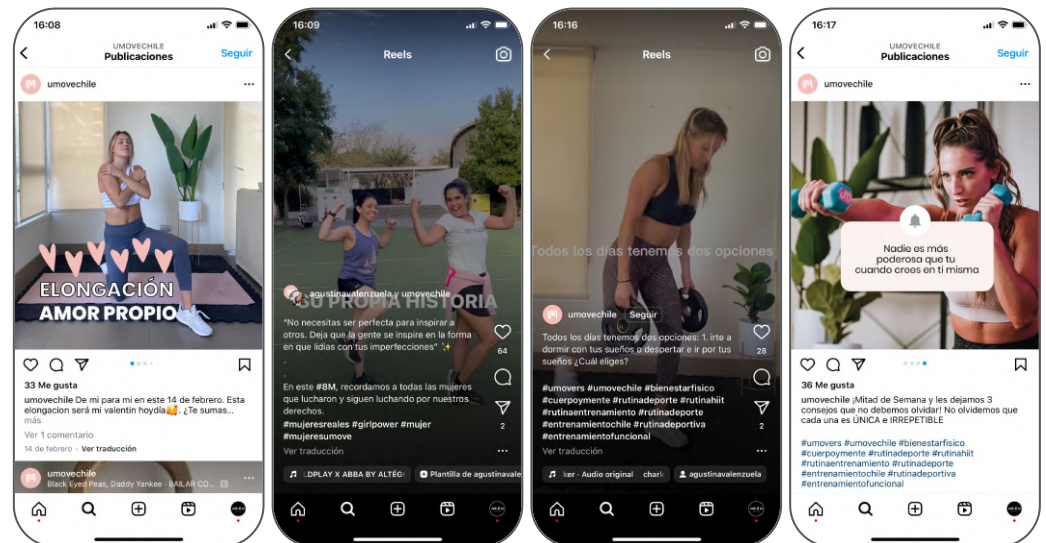
| Aplicación Seven

- El diseño minimalista de pocos colores de la aplicación facilita la usabilidad y comprensión, permitiendo encontrar rápidamente lo que se busca.
- La aplicación proporciona un calendario con un plan personalizado adaptado a las preferencias del usuario.
- La aplicación permite personalizar los días y horarios de entrenamiento, y envía notificaciones personalizadas como recordatorios para mantener el ritmo.
- La aplicación pregunta sobre posibles limitaciones físicas para evitar proporcionar material de entrenamiento que pueda causar daño.



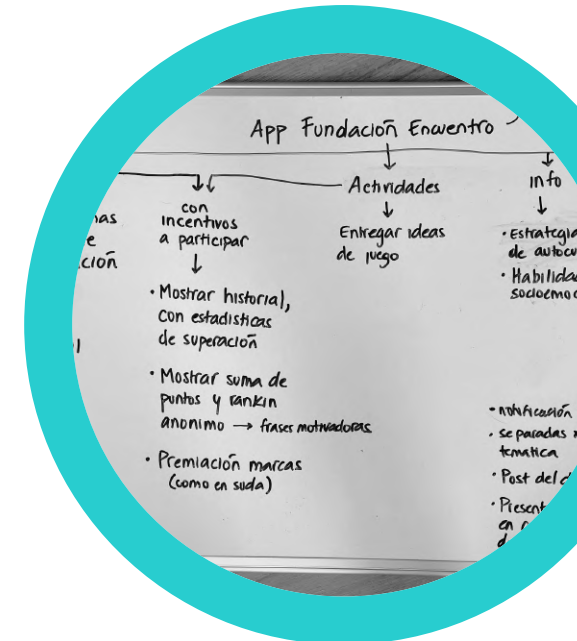
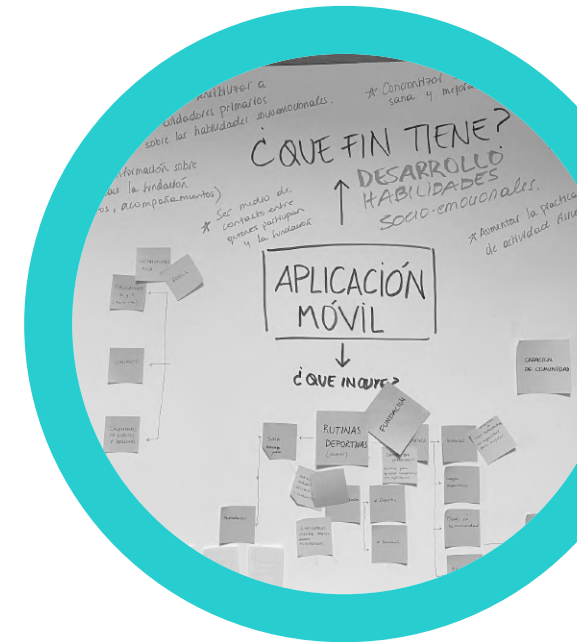
| Umove

- Agustina se involucra en entrenamientos de actividad física con temáticas innovadoras y llamativas, como por ejemplo "Elongación Amor Propio", para añadir un toque de originalidad y captar la atención.
- Los videos de rutinas de actividad física incluyen frases motivadoras entre medio, lo que te impulsa a no abandonar el entrenamiento a mitad de camino.
- A través de los entrenamientos y las frases que se pronuncian durante su realización, se transmite un mensaje de amor propio y motiva el autocuidado.
- La aplicación utiliza recordatorios para fomentar la creencia en uno mismo y motivar a los usuarios a comenzar a entrenar, eliminando las excusas.



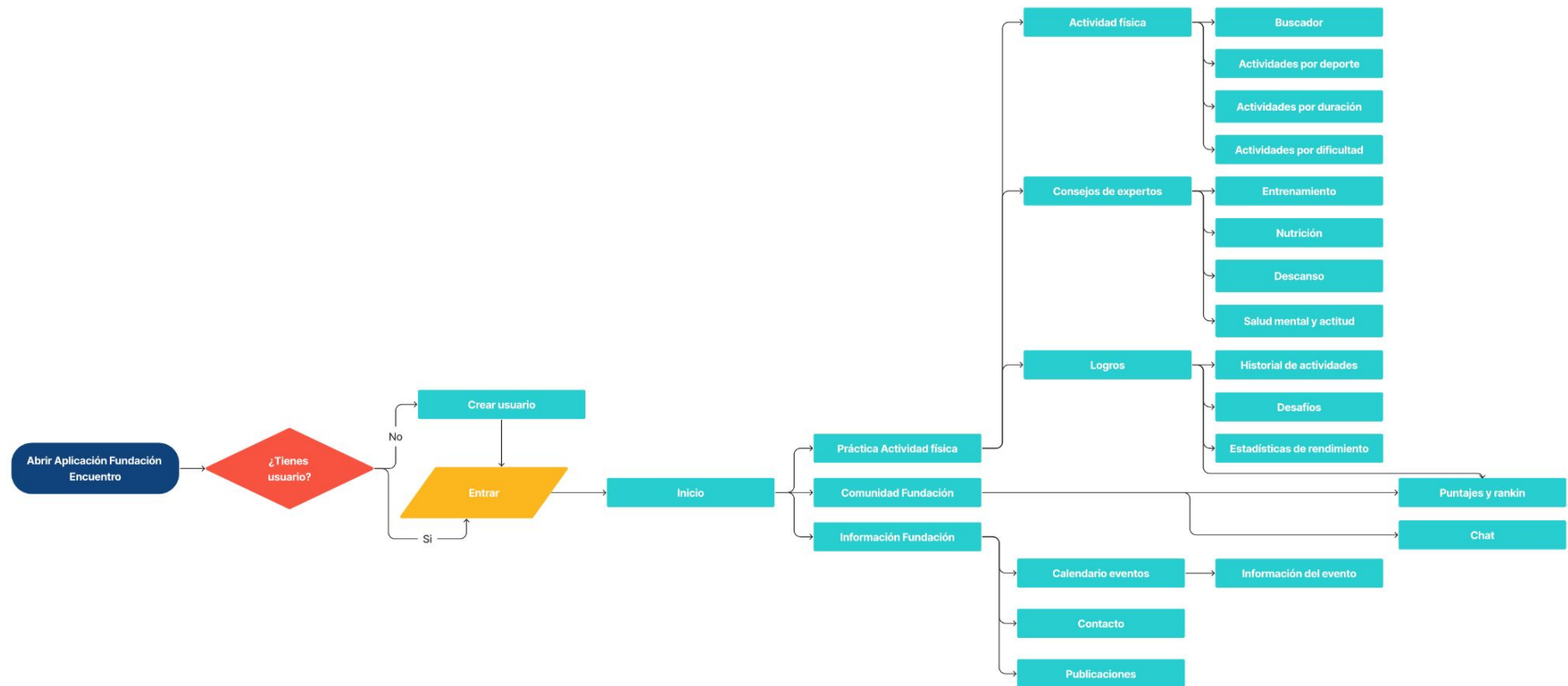
11.5 Primera propuesta de diseño

Una vez comprendido en detalle el problema y establecidos los aspectos generales a considerar para la creación de la herramienta digital, se procedió al desarrollo de los primeros esquemas y la arquitectura de la información. Esto facilitó la comprensión y análisis de las principales interacciones, así como la validación efectiva de la idea.



11.6 Flowchart

El Flowchart o diagrama de flujo se encarga de organizar la información y el flujo de navegación de una aplicación. En este proyecto, se desarrolló un diagrama que permite visualizar la estructura y las pantallas de la aplicación móvil. Esto facilitó la planificación del diseño y aseguró una experiencia de usuario intuitiva y coherente.

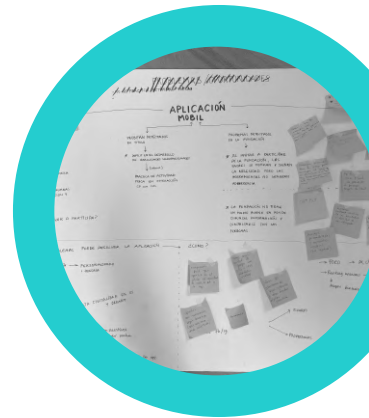


11.7 Proceso de co-creación

Después de diseñar los primeros esquemas y el diagrama de flujo, que proporcionaron información sobre la interfaz y la usabilidad de la aplicación, se presentó la idea principal del proyecto y sus avances al equipo de la Fundación Encuentro. Luego, se expusieron las dos problemáticas identificadas en la entrevista con Paula Figueroa y se llevó a cabo una sesión de lluvia de ideas con el equipo para buscar posibles soluciones.

Posteriormente, se abrió un espacio de diálogo en el que se presentaron otras problemáticas que enfrenta la Fundación. Se discutieron los aspectos necesarios para que la aplicación sea atractiva, eficiente y funcional, teniendo en cuenta las necesidades de la organización, pero por sobre todo las del usuario. Finalmente, los miembros del equipo de la Fundación brindaron críticas y comentarios constructivos sobre diversos aspectos del diseño de la aplicación.

Este proceso de presentación, intercambio de ideas y retroalimentación fue fundamental para garantizar que la aplicación se adapte a las necesidades del usuario y a los objetivos de la fundación.



| Lluvia de ideas

Pregunta 1

¿Cómo podemos hacer que luego de que los cuidadores se animen y sientan la necesidad de participar de la fundación, no pierdan la motivación al llegar a sus casas y tomen la decisión de ser parte de está?

Tener forma de contacto más fluida, donde podamos enviar info que les sea útil

Entregar ideas de juego para sensibilizar y aumentar la interacción entre la familia

Calendario con recordatorios de las citas y los eventos

Frases que motiven la participación en el acompañamiento

Dar más protagonismo a los testimonios de los usuarios

Entregar estrategias de autocuidado

Mostrar resultado de encuestas de satisfacción

Darle más importancia a los niveles de estrés en cuidadores e impacto positivo en su reducción

Pregunta 2

¿Cómo podemos hacer un medio de comunicación que ayude a sensibilizar a las personas sobre las habilidades socioemocionales, permita a la fundación entregar información sobre lo que hacen (eventos, acompañamientos, espacios de acogida, entre otros) y ser un medio de contacto entre quienes quieran participar y la fundación?

App de fácil acceso y pensada para adultos

Chat bot

Mensajes cortos, precisos y fáciles de aplicar al contexto de muestras acompañadas

Acceso a algo tipo lista de difusión con nuestra base de datos de interesados

Recordatorios visualmente atractivos con actividades o tip del día

Mensaje personalizado y motivante regulares (sin agobiar).

| Espacio de Conversación

Aspectos que podrían beneficiar a la aplicación

- Notificaciones push que provoquen la necesidad de meterse en la app
- Entregar puntajes según la cantidad de actividades vinculadas con los menores
- Hacer cápsulas con información.
- Entregar Ideas de consecuencias que tienen distintas situaciones y cómo abordar estas.

Críticas a la aplicación

- Chat de comunidad: Puede generar un mal ambiente entre los usuarios y que se den entre ellos consejos inadecuados.
- ver el ranking de las demás personas: Puede sumar estrés para las madres.

| Cambios en el flowchart

Después de analizar las interacciones de los usuarios y evaluar los resultados del proceso de co-creación, se han realizado varias modificaciones en función de las propuestas del equipo de la Fundación Encuentro, así como de la complejidad y disponibilidad de tiempo para el desarrollo del proyecto.

En primer lugar, se ha decidido implementar un chatbot que funcione las 24 horas del día, con el fin de mejorar la eficiencia en la comunicación entre la Fundación y sus usuarios. Este chat responderá automáticamente y, en caso necesario, derivará la conversación a un especialista de la fundación.

Además, se añadirá la opción de agendar citas para terapia psicológica de manera automática, y la fecha programada se mostrará en el calendario de eventos.

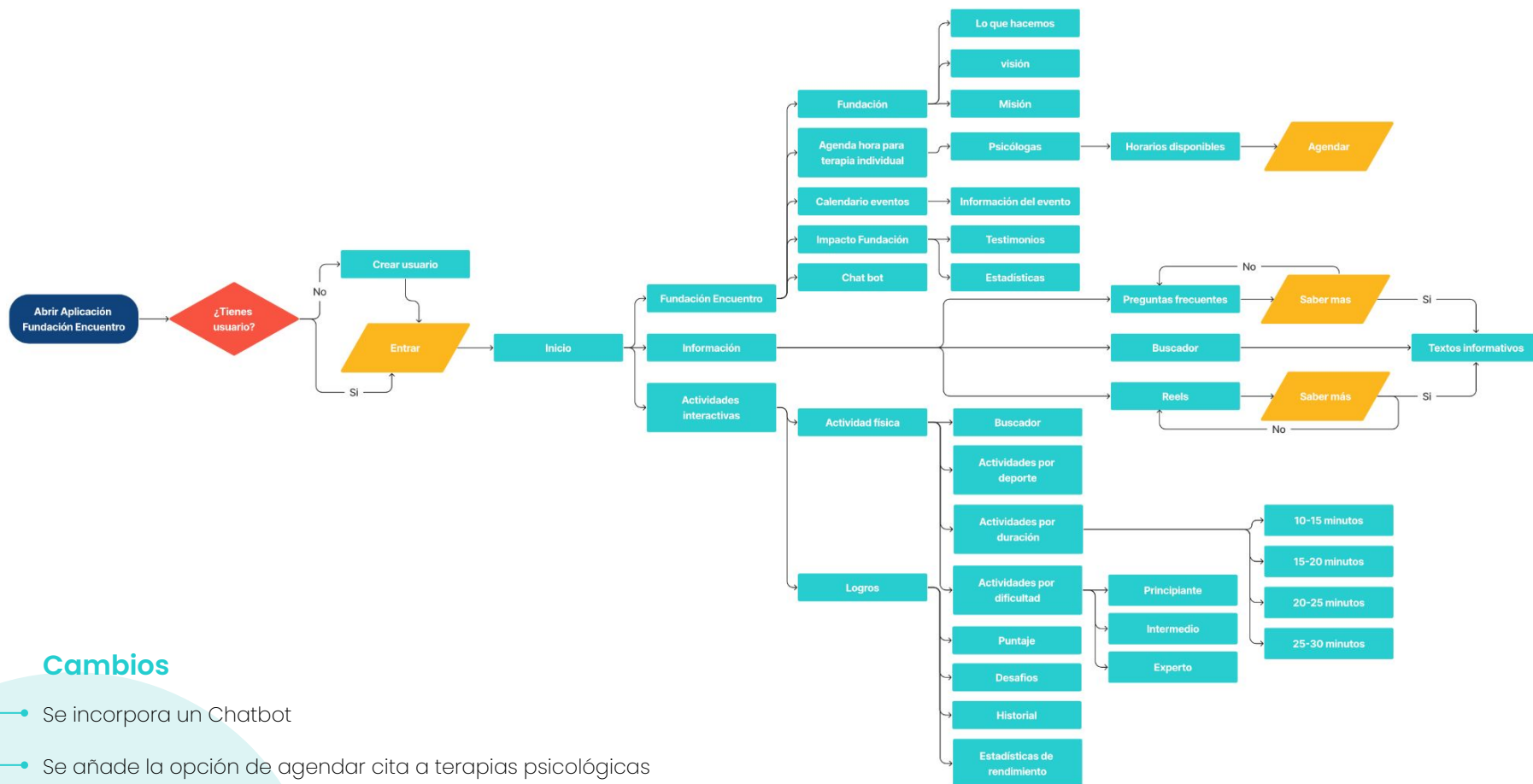
Con el objetivo de fomentar la participación y la adhesión de las personas a la fundación, se incluirán testimonios de usuarios y encuestas de satisfacción en la aplicación. Estos testimonios y encuestas servirán para mostrar el impacto positivo que la fundación ha tenido en la vida de sus usuarios.

En cuanto a la entrega de información, se

realizarán cambios para hacerla más atractiva y efectiva. Dado que la cuenta de Instagram de la fundación ha tenido poco impacto, se ha decidido cambiar el formato de entrega de noticias a través de videos cortos y llamativos. Si el usuario desea obtener más información, podrá leer un texto ampliado. Además, se incorporará un buscador para dar con la información fácilmente según las necesidades del usuario, y se incluirá una sección de preguntas frecuentes para brindar respuestas rápidas y concisas.

Tras considerar las sugerencias del equipo de la Fundación Encuentro y teniendo en cuenta las razones mencionadas anteriormente, se ha decidido eliminar el chat de comunidad y el ranking de puntuación con nombres, ya que no se consideran necesarios para el enfoque principal del proyecto.

Dado el alcance del proyecto, la diversidad de aspectos que abarca y las limitaciones de tiempo, se ha tomado la decisión de enfocarse en el desarrollo adecuado de la línea de acción de la práctica de actividad física interactiva. Por lo tanto, se ha optado por no implementar el programa de consejos de expertos ni ampliar las actividades recreativas, según la sugerencia de la fundación.



Cambios

- Se incorpora un Chatbot
- Se añade la opción de agendar cita a terapias psicológicas
- Se incluyen testimonios y encuestas de satisfacción.
- Se presenta la información a través de videos cortos (Reels)
- Se incorpora un buscador de textos informativos
- Se añade la sección de preguntas frecuentes
- Se elimina el chat de comunidad y el ranking.

11.8 Testeo: Cardsorting

Para obtener una aproximación más precisa sobre la comprensión y el sentido del diagrama de flujo implementado, se realizó una prueba utilizando la técnica de cardsorting. Esta técnica es ampliamente utilizada en el campo del diseño de experiencia de usuario (UX) y nos permite explorar los modelos mentales de los usuarios en relación con la estructura de contenidos del sistema de información de la aplicación móvil.

El cardsorting implica la creación de tarjetas que representen cada uno de los contenidos que deben estar presentes en la aplicación, tal como se muestra en el diagrama de flujo. Estas tarjetas se elaboraron en base a los hallazgos encontrados durante la investigación sobre los aspectos que debe contener la aplicación móvil de la fundación. Posteriormente, se convocó a un grupo de usuarios compuesto por 10 apoderados del Colegio Eliodoro Matte Ossa y 4 trabajadoras de la Fundación Encuentro. A los participantes se les presentaron las tarjetas y se les solicitó que las agruparan y clasificaran. En este caso, se utilizó el Cardsorting abierto, lo que significa que los usuarios podían agrupar las categorías de forma libre en el número de conjuntos que consideraran necesario, y ellos mismos asignan nombres a esas categorías. Por último, se recopiló la evidencia y se analizaron los resultados.

Para llevar a cabo la prueba, se empleó la herramienta "Optimalsort - Card sorting" disponible en el sitio web "Optimal Workshop". Esta herramienta tiene la ventaja de agilizar el proceso de manera significativa. Por un lado, al ser en línea, no se requiere invertir tiempo en visitas presenciales a cada participante. Por otro lado, la página web proporciona automáticamente los resultados y estadísticas correspondientes.

Antes de enviar el enlace a los participantes, se realizó una prueba del ejercicio en la aplicación para asegurarse de su correcto funcionamiento. Durante esta prueba, se observó que la página estaba en inglés, lo que podría dificultar la comprensión del ejercicio. Además, el proceso de cardsorting no resultaba tan intuitivo. Por estas razones, se tomó la decisión de crear un video en el que se presente brevemente el proyecto y se den instrucciones con ejemplos, para que los participantes puedan completar el ejercicio de manera correcta.

Tarjetas/Conceptos

1. **Terapia psicológica:** Para ver en qué consisten las terapias psicológicas personales.
2. **Psicólogas:** Para ver las psicólogas disponibles para elegir con cual tener una terapia psicológica personal.
3. **Horarios disponibles:** Para ver los horarios que dispone la psicóloga elegida para tener terapia psicológica personal.
4. **Calendario:** Muestra un calendario con los eventos de la fundación y citas de terapia psicológica personal programadas.
5. **Eventos:** Muestra los eventos próximos de la fundación.
6. **Citas:** Muestra las citas agendadas para terapia psicológica personal.
7. **Testimonios:** Muestra testimonios de distintos usuarios sobre el impacto que ha tenido la fundación en ellos.
8. **Estadísticas de Impacto:** Muestra las estadísticas sobre el impacto que a tenido la fundación en sus usuarios.
9. **Chat:** para ingresar a un Chat bot con el fin de comunicarse con la fundación.
10. **Preguntas frecuentes:** Muestra preguntas que suelen tener los padres y madres respecto a la parentalidad y las habilidades socioemocionales.
11. **Buscador de textos:** Muestra un buscador con el fin de encontrar textos según el tema que se desea saber el usuario y que son abarcados por la fundación.

