

DISEÑO DE MATERIAL PARA ESTIMULAR LA MEMORIA EN EL GRUPO DE ADULTO MAYOR "MIS MEJORES DÍAS" DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.



Felipe Fernández/Sergio Astaiza



Universidad del Cauca

**DISEÑO DE MATERIAL PARA ESTIMULAR LA MEMORIA
EN EL GRUPO DE ADULTO MAYOR “MIS MEJORES DÍAS”
DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.**



Universidad
del Cauca

**FELIPE JOSÉ FERNÁNDEZ SALAMANCA
SERGIO ANDRÉS ASTAIZA PERAFÁN**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
POPAYÁN
2016**

**DISEÑO DE MATERIAL PARA ESTIMULAR LA MEMORIA
EN EL GRUPO DE ADULTO MAYOR “MIS MEJORES DÍAS”
DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.**

**FELIPE JOSÉ FERNÁNDEZ SALAMANCA
SERGIO ANDRÉS ASTAIZA PERAFÁN**

ASESORES

RAFAEL SARMIENTO LÓPEZ
Profesor Departamento de Diseño

LAURA JUDITH SANDOVAL
Profesora Departamento de Diseño

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
POPAYÁN
2016**

Tabla de contenido	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
PRESENTACIÓN	3
CAPÍTULO I – MARCOS DE REFERENCIA	4
1.1 EL ADULTO MAYOR	4
<i>1.1.1 A nivel nacional y local</i>	5
<i>1.1.2 El adulto mayor en la ciudad de Popayán</i>	6
1.2 LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO	6
<i>1.2.1 Estimulación cognitiva y edutainment, dos conceptos pertinentes</i>	8
1.3 EL DISEÑO Y SU RESPONSABILIDAD CON EL ADULTO MAYOR	9
1.4 REFERENCIA DE PRODUCTOS	11
CAPÍTULO II – DESARROLLO METODOLÓGICO	14
2.1 CONTEXTO DEL GRUPO “MIS MEJORES DÍAS”	14
<i>2.1.1 Visitas al grupo Mis Mejores Días</i>	15
<i>2.1.2 Implementación encuesta</i>	16
<i>2.1.3 Moodboard</i>	18
<i>2.1.4 Definición del perfil de usuario grupo mis mejores días</i>	21
<i>2.1.5 La estimulación de la memoria como enfoque del proyecto</i>	22
2.2 ESTIMULACIÓN DE LA MEMORIA	22
<i>2.2.1 Charlas con profesional de la salud</i>	22
<i>2.2.2 Análisis formal de cuadernos y fichas de estimulación</i>	23
<i>2.2.3 Análisis de ejercicios de estimulación de la memoria</i>	23
<i>2.2.4 Elaboración mapas conceptuales sobre la memoria, su estimulación y relación con intereses del grupo “Mis Mejores Días”</i>	24
2.3 REFLEXIÓN METODOLÓGICA	26
CAPÍTULO III – FORMALIZACIÓN	28
3.1 CRITERIOS DE DISEÑO	29
3.2 DEFINICIÓN IDENTIDAD GRÁFICA	30

	Pág.
3.3 PROTOTIPOS	35
3.3.1 Arma recuerdos de Doña Recordina	34
3.3.2 Los saberes de Doña Recordina	44
3.3.3 Dibuja recuerdos de Doña Recordina	50
3.3.4 Busca cartas de Doña Recordina	58
3.3.5 Un día con Doña Recordina	67
3.3.6 ¿Doña Recordina quién adivina?	76
3.4 REFLEXIÓN EN RELACIÓN A LA FORMALIZACIÓN	82
4 REFLEXIONES GENERALES	85
BIBLIOGRAFÍA	87

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro agradecimiento en primer lugar a Dios, al grupo de adulto mayor Mis Mejores Días de la ciudad de Popayán sin el cual no hubiese sido posible desarrollar este proyecto, a los asesores Laura Sandoval y Rafael Sarmiento quienes nos guiaron en cada una de las etapas del proyecto, a nuestros padres, hermanos y demás familiares quienes con su valioso apoyo nos motivaron a culminar esta etapa académica.

INTRODUCCIÓN

El llegar a la tercera edad trae consigo una serie de cambios sociales, emocionales y físicos; que influyen en la percepción de vida del adulto mayor de manera negativa o positiva según el estilo de vida y contexto en el cual se enmarca el individuo. Uno de esos cambios implica a la memoria, la cual con el paso del tiempo puede verse afectada si no es estimulada y ejercitada, repercutiendo en la comunicación que el adulto mayor tiene con las personas en su contexto, como se afirma “El envejecimiento va acompañado de cambios en este sistema que se asocian con el deterioro...” (Blasco y Meledez, 2006, p.22). Por ello el ambiente en el que se inscribe el adulto mayor debe ser estimulante, ya que esto permite potenciar las capacidades cognitivas, brindando seguridad, confianza, autonomía y goce de esta etapa llena de sapiencia. Es así, como se observa la necesidad de diseñar un material para estimular la memoria en adultos mayores autovalentes, como refiere Barraza y Castillo (2006) “...Es aquella persona adulta mayor capaz de realizar las actividades básicas de la vida diaria”(p.3), el fin de este material es que les posibilite vivir esa etapa dorada de forma lúcida, generando ambientes estimulantes y entretenidos para el convivir del grupo “Mis Mejores Días” del barrio Alfonso López, por medio de la creación de material significativo para el grupo, en dónde las actividades que se planteen les sean familiares³ y capturen la atención e interés de los integrantes del grupo, que se identifiquen con las actividades y con ello lograr un cambio positivo en la comunicación y dinámica del grupo a través de la estimulación y ejercitación de la memoria.

Podemos decir que los resultados pueden mejorar en las tareas de memoria a corto plazo siempre y cuando el material sea significativo así como su organización y el desarrollo de estrategias medicinales y, además, se dé en contexto adecuado. Mientras que la adquisición de información en medios no familiares y/o con condiciones de estrés y situaciones exigentes harán que el individuo decremente su rendimiento cognitivo. (Blasco y Meledez, 2006, p.22).

El desarrollo de este proyecto busca brindar desde el Diseño una alternativa que permita a los adultos mayores del grupo “Mis Mejores Días” de la ciudad de Popayán, obtener una mejor calidad de vida; integrando conocimientos teórico-prácticos adquiridos en nuestro trayecto académico universitario, siendo conscientes de la gran responsabilidad que tenemos como

universitarios y diseñadores inscritos en un contexto. Por ende focalizamos nuestro interés en desarrollar este proyecto que incluye a los adultos mayores, reconociendo que llegar a la tercera edad implica cambios psicológicos, físicos, sociales, emocionales, que son fundamentales para la percepción (negativa o positiva) sobre la vida como adulto mayor. Decidimos abordar el concepto de la memoria y su estimulación, ya que nos posibilita fortalecer aspectos como la autoestima, interacción social, percepción sobre la idea de adulto mayor y gestar procesos de autoaprendizaje para generar un impacto positivo sobre el grupo Mis Mejores Días.

A nivel nacional se evidencia un aumento demográfico en la población de adulto mayor.

La población mayor de 60 años ha pasado de 6 % en 1975, a algo más del 10 % en el 2012 y se prevé que para el 2050 será superior al 20 % (DANE, 2010). Actualmente (2012) la población del país supera los 46´600.000 de habitantes, que en el 2010 era algo superior a los 45´500 000, constituyendo los mayores de 59 años un poco más del 10 % de la población colombiana. (Ruíz, 2013, p. 26,64)

Estas cifras estadísticas permiten ver la necesidad del desarrollo de proyectos enfocados en este público; en dónde se sientan partícipes de procesos sociales y puedan fortalecerlos a través de sus conocimientos; generando escenarios de comunicación en dónde el diseño participe y posibilite reflexionar en torno al rol del diseño gráfico en nuestra ciudad y su potencial como actor en la búsqueda de la construcción social. Consideramos que este proyecto posee un gran potencial innovador, puesto que se busca realizar un trabajo de forma directa e incluyente con el público objetivo, con la meta no solo de contribuir con enriquecer la calidad de vida de las personas, sino también, con el desarrollo del diseño como disciplina y su capacidad en la sociedad para aprender de la experiencia, conocimientos, sabiduría e intereses de los adultos mayores. Con la experiencia obtenida a lo largo del desarrollo de este proyecto, esperamos poder contribuir con futuros proyectos en los que el diseño sea el protagonista y en las que nuevas ideas permitan la búsqueda de soluciones creativas de gran impacto social que contribuyan con el bienestar de la población.

El lector podrá a lo largo de este documento encontrar el desarrollo del proceso conceptual, metodológico, y de formalización de los juegos y talleres que se desarrollaron para el proyecto **DISEÑO DE MATERIAL PARA ESTIMULAR LA MEMORIA EN EL GRUPO DE ADULTO MAYOR MIS MEJORES DÍAS.**

En el primer capítulo se estructura el marco teórico, el cual contiene una descripción sobre el contexto bajo el cual se desarrolla el proyecto, iniciando con una definición de adulto mayor, lineamientos institucionales que los cobijan, índice demográfico en la ciudad, programas vigentes a nivel nacional y local. Además se encontrará la perspectiva del diseño en relación a la importancia de diseñar para el adulto mayor. Finalmente este primer capítulo contiene la descripción del concepto de memoria y su importancia para el individuo.

En el segundo capítulo se describe el proceso metodológico realizado durante el desarrollo del presente proyecto de diseño y también se presentan las actividades exploratorias que se implementaron en el grupo para definir conceptos de diseño que guiaron la formalización de las piezas contenidas en el Kit de Estimulación de la Memoria.

En el tercer capítulo se definen los conceptos y criterios de diseño que guiaron el desarrollo del material; además se explica el proceso de formalización de cada una de las piezas, se describen los prototipos finales y se reflexiona sobre los procesos de formalización.

Finalmente se presenta una reflexión en torno a la experiencia del desarrollo de este proyecto.

PRESENTACIÓN

Con este proyecto se busca el desarrollo de prototipos de juegos análogos y talleres para la estimulación de la memoria en el grupo de adulto mayor Mis Mejores Días; ofreciendo un ambiente estimulante, entretenido y divertido en donde se sientan incluidos y reconocidos como personas valiosas e importantes para la sociedad; además, este proyecto busca contribuir con dinamizar la comunicación e interacción entre los integrantes del grupo. Permittiéndonos indagar sobre los procesos implicados en la construcción de dichas actividades para estimular la memoria; los cuales están pensados para adultos mayores autovalentes. Para posibilitar este desarrollo es pertinente plantear un proceso metodológico que permita conocer el grupo de adulto mayor, su entorno, sus gustos, intereses, anhelos, necesidades, saberes, conocimientos y formas de comunicación.

El grupo de adulto mayor Mis Mejores Días con el cual se desarrolla este proyecto existe hace 30 años y se encuentra ubicado en el barrio ALFONSO LÓPEZ de la comuna seis de la ciudad de Popayán, desde sus inicios fue gestado y coordinado por su actual líder la señora Sonia Dulcey; quién ha residido en el Barrio durante toda su vida. Las integrantes del grupo son mujeres de estrato 1 y 2 que habitan la comuna seis⁴, cuyas edades oscilan entre 59 y 84 años, cuentan con una asistencia promedio de 15 integrantes, aunque en ocasiones por cuestiones familiares o laborales la asistencia se ha visto reducida a 8 personas. El horario de encuentro es los días Lunes (exceptuando los festivos) de 2 a 5 de la tarde en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, ya que el grupo no posee un espacio propio. Entre las actividades que realizan en el grupo se encuentran las clases de tejido y bordado, las cuales son gestionadas por la coordinadora y pagadas por el grupo. En ocasiones practican danza y juegos Sapo; además de los ejercicios de actividad física dirigido por el monitor designado desde la Alcaldía Municipal de Popayán.

CAPÍTULO I – MARCOS DE REFERENCIA

El capítulo inicial de este documento contiene la descripción teórica y conceptual que se estructuró para definir los lineamientos metodológicos del proyecto. Y desarrolla las siguientes temáticas: el adulto mayor, la memoria y su importancia para el individuo, la estimulación cognitiva, el diseño responsable con el adulto mayor y finalmente referentes de juegos.

1.1 EL ADULTO MAYOR

En Colombia el término adulto mayor alude a las personas que alcanzan una edad de 60 años, han dedicado su vida al trabajo y al cabo de un tiempo deben jubilarse¹; sin embargo la definición no abarca la magnitud de la idea, porque descarta condiciones socioeconómicas, ambientales, físicas y culturales de las personas. Es necesario profundizar en el concepto ya que ser adulto mayor como enuncia Yanza (2010) “implica continuar constituyéndose mediante procesos de formación como humanos en un medio cultural y social” (p. 7). Asumiendo la educación como práctica socio-cultural que priorice los procesos formativos, estableciendo una conexión entre los saberes que se van a compartir con ellos y los que poseen. Es así como en el 2008 se crea la Ley 1251 que dicta normas tendientes a procurar la promoción, protección y defensa de los derechos de los adultos mayores en Colombia; dicha ley establece en los artículos 4, 7 y 17 el marco legal de los adultos mayores en la sociedad, constituyendo la política pública de envejecimiento. Estos 3 artículos definen lo siguiente:

Construcción de procesos educativos, lúdicos, pedagógicos, recreativos, culturales para los adultos mayores.

Mejorar la calidad de y desarrollar instrumentos culturales que valoren el aporte de los adultos mayores, Promoviendo una cultura de respeto al adulto mayor en todos sus ámbitos.

Desarrollar Programas de gerontología en pregrado y posgrado. Núcleos temáticos sobre el envejecimiento y vejez en la educación formal y no formal, educación intercultural en temas ambientales y sostenibilidad, desarrollo económico y social. Integrar de manera efectiva el saber adquirido por los adultos mayores, optimizándolo en sociedad. (El análisis de los 3 artículos fue tomado del informe de la política pública municipal)

Artículos que se complementan con los 5 principios aprobados por la ONU en 1991 “Los 5 principios son: independencia, participación, atención, realización personal, dignidad” (Publicación política pública municipal adulto mayor, 2010, p.14,15). Estos principios siguen siendo vigentes hasta la fecha y que son conocimientos fundamentales para el planteamiento de cualquier proyecto enfocado a la población de adulto mayor.

¹ Publicación política pública municipal adulto mayor. Popayán (2010). Pág. 7

1.1.1 A nivel nacional y local

A nivel nacional el Gobierno brinda un apoyo o subsidio al adulto mayor con el programa Colombia Mayor “El valor del subsidio depende de la cantidad de recursos que le lleguen al Departamento, la cantidad de afiliados al programa y del estrato o condición socioeconómica del beneficiario” (colombiamayor.co/index.html, 2013). La ayuda monetaria se entrega cada dos meses y permite cubrir las necesidades básicas como alimentación o compra de medicamentos. La ayuda monetaria busca dar protección a los adultos mayores que no cuentan con una pensión, están desamparados o viven en la indigencia³. Además el programa realiza eventos anuales a nivel nacional para las personas de la tercera edad, eventos que contienen muestras folclóricas, tejidos, juegos tradicionales, canto. Eventos que también se realizan a nivel municipal, departamental, y son coordinados por la Gobernación, Alcaldía e Indeportes⁴ quienes congregan a la comunidad de adultos mayores de Popayán y el Cauca a través de danzas, canto, poesía, sapo, dominó, concursos de pancartas, reinados, entre otras expresiones artísticas en donde la creatividad de los participantes juega un rol importante y los adultos mayores pueden expresarse y dispersarse de la cotidianidad. Indeportes y la Alcaldía de Popayán organizan cada año el evento para celebrar en agosto el mes del adulto mayor, lo organizan como 2 entidades diferentes, es decir cada una desarrolla un evento; la Alcaldía lo hace a través de la Secretaría de Salud Municipal. Los eventos suelen ser agotadores, pues presentan algunos problemas en la organización o debido a la gran cantidad de asistentes y actividades las jornadas se extienden por varias horas, ocasionando desgaste físico que resulta agobiante y desmotivador. Pese a ello, disfrutan mucho el poder reunirse para practicar danzas, bordado, Sapo, ejercicios, o simplemente compartir sus anécdotas de la semana, chistes,

chanzas, o males que los acongojan. La oportunidad de compartir y reunirse con personas que entienden su situación porque la viven en carne propia resulta invaluable para ellos.

A nivel local el trabajo realizado por la Alcaldía de Popayán⁵ al igual que Indeportes se enfoca en brindar por grupos de trabajo un acompañamiento guiado por un monitor que instruye en actividad física, planteando rutinas de ejercicios según las necesidades y limitaciones de los adultos mayores; dicho monitor es designado por la Lic. Disa Astaiza quién es la encargada de dirigir y coordinar el programa de actividad física para adultos mayores en la Alcaldía. Las rutinas impartidas contienen ejercicios de estiramiento, caminatas, juego de sapo, actividades que generan empatía y respeto entre compañeros; además hay danzas como Bambuco, Pasodoble, Cumbias, Salsa, Boleros, Rock and Roll y Tangos. Son coreografías hechas por los adultos mayores que no presentan problemas físicos complejos. En ocasiones los monitores enseñan manualidades en los grupos, tales como realizar un tapete con costalillo o portarretratos en Fomi, Si los grupos no pueden acceder a estas actividades brindadas por esta institución, la capacidad de gestión del coordinador del grupo es vital para contactar algún instructor pagado por los integrantes, el cual pueda capacitarlos en actividades como manualidades y danzas, ya que según lo observado y registrado en los diarios de campo durante las visitas, son actividades de las cuales disfrutaban mucho en grupo. Actualmente el grupo Mis Mejores Días ha contratado el servicio de una instructora que todos los lunes de 2 a 3 PM les da clases de tejido y bordado, las cuales tienen un costo de 1000 pesos por persona, la persona que paga, participa del curso y la que no, se dedica a observar a las demás. Es importante señalar que estas actividades son generales y no atienden particularidades como la estimular y ejercitar la memoria de los adultos mayores.

³ <https://colombiamayor.co/index.html>

⁴ *Ente descentralizado para la gestión y desarrollo del deporte en el Departamento.* www.indeportescauca.gov.co/

⁵ <http://popayan.gov.co/>

1.1.2 El adulto mayor en la ciudad de Popayán

Según el DANE, La situación demográfica de adulto mayor en Popayán al igual que a nivel nacional tiende a aumentar, ya que la expectativa de vida ha aumentado; indicándonos que a futuro dicha población será aún mayor y haciendo evidente la necesidad de generar proyectos interdisciplinarios, que analicen la situación de la población en la ciudad para la creación de programas sanitarios, educativos, culturales, sociales y económicos que los incluya en cada decisión; es decir, pensar con y para ellos. Entre 2006 y 2009 la población de adulto mayor en la ciudad ha incrementado de 25,232 a 27,621 (DANE)¹ mostrando una creciente considerable; de estas 27,621 personas más del 50% son mujeres (15,678) , debido a que la expectativa de

vida de la mujer tiende a ser mayor que la del hombre. Se destacan las enfermedades como hipertensión, osteoporosis, diabetes, artrosis; discapacidad visual, auditiva y la movilidad del adulto mayor. Entre las enfermedades con mayor presencia en esta población, se destaca la hipertensión, osteoporosis, diabetes, artrosis, discapacidad visual, auditiva y la dificultad física para realizar movimientos corporales. Estas cifras nos permiten visualizar el panorama que a futuro se presentará en Popayán con respecto a los adultos mayores, debido a que, es una proyección demográfica de gran magnitud, que debe ser pensada y entendida, para establecer medios y herramientas, que les permitan afrontar esta etapa de la vida con fortaleza y lucidez.

El mencionar aspectos legales, los programas vigentes y el índice demográfico de la ciudad es importante para evidenciar el amplio trabajo a realizar, para mejorar las condiciones de vida de nuestra población de adulto mayor y por ende el amplio espectro de acción del Diseño con este grupo poblacional.

1.2 LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO

El concepto de memoria no es nuevo para las áreas del conocimiento, Baddeley (1986) nos dice “La memoria es lo que nos permite organizar experiencias pasadas y hacerlas accesibles cuando las necesitamos” es decir, toda la percepción de nuestra realidad está basada en experiencias, sin ellas no podríamos aprehenderla ni configurarla. Una definición un poco más fisiológica refiere Ruiz Vargas (1991) “*La memoria es un complicado sistema de procesamiento de la información que opera a través de procesos de almacenamiento, codificación, construcción, reconstrucción y recuperación de la información*” indicando que nuestra memoria es un sistema de redes de información que analiza, estructura, desecha, almacena y recupera información (evoca). Estas dos definiciones, nos permiten aproximarnos al entendimiento de una idea compleja, que evidencia la importancia de la memoria para el ser humano; puesto que, la memoria nos identifica como individuos socioculturales, pertenecientes a un territorio, a una sociedad, a un barrio, a una familia; poseedores de unos saberes, creencias y conocimientos, definiendo al individuo en su totalidad.

¹ Censos DANE 1964-2009 Popayán

El proceso de registro es importante para el individuo, debido a que ahí están contenidas las bases cognitivas esenciales del ser humano: percepción, memoria, atención, lenguaje e inteligencia. De las cuales la memoria es nuestra prioridad para el proyecto, por ello es necesario generar un mapa de los diferentes tipos de memoria que intervienen en esos procesos de registro, retención y evocación, mapa que fue tomado de Revista Argentina de clínica neuropsiquiátrica (1999) y se expone a continuación expone a continuación:

“ **Memoria sensorial:** Es la que registra y almacena durante un tiempo estimado en milisegundos los estímulos sensoriales visuales, auditivos y cinéticos.

Memoria corto plazo: Es transitoria y dura pocos minutos; a veces, sólo segundos. Normalmente puede almacenar entre 5 y 7 elementos

Memoria largo plazo: Es considerada permanente, y su duración puede ser de días, meses o años. Implica operaciones más complejas y una búsqueda consciente de significados

explícita: son los recuerdos deliberados y conscientes que tenemos sobre nuestro conocimiento del mundo o sobre nuestras experiencias personales.

Episódica: Permite el registro y el recuerdo de hechos o datos autobiográficos.

Semántica: Aprendizaje de lenguajes, palabras y significados

Implícita: almacena información de manera inconsciente sobre hábitos, habilidades motoras, estrategias perceptivas y condicionamientos asociativos.

Procedural: se refiere a la adquisición paulatina de habilidades

Memoria de reconocimiento: En el reconocimiento de personas las experiencias de memoria darían lugar a dos formas diferentes de realizar la tarea de identificación: por familiaridad y por identificación.

