Vivir Jugando!

Sistema de comunicación social a partir de la Gamificación para promover la interacción ciudadana en temas de interés actuales

Marisel Videla López

Académicos
Omar Acevedo
Rafael Molina

Universidad de Valparaíso
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño

Marzo 2015


Vivir
Jugando!
Adulto Mayor

Agradecimien**tos**

En primer lugar a mis padres por el cariño y apoyo incondicional durante toda mi vida, en especial en esta etapa universitaria y a mis hermanos que siempre me han acompañado con sus consejos y entusiasmo.

A todos esos amigos y personas queridas que forman parte de mi vida y me han llenado de alegría para superar cada una de las dificultades que se presentaron en el camino.

A los profesores que formaron parte de mi enseñanza universitaria y me permitieron conocer desde distintas perspectivas la carrera que amo y me seguirá por siempre.

Y por último a todos aquellos que participaron de alguna u otra forma en este y en todos los proyectos realizados durante mis años universitarios, permitiendo que me desarrolle en el área que me hace feliz.

Muchas Gracias

Contenido	Página
I. Introducción	**7**
II. Análisis de antecedentes	**8**
A. Diseño social	**9**
a. ¿Qué es diseño social?	**9**
b. Referentes	**10**
B. Comunicación social	**11**
a. ¿Qué es comunicación social?	**11**
b. Comunicación	**11**
c. Sociedad y ciudadanía	**11**
d. Funciones de la comunicación social	**12**
e. Medios de comunicación social	**12**
f. Temas de interés social	**15**
C. Interacción ciudadana	**16**
a. ¿Qué es la interacción ciudadana?	**16**
b. Ciudad y ciudadanía	**16**
c. Espacio público	**16**
d. Referentes	**18**
D. Adulto mayor	**19**
a. Descripción	**19**
b. Inclusión y exclusión social	**21**
c. Derechos	**22**
E. El juego	**24**
a. ¿Qué es el juego?	**24**
b. Beneficios del juego	**24**
c. Tipos de juego	**25**
d. Juego de simulación	**26**
F. Gamificación	**28**
a. ¿Qué es la gamificación?	**28**
b. Características	**28**
c. Mecánicas de juego	**29**
d. Dinámicas de juego	**29**

Contenido	Página
III. Trabajo de campo	**30**
A. Observación	**31**
a. Fotografías	**31**
b. Posturas corporales	**36**
c. Situaciones problemáticas	**40**
d. Elementos cotidianos	**44**
B. Encuestas	**49**
a. Descripción	
b. Datos	
c. Cuestionario	
d. Respuestas	
C. Entrevistas	**85**
a. Descripción	
b. Datos	
c. Cuestionario	
d. Respuestas	
IV. Diseño de proyecto	**88**
A. Elementos contextuales	**89**
a. Destinatarios	**89**
b. Dinámica territorial	**90**
c. Dinámica sectorial	**90**
B. Diagnóstico	**91**
a. Definición de situación a intervenir	**91**
b. Árbol de problemas	**92**
c. Árbol de objetivos	**93**

Contenido	Página
V. **Formulación de proyectos**	94
A. **Conceptualización**	95
a. Propuesta conceptual	95
B. **Titulo de proyecto**	95
C. **Objetivos**	95
a. General	95
b. Específicos	95
D. **Fundamentación**	95
E. **Descripción**	96
a. Etapas de proyecto	96
F. **Actividades**	98
a. Cronograma de actividades	98
G. **Recursos**	99
a. Equipo humano	99
b. Recursos materiales	100
c. Recursos técnicos	101
d. Presupuesto	102
e. Financiamiento	104
VI. **Forma**	106
B. **Génesis formal**	107
B. **Desarrollo formal**	108
C. **Piezas gráficas**	112
D. **Merchandising**	115
E. **Vestuario monitores**	117

Contenido	Página
VII. **Marca**	118
A. **Logotipo**	119
a. Descripción	119
b. Logotipo	119
B. **Construcción y estructura**	120
a. Descripción	120
b. Tamaño mínimo	120
c. Grilla constructiva	120
C. **Color y tipografía**	121
a. Descripción	121
b. Color	121
c. Tipografía	121
D. **Versiones**	122
a. Descripción	122
b. Negativo	122
c. Versiones	122
VIII. **Conclusión**	124
IX. **Bibliografía**	126
A. **Libros y textos**	127
B. **Web**	128

Introducción

Vivir Jugando es un proyecto que consiste en un sistema de comunicación social que utiliza la gamificación como metodología para promover la interacción ciudadana en temas de interés actuales, a través del empleo de mecánicas y dinámicas de juego con el fin de influir y motivar a las personas.

En ese sentido, el siguiente proyecto de inclusión social, se refiere a las problemáticas que enfrenta el adulto mayor, a su estatus dentro de la sociedad, sus derechos y desafíos.

Un factor que motivó la realización de este proyecto, es el gran crecimiento de la población adulta mayor, correspondiente a las personas mayores a los 60 años, siendo el 17,1% del total en Chile, no obstante su número, es el sector etario de mayor exclusión de parte de la sociedad.

La problemática de este proyecto, en particular, se basa en los límites naturales que trae consigo la edad, debido a la degeneración física y mental de las capacidades de las personas, produciendo efectos en la calidad de vida de los adultos mayores, lo cual es un factor de exclusión o de "auto exclusión" de la sociedad.

Por consiguiente, este proyecto de inclusión social está motivado por el interés de conocer de qué manera los adultos mayores son excluidos de la sociedad y de los espacios ciudadanos, en el marco del deterioro natural y progresivo de sus capacidades físicas y mentales, aun cuando es una etapa del ciclo natural de la vida de las personas.

La gamificación como metodología para este proyecto, es un factor transversal y esencial, ya que el juego es capaz de entregar valores positivos como potenciador de la motivación y la toma de conciencia de la realidad; especialmente, el juego de simulación que permite examinar problemas integrales de las relaciones humanas, de una alta sensibilidad social. Además, porque es una vía efectiva en el cambio de actitudes, ya que permite que la persona se ponga en el rol o lugar de otra, empatía, recreando instancias reales, dinámicas cotidianas y rutinarias, y sensibilizando a través de la experiencia.

Desde el ámbito profesional, en el campo del Diseño, en mi rol de diseñadora, el interés en el siguiente proyecto de inclusión, es el conocer las relaciones sociales de los posibles consumidores de proyectos y/o productos asociados a las necesidades del grupo etario llamado "tercera edad o adulto mayor", en el marco del denominado Diseño Social o innovación social en el desarrollo de proyectos o productos asociados a las necesidades de grupos etarios expuestos a la exclusión por el deterioro natural de sus facultades físicas y psíquicas, en la última etapa del ciclo de la vida de las personas.

El proyecto consta de seis etapas fundamentales:

1. **Diseño:** Se observan, analizan y describen los elementos del contexto en el cual se insertará el proyecto.

2. **Formulación:** Se define la realización de los contenidos de manera clara y precisa a partir de una estructura o esquema.

3. **Gestión de recursos:** Comprende cómo y dónde gestionar recursos humanos, materiales, técnicos y financieros.

4. **Difusión:** Se establecen las estrategias de comunicación social.

5. **Producción y ejecución:** Se pone en práctica todo lo planteado y definido en la elaboración del proyecto

6. **Evaluación:** Etapa repartida a lo largo de todas las etapas del proyecto, monitoreando el cumplimiento de metas.

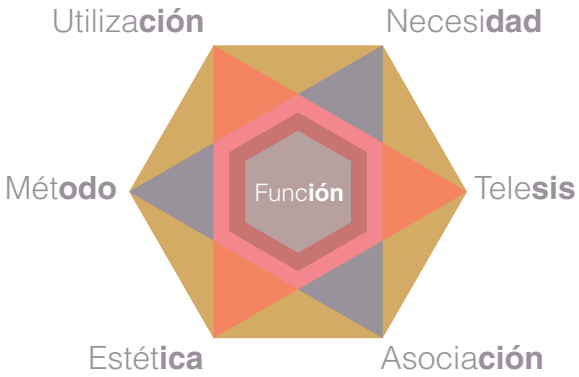
Análisis de
antecedentes

¿Qué es diseño social?

El diseño social es un termino que se esta utilizando cada vez mas, definido como un diseño con conciencia y responsabilidad social, donde el protagonismo lo tienen las personas o usuarios y el producto se piensa por y para ellos, generando un beneficio a las personas de forma individual y/o en comunidad.

El producto pasa a ser un medio por el cual se busca satisfacer necesidades de distintos tipos en las personas, y deja de ser solo un bien de consumo.

Los temas con los que trabaja el diseño social son variados, por ejemplo; la cultura y las artes, la diversidad cultural, el patrimonio inmaterial, valores constitucionales, promoción de los derechos humanos, de asistencia social, de cooperación para el desarrollo, de promoción y protección de la mujer, la familia, la infancia, el fomento de igualdad en oportunidades y de tolerancia, de defensa del medio ambiente, fomento de la economía social o de la investigación, defensa de consumidores y usuarios, de promoción y atención de las personas en riesgo de exclusión por razones, físicas, sociales, económicas y/o culturales, y existen muchos otros pero siempre tienen directa relación con las personas y sus necesidades.



Esquema 1
Complejo Funcional
Victor Papanek

Cada día son mas los diseñadores interesados en nuestra sociedad y no solo en el consumo, y en la venta de artículos u objetos que solo unos pocos pueden adquirir, dedicándole mas importancia a los valores que puede entregar ese producto o el bien que puede generar.

Victor Papanek es uno de los precursores en diseño social y plantea lo siguiente: **“muchos de los diseños recientes han satisfecho sólo necesidades efervescentes y deseos, mientras que las verdaderas necesidades del hombre a menudo han sido descuidadas por el diseñador. Las necesidades económicas, psicológicas, espirituales e intelectuales de un ser humano suelen ser más difíciles de cumplir que los deseos cuidadosamente inculcados por capricho o la moda.”** (Papanek, 1971, p.15)

En el libro “Diseño para el mundo real”, Papanek plantea que el diseño debe estar al servicio de la ecología, los segmentos discapacitados, y los grupos minoritarios de la sociedad, ya que es ahí donde esta la responsabilidad social de los diseñadores, por lo tanto crear un buen o mal diseño puede implicar cambios en el mundo real.

Referentes

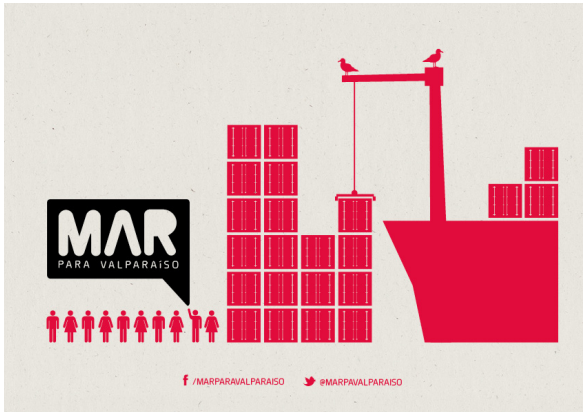


Imagen **1**
Campaña " Mar para Valparaíso "

Mar para Valparaíso es una asociación ciudadana cuya iniciativa es evitar que el proyecto TCVAL (Terminal Cerros de Valparaíso) se ejecute, y generar una pausa que permita convocar al diálogo ciudadano e institucional para transformar los lineamientos de compatibilidad urbano - portuaria que Valparaíso necesita a través de una campaña social.

Esta campaña depende directamente de la ciudadanía ya que a través de sus firmas y la difusión constante por las redes sociales se pretende cumplir con el objetivo principal.

El proyecto TCVAL contempla la construcción del Terminal 2, que aumentara la cantidad de sitios de atraque.



Imagen **2**
Organización " Diseño Social EN + "

Organización sin ánimo de lucro que trabaja en el ámbito internacional para la difusión y mejora del desarrollo de la comunicación y diseño social.

El diseño social EN+ **"está basado en la creación de nuevas plataformas de comunicación que huyen de la simple protesta para buscar soluciones a través del diseño"** [1]. Para EN+ diseño social es aquel que lleva integrada una solución como componente clave, no como un fin o un producto derivado, recuperando el valor del diseño como generador de soluciones.

1 Idearium 3.0. (2014). El diseño que cambiará el mundo. 2014, de Idearium 3.0 Sitio web: http://www.idearium30.com



Imagen **3**
Eliodomestico de Gabrieli Diamanti

El Eliodomestico es un producto creado por el diseñador social de origen Italiano Gabriel Diamanti cuyo objetivo es transformar el agua salada del mar en agua fresca y potable.

El agua es una necesidad básica, y al mismo tiempo es muy escasa, ya que en el mundo aproximadamente 900 millones de personas no tienen acceso a ella, y sin embargo el 70% de corteza terrestre está cubierta de agua, en su mayoría salada.

Diamanti logo dar con una solución moderna, ecológica, sostenible y relativamente barata a través de un destilador solar que transforma el agua salda en agua potable.

¿Qué es comunicación social?

Desde una perspectiva académica, se entiende la comunicación social como una disciplina que estudia las relaciones entre los cambios sociales y los cambios comunicativos. La comunicación social no solo estudia el uso del mensaje o el formato de la comunicación, sino que también se interesa por el uso de las herramientas de comunicación como fórmula de empoderamiento.

La relación entre la comunicación y el cambio social van de la mano, por lo tanto la comunicación afecta a la sociedad, como la sociedad afecta a la comunicación.

El psicólogo Ángel Díaz de Rada dice que **"La cultura es, inevitablemente, un proceso comunicativo, pues nace y crece en la relación comunicativa entre personas. Y solo muere cuando muere la comunicación y con ella las personas mismas"** (Ángel Díaz de Rada, 2012).

Los medios de comunicación social nos permiten relacionarnos con el mundo, conduciéndonos a una sociedad cada vez más globalizada.

Comunicación

La palabra comunicación deriva del latín communicare, la cual significa compartir algo o poner en común, por lo tanto, la comunicación es inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación se obtiene información respecto al propio entorno y se puede compartir con el resto.

El proceso comunicativo implica la emisión de señales con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación funcione debe existir un receptor con habilidades necesarias que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo, ya que el mensaje puede ser verbal o no verbal.

Los elementos que componen el proceso comunicativo son; el emisor (emite el mensaje), el receptor (decodifica el mensaje), el código (sistema de signos y reglas que se combinan con la intención de dar a conocer algo) y el canal (medio físico a través del cual se transmite la información).

Sociedad y ciudadanía

Todos los seres humanos poseen una identidad propia, que se desarrolla por medio de nuestro entorno a medida que crecemos, formando intereses y valores individuales, convirtiéndonos en personas únicas e irrepetibles. Al mismo tiempo un grupo de individuos con identidad propia que convive en el mismo entorno de otros individuos conforman una sociedad, ya que comparten una cultura común.

Las principales características que deben poseer un grupo de individuos para ser llamados sociedad son; pertenecer a una misma zona geográfica y poseer lazos ideológicos, económicos y políticos en común.

La ciudadanía es el resultado de un proceso de igualación de las condiciones sociales constituyendo la base política de la democracia.

Cada sociedad tiene su propia ciudadanía, la cual es el conjunto de derechos y deberes que posee un ciudadano dentro de la sociedad en que vive, por lo tanto ser ciudadano implica estar en permanente contacto con otros pares y desarrollar un sentimiento de pertenencia y de identidad en el lugar geográfico al cual pertenece, respetando los derechos y deberes que se exijan.

Funciones de la comunicación social

Las funciones de la comunicación social son; transmitir información, educar y culturizar, aportar en el desarrollo, movilizar política y socialmente, entretener y recrear y por último publicitar.

La información y la comunicación son un derecho humano reconocido en la Declaración Universal de los Derechos Humanos en su Articulo 19: **"Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión."** [1]

Medios masivos de comunicación social

Los medios masivos de comunicación en la sociedad de hoy muestran una creciente influencia como formadores de cultura, que determinan en gran medida las ideas, los hábitos y costumbres de la sociedad.

"Los medios de comunicación masiva contribuyen en gran parte a fijar las maneras de pensamiento de la sociedad; a establecer la agenda de los asuntos políticos, sociales y económicos que se discuten; a crear o a destruir la reputación de una organización, persona o grupo de personas; proporcionan información y elementos para que la persona o el público construyan, ponderen y formen sus opiniones.

Son en muchas ocasiones los intermediarios entre la sociedad y el poder político. Son un poder porque poseen los instrumentos y los mecanismos que les dan la posibilidad de imponerse; que condicionan o pueden condicionar la conducta de otros poderes, organizaciones o individuos con independencia de su voluntad y de su resistencia". (Carpizo, 1999, p.78)

Existen distintos tipos de medios de comunicación, los cuales hoy en día resultan indispensables para la vida, ya que nutren de información y acompañan los procesos de sociabilización ofreciendo importantes referentes de conocimientos.

Estos medios masivos de comunicación social se encuentran divididos en tres grupos; el primero son los medios sociales de información cotidiana, el segundo son los medios sociales de comunicación interpersonal y por último los medios de entretenimiento.

1.Medios sociales de información cotidiana: Son aquellos medios masivos de comunicación social que contienen información rápida, casi inmediata, sobre el entorno y el mundo en que vivimos.

a.Redes sociales: Son los sitios de Internet de muy fácil acceso, que promueven las comunidades virtuales y que en los últimos años han revolucionado la forma de comunicación e interacción de los seres humanos, donde los usuarios son los que generan y administran sus propios contenidos.

b.Televisión: Es un aparato que se ha convertido en un electrodoméstico imprescindible en la mayoría de los hogares, ya que a través de el, la sociedad se informa sobre lo que sucede en su entorno y el mundo.

Es utilizado también para divertirse y entretenerse, existiendo variados canales de todo tipo, los cuales ofrecen una amplia gama de documentales, deportes, humor, concursos, dibujos animados, series, etc, para el gusto de cualquier espectador.

1 Naciones Unidas. (No determinado). Declaración Universal de Derechos Humanos. 2014, de Naciones Unidas Sitio web: http://www.un.org/es/documents/udhr/

c.Radio: Es uno de los medios de comunicación masivo con mas antigüedad que ha logrado mantenerse vigente a través del tiempo, evolucionando a tal punto que los programas radiales se pueden transmitir a través de Internet o medios electrónicos como el teléfono móvil.

d.Periódicos: Es una publicación que pertenece a la prensa escrita y que contiene información que se edita diaria o periódicamente. También se pueden encontrar los periódicos en formato digital por medio de Internet.

2.Medios sociales de comunicación interpersonal: Son los medios masivos de comunicación social donde la información tiene un emisor y receptor especifico.

a.Correo electrónico: Conocido también como email, es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónico, permitiendo el envío de cualquier tipo de documento digital. Es similar al funcionamiento del correo postal, ya que ambos permiten enviar y recibir mensajes, que llegan a su destino gracias a la existencia de una dirección y también contienen buzones donde se guardan temporalmente los mensajes hasta que el destinatario los revisa.

b.Fax: Sistema de transmisión de datos escritos o gráficos por vía telefónica, que alcanzaron su popularidad antes que las computadoras y otros dispositivos.

c.Teléfono: Es un aparato que permite transmitir sonidos a distancia a través de señales eléctricas. Hoy en día existen sistemas de telefonía a través de Internet, teléfono fijo y portátil, llamado teléfono celular o móvil.

d.Correo postal: Es un servicio que al igual que el correo electrónico permite el intercambio de mensajes que llegan a su destino gracias a la existencia de una dirección.

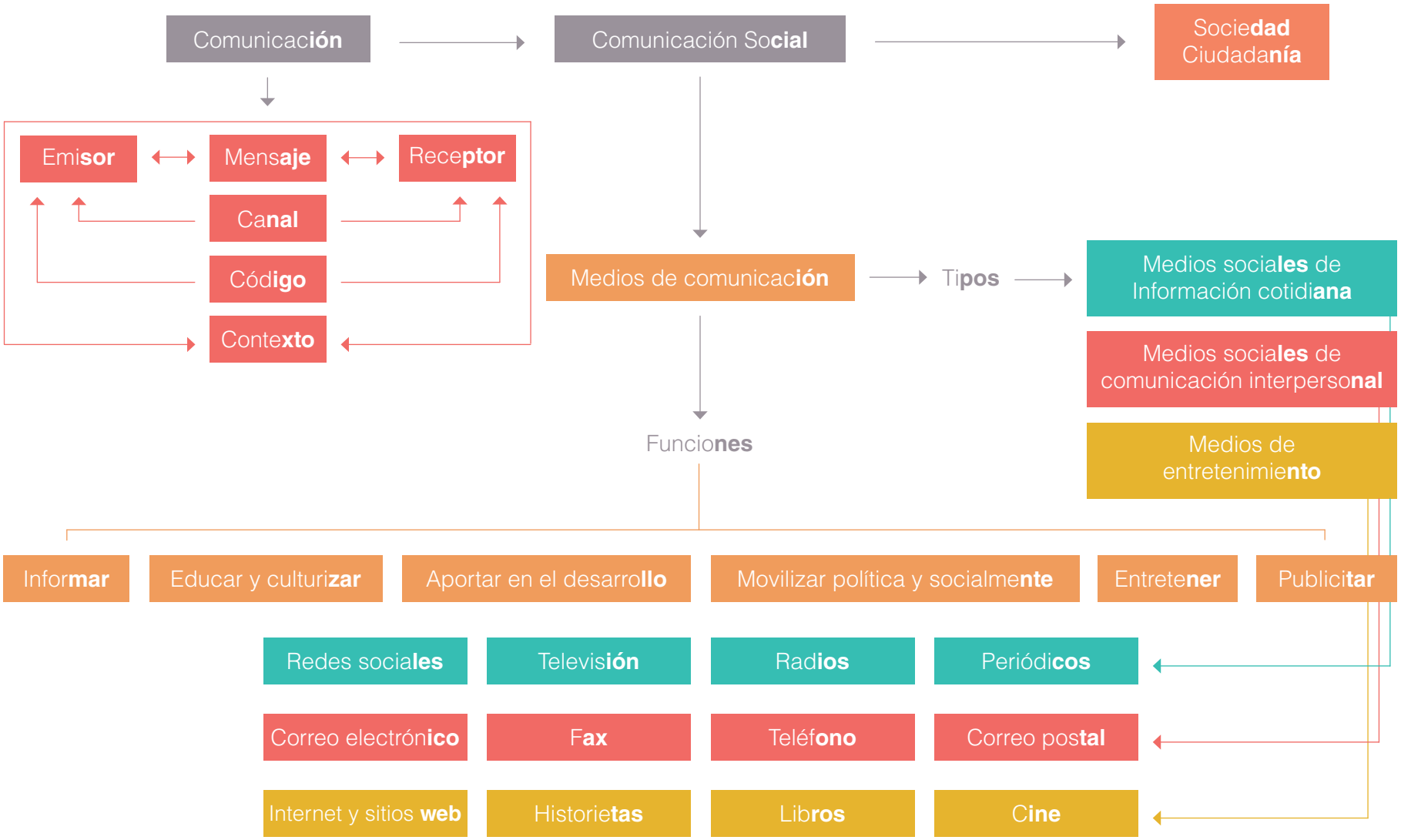
3.Medios de entretenimiento: Son aquellos medios masivos de comunicación social que proporcionan entretención y contienen una amplia gama de temas donde elegir según el gusto de cada persona.

a.Internet y sitios web: Internet es la red que permite la interconexión de computadoras, siendo hoy en día un pilar de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del mundo. En Internet existe una amplia variedad de tipos de sitios web diferenciándose por el contenido que ofrecen o por el servicio que brindan.

b.Historietas: Relato narrado mediante viñetas o dibujos que pueden contener texto o no, realizándose sobre papel y también por medios digitales. Entre sus rasgos distintivos y más reconocibles están los globos que contienen el texto, correspondientes al dialogo o a las expresiones de cada uno de los personajes.

c.Libros: Obra literaria que cuenta con la extensión necesaria para formar un volumen, la cual debe tener al menos cincuenta páginas, el cual puede tratar sobre cualquier tema e incluso no contener palabras y solo ilustrar imágenes. El libro es muy antiguo, y siempre se ha encontrado vigente, incluso hoy en día, donde existen ademas los medios electrónicos para poder leerlos.

d.Cine: Tecnología que reproduce fotogramas de forma rápida y sucesiva creando la llamada ilusión de movimiento. Para crear películas se requiere de un amplio equipo técnico, entre los cuales se destaca la producción, la dirección, los guionistas, la fotografía, el montaje, la dirección de arte y muchos otros. A partir de la evolución del cine aparece la critica cinematográfica y el concepto de séptimo arte.



Esquema 2
Comunicación Social
Elaboración propia

Temas de interés social

Son los temas de mayor interés para la sociedad, ya que influyen directamente en ella. Es muy importante que las personas estén correctamente informadas sobre los temas que las comprometen de alguna u otra forma y así poder opinar y participar activamente como sociedad.

La organización de las naciones unidas (ONU) considera una lista de temas mundiales que son de interés social para todo el mundo, estos son; el voluntariado, el VIH/SIDA, el trabajo, el terrorismo, la salud, la remoción de minas, los refugiados, los pueblos indígenas, la población, las personas con discapacidad, la paz y seguridad, los países menos adelantados, los océanos, la mujer, el medio ambiente, la juventud, la infancia, la gobernanza, la familia, el envejecimiento, la energía atómica, las drogas, el desarme, la des colonización, el desarrollo, el derecho internacional, los derechos humanos, la democracia, la cultura, el cambio climático, la asistencia humanitaria, los asentamientos humanos, la alimentación, el agua, la agricultura y África.

El proyecto considera el envejecimiento como tema de interés social prioritario, enfocándose en el adulto mayor como base para el desarrollo de actividades.

El mundo se encuentra en medio de un proceso irreversible y único de transición demográfica que resultará en poblaciones más envejecidas en todas partes. A medida que los índices de fertilidad disminuyen, se espera que la proporción de personas de 60 años o más se doble entre 2007 y 2050, y la cifra real será superior al triple, alcanzando los 2.000 millones en 2050. En la mayoría de los países, el número de personas de más de 80 años podría cuadruplicarse hasta alcanzar casi 400 millones para entonces.

Cada vez más, se considera que las personas de edad contribuyen al desarrollo, y sus capacidades para actuar en favor de una mejora de ellos mismos y de sus sociedades debería traducirse en políticas y programas a todos los niveles. En la actualidad, el 64 por ciento de las personas de edad vive en las zonas menos desarrolladas y se espera que este número alcance el 80 por ciento en 2050. [1]

"Una sociedad para todas las edades incluye el objetivo de que las personas de edad tengan la oportunidad de seguir contribuyendo a la sociedad. Para trabajar en pro de la consecución de ese objetivo, es necesario eliminar todos los factores excluyentes o discriminatorios en contra de esas personas" [2]

La primera asamblea mundial sobre el envejecimiento se realizo en 1982, que produjo el Plan de Acción Internacional de Viena sobre el Envejecimiento basado en 62 puntos. Este plan aborda acciones especificas como; la salud, la nutrición, la protección de los consumidores de edad, la vivienda, el medio ambiente, la familia, el bienestar social, la seguridad de ingreso, el empleo, la educación y la recopilación y análisis de datos derivados de investigaciones.

En 1991, se adoptaron los principios de las Naciones Unidas en favor de las personas de edad, en el que se enumeran 18 derechos de las personas de edad relacionados con la; independencia, participación, cuidados, autor realización y dignidad.

Es un tema de interés mundial, no solo por la importancia que tienen los adultos mayores en nuestra sociedad, si no, que también porque todas las personas eventualmente vivirán esa etapa.

1 ONU. (2014). Envejecimiento. 2014, de ONU Sitio web: http://www.un.org/es/globalissues/ageing/index.shtml

2 Plan de Acción Internacional de Madrid sobre el Envejecimiento, 2002 (párr.19)

¿Qué es la interacción ciudadana?

La interacción ciudadana o participación social es **"el rol del ciudadano en cuanto usuario de los servicios públicos y en cuanto partícipe de las decisiones y gestiones asociadas a la implementación de programas sociales."** (Serrano, 1998, p.19).

Es la capacidad de intervenir y ser parte en un proceso de toma de decisiones, así como la implementación, gestión, ejecución y evaluación de una iniciativa pública.

Una básica participación ciudadana es ejercer el derecho a sufragio, que según la legislación chilena, es a partir de los 18 años de edad. Al mismo tiempo la interacción ciudadana tiene relación con participar, dar una opinión, cuestionar, criticar y discutir en distintos ámbitos y contextos de la vida cotidiana y no necesariamente en asuntos de origen político o de estado.

La interacción ciudadana ayuda a; mejorar proyectos, resolver conflictos y crear consensos que apoyan y favorecen la implementación de políticas y a empoderar y crear capital social, generando redes y confianzas colectivas.

Ciudad y ciudadanía

La palabra ciudad proviene del latín civita, palabra atribuida a los lugares con alta densidad de población y que no se dedicaban a la agricultura. Hoy en día aun se le llama ciudad a los sectores con mayor densidad poblacional, y campo a los lugares mas alejados que siguen manteniendo raíces agricultoras.

Ciudadanía es el conjunto de derechos y deberes, a través de los cuales el individuo o ciudadano está sujeto en su relación con la sociedad en que vive. Uno de los requisitos de la ciudadanía es la nacionalidad, para que los ciudadanos puedan ejercer sus derechos políticos.

La ciudadanía se ejerce por las personas, los grupos y las instituciones que a través del poder que tienen para realizar tareas sin necesidad de autorización o permiso de alguien, desarrollen cambios que conduzcan a evolucionar y/o fortalecerse, participando en comunidades, en políticas sociales y activamente en organizaciones no gubernamentales, a través de voluntariado, donde se realizan acciones de solidaridad para el bien de la población.

Espacio publico

Espacio público es un lugar que pertenece a toda la sociedad, un lugar de encuentro y reunión, ya que no tiene dueño como el espacio privado, es una propiedad estatal y la población en general puede hacer uno y/o circular en él, promoviendo la interacción social, mas allá de las limitaciones que impone la ley.

Por ejemplo un parque o una plaza puede ser utilizado por cualquier persona que quiera circular en ese lugar para su recreación o descanso y no debiese existir discriminación de clase, raza o ningún tipo. El organismo dedicado a regular, regir y mantener estos espacios en buen estado es la administración pública.

"Desde la perspectiva legal urbana, el territorio está compuesto por calles y plazas de uso público y lotes con edificaciones de uso privado. La ley es tajante. La ordenanza General de Urbanismo y Construcción define el espacio público como: "Bien Nacional de Uso Público". Esta definición muestra explícitamente una interdependencia entre dos aspectos que hoy son cada vez más autónomos; el de propiedad y el de uso. En primera instancia, el derecho vincula al espacio público con una propiedad pública (Bien Nacio-

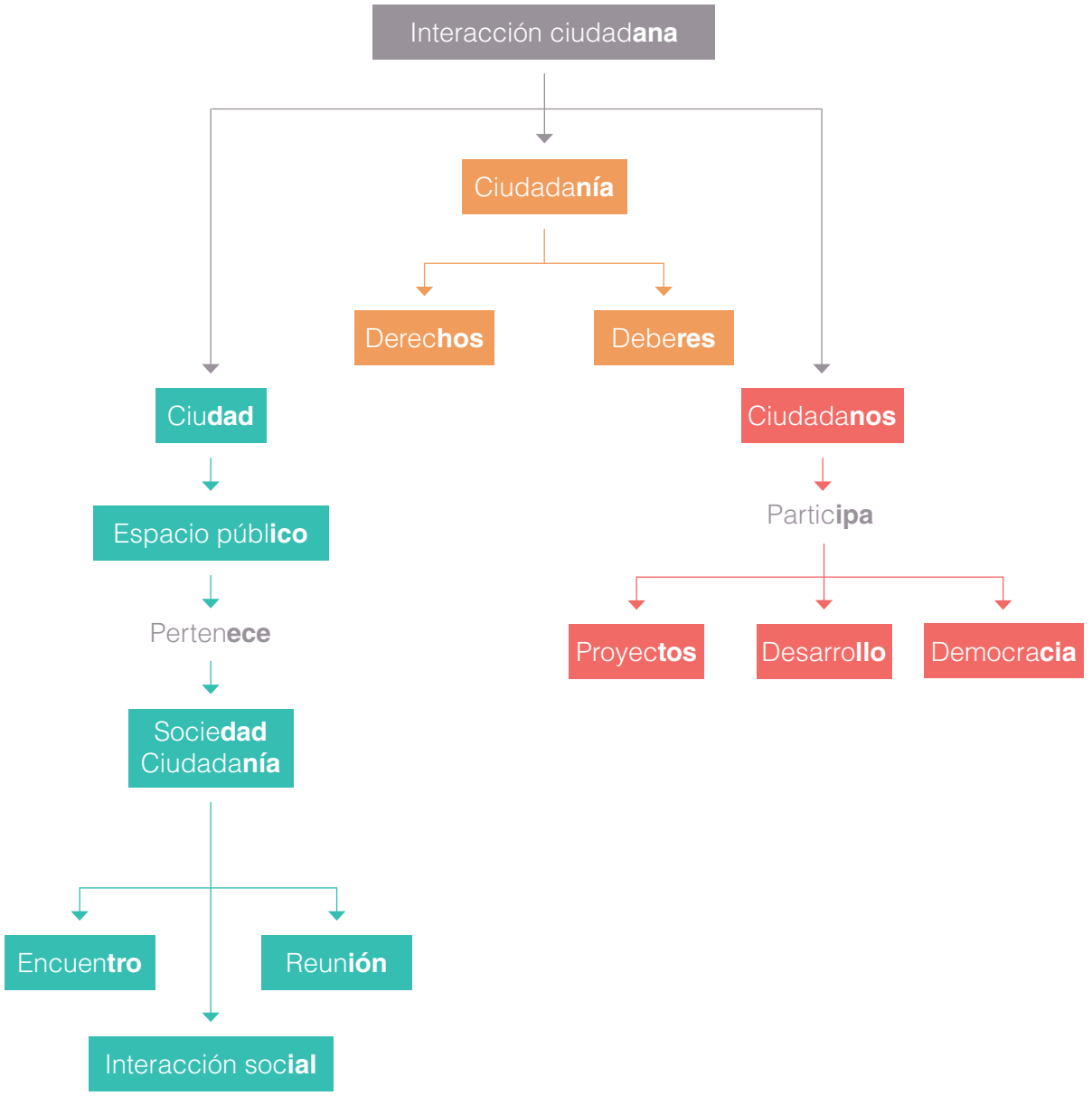
nal), es decir, con el dominio del Estado; esto implica que su regulación se rige según derecho público y que su uso esta regulado por el Estado." [1]

El espacio público es aquel que otorga identidad y carácter a una ciudad, y eso permite que sea reconocida, diferenciándose de otras. Estos sitios pueden ser naturales, culturales o patrimoniales y son los primeros lugares que los visitantes o turistas tienden a conocer, por lo tanto, es el alma del lugar y la imagen que se proyecta.

