



La edad, más que un número: diseño de experiencia sobre la percepción del envejecimiento

Isabella Montoya Martínez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñadora Industrial

Asesores

Luz Mercedes Sáenz Zapata orientador 1, Magister en Ergonomía

Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid orientador 2, Magister en Discapacidad e Inclusión Social

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño Industrial

Medellín, Antioquia, Colombia.

2023

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract.....	7
Introducción	8
1 Planteamiento del problema	9
2 Pregunta de investigación.....	11
3 Objetivos	12
4 Marco teórico	13
4.1. EL DISEÑO DE EXPERIENCIA.....	13
4.2 El envejecimiento.....	16
4.3 El edadismo	16
4.4 SISTEMA USUARIO-PRODUCTO-CONTEXTO-ACTIVIDAD.....	18
4.4.1 EL USUARIO	18
4.4.2 PRODUCTO	21
4.4.3. EL CONTEXTO	23
4.4.4 LA ACTIVIDAD	25
5 Metodología	27
6 Resultados	29
6.1. Fase 1: RECOPIACIÓN	29
6.2. Fase 2: INDAGACIÓN.....	29
6.3. Fase 3: PROCESO DE DISEÑO	41
6.4. Fase 4: VALIDACIÓN	54
7 Conclusiones	60
Referencias	61
Anexos.....	64

Lista de figuras

Figura 1 Esquema de la metodología del proyecto.....	28
Figura 2 Gráfico circular del indicador género.....	31
Figura 3 Gráfico circular del indicador edad.....	31
Figura 4 Gráfico de barras programa universitario.....	32
Figura 5 Gráfico circular del indicador institución educativa.....	32
Figura 6 Gráfico de barras del indicador percepción sobre la edad en la que se es adulto mayor.....	33
Figura 7 Nube de palabras del indicador conceptos asociados a ser adulto mayor.....	33
Figura 8 Nube de palabras del indicador conceptos asociados a las capacidades físicas del adulto mayor.....	34
Figura 9 Nube de palabras del indicador conceptos asociados a los comportamientos del adulto mayor.....	34
Figura 10 Gráfico de barras del indicador de percepción sobre la importancia del adulto mayor.....	34
Figura 11 Gráfico de barras del indicador de percepción sobre el deseo de ser adulto mayor.....	35
Figura 12 Gráfico de área apilada del indicador de percepción sobre ventajas de ser adulto mayor.....	35
Figura 13 Gráfico de área apilada del indicador de percepción sobre desventajas de ser adulto mayor.....	36
Figura 14 Gráfico de área apilada del indicador de emociones positivas sobre envejecer.....	36
Figura 15 Gráfico de área apilada del indicador de emociones negativas sobre envejecer.....	37
Figura 16 Gráfico circular del indicador de convivencia con un adulto mayor.....	37
Figura 17 Gráfico circular del indicador de parentesco.....	38
Figura 18 Nube de palabras del indicador de percepción positiva de crecer con un adulto mayor.....	38
Figura 19 Nube de palabras del indicador de aspectos difíciles de ser cuidador.....	39
Figura 20 Gráfico circular del indicador discriminación por razón de la edad.....	39
Figura 21 Gráfico circular del indicador de apropiación del término edadismo.....	39
Figura 22 Fotografía del proyecto What made me Tomado de: https://www.behance.net/gallery/4419469/WHAT-MADE-ME-Interactive-Public-Installation	42
Figura 23 Fotografía del proyecto La casa rota, por Carolina García.....	43
Figura 24 Fotografía de la obra de Daniela Serna Tomado de: https://danisernag.wixsite.com/danielaserne	43
Figura 25 Fotografía tableros de visualización de información de Juan Duarte Tomado de: http://easydataviz.co/	44
Figura 26 Fotografía del proyecto Tofafu´s haunted play house. Tomado de: https://www.yatzer.com/torafu-haunted-house-mot	44
Figura 27 Fotografía del proyecto binary outcomes. Tomado de: https://www.connectivetissue.us/	45
Figura 28 Etapas del diseño de experiencia.....	46
Figura 29 Imagen de la identidad gráfica de la experiencia.....	47
Figura 30 Render de la experiencia en contexto.....	48
Figura 31 Render de la red de pensamientos colectivos.....	49
Figura 32 Render de Sentirse viejo.....	50
Figura 33 Render del confesionario.....	51
Figura 34 Tiro de guía rápida sobre edadismo.....	52
Figura 35 Retiro de la guía rápida sobre edadismo.....	52
Figura 36 Fotografía del prototipo Red de pensamientos.....	53
Figura 37 Fotografía del prototipo Confesionario.....	54
Figura 38 Fotografía de la interacción en la Red de pensamientos.....	55
Figura 39 Fotografía de la interacción en el confesionario.....	55
Figura 40 Gráfico circular del porcentaje de participación por grupos etarios.....	55
Figura 41 Gráfico de barras pregunta ¿A qué edad crees se es adulto mayor?.....	56
Figura 42 Gráfico de barras conceptos físicos sobre el adulto mayor.....	56

Figura 43 Gráfico de barras conceptos comportamentales sobre el adulto mayor.....	57
Figura 44 Gráfico de barras apilada sobre el rol del adulto mayor en la sociedad.	57
Figura 45 Gráfico circular sobre respuestas del confesionario.	58
Figura 46 Gráfico de barras sobre respuestas de discriminación en el confesionario	59

Lista de tablas

Tabla 1 Variables para analizar con sus criterios e indicadores.....	30
---	----

Resumen

Este trabajo de investigación plantea el diseño e implementación de una experiencia en el campus universitario de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) para sensibilizar sobre el tema del edadismo contra el adulto mayor.

La investigación es de carácter correlacional apoyada en la visión sistémica de la Ergonomía. En esta se hizo un rastreo de información sobre el tema del envejecimiento y el edadismo, a partir de la información recopilada se diseñó e implementó una encuesta de percepción a 111 estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín.

La experiencia “La edad, más que un número” se diseñó con base en la documentación revisada, los datos recopilados en la encuesta y la teoría de “el modelo de experiencia” de Daniel Rhea. Se logró prototipar dos de los tres tableros que la conforman y se implementaron dentro de la universidad, logrando 148 participaciones en los dos momentos.

Palabras clave: Edadismo, Diseño de experiencia, discriminación, percepción, envejecimiento

Abstract

This research work proposes the design and implementation of an experience on the university campus of the Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) to raise awareness about the ageism against older adults.

The research is correlational, supported by the systemic vision of Ergonomics. In this, information was tracked on the topic of aging and ageism. Based on the information collected, a perception survey was designed and implemented among 111 university students in the city of Medellín.

The “Age, more than a number” experience was designed based on the reviewed documentation, the data collected in the survey and the theory of “the experience model” by Daniel Rhea. Two of the three boards that make it up were prototyped and implemented within the university, achieving 148 participations in both moments.

Keywords: Ageism, experience design, discrimination, perception, ageing.

Introducción

A continuación, se presenta el trabajo monográfico que contiene el desarrollo y resultados del proyecto “La edad, más que un número: diseño de experiencia sobre la percepción del envejecimiento.” Desarrollado en el marco del proyecto de investigación “Diseño para los años, Diseño para la vida” de la línea de Investigación en Ergonomía del Grupo de Investigación de Estudios para el Diseño GED de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB).

Esta monografía contiene, el problema y la pregunta de investigación, los objetivos, la metodología, el diseño y la aplicación de una experiencia sobre la percepción del envejecimiento en la UPB, así como los resultados obtenidos. Finalmente, se presentan las conclusiones de la investigación.

1 Planteamiento del problema

El envejecimiento poblacional es una problemática a nivel global que tiene miras al futuro, el cual está escalando rápidamente convirtiéndose en sí mismo en un problema complejo, como lo menciona las Naciones Unidas “en 2050, una de cada seis personas en el mundo tendrá más de 65 años (16%), más que la proporción actual de una de cada 11 en este 2019 (9%).” (Envejecimiento, Naciones Unidas, n.d.)

El cambio en la estructura poblacional es una de las causas principales de este problema, al aumentar la esperanza de vida con los avances en tecnología, medicina e higiene y al descender la tasa de natalidad gracias a la transformación de la constitución familiar y de pensamiento de la época, se invierte la pirámide poblacional disminuyendo el sector productivo y generando crisis en materia económica, social, política e inclusive ambiental.