12. **Reels:** Muestra videos informativos cortos y atractivos.
13. **Buscador de actividades:** Para poder encontrar la actividad según su nombre o característica.
14. **Actividades por duración:** Para poder ver las actividades disponibles según la duración elegida.
15. **Actividades por dificultad:** Para poder ver las actividades disponibles según la dificultad elegida.
16. **Actividades por grupo muscular:** Para poder ver las actividades disponibles según el grupo muscular que se quiere entrenar.
17. **Desafíos:** Para poder ver los desafíos físicos propuestos por marcas auspiciadoras que sortean entre los participantes distintos premios.
18. **Puntaje:** Para ver el puntaje acumulado por número de actividades físicas realizadas.
19. **Historial:** Para ver todas las actividades realizadas.
20. **Agendar hora:** Para poder agendar una hora de terapia psicológica personal.
21. **Fundación:** Para poder ver en qué consiste la fundación.
22. **Misión:** Para saber cual es la misión de la fundación.
23. **Visión:** Para saber cual es la visión de la fundación.
24. **Lo que hacemos:** Para saber sobre los distintos programas de la fundación.
25. **Textos informativos:** Para ver textos de información relacionados a las habilidades socioemocionales y a la parentalidad.

| Resultados Cardsorting

Actividades por dificultad

100	Actividades por grupo muscular																					
91	91	Actividades por duración																				
58	58	50	Buscador de actividades																			
25	25	16	58	Buscador de textos																		
8	8	0	33	66	Preguntas frecuentes																	
16	16	25	16	33	50	Chat																
50	50	41	41	50	33	50	Historial															
16	16	16	8	50	41	50	58	Reels														
33	33	33	16	8	16	25	33	33	Puntaje													
0	0	0	16	33	33	25	16	25	50	Estadísticas de impacto												
0	0	0	8	8	16	8	0	8	33	50	Misión											
0	0	0	8	8	16	8	0	8	33	50	100	Visión										
0	0	0	8	8	16	8	0	8	33	50	91	91	Lo que hacemos									
0	0	0	8	8	16	8	0	8	25	41	83	83	91	Fundación								
0	0	0	8	16	25	16	8	25	25	50	50	50	58	66	Testimonios							
33	33	33	16	0	8	8	33	16	41	25	50	50	50	58	41	Desafíos						
41	41	41	25	16	0	16	25	25	25	16	25	25	33	41	33	41	Terapia psicológica					
25	25	33	16	0	8	16	8	8	16	8	8	8	8	8	16	25	Agendar Hora					
33	33	41	25	0	8	16	16	8	16	8	8	8	8	8	25	25	91	Horarios disponibles				
16	16	25	16	0	8	16	16	8	25	8	8	8	8	8	25	8	83	75	Calendarios			
16	16	25	25	8	16	16	8	16	16	16	8	8	8	8	25	16	16	75	66	66	Citas	
33	33	41	33	16	16	41	25	16	25	25	16	16	16	16	25	16	50	50	58	50	Eventos	

Después de analizar los resultados del testeo, se han obtenido las siguientes conclusiones:

En primer lugar, se identificó que algunos conceptos no se comprenden sin contexto, por lo que se recomienda especificarlos. Por ejemplo, en lugar de utilizar la palabra "historial" de forma general, es mejor utilizar "Historial de entrenamientos" para evitar confusiones con otros conceptos relacionados con la fundación.

En segundo lugar, se encontró que el contenido que anteriormente estaba agrupado en la página de Fundación Encuentro debería dividirse en dos partes. Los conceptos como misión, visión, lo que hacemos, fundación, testimonios y estadísticas de impacto presentaron un alto grado de coincidencia. Por otro lado, las tarjetas de terapias psicológicas, calendario, eventos y horarios disponibles formaron otro grupo que se relaciona principalmente con las carpetas de "agendar", "agenda" y "ayuda". En base a esto, se agregó una nueva categoría en la página de inicio llamada "agenda" para agrupar estos conceptos de manera más clara.

Para ver el testeo y todos los resultados haga click aquí.

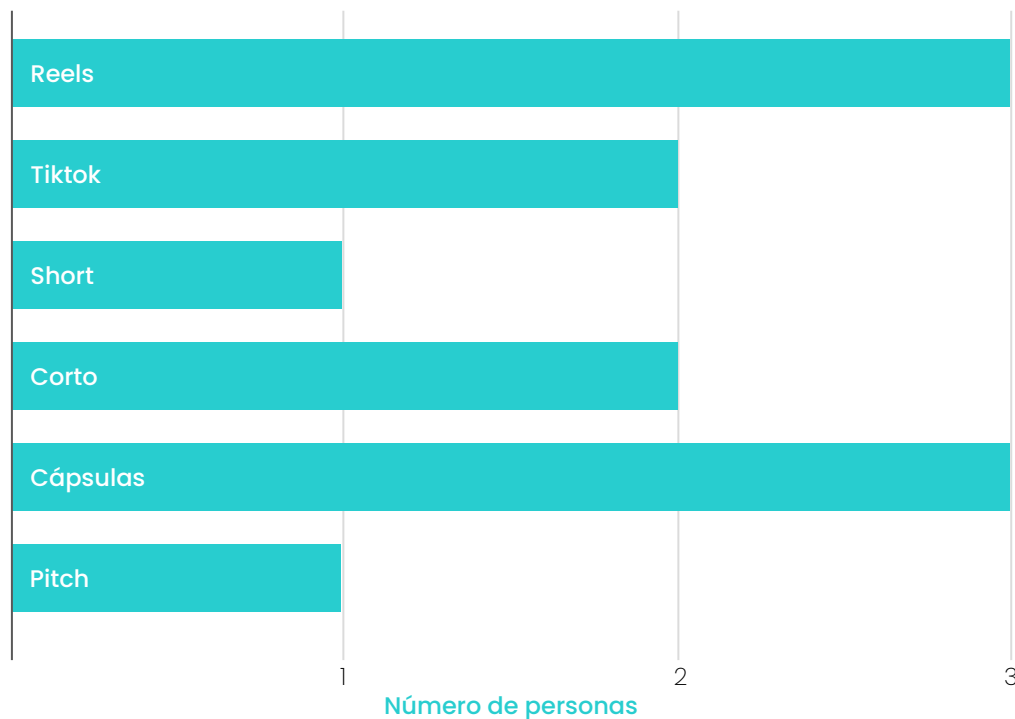
Elección de nombre para el concepto de video corto

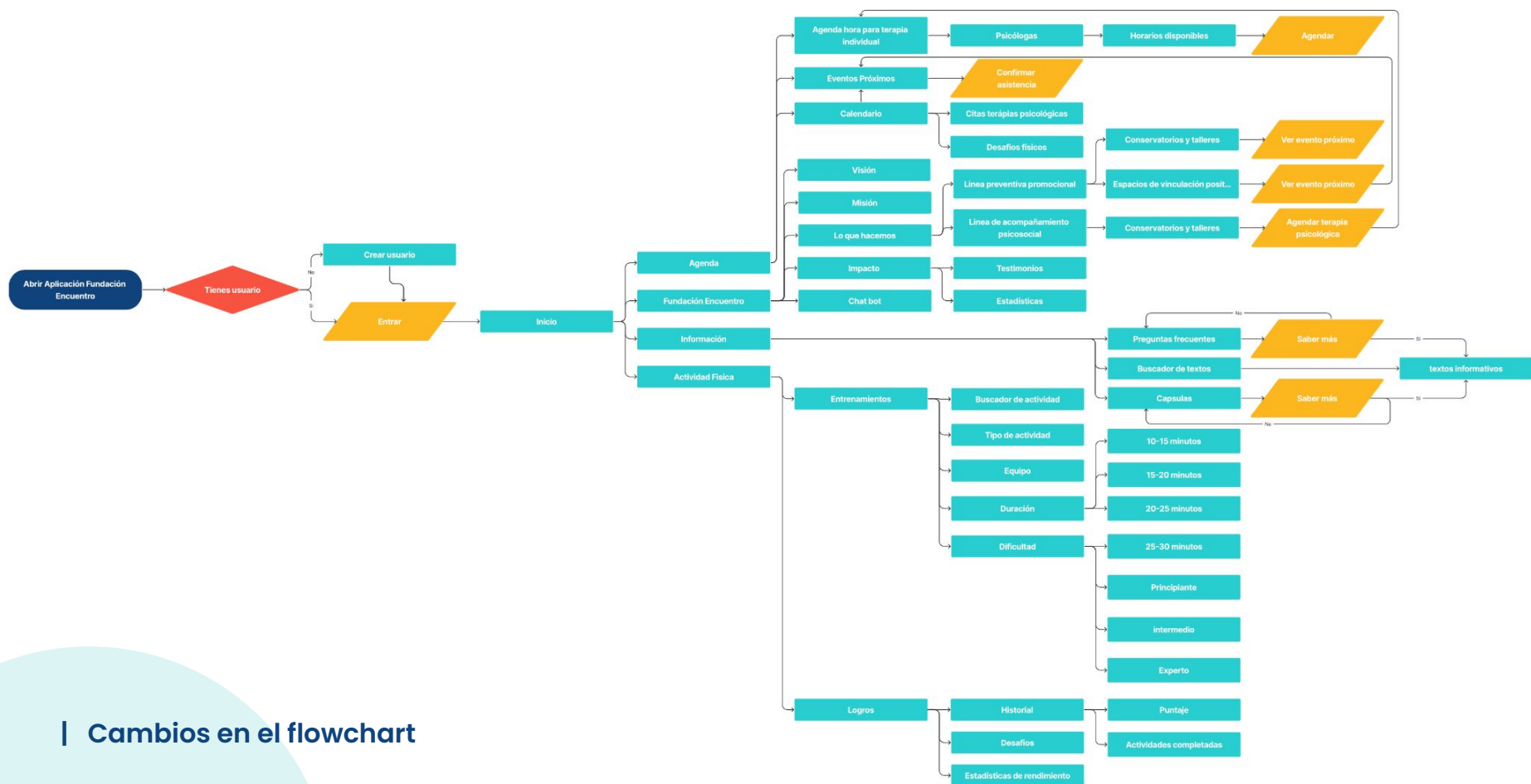
Durante el cardsorting, surgió la duda de si los usuarios estaban familiarizados con el concepto de "video corto y atractivo" con el nombre de "reel". Para abordar esta duda, se aprovechó el mismo testeo y las funcionalidades de la aplicación utilizada para hacer la siguiente pregunta:

"¿Cómo llamarías al concepto de un video corto y atractivo (como los reels de Instagram, los TikToks o los shorts de YouTube)? Puedes nombrar más de uno".

Los nombres mencionados fueron: Reels, TikToks, short, corto, cápsulas y pitch. Aunque los resultados no mostraron una diferencia significativa en la frecuencia de menciones de cada expresión, principalmente debido al tamaño de la muestra, esta pregunta permitió identificar una palabra que transmitiera el concepto y que no estuviera asociada a otra red social. Por lo tanto, se decidió llamar a los videos cortos y atractivos "Cápsulas".

¿Cómo llamarías al concepto de un video corto y llamativo?





Cambios en el flowchart

- Se cambia la palabra "Historial" por "Historial de entrenamientos"
- Se divide la sección "Fundación Encuentro" en dos: "Fundación Encuentro" y "Agenda"
- Se cambia la palabra "Reels" a "Cápsulas" para referirse a los videos cortos que entregan información.

11.9 Instrumentos de validación del Flowchart

Después de completar el tercer flowchart, se llevaron a cabo reuniones con expertos para validar y mejorar la aplicación utilizando su conocimiento y experiencia.

Además, se realizó una investigación con el objetivo de identificar posibles marcas dispuestas a ofrecer premios para los desafíos dentro de la aplicación.

Por último, se definieron las rutinas de actividad física, se categorizaron y se determinó la forma y elementos necesarios para presentarlos de manera atractiva en la aplicación.

Tipo de Estudio	Técnica	Instrumento de trabajo	Muestra	Criterio de selección
Cualitativo	Entrevista semi estructurada	Pauta Temática	Magdalena Larrain, Directora de Fundación Encuentro	Miembro de la Fundación Encuentro.
Cualitativo	Entrevista semi estructurada	Pauta Temática	Sandra Martínez-Conde	Diseñador UX.
Cualitativo y Cuantitativo	Encuesta	Formulario de google	Empresas	
Cualitativo	Entrevista semi estructurada	Pauta Temática	Isabella Santos	Preparadora física
Cualitativo	Entrevista estructurada	Pauta Temática	Agustina Valenzuela Laura Hamilton	Persona con conocimiento sobre cómo incentivar la actividad física

| Entrevista a Magdalena Larraín

Se presentó el flowchart a Magdalena Larraín con el objetivo de obtener la aprobación de la fundación y realizar los cambios necesarios según sus necesidades y las de los usuarios. En su retroalimentación, Magdalena destacó la división de categorías y consideró que todas las herramientas presentadas en las secciones de "Agenda" e "Información" eran muy completas. Sin embargo, sugirió agregar un ítem de contacto en la sección de "Fundación Encuentro".

Al mostrarle a Magdalena la parte del diagrama de flujo relacionada con la actividad física, expresó que personalmente no le daba mucha importancia a esta práctica, ya que no era muy deportiva. Sin embargo, al escuchar el proyecto, se

dió cuenta de la gran relevancia e impacto que puede llegar a tener la actividad física. La directora de la fundación mencionó que actualmente están llevando a cabo talleres de autocuidado, pero no se había planteado que realizar talleres de actividad física a los apoderados podría ser más efectivo para promover el autocuidado que simplemente explicarles la importancia de esto y enseñarles cómo desarrollarlo. Por lo tanto, se decidió aprovechar al máximo la aplicación y crear dos tipos de entrenamientos; aquellos que involucran interacción con los niños/niñas y los individuales. De esta manera, la actividad física permitirá desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños a través de la práctica en interacción con sus cuidadores

principales, al mismo tiempo que promoverá el autocuidado en los adultos.

Por último, la directora de la Fundación Encuentro destacó la importancia de explicar a los apoderados por qué es importante realizar actividad física y cómo esta se relaciona con el autocuidado y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. Con esto en mente, se decidió agregar una sección dentro de la aplicación que proporcione esta información y explique más en profundidad las razones a los adultos con el fin de incitarlos a participar en las actividades y aumentar su interés en el entrenamiento.

Se sugiere

- Agregar el ítem "Contacto" dentro de la sección de "Fundación Encuentro"
- Incorporar entrenamientos individuales para potenciar el autocuidado en los adultos.
- Incorporar dentro de "Actividad física" la sección "¿Por que hacer actividad física?"

| Entrevista a Sandra Martínez-Conde

Sandra Martínez-Conde es una diseñadora integral graduada de la Universidad Católica, con un diplomado en innovación de la misma institución. Sandra, quien ha tenido éxito en proyectos de aplicaciones durante más de 15 años, actualmente, trabaja como diseñadora senior de Experiencia de Usuario (UX) en el BancoEstado. Se contactó a Sandra debido a su amplio conocimiento en diseño de UX y de interfaces gráficas (UI).

Con el fin de recibir críticas constructivas y validar el diseño de flujo de la aplicación, se realizó una reunión mediante Zoom con la experta. Durante esta reunión, se le explicó el proyecto y se le realizaron algunas preguntas para recibir sus comentarios.

Tras presentar el proyecto Sandra expresa que la metodología llevada a cabo para el diseño de la aplicación es muy buena, sin embargo, sugiere que el flujo de la interfaz se debe orientar en su totalidad hacia el usuario final y a la problemática que se busca resolver en torno a ellos. Hasta el momento, la app había sido pensada para resolver los problemas de los apoderados pero principalmente para mejorar los de la fundación. No obstante, Sandra Martínez-Conde explica que las aplicaciones, tal y como lo dice su nombre, son un medio aplicativo. Lo que significa que es una herramienta que se utiliza para aplicar o ejecutar tareas o actividades. Por otro lado, menciona que las páginas web son medios informativos en donde generalmente el usuario no busca llevar a cabo una acción, si no que informarse.

Por lo tanto, se entiende que la estrategia para abarcar el problema debe ser multicanal y se deben usar distintos medios para cada objetivo. Es por esto, que Sandra sugiere dentro de la sección "Fundación Encuentro" dejar el chatbot y facilitar un link que dirccione a los usuarios a la página web, donde actualmente la fundación cuenta con toda la información que se había planteado incorporar

en la aplicación (El Foco, sus programas y proyectos, el impacto y el contacto de la fundación).

Gracias a la conversación también se consideró que la información relacionada con el impacto de la actividad física en el autocuidado y las habilidades socioemocionales debería ubicarse en la sección de "información" en lugar de "Entrenamiento". Esto se debe a que probablemente los usuarios esperen encontrar planes de actividad física en la sección de "Entrenamiento" y no textos informativos

Por otro lado, se identificó que visualizar los logros obtenidos es fundamental para mantener la participación en los entrenamientos y aumentar la motivación. Por lo tanto, se le otorgó mayor importancia y se agregó una sección separada llamada "Logros", que estará siempre visible en la pantalla en lugar de solo aparecer al seleccionar la sección de "Entrenamientos".

Posteriormente, se consultó a Sandra sobre el diseño técnico y los aspectos a tener en cuenta para crear algo que el desarrollador pueda implementar efectivamente. En respuesta a esto, Sandra comentó que en la actualidad el campo de las aplicaciones es flexible y adaptable. Expresó que prácticamente no existen límites en cuanto a las funciones que una aplicación puede tener, y mencionó que la labor del diseñador se centra en el diseño de la experiencia del usuario, mientras que es responsabilidad del desarrollador determinar cómo llevarlo a cabo. Por lo tanto, no se realizó una investigación más profunda sobre este tema.

Por último, se consultó a Sandra sobre los aspectos a tener en consideración al diseñar para teléfonos con sistema operativo Android y Apple. En respuesta a esto, ella explicó que la aplicación se puede desarrollar de forma nativa, lo que requiere



Fuente: LinkedIn

un diseño distinto para cada tipo de sistema operativo móvil. Sin embargo, también se puede diseñar utilizando Angular, lo que permite tener un único diseño para ambas aplicaciones. En el proyecto, se desarrolló el diseño con las medidas de Android, ya que Figma no permite diseñar para ambas pantallas de forma simultánea. Sin embargo, si el producto se llevará a cabo en la realidad, se recomendaría diseñar utilizando el sistema Angular para aumentar la eficiencia del desarrollo.

Se sugiere

- Eliminar la información sobre el foco, programas, proyectos, impacto y contacto de la fundación y facilitar un enlace que lleva al usuario a la página web, en donde se encuentra la información.
- Cambiar la información que relaciona la actividad física con el autocuidado y las habilidades socioemocionales de la sección “Actividad física” a la de “Información”.
- Dar más importancia a la sección de logros.

| Levantamiento de información: Empresas para desafíos

La idea de los "desafíos" se tomó de la aplicación Suda, que fue mencionada previamente como un referente en el desarrollo del proyecto. Estas pruebas consisten en que cada mes una empresa diferente propone un reto físico (por ejemplo, realizar tres sesiones de entrenamiento a la semana) y sortea productos de su marca entre aquellos que cumplan el desafío. El propósito de esto es fomentar la práctica constante de actividad física.

Al buscar contactos de personas que trabajen en marcas que podrían otorgar premios atractivos para los usuarios, el empresario y economista José Ramón Valente sugirió que es probable que las compañías no estén interesadas en premiar a personas de escasos recursos, a menos que sea

parte de su estrategia de posicionamiento en la comunidad y puedan obtener ventajas mediáticas de ello. En el caso de Suda, esto funciona porque las empresas que participan en los desafíos venden sus productos a través de la aplicación. Sin embargo, en el caso de la aplicación de la fundación, dado su enfoque, no se pretende crear publicidad ni vender productos, por lo que no habría retribución económica para las marcas.

A pesar de esto, se contactó a varias empresas a través de Instagram y correo electrónico para explicarles el proyecto y preguntarles si estarían dispuestas a colaborar y qué tipo de productos podrían ofrecer. La mayoría de los contactados no respondieron, aunque unos pocos aceptaron proporcionar algunos productos.

Al reconsiderar la idea, se notó que llevar a cabo los desafíos de manera semanal o quincenal requeriría un gran esfuerzo por parte del equipo de la Fundación Encuentro (obtener premios, recogerlos y entregarlos), y el impacto que probablemente tendrían los desafíos no justificaría ese nivel de trabajo. Por lo tanto, se decidió descartar la idea de los desafíos.

No obstante, se buscará obtener algunos premios para el evento de fin de año y se espera premiar a los tres usuarios con mayor puntuación y así aumentar la motivación y la constancia.

| Entrevista a Isabella Santos

Basado en las respuestas de Isabella Santos, se recopilaron varios puntos clave para el desarrollo de la aplicación:

1. Actividades conjuntas para niños y niñas y apoderados: Es importante que las actividades sean dinámicas y cambian rápidamente para mantener el interés de los infantes. Se sugiere incluir ejercicios de salto y lanzamiento, pero también se enfatiza en la necesidad de tener entrenamientos diferentes para adultos y niños, donde puedan ayudarse mutuamente o realizar actividades adaptadas a las capacidades del niño.

2. Duración de las actividades: Se propone crear categorías de duración de entre 10 a 15 minutos y

de 15 a 30 minutos. Se considera que los entrenamientos deben ser cortos para evitar que el tiempo sea una excusa para no entrenar.

3. Categorías de actividades: Se sugiere dividir las actividades en categorías de Cardio, Fuerza y Movilidad/Estiramiento para facilitar el proceso de elección.