El espacio público ademas fomenta la participación ciudadana, promoviendo lugares de encuentro y reencuentros en la ciudad, es por esto, que se deben proteger estos sectores y mantenerlos en condiciones optimas.

La palabra ciudad proviene del latín civita, palabra atribuida a los lugares con alta densidad de población y que no se dedicaban a la agricultura. Hoy en día aun se le llama ciudad a los sectores con mayor densidad poblacional, y campo a los lugares mas alejados que siguen manteniendo raíces agricultoras.

1 Lecturas ARQ. (2013). Espacio público. 2014, de Scielo Sitio web: http://www.scielo.cl/pdf/arq/n65/art06.pdf.



Esquema 3
Interacción ciudadana
Elaboración propia

Referentes



Imagen **4**
Lanzamiento del "Plan Nacional de Participación Ciudadana para la Reforma Educacional"

La reforma educacional es un proyecto inclusivo y participativo, que se realizará en conjunto con la ciudadanía a través de tres mecanismos, por medio de los cuales, podrá participar de la construcción de la educación gratuita y de calidad:

1. **Diálogos ciudadanos:** Se realizaran diálogos a lo largo de todo el país.
2. **Diálogos temáticos:** Se realizaran diálogos con temáticas como educación parvularia, escolar, superior, etc.
3. **Diálogos técnicos:** Participan personas u organizaciones con conocimientos específicos en educación. [1]

1 http://reformaeducacional.gob.cl/participa-2/



Imagen **5**
Fondo Social Presidente de la República

El Ministerio del Interior y Seguridad Pública, a través del Fondo Social Presidente de la República, tiene como objetivo financiar proyectos e iniciativas de carácter social, que contribuyan a apoyar y complementar las políticas de inversión social del Gobierno.

Estos proyectos deberán estar preferentemente orientados a; contribuir a superar la extrema pobreza, a mejorar la calidad de vida de la población y a prevenir y mitigar las condiciones de vulnerabilidad que les afectan. [2]

2 Gobierno de Chile. (2014). Fondo Social Presidente de la República. 2014, de Gobierno de Chile Sitio web: http://www.interior.gob.cl/fondo-social-presidente-de-la-republica/



Imagen **6**
"Verano para todos y para todas"

Tercer encuentro "Fiesta del Adulto Mayor 2015", donde mas de dos mil personas mayores de diversas comunas de la región Metropolitana se reunieron en el Balneario Tegualda para participar de esta iniciativa organizada y coordinada por el Ministerio General de Gobierno.

El encuentro tuvo una activa participación del Servicio Nacional del Adulto Mayor (SENAMA) e incluyó una serie de actividades, entre las que destacaron show artístico, baile entretenido y la presentación del humorista Juan Carlos "Palta" Meléndez. [3]

3 SENAMA. (2015). Verano para todos y para todas. 2015, de SENAMA Sitio web: http://www.senama.cl/n5658_19-02-2015.html

Descripción

El adulto mayor es una persona entre los 60 años y más, que se encuentra en la última etapa de su vida, llamada vejez.

El envejecimiento es un proceso de cambios a través del tiempo, natural, gradual, continuo, irreversible y completo. Estos cambios se dan a nivel biológico, psicológico y social, los que se encuentran determinados por la historia, la cultura y la situación económica de los grupos y las personas.

Todas las personas envejecen de forma diferente, dependiendo de sus características innatas y de las que adquieren a medida que pasan los años, y sobre todo, de las circunstancias a las que se enfrentaron en su vida.

Para definir la vejez existen cuatro puntos importantes:

1.La edad cronológica: La ONU establece la edad de 60 años para considerar que una persona es adulta mayor.

2.La edad física: Los cambios físicos y biológicos normales durante la vejez se dan a distintos ritmos, según la persona, el lugar en donde vive, su economía, su cultura, su nutrición, su actividad y sus emociones.

Un aspecto importante en esta etapa de la vida es lograr autonomía, a pesar de la edad o de los padecimientos que se tengan, por lo tanto es recomendable mantener un cuidado físico mayor acudiendo a revisión media de manera preventiva y sobre todo permanecer activos durante el mayor tiempo posible.

3.La edad psicológica: El significado que para cada sociedad e individuo tiene la vejez, puede ocasionar cambios en sus emociones, sentimientos y pensamientos según va transcurriendo el tiempo.

En cuanto a procesos psicológicos, como la memoria o el aprendizaje, normalmente son modificaciones de manera gradual. Para retardar las modificaciones, es recomendable mantenerse activo, relacionarse con los demás, realizar actividades placenteras, comentar noticias y acontecimientos recientes.

4.La edad social: La vejez tiene significados diferentes para cada sociedad, según su historia, su cultura y/o su organización social. Es a partir de estos significados que las personas y las sociedades actúan con respecto a la vejez y a las personas adultas mayores.

“Las personas adultas mayores forman parte de una sociedad que necesita de ellas, por lo que su participación, opiniones y decisiones son fundamentales para el desarrollo de la misma”. [1]

La disciplina que se especializa en la atención del adulto mayor es la gerontología, a través del estudio de los procesos biológicos, psicológicos y sociales del envejecimiento.

Chile, con aproximadamente 17 millones de habitantes, se encuentra en una etapa avanzada del envejecimiento poblacional.

Durante los últimos 50 años, la esperanza promedio de vida al nacer aumento 4,2 años por década. Este cambio se hará mas notorio cuando los mayores de 60 años, que actualmente representan alrededor del 15% de la población, lleguen a 5,8 millones en el año 2050 y representen casi al 30%. En promedio, la esperanza de vida de los chilenos bordea los 79 años [2]

1 IAAM. (2014). ¿Quien es el adulto mayor?. 2014, de IAAM Sitio web: http://www.adultomayor.df.gob.mx/index.php/quien-es-el-adulto-mayor.

2 SENAMA. (2011). Envejecimiento poblacional: una revolución ignorada. Segunda encuesta nacional inclusión y exclusión del adulto mayor en Chile, 1, 9.

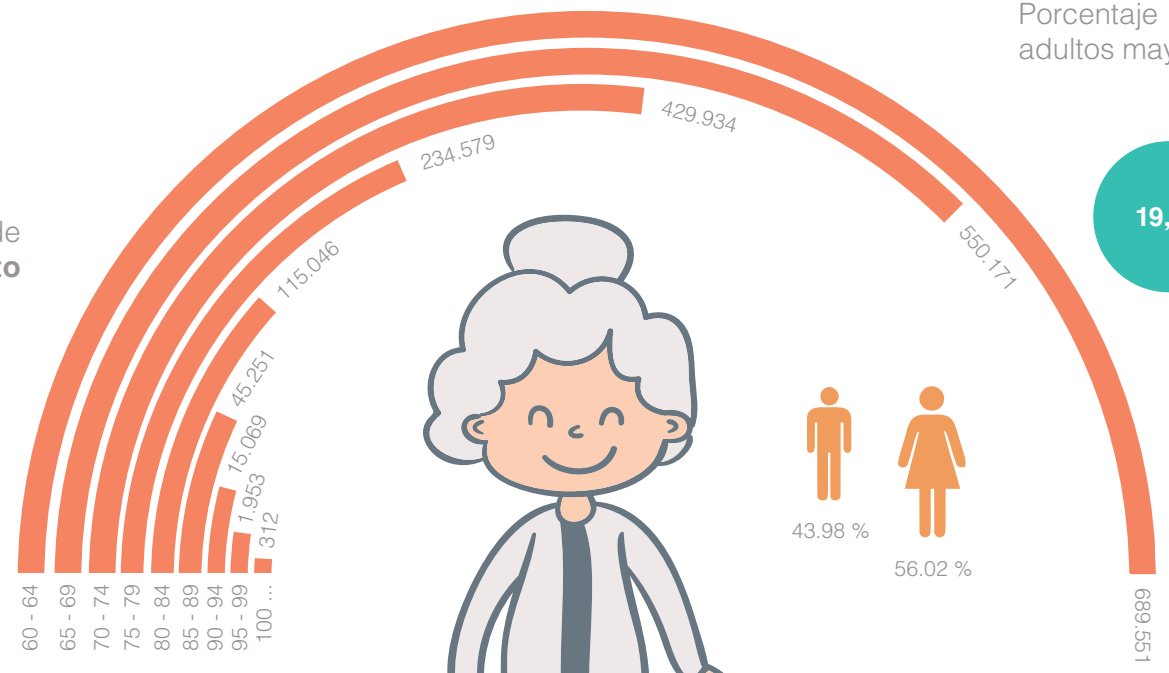
60 % Prefiere quedarse en casa

24 % Viudo

34 % Sensación de aburrimiento

59 % Casado

Adulto mayor en Chile



Porcentaje total adultos mayores **17,1 %**

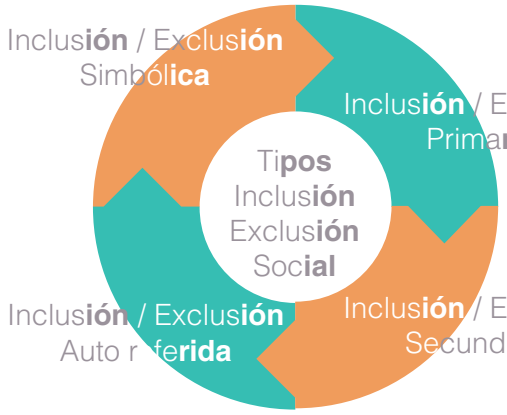
19,6% Porcentaje adulto mayor en **Valparaíso** respecto el total

87 % Fonasa

11,97 % Económicamente activos

Enfermedades mas comunes

- Artritis
- Artrosis
- Arteriosclerosis
- Alzheimer
- Parkinson
- Gripe
- Sordera
- Presión arterial alta
- Hipertrofia de próstata
- Desnutrición
- Problemas visuales
- Demencia senil





Promedio de pensión **$ 173 .244**

Esquema 4
Adulto mayor en Chile
Elaboración propia

Inclusión y exclusión social

La inclusión social es un indicador de la estabilidad de un país, apreciándose en las relaciones de sus habitantes con los diferentes ámbitos de los cuales obtienen prestaciones que le aseguran su supervivencia y dignidad. Estos ámbitos pueden ser; educación, trabajo, acceso a la salud, estar protegidos y el reconocimiento de sus derechos.

Los adultos mayores en Chile representan el 17,1%, siendo un grupo etario que muchas veces se siente excluido por la sociedad, debido a las limitaciones que trae consigo la edad, entre las cuales se encuentran; enfermedades físicas y mentales, baja pensión, soledad, aburrimiento, poca comunicación con el entorno, transporte público no habilitado, delincuencia y muchos más.

"Para el caso de la población en estudio, se puede jubilar y empobrecerse, pero no por ello se deja de tener familia, votar o pagar las cuentas. Estos niveles de diferenciación hacen insuficientes las explicaciones que solo refieren a desigualdades como las de clase o estrato social, aunque podría preverse que algunas exclusiones, por su misma dinámica, se hagan acumulativas y plenas de consecuencias, como sería la ausencia de prestaciones básicas que limitan la inclusión de los adultos mayores." [1] Existen cuatro tipos de inclusión/exclusión social;

1.Inclusión/Exclusión primaria: Se refiere a las modalidades y grados de acceso de los adultos mayores a los sistemas institucionalizados de cuyas prestaciones dependen, parcial o totalmente, para sustentar su existencia biológica, psíquica y social. Ello incluye su participación en la economía, política, justicia, salud, tecnología, recreación y educación formal, entre otros ámbitos.

2.Inclusión/Exclusión secundaria: Se refiere a la disponibilidad de redes sociales que compensan las limitaciones para acceder a prestaciones de sistemas institucionalizados. Se trata de las modalidades y grados de integración de la población adulta mayor con sus familiares, vecinos, amigos, organizaciones comunitarias u otras instancias, con las cuales componen capitales sociales que favorecen la satisfacción de sus necesidades afectivas, el reconocimiento, la cooperación y la solidaridad intergeneracional.

3.Inclusión/Exclusión simbólica: Se refiere a la producción y circulación de imágenes sociales sobre los adultos mayores que constituyen el trasfondo cultural que amplía o restringe sus posibilidades de inclusión social. Incluye producciones periodísticas, artísticas, textos de instrucción escolar y obras literarias, entre otros, que modelan y conforman las creencias y opiniones estereotipadas más comunes sobre la vejez y el envejecimiento que inciden en la discriminación positiva o negativa de las personas mayores.

4.Inclusión/Exclusión auto referida: Se refiere a la capacidad de las propias personas para favorecer su integración social. Alude a su capital psicológico, específicamente a factores como la auto eficacia, formas de afrontamiento, autoestima, recursos afectivos, entre otros. Estos elementos operan en los procesos de inclusión o exclusión, por cuanto las personas no intentan hacer que sucedan cosas si no se perciben capaces o con competencias para mantener y/o incrementar su integración social y bienestar psicológico y corporal por medio de sus acciones. [2]

1 SENAMA. (2013). Envejecimiento poblacional: una revolución ignorada. Segunda encuesta nacional inclusión y exclusión del adulto mayor en Chile, 2, 15.

2 SENAMA. (2013). Envejecimiento poblacional: una revolución ignorada. Segunda encuesta nacional inclusión y exclusión del adulto mayor en Chile, 2, 15.

Derechos

Principios de las Naciones Unidas en favor de las personas de edad

La Asamblea General, reconociendo las aportaciones que las personas de edad hacen a sus respectivas sociedades, reconociendo que la carta de las Naciones Unidas expresa que hombres y mujeres, y naciones grandes y pequeñas se encuentran en igualdad de derechos.

Reconociendo la enorme diversidad de las situaciones de las personas de edad, no sólo entre los distintos países, sino también dentro de cada país y entre las personas mismas, que requiere respuestas políticas igualmente diversas.

Consciente de que en todos los países es cada vez mayor el numero de personas que alcanzan una edad avanzada y en mejor estado de salud de lo que venia sucediendo hasta ahora.

Consciente de que la ciencia ha puesto de manifiesto la falsedad de muchos estereotipos sobre la inevitable e irreversible declinación que la edad produce.

Convencida de que en un mundo que se caracteriza por un numero y un porcentaje cada vez mayores de personas de edad es primordial proporcionar a las personas de edad que deseen y puedan hacerlo posibilidades de aportar su participación y su contribución a las actividades que la sociedad despliega.

Consciente de que las presiones que pesan sobre la vida familiar, tanto en los países en desarrollo como en los desarrollados, determinan la necesidad de prestar apoyo a quienes se ocupan de atender a las personas de edad que requieren cuidados.

Teniendo presentes las normas que ya se han fijado en el Plan de Acción Internacional sobre el Envejecimiento y en los convenios, recomendaciones y resoluciones de la Organización Internacional del Trabajo, la Organización Mundial de la Salud y otras entidades de las Naciones Unidas.

Se presentan los siguientes principios y/o derechos de las personas adultas mayores:

I.Independencia

1.Las personas de edad deberán tener acceso a alimentación, agua, vivienda, vestuario y atención de salud adecuados, mediante la provisión de ingresos, el apoyo de sus familias y de la comunidad y su propia autosuficiencia.

2.Las personas de edad deberán tener la oportunidad de trabajar o de tener acceso a otras oportunidades de generar ingresos.

3.Las personas de edad deberán poder participar en la determinación de cuando y en que medida dejaran de desempeñar actividades laborales.

4.Las personas de edad deberán tener acceso a programas educativos y de formación adecuados.

5.Las personas de edad deberán tener la posibilidad de vivir en entornos seguros y adaptables a sus preferencias personales y a la evolución de sus capacidades.

6.Las personas de edad deberán poder residir en su propio domicilio por tanto tiempo como sea posible.

II.Participación

7.Las personas de edad deberán permanecer integradas en la sociedad, participar activamente en la formulación y la aplicación de las políticas que afecten directamente a su bienestar y poder

compartir sus conocimientos y pericias con las generaciones más jóvenes.

8.Las personas de edad deberán poder buscar y aprovechar oportunidades de prestar servicio a la comunidad y de trabajar como voluntarios en puestos apropiados a sus intereses y capacidades.

9.Las personas de edad deberán poder formar movimientos o asociaciones de personas de edad avanzada.

III.Cuidados

10.Las personas de edad deberán poder disfrutar de los cuidados y la protección de la familia y la comunidad de conformidad con el sistema de valores culturales de cada sociedad.

11. Las personas de edad deberán tener acceso a servicios de atención de salud que les ayuden a mantener o recuperar un nivel óptimo de bienestar físico, mental y emocional, así como a prevenir o retrasar la aparición de enfermedades.

12. Las personas de edad deberán tener acceso a servicios sociales y jurídicos que les aseguren mayores niveles de autonomía, protección y cuidado.

13. Las personas de edad deberán tener acceso a medios apropiados de atención institucional que les proporcionen protección, rehabilitación y estimulo social y mental en un entorno humano y seguro.

14. Las personas de edad deberán poder disfrutar de sus derechos humanos y libertades fundamentales cuando residan en hogares o instituciones donde se les brinden cuidados o tratamiento, con pleno respeto de su dignidad, creencias, necesidades e intimidad, así como de su derecho a adoptar decisiones sobre su cuidado y sobre la calidad de su vida.

IV.Autorrealización

15. Las personas de edad deberán poder aprovechar las oportunidades para desarrollar plenamente su potencial.

16. Las personas de edad deberán tener acceso a los recursos educativos, culturales, espirituales y recreativos de la sociedad.

V.Dignidad

17. Las personas de edad deberán poder vivir con dignidad y seguridad y verse libres de explotación y de malos tratos físicos o mentales.

18. Las personas de edad deberán recibir un trato digno, independiente de la edad, sexo, raza o procedencia étnica, discapacidad u otras condiciones, y han de ser valoradas independientemente de su contribución económica. [1]



Imagen **7**
Adulto mayor
Fotografía propia

1 ONU. (74a. sesión plenaria 16 de Diciembre de1991). VI. Resoluciones aprobadas sobre la base de los informes de la Tercera Comisión. En Asamblea General - Cuadragésimo sexto periodo de sesiones (179 - 180). Naciones Unidas: Editorial no especificada.

¿Qué es el juego?

El juego no tiene un origen determinado, ya que es una actividad innata en el ser humano que se realiza durante toda la vida, existiendo antes que nuestra conciencia o nuestra capacidad de hablar y se encuentra presente a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Es un objeto de estudio muy difícil de analizar, es tan amplio y complejo que diversos autores y científicos se han dedicado a crear teorías a partir de el, transformando el juego como un concepto de actividad vital para la existencia humana en todas sus etapas.

Stuart Brown, director del Instituto Nacional del Juego en Estados Unidos, muestra a través de una solida evidencia científica desde distintas áreas del conocimiento como jugar es importante no solo en la infancia sino durante toda la vida.

Según Brown algo que tienen en común ganadores de premios Nobel, empresarios innovadores, artistas e interpretes, niños equilibrados, parejas y familias felices, y los mamíferos mas exitosos en adaptarse al entorno es que juegan con entusiasmo durante toda su vida.

Estudios demuestran que quienes llevan una vida ajena al juego, tienen un riesgo mayor de sufrir enfermedades relacionadas con el estrés, problemas de salud mental, adicciones y violencia interpersonal.

Johan Huizinga define el juego como **“una actividad libre que se sale de manera consiente de la vida ordinaria porque no es seria y absorbe al jugador con intensidad y totalidad. Es una actividad sin un interés material, que no deporta ningún provecho. Tiene lugar en sus propios limites de tiempo y espacio de acuerdo con unas reglas fijadas y de forma ordenada. Fomenta la formación de agrupaciones sociales que tienden a rodearse de secretismo”.** [1]

Stuart Brown dice que **“de niños, el placer que nos produce jugar es muy fuerte porque necesitamos hacerlo para que el cerebro se desarrolle rápidamente. Como en la edad adulta el cerebro ya no se desarrolla tan deprisa, el deseo de jugar disminuye y podemos dejar de hacerlo durante un tiempo. El trabajo u otras responsabilidades nos obligan a menudo a olvidarnos del juego. Pero cuando dejamos de jugar durante mucho tiempo, nuestro estado de animo disminuye. Perdemos el optimismo y nos volvemos anhedonicos o incapaces de sentir un placer verdadero”** (Brown, 2009, p.63)

1 Stuart Brown. (2009). Play. New York: Urano.

Beneficios del juego

El juego tiene diversos beneficios, entre los cuales se destacan; produce energía y revitaliza, aligera las cargas, renueva la sensación natural del optimismo, abre a nuevas posibilidades, favorece el proceso biológico y la supervivencia, moldea el cerebro, fomenta la empatía, permite mantener complejas relaciones sociales y es la esencia de la creatividad y la innovación, entre muchos otros.

Los seres humanos son la especie animal que mas juega, **“cuando jugamos manifestamos la expresión mas pura de nuestra humanidad y la expresión mas autentica de nuestra individualidad”** (Brown, 2009, p.10)

Según Scott Eberle existen seis pasos para jugar que se transforman en una rueda, uno va ligado con el otro, estos son en orden; la anticipación, la sorpresa, el placer, la comprensión, la fuerza y la desenvoltura. Luego de alcanzar la desenvoltura, se comienza de nuevo con la anticipación y así sucesivamente.

Tipos de juego

1.Juego con los objetos: A medida que el individuo desarrolla su habilidad para manipular objetos, los circuitos de su cerebro se vuelven mas complejos, por lo tanto al jugar manualmente con objetos crea un cerebro mas dotado para comprender y resolver problemas de cualquier tipo.

2.Juego con la imaginación: La imaginación es quizás la facultad humana mas poderosa. Permite crear realidades ficticias que se pueden explorar sin perder el contacto con el mundo real. A medida que las personas crecen, la frontera entre lo imaginado y lo real se vuelve mas solida, pero jugar con la imaginación sigue alimentando su alma.

A lo largo de la vida, la imaginación es fundamental para la capacidad emocional y la creatividad. Estudios demuestran que fantasear imaginando la vida de los demás y compararla con la nuestra es uno de los secretos para desarrollar la empatía, la comprensión y la confianza en los demás, y para ser capaces de superar las dificultades.

3.Juego social: Los juegos sociales tienen un papel muy importante en la conducta humana, ya que son el motor de las habilidades sociales, permitiendo que la sociedad funcione. Existen tres tipos de juego social;

a. Amistad y pertenencia: Las personas empiezan a jugar con otros mediante el juego paralelo, sin relacionarse directa o emocionalmente, permitiendo abrirse a otras personas y generando mayor cooperación. Este juego es el estado básico de la amistad que se da a lo largo de la vida.

b.Juego brusco: Los juegos bruscos tanto en animales como en humanos, son necesarios para desarrollar y mantener la conciencia social, la cooperación, la justicia y el altruismo. La falta de experiencia en los juegos bruscos obstaculiza el intercambio natural que permite a las personas aprender a relacionarse con los demás, generando con un deficiente control de los impulsos violentos en la vida adulta.

“Muchos adultos, profesores incluidos, no saben diferenciar el juego brusco de la agresión real, y prohíben cualquier forma de pelear, gritos y agresiones simuladas. Pero los niños saben diferenciar la agresión real de la amistosa, y cuando se les permite hacerlo, se enzarzan en juegos bruscos, cambiando la naturaleza de un líder auto proclamado.” (Frost, 2009, p.147)

c.Juego celebrativo y ritual: Consiste en celebrar un cumpleaños, dar una fiesta, organizar una cena o cantar. Las personas no inician espontáneamente estas celebraciones, pero esta clase de experiencias sociales les deja buenos recuerdos y es una ayuda para aficionarse al juego ritual en la adultez.

4.Juego de los relatos y la narrativa: La narración de historias es la unidad de la comprensión humana, siendo fundamental en el desarrollo y en el conocimiento del mundo, de nosotros mismos y del lugar que ocupamos en el mundo.

5.Juego transformador, integrador y creativo: Permite acceder a un nuevo yo que esta mucho mas en sintonía con el mundo. Como el juego consiste en experimentar nuevas conductas y pensamientos, libera de las pautas de conducta establecidas. Cuando se juega con la fantasía a cualquier edad, las personas dejan de sentirse condicionadas por la realidad de la vida cotidiana y generan nuevas ideas y formas de ser. El juego creativo conduce a la mente a lugares inexplorados y permite descubrir caminos nuevos que se pueden seguir en el mundo real. [1]

1 Stuart Brown. (2009). Play. New York: Urano.

Juego de simulación

Para realizar el proyecto se utilizara el juego de simulación, el cual nace a partir de distintos tipos de juego; el juego con los objetos, el juego con la imaginación, el juego social, el juego de los relatos y la narrativa y el juego transformador, integrador y creativo.

Recomendaciones

1.Los personajes y la situación no deben ser inventados por el moderador, por lo tanto es recomendable tomar una situación de la vida real que refleje el problemas de interés.

2.El nivel de descripción depende si es de tipo estructurado o no, pero en ningún caso debe ajustarse a diálogos preestablecidos que limiten la espontaneidad y creatividad. Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real.

3.En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los interpretes con su propio personaje, ni se deben indicar actitudes y comportamiento.

4.Antes de la escenificación, la persona o el grupo debe saber los criterios con los que serán observados.

Ventajas

1.Examina problemas delicados de las relaciones humanas.

2.Explora posibles soluciones a situaciones con alta carga emocional y entrenar para situaciones conflictivas o de tensión.

3.Aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes diferentes a las que se desempeñan en la vida real.

4.Logra la identificación con determinados patrones de conducta.

5.Puede brindar posibles soluciones a un problema, sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real.

6.Puede ser utilizado para complementar el aprendizaje de teorías y para ilustrar la dimensión emocional de un estudio de casos.

7.Se aprende haciendo.

8.Es una vía afectiva para el cambio de actitudes.

Objetivos

1.Sensibilizar a través de la experiencia.

2.Desarrollar el aprendizaje cooperativo.

3.Contrarestar el propio punto de vista con el de otras personas implicadas.

4.Clarificar y modificar actitudes.

5.Proporcionar a los participantes oportunidades de desarrollar su comprensión al ponerse en el lugar del otro.

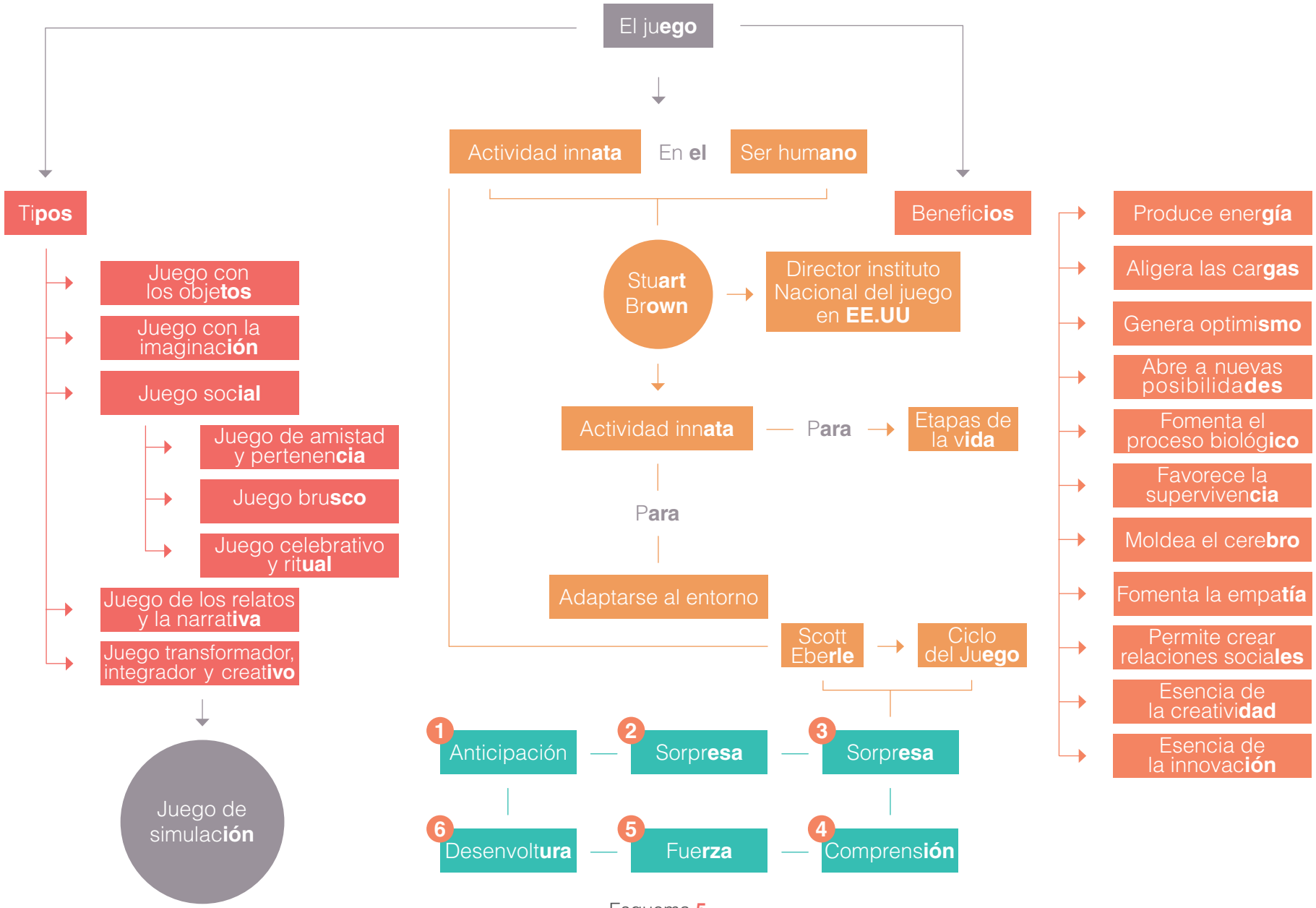
6.Permitir que el participante observe y analice sus comportamientos en determinadas ocasiones y aprenda a reaccionar positivamente en situaciones consideradas conflictivas.

Organización espacial

1.Zona A: Representación (escenario)
2.Zona B: Auditorio (público)

Recursos básicos

1.Vestuario
2.Escenografía
3.Monitor



Esquema 5
El juego
Elaboración propia

¿Qué es gamificación?

Gamificación es **"el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas."** [1]

Las estrategias de gamificación permiten que un grupo de personas, ya sea, miembros de una misma comunidad, trabajadores de una empresa, estudiantes, habitantes de una ciudad, o prácticamente cualquier colectivo o individuo, realicen actividades no solo por compromiso, de forma cotidiana, sin motivación, sino que de manera dinámica y pro activa en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de voluntad.

Su objetivo general es influir y motivar a las personas para conseguir que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos, incentivando al jugador a participar, compartir e interactuar en alguna actividad de forma individual o grupal.

1 JUGO. (2013). Qué es la Gamificación. 2014, de JUGO Sitio web: http://www.gamificacion.com

Características

La gamificación es una metodología utilizada por distintos sectores humanos dedicada a incentivar mediante el juego en situaciones que no son precisamente lúdicas, permitiendo evolucionar en relaciones sociales, compromisos ciudadanos o incluso productividad empresarial, y unas de sus características son;

1. **Es la unión entre otras disciplinas:** Crea experiencias de usuario atractivas y emocionantes a través de disciplinas como el marketing, el juego y la psicología, entre otras.

2. **Permite crear compromiso entre los miembros de una comunidad:** Logra que los miembros de una comunidad, participen de manera dinámica y pro activa en acciones que generalmente requieren de un esfuerzo de voluntad.

3. **Mejora relaciones interpersonales:** Puede servir para mejorar el compromiso de la comunidad con su entorno, la relación entre empleados de una misma empresa, estudiantes e incluso clientes o usuarios.

4. **No es un fenómeno nuevo:** Las dinámicas de juego en entornos no lúdicos no es un fenómeno nuevo, pero en los últimos años ha ido creciendo y despertando el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad y casi cualquier área de actividad humana.

5. **Se basa en mecánicas de juego:** Las mecánicas de juego son una serie de reglas que permiten generar juegos que se puedan disfrutar, fomentando el placer, participación y compromiso por parte de los jugadores, al aportarles retos y un camino por el cual avanzar.

6. **Se basa en dinámicas de juego:** Es el efecto, motivación y deseos que se consiguen o se desea conseguir en el usuario. Son aquellas necesidades e inquietudes humanas que motivan a las personas.

7. **Es necesario identificar los procesos o actividades que se desean incentivar:** Estos procesos o actividades pueden ser aumentar las ventas en alguna empresa, mejorar la atención al cliente por parte de los trabajadores, crear conciencia acerca de algún problema social, etc.

8. **Es una herramienta aplicable a múltiples sectores:** Se caracteriza por ser una herramienta que se puede aplicar a todo tipo de sectores o actividades, desde compromiso ciudadano hasta mejorar la productividad laboral.

Mecánicas de juego

La aplicación de mecánicas de juego a una actividad no lúdica permite crear una serie de experiencias de usuario que enriquecen la actividad aportando un mayor atractivo y motivación a la materia gamificada.

Pretenden incrementar la motivación y el compromiso de los jugadores mediante la realización de objetivos con la finalidad de obtener reconocimiento por parte de la comunidad.