El proceso de envejecimiento, que comienza desde la etapa de adultez, trae cambios en las capacidades intrínsecas y funcionales de la persona, generando un impacto en su salud y autonomía, estos se dan a nivel motriz, sensorial, cognitivo e inmunológico como lo menciona el Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud de la OMS (Envejecimiento, *Naciones Unidas*, n.d.).

Según los datos expuestos por el DANE en el XV Congreso Internacional de Envejecimiento y Vejez se muestra que en el 2021 la población mayor colombiana era de 7.107.914 personas, de los cuales 3.381.860 padecían enfermedades crónicas y solo el 4,3% de la población era pensionada, lo cual es un riesgo para los sistemas de salud, que actualmente no están preparados para solventar la demanda de una población envejecida de manera no sana (Minsalud, 2022).

En el país se han desarrollado proyectos enfocados en la sensibilización y atención al envejecimiento como “Misión Colombia Envejece” (Misión Colombia Envejece, n.d.) que plantea la realidad del envejecimiento en el país y sus perspectivas del 2021 al 2050 o normas como el Artículo 3 de la Ley 1251 de 2008, que procuran la protección, promoción y defensa de los derechos de los adultos mayores. Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos por atender esta población aún no se ha logrado tener una cobertura significativa que permita la difusión, sensibilización y ruptura de estereotipos edadistas (Defensoría del Pueblo de Colombia, n.d.).

Actualmente en nuestro contexto la vejez se asocia con la vulnerabilidad, la enfermedad y la falta de autonomía, esto ha creado barreras etarias que discriminan al adulto mayor, esto es el edadismo, “la forma como pensamos, sentimos y actuamos en relación con los demás y nosotros mismos en función de la edad, seamos conscientes o no.” (Alana, Núñez, 2018). En la campaña mundial contra el edadismo de la OMS se menciona que al menos la mitad de la población mundial discrimina a razón de la edad y este pensamiento se ve más reflejado desde los jóvenes hacia las personas mayores.

El edadismo trae intrínseca una discriminación que se expresa a través del lenguaje y el rechazo en diversos escenarios de la cultura asociada a la vejez. Se genera exclusión tanto hacia el adulto mayor como al proceso de envejecimiento, aun siendo este natural y propio de los seres vivos, es rechazado y busca postergarse por la población, la cual se rige por estereotipos anti envejecimiento que fomentan el edadismo.

Usualmente no se reconoce la discriminación etaria, no se comprende ni usa el concepto de edadismo ni se es consciente de las actitudes negativas que se tienen sobre la vejez, esta falta de consciencia hace que se fomenten estas percepciones, por esto es importante acercar a la población a conceptos como el edadismo.

Actualmente en la UPB no existen estrategias que acerquen al joven a la comprensión, respeto y aceptación por el proceso de envejecimiento. Hay proyectos enfocados en la tercera edad y en los procesos de jubilación como es RELAS (Retiro Laboral Satisfactorio), que tiene como objetivo ayudar a las personas que transitan hacia el término de su vida laboral, sin embargo, son procesos internos que no se conocen ni se enfocan en la población juvenil, por lo tanto, es necesario que este tema sea de mayor cobertura para la población universitaria joven que transita hacia un mundo envejecido.

2 Pregunta de investigación

Se presenta, la pregunta de investigación de acuerdo con la ruta de la investigación.

¿Qué estrategia se puede plantear dentro del campus de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) sede Laureles para la creación de cultura en el tema del envejecimiento orientado a la disminución de actitudes edadistas en la población universitaria?

3 Objetivos

De igual manera que con la pregunta se presentan a continuación los objetivos de la investigación general y específicos.

Objetivo general

Se plantea el objetivo general de la investigación:

Implementar una experiencia para la apropiación y aplicación en la vida cotidiana del tema del envejecimiento en la comunidad universitaria de la UPB orientada a la disminución de actitudes edadistas.

Objetivos específicos

A continuación, se presenta los cuatro objetivos específicos de la investigación:

- Fundamentar el proyecto a partir de recopilación y análisis de información teórica sobre el envejecimiento, el edadismo y otros conceptos asociados.
- Analizar la percepción de un grupo de estudiantes de la Escuela de Arquitectura y Diseño sobre el envejecimiento, su comprensión y puntos de vista: la forma como piensan sienten y actúan, orientado al diseño de la experiencia.
- Diseñar una experiencia en el campus universitario enfocada en la sensibilización en el tema del edadismo para personas de la comunidad universitaria.
- Validar la experiencia en el campus universitario de la UPB sede Medellín con la comunidad universitaria a través de la implementación y resultados de la propuesta.

4 Marco teórico

A continuación, se desarrolla el marco teórico donde se reúnen los conceptos y bases teóricas para el desarrollo de la investigación.

4.1. EL DISEÑO DE EXPERIENCIA

La experiencia de vida hace referencia a un acontecimiento que tras vivirlo nos deja un significado tanto cognitivo como afectivo, está relacionado con la adquisición de un mensaje y con la estimulación de emociones.

El diseño siempre ha estado vinculado con la experiencia, cada vez que se usa un objeto se está viviendo una situación expectante, las materialidades que nos rodean condicionan la experiencia humana en el mundo.

Se comienza a pensar en la experiencia como una modalidad del diseño dentro el marketing, este fue adoptado por marcas para poder vincularse emocionalmente con sus usuarios. (Valero, J. n.d)

El diseño de experiencias entiende los productos de diseño más allá de su usabilidad, antropometría, función, se centra en la experiencia que atraviesa el usuario al entrar en contacto con el objeto y prioriza en el proceso de diseño la relación entre el usuario y el producto mientras se está usando, pretende generar empatía y aprendizajes. (Forero, A. 2013)

Usualmente las experiencias están vinculadas con el espacio y las materialidades que habitan en él, para así poder involucrar diversos aspectos corporales del usuario, como el sistema motor al poder transitar por el espacio, el sistema sensorial al estimular su vista, olfato, oído, tacto, gusto y su sistema cognitivo para la transmisión del mensaje de la experiencia, porque el objetivo de la experiencia es comunicar un mensaje al usuario.

Para generar una experiencia es vital generar un conocimiento conductual del usuario, el entendimiento etnográfico es el que permite al diseñador trazar la ruta para generar un impacto o vinculación con la persona que vive la experiencia, por lo tanto, se debe observar, identificar y analizar los comportamientos de forma cualitativa, lo que permitirá potencializar e innovar en la experiencia; en el texto Diseño de experiencias del autor Augusto Forero nos mencionan tres componentes que se deberán distinguir en la experiencia:

- 1) la respuesta estética que se caracteriza por sentimientos de placer o no, que se basan en la percepción sensorial del objeto.
- 2) La persona trata de entender cómo un producto debe ser operado o vivido.

3) La persona le atribuye expresiones simbólicas, semánticas u otros significados connotativos. (Forero, A. 2013)

4.1.1 El modelo de la experiencia

El modelo de experiencia de diseño es una propuesta conceptual de Darrell Rhea que nos habla de cómo podemos comprender la experiencia que tiene el usuario con el producto de diseño de forma detallada, al diseñar debemos de pensar ampliamente en como esto involucrará y movilizará al usuario de forma física, emocional, intelectual y cultural, al planear estas variables podremos acercarnos a un diseño de experiencia que influya en la vida del usuario.

Este nos habla en primer lugar de comprender el contexto donde se prestará el servicio y que determinará las condiciones de uso de la experiencia, antes de iniciar el diseño se debe conocer a quien y en que contexto va dirigido.

Un segundo paso en este modelo hace referencia a la vinculación, momento en donde el usuario percibe el diseño, aquí se debe lograr provocar la participación de las personas, mantener su interés y comunicar sus atributos formales (Press, M y Cooper, R. 2009).

Existe un tercer momento en donde se usa el objeto y por lo tanto se lleva a cabo la experiencia, en este es indispensable superar las expectativas del usuario, incluir el factor sorpresa y además demostrar el que objeto es útil, que satisface y deja un conocimiento o beneficio al usuario.