4. Uso de equipo deportivo casero: Se destaca que el uso de materiales caseros, como cajas de leche, bidones de agua, botellas pequeñas de agua y sillas, puede ser efectivo para realizar los entrenamientos tanto para niños como para adultos.

5. Desarrollo de habilidades socioemocionales: Se menciona que el entrenamiento en sí ya ayuda al desarrollo de habilidades socioemocionales, pero también se resalta la importancia de felicitar, motivar y reforzar al niño durante el entrenamiento. Se sugiere incluir tácticas en el video de entrenamiento familiar para que los cuidadores puedan apoyar y motivar a los niños.

6. Plan personalizado: Se plantea la opción de incluir un plan personalizado en la aplicación, donde se promueva el ejercicio de todo el cuerpo, fortaleciendo la movilidad, la fuerza y el cardio de manera equilibrada.

Se sugiere

- Entrenamientos familiares deben ser cortos y dinámicos
- Los entrenamientos individuales deben durar entre 10 y 20 minutos.
- Aprueba el uso de equipo casero y menciona los que posiblemente tengan los usuarios en sus casas.
- Sugiere agregar la opción de crear un plan personalizado.
- Menciona que se debe recordar a los apoderados durante el entrenamiento apoyar y entregar refuerzos positivos a sus hijos.

| Entrevista a Agustina Valenzuela y Laura Hamilton

Con el fin de poder validar que el video es una buena forma de mostrar y seguir rutinas de actividad física, saber las claves para que este sea atractivo y fácil de seguir, y conocer las herramientas que debe poseer la aplicación que son necesarias para motivar y lograr que el público sea constante en la práctica de actividad física, se entrevistó a Agustina Valenzuela, Influencer de actividad física y fundadora de Umove, y a Laura Hamilton, influencer en el ámbito de actividad física.

Basado en las respuestas de Agustina Valenzuela y Laura Hamilton, se recopilaron los siguientes aspectos clave para el desarrollo de la aplicación:

a. La mejor forma de entregar una rutina deportiva mediante una aplicación es a través de videos. Estos videos deben mostrar cómo realizar correctamente cada ejercicio desde varios ángulos y en tiempo real. Además, la persona que realiza la rutina en el video puede ayudar a motivar a los usuarios.

b. Para que la gente entienda bien los ejercicios en el video, es importante que se proporcionen instrucciones claras. El video debe mostrar el ejercicio desde varios ángulos, tener buen audio, mencionar y mostrar el número de repeticiones y series. Si el ejercicio se realiza con tiempo, este debe ser señalado en la pantalla.

c. Para mantener la motivación mientras se realiza la actividad física siguiendo el video, es recomendable que este cuente con música y tenga buena calidad. Sin embargo, lo más importante es la persona que realiza la rutina en el video. Esta persona debe proporcionar constantemente palabras y frases motivacionales, y ser dinámica en su actitud.

d. Para que la gente decida hacer la rutina por primera vez, es importante que los ejercicios se puedan realizar sin muchos implementos o con materiales caseros. Además, el video debe estar dirigido a un público determinado, según sus capacidades. La aplicación debe proporcionar razones para hacer ejercicio y una vez que la persona esté motivada, la aplicación debe mantenerla con ánimo de participar mediante notificaciones o pop-ups que le pregunten, por ejemplo, cómo se sintió entrenando ese día. Por lo tanto, la aplicación debe incorporar preguntas personalizadas para perseguir y motivar a los usuarios.

e. Para que una aplicación motive a comenzar la rutina, debe ser estética, fácil de entender y proporcionar información completa sobre la rutina. Además, es importante que la aplicación permita a los usuarios inscribir un horario para recibir recordatorios de entrenamiento.



Se sugiere

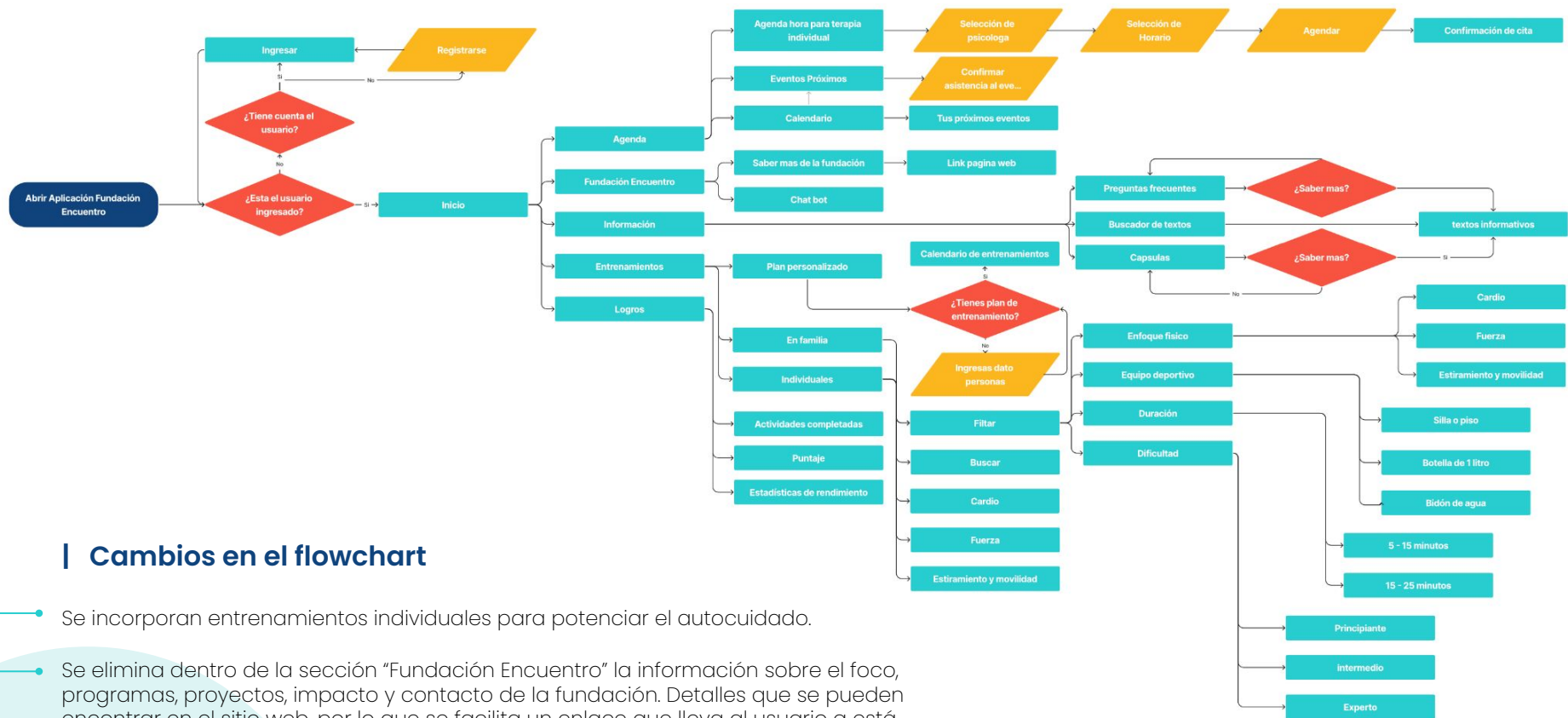
- Enviar notificaciones motivadoras y recordatorios
- Incluir preguntas personalizadas como por ejemplo: ¿Cómo te sentiste hoy?
- Hacer preguntas para personalizar los entrenamientos. Por ejemplo, preguntar posible horario y días de entrenamiento, y sus restricciones físicas.

Cosas que debe tener el video

- Instrucciones claras del ejercicio
- Mostrar ejercicio desde varios ángulos
- Mencionar y mostrar en la pantalla el número de series y repeticiones.
- Mostrar temporizador en la pantalla si el ejercicio se realiza con tiempo.
- La persona que realiza el video debe tener una actitud dinámica y mencionar frases motivadoras constantemente.
- Incorporar gráfica que permita visualizar el progreso

f. Para que una persona quiera volver a hacer otra rutina en la aplicación y sea constante en el ejercicio, es importante que la aplicación permita visualizar el progreso y la trayectoria de manera visual. Una idea es incluir un camino en la parte donde se muestra el puntaje, donde el usuario pueda avanzar según su progreso. De esta manera, podrán ver que al practicar la actividad de manera constante van mejorando y avanzando. También es relevante ofrecer rutinas personalizadas y que la aplicación pueda organizar un mes de entrenamiento y documentar los logros.

Teniendo en cuenta las recomendaciones mencionadas, se ha decidido agregar la sección "Plan personalizado" en la aplicación, donde los usuarios podrán definir sus preferencias de horarios, cantidad de días de entrenamiento y cantidad de entrenamientos individuales y en familia. La aplicación generará un calendario con las rutinas de cada semana y enviará notificaciones personalizadas según el plan establecido por el usuario. Esto contribuirá a mantener la motivación y constancia en el ejercicio.



Cambios en el flowchart

- Se incorporan entrenamientos individuales para potenciar el autocuidado.
- Se elimina dentro de la sección "Fundación Encuentro" la información sobre el foco, programas, proyectos, impacto y contacto de la fundación. Detalles que se pueden encontrar en el sitio web, por lo que se facilita un enlace que lleva al usuario a está.
- Se cambia la información que relaciona la actividad física con el autocuidado y las habilidades socioemocionales de la sección "Actividad física" a la de "Información".
- Se le da más importancia a la sección de logros, incorporando dentro de las primeras divisiones y sacándola de la sección "Actividad física".
- Se descarta la idea de los desafíos.
- Se definen las categorías de los entrenamientos
- Se incorpora la sección de plan personalizado

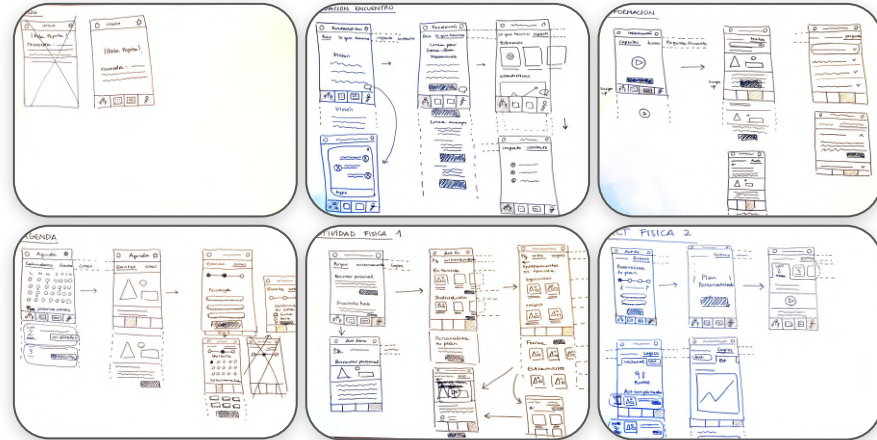
11.10 Wireflow

Una vez validado el flowchart se diseñó el wireflow (flujo de diseño), el cual es una representación visual de la estructura y la interacción de la aplicación. La creación de este nos permite comunicar y visualizar cómo los usuarios interactúan con la interfaz ya que se muestra el flujo de las pantallas y las acciones que se pueden realizar en ellas.

Para la creación del flujo de diseño, primero se observó el video "Esbozando tu idea" del curso dictado por Filippas Protogeridis, "Diseño de aplicaciones: creación de prototipos para principiantes", el cual nos indicó cómo hacer el dibujo técnico para representar el wireflow con lápiz y papel. Luego se llevó a cabo este, tomando en cuenta varios referentes observados anteriormente.

Se hicieron varios dibujos y luego se probó el flujo mediante el testeo llamado "Paper prototype".

Primer diseño con papel y lápiz



Segundo diseño con papel y lápiz



Tercer diseño con papel y lápiz



11.11 Paper prototype

El "paper prototype" es una técnica utilizada para testear el wireflow de una aplicación. Este proceso implica que los usuarios del proyecto interactúen con las pantallas de la aplicación diseñadas anteriormente en papel, realizando acciones y tomando decisiones como si estuviesen usando la aplicación real de la fundación. Para llevar a cabo esto es importante guiar a los apoderados a través del flujo de las pantallas y proporcionar las indicaciones necesarias para que los usuarios puedan entender bien el ejercicio.

Al ser de bajo costo y rápida iteración, el testeo permite identificar los problemas del flujo y la estructura antes de pasar a la siguiente etapa. El objetivo es obtener retroalimentación temprana y rápida sobre la usabilidad y eficacia del diseño. Su bajo costo e interacción rápida nos permite encontrar problemas en el flujo y la estructura antes de comenzar la siguiente etapa del proyecto.

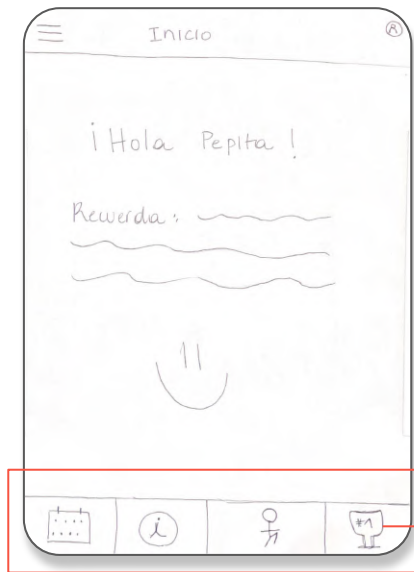
Para llevar a cabo el paper prototype se visitó a 3 apoderados del colegio EMO y se grabó y fotografió la actividad para luego analizar con calma las acciones de y los comentarios de los usuarios. A los usuarios se les pidió específicamente que realizarán cinco tareas dentro de la aplicación que tienen relación con los principales objetivos que tendrán estos al usarla en la realidad. Luego de esto, se hicieron preguntas adicionales para ver si se entendían otras partes de la aplicación, algunos nombres y logos.

Tareas

1. Crear un plan de entrenamiento personalizado para ti y ver la rutina que te toca el día de hoy según el plan creado.
2. Elegir y reproducir un entrenamiento que sea para hacerlo tu solo/a de cardio, que utilice una silla y un bidón de agua como equipo.
3. Buscar información específica sobre cómo desarrollar las habilidades socioemocionales.
4. Revisar cuál es el próximo evento organizado por fundación encuentro, ver su información detallada y conocer los detalles del próximo evento que se va a llevar a cabo, confirmar asistencia y añadirlo al calendario.
5. Agendar una cita para tener terapia psicológica.



| Resultados Paper prototype



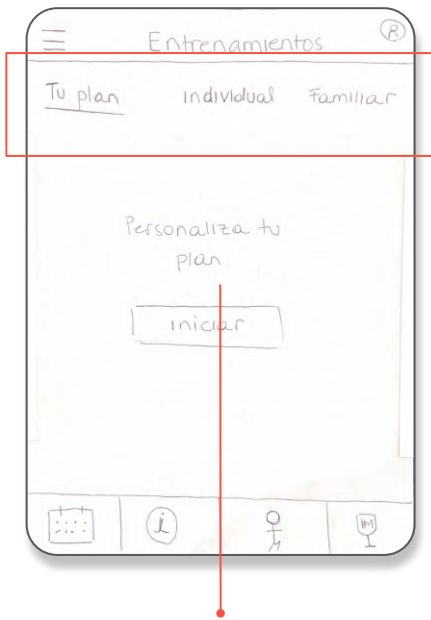
No se entienden bien los íconos. Se requiere agregar el nombre de los conceptos debajo de las figuras.

El ícono de la página "logros" actualmente es una copa. Al pedirle a una de las apoderadas que acceda a los entrenamientos individuales, ella presiona la figura y menciona que lo relaciona con realizar un entrenamiento. Por lo tanto, es necesario cambiar este logotipo por uno que tenga una mayor relación con la idea de demostrar los logros y progreso.



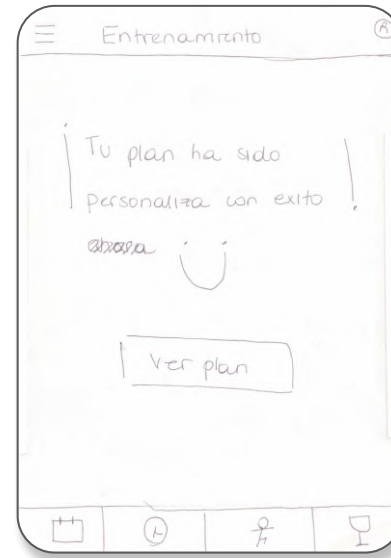
Se requiere agregar el nombre del mes sobre el calendario. Además, se sugiere implementar una forma de visualizar los meses anteriores y posteriores de alguna manera.

No queda claro si el calendario se refiere a todos los eventos de la fundación o solo a los agendados y confirmados por el usuario. Es necesario cambiar el título superior a "Tu agenda" y el título inferior a "Tus próximos eventos" para aclarar.

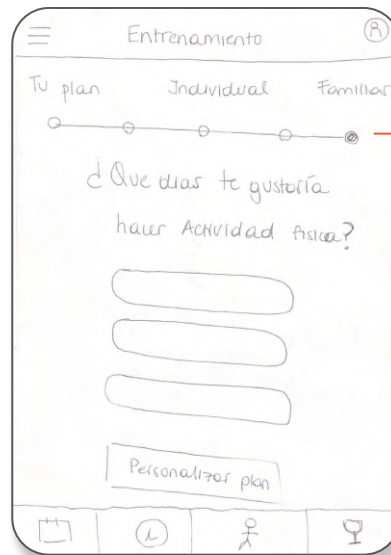


Los participantes tardaron mucho tiempo en comprender la función de la barra. Al proporcionarles la segunda tarea (ver un entrenamiento individual de cardio que incluya una silla y un bidón de agua), uno de los participantes presionó el botón "tu plan" en lugar de "individual". Es necesario utilizar términos más específicos y claros para evitar confusiones y asegurar una mejor comprensión por parte de los usuarios.

No se comprende claramente en qué consiste la opción de personalizar "tu plan". Se requiere agregar una breve explicación sobre los beneficios de tener un plan personalizado y brindar indicaciones sobre cómo realizar la personalización.

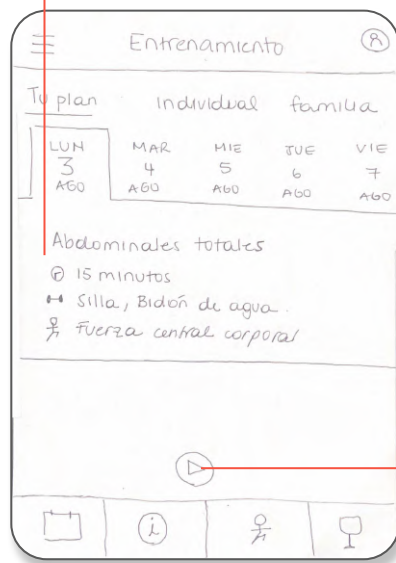


No se entiende claramente si el proceso de personalización del plan se ha completado, dado que una vez finalizado, la aplicación redirige automáticamente a la presente página.

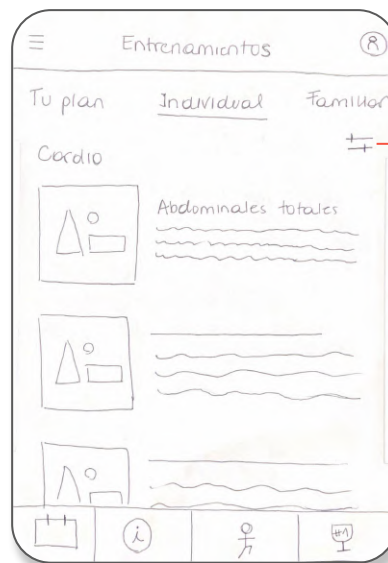


La barra tiene como objetivo mostrar de manera gráfica la cantidad de pasos necesarios para personalizar el plan, así como indicar en qué paso se encuentra el usuario. Sin embargo, se ha observado que no es clara su comprensión.

No se comprende claramente cuál es el nombre del entrenamiento que se debe realizar ese día. Además, es necesario proporcionar más información sobre cómo funciona y de qué trata el entrenamiento.



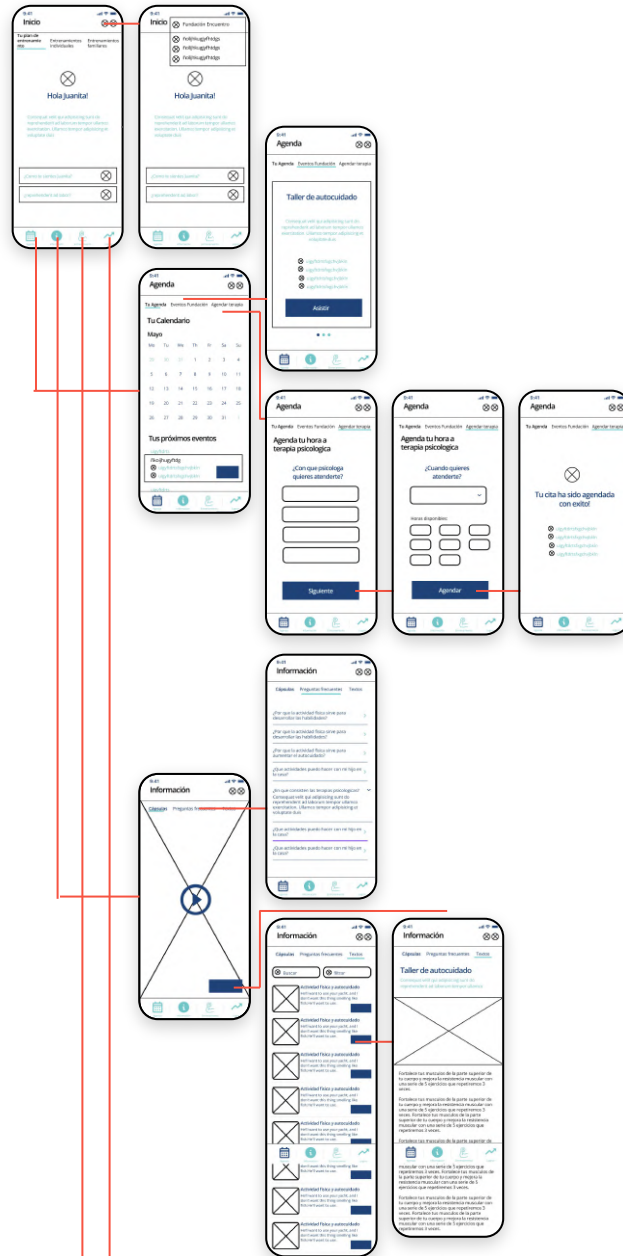
No se comprende claramente qué se debe presionar para comenzar el entrenamiento. Una de las apoderadas piensa que debe crear un entrenamiento según las especificaciones mencionadas y no entiende que se ofrece un video con una rutina.