Memoria significativa: es aquella que involucra la organización y comprensión de la información que se desea recordar. Busca establecer conexiones y relaciones lógicas entre conceptos e ideas” (p. 66,78). Estos tipos de memoria se pueden encontrar en el beneficio de los juegos (DESCRIPCIÓN DE PROTOTIPOS, páginas 38-74)

El mapa apunta a evidenciar el sistema complejo de la memoria, como cada fase contribuye a construir nuestra identidad como seres racionales y emocionales; Sin memoria seríamos un sujeto irreconocible para nosotros mismos y para los demás, no podríamos establecer quiénes somos, no podríamos aprender, ni comunicarnos articuladamente, tampoco constituirnos como seres racionales ya que comprometeríamos nuestro devenir. La memoria es el requisito esencial para volver inteligible nuestra realidad, vida, existencia, entorno (aprendizaje, conocimiento, comunicación, relaciones sociales, autobiografías, lenguaje...

etc.). Estamos definidos por ella, lo que almacenamos y lo que no; todo lo que consideramos importante o no, define ese "Yo" y estructura nuestra identidad, la cual dependerá de la interacción con el contexto en el que nos inscribimos, así cada integrante de un grupo social contemporáneo poseerá una parte de esa identidad colectiva, denominada memoria colectiva, en la cual cada individuo de un grupo social posee un conocimiento indispensable para complementar y validar la memoria de otro individuo perteneciente a ese grupo y contemporaneidad. Como lo expone Delgado Ruiz " ...participan todos, sólo que no subsumiendo, sino articulando la aportación de cada miembro de la sociedad, que es distinta y asume de manera no menos distinta los recuerdos que comparte con los demás." Manuel delgado Ruiz. La comunidad como sueño y añoranza" (p. 10) Por ello es tan importante la memoria para el ser humano, ya que valida la construcción de la identidad propia, pero al tiempo la del sujeto con el cual se relaciona.

Así nos hemos aproximado a la comprensión de la memoria, dejándonos algunos interrogantes en el camino ¿Qué papel podría desempeñar el Diseño Gráfico en el proceso de estimular la memoria en los adultos mayores? Y además ¿cómo el Diseño puede generar ambientes estimulantes y entretenidos para el adulto mayor teniendo en cuenta su contexto? Para ello es necesario apoyarse en dos conceptos que aporten al Diseño Gráfico en su proceso de estimulación de la memoria: El Edutainment y la estimulación cognitiva.

1.2.1 Estimulación cognitiva y Edutainment, 2 conceptos pertinentes

El Edutainment y la Estimulación cognitiva son dos conceptos que se aproximan al entendimiento de la problemática que se presenta en este proyecto, enriqueciendo la construcción y exploración de ideas para desarrollar el material. El Edutainment educa a través del entretenimiento, potencia y desarrolla las habilidades mentales, morales, psicológicas del individuo(s) como refiere Rebeil (2009) "...potencia y desarrolla las habilidades mentales, morales, psicológicas del individuo(s)" influyendo sobre expectativas, hábitos y actitudes. Así, las personas adquieren mejor el conocimiento mientras se entretienen; dedicarle mayor tiempo a una tarea con un creciente interés, motiva la práctica y el reconocimiento de patrones, lo que hace más eficiente la recuperación de los conceptos y un mejor uso de los conocimientos básicos memoria. "El adulto mayor, enfrenta distintos problemas al resto de la población, es por esto que las aplicaciones de Edutainment que han sido diseñadas específicamente para este grupo, no buscan educarlo en lo que respecta a ningún

tema específico, sino que estas aplicaciones en su gran mayoría buscan entrenar al adulto mayor a ejercitar su memoria"(Cesar Zumaeta,2009, p. 18) focalizando así el objetivo del proyecto, el cual es diseñar interfaces que desde la comunicación visual estimulen y dinamicen la interacción grupal, potenciando con ello habilidades motrices, reconocimiento de formas, colores, pensamiento lógico, reducir ansiedad y elevar autoestima, mejorar habilidades organizativas y resolución de problemas. Además su amplio espectro de aplicación lo convierte en un aliado esencial, ya que llega a libros (pop up), radio, teatro, juguetes, juegos de mesa, videojuegos, narración de cuentos e historias, talleres de dibujo, expresiones artísticas, creación de escenarios y programas de Televisión como por ejemplo: Bill Nye 'the Science Guy' "Este programa enseñaba en cada uno de sus 100 episodios un tema diferente sobre ciencia" (www.territoriocreativo.es. 2012)

Ahora bien, el Edutainment es un concepto importante pero debe asociarse a la estimulación cognitiva, puesto que este concepto trabaja las capacidades mentales y habilidades cognitivas

de las personas, brindándonos herramientas para el diseño del material como talleres y cuadernos de estimulación. La estimulación cognitiva es el conjunto de técnicas y estrategias que pretenden optimizar la eficacia del funcionamiento de las distintas capacidades cognitivas "...percepción, atención, razonamiento, abstracción, memoria, lenguaje, procesos de orientación y praxias" (Gaviria, 2010, p.1) enfatizando el aspecto social, conductual, psicológico y emocional de las personas; induciendo a reutilizar habilidades instauradas ya olvidadas, manteniendo durante más tiempo las habilidades conservadas, generando un alto grado de independencia, autoestima y autonomía de la persona.

Así, las capacidades mentales y cognitivas dependen de la interacción que se tengan con el ambiente en el que se está inscrito; lo anterior implica que podemos potenciarlas con la práctica; como refiere Gaviria (2010) *"los adultos mayores tienen un riesgo elevado de padecer alguna enfermedad que repercute en el estado de su cognición, el cual aumenta si las condiciones ambientales son poco estimulantes"* (p.7) Algunos de los objetivos que persigue la estimulación cognitiva son:

"Estimular y mantener las habilidades intelectuales conservadas el máximo tiempo posible con la finalidad de preservar su autonomía.

Crear un entorno rico en estímulos que facilite el razonamiento y la actividad motora, mejorando las relaciones interpersonales de los sujetos.
Evitar la desconexión del entorno y fortalecer las relaciones sociales.
Estimular la propia identidad y autoestima.
Minimizar el estrés y evitar reacciones psicológicas anómalas.
Mejorar el rendimiento cognitivo y funcional.
Incrementar la autonomía personal en las actividades de la vida diaria.
Mejorar el estado y sentimiento de salud.
Mejorar la calidad de vida del paciente a lo largo del proceso de envejecimiento." (Peña, 1999, p.10)

Para el desarrollo de este proyecto, se considera pertinente generar procesos dinámicos al interior de los grupos, en donde sus conocimientos, necesidades e intereses, sean el insumo que guíe el planteamiento de actividades para la formalización del material, el cual además de estimular la memoria debe contribuir a crear escenarios entretenidos y divertidos. Teniendo claro que deben converger conceptos como el Edutainment, la Estimulación Cognitiva, la memoria y el aporte de las ciencias de la salud, ya que garantizan que el diseño del material vaya acorde a las expectativas, necesidades, perfiles del público y conlleven a mejorar el bienestar social, psicológico y personal de los adultos mayores.

1.3 EL DISEÑO Y SU RESPONSABILIDAD CON EL ADULTO MAYOR

Cuando se hace referencia al diseño, se evidencia la multiplicidad de públicos a los que llega y sus diferentes campos de acción (Diseño Web, Editorial, Audiovisual...etc.) sobre los que se inscribe y es actor. Campos en los cuales se constituye, no como el resultado final visualizado en una pieza, sino como un proceso comunicativo, como enuncia Tapia (2000).

"...si concebimos al diseño como orientado hacia la acción y vemos la acción, más que como uso pasivo, como intervención activa y cambio creador, el diseñador ... se preocupará por el desarrollo y modelado de procesos: procesos de interacción y cambio, en los que los objetos de todas maneras desempeñen un rol central indiscutible, como medios para la acción" (p.221)

gestando procesos de aprendizaje y proyectos, en donde la interacción con los diferentes grupos sociales y contextos sobre los cuales nos enmarcamos sea el

elemento(s) vital(es) en el que se cimienta el diseño y sin el cual no existiría, como enuncia Paris (1997) *“El diseño cobra sentido realmente si persigue un objetivo social. Con su capacidad de expresión simbólica puede fomentar el conocimiento y cuestionamiento de los problemas que aquejan a nuestra sociedad”* estos procesos surgen del análisis de las diferentes necesidades de un público(s) y traen consigo una reflexión bastante pertinente en todo proyecto de diseño, la cual es la responsabilidad social. Raquel Pelta (2004) plantea un gran interrogante *“¿Cuál es la responsabilidad social del diseñador tanto a nivel local como global?... Inquietud compleja, porque parece difícil delimitar qué constituye realmente, una práctica responsable”* (p. 75,89) por eso definir esa responsabilidad social desde lo fundamental parece el paso inicial desde nuestra perspectiva, responsabilidad que en esencia es ser conscientes de las implicaciones e impacto de nuestras producciones en la sociedad ; desde ahí damos el rol de interlocutor al diseñador, ese individuo que construye y participa dentro de las dinámicas de un grupo social para mejorar las condiciones de vida de los personas que lo constituyen (en este caso adultos mayores) o al menos proporcionarles herramientas para afrontarlas. Definiendo al diseñador como aquel que construye desde las necesidades reales de un grupo de personas, contribuyendo al beneficio colectivo e individual de los sujetos que lo integran y por extensión al de la sociedad en la cual se encuentran inmersos las personas y el diseñador mismo. Como enuncia Nagy en Tapia (2005) *“Nuestros objetivos no son los productos, son las personas.”* (p.87)

Es por eso que desde hace algunos años se viene gestando una concepción de diseño que cada vez está tomando más fuerza y es la del Gerontodiseño. ¿Pero qué es el Gerontodiseño? En el 2006 el Dr. Parra Marujo enunciaba desde la Antropología Social la importancia de este concepto como proyección a un futuro cercano y lo definía de la siguiente manera *“Gerontodiseño es la aglutinación de la Gerontología con el Diseño en el sentido de existir un designio de proyectar, concebir y adaptar modelos a los adultos mayores...”* (Parra Marujo, 2006). Es decir, con esta definición se da inicio a una nueva área desde dónde el Diseño ejerce su campo de acción: el Diseño centrado en adultos mayores. Es aquí en dónde el Diseño empieza a jugar un papel vital para el desarrollo físico, psicológico, emocional de un adulto mayor ya que por su capacidad de conceptualización puede contribuir a identificar necesidades latentes en estos grupos sociales y así poder confrontarlos en busca de herramientas que permitan desenvolver al adulto mayor en todo su esplendor y que pueda gozar esta etapa final del ser humano.

Quizás uno de los primeros pasos a tener en cuenta es indagar qué se siente ser adulto mayor, ponernos en los zapatos de personas que entren en el rango de edad del adulto mayor. Es desde esta perspectiva que se diseñó El AGNES (Age Gain Now Empathy System)¹ desarrollado por el MIT en el laboratorio de envejecimiento; es un traje que simula el envejecimiento y dispone de una serie de adiamientos para que sea capaz de adaptarse a diferentes limitaciones físicas que pueda presentar una persona de 75, es decir con el traje nos adaptamos para realizar una tarea cotidiana pero desenvolviéndonos con las capacidades físicas

¹ <http://agelab.mit.edu/agnes-age-gain-now-empathy-system>

de una de alta edad. Diseñado para crear empatía con la persona mayor; el AGNES es un gran ejemplo de cómo se empieza a pensar un público objetivo desde el diseño industrial; pero al igual que el industrial el gráfico debe ingresar a este campo de acción, no solo porque se piensa en un grupo social poco convencional sino que aquello que denominamos responsabilidad social se presenta como un elemento muy activo en proyectos que sean pensados para adultos mayores. Ese es uno de las principales motivaciones de este proyecto, el papel del Diseño Gráfico en contacto con grupos de adulto mayor, lo que supone un reto para nosotros como diseñadores.

1.4 REFERENCIA DE PRODUCTOS

El cubo serpiente: Es un rompecabezas compuesto por 27 cubos que se encuentran unidos entre sí mediante una goma elástica. Cada cubo (a excepción de los que están en los extremos) tiene dos caras con un agujero en su centro por el que pasa el elástico. El objetivo del puzzle es convertir la serpiente en un cubo de 3x3x3.



Cubo Puzzle: Es un rompecabezas cubico compuesto por 12 fichas, cuyas medidas son de 9 cm x cm. El objetivo es conseguir armarlo por medio del correcto encajado de las fichas 3x3x3.



Busca cartas: El objetivo es conseguir la mayor cantidad de pares, girando cartas.

Dinámica cartas:

- Se revuelven las cartas y se colocan boca abajo.
- Al inicio el jugador voltea 2 cartas de la mesa.
- Si las 2 cartas son similares, las toma y las deja en su montón de captura. El jugador obtiene un nuevo turno y destapa otras 2 cartas.
- Si las cartas no coinciden se voltean nuevamente.
- Cuando el jugador falla una pareja termina su turno.
- Gana el jugador que obtenga más parejas.



¿Adivina quién?: El objetivo del juego es intentar adivinar la persona misteriosa de tu oponente antes de que él o ella adivine tu persona misteriosa. Simplemente haces preguntas de "sí" o "no" a la otra persona para saber cuál sería su persona misteriosa.



Arma secuencias: El objetivo de esta actividad es determinar el orden correcto de la secuencia de imágenes, marcándolas con números del uno al tres.



Reflexión de productos referentes

Los productos anteriormente descritos tienen como fin en este proyecto brindar una ayuda referencial en torno al objetivo, dinámica, materiales, interfaces que permitan estructurar los criterios formales y de contenido bajo los cuales se diseñarán las piezas del material de estimulación. A continuación se enuncian algunas características que se destacan de los juegos en función del aporte a este proyecto:

Cubo serpiente y puzzle: Estos juegos permiten identificar la madera como material de formalización de las piezas de estimulación, por sus cualidades de resistencia, manipulación y costo. De igual forma este juego brinda un aporte referencial en cuanto a su dinámica y objetivo.

Busca cartas: Este juego brinda un aporte en cuanto a materiales, formato y especialmente la dinámica de juego puesto que identificamos su potencial de estimulación en relación a la memoria.

¿Adivina Quién?: El aporte de este juego al diseño de actividades se refleja en su dinámica, en la que se entabla una comunicación entre sus jugadores en la búsqueda de adivinar un personaje.

Arma secuencias: De este juego se destaca su dinámica, en la que los participantes deben identificar acciones representadas en una imagen y organizarlas correctamente de forma secuencial.

CAPÍTULO 2 – DESARROLLO METODOLÓGICO

Para el desarrollo metodológico fueron planteadas dos etapas, en la primera etapa el lector encontrará el estudio del público objetivo y reconocimiento del contexto en el cual se inscribe el adulto mayor; para ello se presenta una descripción de las visitas realizadas al grupo, una encuesta que permite conocer de forma cuantitativa, información respecto a estilos de vida, escolaridad y condición socioeconómica. Además, con la implementación de herramientas como el moodboard y la investigación bibliográfica con respecto al adulto mayor, se definió la estimulación de la memoria como enfoque del proyecto.

En la segunda etapa se realizó una investigación bibliográfica sobre la memoria, así como también una charla con la fonoaudióloga Jeanette Campo, con lo cual se construyeron mapas conceptuales que permitieron comprender las formas de estimular la memoria en el adulto mayor, y de esta manera definir los ejes temáticos que guiaron el desarrollo del material.

Finalmente se presenta una reflexión, en dónde se relaciona lo planeado con lo que realmente se hizo a nivel metodológico, los inconvenientes que surgieron y lo que se aprendió con esta experiencia.

2.1 CONTEXTO DEL GRUPO MIS MEJORES DÍAS

En este proyecto se inició trabajando con tres grupos de adulto mayor de la ciudad de Popayán “Abuelos Chéveres” del barrio Las Palmas, “Amor y fe” del barrio El lago y “Mis Mejores Días” del barrio Alfonso López. Con el objetivo de comprender el contexto y el público objetivo se realizaron visitas en las que se indagó en torno a intereses, formas de comunicación, estilos de vida y saberes; así como también problemáticas o necesidades que puedan ser abordadas desde el Diseño Gráfico. Durante el acompañamiento se decidió trabajar con “Mis Mejores Días” debido a que la labor con los tres grupos comprometía el desarrollo metodológico y logístico del proyecto. La elección de este grupo se dio por su constancia en la asistencia. Las visitas se registraron en diarios de campo digitales, los cuales fueron registrados posterior a cada sesión para no generar incomodidad en las asistentes.

Con el fin de hacer un estudio del público objetivo se realizó una encuesta en la que se plantearon interrogantes para conocer la edad, nivel de escolaridad, enfermedades y frecuencia con que realizan actividad física; así como también un moodboard para identificar gustos e intereses al interior del grupo.

2.1.1 Visitas al grupo *Mis Mejores Días*



Grupo de adulto mayor "Mis Mejores Días"

Las primeras visitas se realizaron el 10 de junio del 2013, durante las cuales se buscó entablar un lazo de confianza con las integrantes, conociendo sus nombres, sus formas de interactuar en grupo, escuchando lo que decían y participando de las charlas. De esta forma comentaron vivencias, algunos intereses y gustos; además, en los acompañamientos se observaron actividades que se realizaban al interior del grupo, tales como: Tejido, bordado, calcado de dibujos para bordar, ensayo de danzas para participar en eventos de adulto mayor, actividad física dictada por monitor de la alcaldía, y juego de sapo. Durante las últimas sesiones, la coordinadora del grupo Doña Sonia Dulcey, gestionó la enseñanza al grupo en relación al tejido y bordado, enseñanza dictada por una instructora particular que cobra 1000 pesos por persona; esto debido a que actualmente ninguna institución les brinda esta opción de aprender gratuitamente con respecto a este tema.

Con el paso de las sesiones fueron identificados al interior del grupo sus temas de conversación,

los cuales eran variados, ya que en ocasiones trataban sobre estados de salud, chistes, juegos, vecinos, familiares, danza, plantas medicinales, puntadas de tejido y bordado. Diálogos que permitieron conocer saberes al interior del grupo, como el uso de plantas medicinales para la elaboración de remedios caseros. Algo relevante en las observaciones fue que en el momento que debían firmar las asistencias del monitor de la Alcaldía, Doña Libia, Doña Esperanza y Doña Rosalba no firmaban porque no saben escribir.

Análisis diarios de campo:

A partir de los diarios de campo registrados en las visitas al grupo "Mis Mejores Días" se obtuvo información relevante del grupo para el diseño de las piezas que constituyen el material de estimulación, la cual es detallada a continuación:

El humor en el grupo es un medio por el cual recuerdan vivencias, al igual que algunas canciones y plantas medicinales que mencionan. Recurren a la danza, el tejido y el bordado como una forma para integrarse, así como también

mencionan juegos tradicionales como el Sapo, el Trompo, el Valero o juegos de mesa como el Bingo y el Dominó. Cabe resaltar que cada que reciben invitación para asistir a eventos de adulto mayor, el grupo se interesa por participar en concursos como el reinado, danza, juegos tradicionales, baile deportivo y muestras de tejidos y bordados. La actividad física dictada por el monitor designado de la Alcaldía recibe buena acogida por parte de las asistentes, ya que la gran mayoría participan de está evidenciando un cambio emocional positivo.

Durante algunas sesiones se observó que la mayoría de las participantes presentaban dificultades al momento de memorizar los pasos de la coreografía y la actividad física, sin embargo aunque les tomaba tiempo, con la repetición de los pasos podían realizarlos casi sin inconvenientes; de lo cual se deduce la importancia de indagar sobre el concepto

de memoria en el adulto mayor.

El grupo se caracteriza por poseer conocimiento en relación a la fundación de barrios, espantos, coplas; y a nivel general observamos que sus integrantes son personas muy activas que constantemente expresan la necesidad de desarrollar nuevas habilidades y conocimientos.

2.1.2 Implementación encuesta

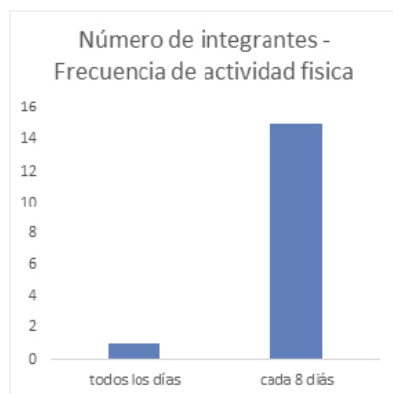
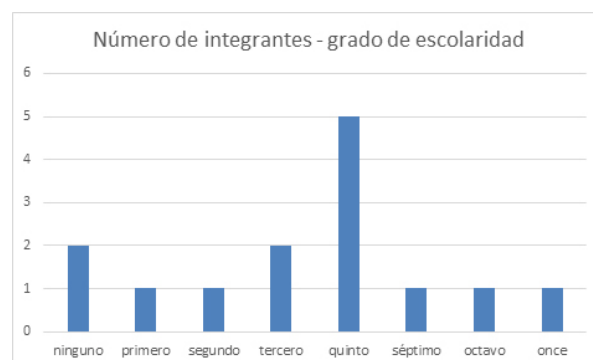
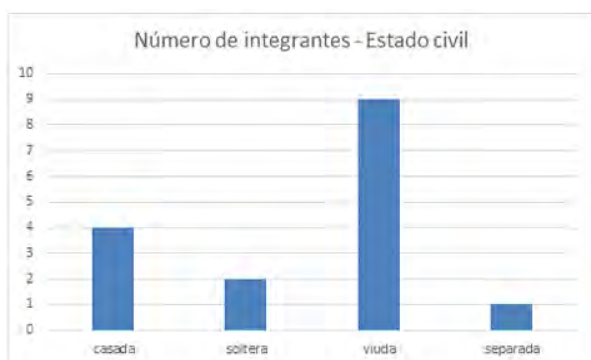
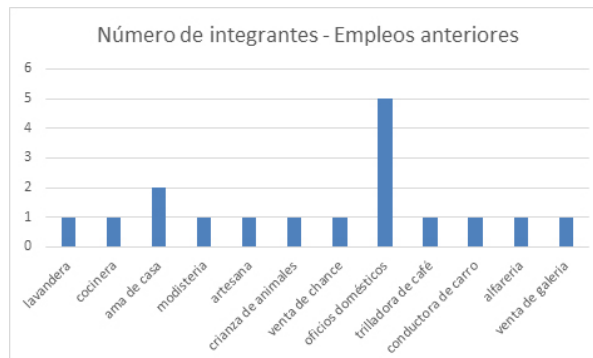
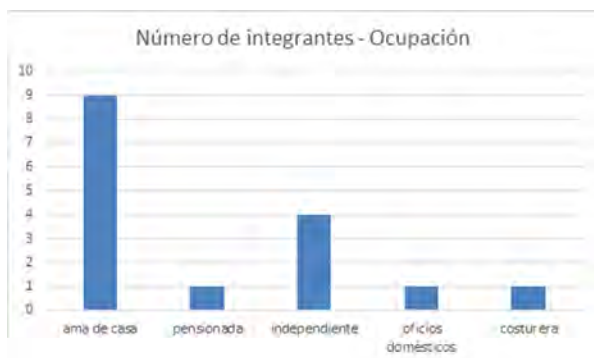
Con el objetivo de determinar perfiles demográficos, identificar tendencias e imaginarios al interior del grupo, se realizó una encuesta en la que se abordaban ítems como estructura familiar, procedencia, edad, estado civil, nivel de escolaridad, si saben leer y escribir, enfermedades, situación laboral, dependencia económica, si realizan actividad física y su regularidad, destrezas manuales y oficios empleados a lo largo de sus vidas.