Y la última etapa del ciclo de Rhea es la resolución o fuga, es lo que pasa después de usarse el objeto, en donde el usuario reflexiona si tuvo una experiencia positiva, si le fue útil, sucede cuando se desvincula del producto, lo indispensable de esta etapa es que la experiencia haya sido positiva para que el usuario integre el producto o el conocimiento adquirido en su contexto vital, que comience a formar parte de su vida cotidiana.

4.1.2 Rol del diseñador

“Como diseñadores, debemos plantearnos que el usuario debe disfrutar de la experiencia de lo que esté haciendo, no del objeto. El objeto debería volverse transparente, lo importante es la acción que la gente quiere que realice el objeto y la experiencia de hacerlo” (Press, M y Cooper, R. 2009)

Se dice que dentro de un proceso de diseño de experiencias la principal labor del diseñador es ser un mediador entre las necesidades comunicativas que establece el diseño o cliente y las necesidades informativas y funcionales de los usuarios que van a usar el producto, para esto el autor Rodrigo Ronda sugiere basarse en el modelo de Shannon-Weaver, el cual propone pensar el acto comunicativo desde cinco componentes: una fuente, un transmisor, un canal, un receptor y un destino, los cuales deben ser atendidos por el diseñador para lograr el objetivo del proyecto. (Ronda, R. 2013)

Es muy importante pensar la experiencia en su contexto, el discurso que el diseñador emplee deberá lograr construir narraciones que denoten la interacción, que sean comprendidas. De igual forma la experiencia a pesar de que tiene un inicio y un final tangible, esta será asimilada por un usuario desde un conocimiento abstracto a un conocimiento concreto que es dado por la experiencia, por lo que el usuario se llevará un descubrimiento intangible, situación que también debe ser pensada por el diseñador. (Forero, A. 2013)

4.1.3 La provocación

El diseño de una experiencia que pretenda mostrarle u opinar sobre una información al usuario requiere un pensamiento crítico, una interacción de doble vía, que permita llevar, pero también dejar información, hay dos corrientes de diseño que plantean esto, el diseño especulativo y el diseño crítico, esenciales para el diseño de experiencias que involucran la construcción de reflexiones con el usuario.

Según Natalia Pérez (2022) en su tesis “Provócame, no me expliques” para el diseño de experiencias crítico-creativas es fundamental vincular al usuario desde la atracción, y esta se debe diseñar, a esto es lo que llamamos provocación y debe diversificar la hegemonía discursiva. Esta sugiere la construcción colectiva como un camino posible de esta provocación y que permite romper la verticalidad dentro de la experiencia.

Esto de igual forma está ligado al diseño emocional, una provocación está condicionada por las emociones, al comprender lo que siente y como piensa el usuario es más probable que el diseñador logre vincularlo emocionalmente con la experiencia, “la atracción es un fenómeno de nivel visceral... la belleza es de nivel reflexivo” (Norman, D. 2004) y ambos aspectos deben estar involucrados en la experiencia. Debe llamar la atención a un nivel visceral para que se acerquen a ella y debe permitir llamar a vincularse en ella de manera reflexiva.

4.1.4 La experiencia interactiva

Podemos ver la interacción como un cambio evolutivo en el medio de diseño, que usualmente estuvo centrado en la funcionalidad del objeto y en una relación vertical entre el diseñador, el objeto y el usuario, por el contrario, con perspectivas como la interacción el paradigma cambia, “ya no se centra en conducir maquinas que presenten una única respuesta, si no en participar con una serie de instrumentos multimodales que permiten la elección de variables” (Pérez, N. 2010)

El reto consiste en lograr una comunicación bidireccional con el usuario, que al entrar en contacto con esta interfaz reciba una información que pueda comprender, retroalimentar y divulgar tanta para la experiencia de diseño como para su contexto. Esta herramienta dentro de los espacios expositivos de información surge como una alternativa que permite descifrar mensajes complejos, como lo expone Natalia Pérez en

su texto sobre los museos científicos y como el diseño puede aportar a estos espacios para crear experiencias que provoquen al usuario.

Puede enunciarse al proceso de diseño de experiencias desde cinco etapas, la primera es el plantearse una estrategia desde los objetivos del diseño y las necesidades del usuario, la segunda sería enfocar el diseño desde los requerimientos de la experiencia y las especificaciones funcionales, la tercera nos habla de estructurar la propuesta desde la información y el diseño para la interacción, la cuarta se enfoca en diseñar la interfaz con los elementos recolectados y la quinta etapa que debe ser el diseño visual de la experiencia y su validación (Garret, J. 2011)

4.2 El envejecimiento

Podemos definir el envejecer como una etapa en la vida que trae consigo cambios en las capacidades intrínsecas y funcionales del ser humano, convirtiéndose en un reto, para toda sociedad, el garantizar la calidad de vida para las personas que transitan por esta; la Organización Mundial de la Salud (OMS) define el envejecimiento como:

(...) la acumulación de una gran variedad de daños moleculares y celulares a lo largo del tiempo, lo que lleva a un descenso gradual de las capacidades físicas y mentales, a un mayor riesgo de enfermedad y, en última instancia, a la muerte. (OMS, 2022)

Es pertinente aclarar el significado de este concepto, ya que en las últimas décadas se ha producido un envejecimiento demográfico acelerado en una gran cantidad de países alrededor del mundo, como consecuencia de diversos cambios sociales, políticos, económicos y culturales como lo son el aumento de la esperanza de vida, gracias a las nuevas tecnologías y la reducción en las tasas de natalidad debido a un cambio de ideales y pensamientos. No obstante, la vejez, tal vez dada su constante asociación con la enfermedad, se ve oscurecida por las “(...) percepciones y creencias negativas que consideran esa mayor longevidad como una amenaza para el mundo, la idea de vejez equivale a deterioro, dependencia y discapacidad” (Dulcey Ruiz, 2018).

Por lo que, en este sentido, se considera que es importante aportar al mejoramiento de las percepciones negativas hacia la vejez, a través del entendimiento del concepto y la familiarización con nuevas corrientes como es el envejecimiento saludable, es así como puede comenzar a cambiar la forma como hoy se piensa, se siente y se actúa hacia la longevidad.

4.3 El edadismo

4.3.1 ¿Qué es el edadismo?

Comprendemos el edadismo como los estereotipos, prejuicios y discriminación que se dan colectivamente hacia las personas por su edad, aunque este tipo de segregación se puede presentar en cualquier grupo de edad, son los adultos mayores a

quienes más les afecta esta problemática.

El edadismo es un concepto que se conoce desde 1969, pues fue divulgado por el médico Robert Butler (Medina, R. 2018). Esta forma de discriminación es un ismo, como lo es el sexismo o el racismo, sin embargo, este trae consigo un panorama complejo, ya que a diferencia de los demás ismos no afecta a una población específica, si no que afecta a todas las personas incluso antes de la etapa de envejecimiento de su vida.

Ya se ha establecido previamente que la vejez, aunque conlleva cierto deterioro en las capacidades físicas y mentales, no es un cambio que se genere de manera abrupta y que no necesariamente significa una pérdida total de la autonomía. Estos son mitos y prejuicios sobre la vejez que se han interiorizado y perpetuado desde la infancia, que dan paso a actitudes discriminatorias, es decir, al edadismo. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define el edadismo como “la forma de pensar (estereotipos), sentir (prejuicios) y actuar (discriminación) con respecto a los demás o a nosotros mismos por razón de la edad.” (OMS, 2021)

4.3.2 ¿Cómo se manifiesta el edadismo?

Según la OMS el edadismo se manifiesta principalmente en tres niveles, **institucional**, para hablar de las restricciones injustas y sistemáticas hacia la vejez, **interpersonal** refiriéndose a las interacciones discriminatorias entre una comunidad y **autoinfligidas** que es la interiorización del edadismo contra sí mismo. (OMS, 2021)

Esta forma de discriminación se puede presentar hacia los demás o hacia la propia persona, se expresa de forma individual cuando las personas se aíslan, se abstienen de realizar ciertas actividades y cuando se refieren a ellas de manera condescendiente en razón a edad, a nivel social se expresa de forma sistemática en el rol que se les asigna a las personas mayores y como este marcado edadismo se ve reflejado en las políticas, las acciones sociales y culturales.