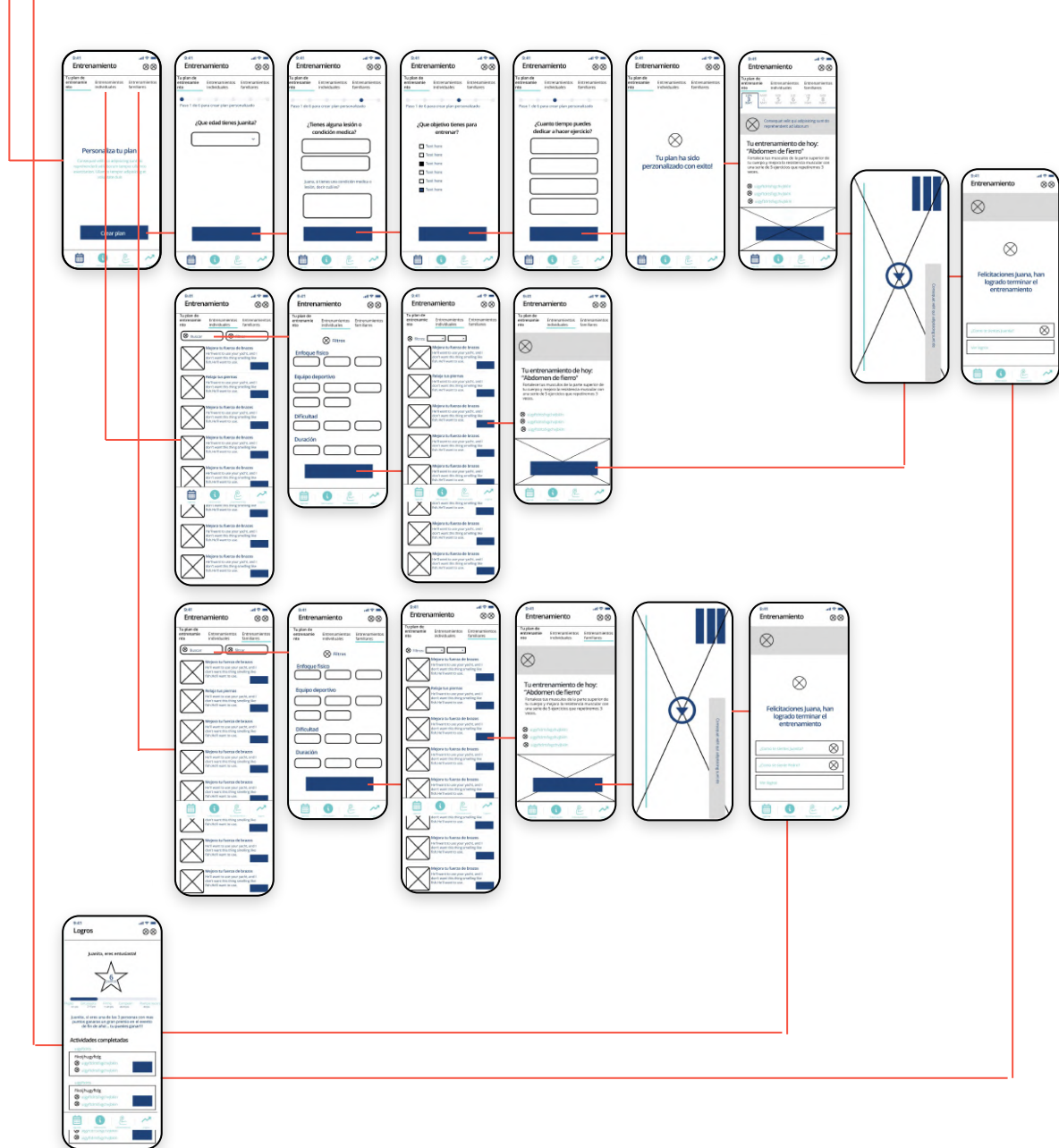


Se tiene dificultades para filtrar la información y encontrar rápidamente un entrenamiento con las características requeridas. Al preguntar, algunos mencionaron que no vieron el ícono, mientras que otros explicaron que no lo utilizaron porque desconocían su significado. Por lo tanto, se requiere hacer el ícono más visible e incorporar la palabra "Filtrar" junto a él para clarificar su función.

A pesar de las dificultades, todos los apoderados lograron completar las tareas asignadas, lo que demuestra que la interfaz es funcional y los usuarios pueden navegar por la aplicación y alcanzar sus objetivos. Se reconoce que es necesario mejorar los logotipos y algunos términos, así como incorporar descripciones adicionales para que la aplicación se adapte de manera más precisa a las necesidades específicas del usuario.

| Wireflow final





11.12 Identidad de marca

Para crear la identidad del producto, es fundamental tener presente los valores comunicacionales de la Fundación Encuentro, así como los que el producto busca transmitir. Esto permite lograr un resultado coherente y una línea gráfica unificada.

En relación al diseño, es relevante mencionar que la fundación espera que la aplicación siga una línea similar a la que tiene actualmente y comparta sus principios de comunicación. Esta busca comunicar una estética cercana, amigable, comprensiva y entusiasta. Sumado a lo anterior, se pretende desarrollar una herramienta que apunte más a las emociones que a la racionalidad, destacando premisas como la amistad, el encuentro, la motivación y el disfrute. De esta manera, se persigue generar un sentido de pertenencia, adhesión e identificación en los usuarios.

| Tono de voz

En cuanto al tono de voz que identifica a la marca, se espera que sea directo y cercano, para lo cual la tendrá las siguientes características:

1. Voz propia: Con personalidad amigable para que el usuario se sienta cómodo interactuando con la aplicación.
2. Empatía: Demuestra comprensión hacia las necesidades y preocupaciones del usuario, utilizando frases que transmitan apoyo y ayuda.
3. Claridad: Se utiliza un lenguaje claro y conciso, para evitar confusiones y transmitir el mensaje de manera directa.
4. Sencillez: Evita tecnicismos o términos complejos para facilitar la comprensión de los cuidadores.

5. Utilización de pronombres: Usa el pronombre personal "tú" y llama al usuario por su sobrenombre para establecer una conexión más cercana con él/ella.

6. Lenguaje persuasivo: Es persuasivo y motivador para guiar al usuario a tomar las acciones deseadas, utilizando frases como "Tu puedes" o "Te invito a".

7. Apoya: Proporciona mensajes de retroalimentación positiva cuando el apoderado realiza acciones o logra hitos para reforzar una experiencia positiva y motivadora.

Características tono de voz de la aplicación

- Voz propia con personalidad amable
- Demuestra comprensión hacia las necesidades y preocupaciones
- Lenguaje claro y conciso
- Evita tecnicismos y términos complejos
- Usa el pronombre personal "tú" y llama al usuario por su sobrenombre
- Es persuasivo y motivador
- Proporciona mensajes de retroalimentación positiva

11.13 Aspectos gráficos

Una vez establecida la identidad de marca, se llevó a cabo un proceso exploratorio para determinar los recursos gráficos que formarían parte del producto final. Durante el procedimiento se realizaron investigaciones, pruebas y análisis para identificar los elementos visuales más adecuados para transmitir la imagen deseada. La etapa incluye la selección de colores, tipografías e íconos. El objetivo es crear una estética coherente y atractiva que reflejara la identidad de marca y transmitiera los valores y mensajes deseados a los usuarios.

| Colores

La Fundación Encuentro utiliza colores fuertes y cálidos, principalmente azul, rojo, amarillo y celeste, los cuales se combinan creando un alto contraste y logrando un diseño bastante saturado, que funciona para publicaciones de Instagram o para los afiches que presentan en el colegio. Sin embargo, se requiere que la aplicación tenga un diseño más sencillo y minimalista que permita una mejor comprensión. Dado esto, se utilizarán los mismos tonos cromáticos que usa la fundación, pero el color predominante en el producto será el blanco.

Otra razón para utilizar esta gama cromática es que aluden a la energía, la vitalidad y el dinamismo. Se aplican los tonos vibrantes y en transición suave para representar la intensidad del ejercicio y el movimiento. El uso de degradados permite crear una sensación de fluidez y progresión, evocando la idea de superación personal y crecimiento en el ámbito físico. Además, los colores fuertes pueden despertar emociones positivas como la motivación, la pasión y el entusiasmo, generando un impacto visual llamativo y estimulante que invita a los usuarios a participar en las actividades físicas propuestas por la aplicación.

#28CDCF

#80E6E8

#BEF0F0

#EFFCFC

#10437C

#14559E

#FDC90F

#FF1002

Open sans

Open Sans

Open sans

Open Sans

Open Sans

Open Sans

Open sans

Open Sans

Open Sans

I Tipografía

Para la tipografía, se utiliza Open Sans, fuente que fue diseñada específicamente para ser legible en pantallas digitales. Esta se eligió para el producto debido a su legibilidad, versatilidad y aspecto atractivo, características que contribuye a una experiencia de usuario positiva.

Específicamente la tipografía cuenta con las siguientes atributos:

1. Dado sus formas claras y equilibradas es fácil de leer.
2. Es especialmente adecuada para textos largos y el tamaño de fuente utilizado en dispositivos móviles.
3. Ofrece gran variedad de estilos y pesos, lo que la hace versátil y adecuada para resaltar diferentes jerarquías de texto.
4. Su diseño sin remates y líneas limpias le otorga un aspecto moderno y profesional, al mismo tiempo que resulta amigable, cálida, neutral y accesible.

Características Íconos

- Diseño simple y reconocible
- Estilo familiar y amigable
- Representación clara según la acción representada
- Consistencia visual
- Tamaño adecuado

| Íconos

Los iconos son una forma visual y concisa de expresión. En lugar de depender únicamente del texto o descripciones largas, estos transmiten sentimientos de manera instantánea y directa, lo que ahorra tiempo y esfuerzo.

Para la aplicación se requiere que estos tengan una forma clara y sencilla, con el objetivo de lograr un diseño simple y altamente reconocible. Con el fin de seguir un estilo de diseño familiar y amigable que genere cercanía y empatía, se optó por utilizar bordes redondeados y esquinas suavizadas.

Además, se consideró importante que los iconos representaran de manera clara la acción o función que representaban, por lo que se emplearon símbolos comúnmente asociados con el concepto correspondiente.

Asimismo, se tuvo en cuenta la importancia de mantener una estética similar entre los iconos para garantizar la consistencia visual y facilitar su comprensión e identificación.

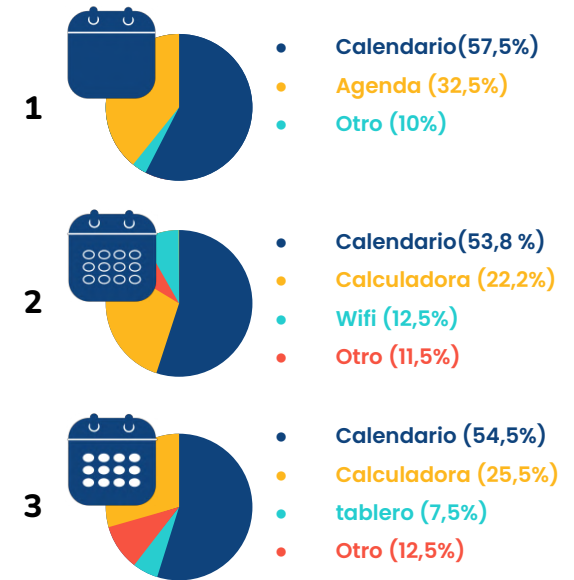
Por último, se aseguró de que el tamaño de los iconos fuera adecuado para que fueran fácilmente distinguibles en la herramienta y no requiera un esfuerzo considerable por parte del usuario.

Testeo de íconos

A modo de definir la forma para representar cada concepto que se muestra con un símbolo en la aplicación se diseñaron varias opciones por cada idea y se probaron para saber si los usuarios interpretan y comprenden de forma correcta estos.

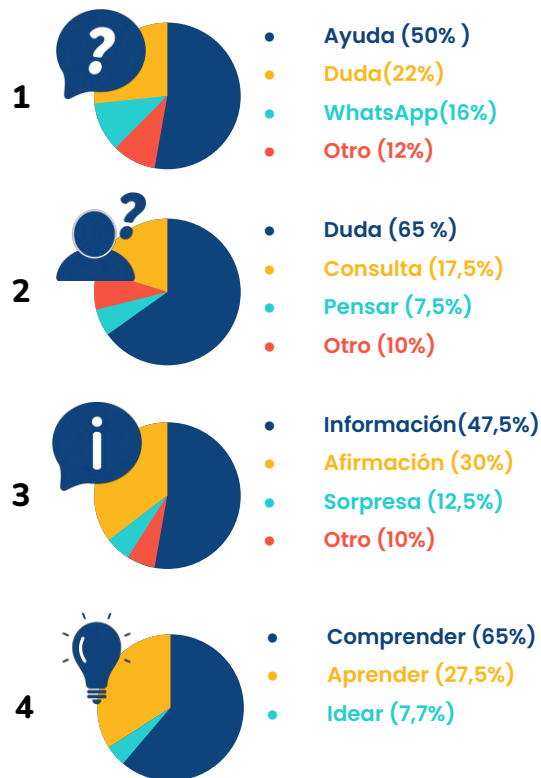
Para el sondeo, se llevó a cabo una encuesta por google forms, de la cual participaron 40 personas. En esta prueba se presentaron los distintos íconos graficados para los conceptos de "Agenda", "Conoce", "Entrenamiento" y "Progreso". Primero, se mostró de forma aislada y en orden desde el diseño más minimalista al más complejo, cada figura y se preguntó cuál es su significado. Luego, se expusieron todas las opciones de cada concepto y se cuestionó sobre el ícono que se relaciona más con la palabra.

¿Que significado crees que tiene el ícono?

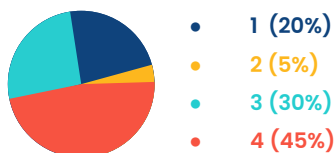


Inicialmente se consideraba que el icono 1 era excesivamente simple para lograr su comprensión. Sin embargo, sorprendentemente, obtuvo el mayor porcentaje de aciertos, por lo que fue seleccionado para representar el concepto de "Agenda".

¿Que significado crees que tiene el ícono?

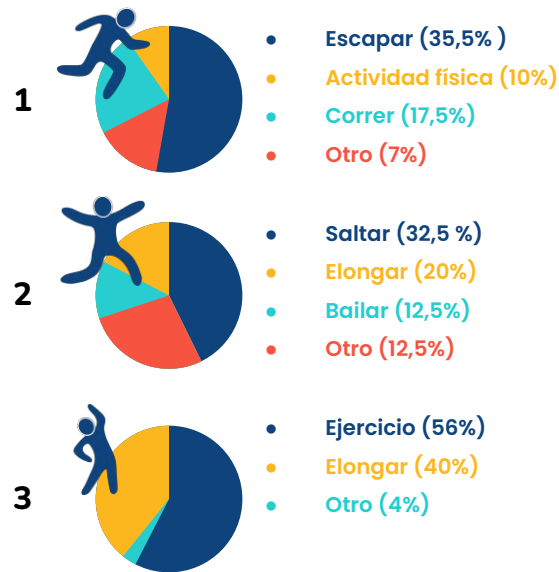


¿Que ícono se relaciona más con el concepto "Conoce"?

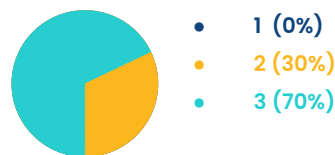


Dado los resultados, se tomó la decisión de usar el ícono 4 para representar en concepto "Conoce"

¿Que significado crees que tiene el ícono?

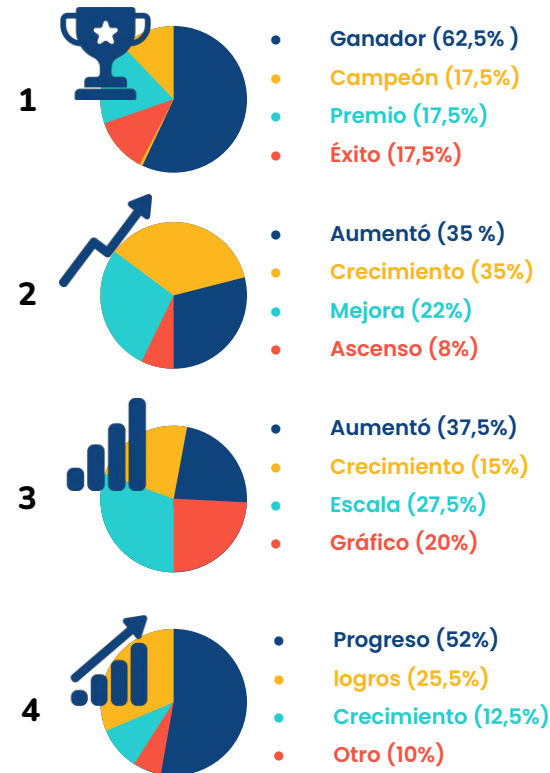


¿Que ícono se relaciona más con el concepto "entrenamiento"?

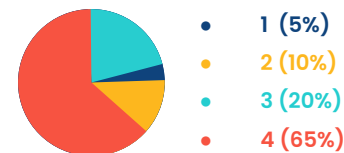


Dado los resultados, se tomó la decisión de usar el ícono 3 para representar en concepto "Entrenamiento"

¿Que significado crees que tiene el ícono?



¿Que ícono se relaciona más con el concepto "Progreso"?



Dado los resultados, se tomó la decisión de usar el ícono 4 para representar en concepto "Progreso"

Iteración de iconos

Una vez seleccionados los iconos, fueron implementados en la aplicación y se buscó la opinión de varios expertos en diseño gráfico con el objetivo de mejorar los diseños y asegurar que cumplieran con los criterios gráficos mencionados anteriormente.

Primer diseño



Al mostrar los íconos a la diseñadora gráfica Francisca Arias, graduada de la Universidad del Desarrollo, esta sugirió darles un estilo más lineal con el fin de lograr una apariencia más estética y una mejor comprensión.

Segundo diseño

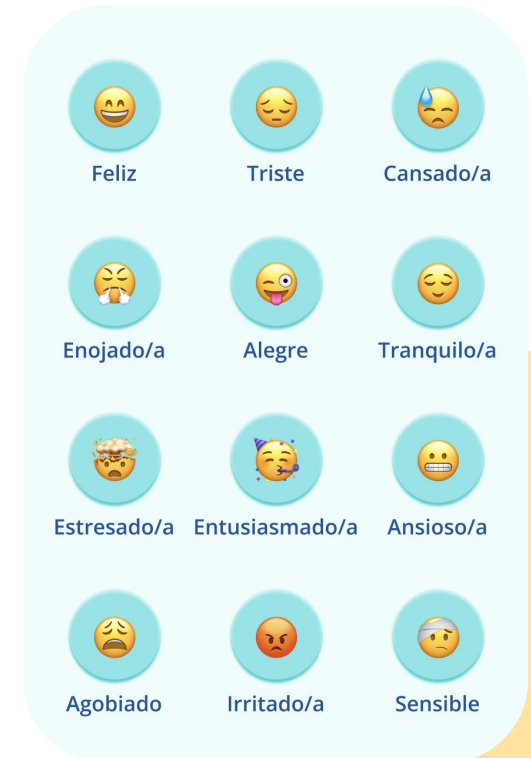


El segundo diseño se mostró a la experta en diseño gráfico Antonia Solís de Ovando, diseñadora graduada de la Universidad del Desarrollo. Esta señaló que los íconos no tenían un valor de línea uniforme y sugirió ampliar su valor para mejorar la comprensión de estos.