Encuesta grupo adulto mayor			
MIS MEJORES DÍAS			
Nombre		Edad	
Lugar y fecha nacimiento			
Lugar de residencia			
Con quién vive			Trabaja: Independiente <input type="checkbox"/>
Estado civil:			contrato fijo <input type="checkbox"/>
		Pensionada <input type="checkbox"/>	
En que ha trabajado antes			
¿Tiene alguna enfermedad? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Cual?			
¿Tiene alguna discapacidad? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Cual?			
¿Que actividad física realiza?		¿Con que nivel de escolaridad cuenta?	
Ninguno <input type="checkbox"/>	Caminata <input type="checkbox"/>	Ninguno <input type="checkbox"/>	
Trotar <input type="checkbox"/>	Estiramiento <input type="checkbox"/>	Primaria <input type="checkbox"/>	1 2 3 4 5
Baile <input type="checkbox"/>	Aeróbicos <input type="checkbox"/>	bachillerato <input type="checkbox"/>	6 7 8 9 10 11
Otro <input type="checkbox"/>	¿cual?	Técnico <input type="checkbox"/>	Otro <input type="checkbox"/>
¿Cada cuanto?		Profesional <input type="checkbox"/>	¿cual?
¿En grupo o sola?		¿Sabe leer y escribir? Si <input type="checkbox"/> o <input type="checkbox"/>	

Ficha encuesta, implementada en el grupo de adulto mayor "mis mejores días"

Los resultados arrojados por la encuesta se detallan en la siguiente descripción:
(Muestra de 15 personas=100%)

Media de edad: 71,4 años



Análisis de la información obtenida en la encuesta:

La información obtenida por medio de la encuesta arrojó datos significativos que permitieron un mayor entendimiento sobre el contexto en el que están inscritas cada una de las integrantes del grupo. De esta forma la encuesta arrojó que hay 3 integrantes del grupo que no leen ni escriben, convirtiendo esta variable en un condicionante importante para el material en relación al uso de textos. En relación al nivel de escolaridad de las integrantes del grupo se determinó que el grado máximo de estudio es quinto de primaria y que solo dos integrantes del grupo no tienen ningún tipo de estudio. El promedio de edad en el grupo

es bastante avanzado con una media de 71.4 años y las limitaciones como la agudeza visual y auditiva se han dado por procesos normales de envejecimiento; además es importante mencionar que ninguna de las abuelas vive sola lo cual es positivo para su estado emocional. Hay que ser cuidadosos con temas como el “luto” ya que nueve de ellas son viudas y abordar un tema de esta magnitud de forma inadecuada puede ser negativo para la persona, su participación en las actividades y la formalización del material. El desarrollo de Actividad física en la gran mayoría de las encuestadas del grupo es bajo ya que se limitan a practicarlo solo en las sesiones guiadas por el monitor cada ocho días.

2.1.3 Moodboard¹



Integrantes del grupo adulto mayor “Mis Mejores Días” realizando el moodboard.

Se desarrolló un moodboard con el cual se buscó la recolección de información en torno a sus gustos e intereses, así como también reconocimiento de elementos figurativos y su manipulación, formas de representación y su relación con la dinámica planteada. La información obtenida por medio de la implementación del moodboard posibilita la

creación de los criterios de diseño y de contenido que guían el planteamiento y desarrollo de las actividades del material de estimulación.

Con el objetivo de estructurar el moodboard se planteó una actividad exploratoria, la cual se menciona a continuación.

¹ El registro del moodboard se encuentran en el cd, siguiendo la ruta de búsqueda: ANEXOS\DESARROLLO METODOLÓGICO\ CONTEXTO GRUPO ADULTO\MOODBOARD

Actividad previa al moodboard:

Se implementó en forma de diálogo grupal y guiada por preguntas como:

¿Qué tipo de música les gusta? ¿Qué programa de tv le gusta? ¿Pasatiempo favorito? ¿Novela o radionovela que recuerden? ¿Qué personajes o cantantes les gustan? ¿Actividades que les divierten? ¿Juegos que recuerdan? ¿Conocimientos o saberes que tengan?

La actividad se registró de forma escrita en pliegos de papel periódico, mientras las integrantes daban respuesta a los interrogantes planteados nosotros escribíamos sus respuestas en el formato. La realización de esta actividad posibilitó definir los materiales y temáticas a utilizar en el moodboard. Los resultados obtenidos por medio de esta actividad fueron los siguientes:

Cantantes claves:

Helenita Vargas, Vicente Fernández, Orlando Contreras, Rodolfo Aicardi, Pedro Infante, José José, Tito Cortes.

Canciones claves:

Amigo de que; en un beso la vida; las mañanitas; María de las guardias; flor sin retoño; reconciliación; derrumbes; el triste

Fragmentsos claves:

En un beso la vida
Y en tus brazos la muerte

Yo soy la María, María en mi gracia
pero a mí me llaman María de los guardias

El día que te fuiste de mi lado
el mundo para mí se derrumbó.

Qué triste fue decirnos adiós
Cuando adorábamos más...

Programa de tv:

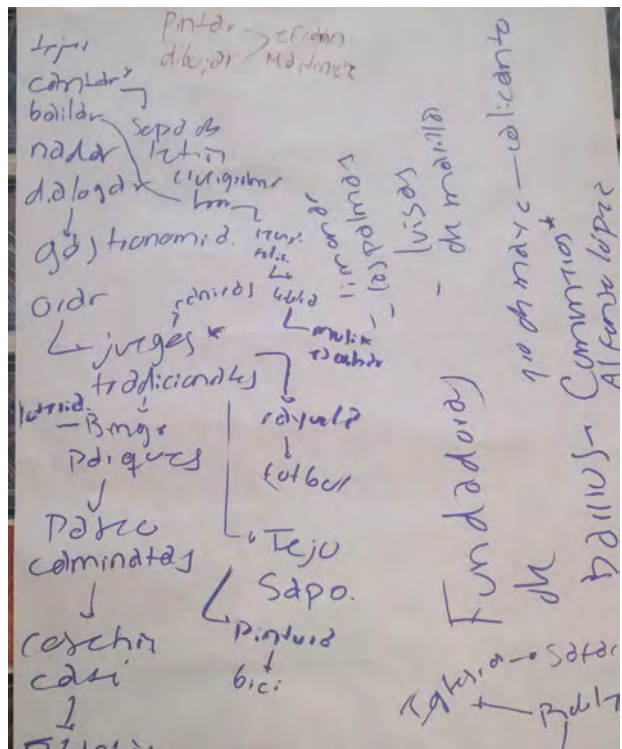
"yo me llamo", Cantinflas, chespirito, el chavo del 8 y el chapulín colorado

Otros:

los tangos, la radio novela Kaliman, boleros.



Recortes llevados por las participantes para la actividad previa al moodboard.



Representación textual de los gustos e intereses del grupo.

Implementación Moodboard:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la actividad previa, se determinaron los materiales, el planteamiento y la dinámica del moodboard. De esta forma se imprimieron imágenes de cantantes y personajes relevantes para el grupo, así como títulos y fragmentos de canciones, nombres de cantantes. Estos elementos se dispusieron en bolsas y se distribuyeron en grupos de cuatro personas por mesa, se les proporcionó pegante y un pliego de papel periódico. Organizado el espacio de trabajo y distribuido el material se dieron las instrucciones para realizar la actividad, las integrantes debían usar el formato de papel para pegar y relacionar las imágenes de cantantes, personajes, títulos de canciones, fragmentos de canciones; todo esto dependiendo de sus gustos y conocimientos con respecto a estas temáticas.

Aunque hubo elementos que se repitieron en los resultados de la implementación del moodboard respecto a la actividad previa de este, el desarrollo de la actividad permitió conocer de forma más

detallada los gustos e intereses en el grupo, como por ejemplo el hecho de que incluyeran géneros musicales, más cantantes, fragmentos de canciones, títulos y los cuales enunciamos a continuación:

Géneros

Vallenatos, bambucos, boleros, rancheras, tangos pasodobles.

Personajes

Tito Cortes, Helenita Vargas, Vicente Fernández, Orlando Contreras, Pedro Infante, Daniel Santos, José José, Cantinflas, Chespirito, El Chavo del 8, Chapulín Colorado, María Dolores Pradera, La Mujer Maravilla.

Canciones

María de las gracias (Helenita Vargas); lo pasado pasado (José José); la flor de la canela (María Dolores Pradera); derrumbes (Tito Cortes); amigo de que (Orlando Contreras); las mañanitas (Pedro Infante); flor sin retoño (Pedro Infante); cien años (Vicente Fernández).



Doña Esperanza, Doña Miriam y Doña Gerardina, durante la actividad del moodboard.



Registro fotográfico del moodboard realizado por una de las participantes del grupo.

2.1.4 Definición del perfil de usuario grupo mis mejores días



Doña Omaira, Doña Libia Y Doña Blanca durante un evento de danzas.

Teniendo en cuenta la información obtenida de las visitas al grupo, la encuesta y el moodboard, se definió el perfil del grupo “Mis Mejores Días” del barrio Alfonso López. De esta forma se determina que al grupo asisten en promedio 15 personas. En su totalidad son mujeres entre los 59 y 84 años de edad; de estratos uno y dos del Sur de Popayán; dedicadas a labores del hogar, costura, pensionadas y trabajadoras independientes. En su gran mayoría las integrantes del grupo son viudas, con bajo nivel de educación escolar, quienes han dedicado sus vidas a labores domésticas. Un 53,33% de ellas poseen enfermedades como la hipertensión, diabetes, tiroides, osteoporosis, gastritis. Dedicar muy poco tiempo a la realización de ejercicio o actividad física con una regularidad de un día a la semana al asistir al grupo. Las actividades que más disfrutaban en las sesiones grupales son la actividad física, las danzas y los juegos tradicionales entre los que sobresalen: el Sapo, Dominó, Lotería, Parqués. Cabe mencionar la facilidad que posee el grupo para distraerse ya que su atención se dispersa con facilidad y también enunciar que los problemas de visión que tienen se deben a procesos naturales de envejecimiento y no a trastornos por accidentes.



Doña Esperanza y la profesora Clara en la sesión de tejido y bordado en el hogar infantil.

Al interior del grupo se destacan conocimientos sobre plantas medicinales, relatos sobre espantos, adivinanzas, coplas. Hay un interés marcado por el tejido, bordado, por cantantes de música para aplanchar, popular, boleros y rancheras. Entre sus cantantes predilectos se destacan Orlando Contreras, Tito Cortes, Pedro Infante, Helenita Vargas y José José. Artistas que generan en el grupo nostalgia y felicidad ya que sus canciones evocan recuerdos.

Las integrantes residen en la comuna seis de Popayán; en los barrios de Alfonso López, Comuneros, Primero de Mayo, Calicanto, barrio Plateado y Sindical II etapa. Importante mencionar que ninguna de las integrantes vive sola lo cual es un factor fundamental dentro del aspecto afectivo. Las integrantes del grupo se comunican a través de la oralidad, la cual se caracteriza por el humor con el que se refieren a sus dolencias o alguna situación que se dé en el grupo, también lo hacen por medio de canciones, en donde las entonan a coro, en ocasiones a través de situaciones que se presentan en sus barrios (robos, inseguridad) o simplemente durante la rutina de actividad física con el monitor. Además la mayoría de las integrantes participaron de la fundación de sus barrios.

2.1.5 La estimulación de la memoria como enfoque del proyecto

Durante las visitas al grupo, se observó que las asistentes presentaban dificultades para realizar algunas actividades, en las que se requería memorizar secuencias de movimientos corporales como en el caso de las danzas, en donde las primeras prácticas de las coreografías resultaron complejas, ya que se confundían, se distraían y no recordaban los pasos, solo con la continua práctica de las coreografías las integrantes conseguían aprender la rutina de baile. De la misma manera se observó que las participantes al momento de realizar acciones continuas como rondas "Palo Palito E"² presentaron dificultad al momento de memorizar la secuencia de movimientos con las manos y los pies. Algo

similar ocurrió cuando se realizaban cuatro ejercicios continuos de actividad física y se les preguntaba después el orden correcto de estos y su ejecución. Así, atendiendo a estas observaciones y documentándonos con respecto al adulto mayor, se determinó que uno de los aspectos más relevantes en la tercera edad implica a la memoria ya que con el paso del tiempo puede verse comprometida su vitalidad si el contexto en el cual se inscribe el individuo es poco estimulante. Como enuncian Blasco Y Meledez (2006) "El envejecimiento va acompañado de cambios en este sistema que se asocian con el deterioro" (p.22) Por ello se decide abordar la estimulación de la memoria desde el diseño ya que nos surge la inquietud de ¿cómo el diseño puede generar ambientes estimulantes para la memoria en el adulto mayor?

2.2 ESTIMULACIÓN DE LA MEMORIA

Al ser la estimulación de la memoria en el adulto mayor el enfoque del proyecto se considera pertinente indagar sobre el tema, para ello como primera medida se buscó establecer diálogos con profesionales de la fonoaudiología, por esto se estableció contacto con Jeannete Campo, fonoaudióloga docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad del Cauca; con quien se dialogó y guió en la búsqueda de información sobre la estimulación de la memoria. Partiendo de estas charlas se realiza una búsqueda de material enfocado en la estimulación de la memoria; de esta forma se encontraron referentes como cuadernos de estimulación, a los cuales se les realizó un análisis teniendo en cuenta aspectos como: formato, ilustraciones, instrucciones, contenido; de igual manera se realiza una descripción de ejercicios y talleres tomados de documentación bibliográfica que aborda los diferentes tipos de memoria y su estimulación. Finalmente se hace una lectura de la información obtenida para generar mapas conceptuales que relacionen los tipos de memoria, su estimulación y los intereses del grupo "Mis Mejores Días".

2.2.1 Charlas con profesional de la Fonoaudiología

Se entablaron diálogos con la fonoaudióloga Jeannete Campo, referente al tema, en donde se destacaron los siguientes puntos que guiaron la búsqueda de información y recolección de

material referencial a la estimulación:

Es necesario definir y delimitar los tipos de memoria a trabajar (memoria sensorial, a corto plazo, a largo plazo).

Definir el enfoque investigativo.

Buscar herramientas que permitan clasificar y

² "Palo palito e" es una ronda infantil, en el caso del grupo debían cantar la ronda mientras movían sus dedos, aplaudían o zapateaban, siguiendo un orden secuencial determinado por el ritmo de la ronda.

analizar la información.

Es necesario pensar en la construcción de objetos que puedan ser manipulables por los adultos mayores.

El minimal examen es un tamizaje para evaluar la memoria en los individuos y se aplica en campos como la psiquiatría para determinar los cambios cognitivos de las personas (en este caso adultos mayores), para nuestro caso al ser personas autovalentes no se aplica.

2.2.2 Análisis formal de cuadernos y fichas de estimulación

Se realiza con el objetivo de conocer cuál es el manejo que se da a nivel formal en el material de estimulación de la memoria encontrado. La muestra del análisis fue de cuatro archivos digitales sobre la estimulación de la memoria en formato pdf; (análisis que se presenta en este proyecto como anexo³).

El análisis se realizó por medio de una ficha técnica que abarca criterios formales como:

Desarrollo tipográfico

Manejo del color

Contenido e información de la obra

Manejo de imágenes, ilustraciones y gráficos

Soporte y formato

Tipo de publicación

2.2.3 Análisis de ejercicios de estimulación de la memoria

A partir de la lectura de documentos bibliográficos referente a la estimulación de la memoria fueron destacados los puntos que pueden aportar a nuestro proyecto en relación al planteamiento de posibles actividades que orienten la formalización del material de estimulación. A continuación se describen algunas actividades que contribuyan con la estimulación de la memoria sensorial, a corto plazo y largo plazo.

“Memoria sensorial:

Uso de elementos diversos en cuanto a su densidad, textura, tamaño, material, color, olor.

Objetos de colores intensos y contrastados jugando con el fondo ambiental o su combinación con otro objeto: asociando, diferenciando entre más objetos, fondos, colores.

Reconocimiento de objetos a través de la vista, tacto y olfato.

Uso de elementos de olor fuerte y contrastado, relacionados con aromas naturales: Limón, fresa, colonia, frutas, flores, jabón.

Materiales naturales como Hierbas, paja, hojas, piedras, arena, agua...

Objetos luminosos como juguetes, tubos, bolas giratorias...

Por medio de la construcción de objetos sonoros llamar la atención del sujeto para que puedan dirigir su mirada a la fuente de sonido y localizarla” (miramos por ti, p. 6,7,9)

Memoria a corto plazo:

Asociaciones: todo aquello que se realiza con asociaciones se recuerda mejor. Asociar el color de su vestimenta con una cosa ejemplo: blanco-nubes...el compañero dice lo anterior más lo de él.

Secuencias: sucesiones de acciones y contextos relacionados por medio de vínculos. Mostrar una serie de dibujos que llevan una secuencia con diferentes colores y grado de dificultad.

Repeticiones: Repetimos con la finalidad de conservar aquello que queremos recordar posteriormente, vamos grabando una sucesión en nuestra memoria. Se escoge una canción y se dan varios pasos asociados a imitar una cosa, ellos deben recordarlos... Según la intensidad se puede trabajar a corto o largo plazo la memoria.

Memoramas: Se revuelven las cartas boca abajo, un jugador escoge y voltea dos cartas, si son iguales las recoge para él sino las deja donde estaban, se puede jugar entre 2 y 3 personas.

Rompecabezas: Con rompecabezas de 4 a 32

³ El análisis del material de estimulación se encuentran en el cd, siguiendo la ruta de búsqueda:

ANEXOS\DESARROLLO METODOLÓGICO\DOCUMENTACIÓN MEMORIA\ANÁLISIS material de estimulación de la memoria

piezas. Deben visualizar la figura armada, se desarma el rompecabezas y se pide que se arme tal como se mostró.

La secuencia de dibujos: Se trazarán figuras sencillas que los pacientes deberán copiar y repetir en secuencia. Ejemplo: -*/-*/-*/-*/ Se muestra un modelo, debe reproducirlo sin verlo después” (Camacho, 2012, p. 69,70,75,77,80)

Memoria a largo plazo:

Recorrido: Se les pedirá que recuerden el itinerario que han realizado desde que han salido de casa hasta llegar a las instalaciones donde se encuentran, mientras recuerdan deben simular caminar, correr, comprar lo que contenga el recuerdo.

Las compras: De forma grupal se hará una lista de compras de 3 productos, según la ronda

los artículos irán aumentando. Individualmente deben pasar a tomar los artículos de la lista de compras.

Evocar episodios de la vida del sujeto con fotos, objetos personales y familiares para el sujeto. En una hoja poner listado de palabras, deben escribir para que sirve de forma breve.

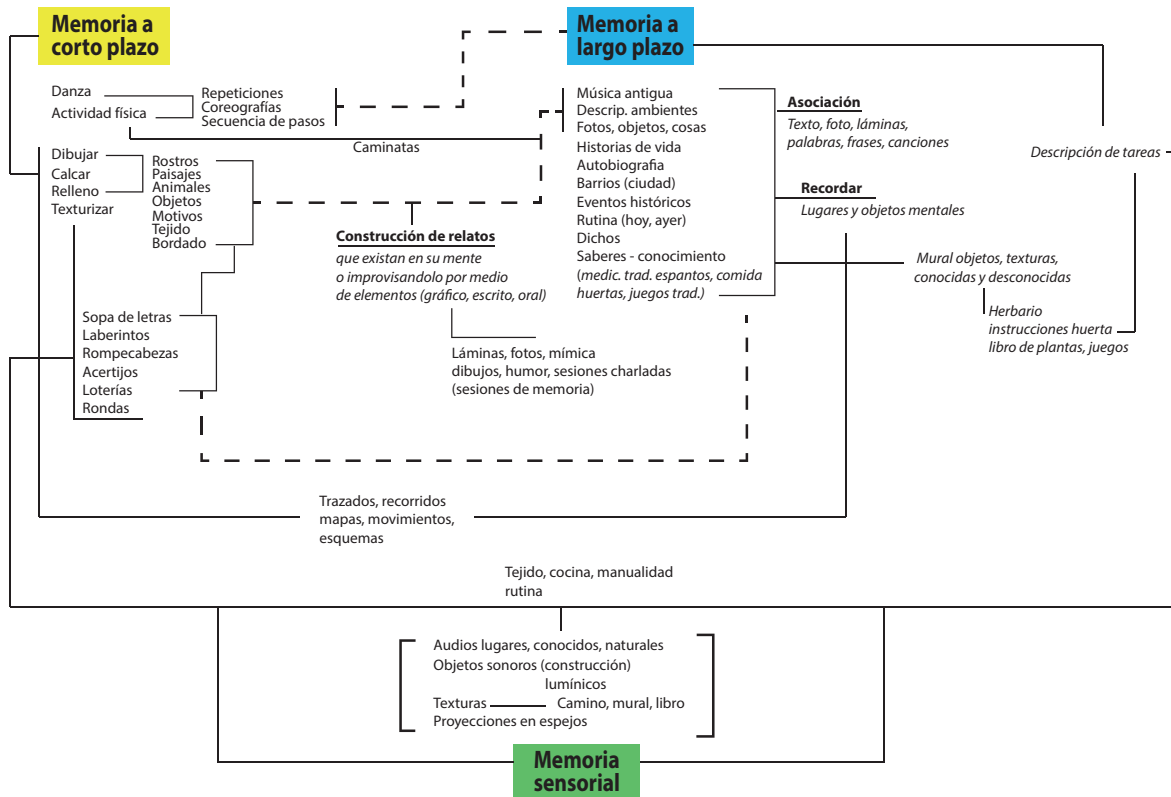
Se pide que recuerde hechos históricos como la segunda guerra mundial, además también ejercicios con refranes y dichos.

Que la persona indique día, fecha, mes, hora, año y estación correspondiente, debe decir barrio, centro, ciudad, país.

Explicar el proceso de una tarea (recetas)

Evocar y reconocer acciones que se deben llevar a cabo para realizar una actividad. Se trata de describir las acciones cotidianas, separándolas en sus distintos pasos” (Ramírez, 2012, p.68,75,91)

2.2.4 Elaboración mapas conceptuales sobre la memoria, su estimulación y relación con intereses del grupo “Mis Mejores Días”



Mapa conceptual tipos de memoria, gustos e intereses del grupo.

Relacionando las diferentes formas de estimular la memoria y el perfil del grupo, se desarrollaron una serie de mapas conceptuales que permitieron empezar a focalizar las actividades a diseñar para la formalización del material de estimulación; los mapas contienen información referente a los tipos de memoria, su estimulación, gustos, conocimientos e intereses del grupo. En la página 24 se presenta el mapa de relación entre las memorias e los intereses del grupo de adulto mayor.

A partir de este mapa conceptual se concluyó que las posibles actividades a realizar abarcan un panorama muy extenso, lo cual implica realizar una delimitación que permitió focalizar esfuerzos en actividades puntuales que contribuyan a la construcción de un material pertinente para la estimulación de la memoria, pensado desde los intereses del grupo "Mis Mejores Días". Para realizar la delimitación de las actividades a diseñar se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

- Que estimule la memoria.
- Que reconozca el conocimiento, interés y gusto de los integrantes del grupo.
- Que proporcionen ambientes entretenidos.