El edadismo implica un claro deterioro en la percepción que los adultos mayores tienen de sí mismos como fue expresado por Claudia Mahler en la Asamblea General de las Naciones Unidas: “Cuando las personas mayores interiorizan actitudes negativas y prejuicios debidos al estigma que en general se asocia a la vejez, pueden adquirir percepciones distorsionadas de su propio valor o del respeto por sí mismas, o tal vez evitan autoidentificarse como personas mayores.” (Asamblea General, 2021)

Los discursos edadistas dentro de la sociedad se perpetúan a través de las relaciones, la publicidad, los juicios de valor, las leyes, las políticas públicas que generan narrativas culturales usualmente enfocadas en la disminución de capacidad, fragilidad y pérdida. (Medina R. 2018)

4.3.3 Campañas para disminuir el edadismo

Actualmente se conocen algunas campañas o estrategias que tienen como propósito la disminución de actitudes edadistas o la promoción del cuidado de las personas mayores tanto a nivel global como local, algunas que son importantes de

mencionar son las siguientes:

Campaña mundial contra el edadismo, iniciativa que surge de la Organización Mundial de la Salud y con la cual se desarrolló un informe global sobre este tipo de discriminación, una guía de conversación para concientizar sobre el edadismo, recursos para redes sociales y vídeo informativos y de sensibilización, en el siguiente vínculo podemos acceder a la campaña:

<https://www.who.int/es/teams/social-determinants-of-health/demographic-change-and-healthy-ageing/combating-ageism/global-report-on-ageism>

Campaña EveryAGE Counts, inició en el 2018, a través de diversas estrategias que pretenden hacer un cambio en la sociedad australiana. Buscan disminuir las normas sociales negativas en relación con el envejecimiento, en esta se han realizado actividades como un cuestionario llamado “¿soy edadista?”, la revista “The real old”, juegos para iniciar una conversación y ha sido muy importante la fundamentación investigativa de este proyecto, en el siguiente vínculo podemos acceder a la página web de la campaña: https://www.everyagecounts.org.au/campaign_materials

Década del envejecimiento saludable (2021-2030) es una iniciativa de colaboración mundial para mejorar la vida de las personas mayores, sus familias y comunidades; está enfocada en cuatro aspectos: combatir el edadismo, crear entornos amigables con las personas mayores, realizar atención integrada y atención a largo plazo. En el siguiente vínculo puede accederse al material virtual de la campaña: <https://www.decadeofhealthyageing.org/es>

Misión Colombia envejece fue un estudio enfocado en el proceso de envejecimiento en el país, pretendió dar luces sobre las acciones y retos que para el 2030 deberían asumir las personas y el Estado para garantizar una mejor calidad de vida para las personas mayores. (Fedesarrollo y Fundación Saldarriaga Concha, 2015)

4.4 SISTEMA USUARIO-PRODUCTO-CONTEXTO-ACTIVIDAD

El diseño es una actividad que debe incluir el análisis de todos los componentes que contextualizan una problemática, planteamiento que se apoya en el sistema ontológico que considera al usuario, los productos, el contexto y el uso o actividad, permitiendo proponer bienes o servicios más allá de sus capacidades formales y que tengan en cuenta las consideraciones necesarias para ser funcionales, “se requiere un proceso de análisis y de aplicación que de manera sistémica incluya las diversas variables en una relación de uso y que se constituyen en un sistema: Usuario-Producto-Contexto-Actividad” (Sáenz, L.M. 2005).

4.4.1 EL USUARIO

Se entiende al usuario como un elemento central dentro del proyecto, se diseña a

partir de sus características, requerimientos, necesidades y deseos (Sáenz, L.M. 2005), este proyecto fluctúa entre dos usuarios, el adulto mayor como principal actor, ya que es el usuario afectado por el edadismo y la persona que participa en la experiencia, que es a quien se quiere impactar, para el proyecto es fundamental comprender desde la revisión bibliográfica al adulto mayor.

4.4.1.1 El adulto mayor

El término adulto mayor según la normativa colombiana se refiere a las personas mayores de 60 años, actualmente desde la OMS una persona se considera mayor luego de los 65 años. En la historia se han creado otras nomenclaturas relacionadas con esta etapa de la vida humana, como es el término “tercera edad” que surgió en Francia en 1950 para abarcar “a personas de cualquier edad, jubiladas y pensionadas, consideradas como de baja productividad, bajo consumo, y poca o nula actividad laboral” (Fajardo, G, 1995). A pesar de que este término se sigue utilizando, se ha transformado para hablar de personas jubiladas mayores a 65 años que pueden o no seguir siendo productivas laboralmente e inclusive se han creado nuevos conceptos como la cuarta edad que responde al aumento de la esperanza de vida y de la capacidad funcional para las personas de la tercera edad, esta abarca personas mayores a los 80 años.

Ser un adulto mayor implica cambios a nivel personal, social, familiar, estos no se dan de manera lineal ni uniforme y no necesariamente van directamente ligados a la edad cronológica de la persona, sino que, por el contrario, depende de factores como la genética y el estilo de vida que se adopta. (Azenet, G. 2016)

4.4.1.2 Tipos de envejecimiento

Existen además cuatro perspectivas principales desde las cuales se puede ver y entender el envejecimiento, desafortunadamente estas se ven atravesadas por mitos y prejuicios, en su mayoría negativos, acerca de la vejez.

4.4.1.3 Envejecimiento cronológico

El envejecimiento cronológico se mide a partir de los años vividos, haciendo caso omiso a la condición física en la que se encuentra la persona. Este envejecimiento es comúnmente asociado de manera directa con las enfermedades crónicas, la pérdida de la autonomía y demás impedimentos; dicha asociación se da más a partir de mitos y prejuicios erróneos ya que no es inusual ver personas de edad cronológicamente avanzada que se encuentran físicamente íntegras. (Stefanacci, G. 2022)

4.4.1.4 Envejecimiento biológico

Aunque es cierto que el proceso de envejecimiento implica la disminución de las capacidades físicas, cognitivas y sensoriales, esto no se da de manera drástica, por el contrario, son cambios graduales que no siempre son causa directa de muerte. En el envejecimiento biológico influyen principalmente otros factores como el de los hábitos y

el estilo de vida, los cuales pueden dar paso a deterioros drásticos o enfermedades crónicas. (OMS, 2015.) Esto mismo se da con el factor genético, lo cual puede afectar a las personas independientemente de su edad cronológica.

4.4.1.5 Envejecimiento psicológico

El envejecimiento psicológico se ve a partir del deterioro de las capacidades cognitivas, de memoria, atención, entre otras. Esto no quiere decir que se pierdan estas capacidades, simplemente el envejecimiento psicológico “(...) consiste en modificaciones que se presentan por la acción del tiempo en las funciones mentales.” (Reyes, C.A., 1993) El mito que predomina en este ámbito es que la vejez es una etapa de ansiedad y depresión, aislamiento y falta de creatividad. Dichos mitos y prejuicios también tienen un efecto negativo en las personas mayores, ya que pueden generar bajas en su autoestima y sentimiento de inutilidad.

4.4.1.6 Envejecimiento sociológico

El envejecimiento sociológico va más asociado a la concepción de improductividad del adulto mayor frente a los intereses y necesidades de la sociedad contemporánea, esto junto con la disminución del valor de la sabiduría, el respeto y la experiencia han generado que la imagen de la vejez sea cada vez más negativa que positiva. Esto consolida además el maltrato de parte de las familias y de la sociedad en general hacia los mayores, complicando así su proceso de adaptación a esta etapa de la vida. (OMS, 2015.)

A estas diferentes perspectivas es importante añadir el componente estético que, aunque va muy ligado principalmente al envejecimiento cronológico y biológico, se puede entender además como el claro reflejo del miedo y el rechazo que la sociedad tiene a envejecer. La importancia de la estética se ha dado de manera proporcional al concepto negativo de la vejez, cada vez es más importante no lucir viejo.

4.4.1.7 Cambios corporales en la vejez

“A nivel biológico desde la segunda mitad de la vida estamos transcurriendo por un deterioro progresivo de las funciones corporales” (OMS, 2015), esto tiene un impacto en la salud y por lo tanto una pérdida en la capacidad funcional e intrínseca de la persona.