Íconos para expresar las emociones

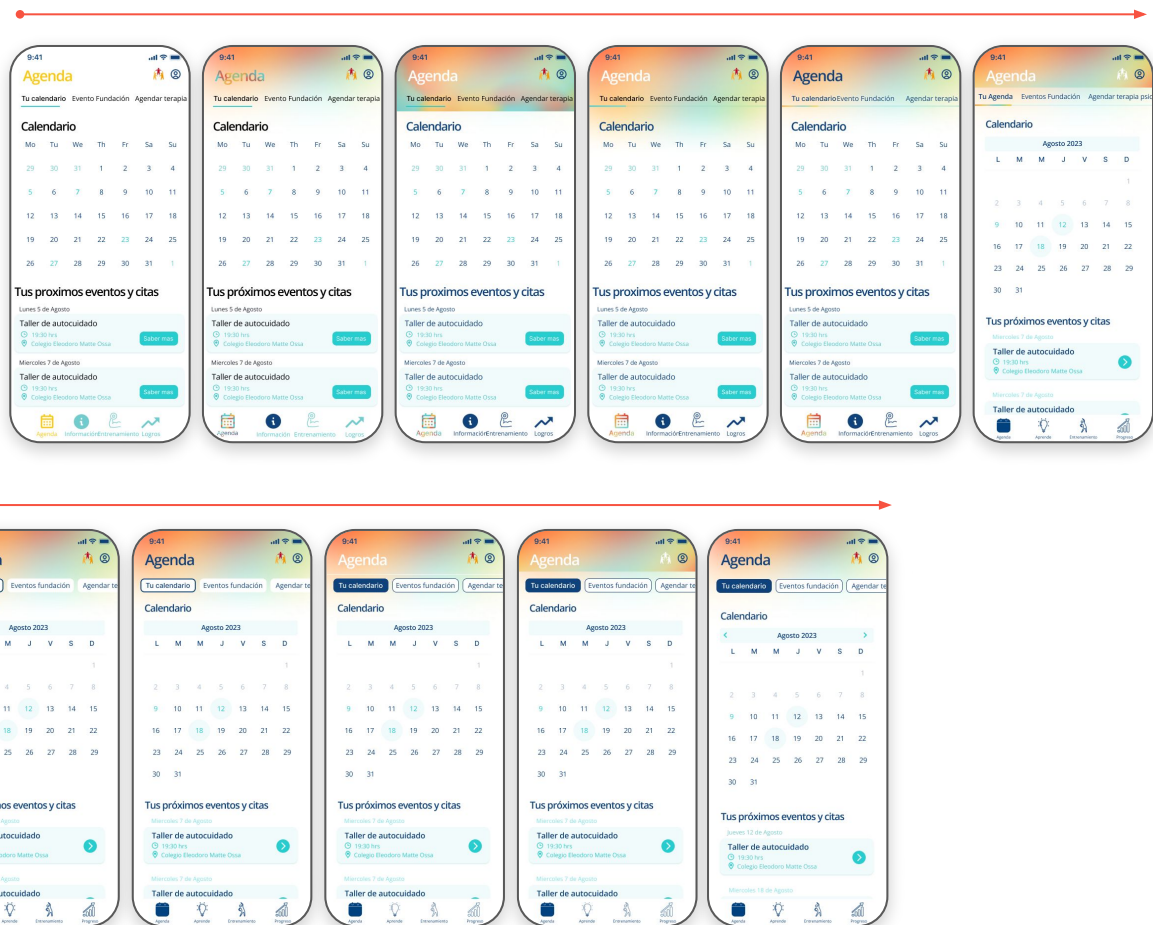
En lugar de depender exclusivamente de texto o descripciones extensas, los iconos transmiten sentimientos de forma instantánea y directa, lo que ahorra tiempo y esfuerzo a los usuarios.

Específicamente, para que los cuidadores expresen cómo se sienten, se utiliza una familia de iconos universal, la cual es utilizada a diario por estos en las aplicaciones como Whatsapp e Instagram. Esta elección se basa en las ventajas de la universalidad, lo que hace que transmitir y comprender emociones en entornos digitales sea eficiente y accesible. De este modo, se garantiza que los cuidadores puedan identificar y comprender rápidamente las emociones.



11.14 Diseño de las pantallas

El diseño de las pantallas fue iterando con la opinión de distintos expertos hasta llegar a obtener pantallas que cumplan con los aspectos gráficos y características mencionados anteriormente como necesarios para la aplicación.





El uso del amarillo y los colores en degradé dificulta la legibilidad del texto, además de otorgar un aspecto demasiado infantil a la aplicación.

Calendario presenta una falta de claridad en la visualización de los días destacados. Por lo tanto, es necesario realizar cambios en los recursos utilizados para resaltar dichos días.

Se critica el uso del color negro en la tipografía, a pesar de que puede mejorar la legibilidad, no es coherente con la identidad gráfica de la aplicación. Por lo tanto, se ha decidido utilizar el azul de la paleta seleccionada para los títulos y textos.



Se critica que el diseño aparenta estar demasiado saturado. Se propone incorporar más espacios en blanco, reduciendo el tamaño de las letras y botones, y separando los elementos entre sí.

Íconos con poco espaciado entre sí, se sugiere separarlos para mejorar tanto la estética como la comprensión.

Degradado de colores en los íconos dificulta su comprensión y le confiere un carácter demasiado infantil a la aplicación.



Se critica que la barra con colores saturados da la impresión de que es una aplicación dirigida a NN. Además, se menciona que llama la atención que esta se corte abruptamente.

Se sugiere que los números que se encuentran dentro de los círculos también sean azul para lograr unidad visual.

Se percata que también era necesario cambiar la tipografía gris, ya que como el negro, esté no es coherente con el diseño.



Luego, se decidió probar distintos tipos de diseño para la barra secundaria. Se tomó la decisión de utilizar la última ya que era un diseño sobrio, claro y legible.



Al considerar esta propuesta adecuada, se decidió comenzar a diseñar el resto de las pantallas y seguir editando la gráfica desde ahí.

11.15 Validación del producto completo

Una vez finalizado el producto se presentó este a varios expertos, de diversas áreas, y al usuario final para validar su funcionamiento completo e identificar problemas que aún no se habían resuelto.

| Validación con Marcos Chilet

El primer experto en escuchar el proyecto y proporcionar un feedback muy relevante fue Marcos Chilet, profesor de la Universidad Católica y especialista en comunicación digital y diseño crítico.

Marcos planteó dudas sobre la viabilidad del proyecto en dos aspectos. En primer lugar, cuestionó la motivación del usuario para utilizar la aplicación. En segundo lugar, puso en duda la factibilidad técnica del proyecto.

Indagación sobre el vector motivacional del usuario

En relación al primer problema, Marcos mencionó que descargar una aplicación móvil y utilizarla solo una vez no representa un desafío en sí mismo. Sin embargo, cuestionó el incentivo y la motivación del usuario para volver a utilizar la aplicación en el futuro. Chillet señaló que muchas personas tienen numerosas aplicaciones descargadas que solo han utilizado una vez. Según el profesor, esto se debe a que muchas herramientas móviles están sobre diseñadas y no se centran en la tarea principal que el usuario espera realizar al utilizarlas.

Estas preocupaciones planteadas por Marcos Chillet coinciden con las observaciones de la experta Sandra Martínez-Conde, quien también enfatizó la importancia de crear una aplicación que se centre en la utilidad y la simplicidad, brindando una experiencia enfocada en la tarea principal del cuidador.

Dado lo anterior, se cuestionó la motivación del apoderado y la importancia que tiene para este utilizar la sección "Aprende" de la aplicación. Esta división muestra cápsulas cortas (conocidas también como TikToks o Reels) que proporcionan información sobre diversos aspectos relacionados con la importancia y el desarrollo de las habilidades socioemocionales, como el autocuidado, la interacción entre los cuidadores primarios y los NN, la actividad física, entre otros. También incluye un segmento con preguntas frecuentes realizadas por las personas que participan en la fundación y sus respectivas respuestas. Sumado a lo anterior, ofrece una sección con textos informativos.

En un principio, el bloque "Aprende" se diseñó con el objetivo de educar a los apoderados y proporcionarles información de forma recurrente. La razón de esto es que actualmente, Fundación Encuentro utiliza Instagram para este propósito. Sin embargo, según las encuestas realizadas durante la recolección de información para el desarrollo del proyecto, se observa que son muy pocas las personas que siguen y están interesadas en dedicar su tiempo en el hogar a leer sobre estos temas en Instagram. Se pensó que el producto podría resolver este problema que la fundación enfrentaba.

Sin embargo, no se consideró el diseño acorde a la motivación del usuario. Gracias a los comentarios de Marcos, se observó en primer lugar que los participantes de la fundación no abrían la aplicación en sus hogares para ver la información. Según las preferencias expresadas en la encuesta realizada y el análisis de sus comportamientos, es probable que los usuarios prefieran utilizar ese tiempo viendo TikToks u otras redes sociales.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se decidió

eliminar la sección "Aprende" y se pensó en otra forma de entregar información a los usuarios. Marcos Chilet sugirió que las "Notificaciones Push" podrían ser un elemento clave para esto. Las notificaciones mencionadas, se utilizan para enviar recordatorios, alertas o mensajes personalizados, lo que ayuda a mantener a los usuarios comprometidos y conectados con la aplicación. Son sumamente beneficiosas para brindar información de forma efectiva. Además, su capacidad para llegar instantáneamente a los dispositivos móviles de los usuarios permite una comunicación rápida y directa.

Indagación sobre la factibilidad técnica del proyecto

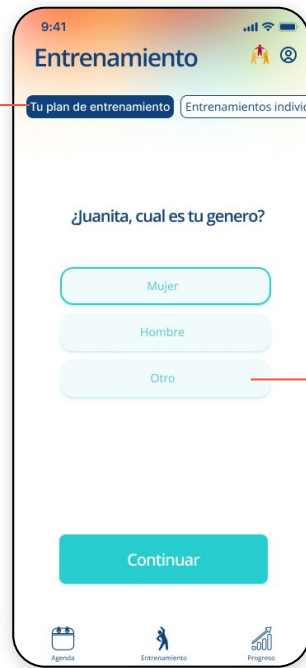
Respecto al segundo problema relacionado con la viabilidad del proyecto, Marcos Chillet plantea diversas inquietudes acerca de la sostenibilidad y la factibilidad del mismo. En primer lugar, el profesor menciona que la aplicación conlleva un alto costo de mantenimiento tanto en términos económicos como de tiempo. Específicamente, cuestiona si la fundación tiene la capacidad de generar suficiente contenido para publicarlo con regularidad. Si bien al diseñar el proyecto se consideró esta posibilidad, dado que la fundación ya realiza varias publicaciones en Instagram, cumplir con lo propuesto requeriría crear mucho más contenido, lo que implica una carga de tiempo considerable y la necesidad de contar con una persona dedicada 100% al mantenimiento de la sección "Aprende", lo que resulta insostenible para la fundación. Por lo tanto, existe otra razón de peso para eliminar el apartado mencionado.

En segundo lugar, Chillet plantea interrogantes acerca de la capacidad de escalabilidad en la producción de videos de entrenamiento. Se consideraba la creación de una alianza con Agustina Valenzuela, influencer y entrenadora física, para que esta colaborará en la producción de los videos. Sin embargo, el profesor destaca la necesidad de establecer un modelo de retribución y crear incentivos para que la entrenadora esté interesada en participar en el proyecto constantemente y garantizar su viabilidad. Con esto en mente, se plantea la necesidad de desarrollar un modelo que permita a la aplicación mostrar una amplia variedad de videos y renovar su contenido de manera constante.

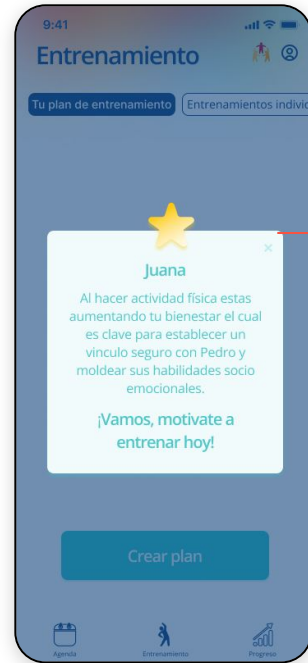
| Validación con Antonia Solís De Ovando

Después de presentar el proyecto a Marcos, se procedió a rediseñar la aplicación y someterla a una nueva validación con Antonia Solís de Ovando, diseñadora gráfica de la Universidad del Desarrollo, con conocimiento y experiencia en aplicaciones web. Antonia se enfocó en su especialidad gráfica y realizó varias correcciones y mejoras en las pantallas.

Sugiere que todas las opciones de la barra secundaria sean visibles en pantalla sin la necesidad de desplazar esta hacia el lado. Menciona que el hecho de que algunas opciones estén ocultas dificulta la localización de estas y su acceso.

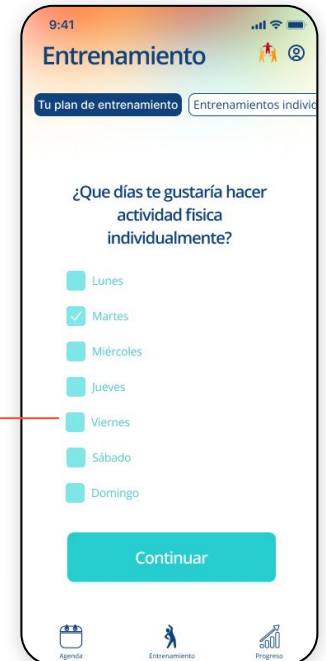


Crítica la legibilidad de los botones, ya que se considera que su contraste actual no es suficiente y dificulta la lectura. Para mejorar esta situación, es necesario aumentar el contraste de manera significativa, de modo que los botones sean más fáciles de leer.



Señala que la "X" utilizada para cerrar las notificaciones emergentes no se distingue claramente debido a la falta de contraste con el fondo.

Menciona que los cuadrados, al tener relleno, parecieran estar todos seleccionados. Sugiere utilizar el formato universal, en donde el cuadrado cuando no está seleccionado va sin relleno.



Crítica que en los procesos para agendar una cita y crear el plan de entrenamiento no existe la posibilidad de volver a la pantalla anterior, lo que no permite corregir una respuesta en el caso de equivocarse o cambiar de opinión. Se sugiere agregar una flecha que indique que se puede volver a la página anterior.

Características Onboarding

- Brinda una cálida bienvenida
- Entrega una guía rápida que explique las funciones clave de la aplicación
- Contiene un proceso simple para crear una cuenta en la aplicación
- Solicita información para personalizar la experiencia

Por último, Antonia sostiene que es necesario entregarle un contexto al usuario sobre la aplicación. Para esto, sugiere crear un "Onboarding". Explica que el término se refiere al proceso de bienvenida y orientación que se brinda a los usuarios cuando utilizan la aplicación por primera vez. Su objetivo es familiarizar a los usuarios con el producto, mostrarles cómo funciona y guiarlos en su uso para garantizar una experiencia positiva desde el principio.

Diseño del Onboarding

Para realizar el "Onboarding", se consultó a OpenAI (2023) sobre cómo diseñarlo y qué aspectos se deben tener en cuenta. La inteligencia artificial explica que el proceso varía según el diseño y los objetivos específicos de la aplicación en cuestión. Sin embargo, menciona cuatro pasos generales que se pueden seguir para su creación.

En primer lugar, se refiere a la bienvenida. Chat GPT resalta la importancia de brindar una cálida bienvenida al usuario al ingresar por primera vez a la aplicación. Para lograr esto, en la aplicación se mostrará un mensaje de saludo y una breve descripción de las características y beneficios de la aplicación.

En segundo lugar, se sugiere proporcionar una guía rápida que explique las funciones clave de la aplicación y cómo realizar acciones específicas en ella.

En tercer lugar, se enfatiza que el proceso de inicio de sesión debe ser simple y solicitar únicamente la información necesaria. Se busca facilitar el acceso del usuario sin complicaciones.

Por último, la plataforma de inteligencia digital destaca la importancia de la personalización de la experiencia. En este punto, se solicitará la información mencionada anteriormente en el proyecto, como por ejemplo, los nombres preferidos para ellos y su(s) hijo(s) e hija(s).

Personaje

Al buscar referentes de los "Onboarding" de aplicaciones, encontramos nuevamente un ejemplo destacado que utiliza un personaje para generar empatía y conexión emocional, permitiendo una comunicación más cercana y una experiencia agradable. El uso de una figura animada permite adaptarse al tono de voz y estilo de comunicación preferidos por el usuario, creando una sensación de proximidad y facilitando la interacción. Por lo tanto, decidimos crear un personaje que brinde información personalizada y atractiva al usuario.

Para crear el diseño de la figura se tomaron en cuenta distintas aptitudes:

1. Diseño llamativo: el diseño debe ser atractivo y llamar la atención del usuario.
2. Versatilidad: el diseño debe permitir diferentes poses y gestos para adaptarse a cada situación.
3. Coherencia con la temática: la entidad debe diseñarse acorde a la temática del producto, para generar coherencia y fortalecer la identidad visual.
4. Diseño simple: el personaje debe ser claro y no tener muchos detalles, ya que estos dificultan la comprensión.

Considerando lo expuesto previamente, se tomó la decisión de que el personaje fuera de color sólido amarillo, en el mismo tono utilizado por la fundación, puesto que es un color que resalta entre los demás colores de la aplicación. Además, se decidió que la entidad tuviera una forma abstracta que le permitiera ser de género neutro y versátil.



| Validación con Belén Jarry

Una vez finalizado el proceso de onboarding, implementado el personaje en la aplicación y corregidos los aspectos críticos señalados por Antonia, se procedió a mostrar la aplicación a Belén Jarry. Belén es egresada de Diseño de la Universidad Católica y cuenta con experiencia en el diseño de aplicaciones, ya que desarrolló una para su proyecto de título el semestre anterior.

Al interactuar con el producto, la principal pregunta que hizo Belén fue: "¿Cuál es el sentido de preguntar las emociones del usuario y su(s) hijo(s) e hija(s) al ingresar a la aplicación y luego de hacer el entrenamiento?". Ante esto, se le explicó que el fin último del proyecto es desarrollar las habilidades socioemocionales, las cuales son capacidades que permiten reconocer, entender y manejar las emociones. Dado esto, se le cuestiona al usuario sobre la emoción que siente para que logre reconocer y regular sus emociones de manera saludable. Además, se le comunica que se espera que el usuario enseñe a su infante a identificar sus emociones y promueva la comunicación honesta y abierta para que el NN se exprese de manera adecuada.

Ante lo mencionado, Belén sugiere que para potenciar el objetivo, después de que el usuario responda cómo se siente, se le brinde retroalimentación según su emoción y se le proponga un entrenamiento que contribuya a regular el sentimiento.



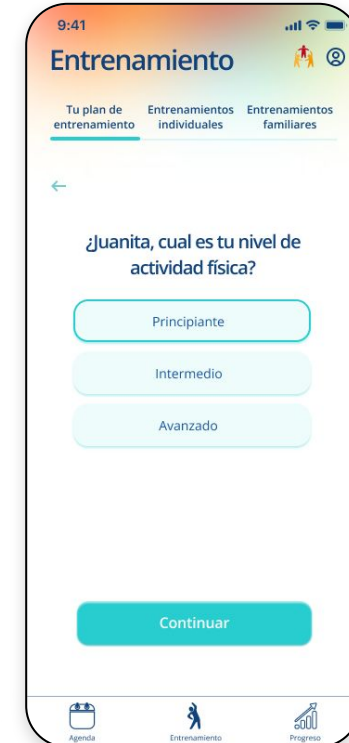
| Validación con María Gracia Mir

Posteriormente se testeo el producto con María Gracia Mir, la cual es ingeniera civil de la Universidad Católica y posee un amplio conocimiento en aplicaciones. Mir trabajó en el Ministerio de Economía como “product manager” para el desarrollo de una plataforma de trámites digitales. Posteriormente, ejerció como “product owner” en Fintec Global 66, donde se enfocó en la optimización de datos para la creación de una plataforma de transferencias internacionales de mesa. Actualmente, ocupa el cargo de “product owner” en el emprendimiento “Betterplan”, una plataforma digital de inversiones.

Dado su conocimiento técnico, María Gracia fue de gran utilidad para mejorar el diseño, optimizar la entrega de información y el sistema operativo, y establecer los costos de implementación de la aplicación. Este último aspecto se mencionará en el apartado 14: Implementación.

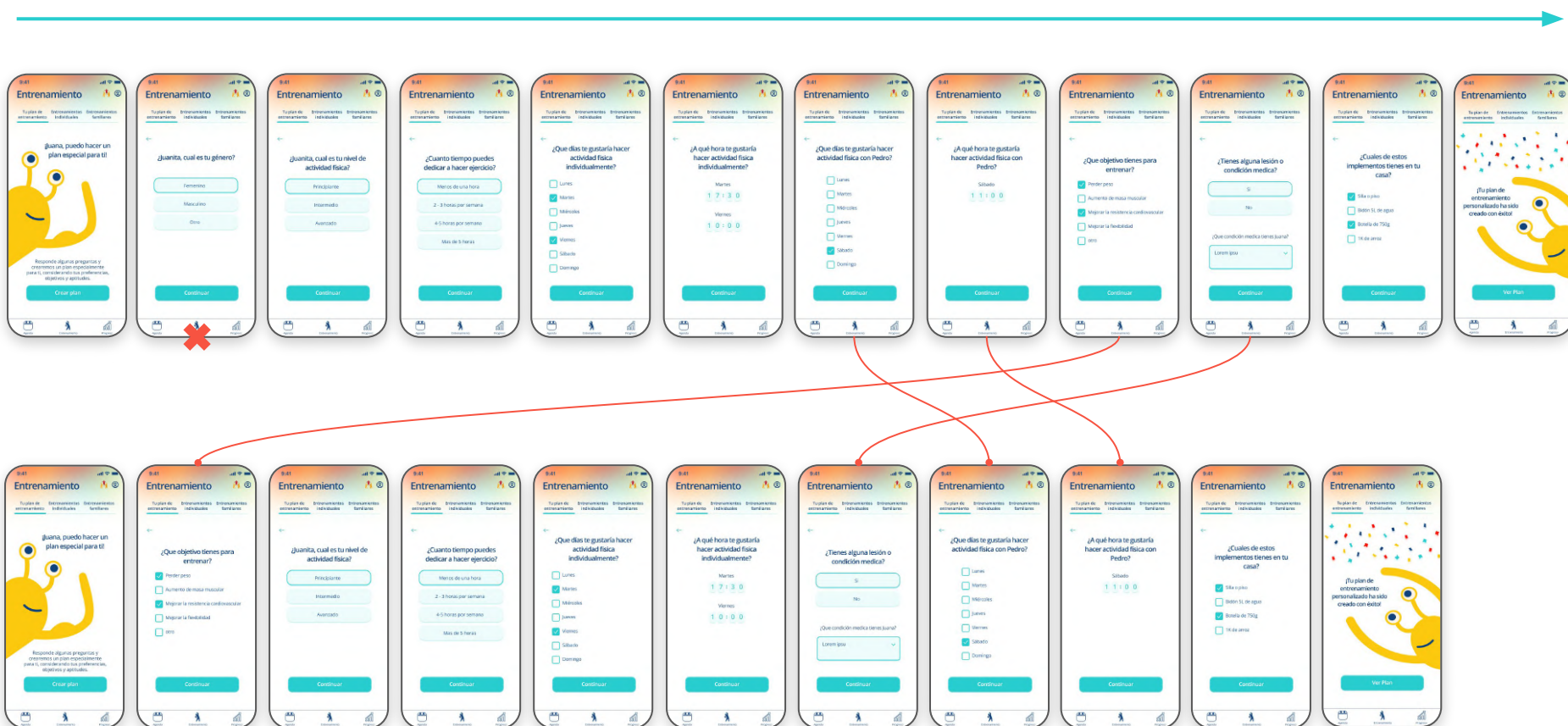


Menciona que es necesario agregar un campo con un signo más (+), el cual al ser presionado añada una casilla adicional para insertar el nombre de otro NN en caso de que el cuidador primario tenga más de un Hijo. Inicialmente, se consideró permitir que la persona escribiera ambos nombres en la misma casilla. Sin embargo, la experta señala que, para aplicar posteriormente los nombres en términos técnicos de programación es necesario ingresarlos por separado.