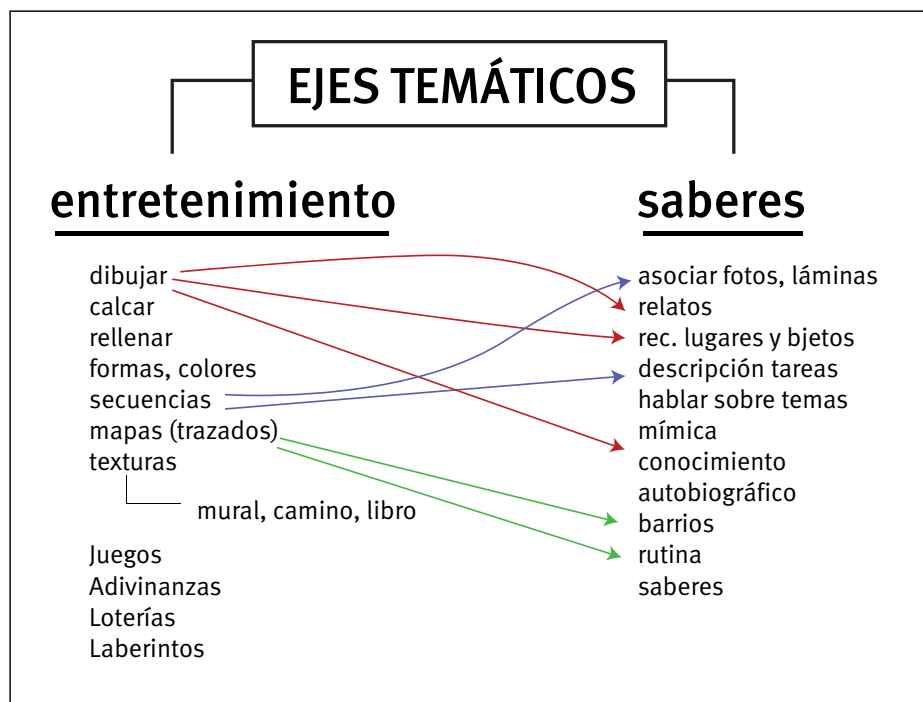
Que retome habilidades que solían desempeñar.
Que rompan con la cotidianidad a nivel grupal e individual.

Que generen ambientes de comunicación e interacción al interior del grupo.

Que las actividades sean pensadas para que se dé la manipulación de objetos.

Definición ejes temáticos

Partiendo del análisis de los mapas conceptuales desarrollados, se definen los ejes temáticos del material a diseñar, teniendo en cuenta su potencial para el proyecto y la coherencia con los gustos e intereses del grupo objetivo. Se elige el entretenimiento y saberes como ejes temáticos, la importancia de estos dos radica en que el primero comprende actividades que captan el interés de los integrantes del grupo, facilitando el proceso de estimulación; el segundo eje temático es elegido por la importancia de reconocer lo saberes adquiridos por los adultos mayores a través de sus vivencias. Cada eje temático contiene una serie de actividades que permiten una aproximación al planteamiento de las actividades para el material final. Los ejes temáticos se representan en el cuadro que se presenta a continuación:



Mapa definición ejes temáticos.

Elección de actividades que conformarán el material de estimulación

Teniendo en cuenta el mapa conceptual de los ejes temáticos se determinan las posibles actividades a incluir en el sistema de estimulación, para ello se hizo una elección cuya justificación se presenta a continuación:

Dibujo, lugares, relatos, objetos: Se asocian estas actividades ya que por medio del dibujo se estimula la memoria con representaciones de lugares, relatos objetos.

Secuencias, fotos, láminas, rutina, descripción de tareas, reconocimiento lugares y objetos: Se elige trabajar estas actividades de forma asociada debido a que en conjunto pueden estructurar una actividad pensada desde la cotidianidad de las integrantes para estimular la memoria.

Conocimiento autobiográfico: La elección de

esta actividad se da debido a que apela al autoconocimiento de las participantes en relación a sus vivencias; conocimiento que estimula la memoria a largo plazo.

Juegos: Se elige trabajar con estas actividades debido al incentivo que proporciona por medio del entretenimiento, en este caso rompecabezas y juego de cartas.

Saberes, diálogo: Es importante reconocer el valor de los saberes de las integrantes del grupo y el diálogo a nivel grupal como forma de comunicación; permitiéndonos plantear actividades desde su conocimiento.

Acertijos y adivinanzas: Se eligen estas dos actividades ya que hacen parte del conocimiento de las integrantes del grupo, debido a que lo han practicado en su infancia, juventud, o adultez.

2.3 REFLEXIÓN METODOLÓGICA

Durante el desarrollo del proceso metodológico de este proyecto se vivieron varias etapas en las que se implementaron métodos cualitativos y cuantitativos con el fin de conocer información respecto al tema de investigación, acudiendo a la implementación de herramientas como la encuesta de la cual se obtuvo información precisa que brindó un panorama general del público objetivo. Por otra parte se hizo uso de herramientas cualitativas como los diarios de campo, el moodboard, conversatorios que permitieron la comprensión del contexto general del grupo a partir de las experiencias narradas individualmente. También se recurrió a la investigación bibliográfica como método de investigación para el entendimiento de conceptos como el Edutainment y la Estimulación Cognitiva, esenciales para el desarrollo del proyecto.

Inicialmente el proyecto estaba pensado para desarrollarse con tres grupos de adulto mayor de la ciudad de Popayán, sin embargo conforme fue avanzando el proyecto se evidenció la necesidad de enfocarse en un solo grupo, por la dificultad que representaba el hecho de trabajar con los tres por cuestiones de tiempo, número de integrantes y planificación de los integrantes.

Durante las primeras visitas al grupo “Mis Mejores Días” como primera medida fue esencial ganar la confianza de las integrantes para que se sintieran cómodas con nuestra presencia, escuchando atentamente y respetuosamente todo lo que decían, participando de sus conversaciones y compartiendo vivencias. En los casos de los diarios de campo, en un principio se planteó realizar su registro durante las sesiones, sin embargo se observó que esta práctica resultaba

incómoda para las integrantes del grupo puesto que se sentían observadas, por ello se decide realizar las anotaciones terminadas la sesiones de forma digital.

Fue necesario extender el tiempo de desarrollo metodológico debido a que en varias sesiones hubo poca asistencia por parte de las integrantes; además en la mayoría de sesiones el tiempo debió ser compartido con el monitor Francisco Mogollón delegado por parte de la Alcaldía, así como también la profesora Gloria Ruíz de tejido y bordado.

Para la implementación del moodboard se planteó como medio de registro el uso de fotografías, recortes, revistas que aludieran a gustos e intereses de las participantes, sin embargo se presentaron dificultades en su realización ya que muchas participantes olvidaron llevar los materiales de trabajo; debido a ello se decidió modificar la actividad en la misma sesión para que de esta forma pudieran participar todas las integrantes. Así, se planteó un conversatorio a nivel grupal en dónde se interrogó sobre actividades de interés y gusto para ellas, haciendo registro de sus respuestas de forma escrita en un pliego de papel. La implementación del moodboard permitió conocer la importancia de esta herramienta como medio para identificar imaginarios, estéticas, gustos. Así como también reconocer la importancia de tener en cuenta factores como capacidad de lectura y escritura de las participantes puesto que esto condiciona el desarrollo de la actividad.

En síntesis, durante este desarrollo metodológico se definieron los ejes temáticos que guían la materialización de las piezas, que permitieron generar prototipos iniciales, cuyo objetivo fue indagar en torno a aspectos de tipo temático, formal, dinámica de las actividades y relación del público objetivo con estos. A partir del testeo de estos prototipos iniciales se identificaron aciertos y desaciertos, los cuales determinan las modificaciones a tener en cuenta para la construcción de nuevos prototipos, como escala, lenguaje, material, interface, instrucciones y nivel de complejidad. Al igual que los prototipos iniciales, estos nuevos prototipos también fueron testeados, para determinar si los cambios implementados fueron acertados y si cumplen con los objetivos del sistema planteado para el material. Todo el proceso descrito en este párrafo se detalla en el siguiente capítulo que corresponde a la formalización de las piezas.

CAPÍTULO 3 – FORMALIZACIÓN

En este capítulo se encontrará todo lo relacionado al proceso de diseño y formalización de las piezas que configuran el material de estimulación. Se inicia describiendo los objetivos del sistema y el rol de cada una de estas piezas dentro de él. También se determinan los criterios de diseño para el desarrollo de las piezas que configuran el material de estimulación. Además se realiza una descripción de cada uno de los prototipos en cuanto a costo, interfaz, beneficios para el adulto mayor, material, testeo y proceso de formalización. Finalmente se presenta una reflexión con respecto a la formalización de las piezas.

Para el desarrollo conceptual y formal del material de estimulación fue necesaria la creación de un sistema que caracterice cada una de las piezas diseñadas en función de su rol al interior de este. De esta forma se definen los objetivos del sistema, los cuales se mencionan a continuación:

Estimular los tres tipos de memoria.

Crear ambientes diversos y entretenidos, en donde juegos y talleres sean elementos motivadores que faciliten a los adultos mayores llevar a cabo el proceso de estimulación de la memoria.

Incentivar la participación y comunicación activa en el grupo.

Teniendo en cuenta los anteriores objetivos se plantearon seis actividades que conformarán el material de estimulación, divididas en dos categorías, juegos y talleres. A continuación se enuncian las actividades y su objetivo en el grupo:

Juegos

Arma recuerdos de Doña Recordína: El adulto mayor identificará las imágenes segmentadas y armará el cubo asociando cada una de las fichas que lo conforman. Estimula la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa

Busca cartas de Doña Recordína: El adulto mayor memorizará la ubicación de las diferentes cartas y al girarlas asociará los personajes similares dispuestos en el tablero. Estimula la memoria a corto plazo, memoria de reconocimiento y la memoria visual

Un día con Doña Recordína: El adulto mayor identificará las diferentes acciones representadas en cada una de las imágenes y armará la secuencia de forma correcta en el tablero electrónico. Las fichas que lo conforman. Estimula la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa.

Doña Recordína quién adivina: El adulto mayor escuchará las adivinanzas leídas por el monitor y las analizará para responderlas correctamente hasta completar el tablero. Estimula la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa.

Talleres

Dibuja recuerdos de Doña Recordina: El adulto mayor representará por medio del dibujo, recuerdos de lugares, objetos, animales y momentos de su vida en los formatos dispuestos. Estimula la memoria a largo y corto plazo, además de la memoria procedural.

Los saberes de Doña Recordina: El adulto mayor recordará y describirá el uso de plantas medicinales y la preparación de remedios caseros por medio de la escritura en los formatos dispuestos. Estimula la memoria a largo plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria sensorial.

3.1 CRITERIOS DE DISEÑO

A continuación se presentan los criterios de diseño bajo los cuales se formalizaron las piezas que componen el material de estimulación, teniendo en cuenta aspectos formales y de contenido:

Crterios formales

El uso de textos en los formatos para las actividades que realizarán los abuelos debe ser mínimo y conciso: Teniendo en cuenta que tres personas del grupo no saben escribir ni leer, el uso excesivo de texto puede comprometer la participación de estas tres personas, excluyéndolas de la realización de las actividades y la integración con el grupo.

Las interfaces serán de características análogas: Las piezas e interfaces deben ser físicas ya que el grupo no cuenta con un conocimiento sobre tecnologías actuales de la información, es decir del área digital, por lo que realizar actividades digitales implicaría procesos de alfabetización que requieren demasiado tiempo para su desarrollo; además, el baluarte del grupo es su interacción constante con actividades como bordados, tejidos, juegos tradicionales. Las piezas deberán ser manipulables ya que posibilitan la estimulación sensorial, captando la atención e interés de las participantes y proporcionando un ambiente de comunicación, participación activa, curiosidad y disfrute del grupo.

Generar una identidad gráfica para cada pieza: Es necesario diseñar una identidad gráfica que integre los juegos y talleres bajo un mismo sistema, que a su vez sea pensado teniendo en cuenta gustos e intereses del grupo objetivo brindando un entorno con el cual se sientan cómodos e identificados.

El material visual debe ser lo suficientemente legible (escala, forma, color): El material debe ser diseñado teniendo en cuenta aspectos gráficos y de formato que facilite la buena comprensión y utilización por parte del público objetivo. La identificación de capacidades físicas de los usuarios, son de suma importancia, para determinar características formales del diseño de las piezas.

Criterios de contenido

El material debe ser pensado para estimular la memoria y a su vez ser entretenido: El material debe estar concebido como un medio para estimular la memoria y posibilitar entornos entretenidos que fijen la atención y participación del público. En dónde los gustos e intereses del grupo sean los elementos que guíen el diseño de los juegos y talleres.

El material debe contener actividades que reconozcan la importancia de los saberes del grupo: El trabajar con adultos mayores implica reconocer que son seres con mucha sapiencia y experiencias de vida, por ello este conocimiento debe ser un recurso de estimulación valioso dentro del material.

El material debe contener actividades que fomenten la creatividad de los participantes: La creatividad es el mayor estimulante de la memoria ya que le permite desarrollar situaciones nuevas, compararlas con similares, retomar habilidades olvidadas; además es un elemento que fortalece los vínculos entre las abuelas ya que alude a seguir experimentando, modificando y explorando el entorno en el cual se inscriben.

El lenguaje del material debe ser lo más preciso y claro: Es pertinente manejar un lenguaje preciso y claro ya que si el material es complejo en su entendimiento, se puede ver comprometiendo el interés, generando impaciencia en las integrantes del grupo y comprometiendo el pleno desarrollo de las actividades.

Cada actividad que se formalice debe llevar instrucciones claras dirigidas a un coordinador, instructor, guía o monitor: las instrucciones van dirigidas a un guía, el cual debe comprenderlas fácilmente ya que debe dirigir el desarrollo de la actividad en el grupo. Dicho guía puede ser un monitor designado, el coordinador del grupo o un instructor.

3.2 DEFINICIÓN IDENTIDAD GRÁFICA

La definición de la identidad gráfica de las piezas parte del reconocimiento de valores inherentes al público objetivo, en dónde se evidencien conocimientos, actitudes, intereses, prácticas y concepciones de vida. De esta forma se pudo a lo largo de este proyecto identificar la destacada presencia del tejido y bordado como práctica en torno a la cual se converge a nivel grupal. Una de las características que enmarcan estas prácticas es su aspecto artesanal, es por esto que se toma éste como concepto principal bajo el cual se desarrolla la identidad gráfica del material de estimulación. Teniendo en cuenta el fin del material se eligen dos conceptos complementarios que son diversión y diversidad.

Elegidos los conceptos se determinan las tipografías y técnica de representación que servirán como elementos de formalización de los sistemas de identificación.

Tipografía

Se elige la fuente Mathlete en su variante Bulky para su aplicación en logos y cuerpos de texto cortos y la fuente Isabelle Layne Bold en su variante bold para cuerpos de texto de mayor extensión ya que sus características formales aluden al concepto principal.

Tipografía Mathlete (Bulky) MATHLETE – ¿DOÑA RECORDÍNA QUIÉN ADIVINA? 19 Pts.

MATHLETE 40 Pts.
 ¿DOÑA RECORDÍNA
 QUIÉN ADIVINA?

Tipografía Isabelle Layne (Bold) Isabelle Layne 13 Pts.
 Este juego va dirigido para
 adultos mayores autovalentes

Isabelle Layne 32 Pts.
 Este juego va
 dirigido para
 adultos mayores
 autovalentes.

Técnica de representación gráfica

Se elige a la ilustración como medio de formalización porque se considera para este proyecto la alternativa más viable en función de la representación de conceptos que configuran la identidad gráfica.

A continuación se describen los 3 sistemas de identificación que conforman la identidad gráfica, distinguiendo cada pieza de estimulación de las demás pero relacionándolas bajo un mismo sistema:

Mascota

Se creó un personaje que acompaña la gráfica de cada una de las piezas, con el fin de establecer un lazo entre estas y el público objetivo, en el que se facilite la interacción del usuario con las piezas. Este personaje es una adulta mayor de rasgos amables, que lleva como nombre "Doña Recordína" nombre que busca

evocar el tema a trabajar “estimular la memoria” debido a ello se modifica la palabra “recuerdo” de tal forma que haga relación al nombre de una persona. “Doña Recordina” estará presente en los logos de cada una de las piezas y en sus respectivos instructivos guiando la dinámica de las actividades.



Expresiones del personaje de Doña Recordina

Logotipos

Además de estar compuestos por el personaje de Doña Recordina y su respectivo nombre, también lo estarán por elementos gráficos que evocan la dinámica del juego o taller. De esta forma cada logo contará con una textura y cromática diferente.

Gráfica complementaria

Se desarrolla una textura por pieza con el fin de imitar un tejido. Estas se dispondrán sobre los fondos de los instructivos, superficies y empaques de las piezas.

Desarrollo marca BITRO

Bitro es la marca que identifica al equipo desarrollador del material de estimulación, a su vez es una marca madre que alberga seis marcas sombrilla correspondientes a los productos desarrollados; por esto su nivel de vocatividad debe ser bajo. Este logo va acompañado del descriptivo “estimulando la memoria” que enuncia el tema en el cual se enfocan las piezas desarrolladas. Los conceptos de la marca Bitro son:

- Diversión
- Amabilidad
- Dinámico

Para su formalización se desarrollan los caracteres de texto de forma manual, con el objetivo de aludir al proceso análogo, expresando por medio de estos trazos fluidez y dinamismo. Bajo el nombre de la marca se ubica el descriptivo “estimulando la memoria” para la cual se implementó la tipografía gratuita “Liberation Sans en su variable Italic”. La marca y su descriptivo se ubican sobre un fondo con forma de rectángulo distorsionado que va acorde al eje de inclinación de la tipografía.



Boceto inicial de la marca Bitro



Letras marca Bitro vectorizadas



La tipografía utilizada para el descriptivo “estimulando la memoria” es Liberation Sans en su variable italic.



Logo en fondo azul
80cce3



Logo en fondo amarillo
f0e74f

El color del rectángulo distorsionado se elige azul y amarillo para posibilitar la ubicación del logo sobre diversos fondos de color.

3.3 PROTOTIPOS¹

En esta sección se presentan cada una de las seis piezas que integran el material de estimulación, describiendo su proceso de concepción, formalización y beneficio para el adulto mayor.

3.3.1 Arma recuerdos de doña Recordina

Beneficio

El beneficio que brinda el juego al adulto mayor es la estimulación de la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa. El ejercicio de reconocer imágenes segmentadas para su armado, permite ejercitar la memoria; de igual forma ocurre cuando las integrantes deben realizar un análisis de las formas de las fichas y las imágenes contenidas en estas para conseguir armar el cubo. La definición de las memorias estimuladas se puede encontrar en las páginas 7-8(LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO)

Actividad exploratoria

Esta actividad se desarrolló el 25 de mayo de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, para esta actividad se elaboró un cubo en madera de 23 fichas, se dispuso en 5 caras del cubo una imagen de paisajes diferentes, una de las caras del cubo se dejó libre para ser usada como base de armado. El fin de este juego

fue conseguir armar el cubo encajando las fichas entre sí, hasta lograr construir correctamente las imágenes dispuestas en las caras del cubo. El objetivo de esta actividad exploratoria fue observar el funcionamiento del dispositivo, manipulación de las fichas, nivel de dificultad en su armado de forma individual y grupal, reconocimiento de las imágenes dispuestas y el nivel de acogida en el grupo.

Testeo: Durante la realización de esta actividad se observó que las imágenes dispuestas en las caras del cubo resultaron difíciles de armar para las participantes, ya que al ser paisajes naturales su cromática era muy similar, generando confusión en su armado. Otro de los factores que tornó compleja la actividad de armado fue la cantidad de fichas que conformaban el cubo. Aunque las participantes no pudieron armar correctamente el rompecabezas, el hecho de realizar la actividad en forma grupal contribuyó a incentivar la



Rompecabezas actividad exploratoria/dimensiones: 12 x 12 cm.



Doña Mirian y Doña Blanca armando el cubo. rompecabezas.

¹ El registro de las actividades exploratorias y el testeo de los primeros prototipos se encuentran en el cd, siguiendo la ruta de búsqueda: ANEXOS\DESARROLLO METODOLÓGICO\FORMALIZACIÓN\ACTIVIDADES EXPLORATORIAS Y PRIMEROS PROTOTIPOS

comunicación por medio del diálogo; El material de las piezas del rompecabezas resultó fácilmente manipulable.

El desarrollo de la actividad resultó complejo, lo que hace necesario reestructurar el cubo para facilitar su armado. El número de fichas debe ser menor, además las imágenes deben tener un grado de diferenciación mayor entre ellas que permita reconocerlas fácilmente; debe pensarse en implementar imágenes que aludan a su interés y contexto como elemento motivador, así como también en que estas imágenes sean intercambiables y manejen varias temáticas.

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son descritos en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). La cara del personaje y el nombre del juego están contenidos en un rectángulo redondeado, compuesto por 7 cuadros de colores texturizados que simulan un rompecabezas.



Prototipo: Para el desarrollo final de la pieza se construyó un cubo desarmable de madera, este cubo se estructura por 12 fichas de diferentes formas, en las caras exteriores de las fichas se adhirió láminas delgadas de metal de 1mm de espesor; cada ficha fue pintada de color blanco y posteriormente se le adhirió a cada lámina de metal un identificador, el cual consistía en una letra y número que indica su posición en el cubo.



Cubo armado sin imágenes imantadas/ dimensiones de 9x9



Muestra de las fichas que componen el rompecabezas y su identificador de letra y número.

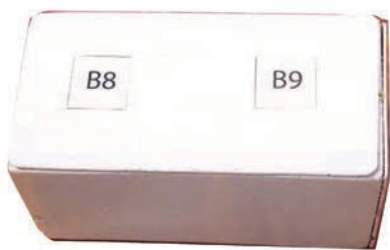


Imagen ficha del cubo, reverso de piezas imantadas y sistema de ensamblado (letra - número).

Imagen ficha del cubo con pieza imantada, reverso de pieza imantada y sistema de ensamblado (letra - número).



Imagen imantada intercambiable para adherir en el cubo.



Imagen del cubo armado con las piezas imantadas adheridas en las 5 caras

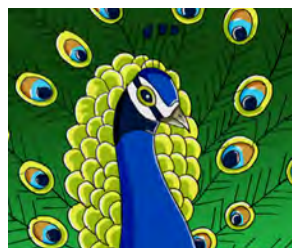
El proceso de desarrollo de las imágenes inició con la elección de las temáticas a partir de los resultados de actividades exploratorias como el dibujo, moodboard y el diálogo con las integrantes del grupo. De esta forma se determinaron aves, iglesias y flores como temáticas del juego. Definidas las temáticas se procede a ilustrar de forma

digital las diferentes imágenes elegidas; las cuales fueron impresas en papel imantado y cortadas en 9 cuadros de 3x3 cm a los cuales en su parte posterior se les adhirió su identificador correspondiente el cual coincide con el identificador de su respectiva ficha. Las imágenes que conforman cada temática se presentan a continuación:

**Temática de aves
compuesta por 5 imágenes**



Loros



Pavo real



Gallinas



Torcaza



Canarios

**Temática de flores
compuesta por 5 imágenes**



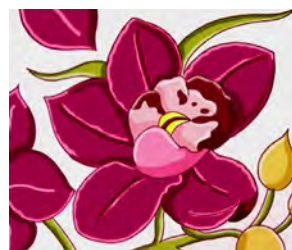
Gloxinias



Claveles



Margarita



Orquídea



Rosas

Temática de iglesias compuesta por 5 imágenes



Iglesia la Ermita



Iglesia San Francisco



Iglesia Belén



Iglesia la Catedral



Iglesia Santo Domingo

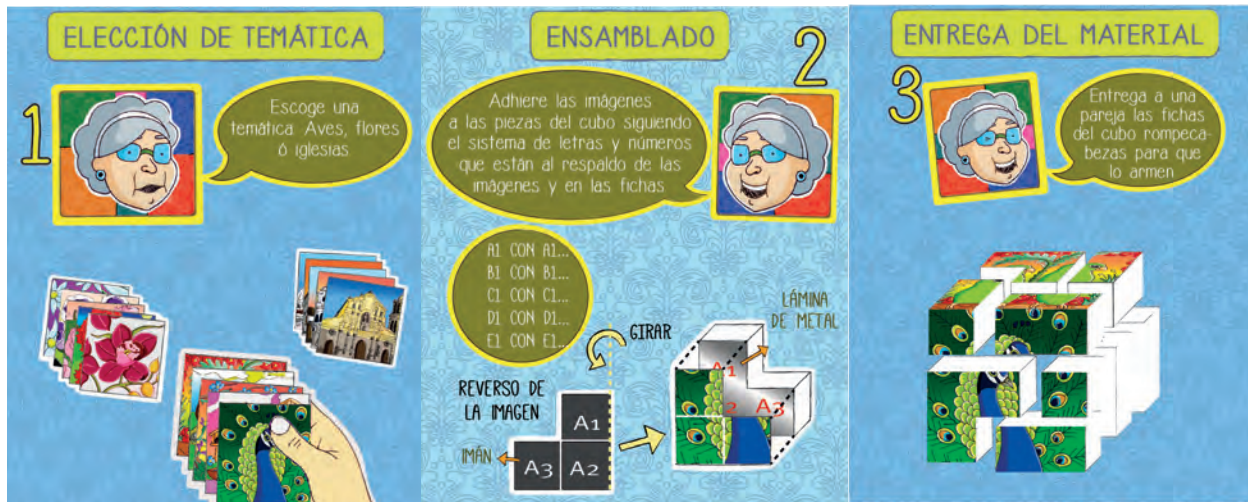
De cada una de las imágenes que componen las temáticas se imprimió una imagen de referencia de 9x9 cm para facilitar el correcto armado del rompecabezas. Además se diseñó un instructivo de 8 caras en las cuales se explica el proceso de

ensamblado de las imágenes, contenido, beneficio y las instrucciones que orientan la dinámica del juego; en la gráfica del instructivo se encuentra su respectiva textura, los globos de texto y la cara de "Doña Recordina" quien da las instrucciones.