Esta mecánica se compone de herramientas, técnicas y programas que se utilizan de forma complementaria entre ellos para lograr que la realización de objetivos sea precisa y completa. Su uso logra conseguir una alta motivación en el usuario.

Las mecánicas de juego son;

1.Puntos: Consiste en asignar un valor cuantitativo a una acción, aumentando la motivación de los jugadores, utilizando la puntuación como recompensa.

2.Niveles: Son objetivos que se cumplen, a través de los puntos acumulados, siendo una de las motivaciones mas fuertes para los jugadores.

3.Premios: Los retos y objetivos que plantea un juego intentan hacer sentir al jugador que existe una finalidad, la cual se encuentra representada por los premios, que son la recompensa.

4.Clasificaciones: La implementación de clasificaciones con las puntuaciones mas altas proporciona deseo de aspiración, fama y que el nombre del jugador resalte por encima de otros.

5.Desafíos: Permiten que los jugadores compitan y se reten entre si para obtener la puntuación mas alta en alguna actividad.

6.Regalos: Ofrecer regalos es un fuerte componente motivador si se dispone de una comunidad donde las personas deseen fomentar y fortalecer las relaciones humanas sin competencia, generando que todos participen.

Dinámicas de juego

Las personas tienen deseos y necesidades fundamentales como por ejemplo; deseo de recompensa, de estatus, de expresión, de competición y de altruismo entre otras, emociones que todos los seres humanos comparten independiente de donde vivan, su cultura o su genero.

A través de las dinámicas de juego se logra crear una experiencia que fomenta un determinado comportamiento consiguiendo obtener una o mas de estas necesidades humanas. Las dinámicas de juego son;

1.Recompensa: Conseguir un beneficio a cambio de una acción, genera mayor motivación.

2.Estatus: Adquisición de posicionamiento, prestigio y reconocimiento de parte de los otros jugadores.

3.Logro: Superar los objetivos satisfactoriamente permite que los jugadores se sientan ganadores.

4.Expresión o auto expresión: Creación de identidad propia y diferenciación con los demás, hace sentir al jugador distinto de los otros, con una identidad propia.

5.Competición: Comparación con el rival fomenta el rendimiento, ya que motiva el hecho de superar al otro y ser reconocido por ello.

6.Altruismo: Regalar y ayudar une a individuos y comunidades, por lo tanto incentivar por medio de actividades sociales en ayuda de los demás fomenta este sentimiento.

Trabajo de
ca**mpo**

Fotografías



Imagen **8**
Observación
Fotografía propia



Imagen **9**
Observación
Fotografía propia



Imagen **10**
Observación
Fotografía propia



Imagen **11**
Observación
Fotografía propia

Análisis

Imagen 8: El adulto mayor busca lugares de recreación en el espacio público para descansar y observar el movimiento de la ciudad. Generalmente son adultos mayores jubilados que necesitan de estos espacios para realizar alguna actividad física.

Imagen 9: La imagen refleja la ayuda para cruzar la calle entre dos adultos mayores, las cuales van tomadas del brazo y así mejora su apoyo y estabilidad. Esta actitud se puede observar de forma repetitiva en los adultos mayores.

Imagen 10: El adulto mayor se encuentra sentado sobre un escalón para descansar, ya que tiene la cabeza inclinada hacia adelante y la espalda un poco jorobada, lo cual podría provocar cansancio y dolor.

Imagen 11: El adulto mayor no tiene problemas para caminar, tiene la espalda recta con una pequeña inclinación de la cabeza hacia adelante, casi imperceptible. Es importante señalar que no todos los adultos mayores se encuentran con problemas, aun cuando el deterioro físico y mental es parte de la vida, no todas las personas lo sufren, debido a las actividades diarias que realiza durante su vida o a su genética.

Fotografías



Imagen **12**
Observación
Fotografía propia



Imagen **13**
Observación
Fotografía propia



Imagen **14**
Observación
Fotografía propia



Imagen **15**
Observación
Fotografía propia

Análisis

Imagen 12: La adulta mayor tiene una pequeña inclinación de la cabeza hacia adelante y una pequeña joroba en su espalda, cumple con algunos estereotipos, ya que tiene su pelo blanco y utiliza un chaleco abierto, visto en muchos adultos mayores.

Imagen 13: La plaza Sotomayor se encuentra en un sector privilegiado de Valparaíso y debido a esto, se realizan muchas actividades de carácter social y/o ciudadano. Es un espacio amplio que permitiría la realización del proyecto.

Imagen 14: El adulto mayor utiliza un bastón de apoyo, y su caminar es pausado y con dificultad. Los adultos mayores muchas veces tienen que utilizar este tipo de apoyo debido a enfermedades que afectan a los huesos o a los músculos, ya que ambos pierden fuerza a medida que pasan los años, degenerándose y provocando enfermedades como la artrosis, osteoporocis, etc.

Imagen 15: El adulto mayor tiene flexionadas sus rodillas y su cabeza se encuentra inclinada hacia adelante mientras su espalda muestra una pequeña joroba.

Fotografías



Imagen **16**
Observación
Fotografía propia



Imagen **17**
Observación
Fotografía propia



Imagen **18**
Observación
Fotografía propia



Imagen **19**
Observación
Fotografía propia

Análisis

Imagen 16: El adulto mayor se encuentra sentado en una plaza, dentro del espacio público rodeado de perritos que lo acompañan, siendo una imagen constante, ya que estos animales le hacen compañía, al igual que la imagen de un adulto mayor que le da comida a las palomas mientras se sienta a observarlas. La sociedad muchas veces camina como si ellos no existieran.

Imagen 17: El mismo adulto mayor sentado durante largo rato observando el movimiento de la ciudad, acompañado por los perros.

Imagen 18: Muchos adultos mayores siguen trabajando, ya que aun pueden realizar distinto tipo de labores, no todos desean o pueden jubilar y deberían tener la posibilidad de trabajar si así lo quieren. La sociedad a veces rechaza a los adultos mayores al momento de pedir empleo, debido a que son propensos a sufrir accidentes o realizan sus actividades de forma mas lenta, pero deberían ser evaluados antes de ser rechazados, esto provoca que muchos adultos mayores se encuentra en la pobreza.

Imagen 19: La misma imagen de antes, se puede ver la pronunciada curvatura de su espalda.

Fotografías



Imagen **20**
Observación
Fotografía propia



Imagen **21**
Observación
Fotografía propia



Imagen **22**
Observación
Fotografía propia



Imagen **23**
Observación
Fotografía propia

Análisis

Imagen 20: El adulto mayor se encuentra durmiendo en una banca de la plaza, dentro del espacio público. Es una imagen triste y cotidiana, ya que muchos adultos mayores se refugian en el alcohol, para olvidar problemas serios como la pobreza o incluso penas. Muchos adultos mayores son abandonados por sus familias o se encuentran sin dinero ya que no les dan empleo, su jubilación no les alcanza o no reciben dinero por ningún lado.

Imagen 21: El mismo adulto mayor de la fotografía anterior.

Imagen 22: La plaza Ohiggins es un lugar de encuentro de adultos mayores que en su mayoría se encuentran en la pobreza, debido a que cerca del sector se encuentra un refugio de ancianos, el cual les permite dormir y alimentarse, y durante el día salen a la plaza mas próxima. También este encuentro constante con adultos mayores en este lugar se debe a la antigüedad del barrio.

Imagen 23: Dos adultos mayores conversando, uno se encuentra utilizando un bastón como apoyo y el otro tiene una pronunciada curvatura en su espalda, pero se encuentra de pie, y aunque camina mas lento no lo hace con dificultad.

Fotografías



Imagen **24**
Observación
Fotografía propia



Imagen **25**
Observación
Fotografía propia



Imagen **26**
Observación
Fotografía propia



Imagen **27**
Observación
Fotografía propia

Análisis

Imagen 24: El adulto mayor de la imagen, no se ve con grandes problemas físicos.

Imagen 25: Otra imagen donde se puede apreciar a dos adultos mayores conversando. Es relevante señalar la importancia que posee el espacio público en la vida de los adultos mayores, ya que es su lugar de encuentro, donde pueden relajarse y olvidar sus problemas, es en las plazas donde se reúnen con amigos e incluso en muchas de ellas se pueden presenciar a los adultos mayores jugando cartas o ajedrez, juegos que mantienen su mente en funcionamiento, permitiendo un deterioro mas lento de sus capacidades cognitivas.

Imagen 26: El adulto mayor que se observa en la fotografía apoyado de la estatua, tenia muchos problemas para caminar, ya que tenia sus rodillas flexionadas hacia adelante. Muchos adultos mayores tienen este tipo de problema propio de la edad, produciendo una disminución de la altura y dolores constantes en su musculatura y huesos.

Imagen 27: La fotografía muestra en el lado izquierdo a los adultos mayores con dificultades físicas y del otro lado a personas menores sin dificultades físicas.

Posturas corporales



Imagen **28**
Observación
Dibujo propio



Imagen **29**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Debido al deterioro normal del cuerpo los adultos mayores comienzan a experimentar distintas enfermedades y problemas asociados a ellas, como el problema para caminar con normalidad. En esta etapa caminar se vuelve una actividad mas difícil, ya que el cansancio se hace cada vez mas predominante y los dolores debido a distintas enfermedades mas intensos.

Son muchos los adultos mayores que no presentan problemas físicos graves, debido a que durante su vida, han fortalecido sus músculos y huesos a través de su alimentación y el ejercicio, pero el factor que influye aun mas en el deterioro del cuerpo y la mente es la genética.

Al observar a los adultos mayores uno se puede dar cuenta de la cantidad de elementos que poseen en común, como el bastón, que se ve en la mayoría de ellos. El uso de este elemento facilita el movimiento y el apoyo, debido a la perdida de equilibrio que también poseen muchos adultos mayores.

También es muy importante un buen calzado que no permita que se resbalen y caigan, protegiéndolos y otorgándoles mayor estabilidad y soporte, aparte de comodidad.

Posturas corporales



Imagen **30**
Observación
Dibujo propio



Imagen **31**
Observación
Dibujo propio

Análisis

El dibujo permite una mejor observación de los movimientos y elementos característicos de los adultos mayores.

Una de las características físicas que muchos adultos mayores tienen en común es la flexión de sus rodillas, las cuales pareciera que están imposibilitadas de estirarse completamente, produciendo que la persona camine hacia adelante. Esto se exagera aun mas cuando tienen la espalda arqueada y la cabeza hacia adelante.

Parecieran descripciones ilusorias, pero son situaciones cotidianas y si uno se detiene a observar a este grupo etario, podrá percatarse que no son casos aislados y que muchos de ellos poseen estos problemas.

Al observar a los adultos mayores, especialmente aquellos que se encuentran solos sentados en bancas, uno puede darse cuenta debido a la expresión de sus rostros, lo triste y solos que se sienten, o incluso el dolor de las mismas enfermedades que poseen.

Todos alcanzaremos esta etapa en algún momento, por lo tanto la atención que les damos debiese ser mayor.

Posturas corporales

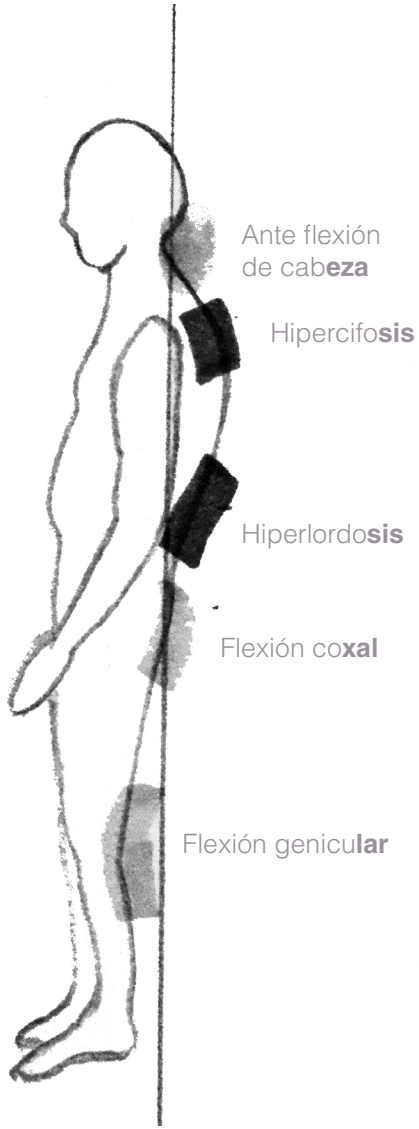


Imagen **32**
Observación
Dibujo propio

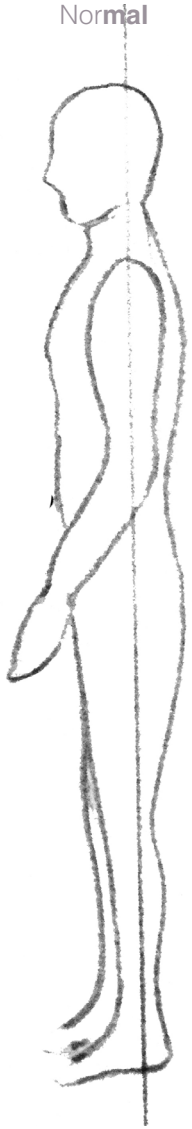


Imagen **33**
Observación
Dibujo propio

Análisis

El adulto mayor es propenso a producir descalcificación y un adelgazamiento del sistema oseo, aumentando el riesgo de fracturas, especialmente en las zonas del hueso cercanas a la articulación, dando lugar a cambios en la estructura corporal, los cuales son notorios en la disminución de altura o curvatura de la espalda.

Es una etapa de la vida en que el cuerpo y la mente comienzan a degenerarse, produciendo también la perdida de fuerza, por la disminución de la masa muscular, y cambios en el centro gravitatorio debido a todos los cambios musculo esqueléticos, produciendo dificultades para mantener el equilibrio, para caminar, etc.

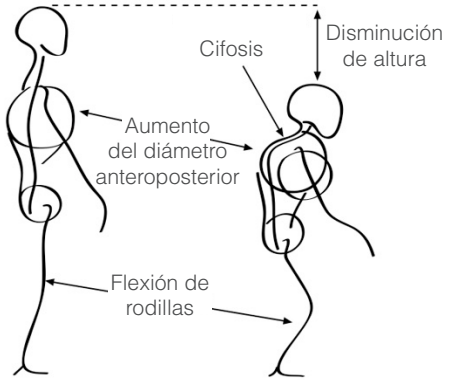


Imagen **34**
Cambios corporales

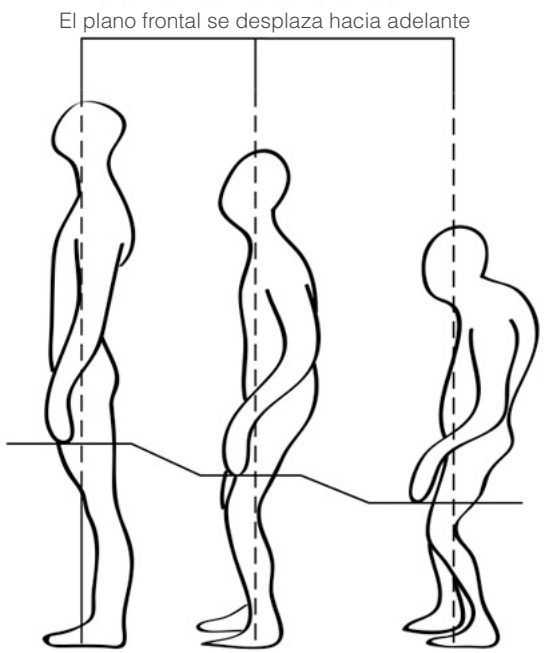


Imagen **35**
Cambios corporales

1.Anteflexión de cabeza: Es la posición anómala de la cabeza, la cual presenta una marcada inclinación hacia delante, producida muchas veces por mala postura y se desarrolla generalmente en la etapa de la vejez.

2.Hipercifosis: En la zona de la espalda correspondiente al tórax, la columna tiene una curvatura normal arqueada hacia atrás, llamada cifosis anatómica. Cuando esta curvatura se vuelve patológica se llama hipercifosis, la cual produce una postura jorobada o agachada.

A medida que van apareciendo fracturas en la columna vertebral la persona pierde altura y se inclina hacia adelante, resultando en cifosis dorsal.

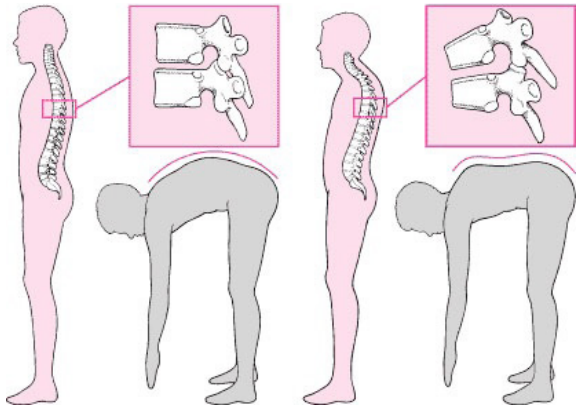


Imagen **36**
Cambios corporales

La hipercifosis o también conocida como escoliosis genera; dolor de espalda, dificultad para respirar, fatiga en la espalda produciendo cansancio rápido al estar mucho tiempo sentados, sensibilidad y rigidez en la columna y apariencia jorobada de la espalda.

En los adultos mayores se pueden deber a; fracturas o aplastamientos vertebrales causados por la osteoporocis, deslizamiento de una vértebra hacia adelante sobre otra, enfermedades endocrina, enfermedades auto inmunes y degeneración de los discos vertebrales.

3.Hiperlordosis: Es el aumento de la concavidad posterior de la columna vertebral, habitualmente en la zona lumbar aunque también puede darse en la cervical.

4.Flexión coxal: Es similar al proceso de la ante flexión de cabeza, donde la inclinación es hacia adelante, esta vez en la cadera, produciendo molestias al caminar y dificultad de movimiento.

5.Flexión genicular: La flexión de las rodillas hacia adelante, lo que impide subir fácilmente escalones, caminar rápido, agacharse, etc.

Es importante destacar que todos estos cambios que sufre el cuerpo producen cambios funcionales en el caminar, ya que disminuye la longitud de paso y el aumento del ancho de apoyo.

También disminuye la velocidad para mejorar la seguridad y el aumento de la fase de apoyo bipodal, es decir, el tiempo con los dos pies en contacto simultaneo con el suelo, ya que con esto se gana mayor estabilidad.

Situaciones problemáticas



Imagen **37**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Los adultos mayores deben lidiar día a día con situaciones problemáticas que les resultan difíciles, como por ejemplo hacer largas filas, ya que no todos los bancos o lugares, especialmente donde se deben hacer tramites, tienen una fila especial para el adulto mayor. Esto los obliga a estar de pie durante mucho rato, ya que pocas personas ceden su lugar para que otra mayor sea atendida primero.

Muchos adultos mayores sufren enfermedades que les imposibilita estar mucho de pie, pero al igual que el resto de los ciudadanos deben hacer tramites o compras y siempre se encontraran con filas, y no siempre se encontraran con personas dispuestas a ayudarles.

Son estas las situaciones donde es importante crear conciencia y ponerse en el lugar de ellos, ya que a nadie le gustaría estar de pie mucho tiempo cuando se tienen problemas físicos.

Es importante mantener una fila especial para los adultos mayores, o sillas habilitadas para que descansen mientras esperan su turno.

Situaciones problemáticas

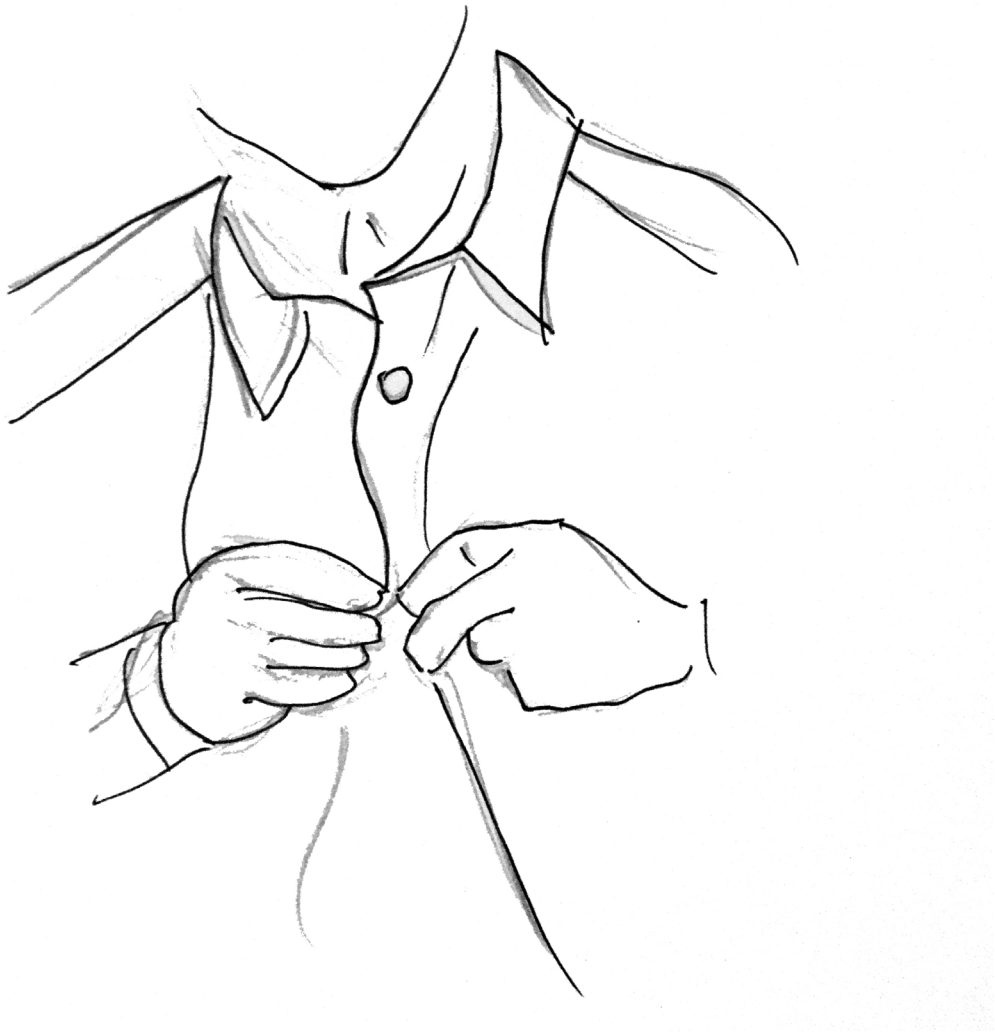


Imagen **38**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Otra situación problemática para el adulto mayor es vestirse y desvestirse, ya que incluso esta actividad que es muy cotidiana, requiere un esfuerzo que a cierta edad se vuelve mas complicado.

Si la sociedad viviera esta experiencia desde la perspectiva del adulto mayor, con limitación de movimientos, entendería mejor a este grupo etario, produciendo que el grado de exclusión disminuya.

O incluso valoraría aun mas sus propias capacidades, ya que algún día todas las personas vivirán esa etapa.

Situaciones problemáticas

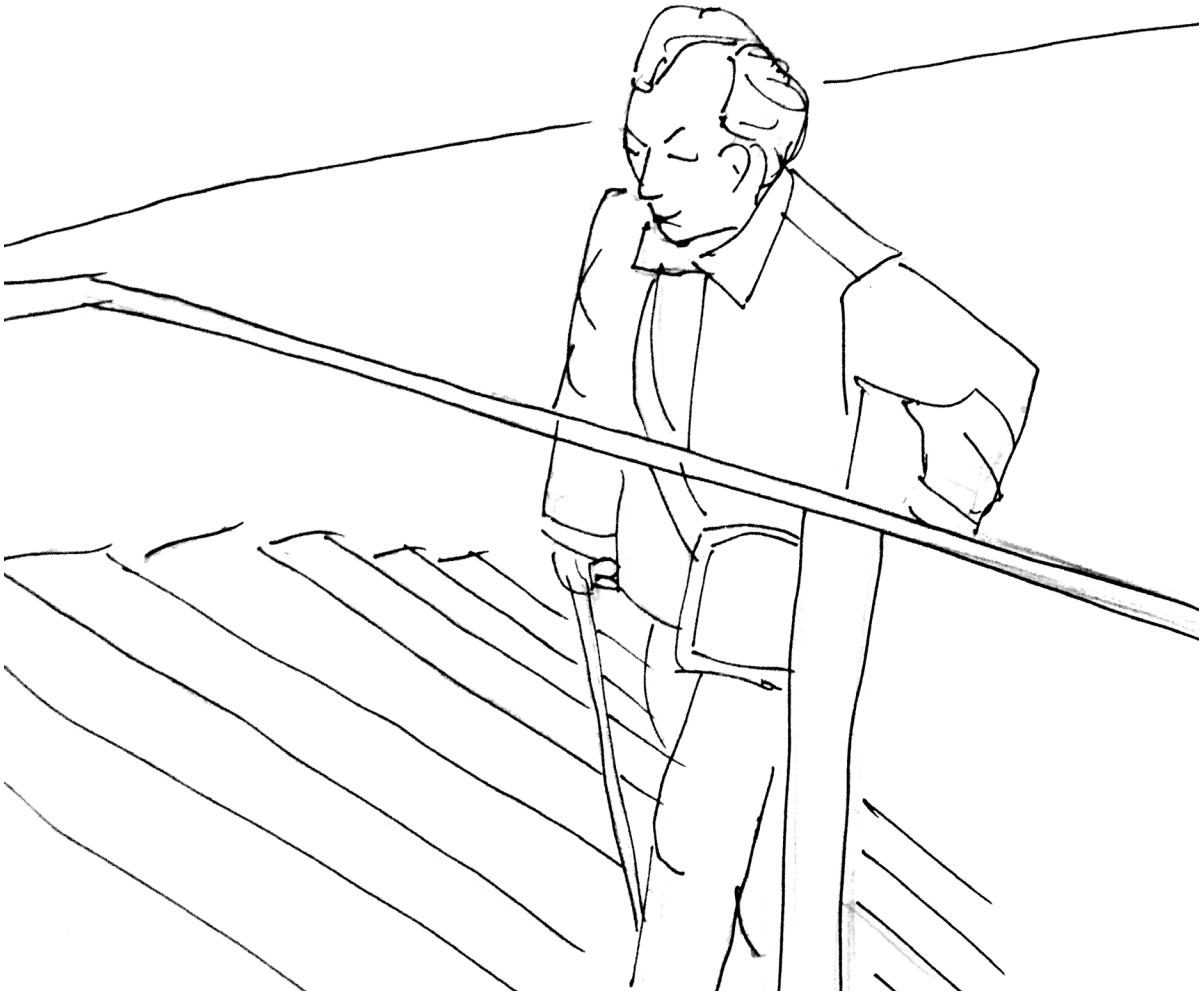


Imagen **39**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Subir las escaleras es una situación problemática para los adultos mayores ya que el esfuerzo que deben hacer peldaño tras peldaño es mayor que el resto de las personas, y aun mas si utilizan bastón.

Existen pocos lugares en el espacio público habilitados para el adulto mayor que posee alguna enfermedad en sus huesos y le cuesta subir peldaños, y al mismo tiempo, mientras sube, muchas veces lo apuran, ya que las escaleras se encuentran llenas y el adulto mayor no puede subir mas rápido.

Debe ser una sensación de frustración no poder ir mas rápido de lo que ya sube una escalera y que lo estén apurando, sin entender lo que esta viviendo la persona.

Situaciones problemáticas



Imagen **40**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Una de las situaciones mas problemáticas para el adulto mayor es el transporte público, por diferentes razones:

1.Tarifas elevadas para personas que reciben baja remuneración y/o jubilación.

2.Subir los peldaños, los cuales generalmente son altos y las personas siempre están apuradas en subir.

3.Pagar el pasaje al micrero mientras la micro se encuentra en movimiento, ya que la mayoría de las veces la micro avanza mientras la persona esta pagando.

4.Cuando la micro se encuentra llena,el adulto mayor debe ir de pie arriesgándose a caídas o molestias por estar mucho de pie, porque no todas las personas ceden su asiento, e incluso se puede observar cuando miran hacia otro lado o se hacen los dormidos para no dejar su asiento.

Las caídas de los adultos mayores son mucho mas peligrosas que de una persona joven, ya que son mas débiles físicamente, y cualquier caída es un riesgo que puede producir una enfermedad mas grave.

Elementos cotidianos

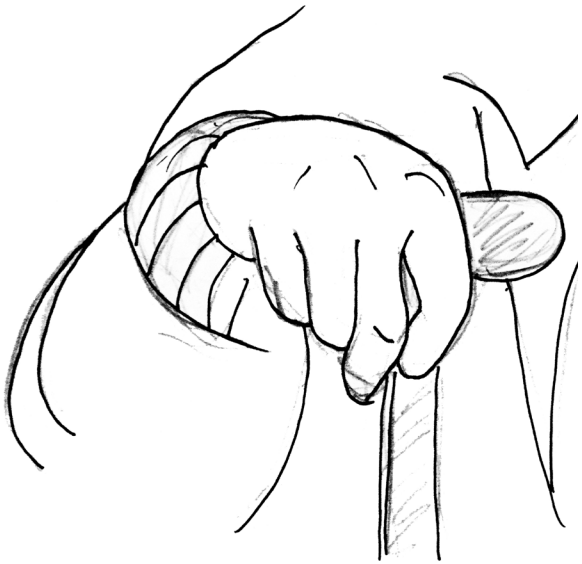


Imagen **41**
Observación
Dibujo propio

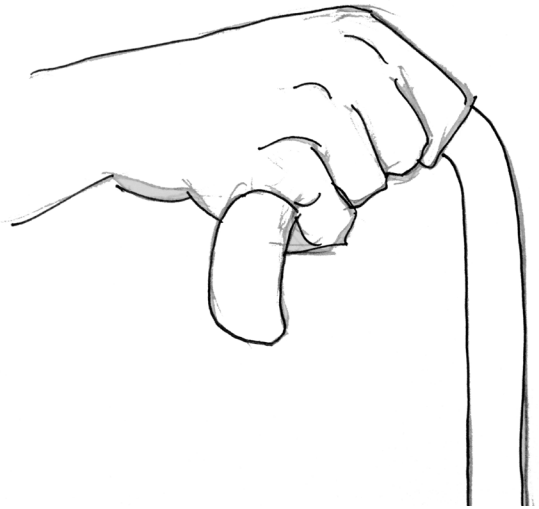


Imagen **42**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Todos los grupos etarios tienen elementos que utilizan entre ellos, y que muchas veces los caracterizan y son parte de su descripción.

En los adultos mayores existen diversos elementos que se pueden relacionar a ellos y que los ayudan a vivir mejor.

Entre estos elementos se encuentra el bastón, el cual los ayuda cuando poseen problemas físicos, como enfermedades a los huesos o articulaciones, o incluso lo utilizan cuando no poseen ninguna enfermedad, si no que solo por la ayuda que le brindan al descansar su cuerpo.

La mayoría de ellos corresponde a bastones hechos de madera, los cuales llegan a la altura de la cadera.

Existen distintos tipos de bastones, ya que cada persona determina cual le resulta mas cómodo. Otro tipo de bastón común que permite aun mayor apoyo, es el denominado “burrito”, que se utiliza frente al cuerpo y no al costado como la mayoría.

El bastón permite mayor estabilidad, equilibrio y descanso al estar mucho de pie, caminar o subir escaleras.

Elementos cotidianos

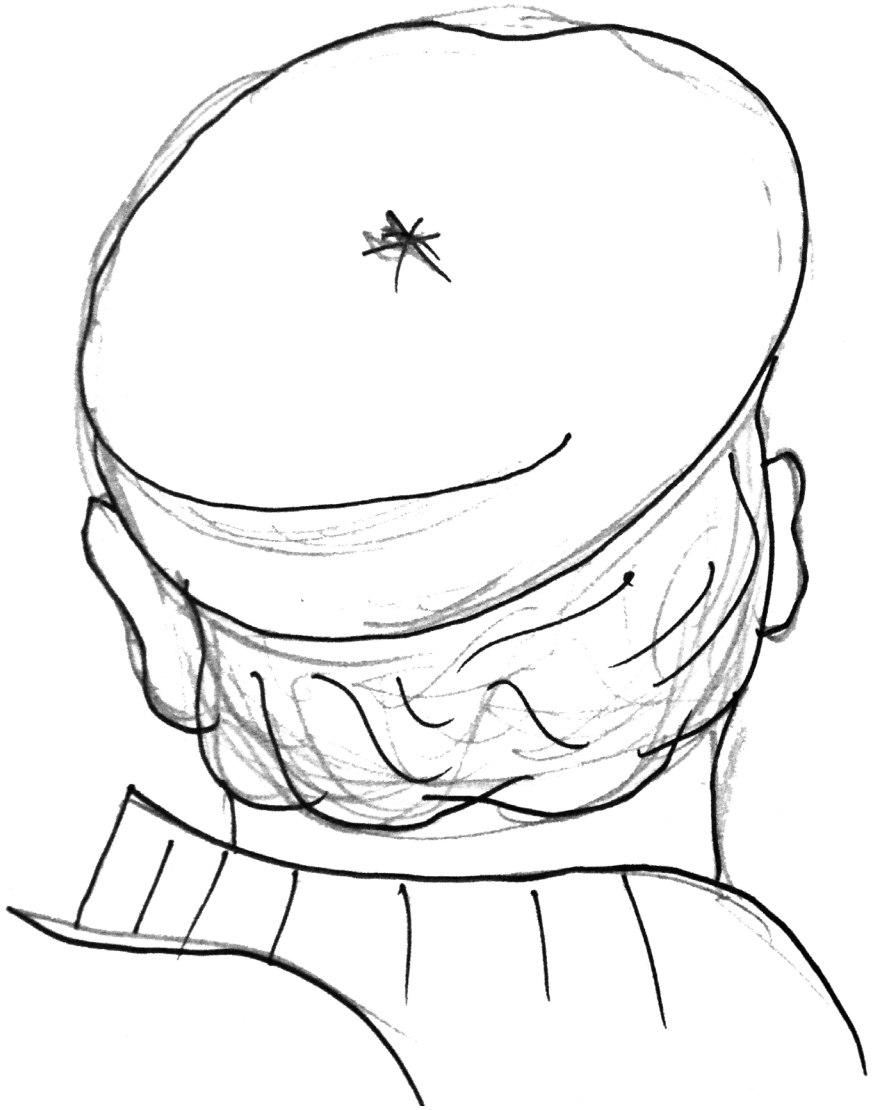


Imagen **43**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Un elemento muy común, especialmente entre los hombres adultos mayores, es la boina, la cual es un tipo de sombrero que va sobre la cabeza.