Se sugiere agregar un “Pull tip” para que el usuario pueda saber las características de cada categoría y a cual de estas pertenece.

Sobre la secuencia de preguntas que se hacen para crear el plan personalizado, María Gracia sugiere cambiar el orden para agrupar las preguntas que se refieren al usuario individualmente, y luego hacer las que implican a su o sus niños/as.



Sugerencias de María Gracia Mir

- Agregar campo con signo más (+)
- Incorporar "Pull tip"
- Cambiar el orden de las preguntas
- Implementar notificación push
- Mostrar los videos alojados en la página web desde la aplicación

Posteriormente, Mir menciona que, dado que el objetivo es que los usuarios utilicen la aplicación de manera constante, sería beneficioso implementar una notificación push por la mañana que pregunte al usuario sobre su estado de ánimo, permitiéndole comenzar el día con un mensaje positivo y recibir recomendaciones de la fundación según cómo se sienta. De esta manera, la aplicación estará presente a lo largo del día para el usuario. Dado esto, se diseña un segundo estilo de notificación push.

María Gracia Mir sugiere que, en lugar de subir los videos de entrenamiento a la aplicación, al seleccionar "Ver entrenamiento" se muestren los videos alojados en la página web desde la propia aplicación. Explica que esto permite que el proceso sea más eficiente, reduciendo el consumo de datos y logrando una reproducción más rápida de los videos.

Luego la experta enseña los diferentes tipos de desarrolladores necesarios y los requisitos para implementar esta aplicación, así como los costos asociados a este proceso. Tema que se profundizará más adelante en la sección 14: Implementación.

Por último Mir menciona que le gusta mucho el personaje y que efectivamente cumple el objetivo de transmitir cercanía. Al respecto, sugiere que sería bueno darle un nombre a la figura e incluso menciona que hay varias aplicaciones que se llaman igual que el personaje y que podría resultar atractivo. Inicialmente, se había considerado que la aplicación se llamaría "Fundación Encuentro" debido a que pertenece a la fundación. Sin embargo, se piensa que la propuesta presentada por Mir es interesante y ayudaría a que la herramienta se sienta más cercana para el usuario.

Para nombrar al personaje, se buscó una palabra corta, fácil de decir y recordar, y que fuera de género neutro. Se consideraron varias opciones y se realizaron pruebas con tres de ellas. Se le preguntó a cinco personas que les evocaba cada nombre y se eligió el apodo que mejor se relacionaba con los valores de la aplicación y con el objetivo que se espera que la figura transmita.

Resultados

Zuri

Joven, tímido, insegura, refinada, perfecta, tímido, proactivo, conflictivo, acatador, buena onda, estiloso, femenino.

Roni

Activo, fuerte, simple, amoroso, tierno, amistoso, simpático, divertido.

Lexi

Abogada, tierno, proactivo, eficiente, ordenado, tímido, meticuloso.



| Validación con el usuario

Luego de validar el producto con los expertos, se llevó a cabo el testeo final con usuarios reales del proyecto. Para esto, se visitó a 3 apoderados y se le pidió a estos que cumplan tres tareas: Agendar una hora a terapia psicológica, crear un plan de entrenamiento personalizado y hacer un entrenamiento familiar que sea de cardio y se utilice como equipo un bidón de agua. Posteriormente, se les pidió a los adultos que naveguen libremente por la aplicación y que comenten todo lo que no les gusta.

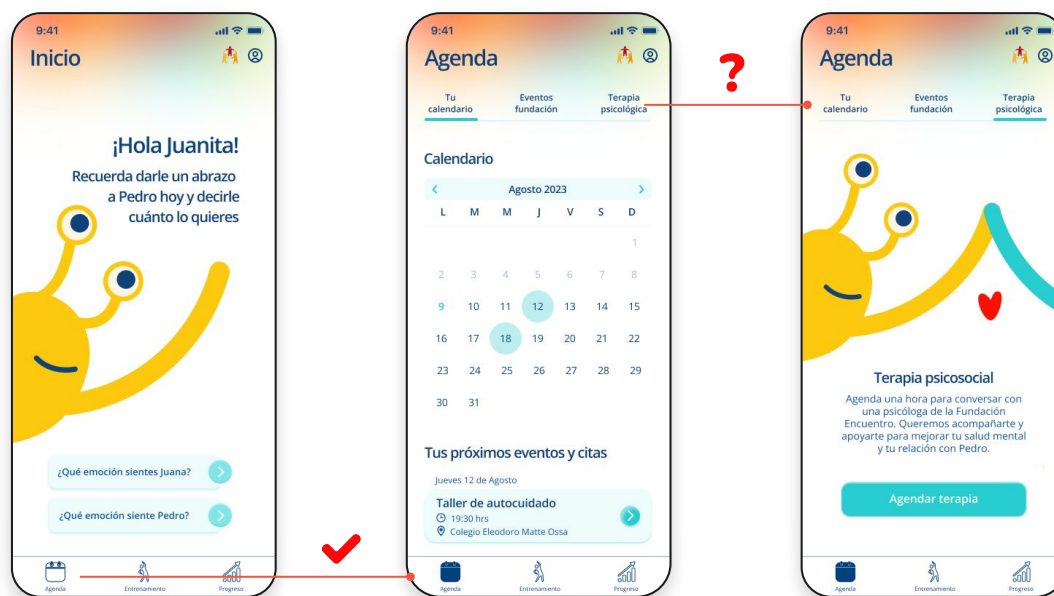


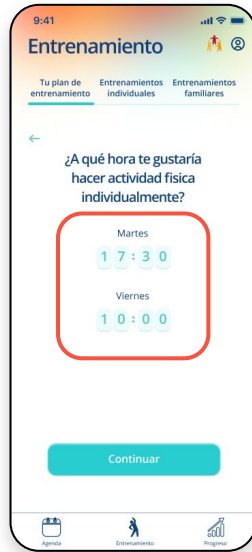
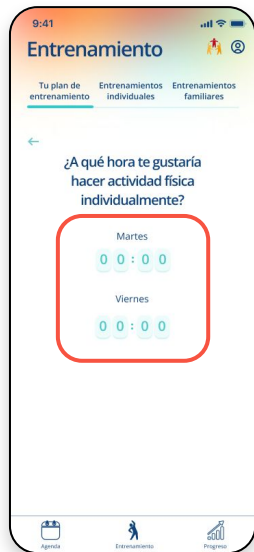
La tarea que más les costó a los usuarios fue agendar una hora de terapia psicológica. Al ingresar a la aplicación, inmediatamente presionaban correctamente el icono de la agenda, el cual se abre en la pantalla de "Tu calendario". En esta pantalla se muestra el calendario del usuario y sus próximos eventos y citas. También en la parte superior, se visualiza una barra en la parte superior con las siguientes opciones en orden respectivo; "Tu calendario", "Eventos Fundación" y, por último, "Terapia psicológica".

Las tres personas con las que se probó el producto pasaron un buen rato viendo esta pantalla. Algunas presionaron días del calendario, mientras que otras bajaron hacia abajo, donde aparece "Tus próximas citas y eventos". Al no encontrar lo que buscaban en la pantalla, recién exploraron la barra superior y finalmente, presionaron "Terapia psicológica" con cierta duda.

Al preguntarles qué fue lo que les resultó difícil, dos de ellas mencionaron que estaban buscando la palabra "Agendar" y no "terapia psicológica", por lo que se requiere incluir el primer término mencionado en la barra.

Por otro lado, dado que uno de los objetivos más importantes de la aplicación es permitir que quienes participan en Fundación Encuentro puedan agendar fácilmente una hora de terapia psicológica, se tomó la decisión de que al presionar el botón "Agenda" en la barra inferior se abra en primer lugar la pantalla donde se puede llevar a cabo esta tarea.





En el caso de la segunda tarea, el único paso en el que los usuarios tuvieron problemas fue al momento de introducir la hora para entrenar. No sabían dónde debían presionar para ajustarla. Ante esta situación, se decidió buscar referentes y utilizar un diseño más universal.



Cuando se les pidió a los apoderados que navegaran libremente por la aplicación para observar cómo interactúan con ella, se visualizó que los tres participantes, al intentar responder la emoción que sentían, presionaron el rectángulo que en su interior dice "Qué emoción sientes" en lugar del círculo que tiene una flecha. Por lo tanto, se decidió darle una forma más clara de botón al rectángulo y ofrecer la posibilidad de apretar este o el círculo para abrir la pantalla donde se muestran las emociones.

12

Producto final

12.1 ¿Por qué no es una aplicación más?

La aplicación "Roni" de Fundación Encuentro se distingue de otras aplicaciones existentes debido a su enfoque integral y único. Existen aplicaciones que brindan entrenamientos de actividad física y promueven el autocuidado. También hay otras que educan a los cuidadores primarios sobre habilidades socioemocionales y ofrecen actividades para desarrollar estas habilidades en sus NN. Sin embargo, Roni es la única herramienta móvil que cumple con ambos aspectos.

La aplicación Roni busca fomentar el cuidado regular de sí mismo en los cuidadores para aumentar su bienestar tanto físico como psicológico y fomentar la interacción de estos con sus hijo(s) y/o sus hija(s) mediante la entrega de planes de entrenamientos físicos, individuales y para hacer en familia, los cuales se recuerdan y motivan para mantener la constancia de su práctica.

Al mismo tiempo, la herramienta busca sensibilizar

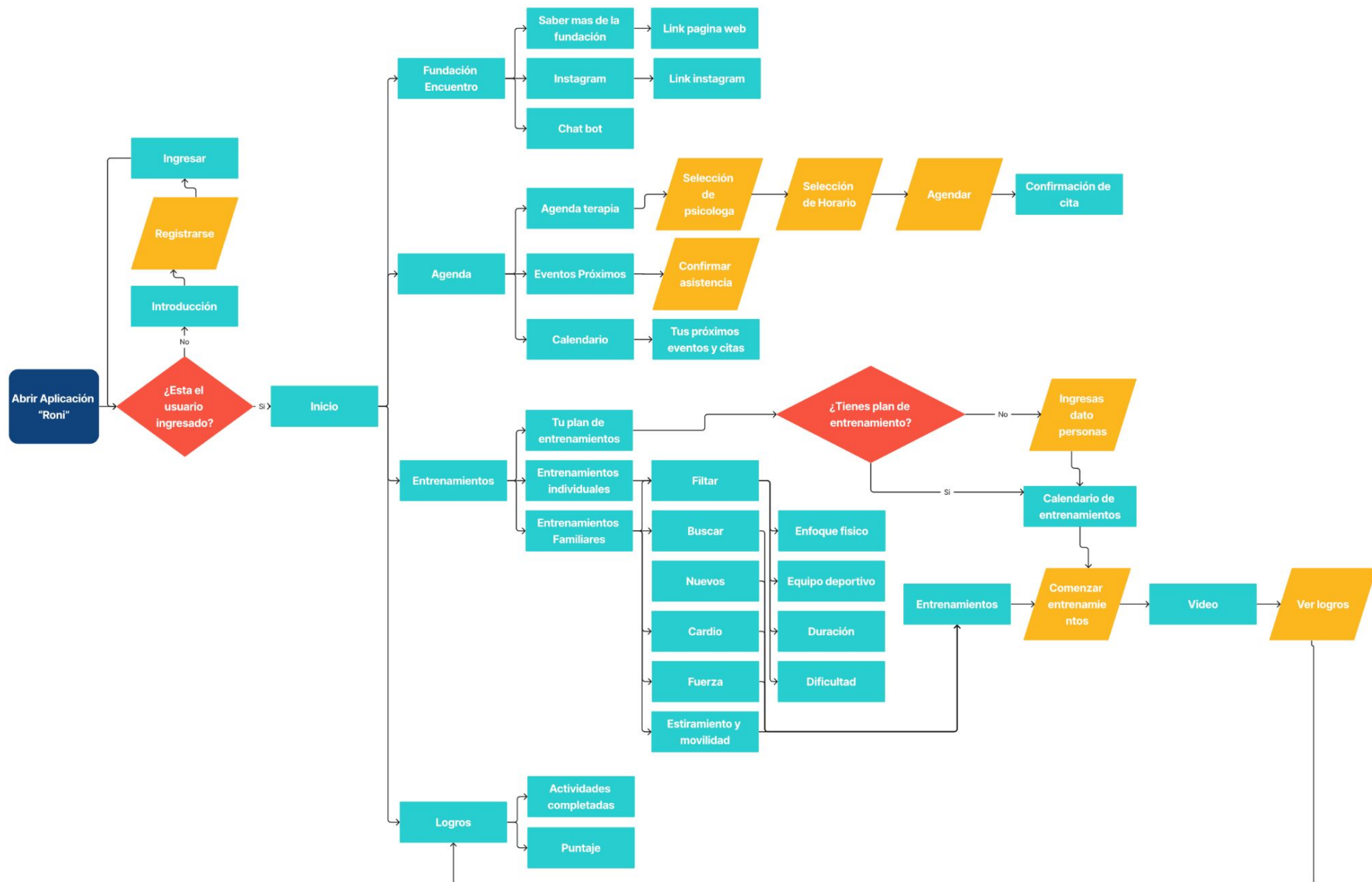
principalmente en la comprensión de las emociones a través de notificaciones con información y recomendaciones al respecto, y mediante preguntas a los apoderados sobre sus sentimientos y los de su(s) infante(s) con respuestas que entregan consejos y apoyo según estos.

Por último, la aplicación mejora la experiencia del usuario en el proceso de agendar citas para asistir a terapia psicológica con el fin de aumentar la adherencia de estos y la participación en la fundación.

Al potenciar el bienestar del cuidado primario, estimular la interacción de estos con sus infantes, reforzar el conocimiento sobre las habilidades socioemocionales y aumentar la participación de los apoderados en la fundación encuentro, Roni, como consecuencia, fortalece las habilidades mencionadas anteriormente, de los NN.

12.2 Flowchart

El presente diagrama proporciona una visión general del funcionamiento y diseño final de la aplicación desarrollada para los usuarios de la Fundación Encuentro. Este flowchart, ofrece una representación visual de la secuencia de pasos y decisiones que el usuario debe seguir al utilizar la aplicación. Cada paso del proceso se representa mediante un símbolo específico, como rectángulos para acciones, rombos para decisiones, óvalos para inicio/fin, entre otros. Estos símbolos se conectan mediante flechas o líneas que indican la secuencia de ejecución de los pasos.



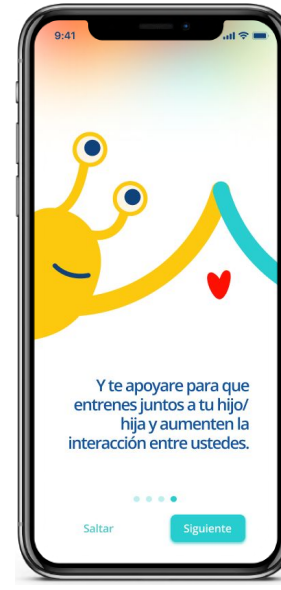
Secuencia Onboarding



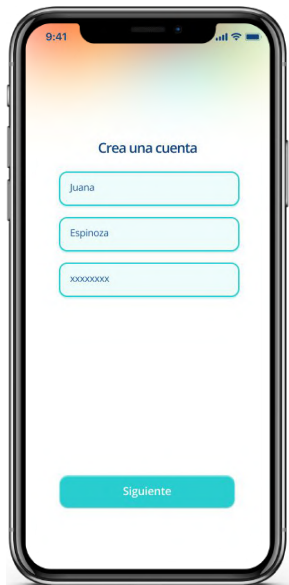
Se presenta a Roni de forma cercana y se muestra el objetivo general de la aplicación.



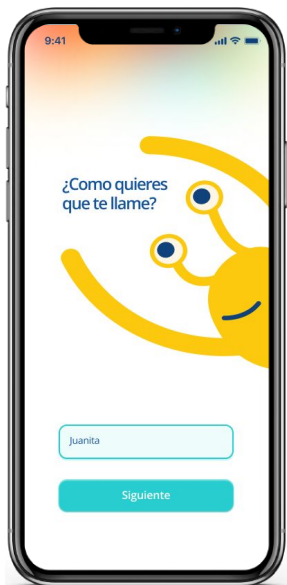
Se presentan las principales acciones que podrá hacer el usuario con la aplicación.



| Onboarding



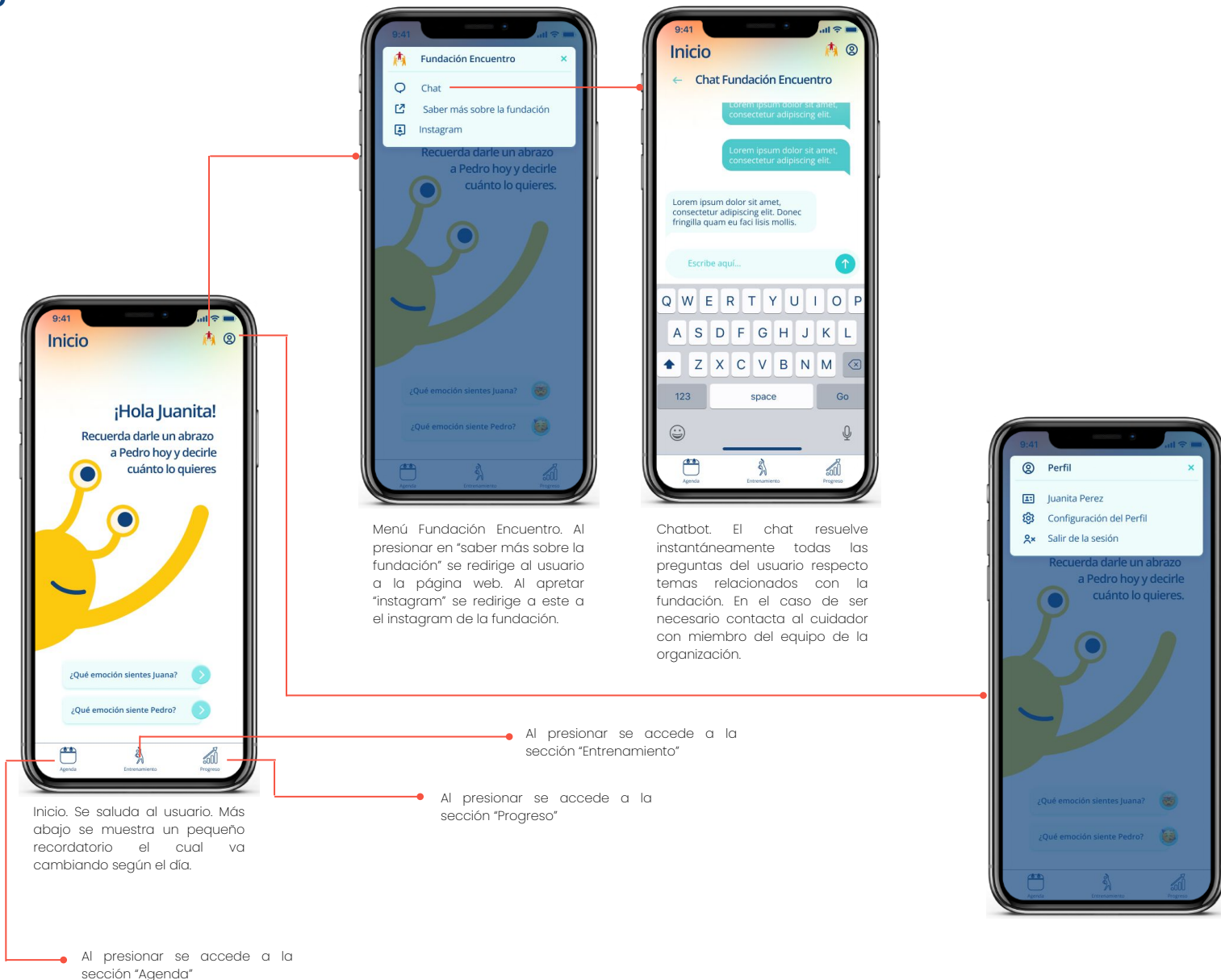
Crear cuenta. El usuario debe ingresar sus datos para crear una cuenta. En el caso de que este ya tenga una, la aplicación se abrirá directamente en la página de inicio.



Datos para la personalización: Se le pregunta al usuario como le gustaría que lo llamen a él y a su(s) infantes, para que posteriormente en la aplicación Roni lo llame como desean.



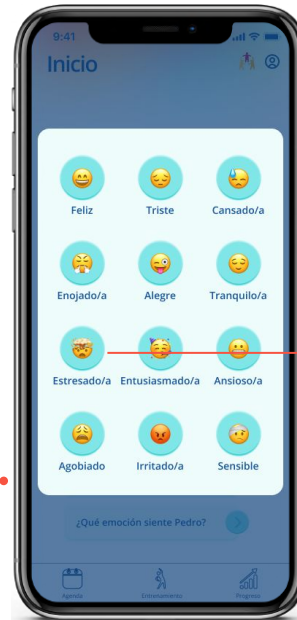
Al presionar el signo más (+) se despliega otro rectángulo en donde el usuario puede agregar el nombre de otro hijo/a.