Instructivo del juego



3 primeras caras del instructivo del juego Arma recuerdos de Doña Recordina



Instructivo de 8 caras del juego Arma recuerdos de Doña Recordina, cada cara tiene las dimensiones de 10cm x 12cm



Instructivo del Arma recuerdos impreso.

Empaque: Con el objetivo de guardar el contenido del juego se diseña un empaque tipo caja de 2 tapas.



Tapa superior juego arma recuerdos Doña Recordina/29cm de largo x 9,9 cm de ancho x 5cm de alto.



Tapa base juego arma recuerdos Doña Recordina/ Tapa base: 28,4 cm de largo x 9,7 cm de ancho x 5cm de alto.

La tapa de la caja en su gráfica está compuesta por la textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, imágenes que enuncian las temáticas del juego, cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego, y el personaje de Doña Recordina expresando el objetivo del juego por medio de un globo de texto. En los costados de esta tapa se encuentra información relacionada con el beneficio del juego, contactos del equipo de desarrollo e instrucciones sobre la dinámica de ensamblado del cubo. En el interior de la tapa se encuentran instrucciones relacionadas con el ensamblado de las imágenes en el cubo.

En la cara externa de la base de la caja se dispone información acerca del contenido del juego. En su cara interna se encuentra una guía gráfica que indica la posición de las fichas para su guardado.

En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 2 tonos azules cuyos códigos hexadecimales son #58afe3 y #96d4ec

Material

Cubo: Madera tipo pino, lámina de acero de 1mm de espesor

Imágenes: Papel imantado con capa protectora transparente

Imágenes de referencia: Impresas en papel propalcote de 150 de gramaje

Instructivo: Impreso en propalcote 200 de gramaje.

Costo:

\$ 17.000	impresión papel imantado
\$ 3.000	Lámina de acero 1 mm
\$ 8.000	Lata de spray blanco mate
\$ 3.000	Impresión imágenes de referencia
\$ 5.000	Impresión instructivo
\$ 10.000	Compra y corte de bastidor finger tipo pino
\$ 2.000	Pegamento
\$ 30.000	Mano de obra
\$ 200.000	Diseño
\$278.000	Costo total

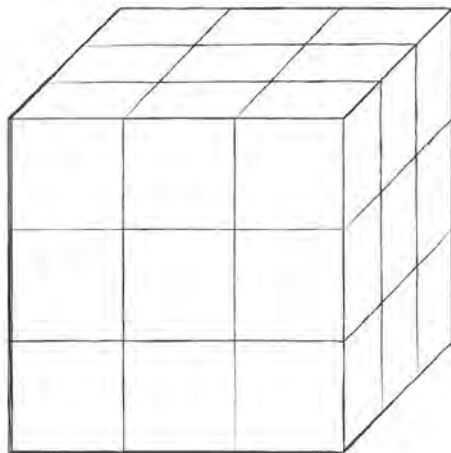


Empaque contenedor del Arma Recuerdos.

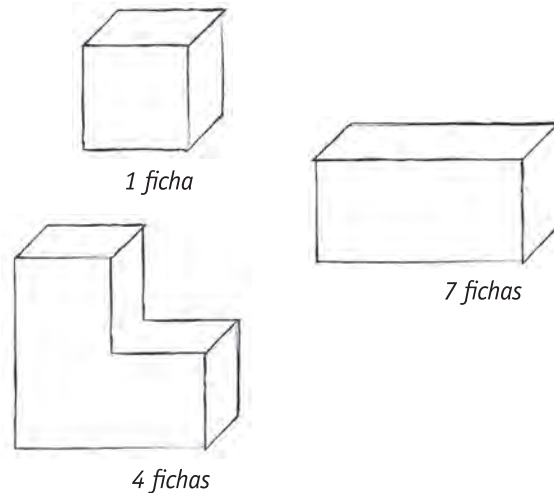
Interface

La interfaz del juego está determinada en primera instancia por las dimensiones de cada una de las fichas que estructuran el cubo. En segunda instancia por el sistema guía de ensamblado de las imágenes con las fichas, el cual consta de letras de la A hasta la E acompañadas por números del 1 al 9, en dónde la letra representa

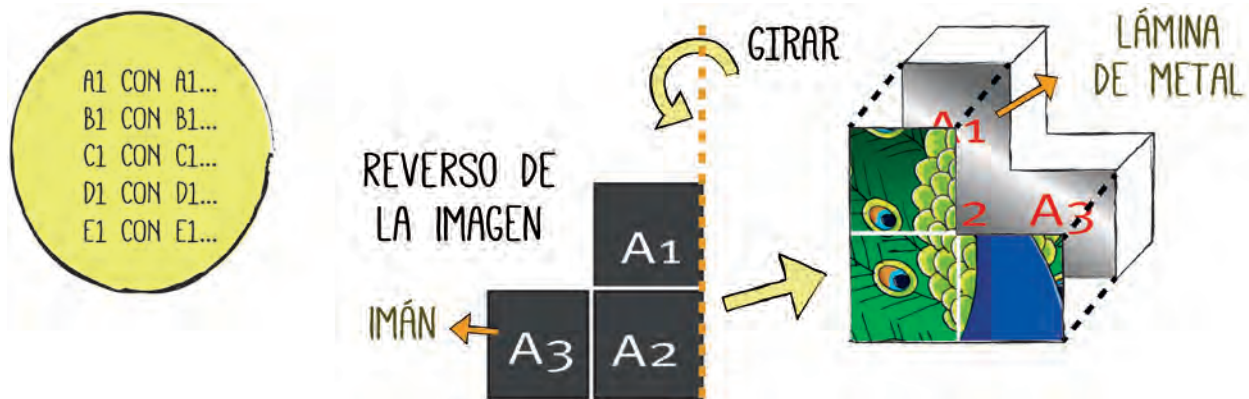
la cara del cubo y el número representa el orden de ubicación en esta cara desde la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha. En tercera instancia las imágenes segmentadas de las diferentes temáticas con las cuales el usuario debe interactuar para armar correctamente el cubo, Interacción complementada con las imágenes de referencia.



Cubo compuesto por 12 fichas



Adhiere las imágenes a las piezas del cubo, siguiendo el sistema de letras y números que se encuentran al respaldo de las imágenes y en las fichas.



Uso: Se escoge la temática a trabajar en el rompecabezas y se adhieren las imágenes que la conforman a cada ficha teniendo en cuenta los indicadores presentes al respaldo de cada imagen y de las fichas. Se le entrega el cubo armado con las imágenes adheridas a una pareja de personas,

seguido de esto se les proporcionan las imágenes de referencia según la temática escogida. Se les permite a las participantes que observen el cubo armado durante 12 segundos para que lo memoricen, pasado este tiempo se desarma el cubo y las participantes deben proceder a armarlo correctamente.

Testeo

El testeo del juego Armarecuerdos de Doña Recordina se realizó el 10 de agosto de 2015 en el Hogar Infantil PABLO VI del barrio Alfonso López, se contó con la presencia de 10 participantes.

Para la actividad se trabajó con una imagen por temática: canarios, orquídeas, iglesia Santo Domingo, iglesia San Francisco y el pavo real. Durante el desarrollo de la actividad se observó que el cubo exigió bastante a las participantes en su armado, el tiempo de armado promedio fue de 25 minutos por grupo; las participantes se

ayudaron con las imágenes de referencia dadas, primero armaban una cara del rompecabezas y desde ahí empezaban a completar las caras restantes. Hubo dificultad en el armado de las caras que contenían las iglesias ya que para ellas eran bastante similares, algo importante a destacar fue que las piezas imantadas no se desprendieron de las fichas al ser manipuladas como se pensó en un principio. Las fichas fueron manipuladas sin complicaciones por las participantes. La actividad contribuyó a dinamizar la comunicación entre sus participantes al trabajar por parejas y con un mismo objetivo facilitando la tarea de armado.



De Izq-Der, Doña Libia y Doña Carmen armando el cubo.



De Izq-Der, Doña Georgina, Doña Rosalba y Doña Blanca.



De Izq-Der, doña Rosalba y doña blanca después de conseguir armar el armarecuerdo.

3.3.2 Los saberes de Doña Recordina

Beneficio

El beneficio que brinda el taller de saberes a las personas que se encuentra sobre la etapa de adulto mayor, es la estimulación de la memoria a largo y corto plazo, memoria de reconocimiento y la memoria sensorial; debido a que con el pasar del tiempo el cerebro envejece y las capacidades de este se van acortando si la memoria no se estimula. El hecho de poder manipular las plantas permite estimular el tacto, olfato y vista, facilitando evocar recuerdos de vivencias relacionados con la temática planteada. La definición de las memorias estimuladas se puede encontrar en las páginas 7-8(LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO)

Actividad exploratoria

Esta actividad se desarrolló el 27 de agosto de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, contó con la participación de 12 personas. Para el desarrollo de esta actividad se planteó un conversatorio con el objetivo de identificar conocimiento en relación a plantas medicinales y remedios caseros, se dividió el grupo en 2 y se inició la sesión. El registro de la actividad se hizo por medio de grabaciones de audio y anotaciones escritas.

Durante el conversatorio fueron identificados conocimientos sobre plantas y remedios caseros como:

Manzanilla	Ruda
Prontoalivio	Suero casero
Raíces de cebolla	Toronjil
Limoncillo	Paico
Romero	Orozuz
Yerbabuena	Colada
Sahumerio casero	Sábila

Testeo: Hubo dificultad al registrar los diálogos debido a problemas de acústica del lugar, lo que hizo necesario recurrir al registro escrito. Las integrantes participaron activamente del conversatorio, cada una aportó un conocimiento diferente que en muchos casos algunos de las participantes ignoraban, lo que generó mayor interés en la actividad. Como elementos destacar fue el hecho de que muchos de los conocimientos descritos por las participantes fueron construidos conjuntamente ya que si alguna de las participantes hablaba sobre una planta medicinal o remedio, otras compañeras lo complementaban.



Repartición de agua de hiervas (Pronto alivio) hecha por Doña Lidia para el conversatorio.

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son descritos en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). La cara del personaje y el nombre del taller están contenidos en una silueta de un libro texturizado para aludir al concepto de recetario.



Prototipo: Teniendo en cuenta la información obtenida en la actividad exploratoria se consiguen las plantas mencionadas por las participantes para llevarlas al grupo el día de la actividad. Se diseñó un formato de 35,6 cm x 21,6 cm impreso en opalina de 200 de gramaje, el cual se dividió en 2 áreas de trabajo de igual dimensión; el lado izquierdo del formato fue dispuesto para pegar en él la planta elegida por las participantes y se dispuso una casilla en donde el participante debía escribir su nombre; en el lado derecho del formato se incluyeron campos, los cuales debían usar para responder las preguntas planteadas como ¿nombre de la planta? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se prepara? ¿Cómo se consume? ¿En qué momento la uso? Además se diseñó un instructivo de 8 caras en las cuales se explica el funcionamiento de los formatos, contenido, materiales, beneficio y las instrucciones que orientan la dinámica del juego; la gráfica del instructivo está compuesta por su respectiva textura, los globos de texto y la cara de “Doña Recordina” quien da las instrucciones.

Formato diseñado para el Taller de los Saberes de Doña Recordina

BENEFICIO
Al finalizar el juego da las gracias a los participantes por haber jugado.
Al finalizar el juego da las gracias a los participantes por haber jugado.

CONTENIDO

Este es el contenido que encontrarás para el taller.

UN KIT POR PERSONA QUE CONTIENE:

- LAPICERO NEGRO
- ROLLO DE CINTA ADHESIVA
- FORMATO PARA EL TALLER

DINÁMICA ANTES DEL TALLER

1

En una sesión anterior al taller, realiza un conversatorio con el grupo abordando preguntas sobre plantas medicinales de las que las participantes tengan conocimiento.

2

Consigue las plantas identificadas en el conversatorio con el grupo, preferiblemente un día antes del taller para que estas estén lo más frescas posible.

ENTREGA DEL MATERIAL

3

Entrega un kit a cada persona.

DINÁMICA DEL TALLER

4

Dile a las participantes que tomen una de las plantas medicinales de la cual tengan conocimiento.

5

Las participantes deben pegar la planta en el formato y responder las preguntas.

6

Terminado el taller dile a las participantes que obsequien el formato a una compañera.

Agradece la participación en el taller.

Instructivo de 8 caras del taller los saberes de Doña Recordina, cada cara tiene las dimensiones de 10cm x 12cm



Instructivo del Arma recuerdos impreso.

Empaque: Con el objetivo de guardar el contenido del taller se diseña un empaque tipo sobre. La gráfica del sobre está compuesta por la textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, imágenes del formato y cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego. En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 2 tonos verdes cuyos códigos hexadecimales son # 1c8d37 y # 1c8d37



Sobre del Taller de los Saberes. medidas: 24,6 cm de ancho x 38,6 cm de alto.

Materiales

Formato de trabajo: opalina 200 de gramaje

Plantas: Las identificadas en la actividad exploratoria

Cinta: rollo de cinta transparente

Instructivo: Impreso en propalcote 200 de gramaje

Lapicero de color negro

Costos

\$ 7.000	Compra de plantas
\$ 12.000	4 formatos (1 por persona)
\$ 400	2 rollos de cinta para 4 personas
\$ 2.800	4 lapiceros de colores negro (1 por persona)
\$ 20.000	Mano de obra
\$ 120.000	Diseño
\$162.200	costo total

Interface

La interface del taller está determinada por el formato de trabajo impreso, en el cual las participantes encuentran las acciones que deben

realizar, en la parte izquierda del formato se encuentra Doña Recordina indicando que deben adherir la planta y escribir en el espacio indicado el nombre del participante. En la parte derecha interactúan con los campos dispuestos para la descripción de la planta, su uso, receta y vivencia con la cual aprendieron lo descrito.

Uso: Se disponen las plantas en una mesa, a cada persona se le da un formato de trabajo y se organizan en grupos de 4, se les pide a las participantes que observen las plantas y elijan una de las plantas de la cual tengan conocimiento medicinal; la planta elegida debe ser pegada en la parte izquierda del formato con la cinta que se les da, seguido de esto el participante debe llenar con lapicero los campos con la información solicitada. Al finalizar la sesión cada participante debe obsequiar el formato desarrollado a una de sus compañeras con el objetivo de compartir conocimiento.

Formato de trabajo impreso con un espacio para pegar la planta y un espacio para escribir el nombre del participante. Incluye un personaje llamado Doña Recordina que indica: "PEGA AQUI LA PLANTA".

Formato de trabajo impreso con campos para describir la planta. Incluye un personaje llamado Doña Recordina que indica: "LOS SABERES DE DOÑA RECORDINA".

NOMBRE PLANTA

PARA QUE SIRVE

COMO SE PREPARA:

COMO SE CONSUME

EN QUE MOMENTO LA USO.

Elementos de la interface dispuestos en el formato.

Testeo

El testeo del Taller los Saberes de Doña Recordina se realizó el 3 de septiembre de 2015 en el hogar infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, se contó con la presencia de 13 participantes.

Para el taller se compraron las siguientes plantas medicinales:

Manzanillas, romero, paico, hierbabuena, orozuz, ruda, limoncillo, perejil, cilantro

Durante el desarrollo de la actividad se observó un destacado interés del grupo en la actividad debido al amplio dominio del tema, el dialogo grupal contribuyo en recordar recetas de forma conjunta complementando conocimientos. Fue necesario brindar asistencia a fue necesario brindar asistencia a las personas que no saben escribir, para registrar sus respuestas en los formatos, asistencia que en otros casos fue brindada por sus.

La planta en físico facilitó a las participantes su reconocimiento, evocando por medio de estos remedios caseros, sus formas de preparación y uso con lo cual vemos cumplido el objetivo de



Plantas adheridas al formato por una de las participantes.

estimular la memoria. Las dimensiones del formato facilitaron su manipulación al permitir trabajar sin complicaciones 4 personas por mesa y las acciones requeridas en el formato fueron claras.



Integrantes del grupo al finalizar la actividad de los saberes.



Integrantes del grupo desarrollando la actividad de los saberes.

3.3.3 Dibuja recuerdos de Doña Recordina

Beneficio

El beneficio que brinda el taller a las personas que se encuentra en la etapa de adulto mayor, es la estimulación de la memoria a largo plazo, corto plazo, y la memoria procedural. El hecho de retomar habilidades practicadas en su juventud permite estimular la memoria a través de la repetición de formas y representación de recuerdos.

Actividad exploratoria

Esta actividad se desarrolló el 9 de marzo de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, contó con la participación de 15 personas. Para el desarrollo de esta actividad se plantearon 5 formatos media carta de papel en los cuales los participantes debían realizar ejercicios para soltar el pulso, dibujo libre, unir puntos para obtener formas y colorear, y memorización del dibujo libre para repetirlo sin verlo. Organizados en grupos de tres personas por mesa se les dio un lápiz, color y borrador para realizar la actividad. El objetivo de esta actividad exploratoria fue observar el nivel de comprensión de las participantes en relación al material, su manipulación, formas de representación, su destreza en el dibujo, sus temas de interés, nivel de acogida en el grupo.

Testeo: Durante la realización de la actividad se observó que en un principio las participantes se

mostraron ajenas a participar, sin embargo al ver que sus compañeras lo hacían poco a poco se fueron integrando. Esta actividad permitió evocar recuerdos de la época escolar de las participantes, hecho que se reflejó en sus comentarios con respecto a los distintos formatos.

Durante la actividad se evidenció la necesidad de implementar más materiales por sugerencia de las participantes. Algo a resaltar en la sesión, fue el hecho de que en la actividad del dibujo libre la mayoría representaron casas, animales rurales y flores, referenciando tal vez sus casas o actividades que realizaban antes.

Los formatos usados para la actividad presentaron dificultad, ya que al no poseer información precisa que indicará las acciones que se debían realizar en cada formato, hubo que recurrir a muchas instrucciones orales, con lo cual el desarrollo del taller se comprometió en la medida que se debía instruir a cada mesa de trabajo; además es necesario proponer un sobre que permite entregar el material a cada persona de forma eficaz y facilite el guardado de los formatos. El desarrollo del taller fue del agrado del grupo al estar planteado para retomar habilidades practicadas en la escuela y representar por medio del dibujo lugares, objetos, animales relevantes para ellas.



Doña Blanca durante la actividad exploratoria del dibujo.

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). La cara y el nombre del taller están contenidos en una silueta de frasco texturizado, en donde se puede observar en su parte superior lápices de color para comunicar de que se trata el taller.



Prototipo: Teniendo en cuenta la información obtenida en la actividad exploratoria se diseñan 4 formatos media carta impresos en opalina, los cuales están enumerados del 1 al 4 y en su parte superior tienen una instrucción que indica las acciones que deben realizar; ejercicios para soltar el pulso, dibujo libre, dibujar recuerdo y recuerdo mi dibujo respectivamente. Para facilitar la entrega y guardado de los formatos se diseña un sobre impreso en papel, al igual que también se diseña una caja que contiene los materiales necesarios para realizar el taller, es decir lápices, colores, borradores, sacapuntas y tizas. Además de contener los materiales mencionados, la caja también albergara en su interior 4 sobres con los formatos y un 1 instructivo el cual va dirigido al guía, monitor o coordinador; la caja está pensada para que trabajen 4 personas por mesa. También se diseña un instructivo de 8 caras en las cuales se explica el funcionamiento de los formatos, contenido de los sobres, materiales, beneficio y las instrucciones que orientan la dinámica del juego; en la gráfica del instructivo se encuentra su respectiva textura, los globos de texto y la cara de "Doña Recordina" quien con sus diferentes expresiones da las instrucciones.



Formato de ejercicios para soltar el pulso antes de dibujar.



Formato para realizar el dibujo libre.



Formato para dinujar un recuerdo feliz.



Formato para dibujar a partir del recuerdo del dibujo libre.

BENEFICIO
Por medio de este taller el adulto mayor podrá ejercitar la memoria a largo y corto plazo, además de la memoria procedural.

CONTENIDO

Este es el contenido que encontrarás en el juego.

- 1 KIT DE COLOR: CARBONCILLO, TIZAS, COLORES, PASTELES, LÁPICES
- 1 SOBRE CON 4 FORMATOS DE DIBUJO

ENTREGA MATERIAL

Entrega a cada participante el material

- 1 KIT DE COLOR PARA 4 PERSONAS
- 1 SOBRE POR PERSONA

2 DINÁMICA DEL TALLER

Indicales que tomen el formato 1 y realicen con lápiz o color las figuras de la izquierda

AL FINALIZAR DEBEN ESCRIBIR SUS NOMBRES SOBRE LA LÍNEA

3

para el formato 2, diles que piensen en un paisaje, objeto, persona, animal, mascota o recuerdo de la infancia y lo dibujen y pinten

AL FINALIZAR DEBEN ESCRIBIR NOMBRE Y FECHA SOBRE LA LÍNEA

4 DINÁMICA DEL TALLER

En el formato 3 diles que cada una piense en el mejor recuerdo de su vida y lo dibujen, pinten y/o escriban

Pueden hablar entre compañeras para encontrar el mejor recuerdo

AL FINALIZAR DEBEN ESCRIBIR HORA Y UN TÍTULO DEL DIBUJO SOBRE LA LÍNEA

Instructivo del taller Dibuja recuerdo de Doña Recordina.