Las capacidades funcionales las podemos entender como el poder satisfacer las necesidades básicas, el tener movilidad de forma autónoma, el establecer relaciones interpersonales y por último el contribuir a la sociedad. Las capacidades intrínsecas se refieren a lo físico, mental, sensorial, cognitivo y psicológico. (OMS, 2021).

Los cambios que deterioran en mayor escala la calidad de vida de las personas geriátricas están relaciones con la movilidad, los sentidos, lo cognitivo, lo inmunológico y la sexualidad.

La movilidad es una de las habilidades más afectadas en esta población, esto

sucede por una disminución de la masa muscular, de la densidad ósea y del líquido sinovial generando fragilidad en las articulaciones (OMS, 2015), estos cambios corporales se pueden disminuir con actividad física moderada y habitual, además de consumir una dieta que permita una absorción rica de nutrientes.

La pérdida de capacidad sensorial es también una tendencia en la población mayor, con mayores índices a nivel visual y auditivo, los cuales se dan usualmente por una predisposición genética o factores del contexto, las afecciones como la hipoacusia y la presbicia son padecidas por gran parte de la población y desmejoran la calidad de vida de las personas; estas usualmente son tratadas a nivel quirúrgico o por medio de ayudas técnicas que puede mejorar sustancialmente el padecimiento de estas molestias. (Ucrós, K. 2016)

Por otro lado, la falla en la memoria y la disminución en la rapidez del procesamiento de información son afecciones que tenemos en nuestro día a día desde la juventud y que incrementan con la edad, no todas las capacidades cognitivas se deterioran, usualmente las habilidades del lenguaje se mantienen, por lo que en la vejez es variado el padecimiento de enfermedades cognitivas y usualmente están ligadas a una enfermedad. (OMS, 2015)

La sexualidad es otro de los cambios en la vejez, la baja en la libido está ligado a la disminución hormonal y los impactos directos o indirectos de condiciones fisiológicas o sociales, como es el caso de la relación directa entre la disfunción eréctil y el padecimiento de enfermedades vasculares o indirecta como la pérdida de autonomía en la movilidad. (Mulligan, T. 1998)

Es importante resaltar que esos “cambios importantes no solo en el estado de morbilidad y mortalidad, sino que determina el estilo y calidad de vida de la población mayor, debido a que la calidad de vida en las personas mayores institucionalizadas parece estar asociada a sus niveles de dependencia, estado mental y a la funcionalidad” (Pinillos y Prieto, 2012), esto en conjunto significa la pérdida de la salud y la autonomía.

4.4.2 PRODUCTO

Es el medio que se relaciona directamente con el usuario, en este caso se indagó sobre las tendencias en diseño que buscan el bienestar de la población mayor y las ayudas técnicas ya existentes en el mercado “Los productos deben cumplir con los objetivos para los cuales fueron creados en términos de criterios funcionales-operativos, estético-comunicativos, morfo-productivos y comerciales”. (Sáenz, L.M. 2005)

4.4.2.1 El Geronto Diseño

El Geronto Diseño es una rama moderna del diseño que tiene como objetivo proyectual a las personas mayores, pretende lograr un desarrollo de productos, espacios y servicios que puedan mejorar la calidad de vida de las personas geriátricas. Este surge como consecuencia del envejecimiento demográfico, en donde aumenta

exponencialmente la cantidad de personas mayores que requieren consumir diseños que se adapten a sus necesidades y capacidades físicas y emocionales.

“Los sistemas de productos y servicios ostentan una particularidad no sólo funcional, sino especialmente emocional, es decir, además del uso de la ergonomía, antropometría y prosémica utilitaria, se pretende que contribuya a fortalecer y promover los aspectos culturales y sociales de la persona mayor.” (Maya. A. 2017).

Es importante mencionar que el diseño para las personas mayores va más allá de la ortopedia geriátrica, este debe atender aspectos sociales, biológicos y psicológicos del usuario (Rubio, M. 2015), por lo que estamos hablando de diseño centrado en el usuario, para esto se proponen una serie de parámetros de diseño en el texto “Geronto Diseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores” enfocadas en un diseño utilitario, amigable y pertinente para esta etapa de la vida, las cuales son:

- Conocer al usuario a través de la investigación etnográfica o el diseño participativo
 - La accesibilidad al bien o servicio diseñado.
 - Promoción de la buena salud.
 - Llamado a la memoria o recordación.
 - No estigmatización, no genera estereotipos.
 - Genera independencia.
 - Tiene una larga vida útil.
 - Involucra el diseño reflexivo y visceral.

4.4.2.2. Ayudas técnicas

Es pertinente mencionar la importancia de las ayudas técnicas en la vida del adulto mayor, las cuales están enfocadas en mejorar aspectos de la enfermedad y la autonomía.

Se dice que es indispensable para el paciente geriátrico el uso de dispositivos técnicos cuando este ha experimentado cambios en su calidad de vida debido a la disminución de sus capacidades, estos los podemos definir como “ayudas técnicas (AT), dispositivos o adaptaciones que corrigen o facilitan la realización de una acción, actividad o desplazamiento procurando conservación de energía y mayor seguridad o en ciertos casos suplir movimientos y ayudar ante la presencia de una limitación funcional incapacitante” (López, K. 2016).

Estos objetos que usualmente son de índole médico le permiten al usuario conservar por mayor tiempo su autonomía, teniendo consecuencias directas en su autoestima y capacidad de vincularse con su medio.

De igual forma existen diversos objetos pensados para mejorar la cotidianidad del

adulto mayor, tanto para el uso directo o indirecto del paciente geriátrico, estos pretender atender asuntos como la disminución de motricidad fina o condiciones más específicas como es el Parkinson, esto los podemos dividir según la actividad.

Alimentarias: Manoplas, cubiertos angulares o multifunción, plato con reborde interno, vaso con boquilla, vaso con escotadura.

Vestimenta: Abotonador, gancho para vestirse, pone medias, calzador de zapatos.

Aseo personal: Cepillo de dientes con mango engrosado, baño portátil, asiento para bañera, barras de soporte dentro de baño, antideslizantes

Además de estos objetos existen ayudas para el cuidador.

Los objetos que se encuentran en el mercado para el adulto mayor usualmente están pensados desde la disminución y en la enfermedad, lo cual puede ser un factor que contribuya a la perpetuación del edadismo, por ejemplo las ayudas técnicas para la movilidad están asociadas con permitir el desplazamiento, el traslado y entre ellas se encuentran: silla de rueda estándar, silla de ruedas tipo camilla, silla de ruedas neurológica, bastón, andador fijo, andador de paseo, sin embargo no hay productos de diseño enfocados en la dispersión, la actividad u otro. (López, 2016)

4.4.3. EL CONTEXTO

Entendido como el entorno que caracteriza al usuario, se indagó por el panorama actual de la vejez en Colombia y las tendencias mundiales en el contexto de la población mayor, es importante comprender el contexto desde las características tanto físicas como culturales que habita la persona, como lo doméstico, laboral, lúdico y público (Sáenz, L.M.2005).

4.4.3.1. La Economía Silver

La Economía Silver es un concepto que surge como consecuencia del envejecimiento demográfico, a medida que la población mayor aumenta y envejece sanamente, estos pasan a ser consumidores activos, surgiendo retos para el mercado y la sociedad que pueden tener consecuencias positivas en el futuro.

Se dice que el adulto mayor pasará a ser uno de los principales consumidores en el 2030 y que esto ya está sucediendo en países como Japón (Grupo BID, 2021), pasarán de un estado pasivo en la economía a ser emprendedores, trabajadores activos y consumidores potenciales.

Al mejorar las condiciones de salud las personas tendrán un envejecimiento productivo, lo que posiblemente desligue al envejecimiento de estereotipos como la fragilidad, el aislamiento y se reemplacen por aspectos positivos, lo que disminuirá el edadismo. (OMS, 2021.)

Uno de los retos de esta tendencia económica es el procurar que las sociedades tengan la capacidad y recursos de atender las demandas de la población mayor de forma justa, posibilitando la calidad de vida para todas las personas, por lo que las poblaciones vulnerables son un tema de especial atención.