Este elemento se utiliza desde hace muchos años, y en distintas partes del mundo. Es un sombrero pequeño que sirve como protección del sol, para disimular la caída del cabello o simplemente como objeto decorativo, de gusto personal.

Se puede encontrar en diversos colores y materiales, pero los mas comunes entre los adultos mayores, son los de color neutro y lanilla.

Elementos cotidianos

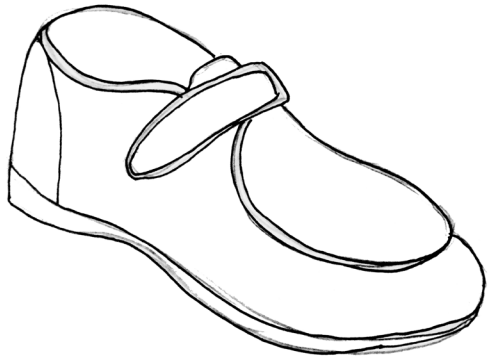


Imagen **44**
Observación
Dibujo propio

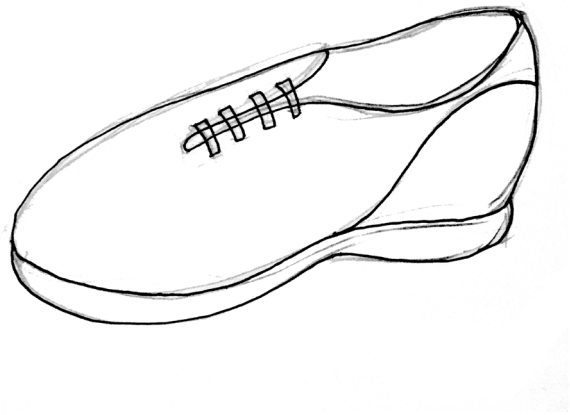


Imagen **45**
Observación
Dibujo propio

Análisis

El calzado es uno de los elementos mas importantes de todas las personas, debido a que protegen el pie y genera comodidad, dependiendo del tipo de calzado que se utilice.

Los zapatos o zapatillas de color neutro, bajos y de suela de goma son los mas utilizados entre los adultos mayores, debido a la gran comodidad que poseen, y a su materialidad, la cual protege del frío, manteniendo la temperatura del pie.

Aquellos zapatos que no poseen cordones son los mas vistos entre los adultos mayores, ya que les genera mayor comodidad al no tener que abrochar sus cordones cuando se desabrochan.

Elementos cotidianos



Imagen **46**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Los anteojos son el elemento mas común entre los adultos mayores, ya que con los años la vista se cansa y debilita gradualmente.

Existen muchos tipos de anteojos, entre los cuales se destacan los bifocales, permitiendo que los adultos mayores tengan lentes de cerca y de lejos sin tener que cambiarlos, ya que muchos son recetados con ambos anteojos.

Muchos adultos mayores utilizan cordones que sujetan el anteojo para que no se les caiga y se les pierdan, ya que es un elemento muy necesario, aparte de lo cotidiano que es.

Elementos cotidianos



Imagen **47**
Observación
Dibujo propio

Análisis

Otro elemento que se puede observar con frecuencia en el adulto mayor es el chaleco abierto al frente, ya que los mantiene protegidos del frío y ademas existen muchos tipos, de distintos colores y texturas.

Otro factor que explica el porque de la frecuencia de este elemento es el hecho de que muchos adultos mayores tejen en su tiempo libre, diseñando sus propias prendas.

Es importante recalcar que existen muchos otros elementos cotidianos no mencionados y que no todos los adultos mayores visten o poseen los ya nombrados. Las observaciones recogidas, son propias y sin generalizar se describieron aquellas situaciones y elementos ligados a los adultos mayores.

Esto también hace referencia a las enfermedades y problemas de los adultos mayores, ya que no todos los poseen, si no que se trata de una mayoría, debido al degeneramiento normal de las capacidades físicas y también mentales en algunos casos.

Encuesta I
Descripción

Encuesta de percepción ciudadana

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en la interrogación verbal o escrita que se les realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

La encuesta realizada "la importancia del juego en el desarrollo personal y social" tiene una gran relevancia para el trabajo de investigación y finalmente para el desarrollo óptimo del proyecto, ya que este sera implementado en el espacio público, para el disfrute y beneficio de los ciudadanos de Valparaíso.

Los datos recopilados permiten tener noción sobre los intereses y opiniones de los usuarios a los que va dirigido el proyecto.

Los niños siempre juegan, es fácil llamar su atención, aun cuando en estos tiempos predominan los juegos sedentarios, donde la tecnología es el medio de entretención, siempre estarán dispuestos a jugar, solo hay que darles la oportunidad.

¿Pero que sucede con los adultos?, Entre las múltiples actividades que realizan durante el día, la vergüenza y la falta de costumbre, ¿dejan tiempo para jugar?, ¿Que piensan de esta actividad?, ¿Creen que es un beneficio?.

Estas son algunas de las interrogantes que la encuesta podrá aclarar y serán utilizadas como base para el planteamiento del proyecto, siendo un aporte en el desarrollo del juego de simulación para comprender mejor al adulto mayor.

Datos

1.Título: La importancia del juego en el desarrollo personal y social.

2.Descripción: La encuesta será utilizada en beneficio de un proyecto de titulo para la escuela de Diseño en la Universidad de Valparaíso. El proyecto contemplara el juego como concepto y elemento básico. Esta encuesta permitirá obtener una base de estudio, aportando de manera significativa a la investigación.

3.Fecha: Entre Junio y Julio de 2013

4.Medio: Internet

5.Encuestas realizadas: 100

6.Edad: 14 años en adelante

Cuestionario

1.Edad

a.14 a 18 años
b.18 a 22 años
c.22 a 26 años
d.26 a 30 años
e.30 a 34 años
f. 34 a 38 años
g.38 a 42 años
h.42 a 46 años
i. 46 a 50 años
j. 50 a 54 años
k.54 a 58 años
l. 58 años o más

2.Género

a. Femenino
b. Masculino

3.Ocupación

a.Estudiante
b.Empleado
c.Jubilado
d.Cesante
e.Dueña de casa
f. Independiente

4.¿Crees que las personas le dan al juego la importancia que merece?

a. Si
b.No

5.¿Tú lo haces?

a.Si
b.No

6.¿El juego proporciona herramientas fundamentales para la vida?

a.Si
b.No

7.¿Cómo cuáles?

(Pregunta abierta)

8.¿Qué opinas sobre esta frase de Shiller?: "Un niño que no juega, será un adulto que no piensa"

(Pregunta abierta)

9.¿Los adultos también pueden jugar?

a.Si
b.No

10.¿Tú lo haces?

a.Si
b.No

11.¿Recuerdas la sensación que experimentabas al jugar?

a.Si
b.No

12.¿Cómo te sentías?

(Pregunta abierta)

13.Elige el concepto que crees se acerca más y representa mejor el significado de jugar

a.Entretención
b.Aprendizaje
c.Destreza
d.Desarrollo
e.Estrategia
f. Alegría
g.Aire libre
h.Experiencia

14.¿Qué otro concepto crees que describiría la experiencia de jugar?

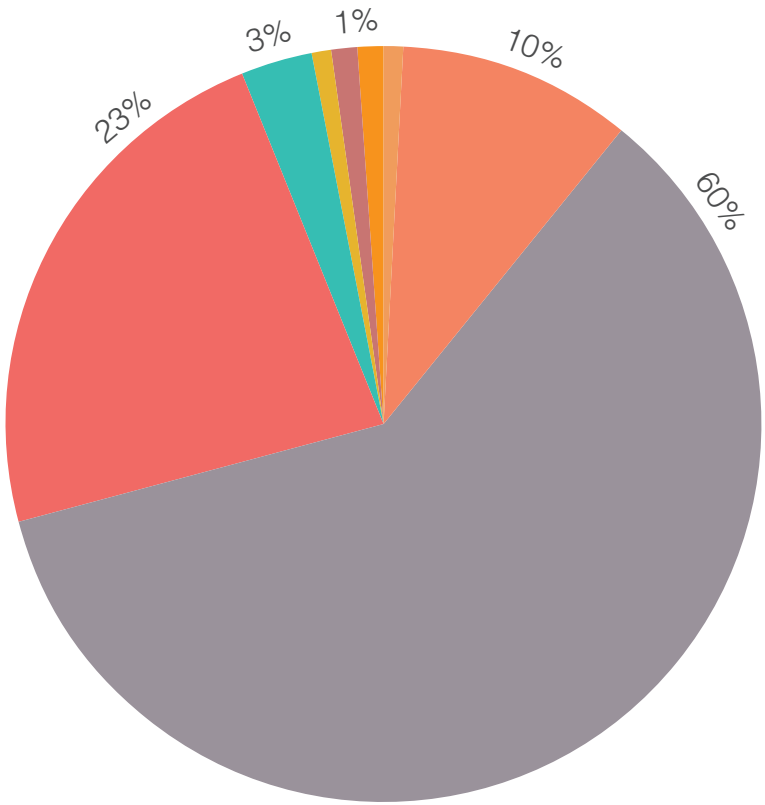
(Pregunta abierta)

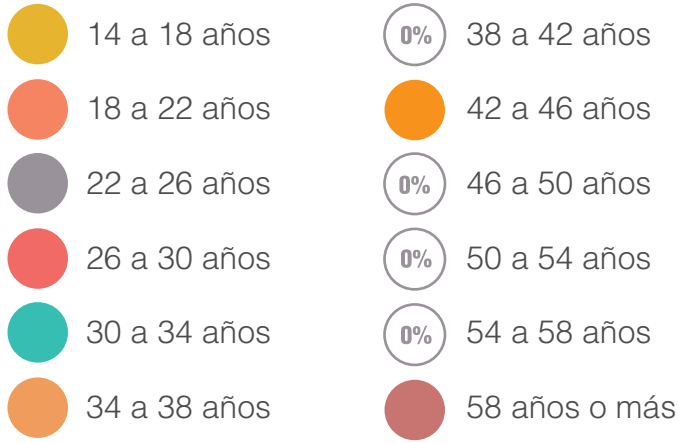
15. ¿Por qué crees que los adultos juegan menos que los niños?

a.Falta de tiempo
b.Vergüenza
c.Madurez
d.Falta de interés
e.Es extraño
f. Falta oportunidad
g.Entorno
h.Los niños juegan

Respuestas

1.Edad



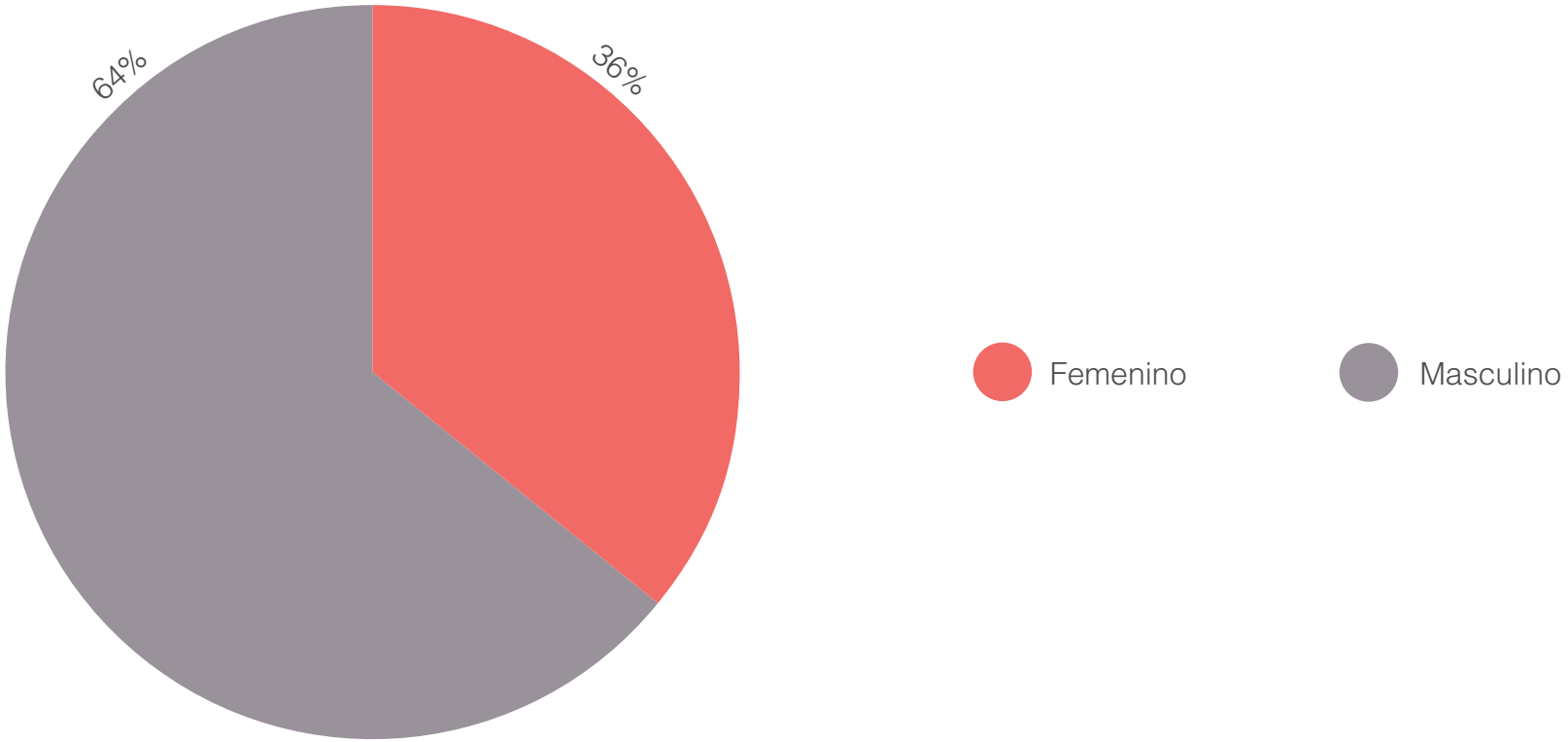


Media	3,340
Intervalo de confianza (95%)	[3,097 - 3,583]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	1,241
Error estándar	0,124
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

El 83% eligió la alternativa entre 22 a 26 años y entre 26 a 30 años. Las alternativas sin elegir son de 38 a 42 años, 50 a 54 años y de 54 a 58 años. La generación de la mayoría de los encuestados nació entre los años 1980 y 1990 aproximadamente. La mayoría con un 60% corresponde a los que tienen una edad entre los 22 y 25 años.

2.Género

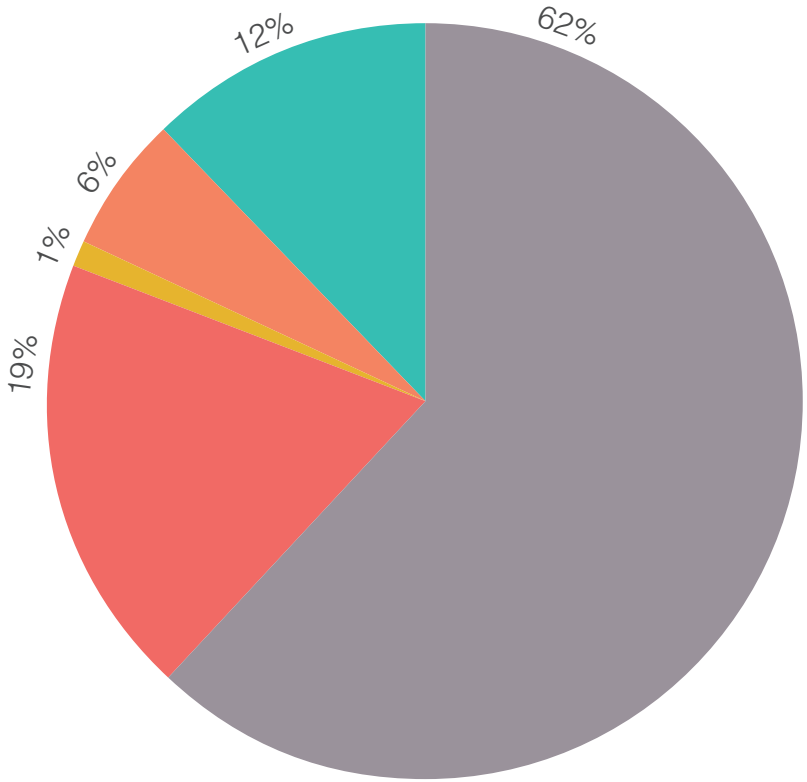


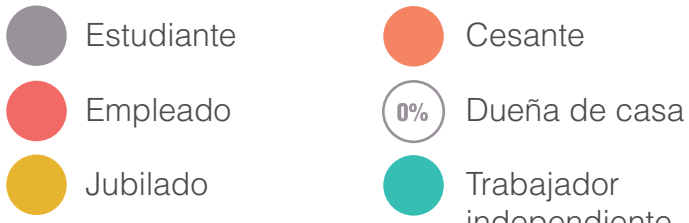
Media	1,640
Intervalo de confianza (95%)	[1,545 - 1,735]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,482
Error estándar	0,048
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 64% fue Masculino y la opción menos elegida fue Femenino con un 36%

3.Ocupación



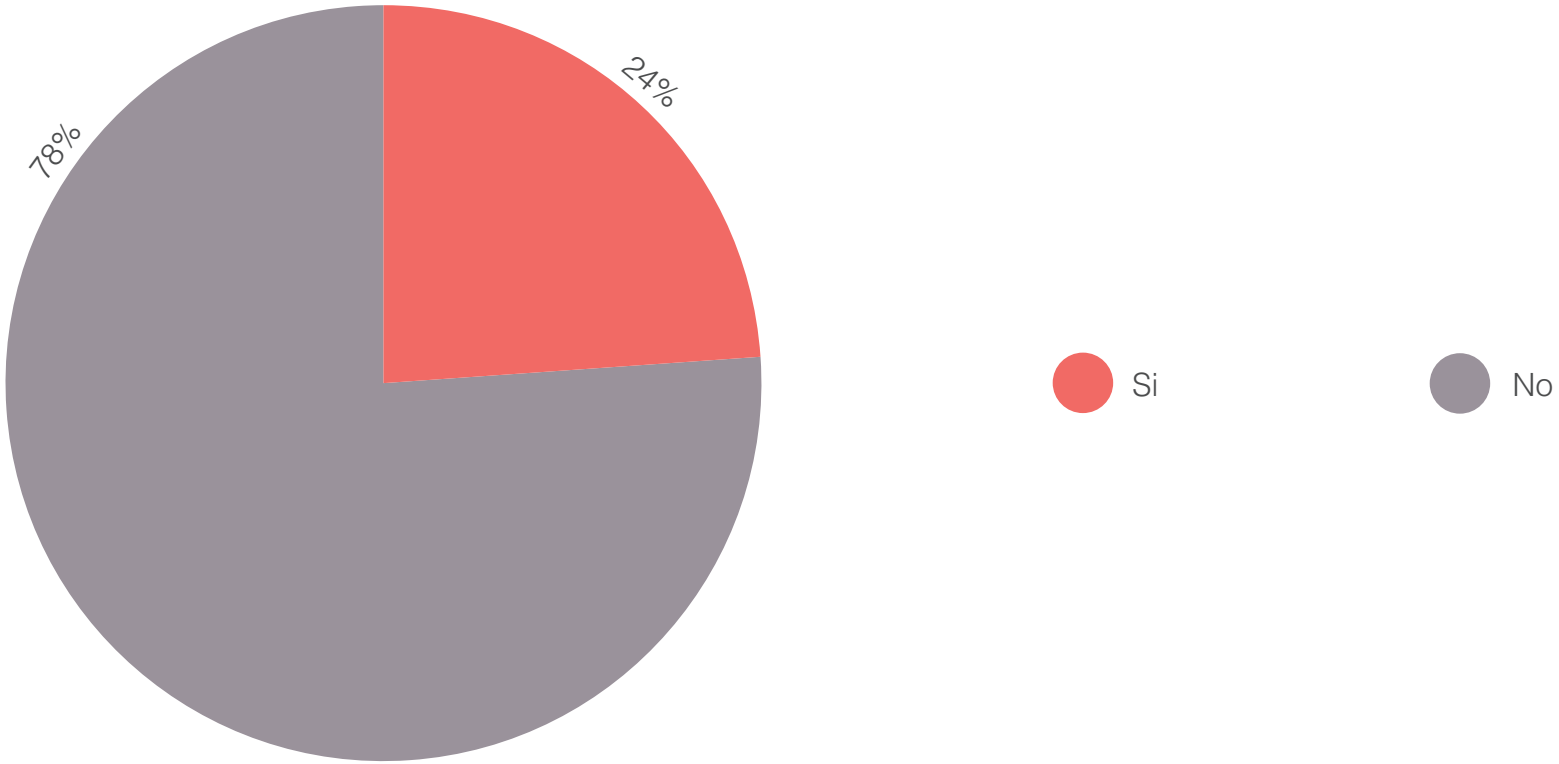


Media	1,990
Intervalo de confianza (95%)	[1,661 - 1,319]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	1,679
Error estándar	0,168
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

El 81% eligió la alternativa estudiante y empleado, esto es consecuente al promedio en edad de la mayoría, la opción dueña de casa no fue elegida por nadie, se puede deducir que en esta época no es común encontrar personas que se dediquen a ser dueñas de casa, ya que la vida laboral se privilegia mucho más que antes.

4.¿Crees que las personas le dan al juego la importancia que merece?

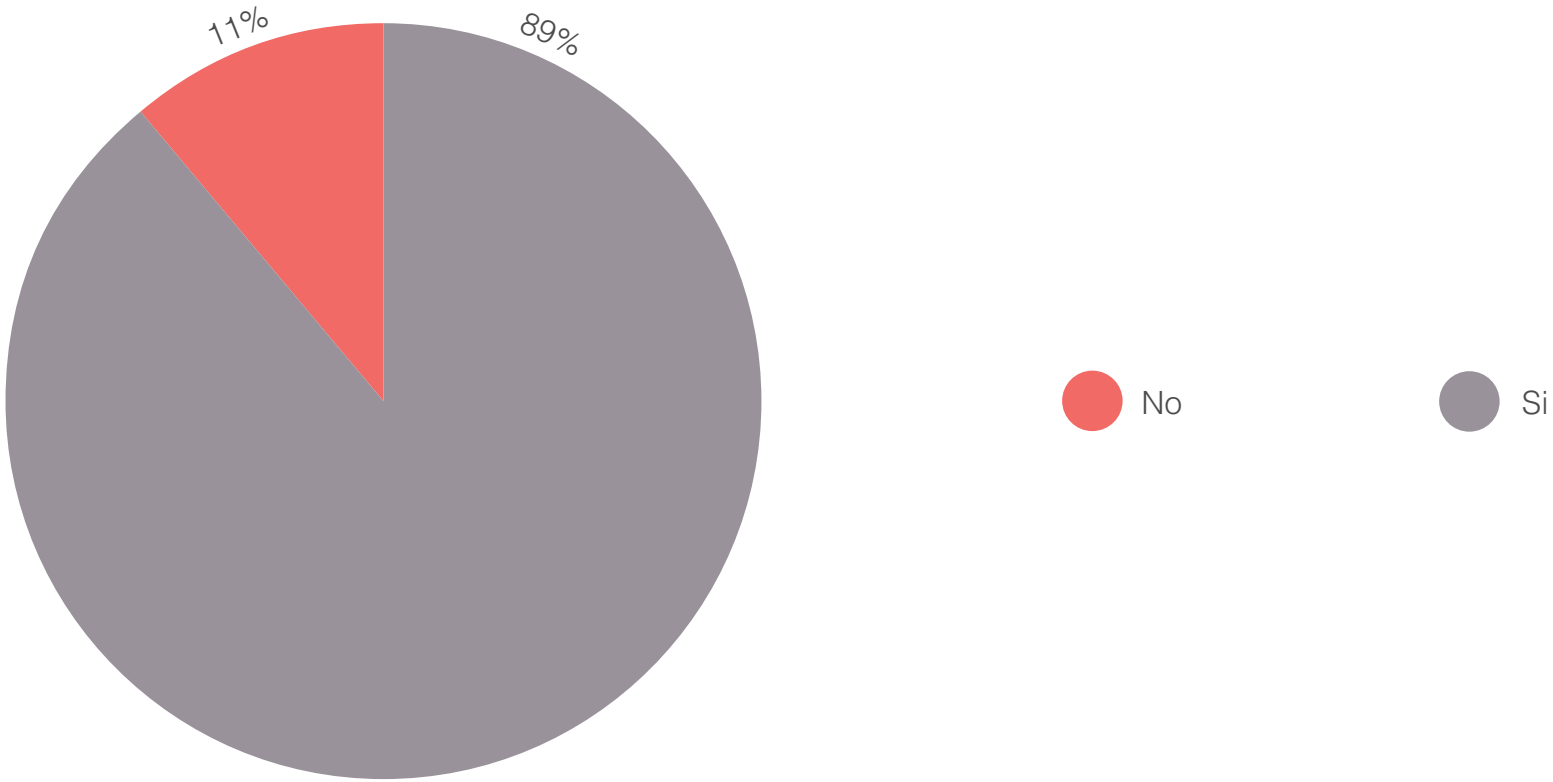


Media	1,760
Intervalo de confianza (95%)	[1,676 - 1,844]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,429
Error estándar	0,043
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 78% fue que No creen que las personas le dan al juego la importancia que merece, y la opción menos elegida fue Si con un 24%. Es interesante ver como la mayoría cree que no se le da la suficiente importancia al juego, ya que es un asunto primordial para el desarrollo y crecimiento humano.

5.¿Tú lo haces?

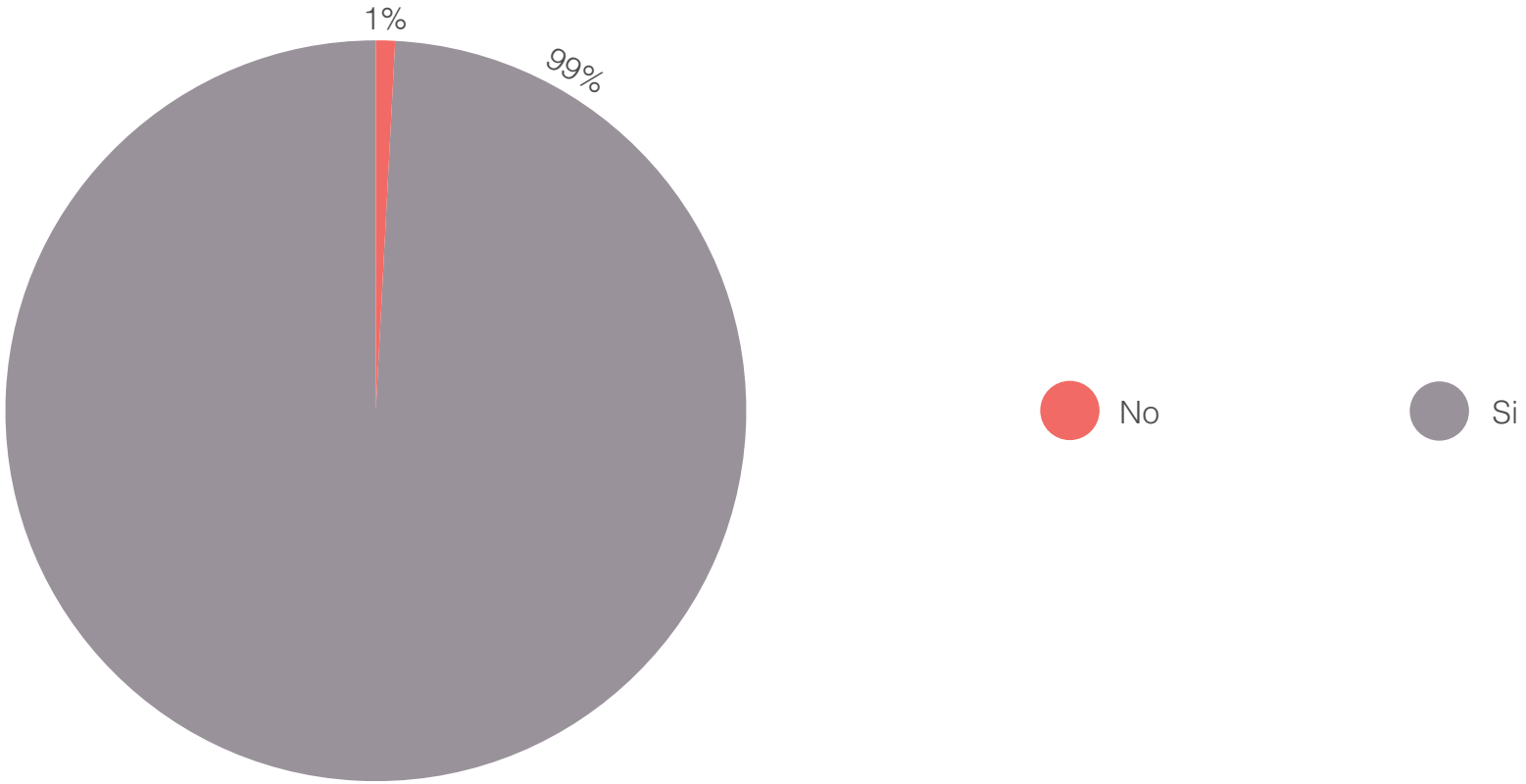


Media	1,110
Intervalo de confianza (95%)	[1,048 - 1,172]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,314
Error estándar	0,031
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 89% fue que Si le da al juego la importancia que merece, y la opción menos elegida con un 11% fue que No lo hace. Una gran mayoría de los encuestados si entiende la importancia que el juego tiene en la vida.

6.¿El juego proporciona herramientas fundamentales para la vida?



Media	1,010
Intervalo de confianza (95%)	[0,990 - 1,030]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,100
Error estándar	0,010
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 99% eligió que Si creen que el juego proporciona herramientas fundamentales para la vida y la opción menos elegida fue que No con un 1%. Este resultado es muy interesante ya que en la pregunta anterior el 11% dice no darle importancia que merece el juego en la vida, sin embargo el 10% de ellos dice en esta pregunta que si proporciona herramientas fundamentales, por lo tanto se contradice o reconocen no darle la importancia que merece.

7.¿Cómo cuáles?

1. Personalidad - Confianza
2. Enfrentar situaciones complejas
3. Experimentar y descubrir el mundo
4. Competitividad - Compañerismo
5. Relacionarse con los demás
6. Comunicación
7. Salvar vidas
8. Interacción - Personalidad
9. Conocimiento - Personalidad
10. Creatividad - Practicidad
11. Solidaridad
12. Habilidades sociales
13. Herramientas sociales y cívicas
14. Habilidades sociales
15. Trabajo en equipo
16. Enfrentar problemas
17. Desarrollo psicosocial
18. Organización - Desplante
19. Estimula la imaginación
20. Desarrollo social y personal
21. Trabajo en equipo
22. Comunicación - Confianza
23. Salir de la cotidianidad
24. Trabajo en equipo - Creatividad
25. Personalidad - Creatividad
26. Enfrentarse a la frustración
27. Trabajo en equipo - Coordinación
28. Solucionar problemas - Motricidad
29. Seguridad - Confianza
30. Hiperactividad progresiva
31. Socializar
32. Corporalidad
33. Liderazgo - Organización
34. Recuerdos positivos
35. Imaginación - Creatividad
36. Apego con los hijos
37. Comunicación
38. Incentiva la curiosidad - Descubrir
39. Creatividad - Trabajo grupal
40. Compañerismo - Competencia
41. Desarrollo de la imaginación
42. Habilidades totales
43. Imaginación - Desarrollo personal
44. Valores esenciales - Respeto
45. Solidaridad - Compañerismo
46. Imaginación
47. Creatividad
48. Comunicación
49. Comunicación - Motivación
50. Constancia - Persistencia
51. Reconocimiento de la identidad

52. Interacción con el ambiente
53. Creatividad
54. Relaciones interpersonales
55. Imaginación - Sociabilización
56. Desarrollo cognitivo y emocional
57. Compañerismo - Respeto
58. Relacionarse con los demás
59. Capacidad de sorpresa
60. Creatividad - Solucionar problemas
61. Convivencia - Felicidad - Confianza
62. Agilidad mental
63. Paciencia - Concentración
64. Desarrollo de habilidades motrices
65. Trabajo en equipo - Perspicacia
66. Confianza
67. Comunicación - Trabajo en equipo
68. Responsabilidad - Empatía
69. Comunicación
70. Inteligencia - Auto realización
71. Creatividad - Comunicación
72. Solucionar problemas - Confianza
73. Creatividad - Motivación
74. Ingenio - Destreza
75. Compañerismo - Lealtad
76. Concentración - Trabajo en equipo
77. Desarrollar valores y destrezas
78. Creatividad - Superar problemas
79. Interactuar con los demás
80. Seguir reglas - Desarrollo mental
81. Ingenio - Creatividad
82. Creatividad - Generosidad
83. Estimula la imaginación
84. Desarollo social
85. Compañerismo
86. Desarrollo de habilidades en total
87. Fomenta la creatividad
88. Mejorar desarrollo practico
89. Desarrollo de la imaginación
90. Respeto por las reglas
91. Destreza en deportes
92. Compartir - Soñar - Divertirse
93. Desenvolverse - Estrategia
94. Desarrollo de capacidades básicas
95. Imaginación - Desarrollo motriz
96. Creatividad - Habilidades sociales
97. Afecto - Amor - Cariño - Confianza
98. Compartir - Tolerancia
99. Sociabilidad - Trabajo en equipo
100. Ponerse metas

Conclusiones destacadas

Algunas herramientas que otorga el juego en la vida nombradas por mas de una persona son; personalidad, confianza, compañerismo, respeto, sociabilidad, comunicación, interacción, desplante, creatividad, trabajo en equipo, imaginación. Pero la herramienta que mas se repite de ellas es comunicación.