*Instructivo del taller
Dibuja recuerdo de
Doña Recordina.*

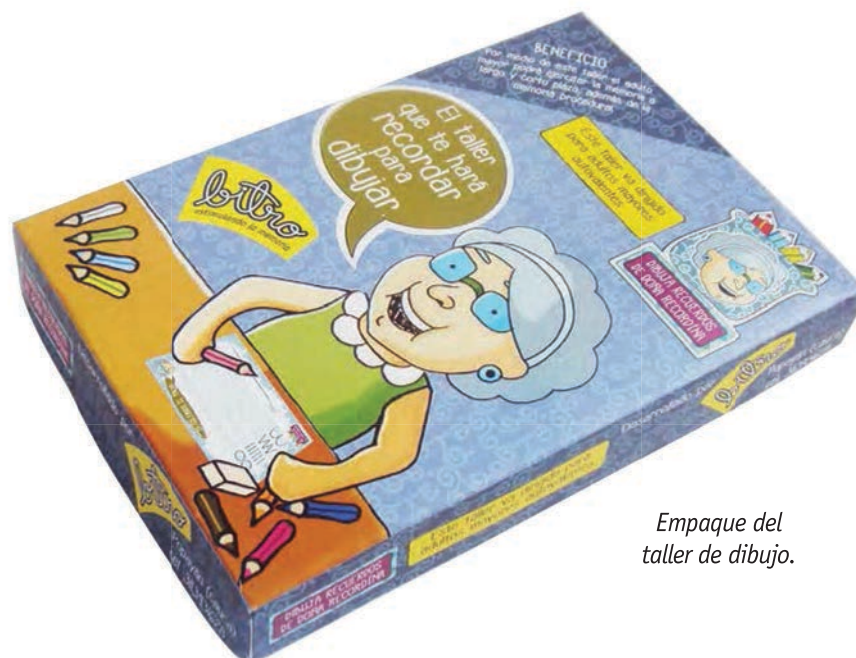
Empaque: Con el objetivo de guardar el contenido del taller se diseña un empaque tipo caja de 2 tapas.

La tapa de la caja en su gráfica está compuesta por la textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, beneficio del taller, cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego, y el personaje de Doña Recordina quien está dibujando y expresando el objetivo del juego por medio de un globo de texto. En los costados la tapa se encuentra información relacionada los contactos del equipo de desarrollo,

logo del juego y a quien va dirigido el juego.

En el interior de la tapa se encuentran instrucciones relacionadas con el uso de los diferentes formatos que se disponen para realizar el taller. En la cara externa de la base de la caja se dispone información acerca del contenido del taller. En su cara interna se disponen los logos de Bitro y el taller.

En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 2 tonos azules cuyos códigos hexadecimales son # 8b94b7 y # 636889



*Empaque del
taller de dibujo.*



Tapa superior - caja del taller dibuja recuerdo de Doña Recordina.
24,3 cm de largo x 16,5 cm de ancho x 3 cm de alto



Tapa base - caja del taller dibuja recuerdo de Doña Recordina.
24 cm de largo x 16,2 cm de ancho x 3 cm de alto

Sobre: Dentro de la caja se encontrarán 4 sobres en papel (cada sobre contiene 4 formatos de trabajo - 1 sobre por persona) que facilitarán la entrega y recogida de los formatos de trabajo. Las medidas del sobre son 15,6 cm x 22,8 cm. Gráficamente el sobre estará cubierto por la textura característica del taller, el logo del juego y los formatos de trabajo del juego.



Sobre que contiene los formatos de dibujo.

Materiales

Formato de trabajo: opalina 150 de gramaje

Para dibujar: Lápices, colores, tizas, borradores, sacapuntas

Instructivo: Impreso en propalcote 200 de gramaje

Sobre: Impreso en papel para guardar los formatos

Costos

\$ 16.000	Impresión 16 formatos de trabajo
\$ 6.300	3 cajas de colores (1 por persona)
\$ 500	2 borradores
\$ 4.400	4 lápices (1 por persona)
\$ 1.600	2 sacapuntas
\$ 5.000	Impresión instructivo
\$ 20.000	Mano de obra
\$140.000	Diseño
\$193.800	costo total

Interface

La interface del taller está determinada por los 4 formatos de trabajo impreso, en el cual las participantes encuentran las acciones que deben realizar, en cada formato es visible doña Recordína, quien indica el uso de cada formato; además están dispuestos en la parte inferior los campos con las variables de orientación como el nombre, fecha y hora dependiendo del formato.



Elementos de la interface en uno de los formatos de dibujo.

Uso: A cada persona se le da un sobre con 4 formatos y se organizan en grupos de 4 participantes por mesa, se deja la caja con los materiales de trabajo en cada mesa y se da inicio al taller. Se les pide a los participantes que saquen los formatos de la bolsa y realicen las actividades que se les indica; en el formato uno “soltando el pulso” se les instruye a que sigan los ejemplos y continúen con las planas para soltar el pulso, a continuación en el formato 2 “dibujo libre” deberán pensar en un paisaje, objeto, persona, animal, mascota o recuerdo de la infancia y lo dibujen y pinten. Para desarrollar el tercer formato “recuerdo” es necesario primero indicarles que piensen por un momento en el mejor recuerdo de su vida, cuando se consiga este recuerdo, lo dibujarán y/o escribirán en el formato; si algunas personas se les dificulta hallar ese recuerdo entonces se les plantea la pregunta sobre ¿qué la haría feliz? Con la respuesta se desarrolla la actividad.

Para trabajar con el último formato “recuerdo mi dibujo” es recomendable realizarlo en la sesión siguiente; hecha está aclaración las participantes

deberán tomar el formato 2 del dibujo libre y observarlo por un tiempo prudente, el objetivo es que memoricen la mayor cantidad de información del dibujo; pasado este tiempo deberán entregar el dibujo al monitor y en el formato 4 empezarán a repetir el dibujo libre sin verlo, deberán realizar la actividad con la intención de copiar lo más fielmente posible el dibujo libre que se hizo con anterioridad. Finalmente cada persona guarda sus formatos en la respectiva bolsa y se la entrega al monitor, dado el caso que las participantes quieran llevarse su trabajo lo podrán hacer.

Testeo

El testeo del taller Dibuja Recuerdos de Doña Recordína se realizó el 27 de abril del 2015 en el hogar infantil PABLO VI del barrio Alfonso López, se contó con la presencia de 9 participantes.

Organizadas las mesas para que trabajarán 4 por mesa, se modifican al no asistir todas las integrantes del grupo, así en algunas mesas trabajaron 2 o 3 personas. Dispuestas las mesas y sillas a cada persona se le entregó un lápiz, 2 colores y un sobre que contenía 4 formatos de papel; los formatos estaban enumerados del 1D al 4D, cada uno con una acción a realizar, en el 1D se debía llenar el formato con palos, bolas, zigzags y úes. En el formato 2D se debía realizar el dibujo libre, para ello recordaron lugares, objetos, animales, paisajes. En el tercer formato se dispuso una actividad para la búsqueda del mejor recuerdo, así debían encontrar el mejor recuerdo de sus vidas y dibujarlo. Finalmente en el último formato se debía realizar el dibujo libre hecho pero esta vez sin verlo, la idea era que memorizarán el elaborado y en el formato lo hicieran con la mayor fidelidad posible teniendo en cuenta ubicación de los textos, la forma de los objetos, líneas y color. Durante el desarrollo del taller observamos que el primer paso que dieron las asistentes fue el de llenar los campos dispuestos en los formatos, campos que contenían variables de orientación como escribir el nombre, la fecha y hora fueron, indicando claridad en la disposición de esta información en los formatos. En el “Dibujo libre” se presentaron las mismas particularidades que en la actividad exploratoria, representaron casas, animales rurales y flores que era de su agrado

o que recordaban, una de las participantes se dibujó saltando la cuerda de niña. La parte más compleja del taller se observó cuando tuvieron que hallar el mejor recuerdo de su vida ya que 4 de las integrantes argumentaron no poder encontrar ese momento feliz porque toda la vida han tenido que trabajar o cuidar a sus hermanas (os), con lo cual el formato 3D por parte de las 4 personas no fue desarrollado. Es necesario realizar un aporte teórico en relación a como el contexto condiciona la evocación de recuerdos y su fijación en la memoria en los individuos, así, la psicóloga Ana Muñoz nos dice: “Una vivencia negativa es más desagradable en la memoria que el suceso en sí mismo porque se le agregan interpretaciones perjudiciales”(www. salud180.

com) es decir, las situaciones negativas son mejor retenidas en la memoria que las positivas, ya que representan riesgos para el individuo, por lo tanto deben estar latentes con el fin de evitar que ocurran nuevamente. Las demás personas desarrollaron el formato sin inconvenientes, por medio del dibujo y la escritura representaron ese momento de felicidad. Lo cual aporta un elemento extra a incluir en el taller y es el uso de la escritura que complementa al dibujo. El último formato se resolvió al igual que en la actividad exploratoria de forma satisfactoria ya que lograron memorizar el dibujo libre y repetirlo en el formato, aunque lo intentaron resolver de forma muy rápida debido a que la sesión se tornó extensa. El testeó permitió visualizar una serie



De Izq-Der, Doña María y Doña Carmen durante el taller Dibuja recuerdo de Doña Recordina.



Doña Georgina mostrando su trabajo desarrollado durante el taller de dibujo.

de correcciones que se deben hacer, la primera es que la actividad de memorizar el dibujo libre debe hacerse en otra sesión para no extender la jornada, la segunda es que es necesario pensar en reorientar la actividad del mejor recuerdo, ya que se debe como enuncia White (2006) “primero identificar aquellos aspectos de la vida a los que la persona les da valor” (p.10) por esto en el caso de que algunas personas no encuentren el mejor recuerdo, se debe buscar el idealizar en las participantes el concepto de felicidad, es decir interrogar sobre ¿que las haría feliz? Finalmente el formato de “soltando el pulso” debe ser más grande, debido a la forma en que usaron el espacio dispuesto en el o en su defecto debería orientar de forma muy precisa ese uso por medio de renglones, como las cuadernos que usan los niños para aprender a escribir.



Doña Blanca y doña Carmen desarrollando su trabajo durante el taller de dibujo.

3.3.4 Busca cartas de Doña Recordina

Beneficio

El beneficio que brinda el juego a las personas que están en la etapa de adulto mayor, es la estimulación de la memoria a corto plazo, memoria de reconocimiento y la memoria visual, pues al realizar este juego las personas van a poder ejercitar esta capacidad. El hecho de memorizar las cartas, sus personajes y su ubicación en los tableros permite a los participantes estimular la memoria. La definición de las memorias estimuladas se puede encontrar en las páginas 7-8(LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO)

Actividad exploratoria

Se desarrolló el 25 de mayo de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, se contó con la participación de 7 personas. Para esta actividad se planteó un tablero en cartón paja el cual llevaba adherida una plantilla que marcaba la posición de las cartas para el juego. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el moodboard en relación a personajes (revisar pág. 20) se diseñó una baraja de cartas, las cuales contenían 7 personajes ilustrados, por cada uno se crearon 4 cartas para

un total de 28; las cartas se elaboraron con cartón paja e impresión en propalcote 200. Los personajes ilustrados fueron los siguientes:

El Chavo del 8	Tito Cortes
Chapulín Colorado	Cantinflas
Orlando Contreras	Pedro Infante
Vicente Fernández	

El objetivo del juego era que cada jugadora por turnos podía girar 2 cartas que estaban dispuestas en el tablero; si las cartas eran iguales las tomaba la jugadora, sino coincidían las tenían que girar nuevamente a su posición inicial; al final ganaba la que más parejas encontrara. La misma dinámica se aplicó para jugar una modalidad con mayor dificultad, la cual consistía en girar 3 cartas y conformar tripletas; el objetivo de esta actividad exploratoria fue observar el nivel de comprensión del juego y su dificultad para las participantes, manipulación de las cartas y tableros, reconocimiento y acogida de los personajes ilustrados en las cartas, nivel de satisfacción a nivel grupal.



Doña María, Doña Esperanza, Doña Omaira y Doña Alba durante la actividad de Buscacartas.

Testeo: Durante la actividad se observó que los personajes contenidos en las cartas fueron reconocidos por las jugadoras, lo cual indica que la elección de ilustraciones fue acertada; también hubo facilidad al manipular las cartas. La dinámica de juego fue entendida y se desarrolló de forma eficaz hasta el momento en que se aumenta la dificultad del juego, al formar tripleteas hubo confusión en la dinámica del juego y la cantidad de cartas que debían girar, disminuyendo el interés de las personas en ese momento específico. El no contar con más variedad de cartas hizo que la actividad solo se desarrollará con personajes. El uso del tablero sirvió para que las jugadoras al girar las cartas pudieran colocarlas sobre las plantillas que indicaban la posición correcta de la carta.

Finalmente la sesión fue entretenida y el juego exigió mucha atención en las jugadoras, en algunas personas requirió de un mayor esfuerzo la búsqueda de parejas. Es necesario desarrollar otras temáticas para generar variedad en el juego y complementar las cartas con una gráfica que se relacione con los personajes, el respaldo de las cartas y el tablero. Además es necesario desarrollar un nivel no tan complejo para el juego de tripleteas ya que representa la implementación de muchas instrucciones.

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). La cara del personaje y el nombre del juego están contenidos en una silueta texturizada que se complementa con la lupa que tiene en su mano Doña Recordina para dar la idea del juego.



Prototipo: Teniendo en cuenta la información obtenida en la actividad exploratoria, se diseñó un tablero en MDF en cual lleva adherida la marca del juego y plantillas de cartas que facilitan la ubicación de las cartas al girarlas, estas plantillas están texturizadas para simular un tejido o bordado; el tablero está dividido en 6 piezas que se ensamblan, cada una de las piezas mide 10 x 27,5 cm. También se eligen 3 temáticas y por cada una se desarrolla una baraja de cartas, las temáticas y elementos contenidos en las cartas fueron ilustrados y elegidos de la actividad previa y el moodboard, cada baraja posee 8 personajes y cada personaje 3 cartas para un total de 24 cartas por baraja; las cartas se elaboraron con impresión en propalcote 200, cartón cartulina e impresión sobre papel texturizado (el texturizado cumple el objetivo de estimular el tacto). Todo el contenido del juego (tablero, cartas e instructivos) estará dentro de una caja rectangular y las cartas estarán dentro de un sobre de papel. Las 3 temáticas definidas se presentan a continuación:

Baraja 1:

PERSONAJES

Cantinflas	Chapulín colorado
Chavo del 8	Helenita Vargas
Mujer maravilla	Pedro infante
Tito cortes	Vicente Fernández

Baraja 2:

INSTRUMENTOS MUSICALES

Acordeón	Arpa llanera
Caja vallenata	Charrasca
Flauta	Guitarra
Maracas	Tambor

Baraja 3:

JUEGOS TRADICIONALES

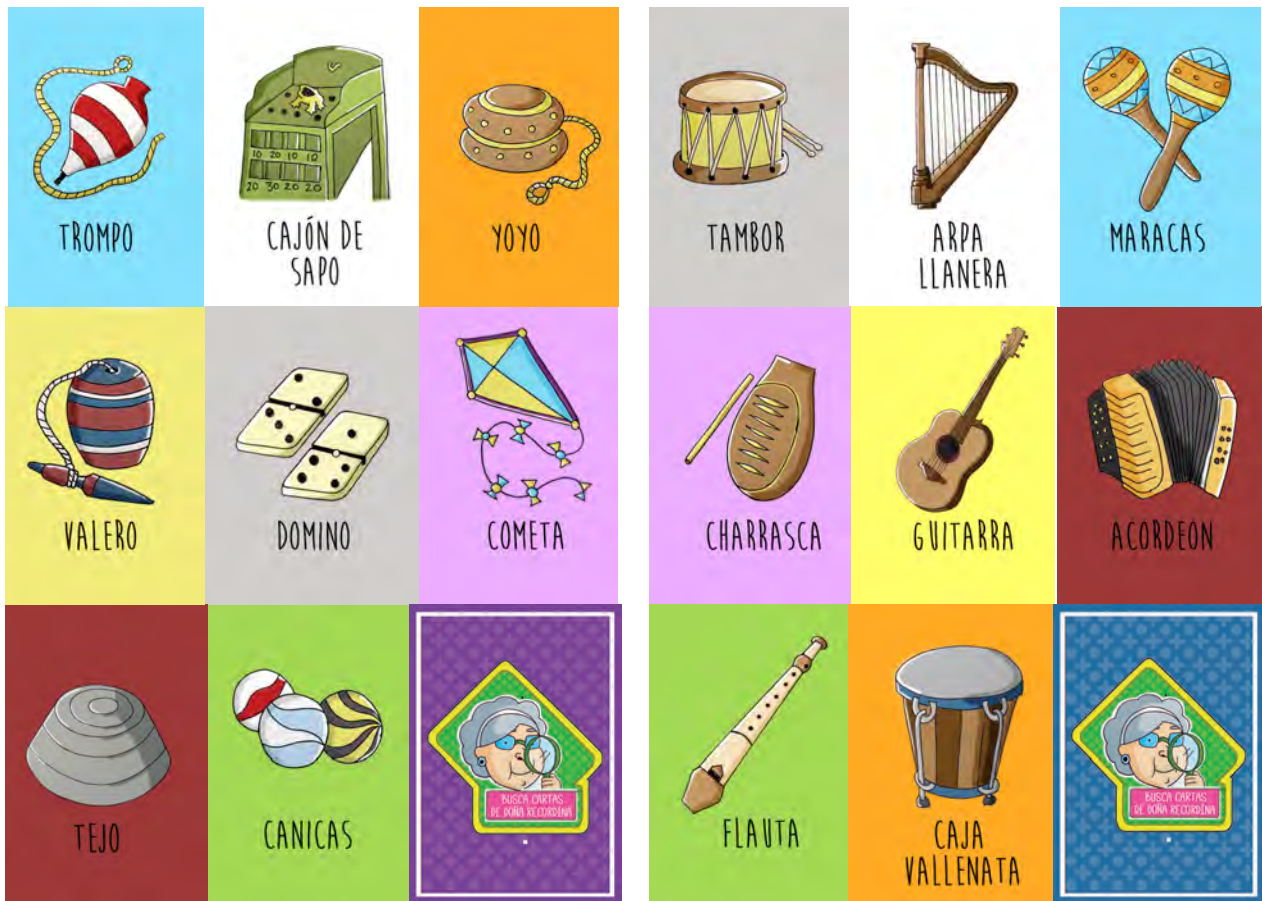
Canicas	Cometa
Dominó	Sapo
Tejo	Trompo
Valero	Yoyo

También se diseña un instructivo de 10 caras en las cuales se explica el ensamblado del tablero, temáticas de las barajas, cantidad de cartas, beneficio y las instrucciones que orientan la dinámica del juego; En la gráfica del instructivo se encuentra su respectiva textura, los globos de texto y la cara de "Doña Recordina" quien con sus diferentes expresiones da las instrucciones.



Cartas que conforman la temática de personajes e imagen del respaldo de esta baraja. / Cada una de las cartas mide 5,6 cm x 7,9cm.

El juego dispone de un total de 72 cartas, que conforman las 3 barajas.



Cartas que conforman la temática de juegos e imagen del respaldo de esta baraja.

Cartas que conforman la temática de Instrumentos musicales e imagen del respaldo de esta baraja.



2 de los 6 tableros en dónde se ubican las cartas para jugar Buscacartas de Doña Recordina. Se organizan como se muestra en la imagen.

BENEFICIO

Por medio de este taller el adulto mayor podrá ejercitar la memoria a corto plazo, memoria de reconocimiento y la memoria visual.

VICENTE GONZALEZ

CONTENIDO

Este es el contenido que encontrarás en el juego.

- 3 BARAJAS DE CARTAS, CADA UNA DE 24 CARTAS
- 6 TABLEROS

ENSAMBLADO

1

Ensambla 4 piezas del tablero

DE 2-3 PARTICIPANTES

2 ELECCIÓN CARTAS

Elige una de las 3 barajas para jugar

- JUEGOS TRADICIONALES
- INSTRUMENTOS MUSICALES
- PERSONAJES

EN ESTE CASO

3 ELECCIÓN PERSONAJES

4

toma a los 8 personajes

DEBEN HABER 2 CARTAS POR PERSONAJE Y 16 CARTAS EN TOTAL

DINÁMICA DEL JUEGO

Ubica al azar las 16 cartas boca abajo en el tablero

GIRAR Y BUSCAR EN EL TABLERO

Instructivo del Taller Dibuja recuerdos de Doña Recordina.



Instructivo del Taller Dibuja recuerdos de Doña Recordina.



Instructivo del Taller Dibuja recuerdos de Doña Recordina impreso.

Empaque: Con el objetivo de guardar las diferentes piezas que componen el juego se diseña un empaque tipo caja de 2 tapas.

En la caja de la tapa se dispone de una textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, beneficio del juego, imágenes de las 3 barajas de cartas, cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego, y el personaje de Doña Recordina quien está jugando las cartas y expresando el objetivo del juego por medio de un globo de texto. En los costados la tapa se encuentra información relacionada los contactos del equipo de

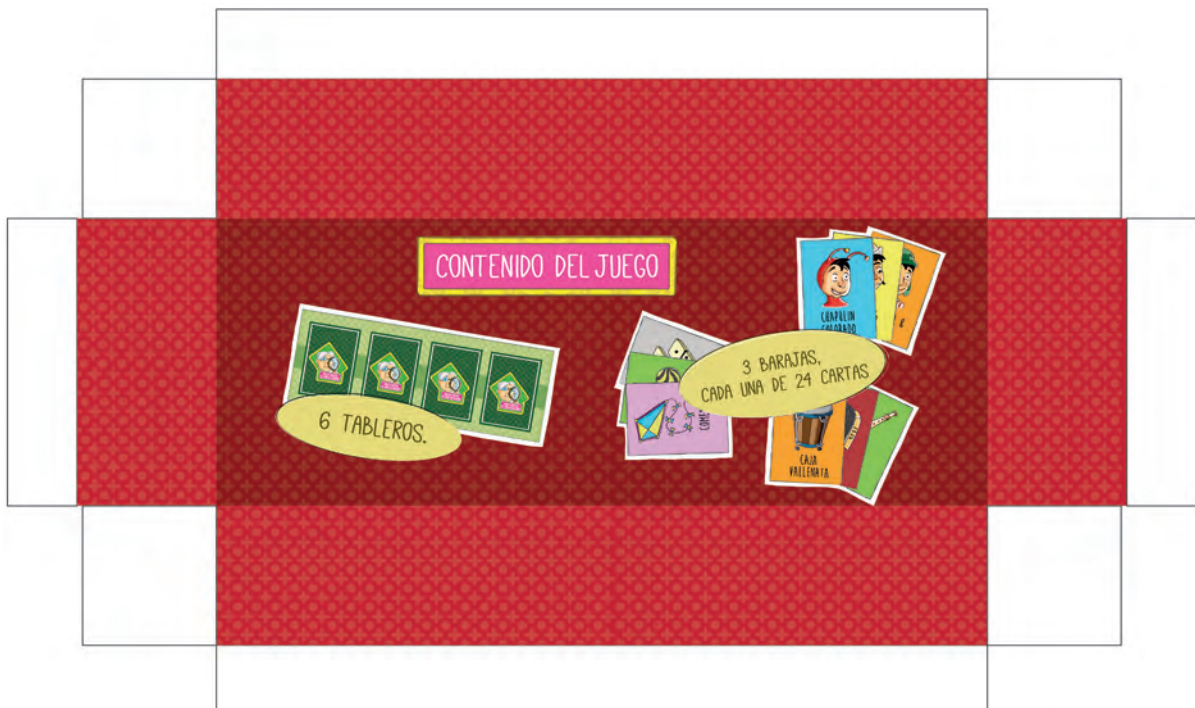
desarrollo, logo del juego, a quien va dirigido el juego y las imágenes de las cartas del juego.