Secuencia expresión y retroalimentación de emociones



Inicio.



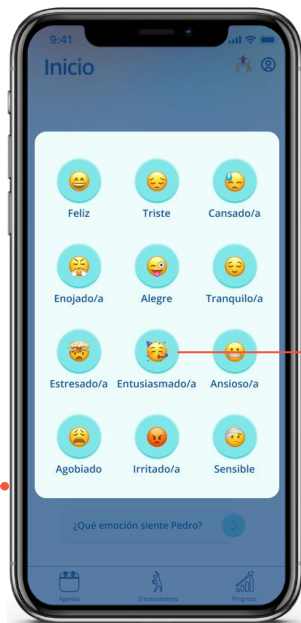
Elección de emoción. Se disponen varias emociones representadas por iconos universales. El usuario debe seleccionar el sentimiento que lo identifique en ese momento.



Retroalimentación sobre emociones. Según lo que siente el usuario, Roni entrega un mensaje para que el usuario se sienta comprendido y acompañado, le aconseja un entrenamiento.



Se repite el proceso con Pedro con el fin de que el cuidador ayude a su infante a expresarse y manejar lo que siente.



Elección de emoción.



Retroalimentación sobre emociones.

Propósito de preguntar las emociones

Como se mencionó anteriormente, las habilidades socioemocionales se relacionan con las capacidades que permiten reconocer, comprender y manejar las emociones. Preguntar al usuario cómo se siente fomenta que se tome un momento para reflexionar y distinguir su estado emocional. Proporcionar retroalimentación positiva, apoyo y consejos según su respuesta ayuda al cuidador a gestionar adecuadamente sus propias sensaciones.

Del mismo modo, preguntarle al apoderado cómo se siente su(s) infante(s) empuja a este a conversar con el menor sobre las emociones, lo que ayuda a que aprenda sobre estas.

Secuencia para agendar una hora a terapia psicológica



Inicio.



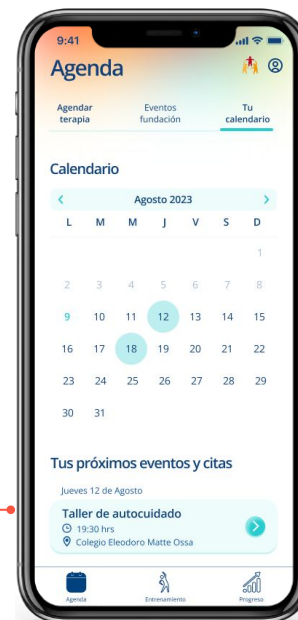
Elección de psicóloga. Una vez que el usuario selecciona a la psicóloga con la que quiere ser atendido aparece el botón continuar, el cual debe presionar para ir a la siguiente pantalla.



Elección de fecha y hora. Una vez seleccionada la fecha aparecen las horas disponibles para ese día.



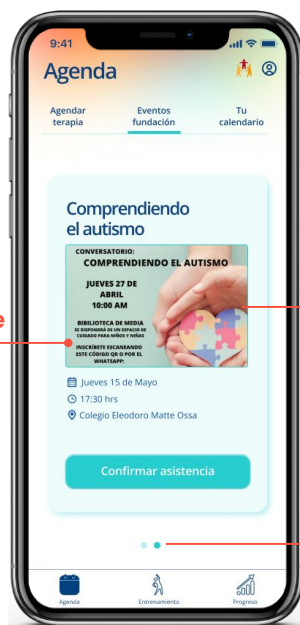
Confirmación. Se confirma la cita, se entregan los datos asociados a estas y da la opción de dirigirse a la pantalla "calendario".



Calendario. Muestra un calendario que resalta las fechas de los eventos confirmados por el usuario. Estos también se presentan en una lista ubicada debajo. Si se selecciona el día resaltado o el nombre del evento, se despliega la información asociada.



swipe



Se muestra el afiche para que los usuarios puedan reconocerlo en caso de haberlo visto en Instagram o en el colegio.

Círculos que indican la cantidad de eventos disponibles y señalan cuál de ellos se está mostrando en la pantalla.

Eventos de la fundación. Se presenta el nombre e información de un próximo evento organizado por la fundación.

| Entrenamientos

La sección "Tu plan de entrenamientos" tiene como objetivo proporcionar al usuario un plan de entrenamiento semanal adaptado a sus necesidades y preferencias. Esto busca brindar una experiencia personalizada y fomentar la participación y compromiso del usuario con la aplicación.

Secuencia para crear un plan de entrenamientos personalizado



Pop-up de entrenamientos. Al presionar el ícono de entrenamientos en la barra inferior, se abrirá un pop-up donde Roni motiva al usuario a entrenar y le da un propósito a esta práctica. Este mensaje se actualiza cada vez que se abre la aplicación.



Si el usuario no ha creado un plan de entrenamientos personalizado, al presionar el ícono de "Entrenamiento" se mostrará esta pantalla que invita a crear un plan. En el caso contrario, se muestra directamente el plan personal.

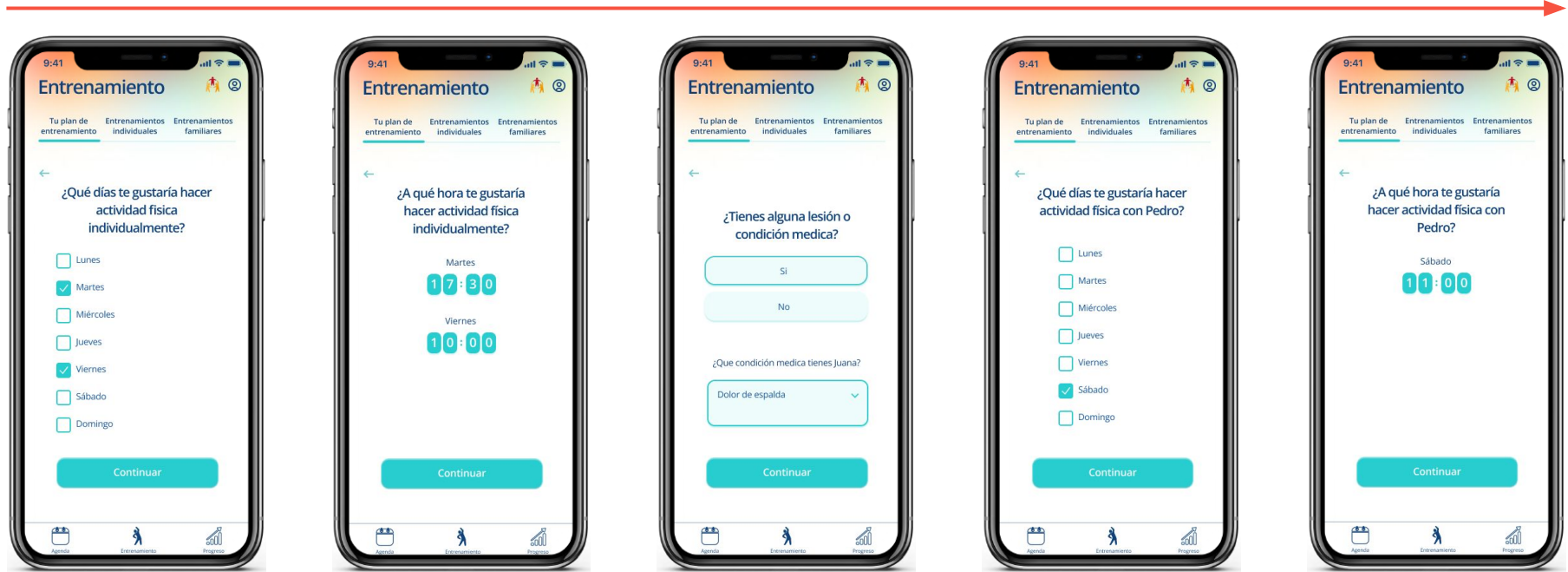


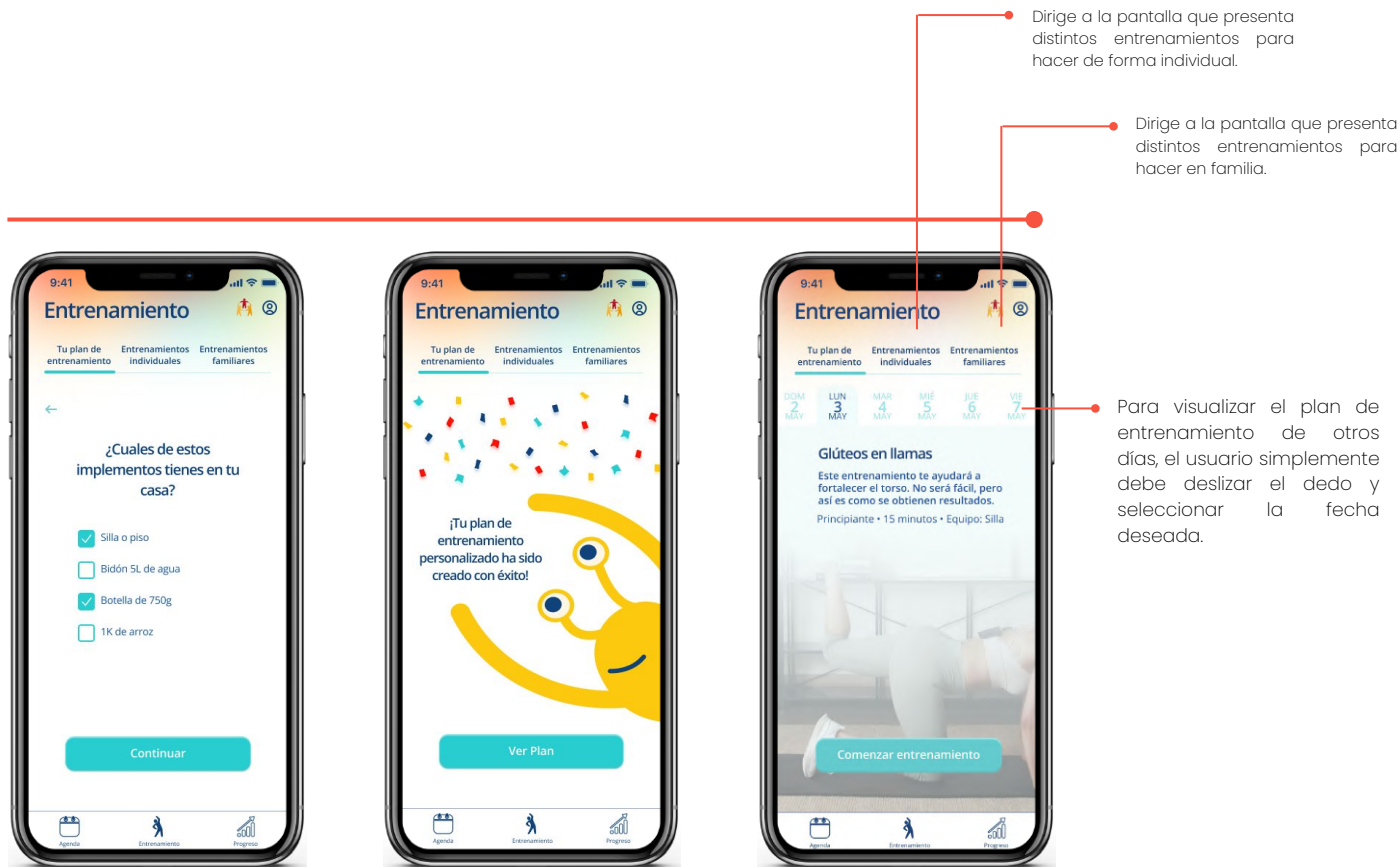
Las siguientes preguntas son esenciales para crear un plan personalizado que proporcione entrenamientos específicos basados en los objetivos y cualidades del usuario, así como para enviarle notificaciones motivadoras en los momentos adecuado.



Al presionar el "Pull tip", el usuario podrá ver las características de la categoría, lo que le permitirá reconocer a cuál de ellas pertenece.

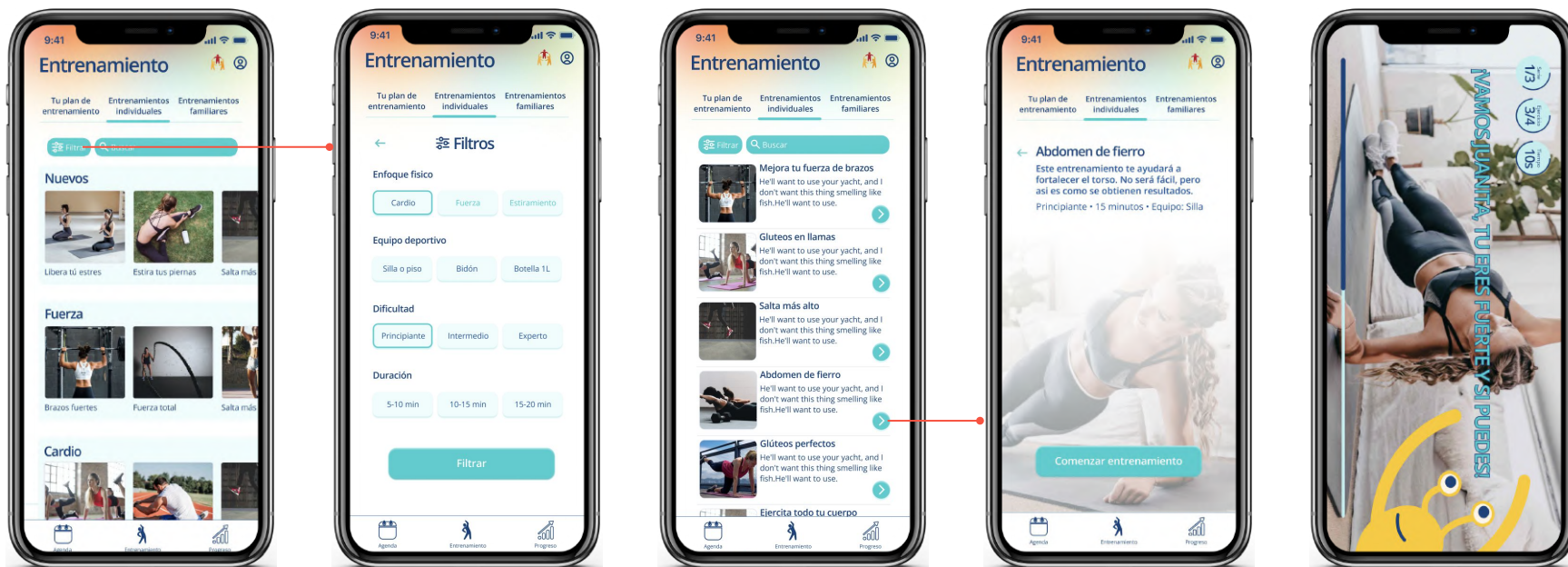






A continuación se muestra la secuencia para seleccionar y realizar un entrenamiento individual. El proceso mencionado utiliza la misma interfaz y gráfica que se emplea para los entrenamientos familiares, por lo que no se mostrará esta última parte.

Secuencia para elegir un entrenamiento individual y completarlo

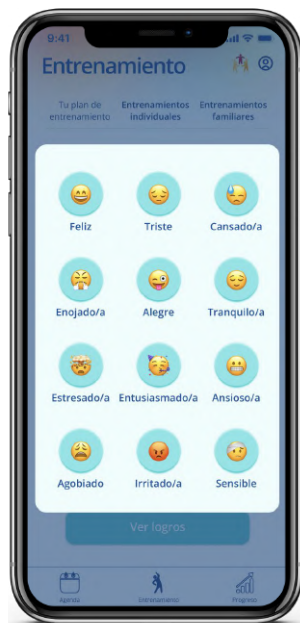


Se presentan todos los entrenamientos organizados en diversas categorías, como "Nuevos", "Fuerza", "Cardio" y "Estiramiento y Movilidad". Al deslizar el dedo dentro de cada categoría, se mostrarán los distintos entrenamientos disponibles en esa categoría específica.

Muestra las distintas posibilidades de filtro por categoría. Se puede añadir más de uno. El objetivo es que el usuario encuentre más rápido un entrenamiento según sus preferencias.

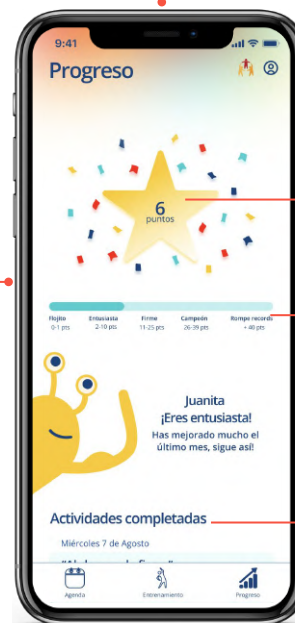
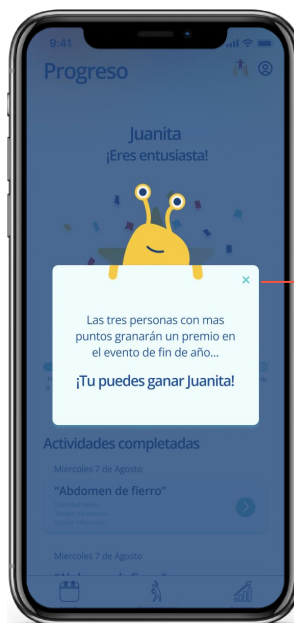
Se encuentran todos los entrenamientos (foto, nombre y pequeña descripción) que han pasado los filtros seleccionados. Al deslizar el dedo hacia arriba se pueden ver más opciones.

Se muestra el nombre del entrenamiento, una introducción sobre este y sus características (nivel de dificultad, tiempo y el equipo necesario). En el fondo se reproduce un video que muestra los ejercicios que se llevarán a cabo.



| Logros

Esta sección tiene como objetivo reflejar el progreso que ha logrado el usuario, ya que observar los resultados obtenidos es clave para mantener la motivación y la constancia en el entrenamiento.



Muestra la cantidad de puntos acumulados, donde cada punto representa un entrenamiento completado.

Ilustra visualmente el avance del usuario con el propósito de motivar a elevar su nivel y aumentar la frecuencia de sus actividades.

Al deslizar el dedo hacia arriba, se pueden visualizar todas las actividades completadas por el usuario.

El objetivo de entregar este premio y recordarlo cada cierto tiempo es entregarle al usuario otra motivación para ser constantes.

| Notificaciones Push

Las notificaciones push en la aplicación Roni tienen como objetivo incentivar, motivar y recordar al usuario a través de ventanas emergentes cuando el móvil se encuentra bloqueado.



Esta notificación aparece cada mañana en la aplicación Roni con el propósito de proporcionar retroalimentación y motivación al usuario a lo largo del día, en base a sus emociones. Para responder a la pregunta, el cuidador debe presionar el botón y será redirigido a la aplicación.



Una hora antes del entrenamiento programado por el usuario, se envía una notificación como esta, con el objetivo de recordar y motivar a realizar la actividad.

12.4 Otras visualizaciones



13

Implementación

13.1 Métodos para incentivar la descarga y el uso de la aplicación

La fundación Encuentro será la encargada de incentivar la descarga y el uso de la aplicación. Sin embargo, se le aconseja las siguientes estrategias para lograrlo:

1. Afiches: Se diseñará un afiche que invita a descargar la aplicación, muestra las principales acciones que se pueden realizar con ella e incorpora un código QR para facilitar el proceso de obtención de la herramienta. Esto busca que el usuario se sienta más motivado a obtenerla en el momento mismo.

Se sugiere a la fundación colocar el cartel en lugares estratégicos, como la reja de la entrada al colegio. En esa zona, la mayoría de los apoderados esperan un rato a que sus hijos e hijas salgan del recinto, momento en el cual tienen tiempo para leer la publicación y bajar la aplicación móvil.

2. Publicaciones digitales: Se diseñarán publicaciones para ser compartidas en Instagram y en la página web de la organización, con las mismas características que tiene el afiche.

3. Volantes. Se diseñará un volante con las mismas características que poseen las publicaciones mencionadas anteriormente. Actualmente, la fundación participa en diversos eventos comunitarios del colegio, como charlas de apoderados y ferias. El volante fue creado para que el equipo de la organización pueda distribuirlo en estos eventos.

5. Invitación en talleres: En la actualidad, la Fundación Encuentro ofrece talleres de autocuidado que enseñan a los cuidadores la importancia de mantenerse física y psicológicamente saludables. Se recomienda a la fundación incluir como parte del programa de los talleres la propuesta de asignar como tarea a los participantes realizar entrenamientos de la aplicación, de manera que puedan poner en práctica en sus hogares lo aprendido.

Métodos de difusión

Afiches en lugares estratégicos

Publicaciones en redes sociales y página web

Difusión de volantes

Incorporación de la aplicación en los programas de los talleres

13.2 Costos de implementación y mantenimiento

Los costos de implementación y mantenimiento de la aplicación "Roni" están compuestos por diferentes aspectos relacionados con el desarrollo y soporte técnico.

Para llevar el prototipo diseñado a la realidad, se necesita un desarrollador frontend, encargado de programar la interfaz de usuario y las funcionalidades principales de la aplicación. Asimismo, se requiere un desarrollador backend para desarrollar la lógica que hay por detrás, que se encuentra principalmente en la sección de "agenda" de la aplicación.

Una opción recomendada por María Gracia Mir, Ingeniera Civil con experiencia en aplicaciones, es contratar a un desarrollador Full Stack, quien puede realizar tanto tareas de frontend como de backend. Si bien contratar a este tiene un precio mayor, es más económico que contratar a dos programadores distintos y resulta más conveniente en términos de eficiencia y simplificación del proceso.

María Gracia estima que la creación de la aplicación podría tomar aproximadamente un mes y medio, y el costo mensual del ingeniero se estima en alrededor de \$2.000.000. Por lo tanto, el costo total de realizar la herramienta podría oscilar entre tres y cinco millones de pesos.