8.¿Qué opinas sobre esta frase de Shiller?: "Un niño que no juega, será un adulto que no piensa"

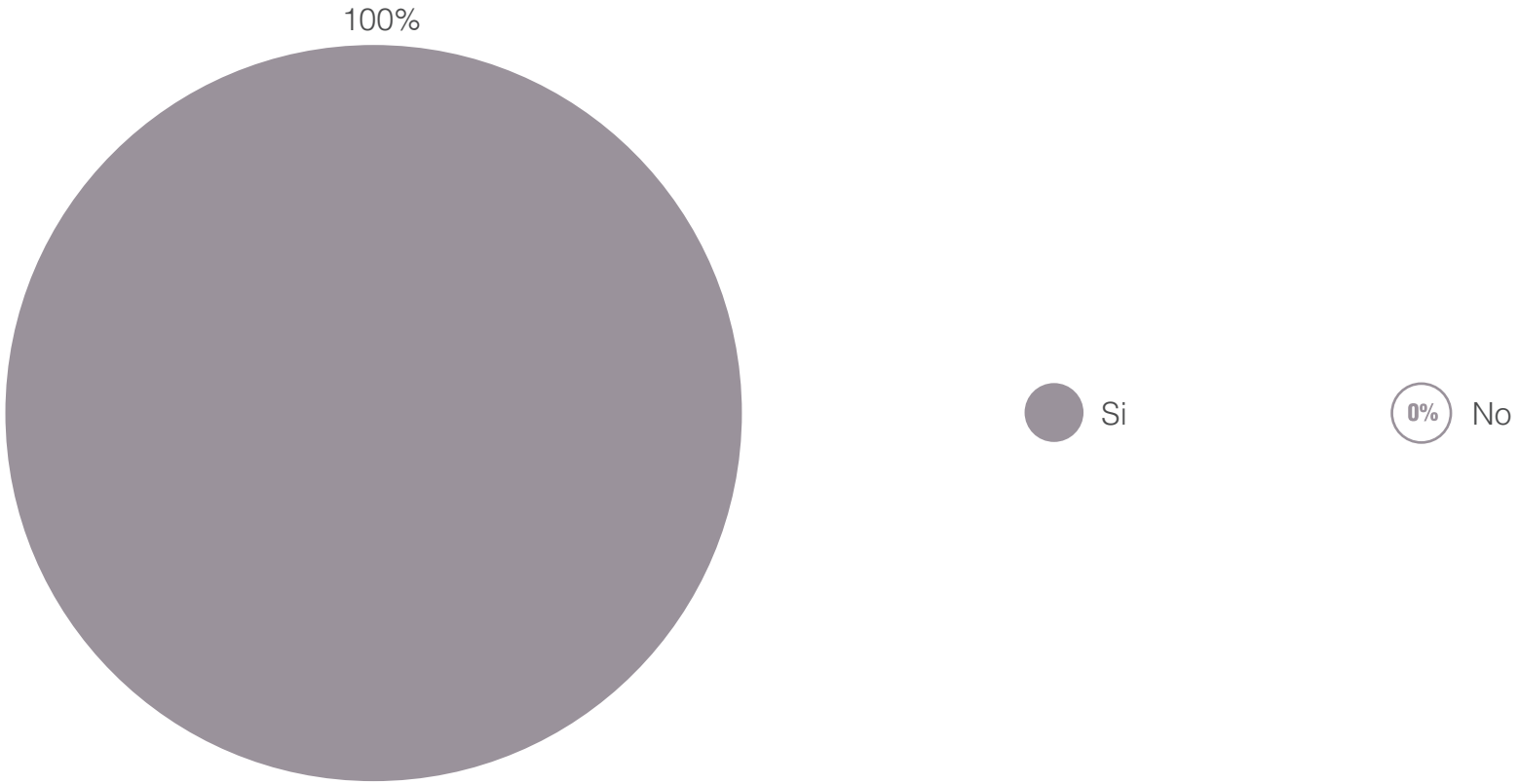
1. De acuerdo, jugar potencia la personalidad y alimenta la creatividad
2. Es exagerada
3. Toda la razón
4. Cierto, será un adulto amargado y no pensante
5. El juego es sano y fundamental
6. Buena
7. Perfecta
8. Errónea
9. Es un acierto
10. Un niño que no juega no logra resolver su voluntad creativa
11. No concuerdo
12. Cierto, tendrá dificultades al enfrentarse a la sociedad
13. El juego es lo mas importante en el desarrollo del niño
14. Es increíble
15. No estoy de acuerdo del todo
16. Es importante jugar toda la vida no solo en la niñez
17. Es el inicio para desarrollarse
18. Me parece subjetivo
19. Esta en lo correcto
20. Tiene razón
21. El juego proporciona habilidades sociales y cognitivas
22. Es correcto
23. De acuerdo, en el juego hay pensamiento analítico y abstracto
24. Es verdad
25. Buena
26. En lo cierto, el juego ayuda a solucionar problemas
27. Es lo mas probable, ya que en esa etapa se desarrolla la personalidad
28. El juego ayuda a expandir la mente
29. Es importante para el desarrollo
30. Sabia, incapaz de desarrollarse cognitiva y socialmente
31. Muy cierto, mientras mas conocimiento personal se tenga mejor
32. El niño necesita el juego
33. Incorrecta
34. Verdad
35. Toda la razón
36. El juego esta inserto en cualquier actividad
37. Es cierta, el juego es la base para desarrollar la mente y creatividad
38. A favor, el juego es el primer desafío de cada individuo
39. En parte de acuerdo, ya que no es la única forma de desarrollarse
40. De acuerdo
41. En parte de acuerdo
42. El juego incentiva la creatividad
43. Correcto, "Un adulto creativo es un niño que sobrevivió"
44. Cierta
45. Muy de acuerdo, los juegos ayudan a refrescar la mente
46. Es real, al jugar generan habilidades psicomotoras y racionalidad
47. Depende
48. Bastante cierta
49. El juego es lo mas lindo que existe
50. Es muy acertada
51. Parte fundamental del desarrollo

52. Muy de acuerdo
53. Cierta
54. Sera una persona egoísta y no sabrá planificar o pensar
55. El niño que no juega no es niño
56. Totalmente de acuerdo, sera mas limitado
57. Los adultos no juegan, solo piensan
58. Quizás sea cierto
59. Un tanto acertada pero exagerada
60. Al no jugar se desarrolla poca creatividad e ingenio
61. Depende, hay mas actividades que también desarrollan el intelecto
62. Si no juega será una persona amargada y muy introvertida
63. Generara problemas en lo personal y laboral
64. Cierta
65. Simple y verdadera, es la base que nos forma como adultos pensantes
66. Es muy profunda, ya que hay niños a los que se les priva del juego
67. Es efectivo, ya que jugar desarrolla el pensamiento de las personas
68. Es cierta, ya que en la niñez se desarrolla el ser humano
69. Me gusta
70. El juego es fundamental en el desarrollo de todos
71. Es verdadera
72. Un aplauso
73. Tiene mucha razón
74. Es un minimalista social, hay mejores formas de comunicar algo
75. Encuentro que tiene toda la razón
76. Tiene razón, el juego es importante en la formación de las personas
77. No la conocía
78. No pensare en otra cosa que el circulo que lo rodea
79. Paso
80. Es acertada
81. Demasiado obvia
82. De acuerdo
83. Me parece acertada
84. Muy buena
85. Tiene razón
86. No es una causa obligatoria, pero el juego entrega herramientas
87. Es acertada
88. Toda la razón
89. Cierto
90. El juego es primordial
91. Lo felicito
92. Me parece que es exagerada
93. Buena frase
94. Por medio del juego el niño se desarrolla de forma integra
95. Todos deberíamos seguir jugando
96. El juego te hace mas humano
97. Toda la razón
98. Me parece genial
99. Una persona que nunca a jugado no conoce el mundo
100. Verdad

Conclusiones destacadas

Las personas que están de acuerdo con la frase de Schiller: “Un niño que no juega, será un adulto que no piensa” es la mayoría, ya que fueron 78, y 22 no están totalmente de acuerdo, porque sienten que es una frase exagerada o por otras razones, aun así reconocen la importancia del juego en la vida.

9.¿Los adultos también pueden jugar?

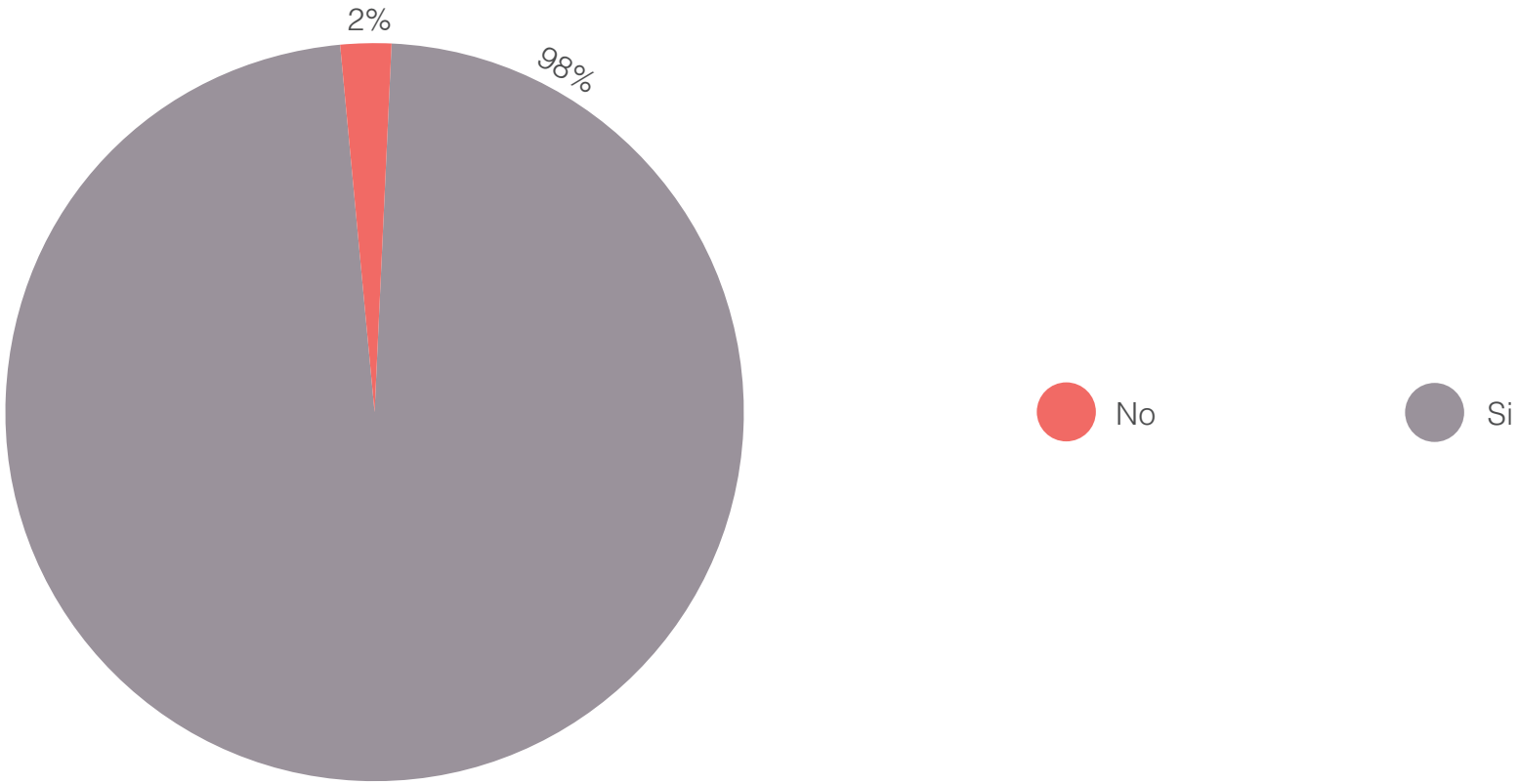


Media	1,000
Intervalo de confianza (95%)	[1,000 - 1,000]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,000
Error estándar	0,000
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

El 100% de los encuestados eligió que Si, los adultos también pueden jugar. Por lo tanto el juego no es asunto solo de niños, seguimos jugando durante toda la vida pero con menos frecuencia.

10.¿Tu lo haces?

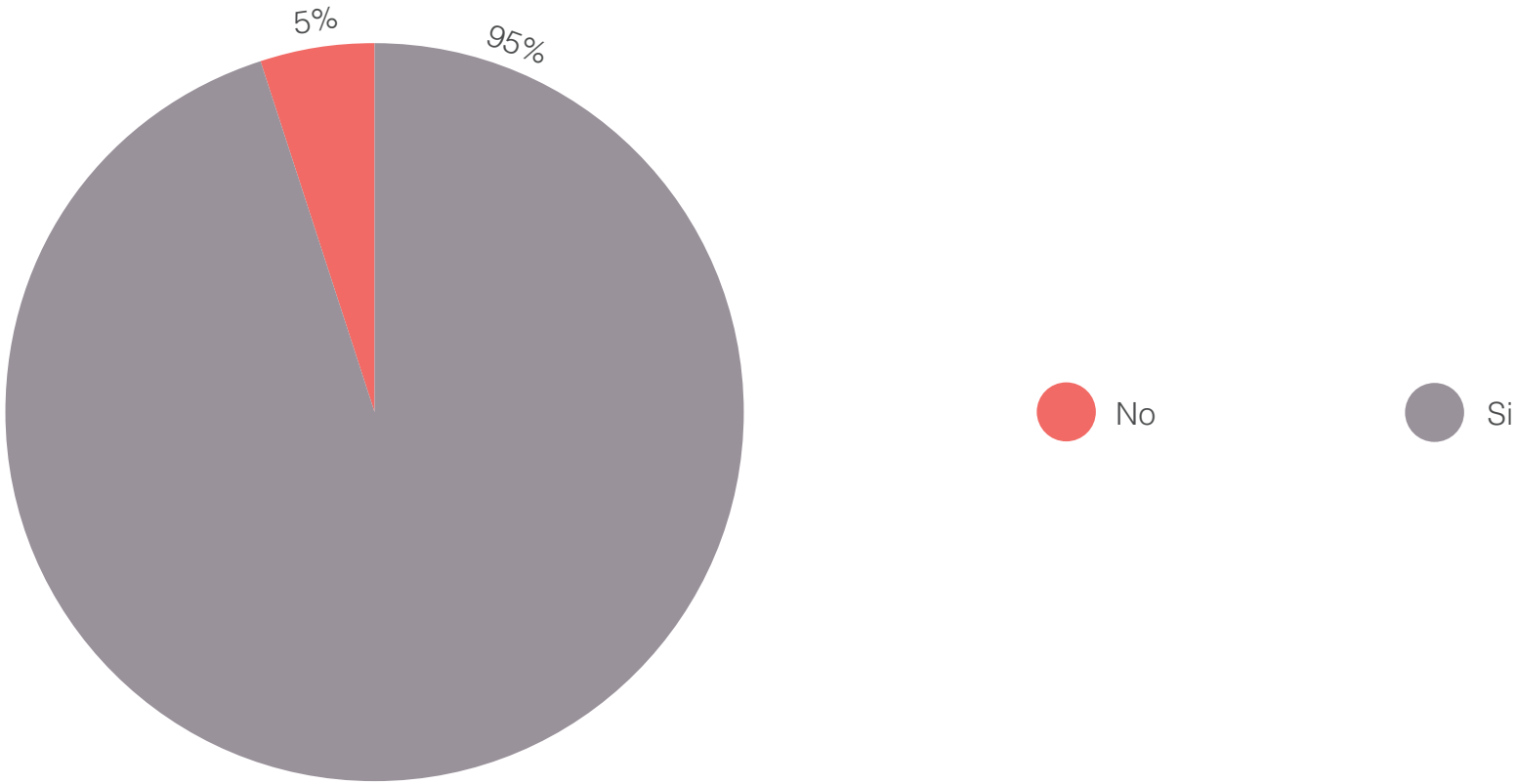


Media	1,020
Intervalo de confianza (95%)	[0,992 - 1,048]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,141
Error estándar	0,014
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 98% fue que si juegan y la opción menos elegida con un 2% fue que No lo hacen. El juego puede encontrarse en muchas actividades del ser humano, no hacerlo es muy difícil ya que a veces no nos damos cuenta y lo estamos haciendo.

11. ¿Recuerdas la sensación que experimentabas al jugar?



Media	1,051
Intervalo de confianza (95%)	[1,007 - 1,094]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	0,220
Error estándar	0,022
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La opción más elegida con un 95% fue que Si recuerdan la sensación que experimentaban al jugar y la opción menos elegida con un 5% fue que No la recordaban.

12.¿Como te sentías?

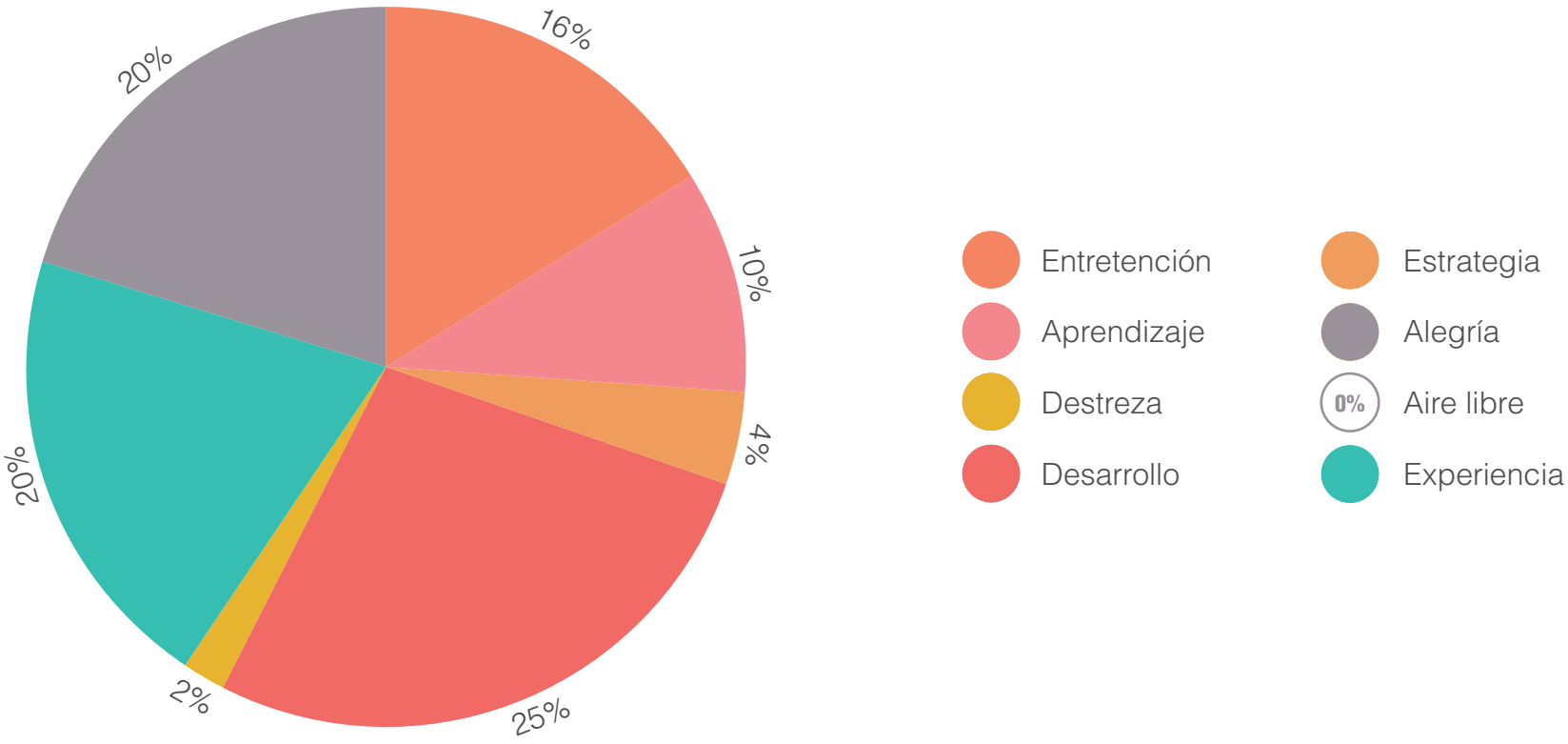
1. Feliz - Curiosa - Dinámica
2. Inmerso en un mundo propio
3. Libre
4. Distraído de todo - Relajado
5. Muy feliz - Despreocupada
6. Feliz - Contenta - Segura
7. Bien
8. Libre
9. Feliz - Libre
10. Momentos de alegría y distracción
11. Sin prejuicios
12. Feliz - Alegre
13. Podía inventar un mundo entero
14. Libre creo
15. Como me siento siempre
16. Libre de crear
17. Alegría - Conformidad
18. Feliz
19. Feliz - Relajado - Competente
20. Como en una aventura
21. Alegre - Sorprendido
22. Extasiada - Sin limites
23. Alegre - Feliz - Concentrado
24. No puedo recordar
25. Podía hacerlo todo
26. Mucha felicidad - Alegría
27. Interesado - Útil - Entretenido
28. Felicidad - Alegría - Decidida
29. La raja
30. Un relator de una historia
31. Feliz al compartir y reír
32. Libre
33. Felicidad
34. Bien - Alegre - Feliz
35. Feliz - Tranquila
36. Feliz
37. Libre
38. Alegría - Relajación - Diversión
39. Feliz - Distraído - Sin estrés
40. Feliz - Libre
41. Sensación de libertad - Alegría
42. Libre
43. Felicidad - Plenitud
44. Muy feliz
45. Diversión
46. Diversión - Frustración
47. Feliz, vivía el momento
48. Pleno
49. Feliz
50. Libre - Activo - Alegre - Motivado
51. Inmortal

52. Feliz - Confiada
53. Una experiencia religiosa
54. Sin limites
55. Libre
56. Vivo el día a día
57. Bien - Feliz
58. Entretenido - Feliz
59. Alegría
60. Bien
61. Genial
62. Feliz - Sin limites
63. Feliz
64. Maravillada - Libre
65. Emoción
66. Espectacular
67. Como abrir un regalo
68. Indestructible
69. Emocionada - Feliz
70. Bien - Emocionado - Sin estrés
71. En otro mundo - Concentrado
72. No recuerdo
73. Feliz
74. Alegría - Felicidad
75. Feliz
76. Felicidad - Relajo
77. Alegría
78. Adrenalina - Emoción - Alegría
79. Liviano - Alegre
80. Feliz
81. Feliz - Libre
82. Feliz
83. Curioso
84. Alegría
85. Dichosa - Libre
86. Como soñando
87. Feliz
88. Feliz - Tranquila
89. Feliz - Querido
90. Alegre - Animado
91. Bien
92. No recuerdo bien
93. Bien
94. Pleno
95. Relajado
96. Comprendido
97. Feliz
98. Extasiado
99. Maravillado
100. Feliz - Comprendido

Conclusiones destacadas

Las respuestas que se repitieron casi en la mayoría de aquellos que recordaban como se sentían cuando jugaban son; felicidad, alegría y sin limites. Ninguna respuesta mostraba una sensación negativa, solo que cinco personas no recordaban esa sensación, por lo tanto, hace mucho que no juegan.

13.Elige el concepto que crees se acerca más y representa mejor el significado de jugar



Media	4,505
Intervalo de confianza (95%)	[4,032 - 4,978]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	2,401
Error estándar	0,401
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

La mayoría con un 47,47% eligieron Desarollo y Alegría como los conceptos que creen que más se acerca y representa mejor el significado de jugar, la opción Aire Libre no fue elegida por nadie, quiere decir que no es una prioridad al jugar y las respuestas fueron dirigidas principalmente a la sensación (alegría) que significa jugar y también lo que produce el juego a nivel físico y cognitivo (desarrollo).

14. ¿Qué otro concepto crees que describiría la experiencia de jugar?

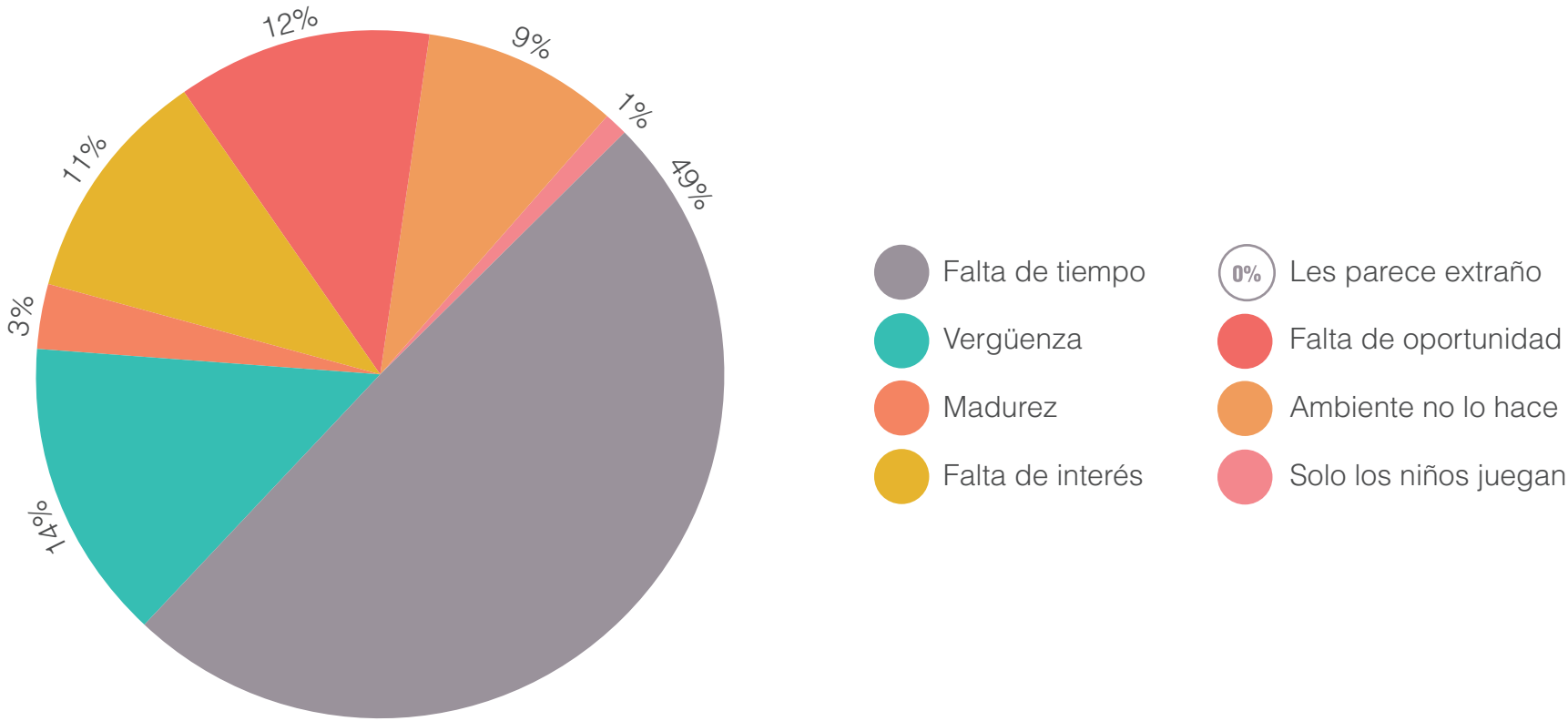
1. Amistad
2. Adaptación
3. Crear
4. Trambolica
5. Sentirse libre
6. Libertad
7. Emoción
8. Inocencia
9. Aprendizaje
10. Alegría
11. Creatividad - Des prejuicio
12. Compañerismo
13. Autonomía - Libre expresión
14. Estimulante
15. Libertad
16. Conocimiento del acontecimiento
17. Crear
18. Inteligencia
19. Aprendizaje - Experiencia
20. Aprendizaje
21. Concentración
22. Idear
23. Transgresión - Desborde
24. Ocio
25. Diversión
26. Experiencia
27. Coordinación
28. Compañerismo
29. Crecimiento de emociones
30. Diversión
31. Creatividad
32. Alegría
33. Plenitud
34. Alegría
35. Imaginación - Creatividad
36. Libertad
37. Inocencia
38. Curiosidad - Experiencia
39. Destreza - Inteligencia
40. Felicidad
41. Entretención
42. Libertad
43. Experiencia - Aprendizaje
44. Imaginación
45. Comunicación
46. Trabajo en equipo
47. Disfrute
48. Adrenalina
49. Felicidad
50. Desarrollo
51. Compartir - Trabajo en equipo

52. Interacción social
53. Amistad
54. Compartir
55. Felicidad
56. Globalización
57. Felicidad
58. Creatividad
59. Experiencia
60. Interacción
61. Perspicacia
62. Aprendizaje
63. Excitación
64. Desarrollo
65. Creatividad
66. Disfrute
67. Libertad - Creatividad
68. Descubrimiento
69. Libertad
70. Desarrollo social - Libertad
71. Estrategia
72. Compartir
73. Aprendizaje
74. Expresión - Acción
75. Amistad
76. Aprender jugando
77. Entretención
78. Valores
79. Concentración
80. Experiencia
81. Aprendizaje
82. Entretención
83. Imaginación
84. Desarrollo
85. Desarrollo cognitivo
86. Diversión
87. Unión
88. Desarrollo - Estrategia
89. Expresión
90. Descubrimiento - Disfrute
91. Disfrute
92. Sociabilidad
93. Relajo
94. Adrenalina
95. Amistad
96. Recuerdo
97. Desarrollo
98. Conocimiento
99. Luz
100. Socializar

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados creen que otro concepto que describe la experiencia de jugar puede ser; creatividad, felicidad, libertad e imaginación. Los conceptos nombrados tienen relación con la pregunta anterior sobre la sensación que les produce el juego.

15.¿Por qué crees que los adultos juegan menos que los niños?



Media	2,758
Intervalo de confianza (95%)	[2,316 - 3,199]
Tamaño de la muestra	100
Desviación típica	2,241
Error estándar	0,225
Preguntas sin contestar : 0	Respuestas recogidas : 100

Conclusiones destacadas

El 63,64% de los encuestados eligieron la opción Falta de tiempo y Vergüenza como excusa para que los adultos jueguen menos que los niños, y la opción Les parece extraño no fue elegida por nadie.

Encuesta II

Descripción

Encuesta del adulto mayor

La encuesta realizada “Adulto mayor” se encuentra directamente relacionada con el proyecto, ya que este es el tema de interés social elegido para llevar a cabo la actividad.

Esta será implementada en la ciudad de Valparaíso y utilizara la gamificación como metodología aplicando el juego para concientizar a la ciudadanía sobre las problemáticas del adulto mayor.

Esto se llevara a cabo mediante el juego de simulación, el cual otorga la posibilidad de que los ciudadanos se pongan en el rol de un adulto mayor, tanto física como mentalmente, realizando actividades que son en su mayoría complicadas para personas mayores de 60 años y así comprender mejor a los adultos mayores, generando su inclusión y/o integración a la sociedad.

Las preguntas realizadas en la encuesta fueron basadas en los derechos básicos del adulto mayor según la Organización de las Naciones Unidas, especificados anteriormente en el análisis de antecedentes.

Datos

1.Título: Adulto mayor

2.Descripción : La siguiente encuesta será utilizada para el proyecto de titulo “Vivir Jugando” de la carrera de Diseño en la Universidad de Valparaíso.