En el interior de la tapa se encuentran instrucciones relacionadas con el ensamblado del tablero y sus medidas. En la cara externa de la base de la caja se dispone información acerca del contenido del juego. En su cara interna se disponen los logos de Bitro y el juego.

En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 2 tonos rojos cuyos códigos hexadecimales son # c41e2a y # 911817



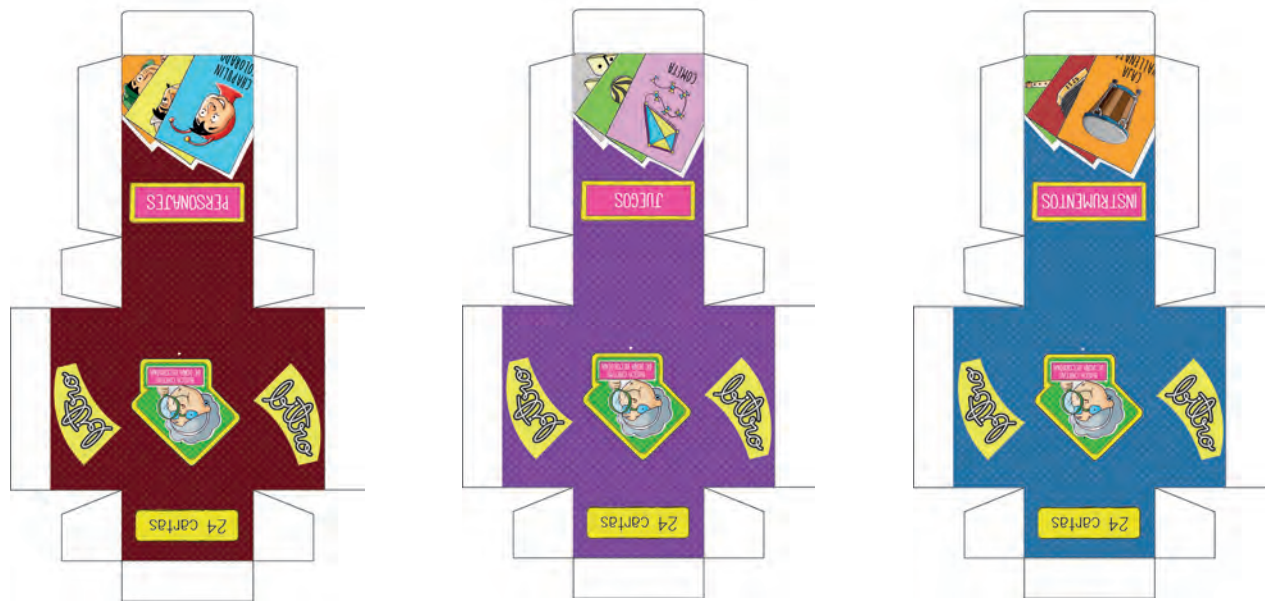
Tapa superior - caja del juego Busca Cartas de Doña Recordina/ 27,9 cm de largo x 10,3 cm de ancho x 5 cm de alto



Tapa base - caja del juego Busca Cartas de Doña Recordina/ 27,7 cm de largo x 10,1 cm de ancho x 5 cm de alto

Sobres cartas: Dentro de la caja se encontrarán 3 sobres en papel que contendrán las barajas con las cartas del juego, esto con el objetivo de conservar el total de las cartas. Gráficamente el sobre estará

cubierto por la textura característica del juego, el logo del juego, el logo de Bitro, texto que indica la temática e imágenes de cartas que corresponden a estas.



Cada sobre mide: 8,2 cm de largo x 5,9 cm de ancho x 3,2 cm de alto

Empaque de la baraja de instrumentos



Empaque de la baraja de personajes.



Empaque del juego busca cartas.

Materiales

Tablero 6 piezas: MDF.

3 barajas de cartas: elaboradas en cartón, cartulina, papel texturizado y propalcote 200

Instructivo: Impreso en propalcote 200 de gramaje.

Sobres cartas: elaborados en papel.

Costos

\$ 10.000	compra y corte MDF de 2 mm para las 6 piezas del tablero
\$ 5.000	Compra y corte de 150 tarjetas de cartón cartulina
\$ 15.000	Impresión 6 tabloides con diseño de cartas
\$ 5.000	Impresión 2 tabloides con diseño de tableros
\$ 5.000	Impresión instructivo
\$ 8.000	Spray lata blanco mate
\$ 30.000	Mano de obra
\$ 200.000	Diseño
\$278.000	costo total.

Interface

La interface del juego está determinada por las 6 piezas que constituyen el tablero de juego, en él las participantes pueden ensamblar la cantidad de piezas según el nivel de dificultad, además cada pieza del tablero dispone de una plantilla para facilitar la ubicación y posición de las cartas. La interfaz se complementa con las cartas, en su cara frontal contienen un personaje, juego tradicional o instrumento musical ilustrado y acompañado del nombre de la figura en la carta; en el reverso las cartas están texturizadas y llevan la marca del juego para recordar la dinámica del juego.

Uso: A una pareja de personas se les da el tablero para que ensamblen 4 de las 6 piezas que hay, seguido de esto se elige una de las 3 temáticas entre personajes, instrumentos musicales o juegos tradicionales y se ubican boca abajo las 16 cartas sobre la posición que marca la plantilla

del tablero, 2 por personaje; por turnos cada participante deberá girar 2 cartas, si coinciden las tomará, si no son similares deberán girarlas nuevamente sobre el tablero; el objetivo del juego es encontrar la mayor cantidad de parejas para ganar. Se podrán elegir otras temáticas después de acabada una partida, además el nivel de dificultad aumenta si en vez de girar 2 cartas por turno cada participante gira 3 y se orienta el juego a la búsqueda de tríos, para ello es necesario ensamblar las 2 piezas del tablero restantes y jugar con 24 cartas, es decir 3 por personaje.



Elementos de la interface en los tableros y cartas del juego.

Testeo

El testeo del juego Busca Cartas de Doña Recordina se realizó el 10 de agosto del 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del Barrio Alfonso López.

Organizadas las mesas y sillas se les entregó por parejas, el tablero ensamblado (cuatro piezas) y la baraja de cartas de personajes para dar inicio al juego. Se barajaron las 16 cartas para que no quedaran las similares continuas y se ubicaron boca abajo sobre la plantilla que conforma el tablero; se dieron las instrucciones sobre cómo es la dinámica del juego y se procedió a jugar. Así, se instruyó a las personas a que por turnos giren 2 cartas, si las cartas coincidían la jugadora podría tomarlas y si no debería girarlas nuevamente. El objetivo del juego era encontrar la mayor cantidad de parejas.

Durante el desarrollo de la actividad se observó que la dinámica del juego fue entendida fácilmente por las participantes, aunque en la

primera partida se les dificultó encontrar las parejas, fue más por la falta de atención. En la segunda partida enfocaron su atención y el resultado fue una partida bastante competitiva y exigente, recordando con más precisión la posición de las cartas similares, hubo reconocimiento de los personajes contenidos en las cartas lo que les resultó agradable. El único inconveniente fue que los tableros, al no estar sujetos unos a otros se movían y en ocasiones se desordenaban, entonces había que corregirles la posición. Una posible solución es agregar un sistema de ensamblado por medio de cuñas que funciona a manera de empalme entre los tableros.

El desarrollo de esta actividad permitió a las participantes entretenerse, exigiendo su atención y memoria al tratar de recordar la posición de las cartas para encontrar las parejas en las 3 partidas, también permitió el desarrollo de la comunicación entre las participantes.



Doña Blanca, Doña Gerardina y Doña Lorenza jugando el Busca Cartas de Doña Recordina

Doña Blanca y Doña Gerardina jugando el Busca cartas de Doña Recordina

3.3.5 Un día con Doña Recordina

Beneficio

El beneficio que brinda el juego al adulto mayor es la estimulación de la memoria a corto plazo, de reconocimiento y significativa (es aquella que involucra la organización y comprensión de la información que se desea recordar. Busca establecer conexiones y relaciones lógicas entre conceptos e ideas.) El hecho de identificar las imágenes de la secuencia y organizarlas en su orden correcto permite a las participantes la estimulación de la memoria ya que estas imágenes contienen acciones que hacen parte de su cotidianidad. La definición de las memorias estimuladas se puede encontrar en las páginas 7-8(LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO)

Actividad exploratoria

Para realizar la actividad se pensó en diseñar un dispositivo que permitiera a los participantes memorizar una determinada secuencia, la cual posteriormente deberían armar. Este dispositivo debía ser lo suficientemente autónomo, en el sentido de que indicara a los participantes una vez hubiesen conseguido armar correctamente la secuencia.

De esta forma se diseñó un tablero electrónico en madera y 12 fichas en madera de 6 cm por 6 cm que se encajan en este; al armar

correctamente las fichas en el tablero se encienden una luz. De igual forma se ilustró una secuencia de 12 imágenes que narra una serie de acciones realizadas en un día del personaje Doña Recordina, imágenes que serían adheridas a la respectiva ficha del tablero electrónico.

La actividad exploratoria se realizó el día 25 de mayo del 2015; para ello se adhirieron las imágenes de la secuencia en sus respectivas fichas, las cuales se encajaron en el tablero en su orden correcto; una vez hecho esto, por parejas se hace entrega del tablero para indicarles el funcionamiento del tablero y permitir que memoricen durante 30 segundos la secuencia; pasados los 30 segundos la secuencia se desarma y la pareja de participantes debe armar la secuencia en su orden correcto. El objetivo de esta actividad exploratoria fue evaluar la comprensión del juego por parte de las participantes, la manipulación de sus piezas, reconocimiento de las acciones representadas en las imágenes, nivel de acogida con respecto al personaje.

Testeo: Esta actividad fue fácilmente comprendida por las participantes, no fue necesaria la realización de múltiples explicaciones, en un lapso de 10 minutos habían conseguido armar correctamente la mayoría de fichas; sin embargo,



Integrantes del grupo armando el tablero de la secuencias de la actividad exploratoria.



Doña Blanca armando el tablero de la secuencias durante la actividad exploratoria

debido a que algunas fichas no consiguieron ser organizadas correctamente, fue necesario indicar a las participantes cual era el número de fichas que no habían sido correctamente armadas, cosa que en 5 minutos más llevó a que se armara correctamente la secuencia.

Se evidenció que las participantes se mostraron interesadas y realizaron un esfuerzo conjunto por recordar el orden correcto de la secuencia, entablando así una conversación entre ellas en donde se complementó lo memorizado por la una con lo memorizado por la otra.

Es necesario reconocer que pese a lo positivo de la actividad se presentaron falencias que deben ser solucionadas, por ejemplo en el momento de encajar las fichas en el tablero, se dificultó en algunos casos por la falta de precisión en el sistema de encajado de estas fichas; por ello se debe pensar en implementar un nuevo proceso de materialización del tablero y de las fichas, así como también en un nuevo sistema de acoplado de las imágenes en las fichas.

En cuanto al personaje implementado en la secuencia, es necesario realizar la construcción de uno nuevo con el cual las participantes se sientan mejor identificadas dándole mayor valor a la actividad.



*Tablero de la actividad exploratoria de las secuencias./
medidas: 26 cm de alto por 29 cm de ancho*

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son descritos en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). Las dos imágenes del personaje y el nombre del juego están contenidos en una silueta texturizada que simula las fichas que componen el juego.

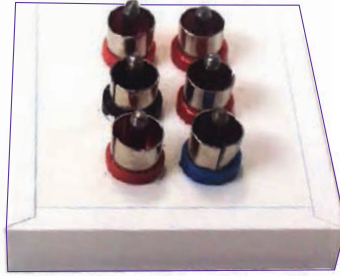


Prototipo: Se diseñó un nuevo tablero electrónico, el cual fue hecho en acrílico y cortado a láser para mayor precisión en el encajado de las fichas, se diseñó un nuevo sistema de acoplado para las imágenes en las fichas, para facilitar la labor de ensamblado, así como también la implementación de nuevas secuencias. Se ilustró un nuevo personaje dotado de características con las cuales las participantes se sientan mejor identificadas; se diseñó la gráfica del tablero con la implementación de los respectivos logos, así como también un instructivo y empaque que lo contendrá.

El instructivo consta de 8 caras en las que se explica el proceso de ensamblado de las imágenes de la secuencia en las fichas, contenido del juego, beneficio, y las indicaciones acerca de la dinámica del juego. En la gráfica que compone este instructivo se encuentra el fondo texturizado, los contenedores en los que se posiciona el personaje de Doña Recordina y los globos que contienen las instrucciones en cada uno de los pasos de la dinámica del juego.



Ficha para jugar en el tablero electrónico



Reverso de ficha del juego



Espacio donde encaja una de las fichas en el tablero



Tablero electrónico de secuencia armado con las 12 fichas



Imágenes ilustradas de cada una de las acciones que conforman la secuencia del juego *Un Día con Doña Recordina*.

BENEFICIO
Por medio de este juego el adulto mayor podrá ejercitar la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa.

CONTENIDO

Este es el contenido que encontrarás en el juego

- 12 IMÁGENES DE LA SECUENCIA.
- UN TABLERO ELECTRÓNICO.
- 12 FICHAS EN DONDE ENCAJAN LAS IMÁGENES.

ENSAMBLADO DE FICHAS

1

GIRAR PARA INSERTAR

respaldo de la imagen

Organiza las doce imágenes de la secuencia en su respectiva ficha, de tal forma que coincidan los colores contenidos en la ficha y los del respaldo de las imágenes.

FICHA VACÍA.

LOS CÍRCULOS DE COLOR DE LA FICHA SE ENCUENTRAN EN SU INTERIOR.

Instructivo del juego *Un día con Doña Recordina*.



*Instructivo del juego
Un día con Doña Recordina.*



Instructivo impreso

Empaque: Con el objetivo de guardar las diferentes piezas que componen el juego se diseñó un empaque tipo caja de 2 tapas.

La caja de la tapa dispone de una textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, beneficio del juego, imagen del tablero electrónico, cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego, y el personaje de Doña Recordina quien invita a jugar y expresa el objetivo del juego por medio de un globo de texto. En los costados de la tapa se encuentra información relacionada con los contactos del equipo de desarrollo, logo del juego, a quien va

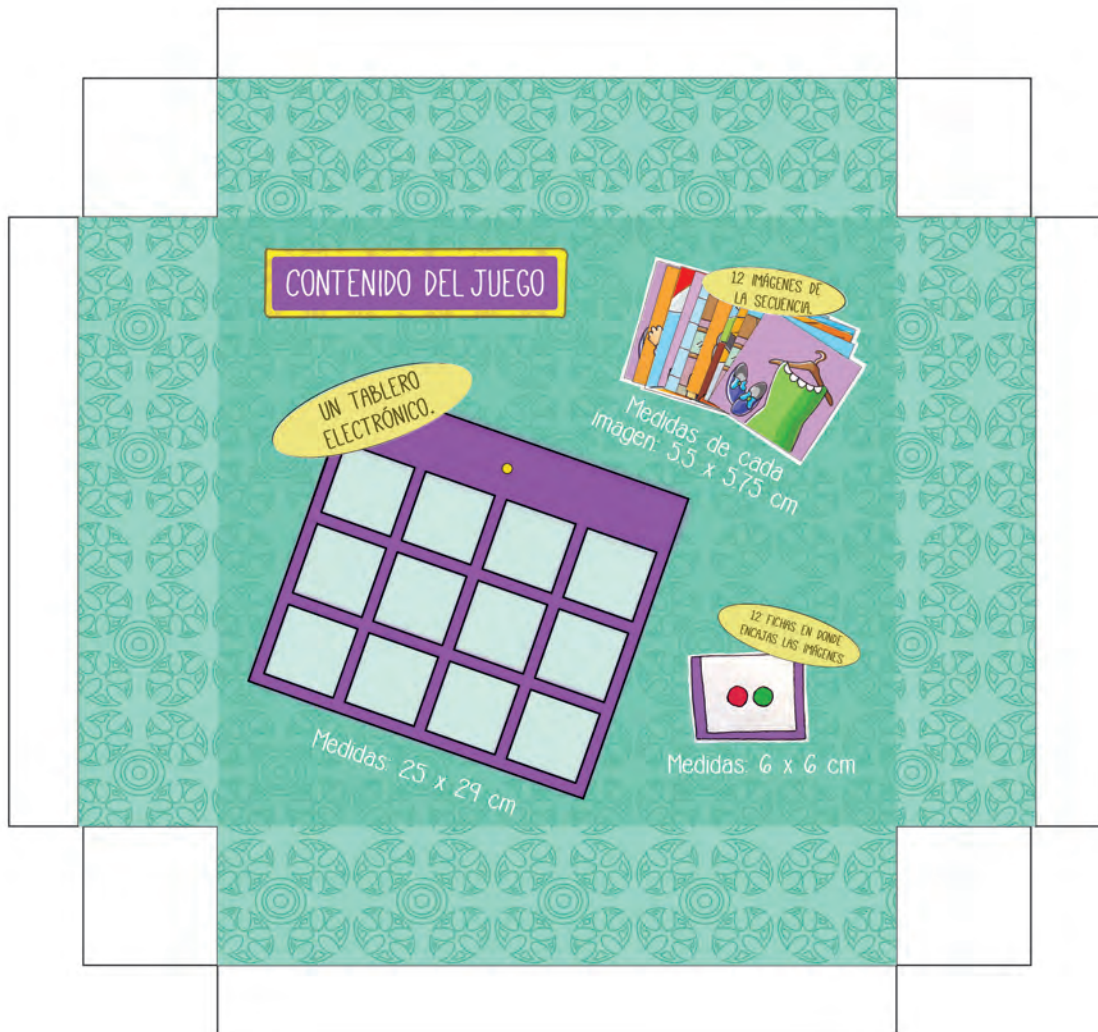
dirigido el juego y logo de Bitro.

En el interior de la tapa se encuentran instrucciones relacionadas con el ensamblado de las imágenes de la secuencia en las fichas y su encajado en el tablero. En la cara externa de la base de la caja se dispone información acerca del contenido del juego. En su cara interna se disponen los logos de Bitro y el juego.

En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 2 tonos verdes cuyos códigos hexadecimales son # 85c6b2 y # a5d5c7



Tapa superior - caja del juego Un día con Doña Recordina./29,6 cm de largo x 26,5 cm de ancho x 6 cm de alto.



Tapa base - caja del juego Un día con Doña Recordina./ 29,3 cm de largo x 26,3 cm de ancho x 6 cm de alto.



Empaque del juego
un día con Doña
Recordina

Materiales

Tablero electrónico: 29cm por 26cm

Fichas del tablero: 6cm por 6cm

Imágenes de la secuencia: 5.5cm por 5.75cm

Costos

\$ 30.000	Compra y corte de acrílico para tablero y fichas
\$ 2.500	Impresión imágenes secuencia
\$ 2.500	Impresión sistema ensamblado fichas e imágenes
\$ 3.500	Impresión textura del tablero
\$ 5.000	Impresión instructivo
\$ 1.000	Impresión textura fichas
\$ 50.000	Compra de materiales y mano de obra
\$ 200.000	Diseño
\$ 294.500	<i>costo total.</i>

Interface

La interface del juego está determinada en primera instancia por las dimensiones del tablero electrónico y cada una de las fichas que conforman el juego; así como también el sistema de encajado de las fichas en el tablero y la luz LED que informa a los participantes cuando han armado correctamente la secuencia. Por otra parte se encuentra el sistema guía de ensamblado de las imágenes con las fichas, el cual consta de colores que varían y determinan el orden de las imágenes de la secuencia en las fichas. Cada una de las imágenes de la secuencia representa una acción diferente que alude a actividades cotidianas.



Ficha de la secuencia con la imagen contenida en ella (Acción - Gallo canta)

Uso: Para la implementación de esta actividad se deben encajar las imágenes de la secuencia en las fichas, cuidando seguir exactamente las indicaciones contenidas en el instructivo para que no haya errores al momento de armar correctamente la secuencia. Después de encajar las imágenes en su respectiva ficha se deben encajar correctamente las fichas en el tablero; una vez estén armadas correctamente las fichas en el tablero, se hará entrega de este por parejas para que la observen y memoricen durante 30 segundos el orden de la secuencia, pasados estos 30 segundos la secuencia debe desarmarse para que las participantes la armen en el menor tiempo posible. La secuencia estará correctamente armada una vez la luz led del tablero se encienda.



Imagen del reverso de una de las fichas que muestra la forma de insertarla en el tablero



Bombillo del tablero electrónico que indica que la secuencia esta armada correctamente.

Testeo

El testeo de la actividad un Día con Doña Recordína se realizó el 10 de agosto de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del Barrio Alfonso López, se contó con la presencia de 10 participantes.

Para ello se entregó por parejas el tablero electrónico con las fichas de la secuencia en su orden correcto para que las participantes la memorizaran durante 30 segundos, posteriormente se desarmó para que iniciaran con su armado. Las dimensiones del tablero y de las fichas fueron adecuadas ya que no se evidenciaron problemas en su manipulación. La actividad generó un ambiente en el que las participantes pudieron, por medio del trabajo conjunto resolver correctamente el tablero de las secuencias en un periodo promedio de 15 minutos por pareja. El sistema de encajado de las fichas en este tablero facilitó mucho más la labor que el del tablero implementado en la actividad exploratoria, debido a que el nuevo tablero fue desarrollado con mayor precisión. Las participantes demostraron gran satisfacción al conseguir armar correctamente la secuencia.



Doña Rubí después de armar el tablero de las secuencias



Doña Blanca, Doña Georgina, Doña Rosalba y Doña Sonia jugando Un día con Doña Recordína

3.3.6 ¿Doña Recordina quién adivina?

Beneficio

El beneficio que brinda el juego al adulto mayor es la estimulación de la memoria a corto plazo, la memoria de reconocimiento y la memoria significativa. Al tener que escuchar y memorizar la lectura de la adivinanza, se estimula la memoria, evocando la respuesta de la adivinanza en caso de saberla, o analizándola si no la conoce. La definición de las memorias estimuladas se puede encontrar en las páginas 7-8 (LA MEMORIA Y SU IMPORTANCIA PARA EL INDIVIDUO)

Actividad exploratoria

Se desarrolló el 25 de mayo de 2015 en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, se contó con la participación de 7 personas. Para esta actividad se diseñó un tablero y se imprimió uno por participante, se imprimieron distintas adivanzas en trozos de papel con medidas 4x8 cm. El objetivo de esta actividad exploratoria fue observar el nivel de dificultad del juego por parte de las participantes, conocimiento de adivanzas, la eficacia del sistema de puntuación, nivel de participación en el grupo, manipulación del contenido del juego.

Testeo: Se realizó por grupos de 4 personas, a cada una de ellas se les entregó un tablero y se inició con la lectura de las adivanzas; la persona que iba averiguando cada adivinanza se le hacía

Testeo: Se realizó por grupos de 4 personas, a cada una de ellas se les entregó un tablero y se inició con la lectura de las adivanzas; la persona que iba

averiguando cada adivinanza se le hacía entrega de dicha ficha que contenía la adivinanza, así como también un puntaje que variaba según el nivel de dificultad de la adivinanza. Al final de la actividad la persona que ganaba era la que obtenía la mayor cantidad de puntos.