“El desarrollo de la Economía Plateada requiere una amplia discusión que incluya a toda la sociedad y que promueva conexiones, comunicaciones y la búsqueda de soluciones basadas en la cooperación intergeneracional. Esta conexión intergeneracional ayuda también a quebrar prejuicios sobre los adultos mayores, es decir, el “edadismo” o discriminación, que afecta hoy en día a las personas mayores en el mundo (Grupo BID, 2021).

Usualmente las poblaciones vulnerables y con escasos recursos son las que tienen mayores deficiencias en salud, menor acceso a bienes y servicios y como consecuencia esta población no podrá continuar con la movilización de la Economía Silver, por lo que es muy importante que desde los Estados se creen y mantengan programas de salud que garanticen la autonomía de la población envejecida.

Actualmente podemos observar cómo hay una tendencia de políticas públicas que pretenden generar espacios públicos y privados inclusivos; esto es vital para que los adultos mayores puedan continuar siendo miembros activos de la sociedad, por ejemplo, desde el espacio y transporte público se debe garantizar la accesibilidad fácil y amigable para que estas personas puedan seguir habitando las ciudades y movilizando la economía. (Grupo BID, 2021)

4.4.3.2. El envejecimiento en Colombia

En Colombia, de acuerdo con las proyecciones de población del DANE, se estima que en 2021 había un total de 7.107.914 personas adultas mayores (mayores de 60 años), en su mayoría mujeres; el 45,5% de las personas diagnosticadas con enfermedad crónica en el país fueron mayores de 60 años; y, para el 2020, 18,7% de los adultos mayores presentaban discapacidad. (DANE, 2021).

Este ha sido el panorama general de Colombia en los últimos 2 años, lo cual presenta un reto dado a que cada vez más personas requieren apoyo ya sea económico o en la realización de sus actividades diarias. Frente a esta creciente demanda en la dependencia, han surgido diversos programas como por ejemplo Colombia Mayor, el cual, en el 2020 benefició a un estimado del 77% de la población mayor del país que, en su mayoría, no cuentan con pensión. (Minsalud, 2020)

No obstante, la dependencia y el estado de salud de los adultos mayores no solo se limita a sus capacidades físicas, sino que esto también depende de los recursos con los que cuentan y, en Colombia, se da un alto índice de inequidad y desigualdad socioeconómica que no siempre les permite tener acceso a diversos servicios de salud o de apoyo. (Defensoría del Pueblo de Colombia, n.d.).

4.4.4 LA ACTIVIDAD

Podemos entender la actividad como las acciones que realiza el usuario en su contexto vital, delimitando asuntos para el proceso del diseño. Esta permite ampliar el panorama que se tiene sobre el usuario, especificando en las acciones que realiza cotidianamente, para esto se enunciaran un par de aspectos que componen una mirada ampliada sobre el envejecimiento.

4.4.4.1. *El envejecimiento activo*

La longevidad y la vejez saludable dependen tanto de la genética como de los hábitos que las personas hayan mantenido durante su vida, es por esto que se destaca la importancia de que dichos hábitos sean saludables. El ejercicio, la buena alimentación, evitar sustancias como el alcohol y el cigarrillo y demás estilos de vida saludables son de suprema relevancia para envejecer con bienestar. Desde la juventud debemos ser conscientes de las consecuencias que nuestros hábitos de vida van a tener sobre nuestra vejez, de esta manera podemos llegar a la tercera edad con un mejor estado de salud y, consecuentemente, romper los estereotipos alrededor de la vejez.

Se ha establecido que los hábitos de vida de las personas tienen mucha influencia en cómo será su vejez, es decir, hábitos de vida saludables generalmente llevan a una vejez saludable. El tabaco, el alcohol demás sustancias o actividades son causantes comunes de patologías que se manifiestan durante la vejez.

Es por esto que se le está otorgando cada vez más importancia no solo a mantenerse activo al llegar a la vejez, sino también al llevar una vida saludable para prevenir un sinnúmero de enfermedades o detrimentos que comienzan a manifestarse durante la vejez.

No obstante, en Colombia, como consecuencia de la desigualdad, se da también un problema de inseguridad en los adultos mayores ya que, por ejemplo, muchos no tienen acceso a tres comidas diarias cuando la alimentación es considerada una de las formas esenciales y un elemento básico para mantenerse saludable. (DANE, 2021.)

4.4.4.2. *La autonomía*

Con el aumento de las prácticas de vida saludables tenemos una transformación de la vejez, el adulto mayor al estar sano prolonga su autonomía y funcionalidad, esto lo podemos entender como “la capacidad de ejecutar tareas y desempeñar roles sociales en la cotidianidad, dentro de un amplio rango de complejidad” (Giraldo y Franco 2008).

La autonomía de una persona es imprescindible en tres dimensiones, como los

menciona el texto “la funcionalidad en la vejez” de la Universidad Autónoma de Coahuila, la primera dimensión está en relación con las necesidades básicas, alimentarse, vestirse, dormir, moverse, tener higiene personal; cuando una persona puede cumplir con las actividades básicas y personales de la vida diaria podemos decir que está en el primer nivel de autonomía y supera las funciones vegetativas, cuando una persona no puede cumplir alguna de estas disminuye considerablemente su esperanza de vida.

La segunda dimensión está relacionada con la independencia en las acciones cotidianas, cuando una persona no depende de un cuidador para llevar a cabo tareas como el cocinar, ir de compras, tomar medicamentos, transportarse, se dice que está en este segundo nivel de autonomía, este nivel requiere capacidades a nivel físico, psicológico y emocional.

En la tercera dimensión están comprendidas las actividades que requieren un alto nivel de funcionalidad y está atravesada por ámbitos culturales, hábitos de vida y factores económicos.

La pérdida de autonomía en las personas adultas provoca una pérdida en la funcionalidad de sus vidas, impidiendo un pleno desarrollo que está ligado a los estereotipos que oscurecen esta etapa de la vida, sin embargo, esta pérdida está relacionada con estilos de vida saludable, por lo tanto, en cierta medida se pueden prevenir para mejorar la calidad de vida de las personas mayores y de las personas que están transitando hacia esta etapa de la vida (Azenet, G. 2016).

5 Metodología

El marco metodológico del proyecto fue abordado como una investigación de tipo mixto; se planteó desde lo cualitativo pues tuvo un enfoque etnográfico que buscó interpretar las percepciones de la comunidad universitaria relacionadas con el tema del envejecimiento; a su vez abordó lo cuantitativo, enfoque que permitió de manera estructurada compilar y analizar la información que se obtuvo de diversas fuentes permitió definir variables y a través de estas analizar promedios e interrelaciones que permitieron describir, explicar, predecir comportamientos y relaciones de la información recopilada.

Tuvo también un planteamiento correlacional apoyado en la visión sistémica de la Ergonomía que caracteriza y establece relaciones entre los componentes del sistema usuario-producto-contexto y actividad, visto también de manera análoga al sistema ontológico de diseño que nos propone la Línea de Investigación en Ergonomía de la Universidad Pontificia Bolivariana. (Sáenz, L.M. 2006)

La metodología del proyecto se llevó a cabo en tres fases (Ver Figura 1), **RECOPIACIÓN**, esta fase estuvo dirigida al rastreo de información sobre el envejecimiento y conceptos tales como el envejecimiento saludable, la Economía Silver, el Geronto Diseño, el diseño de experiencias, entre otros que se consultaron en fuentes primarias, permitiendo la fundamentación del proyecto y caracterización de los elementos del sistema, durante esta primera fase y con base en el rastreo de información se diseñó la encuesta que permitió que permitió abordar la siguiente etapa del proyecto.

La segunda fase fue la **INDAGACIÓN**, en la cual se aplicó la encuesta para conocer la percepción, comprensión y actitudes sobre el envejecimiento que tenía un grupo de estudiantes universitarios de Medellín, en esta fase se desarrolló el instrumento de recolección de datos. La información suministrada fue interpretada, analizada y organizada permitiendo construir relaciones y conclusiones que posibilitaron el proceso de diseño de la experiencia.