3.Fecha: Entre Enero y Febrero 2015

4.Medio: Personal

5.Encuestas realizadas: 60

6.Edad: 60 años en adelante

7.Género: Femenino y masculino

Cuestionario

1.Edad

a.60 a 64 años
b.65 a 69 años
c.70 a 74 años
d.75 a 79 años
e.80 a 84 años
f. 85 a 89 años
g.90 años o más

2.Género

a. Femenino
b. Masculino

3.¿Tiene empleo?

a.Si
b.No

4.Si su respuesta es no ¿Por qué no tiene empleo?

a.No consigue trabajo
b.Problemas de salud
c.Lo jubilaron por edad
d.Lo dejaron cesante
e.La familia no quiere que trabaje
f. Otro

5.Usted recibe ingresos por

a.Jubilación
b.Ayuda de familiares
c.Sueldo
d.Subsidio
e.Pensión del estado
f. Otro

6.¿Dependen personas de sus ingresos?

a.Si
b.No

7.¿Considera sus ingresos suficientes para cubrir sus gastos básicos?

a.Si
b.No

8.¿Se considera una persona independiente?

a.Si
b.No

9.¿Siente que la sociedad le presta ayuda cuando tiene algún problema y/o necesidad en el espacio público?

a.Si
b.No

10.¿Participa en actividades de la comunidad, como fiestas, reuniones o actividades religiosas?

a.Si
b.No

11.¿Cree que la sociedad comprende al adulto mayor?

a.Si
b.No

12.¿Cuantos de los siguientes problemas a experimentado en su comunidad; A) No le han dado el asiento en el transporte público B) Hacer enormes filas C) Ser insultado o pasado a llevar por alguien mas joven D) Problemas para subir la escalera de una micro E) Tropiezos o caídas por mala infraestructura del espacio público

a.1
b.2
c.3
d.4
e.5
f. Ninguno

13.¿Se ha sentido excluido por la sociedad?

a.Si
b.No

14.¿Cree que existe la cantidad necesaria de instancias de participación para los adultos mayores en la comunidad?

a.Si
b.No

15.¿Se ha sentido triste o decaído últimamente?

a.Si
b.No

16.¿Cuantas de las siguientes enfermedades posee en estos momentos; A) Artritis B) Artrosis C) Arteriosclerosis D)Alzheimer E) Parkinson F) Gripe G) Sordera H) Presión arterial alta I) Hipertrofia de próstata J) Desnutrición K) Problemas visuales L) Demencia senil

a.1
b.2
c.3
d.4
e.5
f. 6
g.7
h.8
i. 9
j. 10
k.11
l. 12
m.Ninguna

17.¿Se realiza chequeo medico general por lo menos una vez al año?

a.Si
b.No

18.Si no lo hace ¿Cuál es la razón?

a.Caso leve
b.Falta de tiempo
c.Servicio queda lejos
d.Transporte muy costoso
e.Servicio muy costoso
f. Servicio de mala calidad
g.Fue pero no lo atendieron
h.No confía en los médicos
i. Muchos tramites
j. No sabe donde prestan el servicio
k.Horarios de consulta no le sirven
l. Demora en la asignación de citas
m.Demora en la atención

ñ.No sabia que tenia derecho
ñ.No esta afiliado
p.Otra

19.¿Depende de alguien mas su cuidado físico o mental?

a.Si
b.No

20.¿Cree que la sociedad se preocupa por los problemas de salud del adulto mayor?

a.Si
b.No

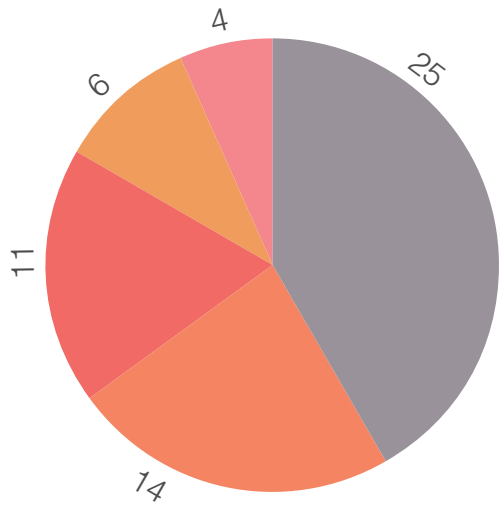
21.¿Le gustaría que las personas se pusieran en su lugar para comprender mejor las dificultades del adulto mayor?

a.Si
b.No

22.¿Cree que la sociedad se encuentra desinformada sobre lo que significa ser adulto mayor?

a.Si
b.No

1.Edad



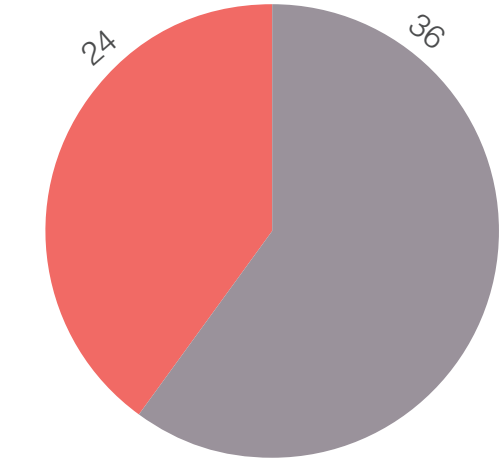
- 60 a 64 años
- 65 a 69 años
- 70 a 74 años
- 75 a 79 años
- 80 a 89 años
- 0% 90 a 94 años
- 0% 95 años o más

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

25 encuestados tienen entre 60 y 64 años, por lo tanto son aquellos que se encuentran recientemente en la etapa del adulto mayor. Ningún encuestado tiene 90 años o más.

2.Género



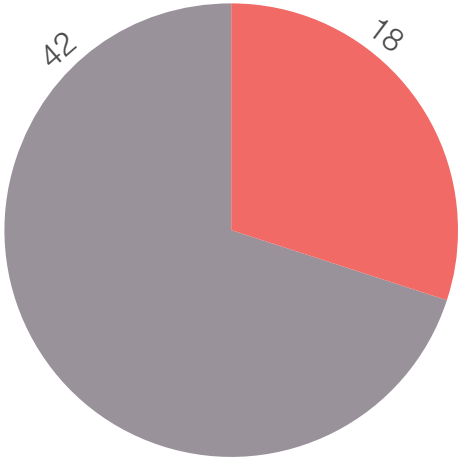
- Femenino
- Masculino

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

36 de los encuestados son mujeres y 24 son hombres.

3.¿Tiene empleo?

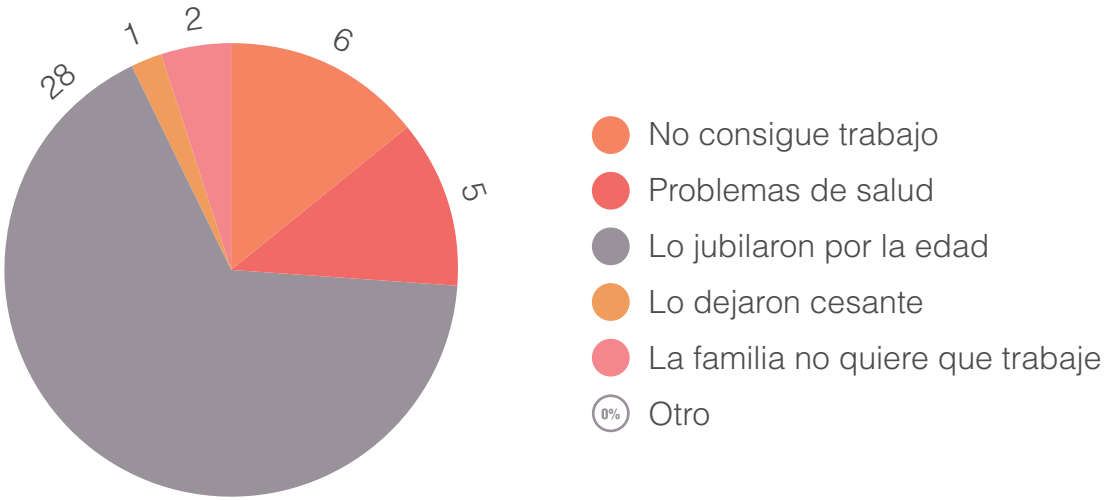


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

18 encuestados tienen empleo y 42 no lo tienen, se puede deducir que el tener empleo va ligado a la edad.

4.Si su respuesta es no ¿Por qué no tiene empleo?

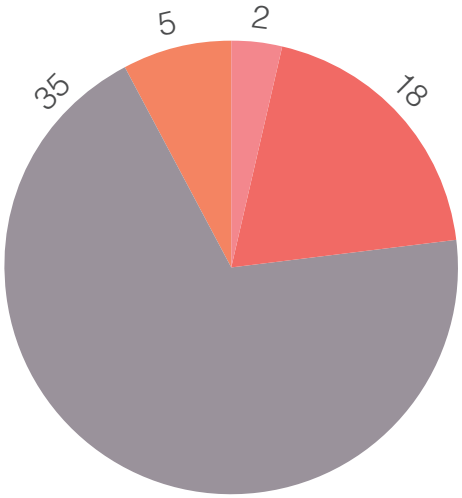


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 42

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados no tiene empleo porque se encuentra jubilado debido a la edad. A 1 encuestado lo dejaron cesante y 6 no consiguen empleo, por lo tanto son 7 encuestados que necesitan encontrar empleo.

5.Usted recibe ingresos por



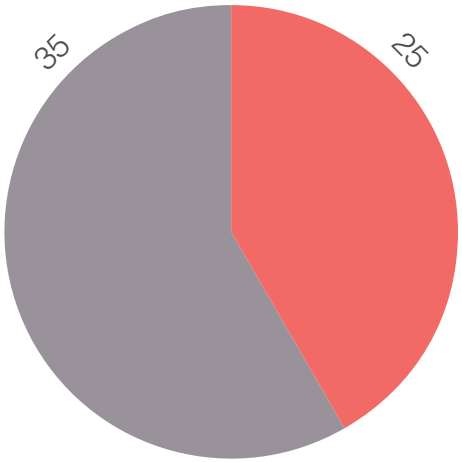
- Jubilación
- Ayuda de familiares
- Sueldo
- Subsidio
- Pensión del estado
- Otro

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

En la pregunta anterior 28 encuestados dicen ser jubilados, aun asi 35 encuestados dicen recibir jubilación, por lo tanto entre las personas que tienen empleo, problemas de salud o son cuidados por la familia, deben recibir jubilación igual.

6.¿Dependen personas de sus ingresos?



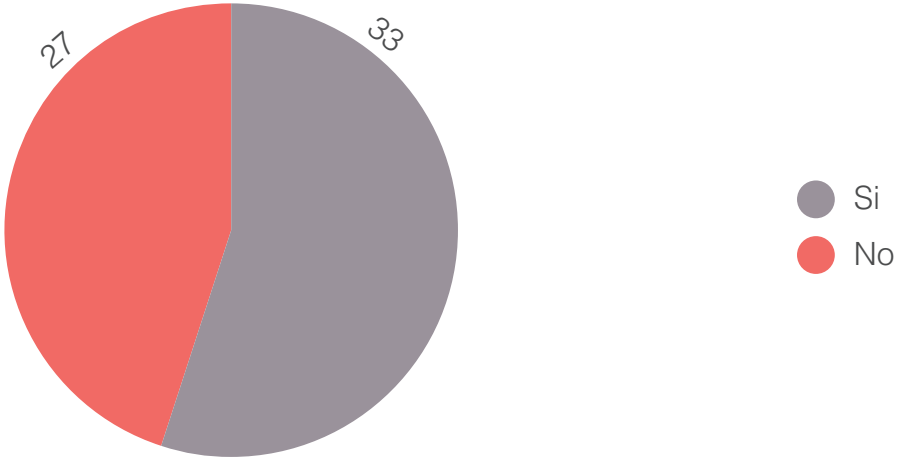
- Si
- No

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Entre los encuestados 25 respondieron que dependen otras personas se sus ingresos, esto es preocupante ya que solo 18 trabajan y reciben sueldo, por lo tanto 7 encuestados que reciben ingresos mas bajos tienen que mantener a otros.

7.¿Considera sus ingresos suficientes para cubrir sus gastos básicos?

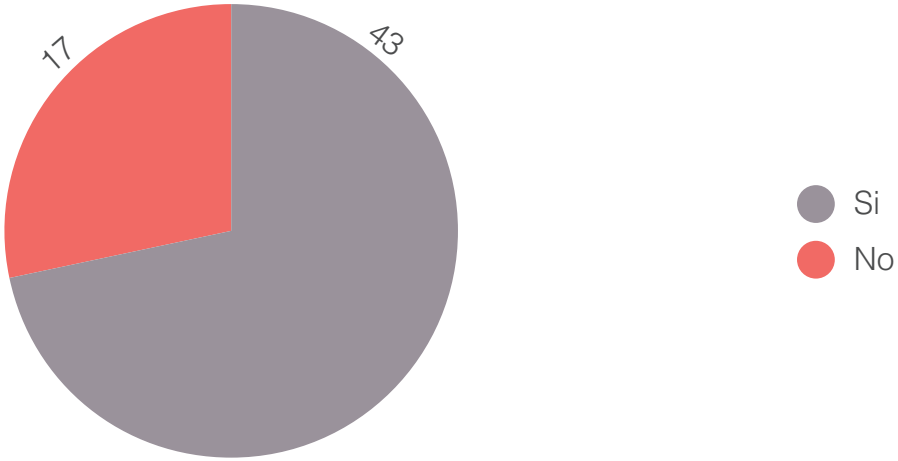


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La mayoría cree que sus ingresos son suficientes para cubrir las necesidades básicas, aun así, 27 encuestados creen no cubrirla, lo cual demuestra los bajos ingresos del adulto mayor.

8.¿Se considera una persona independiente?

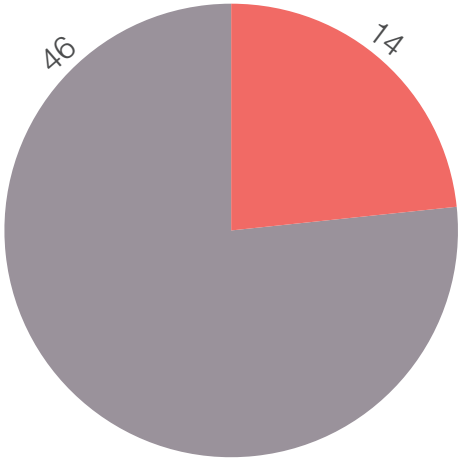


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados se considera una persona independiente, y 17 de ellos dice no serlo, ya que dependen de familiares o personas que las cuiden.

9.¿Siente que la sociedad le presta ayuda cuando tiene algún problema y/o necesidad en el espacio público?

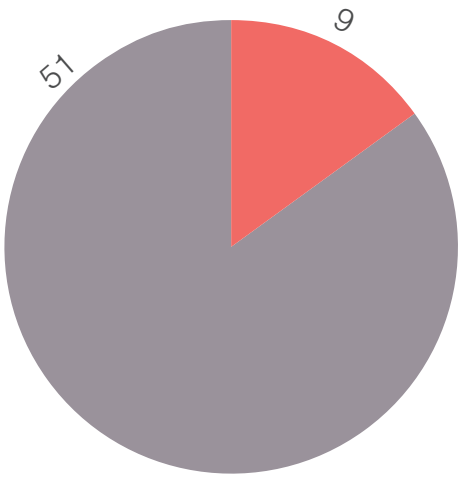


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La gran mayoría de los encuestados dicen no recibir ayuda de la sociedad cuando la necesitan, es un hecho lamentable ya que todas las personas llegaran algún día a esa etapa de la vida, por lo tanto, debería existir mas conciencia.

10.¿Participa en actividades de la comunidad, como fiestas, reuniones o actividades religiosas?

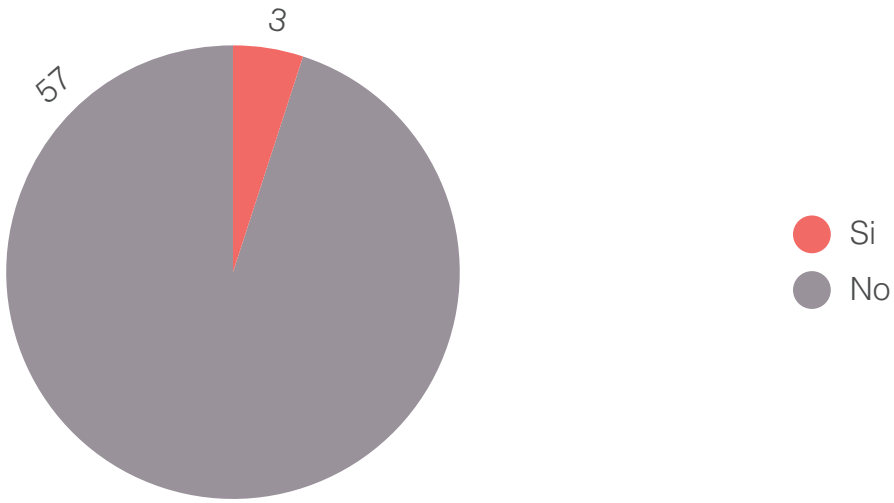


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Los adultos mayores forman parte de la comunidad y también deberían participar de las actividades que en ella se realizan, una minoría de los encuestados participa, esto puede ser una forma de exclusión de parte de la sociedad.

11.¿Cree que la sociedad comprende al adulto mayor?

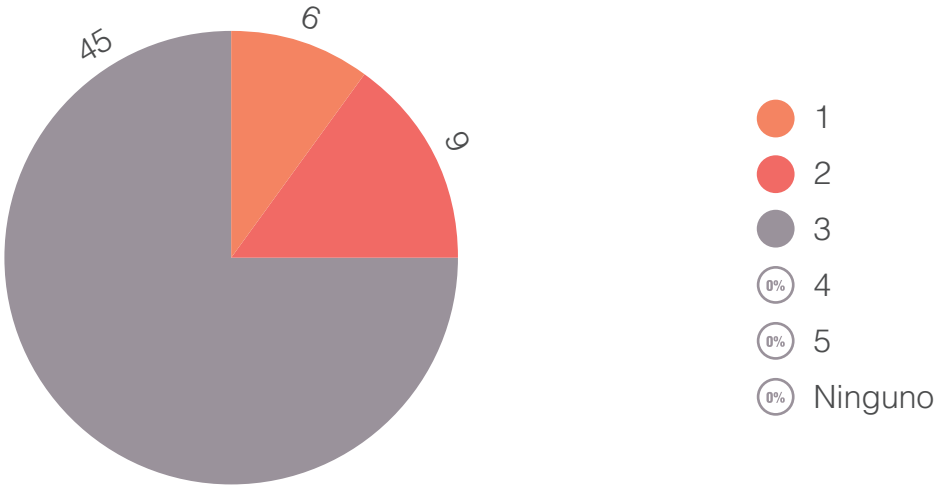


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

57 de 60 encuestados creen que la sociedad no comprende al adulto mayor, cifra muy preocupante, que revela la poca comprensión de los demás hacia el adulto mayor, aun cuando todos se encontraran en esta etapa alguna vez.

12.¿Cuantos de los siguientes problemas a experimentado en su comunidad; A) No le han dado el asiento en el transporte público B) Hacer enormes filas C) Ser insultado o pasado a llevar por alguien mas joven D) Problemas para subir la escalera de una micro E) Tropiezos o caídas por mala infraestructura del espacio público

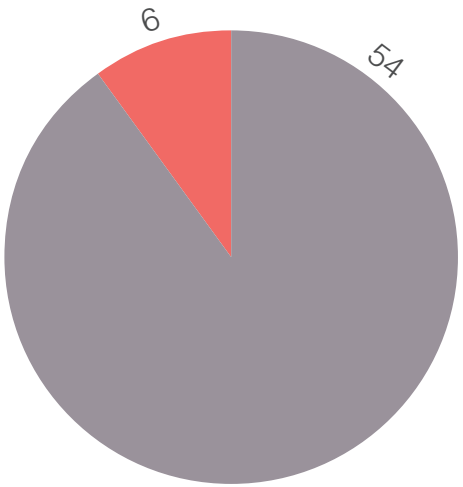


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Todos los encuestados han experimentado alguno de los problemas presentados, la opción ninguno no fue elegida por nadie. 45 de los encuestados responden haber experimentado 3 de los problemas presentados.

13.¿Se ha sentido excluido por la sociedad?



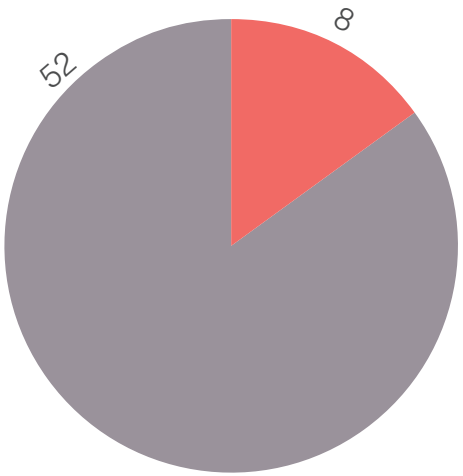
Si
No

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Solo 6 encuestados dicen no sentirse excluidos por la sociedad, por lo tanto, 54 encuestados dicen sentirse excluidos. Esto reafirma las respuestas anteriores, reflejando que la sociedad no se preocupa por las personas mayores.

14.¿Cree que existe la cantidad necesaria de instancias de participación para los adultos mayores en la comunidad?



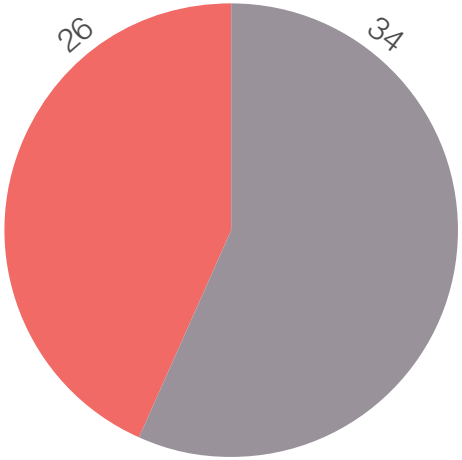
Si
No

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados cree que no existen las instancias de participación necesarias para el adulto mayor, por lo tanto sigue en la linea de las anteriores respuestas.

15.¿Se ha sentido triste o decaído últimamente?



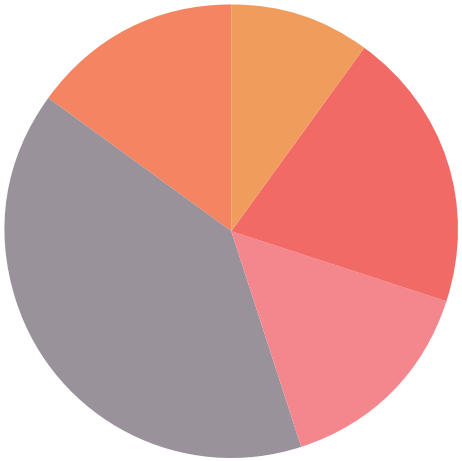
Si
No

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados se ha sentido triste últimamente. Debido a las respuestas anteriores se puede deducir que la exclusión puede ser un factor de tristeza en el adulto mayor.

16.¿Cuantas de las siguientes enfermedades posee en estos momentos; A) Artritis B) Artrosis C) Arteriosclerosis D)Alzheimer E) Parkinson F) Gripe G) Sordera H) Presión arterial alta I) Hipertrofia de próstata J) Desnutrición K) Problemas visuales L) Demencia senil



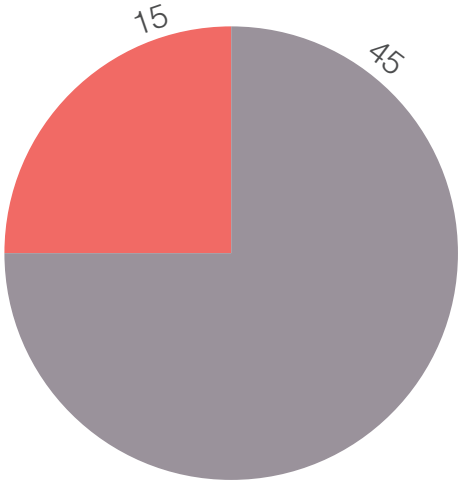
1
2
3
4
0% 5
0% 6
0% 7
0% 8
0% 9
0% 10
0% 11
0% 12
0% Ninguna

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados dicen tener 4 enfermedades de las nombradas, entre las mas comunes se encuentran, artritis, artrosis, presión arterial alta y problemas visuales, pero todos tienen al menos una enfermedad mencionada.

17.¿Se realiza chequeo medico general por lo menos una vez al año?



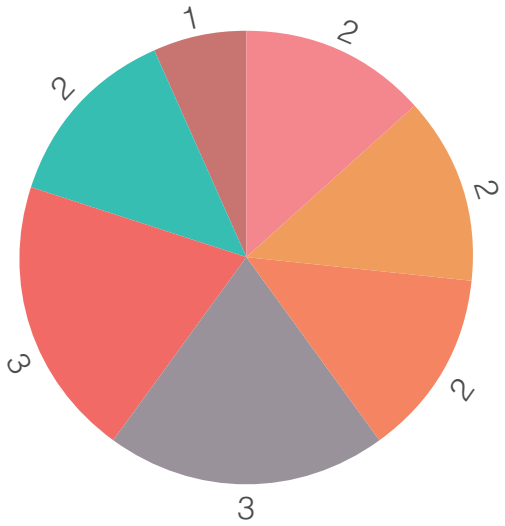
Si
No

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

15 encuestados dicen no realizarse chequeo medico por lo menos una vez al año, lo que es preocupante debido a que sobre los 60 años es necesario tener mayor preocupación por la salud.

18.Si no lo hace ¿Cuál es la razón?



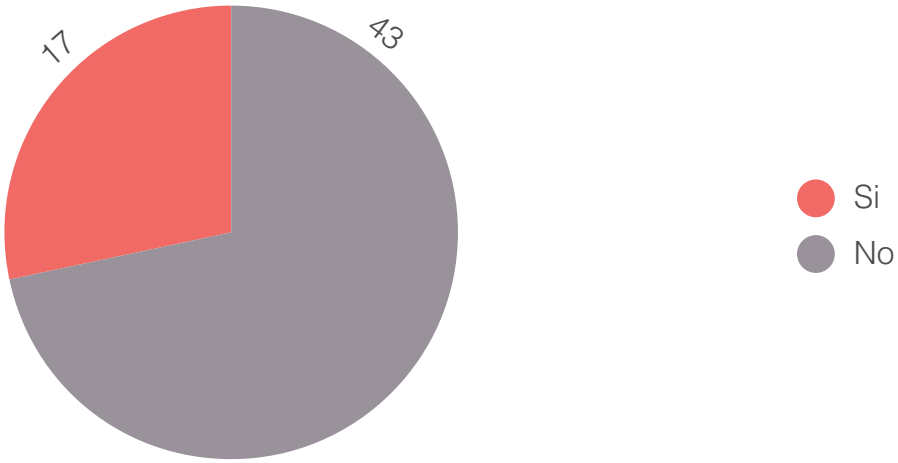
- Caso leve
- Falta de tiempo
- Servicio queda muy lejos
- Transporte muy costoso
- Servicio muy costoso
- Servicio de mala calidad
- No confía en los médicos
- Fue pero no lo atendieron
- Muchos tramites
- No sabe donde prestan servicio
- Horarios de consulta no le sirven
- Demora en la asignación de citas
- Demora en la atención
- No sabia que tenia derecho
- No afiliado
- Otra

Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 15

Conclusiones destacadas

La mayoría de los encuestados eligieron alternativas que tienen que ver con la demora en los tramites y en la consulta y el costo que tiene el servicio y el transporte para llegar al lugar.

19.¿Depende de alguien mas su cuidado físico o mental?

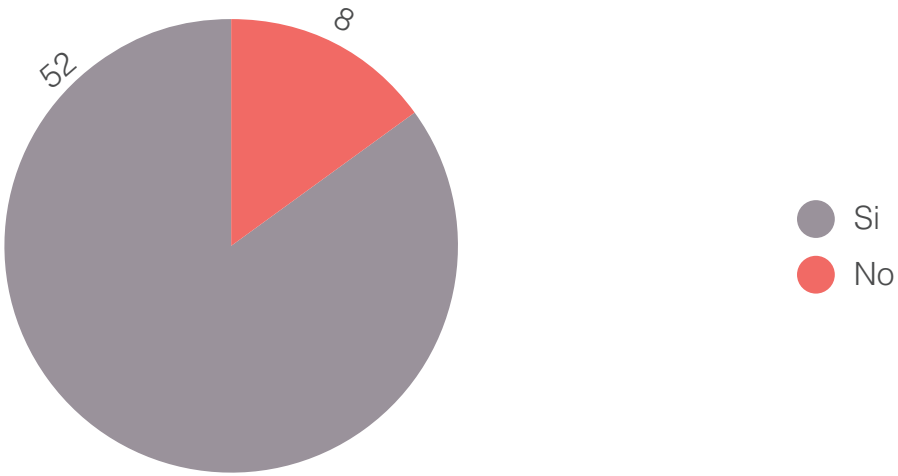


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

17 encuestados dice depender de alguien, siendo la misma cantidad de encuestados que respondió no sentirse independientes anteriormente.

20.¿Cree que la sociedad se preocupa por los problemas de salud del adulto mayor?

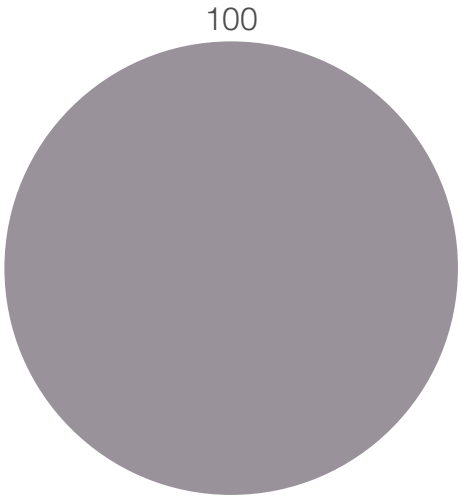


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Otra respuesta que confirma la poca empatía que existe de parte de la sociedad en general por el adulto mayor. La gran mayoría de los encuestados cree que la sociedad no se preocupa por sus problemas de salud.

21.¿Le gustaría que las personas se pusieran en su lugar para comprender mejor las dificultades del adulto mayor?

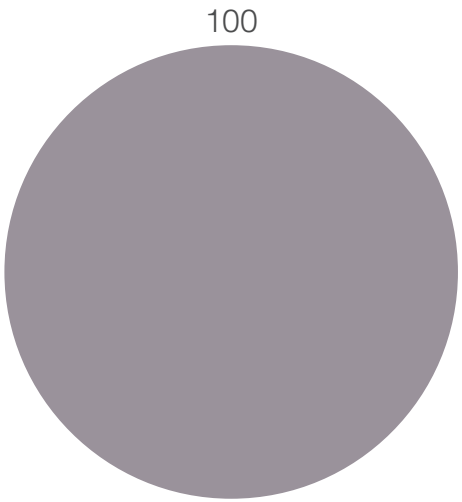


Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Los encuestados en su totalidad respondieron que si les gustaría que las personas se pusieran en su lugar para comprender mejor sus dificultades. Esta respuesta fortalece el proyecto, ya que es el objetivo de la actividad.

22.¿Cree que la sociedad se encuentra desinformada sobre lo que significa ser adulto mayor?



Preguntas sin contestar : 0
Respuestas recogidas : 60

Conclusiones destacadas

Los encuestados en su totalidad creen que falta informar a la sociedad acerca de lo que significa ser adulto mayor. Esta respuesta también es muy importante para la realización del proyecto y lo fortalece al igual que la anterior.

Descripción

La entrevista es el desarrollo de una conversación con el objetivo de hablar sobre temas específicos con un fin determinado.

En este caso los entrevistados son adultos mayores, ya que es el temas de interés elegido para desarrollar el proyecto.

Al igual que la encuesta anterior el cuestionario de preguntas se encuentra inspirado en los derechos del adulto mayor, expuesto en el análisis de antecedentes, los cuales tienen relación con; la independencia, la participación, el cuidado, la auto realización y la dignidad de las personas mayores.

Datos

1. **Fecha:** Entre Enero y Febrero 2015
2. **Medio:** Personal
3. **Entrevistas realizadas:** 3
4. **Edad:** 60 años en adelante
5. **Género:** Femenino y masculino

Cuestionario

1. **Nombre**
2. **Edad**
3. **Ocupación**
4. **¿Cuáles son las limitaciones que posee como adulto mayor?**
5. **¿Siente que es una persona independiente o dependiente? ¿Por qué?**
6. **¿Participa de actividades comunitarias? ¿Por qué?**
7. **¿Cree que deberían existir mas instancias de participación para el adulto mayor? ¿Usted participaría?**
8. **¿El espacio publico esta bien estructurado para el transito normal del adulto mayor? ¿Por qué?**
9. **¿Le parece que la sociedad se encuentra informada sobre los problemas y derechos del adulto mayor? ¿Por qué?**
10. **¿Usted conoce los derechos específicos del adulto mayor?**
11. **¿Qué piensa de una actividad realizada para que los transeúntes se pongan en el lugar del adulto mayor a través de un juego?**
12. **¿Alguna vez se a sentido pasado a llevar o excluido por la sociedad de alguna manera? Especifique**
13. **¿Cuál es su opinión en general sobre los adultos mayores?**

Respuestas
Entrevista I

1.Nombre: Eva Flores Herrera

2.Edad: 66

3.Ocupación: Jubilada

4.¿Cuáles son las limitaciones que posee como adulto mayor?

Limitaciones en cuanto mi salud y poca energía, eso es lo único que me limita en la vida diaria.

5.¿Siente que es una persona independiente o dependiente? ¿Por qué?

Siento que soy independiente porque recibo una jubilación con la que pago mis gastos y no poseo ningún tipo de invalidez.

6.¿Participa de actividades comunitarias? ¿Por qué?

No participo porque no me interesan, pero si creo que son muy útiles para quienes participan

7.¿Cree que deberían existir mas instancias de participación para el adulto mayor? ¿Usted participaría?

Si, deberían existir ya que el adulto mayor es parte de la sociedad como todos los demás, pero yo no participaría no por la edad que tengo si no más bien por una cosa de gustos.

8.¿El espacio publico esta bien estructurado para el transito normal del adulto mayor? ¿Por qué?

En general si, las veredas en su mayoría están en buenas condiciones, hay plazas, escaleras mecánicas que hacen que el transito peatonal sea fácil y cómodo.

9.¿Le parece que la sociedad se encuentra informada sobre los problemas y derechos del adulto mayor? ¿Por qué?

No, porque la información y ayuda que se entrega siempre están dirigidas a niños, jóvenes e incluso animales pero no hay nada referido a los adultos mayores.

10.¿Usted conoce los derechos específicos del adulto mayor?

Si, los conozco

11.¿Qué piensa de una actividad realizada para que los transeúntes se pongan en el lugar del adulto mayor a través de un juego?

Lo encuentro muy bueno y didáctico, esto podría ayudar a entender de manera efectiva todos los problemas que tienen los adultos mayores.

12.¿Alguna vez se a sentido pasado a llevar o excluido por la sociedad de alguna manera? Especifique

No me a sucedido a mi, pero si he visto como a otros adultos mayores los han pasado a llevar, sobre todo a los que tienen mas edad.

13.¿Cuál es su opinión en general sobre los adultos mayores?

Que son muchos los adultos mayores que existen en nuestro país, el estado no se hace cargo de los problemas mas importantes que nos aquejan como son la salud y el tema de los medicamentos, y la sociedad en sí tampoco los considera y no se preocupan como deberían, yo en particular nunca me he sentido discriminada pero si se que para la mayoría de las personas adultas mayores que tienen problemas de salud, que les cuesta caminar o escuchar se les hace difícil el día a día.

Entrevista II

1.Nombre: Gladys López Lepe

2.Edad: 70

3.Ocupación: Ama de casa

4.¿Cuáles son las limitaciones que posee como adulto mayor?