En el desarrollo de la actividad las participantes mostraron gran interés en participar del juego, así como también se evidenció que pudieron entablar conversaciones de manera divertida a través del humor. Es necesario replantear la dinámica del juego en relación a asignar puntajes a las adivanzas, ya que por medio de esto se evidenciaba en mayor medida los resultados obtenidos por los participantes, generando inconformidad en las personas que obtenían puntajes bajos.

Formalización

Logo: Los parámetros generales bajo los cuales se diseñó este logotipo son descritos en las páginas 35-36 (tipografía-logotipos). La cara de Doña Recordina y el nombre del juego están contenidos en un marco blanco con fondo de color amarillo texturizado.



*Doña Eladia y Doña Blanca
realizando la sumatoria de puntos*



Prototipo: Para la formalización final de esta actividad se creó un tablero en acrílico y seis fichas que se podían encajar en él; en las fichas se insertan los papeles con las diferentes adivinanzas. Con el objetivo de aumentar el nivel de participación de las integrantes del grupo, se planteó que en una sesión anterior a la de las adivinanzas se hiciera entrega de algunos papeles para que en sus casas pudieran pensar en alguna adivinanza o frase de canción y escribirla en él, de este modo el día de la actividad todas serían leídas con la condición que las adivinanza no podían ser respondida por la persona que la llevó. Las fichas fueron diseñadas de tal forma que permitieran

encajar en ellas los papeles de las adivinanzas, pudiendo cambiarlas por otras diferentes para que estas no sean siempre las mismas y de esta manera se pueda hacer uso del juego una y otra vez sin que se torne aburridor para las participantes.

También se diseñó un instructivo de 10 caras en las cuales se explica el proceso de ensamblado de las adivinanzas en las fichas, las fichas en el tablero, contenido, beneficio y las instrucciones que orientan la dinámica del juego; en la gráfica del instructivo se encuentra su respectiva textura, los globos de texto y la cara de “Doña Recordina” quien da las instrucciones.



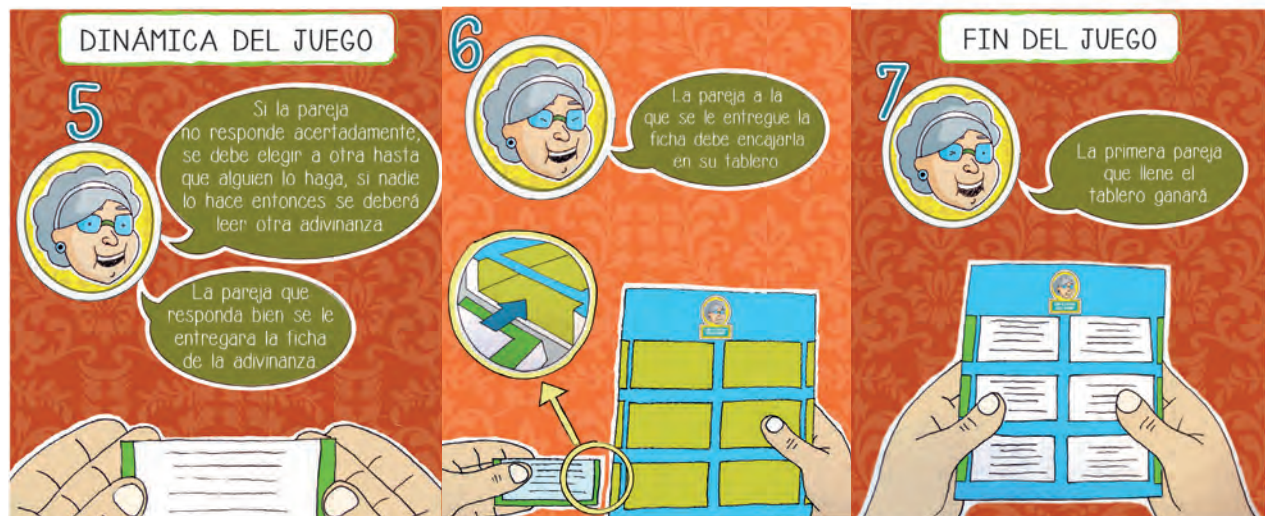
Tablero y fichas del juego Quién Adivina Doña Recordina.



Sistema de encaje de las fichas en el tablero.



Instructivo del juego Quién Adivina Doña Recordina.



Instructivo del juego *Quién adivina Doña Recordina*.



Instructivo impreso del juego *Quién adivina Doña Recordina*.

Empaque: Con el objetivo de guardar el contenido del juego se diseñó un empaque tipo caja de 2 tapas.

La tapa de la caja en su gráfica está compuesta por la textura que cubre la superficie en su totalidad, logo del juego, logo de Bitro, beneficio del juego, imagen del tablero, cuadro de texto que indica el público al que va dirigido el juego, y el personaje de Doña Recordina expresando el objetivo del juego por medio de un globo de texto. En los costados de esta tapa se encuentra información relacionada con los contactos del equipo de desarrollo, logo del juego y a quien va dirigido. En el interior de la tapa se encuentran instrucciones relacionadas con el ensamblado de las adivinanzas en las fichas y su inserción en el tablero.

En la cara externa de la base de la caja se dispone información acerca del contenido del juego. En su cara interna se encuentra el logo de Bitro y del juego.

En cuanto al color tanto para el empaque como el instructivo se implementan 1 tono rojo de código hexadecimal # c14217 y un tono naranja de código hexadecimal # ed6e2e

Sobre Adivinanzas: Dentro de la caja se encontrará 1 sobre de papel que contiene los papeles con las adivinanzas y otros en blanco. Las medidas del sobre son 11,4 cm de largo x 6 cm de ancho. Gráficamente el sobre estará cubierto por la textura característica del juego y un cuadro de texto que indica el contenido del sobre.



Tapa superior - Juego Quién Adivina Doña Recordina./22,2 cm de largo x 22,2 cm de ancho x 2 cm de alto.



Tapa base - Juego Quién Adivina Doña Recordina./22 cm de largo x 22 cm de ancho x 2 cm de alto.



Sobre que contiene las adivinanzas.



*Empaque del juego
Doña Recordina Quien
Adivina*

Materiales

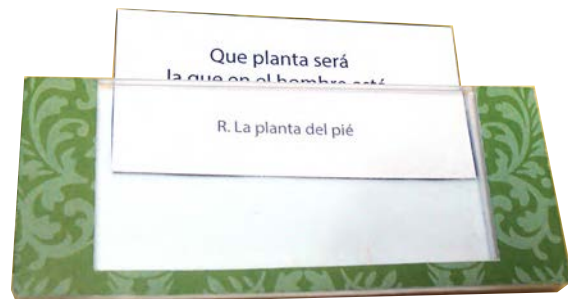
Tableros en acrílico: 22cm x 29cm
Fichas en acrílico: 10cm x 5cm
Papel: 9cm x 4cm

Costos

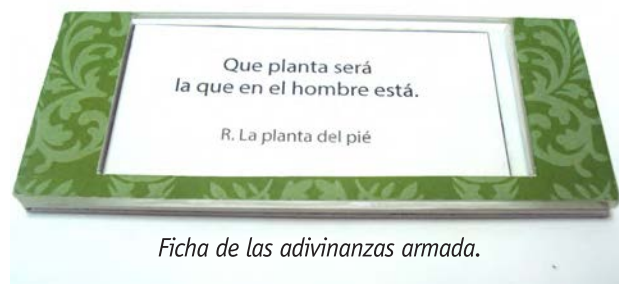
\$ 22.000	compra y corte de acrílico para tablero y fichas
\$ 2.500	Impresión adivinanzas en papel
\$ 2.500	papel para escribir adivinanzas
\$ 7.000	impresión textura del tablero
\$ 5.000	Impresión instructivo
\$ 1.500	impresión textura fichas
\$ 30.000	Mano de obra
\$ 180.000	Diseño
\$250.500	<i>costo total</i>

Interface

La interface del juego se compone por el tablero, las fichas de las adivinanzas que se insertan en el tablero y las láminas de papel que se insertan en las fichas.



Sistema de encajado de las adivinanzas en las fichas.



Ficha de las adivinanzas armada.

Uso: En una sesión anterior a la de las adivinanzas se entrega a cada participante un papel de 9x4cm y se les pide que para la siguiente sesión piensen en una adivinanza o frase de una canción para que la escriban en él. El día en que se realizará el juego, el monitor recibe los papeles con las adivinanzas de las participantes y encaja cada una de estas en una ficha, posteriormente hace entrega a cada participante de uno de los tableros. Una vez estén las fichas listas y los participantes con sus respectivos tableros, el monitor inicia la lectura en voz alta de las adivinanzas para que las respondan las participantes, aclarando que los participantes no podrán responder cuando se lea la adivinanza que llevaron. La persona que responda la adivinanza correctamente se le hace entrega de la ficha que la contiene para que la encaje en su tablero; al final gana la primera persona que logre llenar su tablero.

Testeo

El testeo del juego ¿Doña Recordina quién adivina? se realizó el 10 de agosto de 2015 en el hogar infantil Pablo VI del barrio Alfonso López, se contó con la presencia de 8 participantes.

El testeo de esta actividad se realizó por grupos de 3 personas y fue dirigido por el monitor Francisco Mogollón de la Alcaldía de Popayán. A una de

las participantes se le hizo entrega del tablero en acrílico y a las restantes se les entregó un formato de juego impreso. Hecho esto, se inició con la lectura de las adivinanzas; la persona que iba respondiendo acertadamente la adivinanza se le hacía entrega de una ficha que contenía la adivinanza para ubicarla en el tablero, la persona que ganaba era la primera que consiguiera llenar el tablero.

Las indicaciones del monitor para la comprensión del juego fueron claras y las participantes no presentaron dificultad al entender su dinámica. El manejo del tablero en acrílico por parte de las participantes no presentó inconvenientes a la hora de encajar las fichas en el tablero. La actividad resultó muy entretenida para las participantes ya que se notó su interés en dar las respuestas, y permitió que durante su desarrollo se entablara un espacio de diálogo. En algunas adivinanzas se evidenció mayor dificultad en ser respondidas por las participantes, es necesario brindar ayuda adicional como pistas que faciliten su correcta respuesta. Para las participantes fue bastante agradable el juego de las adivinanzas, incluso después del juego empezaron a recordar muchas adivinanzas y decirlas en los grupos conformados.



De Izq - Der, Doña Georgina, Francisco Mogollón (Monitor), Doña Rosalba y Doña Blanca; durante el testeo.

Concepción de las actividades como sistema de estimulación

Los juegos Busca cartas, Armarecuerdos, ¿Quién adivina?, un día con doña Recordina y los talleres de saberes y de dibujo, si bien poseen características que plantean dinámicas diferentes en su desarrollo, hacen parte de un mismo sistema de estimulación, no como un kit que se limita en su contenido a estas 6 actividades, sino como un sistema en el cual sea posible a futuro desarrollar nuevas actividades que lo complementen y enriquezcan.

3.4 REFLEXIÓN EN RELACIÓN A LA FORMALIZACIÓN

Para concluir este tercer capítulo se presenta una reflexión en la cual se relacionan los criterios de diseño bajo los cuales se crearon las diferentes actividades con los resultados de las pruebas de usuario. Así se mencionará como las actividades diseñadas cumplen con cada uno de los criterios de diseño.

Relación del testeo con los criterios formales

El uso de textos en los formatos para las actividades que realizarán los adultos mayores debe ser mínimo y conciso: de las seis actividades diseñadas solo dos poseen indicaciones textuales, lo que permitió una participación total de las integrantes. En las actividades que requerían de leer y escribir no se presentaron dificultades puesto que aquellas que no leían ni escribían fueron asistidas por las integrantes del grupo. Además durante el desarrollo del taller de dibujo se observó que las tres participantes que no leen pudieron identificar los formatos reconociendo la numeración dispuesta en estos.

El material estará dispuesto de interfaces físicas para facilitar su acceso y desarrollo en el grupo: Todos los juegos y talleres fueron desarrollados en interfaces físicas que permitieron la fácil manipulación de estos, y de esta forma lograr la estimulación sensorial, generando un ambiente en el que todas las participantes pudieron interactuar con las piezas de forma grupal. Un claro ejemplo de ello se observó durante el testeo del juego “Arma Recuerdos” en donde por grupos de trabajo de tres personas pudieron realizar la actividad, mientras una de las participantes analizaba e intentaba armar una de las caras del cubo, simultáneamente las otras dos participantes hacían lo mismo con otras caras del cubo; También se observó que el trabajo cooperativo fue incentivado por el juego, mientras una persona observaba la imagen de referencia otra seguía sus indicaciones sobre la ubicación de las fichas para el armado del cubo.

Generar una identidad gráfica para el sistema didáctico: Se creó para cada una de las piezas su respectiva marca que además de identificarlas entre sí también generó unidad entre ellas; las marcas reflejan las temáticas a desarrollar en cada una de las actividades. La implementación del personaje fortaleció la identidad gráfica tanto a nivel individual como a nivel de

sistema, generando coherencia formal; en torno a este personaje se generó un ambiente a nivel grupal en el que surgieron interrogantes con respecto a este. Lo que evidenció su protagonismo y relevancia en el desarrollo de las piezas.

Relación del testeo con los criterios de contenido

El material debe ser pensado para estimular la memoria y a su vez ser entretenido: Este material además de estimular la memoria como se enuncia en la descripción de los prototipos, resultó entretenido para el grupo, puesto que proporcionó un ambiente de participación y comunicación; cada juego representó una dinámica diferente para las participantes, generando interés durante el desarrollo del testeo.

El material de estimulación proporcionó diferentes formas de entretenimiento, determinadas por las dinámicas planteadas en cada una de las piezas. El taller de los saberes incentivó el diálogo, en donde se pudieron intercambiar conocimientos relacionados con plantas medicinales, los cuales fueron adquiridos por medio de experiencias vividas. El implementar en el grupo un rompecabezas poco convencional como lo es el arma recuerdos favoreció al entretenimiento e incentivó al trabajo colectivo en búsqueda del objetivo de armar el cubo. El juego de las cartas, consiguió por medio de los personajes ilustrados en las cartas, fijar la atención de las participantes puesto que eran de su conocimiento e interés.

Durante el taller de dibujo, aunque esta era una actividad que no realizaban en su cotidianidad, algunas incluso desde su infancia, no fue un limitante para su desarrollo, al contrario fue una sesión en donde pudieron comentar experiencias de vida por medio de la representación gráfica, algunas de estas experiencias procedentes desde su época escolar.

El juego de las secuencias fue una experiencia nueva para el grupo, al igual que en el arma recuerdos, las integrantes pudieron participar simultáneamente, entablando un diálogo entre compañeras que les permitiera identificar el correcto orden de la secuencia en el tablero. ¿Doña Recordína Quién adivina? Es un juego que apela a la memoria para encontrar la respuesta a las adivinanzas, debido a que muchas de estas han sido escuchadas en algún momento de su vida. Así, el juego ofreció una experiencia evocadora de recuerdos en torno a dichas prácticas, entretenido y agradable para las personas, puesto que este tipo de juegos han sido practicados en familia.

El material debe contener actividades que reconozcan la importancia de los saberes del grupo: “Los saberes de Doña Recordína” es un taller en el cual se hizo reconocimiento a los saberes de las integrantes del grupo, por medio de la temática de plantas medicinales. Conocimiento que ha sido adquirido a lo largo de sus vidas y transmitido de una generación a otra; en torno a esta temática es larga la experiencia, puesto que todas en

algún momento de su vida han recurrido al uso de plantas medicinales y remedios caseros en sus familias.

En general todas las actividades planteadas propician el diálogo frente a los recuerdos y experiencias vividas por cada adulto mayor, en relación con los temas que abordan ya sean personajes, instrumentos musicales, juegos tradicionales, lugares, momentos.

El material debe contener actividades que fomenten la creatividad de los participantes: “Dibuja recuerdos de Doña Recordina” es un taller en el que las personas pudieron expresarse de forma creativa a través del dibujo, evocando momentos de su vida, lugares, objetos o mascotas.

El lenguaje del material debe ser lo más preciso y claro: Durante el testeo de las diferentes piezas diseñadas se observó que las instrucciones fueron comprendidas sin complicaciones por parte de las participantes, ya que no presentaron inquietudes al momento de comprender la dinámica de los juegos y talleres; como en el formato usado para el taller de los saberes, en donde pese a las distintas indicaciones que se brindaron a las participantes, las entendieron y resolvieron sin dificultad el taller. Lo mismo ocurrió con los formatos de dibujo, en donde los campos dispuestos para las variables de orientación como fecha, hora y nombre fueron llenados correctamente.

Cada taller y juego que se formalice debe llevar instrucciones claras dirigidas a un coordinador, instructor, guía o monitor: Cada juego y taller desarrollado cuenta con un instructivo plegable que permite orientar las sesiones por medio de indicaciones sobre el contenido, formatos de trabajo, la dinámica del juego. Cada instructivo posee una cromática diferente que se define según el juego al que pertenezca; las caras de cada uno varían de 8 a 10 y están enumeradas para que el lector pueda ir secuencialmente a través de ellas. Durante los testeos de los juegos y talleres también se imprimieron los instructivos, pero tuvimos que leerlos nosotros como orientadores de la sesión al no contar con la presencia del monitor en las fechas programadas. Lo cual enriqueció el proceso formal de los instructivos al notar que algunas indicaciones resultaban confusas en su explicación.

REFLEXIONES GENERALES

Durante el desarrollo de este trabajo de grado se evidenció la necesidad de estructurar proyectos de diseño enfocados en el adulto mayor, propiciando espacios en donde el diseño converja con este grupo social, generando contenidos significativos que fortalezcan la comunicación e interacción en los grupos de adulto mayor, en donde el diseñar con y para ellos apunte a mejorar su calidad de vida. Reconociendo cualidades y conocimientos valiosos que posibiliten su transferencia por medio de puentes intergeneracionales estructurados desde el diseño. A nivel local, el campo de acción del diseño en torno al adulto mayor es bastante amplio, ya que demográficamente el público objetivo tiende a aumentar como consecuencia del envejecimiento progresivo de la población; haciendo pertinente que las diferentes disciplinas del conocimiento enfoquen sus esfuerzos en el planteamiento de proyectos que contribuyan con el bienestar físico, emocional y social; dinamizando la interacción a nivel grupal y rompiendo con rutinas bajo las cuales se desenvuelven en el diario vivir.

A lo largo del desarrollo de este proyecto encaminado a la construcción del material de estimulación para la memoria fueron abordadas varias etapas, entre las que se distinguen el estudio del público, recolección de información teórica y referencial; conceptualización y formalización de piezas y su implementación. Es importante destacar el valor de interactuar con grupos sociales, para con ello facilitar la comunicación entre estos y el diseñador, ahondando en sus realidades de formas más profunda que permita estructurar dinámicas coherentes con sus particularidades. En torno a la recolección de información teórica y referencial es de destacar la búsqueda bibliográfica, así como también el entablar diálogos con otras disciplinas como la fonoaudiología, cuyo manejo conceptual guie y enriquezca el planteamiento de las actividades de la estimulación de la memoria. En relación al proceso de formalización de las piezas fue de gran aporte el uso de herramientas como mapas conceptuales que permitieron relacionar el concepto de memoria con los intereses del grupo, focalizando temáticas, dinámicas, materiales y procesos de construcción de cada una de las piezas que conforman el material de estimulación. Las dinámicas fueron definidas de tal forma que contaran con características diferentes en cada pieza, dinamizando la interacción en torno al sistema de estimulación de la memoria. El testeo de los prototipos fue de gran aporte para este proyecto ya que permitió evaluar aspectos de las actividades como materiales, dinámicas. Interfaces, formatos e interacción de las personas con los dispositivos.

Al abordar este proyecto se pueden plantear reflexiones sobre la importancia del trabajo interdisciplinar del diseño con otras áreas del conocimiento, desarrollando estrategias conjuntas en donde el diseño facilite el acceso al público en relación a contenidos que contribuyan a crear ambientes estimulantes y entretenidos. Si bien este proyecto ha sido enfocado en el

adulto mayor, queda abierta la puerta a que se generen interrogantes en torno a otro tipo de públicos y temáticas que pueden ser abordados desde la interdisciplinariedad. Este proyecto permite vislumbrar a futuro el potencial para ampliar su cobertura e impacto en la población de adulto mayor de la ciudad por medio de alianzas estratégicas con organismos de tipo público y privado que permitan abarcar un mayor número de grupos de adulto mayor.

Finalmente el desarrollo de este proyecto nos permitió implementar conocimientos adquiridos a lo largo del proceso académico universitario, adquiriendo nuevas experiencias en relación al trabajo con grupos sociales; también permitió vislumbrar un panorama del cual no éramos conscientes, en dónde el diseño tiene mucho por aportar en pro de la construcción social. A nivel profesional podemos destacar la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias que aportan a nuestro desarrollo y madurez, así como también a la consolidación de nuestro perfil profesional como diseñadores inscritos en un contexto.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcaldía de Popayán(2010). politica pública municipal de personas mayores: por una vejez digna alcaldía de popayan. Popayán. Colombia
- Blasco, S, Melendéz, J, (2006) Cambios en la memoria asociados al envejecimiento. Valencia, España.
- Barraza, A, Castillo, M, (2006) El envejecimiento/Programa de Diplomado en salud pública. La serena, Chile.
- Camacho, F, (2012) Programa para mejorar la memoria en el adulto mayor con deterioro asociado a la edad en la casa del abuelo. Puebla. México.
- Garcia, J, (2010) Introducción a la estimulación cognitiva. Murcia. España.
- Miramos por ti()Estimulación sensorial [mensaje en un blog]. recuperado de <http://www.miramosporti.com/descargas/EstimulacionSensorial.pdf>
- Paris, G, (1997) Rev. Tipográfica. Buenos Aires. Argentina.
- Pelta, R, (2004) Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003). Cataluña. España: Páidos.
- Pena, J, Casanova, (1999)Intervención cognitiva en la enfermedad de Alzheimer: fundamentos y principios generales. Barcelona. España.
- Perez, R, (2014) La memoria y su gestión en la etapa de 6 a 12 años junio. Palencia. España.
- Pradanos, G, Espinosa, Z (2012) no me eduques ni me entretengas haz ambas a la vez el edutainment [mensaje en un blog]. recuperado de <https://www.territoriocreativo.es/etc/2012/06/no-me-eduques-ni-me-entretengas-haz-ambas-a-la-vez-el-edutainment.html>
- Rebeil, M, (10 de marzo de 2009) Centro de investigación de la comunicación aplicada.EDUTAINMENT [mensaje en un blog]. recuperado de <http://comunicacionestrategicaenorg.blogspot.com.co/search?q=edutainment>
- Rivero. A (2014) Detrás de mayores de hoy [mensaje en un blog]. recuperado de <https://mayoresdehoy.files.wordpress.com/2014/11/detras.pdf>
- Ruíz, M (2010). La comunidad como sueño y añoranza. Barcelona. España.
- Ruíz, E, (2013) Envejecimiento y vejez en Colombia. Colombia.
- Tapia, A, (2010) Diseño gráfico para la gente. Ciudad de México. México
- White, M, (2006) Sistemas de memoria y las consecuencias del trauma por michael white basado en conceptos de russel MEARES. Australia.
- Yanza, P, (2011) Temporalidades y motricidad humana. Popayán. Colombia.

SITIOS WEB

- <http://popayan.gov.co/>
- <http://www.indeportescauca.gov.co/>
- <https://colombiamayor.co/index.html>
- <http://agelab.mit.edu/agnes-age-gain-now-empathy-system>



Universidad
del Cauca