En la tercera fase se llevó a cabo el **PROCESO DE DISEÑO**, en el cual se diseñó una experiencia para ser puesta en acción en el campus universitario de la UPB, enfocada en la sensibilización hacia el tema del edadismo, el diseño de esta propuesta estuvo apoyado en los datos recolectados en las fases anteriores, que fueron insumo para plantearla, en esta se diseñó, se gestionaron recursos y se prototipo la experiencia.

En la cuarta y última fase fue la **VALIDACIÓN**, se implementó el prototipo de la experiencia dentro del campus universitario, los resultados obtenidos en la experiencia permitieron validar a través de la observación y análisis del impacto que tuvo en la población de universitaria.

Figura 1*Esquema de la metodología del proyecto*

6 Resultados

A continuación, los resultados de la investigación acordes con las cuatro fases del proyecto. En la fase de indagación: los resultados de la encuesta de percepción, en el proceso de diseño: el diseño de la experiencia y en la fase de validación: los resultados de la implementación de la experiencia.

6.1. Fase 1: RECOPIACIÓN

El marco teórico fue el resultado de la primera fase del proyecto, su elaboración estuvo orientada a rastrear información sobre el diseño de experiencias, el edadismo, el adulto mayor, el envejecimiento, el contexto colombiano en el envejecimiento y tendencias como el Geronto Diseño, la Economía Silver y el envejecimiento activo

6.2. Fase 2: INDAGACIÓN

6.2.1. Encuesta de percepción

La encuesta de percepción se diseñó con base en los asuntos temáticos del marco teórico (Ver Anexo I. Formato de la encuesta). Una primera parte para indagar por los datos generales del encuestado. A continuación, la encuesta se divide en tres enfoques de percepción como lo plantea la OMS en la Campaña mundial contra el Edadismo, lo que pensamos acerca de la edad, cómo nos sentimos sobre la edad y cómo actuamos con las personas mayores.

Estas preguntas asociadas a la percepción también abordaron tres ítems de la teoría edadista como es la discriminación contra otros, contra sí mismo y la discriminación institucional, permitiendo identificar estos factores en las respuestas de los encuestados. Las preguntas están divididas por indicadores cuantitativos y cualitativos para su análisis como se muestra en la Tabla 1

Tabla 1
Variables para analizar con sus criterios e indicadores

CRITERIO	Indicador cuantitativo	Indicador cualitativo Categorías de análisis
CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN	Género	
	Edad	
	Estrato socioeconómico de su lugar de vivienda	
	Programa universitario	
	Institución educativa	
PREGUNTAS ASOCIADAS A LO QUE PENSAMOS		Percepción sobre la edad en la que se es adulto mayor
		Conceptos asociados a ser adulto mayor
		Conceptos asociados a las capacidades físicas del adulto mayor
		Conceptos asociados a los comportamientos del adulto mayor
		Percepción sobre la importancia del adulto mayor
PREGUNTAS ASOCIADAS A LO QUE SENTIMIENTOS		Percepción sobre el deseo de ser adulto mayor
		Percepción sobre ventajas de ser adulto mayor
		Percepción sobre desventajas de ser adulto mayor
		Emociones positivas sobre envejecer
		Emociones negativas sobre envejecer
PREGUNTAS ASOCIADAS A LAS ACCIONES SOBRE ENVEJECER	Convivencia con un adulto mayor	Percepción positiva de crecer con un adulto mayor
	Parentesco	Aspectos fáciles de ser cuidador
	Cuidado por un adulto mayor	Aspectos difíciles de ser cuidador
	Cuidador adulto mayor	
	Discriminación por razón de la edad	
	Expresiones de discriminación	
	Apropiación del término edadismo	

6.2.2 Análisis de correlación de datos

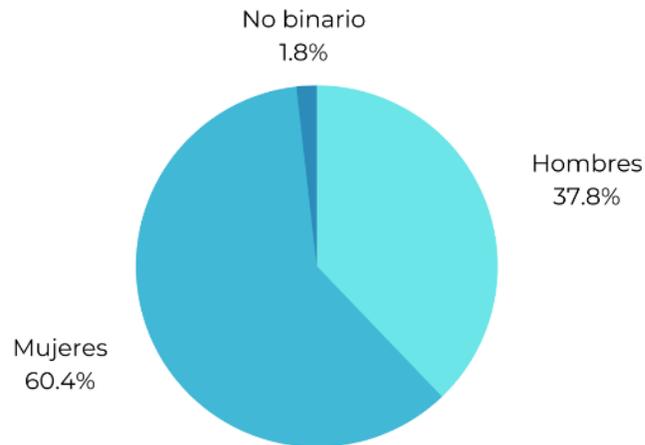
Para el análisis de los datos recopilados en la encuesta de percepción se usó una estrategia de comparación, la cual consistía en hacer una lectura detallada de cada variable (Ver Anexo II), analizando los aspectos comunes o diferenciadores estos permitieron

arrojar una síntesis de los datos recolectados, a continuación, se presenta gráficamente las respuestas por indicador.

La primera parte de la encuesta estuvo dirigida a la caracterización de la población encuestada. Esta estuvo conformada por mayoría de personas del género femenino (60,4%) y con porcentajes menores la participación masculina con un 37,8% y un 1,8% no binario. (Ver Figura 2)

Figura 2

Gráfico circular del indicador género



Las edades que participaron en la encuesta van desde los 17 hasta los 50 años, con un grupo etario del 73% entre los 20 y 30 años, y un grupo mínimo de 1.8% entre los 40 y 50 años. (Ver Figura 3)

Figura 3

Gráfico circular del indicador edad

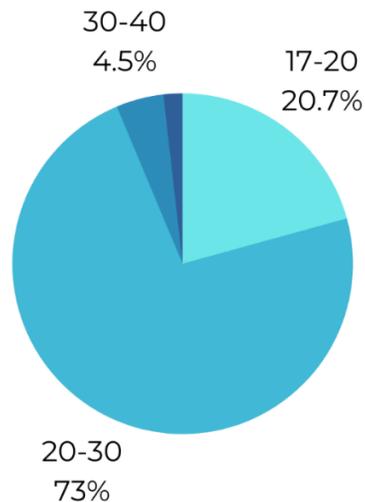
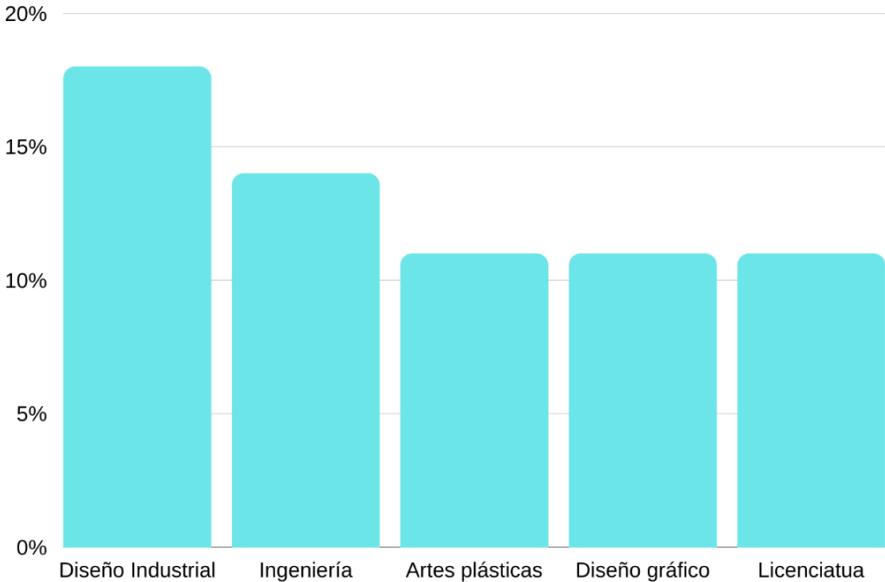


Figura 4
Gráfico de barras programa universitario



La encuesta se difundió virtualmente a estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín, las carreras a las que pertenecen la mayor cantidad de personas fueron Diseño Industrial con 18% e ingeniería con 14% (Ver Figura 4), del total encuestados el 52.3% pertenecía a la UPB. (Ver Figura 5)