La mayor limitación que poseo es la enfermedad de la artrosis, una enfermedad a los huesos que me imposibilita hacer una vida totalmente normal, ya que no puedo caminar largas distancias, subirme a las micros, debido a los escalones altos, no puedo trabajar y sufro de constantes dolores.

5.¿Siente que es una persona independiente o dependiente? ¿Por qué?

Soy dependiente, porque no me puedo movilizar sola a otros lugares a los que me gustaría ir sola.

6.¿Participa de actividades comunitarias? ¿Por qué?

En este momento no, por la misma enfermedad que me imposibilita estar mucho de pie, caminar largas distancias o subir escaleras.

7.¿Cree que deberían existir mas instancias de participación para el adulto mayor? ¿Usted participaría?

Si debería, para que el adulto se desarrolle en otras áreas fuera del hogar. Yo participaría si fueran actividades compatibles con mi enfermedad.

8.¿El espacio publico esta bien estructurado para el transito normal del adulto mayor? ¿Por qué?

No, porque la persona que usa bastón se ve expuesta a accidentes, ya que las veredas se encuentran llenas de hoyos, no existe en todos los lugares bajadas especiales para las sillas de ruedas o para personas que les cueste bajar o subir escalones, los baños públicos no tienen baranda para que las personas con problemas se puedan parar o sentar en el baño.

9.¿Le parece que la sociedad se encuentra informada sobre los problemas y derechos del adulto mayor? ¿Por qué?

No, falta información, porque se preocupan mas por otras cosas que de el adulto mayor.

10.¿Usted conoce los derechos específicos del adulto mayor?

Se que existen pero no los conozco.

11.¿Qué piensa de una actividad realizada para que los transeúntes se pongan en el lugar del adulto mayor a través de un juego?

Estaría bien para que las personas se motiven y se puedan dar cuenta de las limitaciones que tiene un adulto mayor, a través del juego podrán aprender por medio de la entretención. Me parece muy buena idea.

12.¿Alguna vez se a sentido pasado a llevar o excluido por la sociedad de alguna manera? Especifique

Si, las veces que me han apurado en las filas, ya que se han molestado y me han gritado por una atención preferencial. Cuando estuve en silla de ruedas debido a una operación de cadera, tuve que ir a cobrar un bono y había mucha gente, el guardia me hizo pasar primera y me sentí muy mal por la reacción de todos, que gritaban y alegaban porque no hice la fila, el guardia me ayudo y me defendió.

13.¿Cuál es su opinión en general sobre los adultos mayores?

El adulto mayor merece consideración, respeto y reconocimiento a su edad.

Entrevista III

1.Nombre: Gonzalo Videla Arellano

2.Edad: 73

3.Ocupación: Jubilado - Profesor con empleo

4.¿Cuáles son las limitaciones que posee como adulto mayor?

No corro como antes y me canso mas rápido.

5.¿Siente que es una persona independiente o dependiente? ¿Por qué?

Independiente, porque tomo mis decisiones, acompaño a mi esposa en lo que a ella le gusta, y aun puedo hacerlo, mantengo una familia, dependo de mi mismo, no dependo de otros.

6.¿Participa de actividades comunitarias? ¿Por qué?

La verdad es que participo de actividades gremiales y profesionales, estuve de presidente en la junta de vecino hace dos años, pero en este momento estoy dedicado a la educación de adultos y sigo creyendo que puedo aportar para el cambio, por eso me siento bien.

7.¿Cree que deberían existir mas instancias de participación para el adulto mayor? ¿Usted participaría?

Yo creo que existen instancias de participación que por desconocimiento uno no se incorpora, y el adulto mayor debería crear instancias y no esperar que se las den, creo que no se ha comprendido el rol que ejerce en su sociedad el adulto mayor con su identidad y su propio espacio, no hay que esperar que se creen.

8.¿El espacio publico esta bien estructurado para el transito normal del adulto mayor? ¿Por qué?

La infraestructura debería ser pensada para todos las personas con limitaciones y por su puesto que falta infraestructura.

9.¿Le parece que la sociedad se encuentra informada sobre los problemas y derechos del adulto mayor? ¿Por qué?

Creo que no, la sociedad se preocupa de si mismo muchas veces y no mira hacia el lado, los adultos mayores mas que problemas o limitaciones tienen una voz que tiene que ser escuchada.

10.¿Usted conoce los derechos específicos del adulto mayor?

Sabia que existía un acta de derechos pero no los conozco en especifico.

11.¿Qué piensa de una actividad realizada para que los transeúntes se pongan en el lugar del adulto mayor a través de un juego?

Me parece muy didáctico, así la sociedad podría ponerse en el lugar de los adultos mayores y generar una instancia de participación en conjunto.

12.¿Alguna vez se a sentido pasado a llevar o excluido por la sociedad de alguna manera? Especifique

Nada que me haya afectado o marcado

13.¿Cuál es su opinión en general sobre los adultos mayores?

El adulto mayor tiene un bagaje de experiencia riquísimo que la sociedad debería aprovechar para reflexionar sobre las experiencias de vida, no para seguirlas al pie de la letra, por algo en las culturas antiguas desarrolladas, el adulto mayor tenia un puesto especial, eran a los que se les consultaba antes de tomar decisiones trascendentes, eso se debe retomar y considerar al adulto mayor, cuidarlo y protegerlo. A lo mejor nuestra sociedad no cometería tantos errores si se escuchara mas a los mayores.

Diseño de
proye**cto**

Destinatarios

1.Adulto mayor

Beneficiario

a.Edad

60 años o más

b.Género

Masculino / Femenino

c.Interés

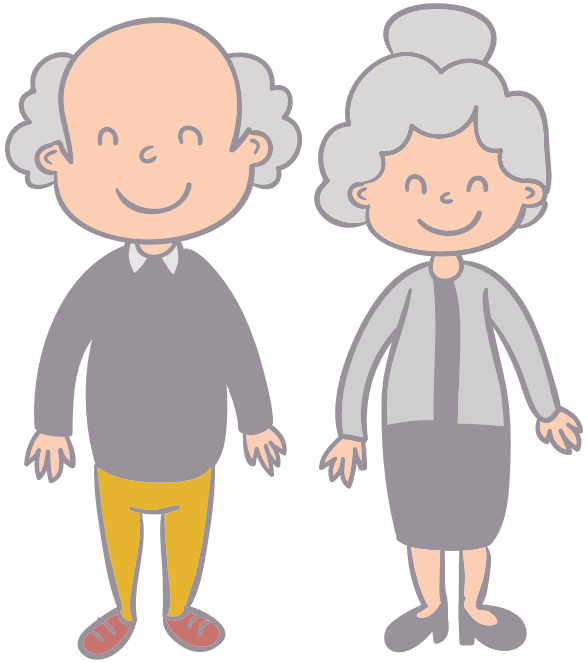
Participar

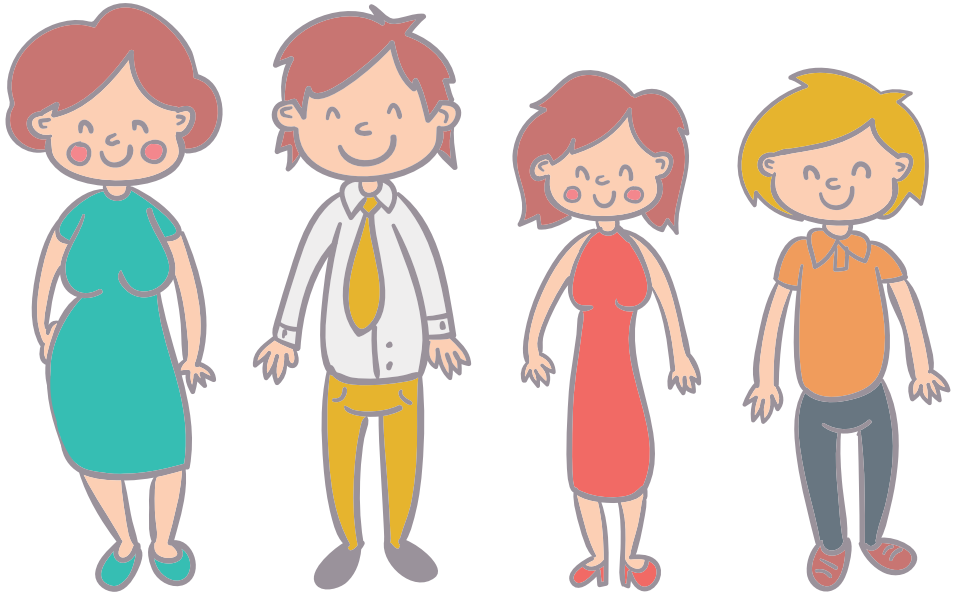
d.Área de residencia

Quinta Región

e.Nivel de formación

Básica / Media / Superior





2.Ciudadanos

Jugador

a.Edad

15 a 60 años

b.Género

Masculino / Femenino

c.Interés

Participar

d.Área de residencia

Quinta Región

e.Nivel de formación

Básica / Media / Superior

Dinámica territorial

1.Lugar:
a.Plaza Sotomayor
b.Región de Valparaíso
c.Comuna de Valparaíso
d.Ciudad de Valparaíso

2.Fecha: 1 y 2 de Octubre

3.Características económicas: La plaza Sotomayor pertenece a la Ilustre Municipalidad de Valparaíso, por lo tanto el costo para realizar una actividad en este lugar sería $0, solo es necesario tramitar el permiso.

4.Características demográficas: Valparaíso es la región que cuenta con la mayor cantidad de adultos mayores del país (19,6%), y la comuna de Valparaíso es la tercera a nivel nacional con mayor cantidad de adultos mayores (13,94%), por lo tanto es un lugar ideal para realizar una actividad que contemple a este grupo etario.

5.Características sociales: La plaza Sotomayor, es una de las principales plazas cívicas de la ciudad de Valparaíso. Es un lugar de fácil acceso y donde se reúnen gran cantidad de ciudadanos permanentemente debido a las actividades que allí se realizan. Se ubica en la ciudad de Valparaíso, Quinta Región de Chile, a los pies del cerro Cordillera y frente al muelle Prat, entre las calles Serrano y Errázuriz. Se encuentra rodeada de edificios de distintos estilos, entre los que destacan el ex edificio de correos, donde actualmente se encuentra el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, el edificio de la ex intendencia, actualmente de la Comandancia en jefe de la Armada de Chile y el edificio de la Estación Puerto del Metro de Valparaíso. En el centro de la plaza está ubicado el Monumento a los héroes de Iquique y en el sector oriente se encuentra la primera Comandancia del Cuerpo de Bomberos de Valparaíso.

6.Características culturales: En este lugar se realizan permanentemente actividades artístico-culturales, debido a su ubicación privilegiada, por su amplio espacio y el apoyo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, ubicado a un costado de la plaza. Es un espacio optimo para el desarrollo de actividades culturales y sociales multitudinarias.

7.Características políticas: Al costado de la plaza se encuentra ubicado el Consejo Nacional de Cultura y las Artes, siendo un órgano del Estado de Chile encargado de implementar las políticas públicas para el desarrollo cultural. Su misión es **"Promover un desarrollo cultural armónico, pluralista y equitativo entre los habitantes del país, a través del fomento y difusión de la creación artística nacional; así como de la preservación, promoción y difusión del patrimonio cultural chileno, adoptando iniciativas públicas que estimulen una participación activa de la ciudadanía en el logro de tales fines"** [1]. Por lo tanto es una gran oportunidad para contar con el apoyo de la Ilustre Municipalidad de Valparaíso, el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes y al mismo tiempo con el Gobierno de Chile, en el cual se encuentra el SENAMA, organismo público dedicado a mejorar la calidad de vida del adulto mayor.

Dinámica sectorial

1.Participación social ciudadana: Presencia de los ciudadanos (sujetos con capacidades, derechos y deberes), en los asuntos y/o actividades públicas que buscan mejorar las condiciones de vida de la sociedad.

2.Sociocultural: Proceso o fenómeno relacionado con aspectos sociales y culturales de una comunidad o sociedad, permitiendo la interacción entre los individuos participantes.

1 Quienes somos. (s.f.). Recuperado el 2 de Diciembre de 2014, de http://www.cultura.gob.cl/institución/quienes-somos.

Definición de situación a intervenir

1.¿Cuál es el problema o necesidad que el proyecto quiere satisfacer?

Los adultos mayores son personas que se encuentran en el rango de edad entre 60 años o más, en la última etapa de la vida. En esta etapa el cuerpo comienza a deteriorarse progresiva y notoriamente, al igual que las capacidades cognitivas.

Uno de los principales problemas que tiene este grupo etario es la exclusión de parte de la sociedad, ya que debido a sus problemas físicos, no pueden hacer el mismo esfuerzo que una persona mas joven. La sociedad es impaciente con ellos y no comprenden la importancia que poseen debido a su experiencia.

Generalmente la sociedad cree que los adultos mayores no son capaces de tomar sus propias decisiones y son pasados a llevar. Existen cuatro tipos de exclusión, los cuales son; Exclusión simbólica, exclusión primaria, exclusión auto referida y exclusión secundaria.

2.¿Quienes están afectados por el problema?

Los adultos mayores que representan la última etapa de la vida humana, desde los 60 años en adelante. En especial los adultos mayores que se sientan excluidos y/o marginados por la sociedad, y desean ser comprendidos.

También afecta a la sociedad, ya que son ellos los que necesitan comprender mejor a los adultos mayores, y podrán ponerse en su ligar, a través de la simulación y caracterización postular de los adultos mayores.

3.¿Cuales son las principales causas y efectos de el problema?

Los adultos mayores se sientes excluidos por la sociedad, aumentando su frustración y soledad.

La sociedad no tiene conciencia sobre los problemas, los derechos e importancia de los adultos mayores.

4.¿Cual es la mejor alternativa de solución a este problema?

Contribuir al mejoramiento de la percepción ciudadana de los adultos mayores en la ciudad de Valparaíso.

Este proyecto sera desarrollado en la ciudad de Valparaíso, por ser una de las ciudades con mayor cantidad de adultos mayores en Chile, y se implementara a través de la metodología gamificación, la cual permitirá que a través del juego de simulación, los ciudadanos de Valparaíso logren ponerse en el lugar de los adultos mayores, mientras se divierten.



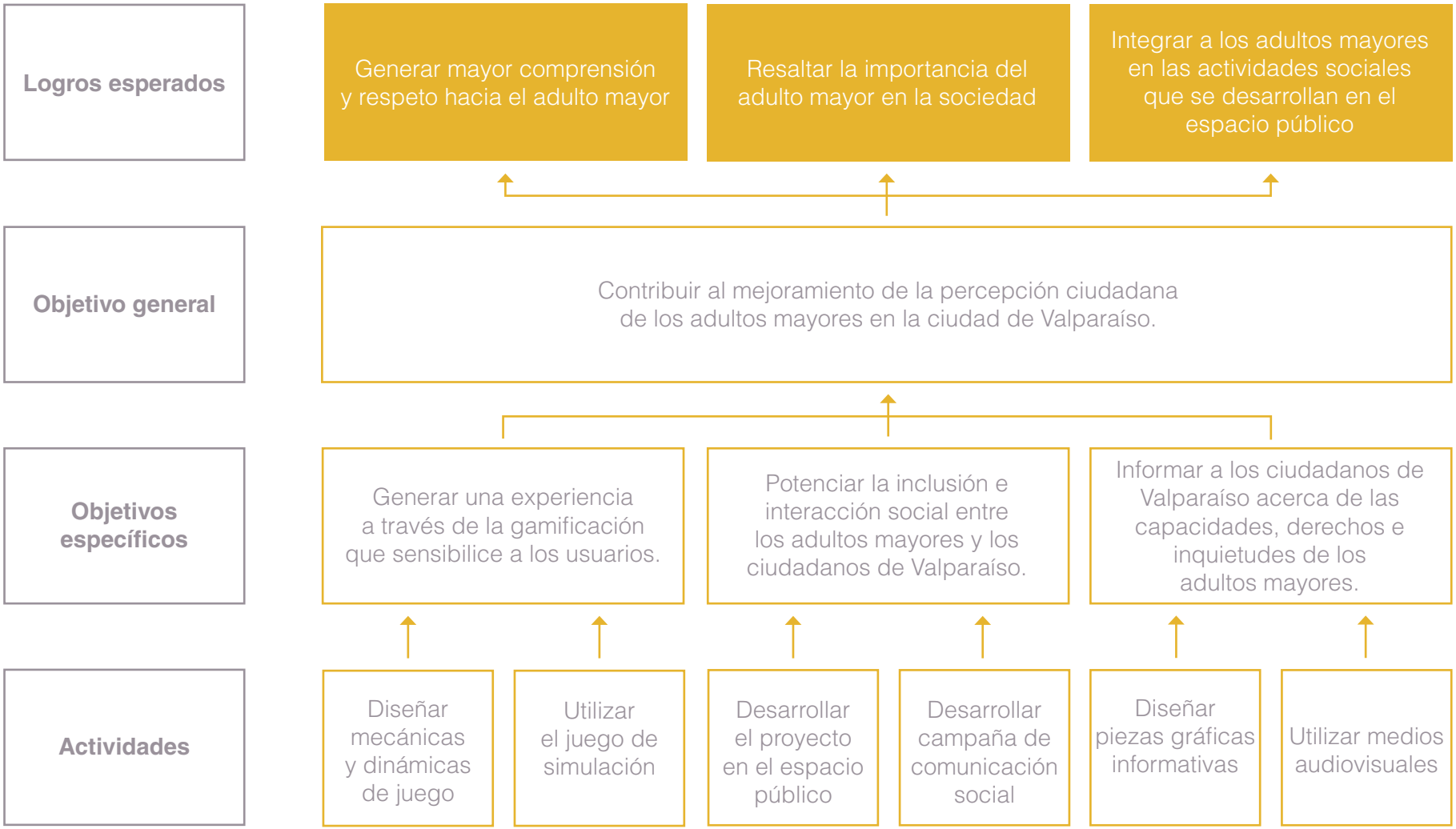
Imagen 48
Diagnostico
Fotografía propia

Árbol de problemas



Esquema 6
Árbol de problemas
Elaboración propia

Árbol de objetivos



Esquema 7
Árbol de objetivos
Elaboración propia

Formulación
de proyec**tos**

Conceptualización

Propuesta conceptual

Proyecto sociocultural de participación ciudadana en la ciudad de Valparaíso que promueve la inclusión de los adultos mayores y sensibiliza a la población a través del juego utilizando la gamificación como metodología.

Titulo de proyecto

Sistema de comunicación social a partir de la gamificación para promover la interacción ciudadana en temas de interés actuales.

Objetivos

General

1.Contribuir al mejoramiento de la percepción ciudadana de los adultos mayores en la ciudad de Valparaíso.

Específicos

1.Generar una experiencia a través de la gamificación que sensibilice a los usuarios.

2.Potenciar la inclusión e interacción social entre los adultos mayores y los ciudadanos de Valparaíso.

3.Informar a los ciudadanos de Valparaíso acerca de las capacidades, derechos e inquietudes de los adultos mayores.

Fundamentación

Ser adulto mayor implica mas allá de las consideraciones biológicas, un conjunto de cambios asociados a la edad, que tienen que ver con la percepción que las personan tienen de sí mismas, a la valoración que los demás les asignan y al papel que desempeñan en su comunidad, cultura y sociedad.

Si una persona mantiene un envejecimiento activo, quiere decir, bienestar físico, social y mental durante la vida, podrá ampliar la esperanza de vida saludable, la productividad y la calidad de vida en la vejez.

Los adultos mayores en Chile se sienten excluidos por la sociedad, al ser considerados en su mayoría como personas que no generan actividades relevantes, impedidos física o cognitivamente, por lo tanto, viven atrapados en un mundo de irrespeto e incomprensión constante, sintiéndose pasados a llevar y olvidados, lo que los lleva al aislamiento, provocando un mayor envejecimiento y perdida progresiva de sus capacidades elementales para vivir.

El juego es inherente en el ser humano, y es una actividad que permite generar un envejecimiento activo, con beneficios que afectan directamente la calidad de vida de las personas, retrasando el envejecimiento, produciendo sensaciones agradables y actividad, trabajando el cuerpo en forma cognitiva y física, y sobre todo acerca a las personas, permitiendo socializar, perdiendo la vergüenza y generando lazos.

También es una actividad ideal para comprender mejor la vida, ya que al realizarla, la persona se encuentra con mayor predisposición a escuchar, comprender y opinar.

Valparaíso es la tercera ciudad con mayor cantidad de adultos mayores en Chile, convirtiéndose en un lugar propicio para realizar un sistema de comunicación social a partir de la Gamificación, que es el empleo de mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de potenciar la motivación, concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

Vivir Jugando, es un proyecto que se encuentra en el ámbito sociocultural y de participación ciudadana que se implementara en la ciudad de Valparaíso, debido a que es una de las ciudades con mayor cantidad de adultos mayores en el país. Este proyecto pretende incluir y/o integrar a los adultos mayores a la sociedad, sensibilizándola a través del juego, utilizando la gamificación como metodología.

Este proyecto se encuentra planteado para un plazo de dos días, en los cuales se celebrara el Día Internacional del Adulto Mayor y en su realización estarán involucrados agentes sociales como organizaciones gubernamentales y culturales, entre ellas el SENAMA, el Ministerio de Cultura y la Municipalidad de Valparaíso.

Etapas de proyecto

1.Diseño: En esta fase se observan, analizan y describen los elementos del contexto en el cual se insertara el proyecto, es decir las dinámicas de territorio, las características sectoriales y los destinatarios a los que se quiere llegar.

Luego se definirá la situación que se quiere intervenir, identificando el problema o necesidad que el proyecto quiere satisfacer, las principales causas y efectos del problema y las mejores alternativas para solucionarlo, permitiendo el desarrollo del objetivo general y los objetivos específicos del proyecto.

2.Formulación: En esta etapa se define la realización de los contenidos de manera clara y precisa a partir de una estructura o esquema. Es decir, a partir del objetivo general, los objetivos específicos, y la fundamentación, donde se explica el porque se realizara el proyecto.

Luego se determinan las actividades necesarias a través de un cronograma, para la realización del proyecto junto con el lugar o territorio donde se implementara, siempre teniendo en cuenta a los destinatarios y/o usuarios.

3.Gestion de recursos: Esta es una etapa critica del proyecto, ya que su realización depende del éxito de la estrategia emprendida en este ámbito. Además de los financieros, existen otros tipos de recursos como; recursos humanos y materiales.

Comprender cómo y dónde gestionar recursos es el tercer paso relevante para llevar adelante un buen proyecto.

4.Difusión: En esta etapa se establece la estrategia de comunicación social para difundir el proyecto a través de diversos canales o medios de comunicación.

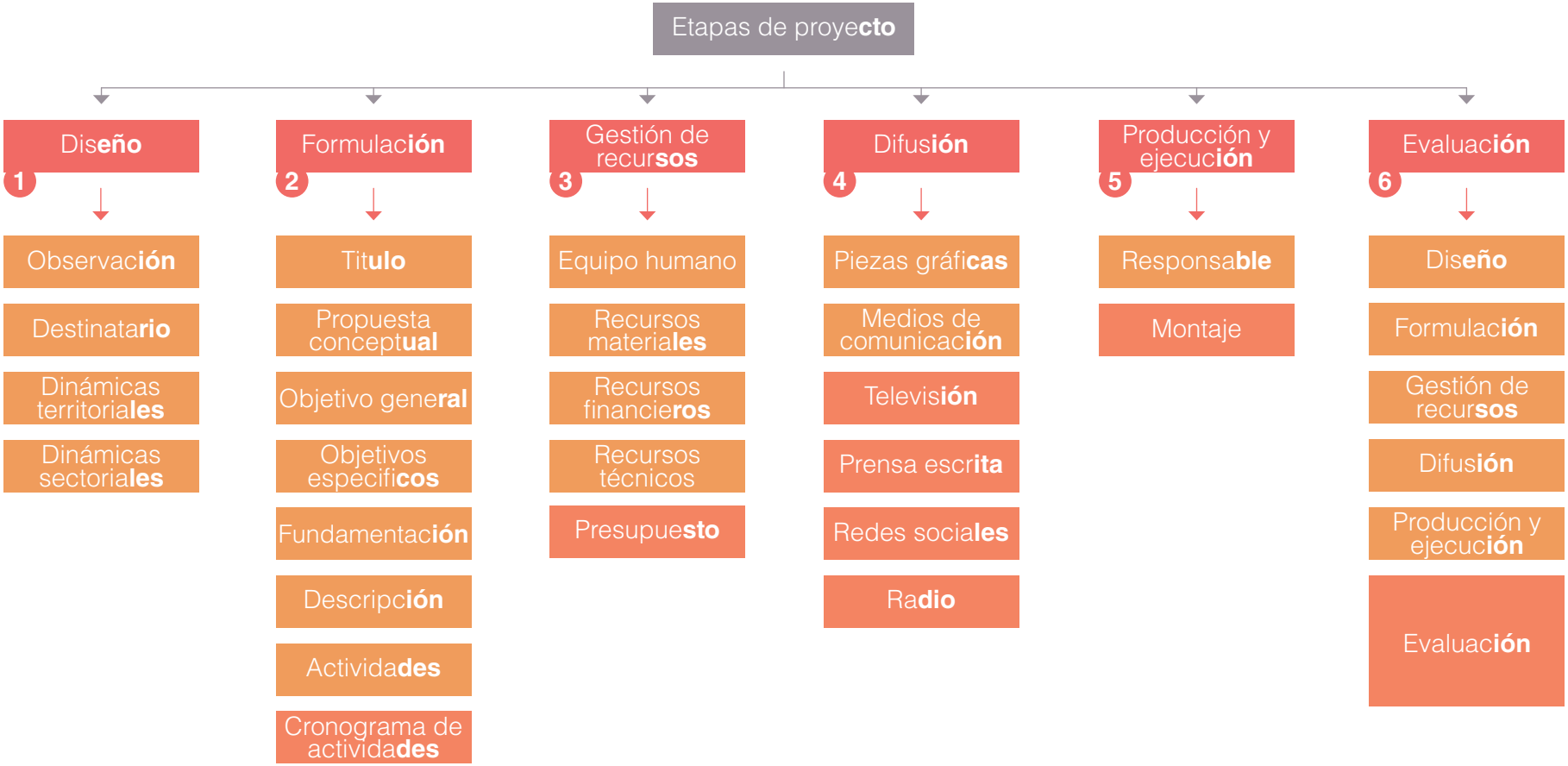
5.Producción y ejecución: En esta etapa se pone en práctica todo lo planeado y definido en la elaboración del proyecto. Por eso es muy importante atenerse a los objetivos y metas planteadas, con el proyecto elaborado como una carta de navegación de consulta permanente.

6.Evaluación: La realización de esta etapa está repartida a lo largo de todas las etapas del proyecto.

En la etapa de diseño y en la de formulación evaluamos la pertinencia de los objetivos y características centrales del proyecto, en la etapa de gestión de recursos se evalúa cómo se llevara a cabo el proyecto, y en la ejecución se monitorea el cumplimiento de las metas. Finalmente se realiza una evaluación general del desarrollo del proyecto.

La realización de todas estas etapas, permitirá la puesta en marcha del proyecto y la seguridad de cumplir con las expectativas asociadas a el.

En definitiva, si se realizan las etapas en forma ordenada y en su totalidad, podrán cumplirse los objetivos planteados transformando el proyecto en un éxito.



Esquema 8
Etapas de proyecto
Elaboración propia

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7
Diseño							
Observar y analizar al adulto mayor, la sociedad, los ciudadanos de Valparaíso y el espacio público	●						
Realizar encuestas y entrevistas al adulto mayor y de percepción ciudadana	●						
Analizar antecedentes asociados al proyecto	●						
Determinar destinatarios, dinámicas territoriales y sectoriales	●						
Determinar problemas y soluciones	●						
Determinar dinámicas y mecánicas de juego		●					
Desarrollar génesis formal		●					
Desarrollar forma		●					
Desarrollar sistema de producto		●					
Desarrollar marca		●					
Formulación							
Definir titulo de proyecto		●					
Definir propuesta conceptual		●					
Definir objetivos		●					
Desarrollar fundamentación		●					
Definir etapas de proyecto		●					
Definir actividades			●				
Gestión de recursos							
Gestionar montaje de actividad con autoridades				●			
Gestionar recursos financieros				●			
Difusión							
Diseñar piezas gráficas y audiovisuales				●			
Impresión de piezas gráficas					●		
Distribución de material impreso y envío de invitaciones					●	●	
Realizar difusión en medios de comunicación social						●	
Producción y ejecución							
Montaje y desmontaje de actividad						●	
Desarrollo de actividad						●	
Captura de fotografía y vídeo	●					●	
Evaluación							
Monitoreo permanente de cumplimiento de metas del proyecto	●	●	●	●	●	●	●
Recoger opinión pública de asistentes						●	
Evaluación de los resultados						●	
Informe final de evaluación							●

Actividades	Equipo humano
Diseño	
Observar y analizar al adulto mayor, la sociedad, los ciudadanos de Valparaíso y el espacio público	Responsable y ejecutor del proyecto
Realizar encuestas y entrevistas al adulto mayor y de percepción ciudadana	Responsable y ejecutor del proyecto
Analizar y definir antecedentes asociados al proyecto	Responsable y ejecutor del proyecto
Determinar destinatarios, dinámicas territoriales y sectoriales	Responsable y ejecutor del proyecto
Determinar problemas y soluciones	Responsable y ejecutor del proyecto
Determinar dinámicas y mecánicas de juego	Responsable y ejecutor del proyecto
Desarrollar génesis formal	Responsable y ejecutor del proyecto
Desarrollar forma	Responsable y ejecutor del proyecto
Desarrollar sistema de producto	Responsable y ejecutor del proyecto
Desarrollar marca	Responsable y ejecutor del proyecto
Formulación	
Definir titulo de proyecto	Responsable y ejecutor del proyecto
Definir propuesta conceptual	Responsable y ejecutor del proyecto
Definir objetivos	Responsable y ejecutor del proyecto
Desarrollar fundamentación	Responsable y ejecutor del proyecto
Definir etapas de proyecto	Responsable y ejecutor del proyecto
Definir actividades	Responsable y ejecutor del proyecto
Gestión de recursos	
Gestionar montaje de actividad con autoridades	Responsable y ejecutor del proyecto / Autoridades / Auspiciadores
Gestionar recursos financieros	Responsable y ejecutor del proyecto / Autoridades / Auspiciadores
Difusión	
Diseñar piezas gráficas y audiovisuales	Responsable y ejecutor del proyecto
Impresión de piezas gráficas	Imprenta
Distribución de material impreso y envío de invitaciones	Responsable y ejecutor del proyecto / Monitores de actividad
Realizar difusión en medios de comunicación social	Responsable y ejecutor del proyecto / Autoridades / Auspiciadores
Producción y ejecución	
Montaje y desmontaje de actividad	Responsable y ejecutor del proyecto / Monitores de actividad / Transporte
Desarrollo de actividad	Responsable y ejecutor del proyecto / Monitores de actividad
Captura de fotografía y vídeo	Fotógrafo / Camarógrafo
Evaluación	
Monitoreo permanente de cumplimiento de metas del proyecto	Responsable y ejecutor del proyecto / Monitores de actividad
Recoger opinión pública de asistentes	Monitores de actividad
Evaluación de los resultados	Responsable y ejecutor del proyecto / Monitores de actividad
Informe final de evaluación	Responsable y ejecutor del proyecto

Actividades	Recursos materiales
Diseño	
Observar y analizar al adulto mayor, la sociedad, los ciudadanos de Valparaíso y el espacio público	Croquera / Lapices
Realizar encuestas y entrevistas al adulto mayor y de percepción ciudadana	Croquera / Lapices
Analizar y definir antecedentes asociados al proyecto	Croquera / Lapices
Determinar destinatarios, dinámicas territoriales y sectoriales	Croquera / Lapices
Determinar problemas y soluciones	Croquera / Lapices
Determinar dinámicas y mecánicas de juego	Croquera / Lapices
Desarrollar génesis formal	Croquera / Lapices
Desarrollar forma	Croquera / Lapices
Desarrollar sistema de producto	Croquera / Lapices
Desarrollar marca	Croquera / Lapices
Formulación	
Definir titulo de proyecto	Croquera / Lapices
Definir propuesta conceptual	Croquera / Lapices
Definir objetivos	Croquera / Lapices
Desarrollar fundamentación	Croquera / Lapices
Definir etapas de proyecto	Croquera / Lapices
Definir actividades	Croquera / Lapices
Gestión de recursos	
Gestionar montaje de actividad con autoridades	Carpeta / Lapices
Gestionar recursos financieros	Carpeta / Lapices
Difusión	
Diseñar piezas gráficas y audiovisuales	Croquera / Lapices
Impresión de piezas gráficas	Imprenta
Distribución de material impreso y envío de invitaciones	Piezas gráficas
Realizar difusión en medios de comunicación social	Carpeta / Croquera / Lapices
Producción y ejecución	
Montaje y desmontaje de actividad	Merchandising / Vestuario monitores
Desarrollo de actividad	Merchandising / Vestuario monitores
Captura de fotografía y vídeo	Vestuario monitores / Merchandising / Piezas gráficas
Evaluación	
Monitoreo permanente de cumplimiento de metas del proyecto	Croquera / Lapices
Recoger opinión pública de asistentes	Croquera / Lapices / Vestuario monitores / Merchandising
Evaluación de los resultados	Croquera / Lapices
Informe final de evaluación	Croquera / Lapices

Actividades	Recursos tecnicos
Diseño	
Observar y analizar al adulto mayor, la sociedad, los ciudadanos de Valparaíso y el espacio público	Camara fotografica / Computador / Internet
Realizar encuestas y entrevistas al adulto mayor y de percepción ciudadana	Computador / Internet
Analizar y definir antecedentes asociados al proyecto	Computador / Internet
Determinar destinatarios, dinamicas territoriales y sectoriales	Computador
Determinar problemas y soluciones	Computador
Determinar dinamicas y mecanicas de juego	Computador
Desarrollar genesis formal	Computador
Desarrollar forma	Computador
Desarrollar sistema de producto	Computador
Desarrollar marca	Computador
Formulación	
Definir titulo de proyecto	Computador
Definir propuesta conceptual	Computador
Definir objetivos	Computador
Desarrollar fundamentación	Computador
Definir etapas de proyecto	Computador
Definir actividades	Computador
Gestión de recursos	
Gestionar montaje de actividad con autoridades	Computador / Internet / Telefono movil / Transporte
Gestionar recursos financieros	Computador / Internet / Telefono movil / Transporte
Difusión	
Diseñar piezas graficas y audiovisuales	Computador
Impresión de piezas gráficas	Computador
Distribución de material impreso y envio de invitaciones	Computador / Internet / Transporte
Realizar difusión en medios de comunicación social	Computador / Internet / Telefono movil / Trasporte
Producción y ejecución	
Montaje y desmontaje de actividad	Camara fotografica / Elementos básicos / Herramientas básicas
Desarrollo de actividad	Camara fotografica / Computador / Elementos básicos
Captura de fotografia y video	Camara fotografica / Computador
Evaluación	
Monitoreo permanente de cumplimiento de metas del proyecto	Camara fotografica / Computador
Recoger opinión pública de asistentes	Camara fotografica / Computador
Evaluación de los resultados	Computador
Informe final de evaluación	Computador

Presupuesto

Equipo humano	Unidad	Hora	Mes	Valor	Total
Responsable	1		4	$ 400.000	$ 1.600.000
Monitores	10	38		$ 2.500	$ 950.000
Fotógrafo	1	24		$ 3.000	$ 72.000
Camarógrafo	1	24		$ 3.000	$ 72.000
Sub total 1					**$ 2.694.000**

Recursos materiales	Unidad	Hora	Mes	Valor	Total
Afiches 64 x 46 cms. / Couche opaco	500		1	$ 140	$ 70.000
Flyers 21 x 9 cms. / Opalina lisa	4.000	8		$ 30	$ 120.000
Pendón 210 x 455 cms. / Pvc exterior	2	24		$ 30.000	$ 60.000
Trípticos 16 x 48 cms. / Couche opaco	2.000	10		$ 80	$ 160.000
Bolsas 25 x 30 cms. / Genero reciclable	1.000	10		$ 300	$ 300.000
Chapitas 4,5 cms. diametro / Metal	1.000	10		$ 150	$ 150.000
Llaveros 3 cms. diámetro / Plástico	1.000	10		$ 200	$ 200.000
Lápiz 15 cms. / Cartón reciclable	1.000	10		$ 150	$ 150.000
Libreta 12 x 9 cms. / Papel - Cartón	1.000	10		$ 200	$ 200.000
Polera estampada con logo	13	24		$ 5.000	$ 65.000
Jockey bordado con logo	13	24		$ 2.500	$ 32.500
Cortavientos bordado con logo	13	24		$ 12.000	$ 156.000
Credenciales 10 x 8 cms. / Couche	13	24		$ 1.000	$ 13.000
Croqueras	20		7	$ 1.000	$ 20.000
Lapices	20		7	$ 500	$ 10.000
Carpetas	4		7	$ 1000	$ 4.000
Sub total 2					**$ 1.710.500**

Recursos técnicos	Unidad	Hora	Mes	Valor	Total
Cámara fotográfica Nikon D5200	2		7	$ 400.000	$ 800.000
Computador MacBook Pro	1		7	$ 600.000	$ 600.000
Acceso a internet	1		7	$ 15.000	$ 105.000
Teléfono movil con plan	1		7	$ 20.000	$ 140.000
Caja de herramientas básicas	1		7	$ 30.000	$ 30.000
Escenario pequeño	1	24		$ 40.000	$ 40.000
Parlante	2	24		$ 20.000	$ 20.000
Proyector con lienzo	1	24		$ 30.000	$ 30.000
Baños	2	24		$ 200.000	$ 200.000
Micrófono	1	24		$ 15.000	$ 15.000
Sillas	50	24		$ 1.000	$ 50.000
Mesas largas / Madera	4	24		$ 10.000	$ 40.000
Manteles	4	24		$ 3.000	$ 12.000
Toldo grande	2	24		$ 40.000	$ 80.000
Colaciones	1.000	10		$ 500	$ 500.000
Montaje set / producto	1	24		$ 150.000	$ 150.000
Dispositivos posturales set / producto	4	24		$ 40.000	$ 160.000
Alargadores	4	24		$ 2.000	$ 8.000
Transporte					$ 100.000
Cd´s	100		7	$ 100	$ 10.000
Sub total 3					**$ 3.090.000**

Recursos técnicos		Total
Equipo humano	**Última actualización 28 de Febrero de 2015**	$ 2.694.000
Recursos materiales		$ 1.710.500
Recursos técnicos		$ 3.090.000
Imprevistos 10%		$ 309.000
Total		**$ 7.803.500**

Financiamiento

El financiamiento es uno de los factores primordiales para que un proyecto se lleve a cabo. Existen distintos tipos de financiamiento a los que puede optar el proyecto.