Durante los primeros tres meses de funcionamiento, es probable que se necesite

soporte para corregir errores o realizar ajustes en la aplicación. Se calcula que esto requeriría aproximadamente dieciséis horas extras de trabajo, lo que representaría un costo adicional de alrededor de \$100.000.

En cuanto al mantenimiento futuro de la aplicación, se prevé la necesidad de realizar actualizaciones periódicas y realizar pequeños cambios cada cuatro meses. Para esto, se requerirá contratar a un desarrollador por un día, con un costo estimado entre \$50.000 y \$100.000.

En relación al costo del contenido relacionado con las habilidades socioemocionales que se mostrará en los pop-ups de la aplicación, este no será significativo, ya que la fundación cuenta con una gran cantidad de contenido desarrollado y está constantemente creando más para sus publicaciones en redes sociales, eventos y charlas. Lo más probable y eficiente sería que el responsable actual del contenido destinará un día de trabajo adicional cada cuatro meses para actualizar y agregar nuevo contenido a la aplicación, lo que no se traduciría en un costo adicional relevante.

Por último, la incorporación de contenido relacionado con la actividad física no tendrá costos asociados debido a la implementación de un modelo de retribución, el cual será explicado en el siguiente punto (14.3 Modelo de retribución).

Costos implementación

Creación	≈ \$4.000.000
Ajustes y correcciones	≈ \$100.000
Total	≈ \$4.100.000

Costos mantención (Cada 4 meses)

Mantención	≈ \$75.000
Total	≈ \$75.000

13.3 Modelo de retribución

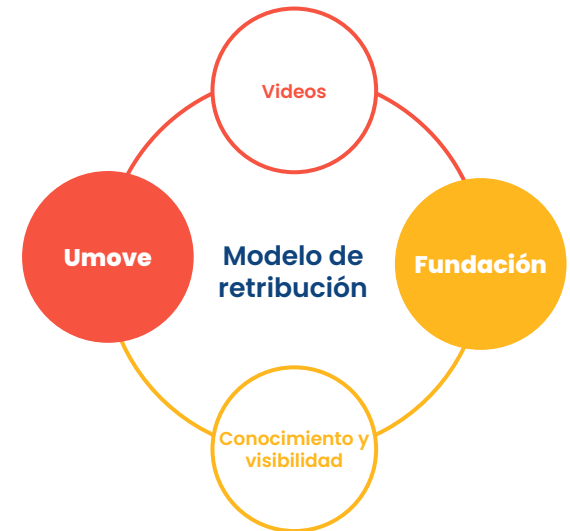
Es de vital importancia que la aplicación posea una amplia variedad de entrenamientos y que a la vez se vayan incorporando constantemente nuevos para que el usuario no se aburra de hacer siempre los mismos programas de ejercicios y tenga muchas opciones entretenidas para realizar, de acuerdo a sus preferencias.

Crear un video requiere de una entrenadora que invente una rutina y la muestre en frente de las cámaras. Para lo cual, también se necesita un estudio para grabar, un camarógrafo, luces y varios otros artículos, lo que hace que ésta producción tenga un costo muy alto. Por ésta razón, pasa a ser inviable que la fundación por sí misma desarrolle este contenido.

Basándonos en lo mencionado anteriormente, se busca establecer una alianza con alguna

compañía que se dedique a desarrollar material visual para practicar actividad física y que tenga incentivos para colaborar con la Fundación Encuentro. La expectativa es que la aplicación Roni pueda presentar y reproducir los videos alojados en el sitio del aliado.

De inmediato, se identifica a Umove como un potencial aliado clave, ya que posee una página web que ofrece una amplia variedad de material audiovisual de entrenamiento físico y constantemente incorpora nuevo contenido. Tras presentar el proyecto a Agustina Valenzuela, propietaria de la marca, esta muestra disposición a donar sus entrenamientos a la fundación. Sin embargo, se considera necesario establecer una forma de retribución para ella y su empresa, a fin de que continúen aportando de manera constante y



asegurar una alianza a largo plazo.

Dado lo anterior, se diseña un modelo de retribución el cual se basa en un intercambio mutuamente beneficioso. ¿Cómo funciona este? Umove proporciona sus videos de entrenamiento de manera gratuita a la fundación, a cambio el equipo de esta aporta con sus conocimientos con el fin de que Umove incorpore material psicológico en sus videos para aportar a mejorar la salud mental de sus usuarios mientras practican las rutinas de actividad física. Además, al participar de este intercambio, la influencer, Agustina Valenzuela, obtiene una mayor visibilidad y reconocimiento, lo que posiblemente aumenta el número de seguidores de su instagram, y en consecuencia, genera mayores oportunidades de negocio para ella a través de la publicidad.

¿Por qué Umove?

Umove tiene como objetivo motivar a las personas a moverse y descubrir una versión más amable y armónica de sí mismas. Además de centrarse en el bienestar físico, la plataforma brinda inspiración, clases y consejos para fortalecer a sus usuarios, lo cual se alinea con los objetivos de Roni.

Durante el proceso de diseño, se realizó una investigación exhaustiva para determinar los aspectos fundamentales que debe tener un entrenador y los elementos que deben mostrarse en los videos para garantizar una experiencia completa y motivadora para los usuarios. Agustina Valenzuela, cumple con todos estos requisitos al proporcionar instrucciones claras, una actitud dinámica y motivadora, así como videos de alta calidad que muestran los ejercicios desde diferentes ángulos. La interfaz gráfica de Umove también muestra información relevante, como el número de series y repeticiones, y cuenta con un temporizador para controlar

el tiempo de cada ejercicio. Todo esto contribuye a ofrecer una experiencia de entrenamiento efectiva y atractiva a través de la aplicación.

Aunque actualmente la empresa de la influencer no cuenta con entrenamientos específicos para que los adultos realicen junto a sus infantes, cuando se presentó la idea a Agustina, esta encontró que era interesante y considero que podría agregar un valor adicional a su negocio. Esta mencionó que está dispuesta a desarrollar videos de entrenamiento que incluyan actividades para NN, frases motivacionales y consejos para que los adultos interactúen de forma positiva con los menores.

Para ver la página web de Umove haz click [aquí](#). Para ver el instagram de Agustina Valenzuela, en donde te podrás hacer una idea de su pasión y ánimo al momento de hacer actividad física, ingresa [aquí](#).



Fuente: Página web Umove



13.4 Fondos

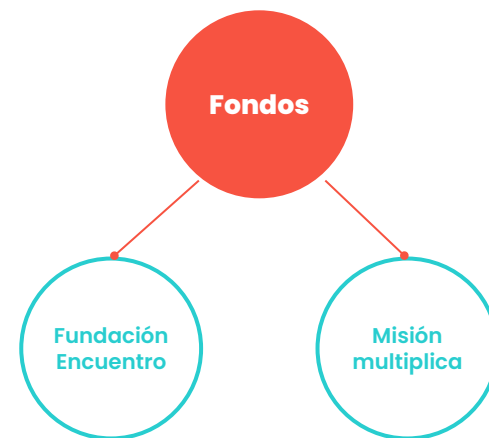
Para implementar el proyecto, en una primera instancia, se espera que la Fundación Encuentro utilice los fondos que ya posee. Sin embargo, en el caso de ser necesario, se tiene la opción de obtener más dinero a través de la postulación del proyecto a "Misión Multiplica", un grupo de fundaciones donantes que promueven el desarrollo social y cultural, interesados en facilitar y fortalecer el proceso de postulación a recursos para organizaciones de la sociedad civil que buscan apoyo y financiamiento para llevar a cabo sus acciones.

Este grupo actúa como un facilitador que conecta a las organizaciones de la sociedad civil con fundaciones donantes interesadas en respaldar iniciativas específicas. La plataforma de Misión Multiplica ofrece la oportunidad de ampliar las posibilidades de financiamiento y fortalecer el proceso de postulación de las OSC que buscan implementar proyectos con impacto social y cultural.

Para recibir el apoyo, se requiere inscribirse en la plataforma web de organización y completar una ficha de presentación que incluya una breve introducción sobre la línea de trabajo de la Fundación Encuentro, las temáticas en las que esta se enfoca, sus principales beneficiarios y las regiones en las que se desarrolla. Además, se debe proporcionar una descripción ejecutiva del proyecto que se busca implementar.

Una vez enviada la ficha, ésta se clasifica según la causa y el tipo de beneficiario, y se remite a las fundaciones donantes que previamente han mostrado interés en apoyar iniciativas similares. De esta manera, la propuesta será conocida por un ecosistema de organizaciones de apoyo que pueden colaborar con la iniciativa. En caso de que exista interés, las organizaciones donantes establecerán contacto directo con la Fundación Encuentro para avanzar en el proceso de financiamiento y apoyo.

Para ingresar a la página web de "Misión Multiplica" haz click [aquí](#).



13.5 Proyecciones

Como se mencionó anteriormente, en el ámbito de las aplicaciones es crucial mantener una constante actualización de herramientas con el objetivo de ofrecer nuevas funciones y corregir posibles errores de programación o funcionamiento. Por tanto, el proyecto se centró en establecer un punto de partida desde el cual se podrán realizar modificaciones e incorporar futuras funciones según las necesidades e interacciones de los usuarios una vez que se haya lanzado.

Durante el proceso, al conversar con diversos expertos en el tema, se destacó un punto clave, que es no intentar abarcarlo todo con una sola aplicación, ya que aquella que tiene un mejor rendimiento es la enfocada en cumplir su objetivo final. Por lo tanto, una vez que el producto esté funcionando de manera efectiva, se evaluará la opción de ir agregando nuevas funciones que complementen su acción principal. Estas funciones podrían incluir actividades recreativas relacionadas con el bienestar y el desarrollo de habilidades socioemocionales, como planes de alimentación, recomendaciones de juegos para realizar en casa o cuentos con enseñanzas para los niños y niñas.

También, se espera que en un futuro cercano se mejore la página web y el perfil de Instagram de la

Fundación Encuentro, con el objetivo de aumentar la participación y adherencia de los apoderados. En ambas plataformas se podrían incorporar testimonios significativos y encuestas que demuestren el impacto positivo de la fundación en los cuidadores que participan en ella.

En cuanto a la Fundación Encuentro, se espera que con el tiempo esta vaya creciendo y ampliando su alcance hacia más comunidades que se encuentran en entornos de riesgo. Como consecuencia, se prevé que la aplicación pueda ser utilizada por un mayor número de personas.

Por último, en el caso de que la Fundación Encuentro no lleve a cabo el proyecto, existe la oportunidad de que la plataforma, con pequeños cambios, sea implementada por otras fundaciones con objetivos similares, como Fundación Kiri o Fundación Deporte Libre. Incluso podría ser ejecutada sin depender del respaldo de una organización específica. Esta posibilidad surge debido a que en Chile hay una gran cantidad de personas que viven en entornos de riesgo social y tienen características y dificultades similares a las del usuario estudiado. Por lo tanto, la aplicación tiene el potencial de contribuir, por sí sola, a mejorar las habilidades socioemocionales en una amplia cantidad de niños y niñas.

14

Conclusiones del proyecto

Hoy, al llegar al final de este proyecto de título en diseño, no puedo evitar sentir una mezcla de emoción y gratitud. Ha sido un año de aprendizaje y crecimiento en diferentes aspectos que, sin duda, dejará una huella en mí.

Valoro enormemente que este proyecto me haya brindado la oportunidad de acercarme al usuario y establecer un vínculo con estas personas, quienes me han ayudado a comprender una realidad distinta a la que vivo y observo en mi día a día. Ver y sentir la desigualdad que existe en nuestra sociedad me ha motivado aún más a querer contribuir para reducir este problema.

Creo firmemente que existen muchas formas de hacerlo y estoy segura de que, como profesionales en diseño, podemos aportar. Agradezco a la fundación Encuentro por darme la oportunidad de realizar un aporte real a la comunidad de las Hortensias, y tengo fe en que si la fundación implementa

la aplicación, esta contribuirá. También quiero expresar mi agradecimiento a las trabajadoras de la organización, quienes me brindaron apoyo y ayuda a lo largo de todo el año. Su disposición y participación activa han sido invaluable. Además, quiero agradecer a los apoderados del colegio EMO que colaboraron, en especial a Ivone, por estar siempre disponibles y dispuestos.

Por último, quiero expresar mi entusiasmo por haber descubierto y desarrollado el área de diseño UX y UI. Cuando comencé este proyecto, no tenía experiencia previa en este campo. Sin embargo, a través del proyecto, he logrado adquirir un amplio conocimiento en esta área. Comprendí la importancia de crear un vínculo con el usuario y centrar el producto en sus necesidades, aprendí la relevancia de realizar pruebas y iteraciones constantes en el prototipo, y adquirí el lenguaje y los pasos necesarios de la metodología, entre muchas otras cosas.

15

Bibliografía

Tecla, M. (2020). El taller de arte dramático basado en la teoría de Howard Gardner para el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de cinco años. Juliaca: Facultad de ciencias y humanidades escuela profesional de educación.

A, Mesa, A, Escobar, E, Cruz. (2015). Desarrollo de las habilidades socioemocionales a través de la propuesta pedagógica “el mundial de fútbol Brasil 2014”, con niños de los grados 301, 303 y 401 en la ied Rodolfo Llinás. Bogotá: Facultad de ciencia de la educación, Universidad libre de Colombia.

Martínez, M. F. (2020). Desarrollo de Habilidades Sociales de Niños y Niñas Mediante la Práctica del Rugby. Bogotá: Facultad de educación, Universidad El Bosque.

Barroilhet, S. (2019). Encontrémonos. Santiago: Fundación Cuida Futuro, Fundación Educacional Encuentro y Facultad de Medicina de la Universidad de Chile.

CIA J (17 de noviembre de 2022). Centro de investigación y evaluación del trabajo. Obtenido de <http://cead.spd.gov.cl/>: <http://cead.spd.gov.cl/estadisticas-delictuales/>

N, Salas, M, Alcaide. y AMoraleda (2022). Desarrollo de habilidades socioemocionales en el alumnado de educación infantil. Revista Prisma Social N 37. Educación inclusiva: Un modelo sostenible para la sociedad del siglo XXI, 85.

American Public Health Association. (9 de Octubre de 2015). Wellness, Early Social-Emotional Functioning and Public Health: The Relationship Between Kindergarten Social Competence and Future. Obtenido de ajph.aphapublications.org: <https://ajph.aphapublications.org/doi/full/10.2105/AJPH.2015.302630>

Ayuda en Acción. (02 de abril de 2020). La importancia de hacer deporte en el desarrollo de los niños. Madrid, España.

IPSUSS/Mindep. (07 de enero de 2019). Encuesta Actividad Física y Deportes: sólo dos de cada 10 chilenos hacen ejercicio. Santiago, Chile.

Nazaria, B. (2019). “Influencia de los estilos de crianza en el desarrollo de las habilidades sociales de niños(as) del nivel inicial de 5 años de las instituciones educativas del distrito de José Luis Bustamante y rivero arequipa en los años 2017-2018”. Arequipa: Universidad Catolica, San Pablo.

Yoshimizu, R. (2020). Influencia del nivel socioeconómico en el aprendizaje de las habilidades socioemocionales en niños de la Escuela Maternal de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Henao, L. V. (2012). Influencia del clima sociofamiliar y estilos de interacción parental sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas. Lima.

Fundación encuentro. (s.f.). www.fundacionencuentro.cl. Obtenido de Fundación encuentro: <https://www.fundacionencuentro.cl/lo-que-hacemos/>

CIA J. (s/f). Centro de investigación y evaluación del trabajo. Obtenido de <https://www.ciaj-ac.org/>: <https://www.ciaj-ac.org/component/content/article/33-blog/innovacion/68-que-es-el-human-centered-design-o-diseno-centrado-en-el-usuario-a#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20centrado%20en%20el,tu%20organizaci%C3%B3n%20le%20puede%20>

Pomar, P. (s/f). Design thinking. Obtenido de www.designthinking.es: <https://www.designthinking.es/comparte/view.php?id=587&tipo=>

Fredes, G. (2018). Cuerpo Espacial. Santiago: Proyecto de título escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Piñeiro, E. (21 de octubre de 2020). Elena Piñeiro. Obtenido de elenapiñeiro.com: <https://xn--elenapiñeiro-7db.com/que-es-theraplay/#:~:text=Theraplay%C2%AE%20es%20un%20modelo,juegos%20que%20implican%20contacto%20f%C3%ADico.>

Ministerio de desarrollo social. (2018). Situación de pobreza: Casen 2017. Santiago. Obtenido en http://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/storage/docs/casen/2017/Resultados_pobreza_Casen_2017.pdf

Matte, M. L. (22 de octubre de 2022). (F. Valente, Entrevistador)

Cuadra, C. (28 de octubre de 2022). (F. Valente, Entrevistador)

Kiri. (septiembre de 2022). Instagram: Fundación kiri chile. Obtenido de [instagram.com/fundacionkirichile](https://www.instagram.com/fundacionkirichile/): <https://www.instagram.com/fundacionkirichile/>

Fundación Fútbol Más. (septiembre de 2022). Instagram: futbolmascl. Obtenido de [instagram.com/futbolmascl](https://www.instagram.com/futbolmascl/): <https://www.instagram.com/futbolmascl/>

Ros, J. (2009). Actividades para la educación infantil. Juegos de expresión corporal. Barcelona: Parramón.

Jubitza, C. B. (2021). La semilla juegos. Obtenido de lasemillajuegos.cl:
<https://lasemillajuegos.cl/content/4-nosotras>

Llenas, A. (2015). annallenas. Obtenido de <http://www.annallenas.com/>:
<http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores.html#.Y5dh5uxByJm>

Pedagógico, E. (Dirección). (2021). Juegos para educación física la mejor recopilación de juegos creativos [Película].

What moms love. (s/f). 87 juegos activos en el interior de la casa para niños. Obtenido de whatmomslove.com:
<https://whatmomslove.com/kids/active-indoor-games-activities-for-kids-to-burn-energy/>

La tienda Montessori. (s/f). Triángulo multiforma. Obtenido de la tienda montessori:
<https://latiendamontessori.com/productos/triangulo-multiforma/>

ACRBIO. (01 de junio de 2018). 25 actividades para desarrollar la actividad gruesa. Obtenido de Imágenes comunicativas:
<https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Merkley, K. (13 de Julio de 2016). 15 FAMILY REUNION GAME IDEAS. Obtenido de Lil Luna:
<https://lilluna.com/15-family-reunion-game-ideas/>

Brainy Activities. (s/f). Concentration game for children. Obtenido de Brainy Activities:
<https://www.pinterest.es/pin/422281208160300/>

Mungfali. (s/f). gross motor skills for kids. Obtenido de Pinterest:
<https://www.pinterest.es/pin/655344183292715435/>

La Senyo Eva. (s/f). Jugar a minimundos. Obtenido de Juegos simbólicos:
<https://www.instagram.com/p/CjipSdfqvJ7/>

Ministerio de educación. (27 de diciembre de 2019). Encuesta Minsal revela alto nivel de consumo de alcohol en Chile. Obtenido de minsal.cl:
<https://www.minsal.cl/encuesta-minsal-revela-alto-nivel-de-consumo-de-alcohol-en-chile/>

Fundación encuentro. (2022). La Fundación. Obtenido de fundaciónencuentro.cl:
<https://www.fundacionencuentro.cl/la-fundacion/>

Eyal, N. (2014). Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Penguin.

Figuerola, P. (Entrevista personal, 30 de marzo de 2023).

Gobierno de Chile (9 de Marzo, 2022). Conexiones fijas a internet crecen 40% durante el gobierno del Presidente Piñera. Recuperado de [https://www.gob.cl/noticias/conexiones-fijas-interne-t-crecen-40-durante-el-gobierno-del-presidente-piñera/#:~:text=Internet%20M%C3%B3vil&text=Los%20accesos%204G%20alcanzaron%20los,%2C8%25\)%2C%20entre%20otros.](https://www.gob.cl/noticias/conexiones-fijas-interne-t-crecen-40-durante-el-gobierno-del-presidente-piñera/#:~:text=Internet%20M%C3%B3vil&text=Los%20accesos%204G%20alcanzaron%20los,%2C8%25)%2C%20entre%20otros.)

Diario Estrategia. (2021, 9 de septiembre). Auge de apps para comprar productos: Seguridad en uso y pandemia aumentaron los requerimientos. Recuperado de <https://www.diarioestrategia.cl/texto-diario/mostrar/3152716/auge-apps-comprar-productos-seguridad-pandemia-aumentaron-requerimientos.>

Ministerio de desarrollo social y familia. (2022). Informe de desarrollo social. BCN. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2023). Reportes Estadísticos 2021 de San Bernardo. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. https://www.bcn.cl/siit/reportescomunales/comuna_s_v.html?anno=2021&idcom=13401

Alianza Erradicación de la Pobreza Infantil. (2021). Nacer y crecer en pobreza y vulnerabilidad. <https://www.unicef.org/chile/media/6311/file/Nacer%20y%20crecer%20en%20pobreza%20Final%20pdf>

Aplicaciones móviles en Chile y los costos y beneficios para las empresas. (2019, julio 31). El Mostrador.
<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2019/07/31/aplicaciones-moviles-en-chile-y-los-costos-y-beneficios-para-las-empresas/>

Kingoapp. (31 de octubre de 2022). Estadísticas sobre descargas de aplicaciones y tendencias de uso (2022). Kingofapp.com.
<https://kingofapp.com/es/estadisticas-sobre-descargas-de-aplicaciones-y-tendencias-de-uso-2022/>

Rosgaby Medina, K. (2022, julio 1). Estadísticas de la situación digital de Chile en el 2021-2022. Branch Agencia.
<https://branch.com.co/marketing-digital/estadistica-s-de-la-situacion-digital-de-chile-en-el-2021-2022/>

William Ramírez Silva, Stefano Vinaccia Alpi, Gustavo Ramón Suárez (Ed.). (2004). Revista de estudios sociales (Vol. 18).