1.Fondos concursables: Un fondo concursable es un mecanismo que utiliza el Estado o cualquier organización para la asignación de recursos, según sus políticas y programas. Las principales características de un fondo concursable son:

a.Entrega recursos financieros o materiales a través de la concursabilidad.

b.Es ampliamente difundido como herramienta de trabajo entre instituciones de desarrollo, tanto en el sector público, privado sin fines de lucro y en el ámbito internacional.

c.Funciona a través de un sistema de conocimiento público.

d.Es la manera mas equitativa de asignación de recursos, que por lo general son escasos ante la demanda.

Postular a un fondo concursable es básicamente un proceso competitivo. Por ello, es fundamental presentar proyectos que estén muy bien planteados técnicamente, con coherencia entre sus partes y que se entreguen todos los documentos solicitados en las bases.

El fondo concursable al que podría postular el proyecto es el Fondo Chile de Todas y Todos:

Este fondo es Iniciativa del Ministerio de Desarrollo Social de la Subsecretaría de Evaluación Social.

Su objetivo general son las acciones innovadoras que promuevan el desarrollo social en las siguientes lineas;

a.Que contribuyan al mejoramiento de las habilidades y la inclusión social de las personas en situación de pobreza y vulnerabilidad: habilitación para el trabajo, nivelación de estudios, generación y apoyo al micro emprendimiento, conocimiento de derechos sociales, rehabilitación de adicciones, apoyo en salud mental, entre otros.

b.Que ayuden a mejorar las condiciones en que viven las personas, y que promuevan en sus comunidades el sentido de identidad, de pertenencia al barrio, de tolerancia social, de establecimiento de redes sociales de apoyo, de mejoras en el entorno físico vecinal, la participación ciudadana y la conciencia de derechos, entre otros.

c.Que faciliten la inclusión social de mujeres, niños y niñas, jóvenes infractores de ley, personas en situación de calle, adultos mayores de escasos recursos, pueblos originarios y personas con discapacidad.

Su objetivo especifico es la generación de conocimiento a través de la sistematización, evaluación, monitoreo, difusión y generación de diálogos de experiencias innovadoras en superación de la pobreza, fortalecimiento del tejido social y la inclusión social a partir de programas ya implementados o iniciativas nuevas, que puedan entregar insumos para la generación de políticas públicas. [1]

El monto máximo es de $4.000.000.

2.Gestión de recursos con empresas: Para una buena planificación y comunicación con las empresas a la hora de gestionar recursos es necesario tener en cuenta las principales motivaciones de las empresas para apoyar iniciativas sociales.

1 Ministerio Secretaría General de Gobierno. (2014). Guía de Fondos Concursables. Fondos Concursables, 1, 33.

a.Responsabilidad social empresarial:

Junto con el rol que ha adquirido la empresa en nuestra sociedad en las últimas décadas se ha desarrollado la responsabilidad social empresarial, donde la empresa no es sólo un generador de utilidades, sino que, también tiene una responsabilidad con la calidad de vida de sus trabajadores y con el entorno social y ambiental en que está inserta.

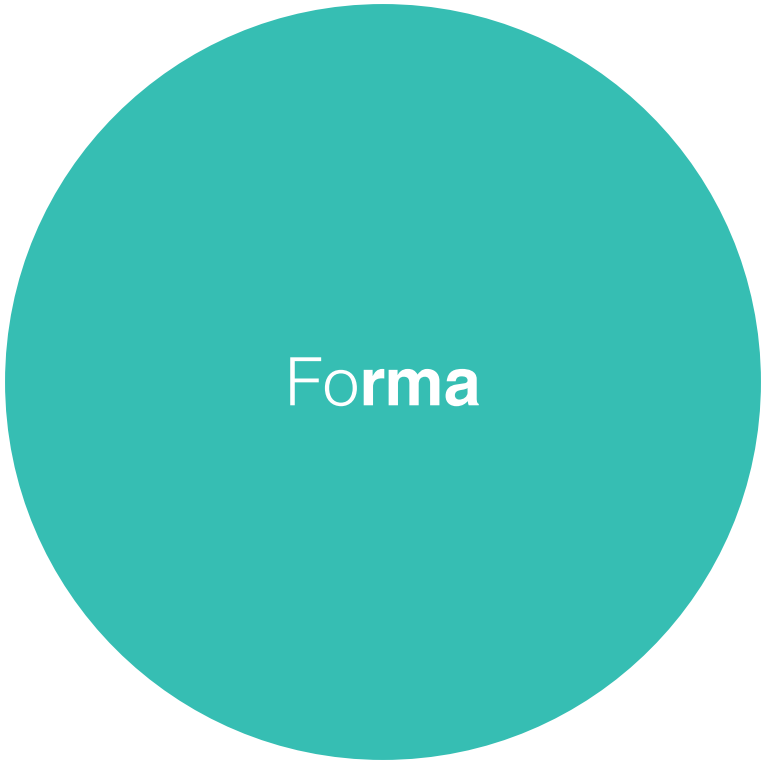
b.Auspicio como medio de comunicación de la empresa con su público: Sobre todo entre las grandes empresas existe una marcada tendencia a asumir el auspicio a iniciativas culturales como una herramienta de marketing, centrada principalmente en promover una imagen corporativa como empresa comprometida con iniciativas de bien común.

Esto ha traído consigo la creación de políticas y presupuestos permanentes para este fin, dato importante para las organizaciones y gestores. A diferencia de lo que ocurría hace una década, hoy las empresas están preparadas para auspiciar proyectos culturales, contando con personal para resolver estas materias de comunicación institucional.

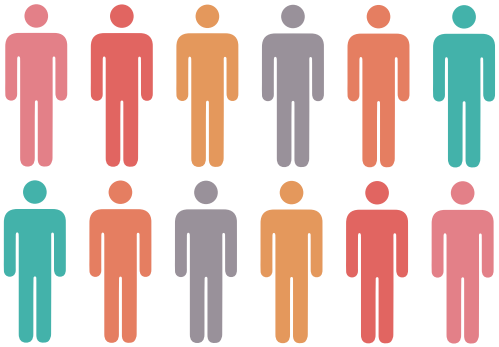
c.Estrategia de comunicación y marketing social: Las posibilidades de conseguir recursos están muy relacionadas con el grado de posicionamiento social que tenga nuestra organización o iniciativa. Si la organización es reconocida por la comunidad por su aporte y por el profesionalismo y calidad de su trabajo, tendrá más posibilidades de atraer recursos.

d.Establecer relaciones de mutua cooperación: Es importante tener en cuenta que detrás del apoyo de una empresa a un proyecto social hay una relación de intercambio de beneficios, por un lado, la empresa entrega los recursos para realizar el proyecto y, por otro, es una oportunidad para que ejerza su compromiso social o fortalezca su imagen corporativa.

Los recursos deben estar confirmados antes del inicio de actividades del proyecto.


Forma

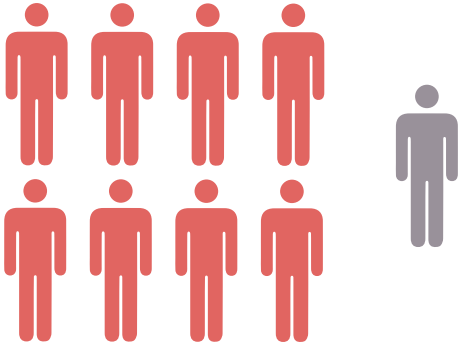
Estudio de la sociedad
Diseño social



Espacio público
Ciudad y ciudadanía



Exclusión social
Grupos sociales



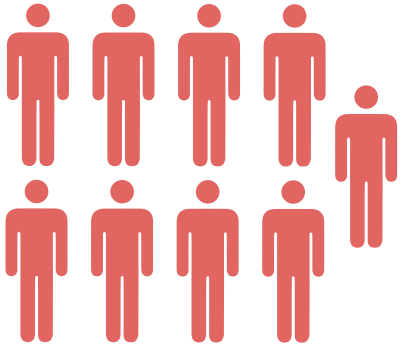
Exclusión social
Adultos mayores



Problemas
Adulto mayor



Proyecto
Inclusión social



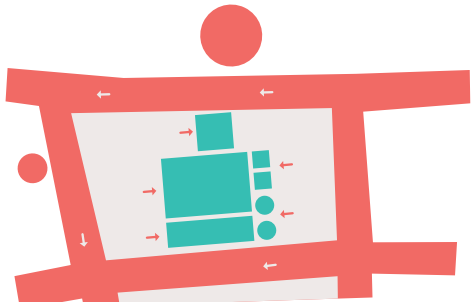
El juego
Juego simbólico



Metodología
Gamificación



Proyecto de inclusión social
Espacio publico



Primera propuesta dispositivo











La segunda propuesta se encuentra en proceso, la cual permitirá vivir la experiencia de ser un adulto mayor a través de dispositivos de una pieza que generaran la postura que poseen algunos adultos mayores debido al degeneramiento natural de la condición física.

Esta actividad se realizara en el espacio público, dentro de un set que recreara situaciones problemáticas para el adulto mayor, invitando a experimentar el juego de simulación, generando mayor sensibilidad de la sociedad hacia sus adultos mayores, y permitiendo la inclusión social.

Las propuestas se encuentran definidas en el capitulo de observación, para mayor consulta

Segunda propuesta
Dispositivo postural
Vivir la experiencia
En proceso
Pendiente

1.Dispositivo postural para flexión genicular (rodillas)

2.Dispositivo postural para cifosis en el cuello (espalda arqueada o jorobada)

Propuesta escenografía
Set
Basado en situaciones problemáticas
En proceso
Pendiente

1.Micro: Dificultad para mantenerse de pie con el movimiento que produce la micro al avanzar

2.Fila: Mantenerse de pie durante mucho tiempo para realizar tramite

3.Rellenar ficha: Dificultad para llenar largas fichas con problemas a la vista

4.Escalera: Dificultad para subir los peldaños de las escaleras

5.Vestirse: Dificultad para vestirse, debido a los problemas de articulación y huesos.

Propuesta elementos
Vestuario
En proceso
Pendiente

1.Chaleco
2.Bastón
3.Zapato
4.Abrigo
5.Anteojo
6.Boina

Materialidad

1.Dispositivo postural: El material que se utilizara en los dispositivos posturales es acrílico solido, debido a su gran resistencia y al mismo tiempo su virtud de moldeo mediante el termo formado es esencial para el desarrollo de las piezas. Se desarrollara una sola pieza sin uniones por dispositivo.

2.Escenografía: El material utilizado sera melamina, ya que al igual que el acrílico posee gran resistencia y una variada gama de colores.

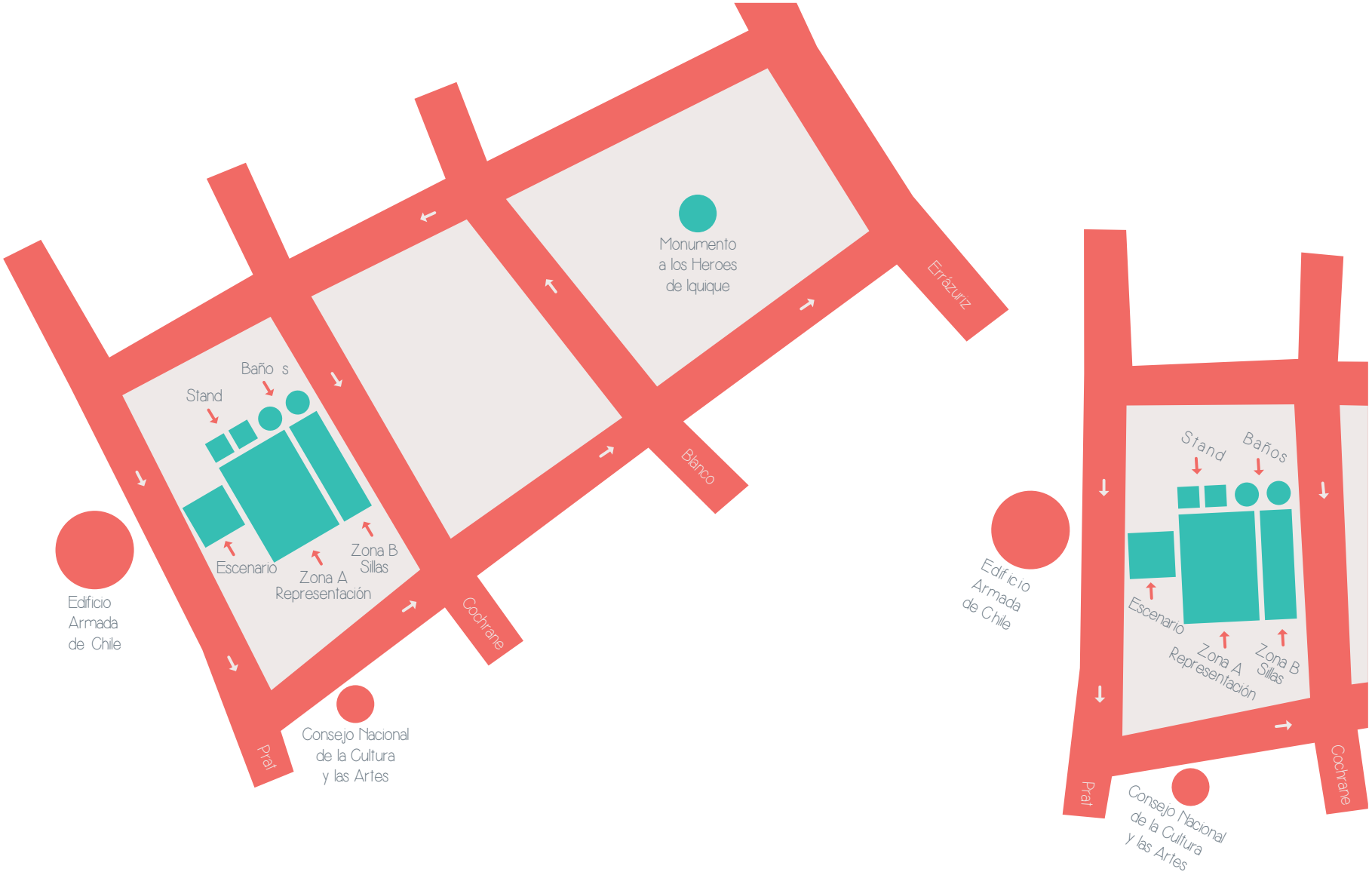
3.Elementos de vestuario: Los materiales serán diversos, entre los cuales se encuentran, tela, lana y madera.

*** Se realizara un anexo que involucre todos los aspectos pendientes**

Espacio actividad
Plaza Sotomayor Valparaíso



Espacio actividad
Distribución



Afiche



Flyers



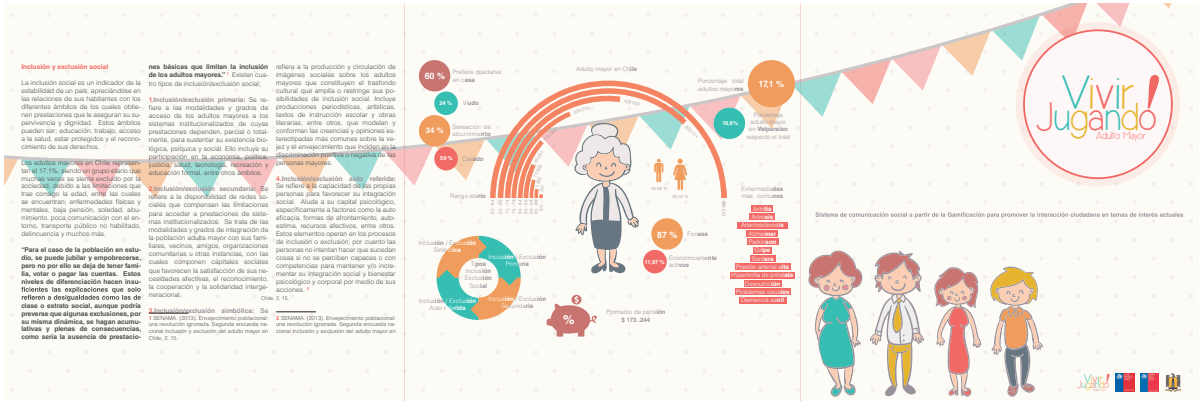
Invitación



Pendón de plaza



Tríptico





Sello fotográfico



Chapita







Stickers







Llavero







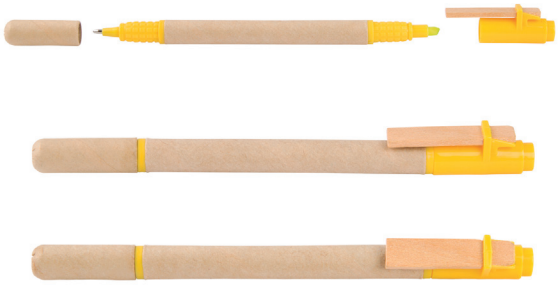
Libreta







Lápiz





Bolsa







Polera





Cortavientos



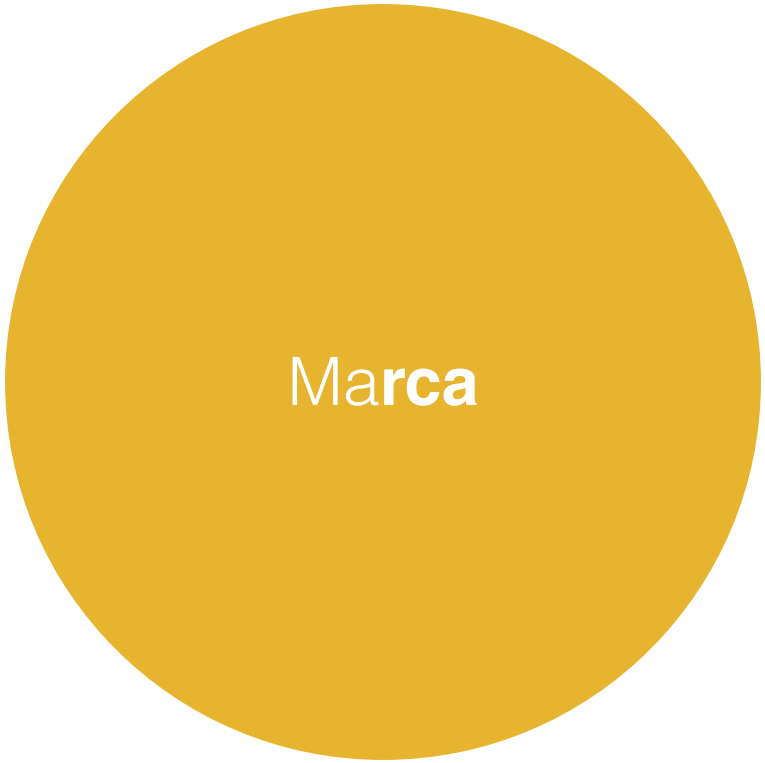


Jockey



Credencial




Marca

Descripción

El logotipo es un elemento gráfico que identifica al proyecto y los productos y/o servicios que ofrece.

Las características que debe tener un logotipo para que sea funcional y efectivo son:

1. **Sencillo:** Los elementos deben ser reducidos y muy claros.

2. **Impactante y fácil de recordar:** Debe producir un impacto visual inmediato y claro para asociarlo rápidamente con el proyecto.

3. **Representar al proyecto:** Tiene que haber coherencia entre sus elementos y la imagen que se desea proyectar.

4. **Adaptable:** Tiene que ser adaptable a cualquier modo de impresión, y legible a cualquier escala, por lo tanto debe ser de una gran calidad gráfica.

5. **Contener un manual de marca:** En el manual de marca se especifican las reglas para el uso del logotipo, y así no puede ser adaptado al gusto de cualquier persona que tenga acceso a el, si no se que debe regir por el manual.

Logotipo

¡Vivir Jugando!

Descripción

La construcción y estructura geométrica de los elementos es muy importante en un logotipo, ya que producen una buena identidad visual, con ajustes realizados con precisión y proporciones bien definidas.

A continuación se especifica la grilla constructiva, la proporción y el tamaño mínimo del logotipo el cual permite tener un estándar para una mejor visualización, ya que el logotipo no podrá reducirse mas que ese tamaño.

Tamaño mínimo



15 mm. de ancho

Grilla constructiva

Área de respiro : 1 cuadro y medio por lado



24 x 12

Descripción

La elección de los colores en el logotipo es muy importante, ya que implica el impacto que este tendrá en la sociedad.

La tipografía en un logo también es fundamental, ya que de ella se desprenderá el mensaje que se quiere comunicar y los valores de la marca.

En este caso la tipografía es mas relevante que en otros casos, porque el logotipo se compone únicamente con tipografía y no con iconografía.

A continuación se presenta la tipografía principal de la frase “Vivir Jugando” y la tipografía secundaria, que corresponde al signo de exclamación “!”.



Color

# CE7065	R 206 G 112 B 101	C 0% Y 73% M 55% K 0%
# DBB832	R 219 G 184 B 050	C 10% Y 29% M 94% K 0%
# 7EB7B0	R 126 G 183 B 176	C 67% Y 0% M 36% K 0%

Tipografía

1.Principal: Simplicity Medium

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2.Secundaria: Sinhala MN Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Descripción

Es importante detallar cuales son las variaciones que están permitidas en cuanto a la estructura del logotipo, ya que cualquier variación que no este permitida, ira en contra de la imagen que se desea transmitir a través de el y perjudicara una buena interpretación y un buen reconocimiento visual de la marca en torno al proyecto.

Negativo

El logotipo se presenta en negativo y en escala de grises, debido a que no siempre se imprimirá el logotipo a color, si no que a veces es necesario utilizar colores neutros o solo negro.

Versiones

Las versiones de logotipo presentadas en la siguiente página tienen relación con el logotipo original y el logotipo de proyecto orientado hacia el adulto mayor, ambos con alternativas en colores para distintos fondos de color, ya que con el logotipo original sobre fondo a color se perdería, ya que esta pensado para fondo blanco o colores neutros.





Vivir Jugando!





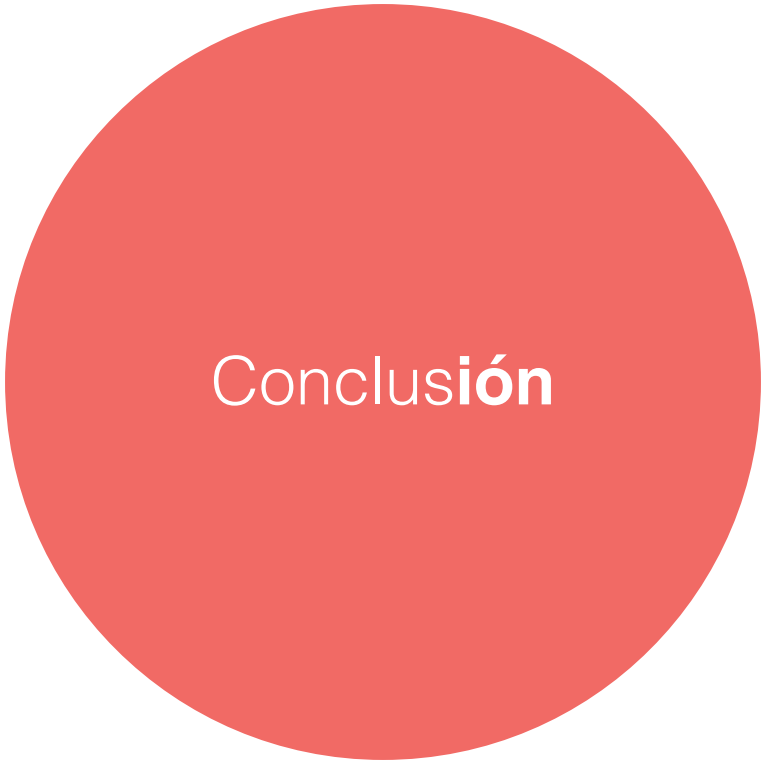


Vivir Jugando!
Adulto Mayor








Conclusión

Conclusión

El proyecto “Vivir Jugando!” nace a partir de la inquietud generada por el comportamiento social y cultural; conceptos que se encuentran directamente relacionados con el diseño.

Un buen lugar para observar el comportamiento social y/o interacción ciudadana, es el espacio público, ya que pertenece a todos y constantemente interactúan todo tipo de personas.

El proyecto consiste en un sistema de comunicación social que utiliza la gamificación como metodología para promover la interacción ciudadana en temas de interés actuales. Las actividades se realizan en el espacio publico utilizándolo como escenario y se crearan dinámicas y mecánicas de juego para sensibilizar a los ciudadanos.

El objeto de estudio en este caso fue el adulto mayor, su relación con el entorno, problemáticas y derechos. En la gran mayoría de los casos los adultos mayores son excluidos por la sociedad de distintas formas y por esta razón el proyecto se oriento hacia la inclusión social.

La importancia del proyecto radica en el beneficio que otorga a la comunidad, ya que fomenta la interacción e integración ciudadana a través del juego, permitiendo que las personas disfruten mientras aprenden o toman conciencia de los problemas reales de la sociedad.

La proyección del proyecto es amplia, ya que “Vivir Jugando!” se puede aplicar a diferentes objetos de estudios, siempre y cuando sean proyectos cuyo objetivo implique algún beneficio a la sociedad.

El diseño puede transformar situaciones cotidianas y es capaz de generar emociones, para mi como diseñadora las personas son esenciales, y esa es la hipótesis que utilizo como base para todos los proyectos que realizo, como inspiración para desarrollar un buen diseño y grandes proyectos sociales.

Bibliografía

Play - How It Shapes the Brain. Opens the Imagination, and Invigorates the Soul.

Stuart Brown. (2009). Play - How It Shapes the Brain. Opens the Imagination, and Invigorates the Soul. New York: Avery, a member of Penguin Group (USA) inc.

Ciudades para la gente.

Gehl, Jan. (2014). Ciudades para la gente. Buenos Aires: Infinito.

Comunicación estratégica para campaña de publicidad social.

Jaime Alberto Orozco Toro. (2010). Comunicación estratégica para campaña de publicidad social. Pensar la Publicidad (169 a 190). Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.

La relación jurídica en el derecho de la seguridad social.

Mario Paganini. (1985) La relación jurídica en el derecho de la seguridad social, en Zeus, tomo 38, D-79/84. Rosario. Argentina.

Guía de Fondos Concursables

Ministerio secretaría general de gobierno / División de organizaciones sociales. (2014). Guía de Fondos Concursables. Chile: S / E.

Gamificación el negocio de la diversión

BBVA. (2012). Gamificación el negocio de la diversión. Innovation edge, 3, 5 a 33.

Identidad estratégica Alternativas locales en mercados globales.

Analía Cervini / Juan Kayser. (2004). Identidad estratégica Alternativas locales en mercados globales. Buenos Aires: Centro Metropolitano de diseño.

En torno al producto Diseño estratégico e innovación PYME en la Ciudad de Buenos Aires.

Paulina Becerra / Analía Cervini. (2005). En torno al producto Diseño estratégico e innovación PYME en la Ciudad de Buenos Aires. Buenos Aires: Centro Metropolitano de Diseño.

Guía Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). Guía Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal. Valparaíso, Chile: S / E.

Idearium

Idearium 3.0. (2014). El diseño que cambiará el mundo. 2014, de Idearium 3.0 Sitio web: http://www.idearium30.com.

Naciones Unidas

Naciones Unidas. (No determinado). Declaración Universal de Derechos Humanos. 2014, de Naciones Unidas Sitio web: http://www.un.org/es/documents/udhr/.

ONU. (2014). Envejecimiento. 2014, de ONU Sitio web: http://www.un.org/es/globalissues/ageing/index.shtml.

ONU. (74a. sesión plenaria 16 de Diciembre de1991). VI. Resoluciones aprobadas sobre la base de los informes de la Tercera Comisión. En Asamblea General - Cuadragésimo sexto periodo de sesiones (179 - 180). Naciones Unidas: Editorial no especificada.

Lecturas ARQ

Lecturas ARQ. (2013). Espacio público. 2014, de Scielo Sitio web: http://www.scielo.cl/pdf/arq/n65/art06.pdf.

Gobierno de Chile

Gobierno de Chile. (2014). Fondo Social Presidente de la República. 2014, de Gobierno de Chile Sitio web: http://www.interior.gob.cl/fondo-social-presidente-de-la-republica/

http://reformaeducacional.gob.cl/participa-2/.

Ministerio Secretaría General de Gobierno. (2014). Guía de Fondos Concursables. Fondos Concursables, 1, 33.

SENAMA

SENAMA. (2015). Verano para todos y para todas. 2015, de SENAMA Sitio web: http://www.senama.cl/n5658_19-02-2015.html

SENAMA. (2011). Envejecimiento poblacional: una revolución ignorada. Segunda encuesta nacional inclusión y exclusión del adulto mayor en Chile, 1, 9.

SENAMA. (2013). Envejecimiento poblacional: una revolución ignorada. Segunda encuesta nacional inclusión y exclusión del adulto mayor en Chile, 2, 15.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Quienes somos. (s.f.). Recuperado el 2 de Diciembre de 2014, de http://www.cultura.gob.cl/institución/quienes-somos.

JUGO

JUGO. (2013). Qué es la Gamificación. 2014, de JUGO Sitio web: http://www.gamificacion.com.