Figura 5
Gráfico circular del indicador institución educativa

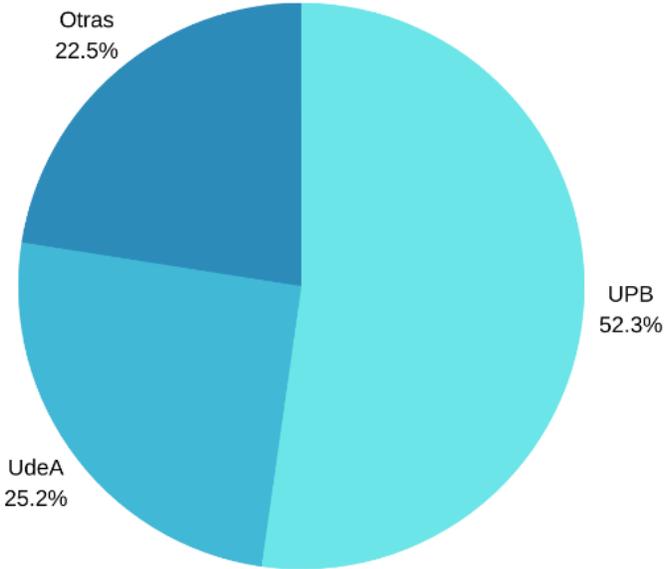
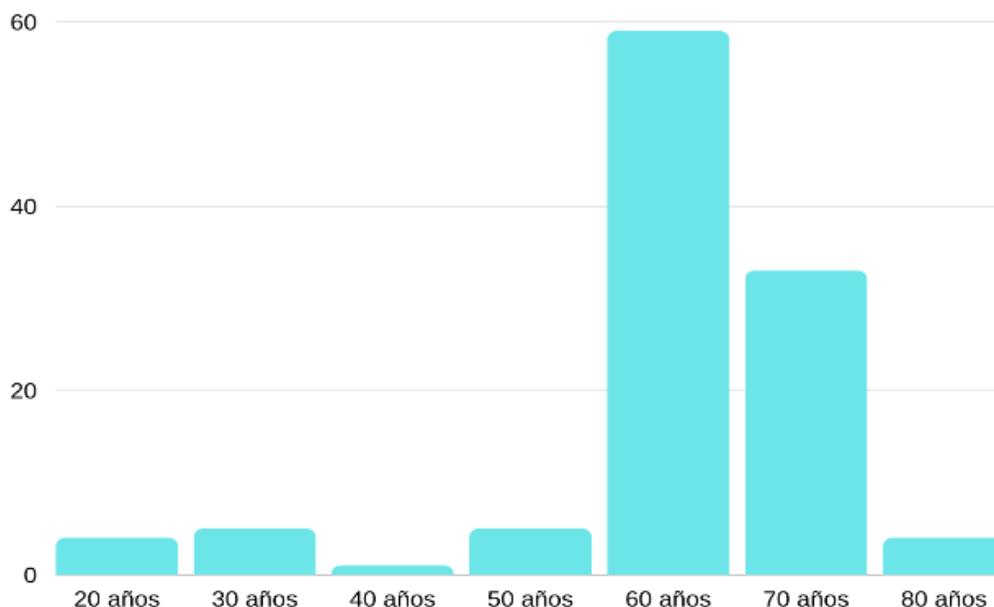


Figura 6

Gráfico de barras del indicador percepción sobre la edad en la que se es adulto mayor



La segunda parte de la encuesta correspondía a preguntas asociadas a lo que pensamos acerca de la edad, sobre el indicador percepción sobre la edad en la que se es adulto mayor hubo una tendencia con 59 participaciones a los 60 años.

Figura 7

Nube de palabras del indicador conceptos asociados a ser adulto mayor



En las Figuras 7, 8 y 9, se pueden observar los indicadores sobre conceptos asociados al adulto mayor, a su físico y comportamiento, en estas palabras como “Experiencia” con 31 respuestas “Sabiduría” con 25 respuestas” Arrugas” con 64 respuestas “Terquedad” con 32 respuestas y “Experiencia” con 21 respuestas fueron las que obtuvieron mayor tendencia.

La segunda parte de la encuesta se concluye preguntando la importancia que tiene el adulto mayor en la sociedad, obteniendo 5 categorías de respuestas (Ver Figura 10), en donde la tendencia fue hacia la experiencia del adulto mayor con 83 respuestas. (74%)

Figura 8

Nube de palabras del indicador conceptos asociados a las capacidades físicas del adulto mayor

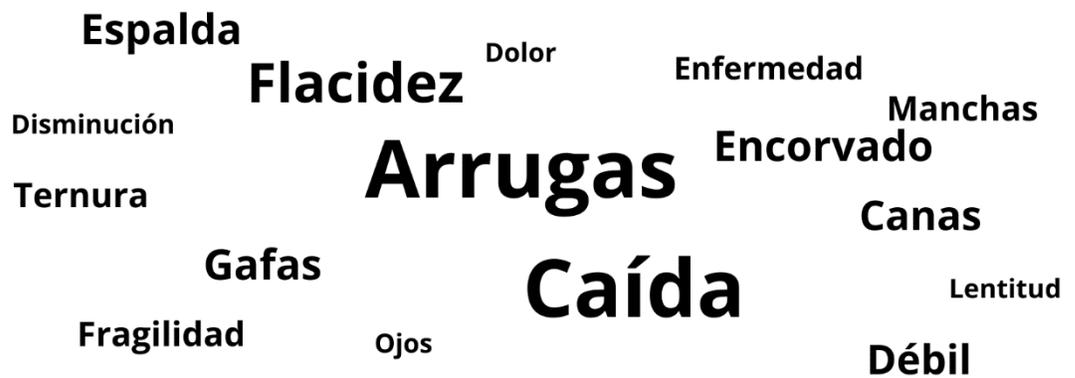


Figura 9

Nube de palabras del indicador conceptos asociados a los comportamientos del adulto mayor



Figura 10

Gráfico de barras del indicador de percepción sobre la importancia del adulto mayor



La tercera parte de la encuesta estuvo orientada a preguntas asociadas a como nos

sentimos respecto a la vejez, en el indicador *Deseo de ser un adulto mayor* (Ver Figura 11) hubo una tendencia a la experiencia con 57 respuestas (51%) y al proceso de deterioro 39 respuestas (35%).

Figura 11

Gráfico de barras del indicador de percepción sobre el deseo de ser adulto mayor



Sobre el indicador *Ventajas de ser un adulto mayor* hubo una tendencia a las palabras “Experiencia” (48%) y “Tranquilidad” (40%) (Ver Figura 12). El indicador *Desventajas de ser un adulto mayor* por su lado obtuvo una tendencia hacia conceptos como “Enfermedad” (66%) y “Dependencia” (36%) (Ver Figura 13).

Figura 12

Gráfico de área apilada del indicador de percepción sobre ventajas de ser adulto mayor

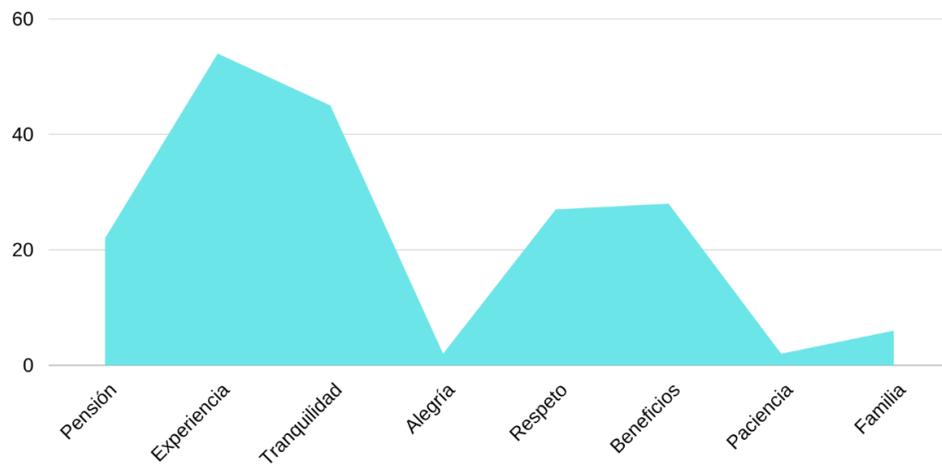
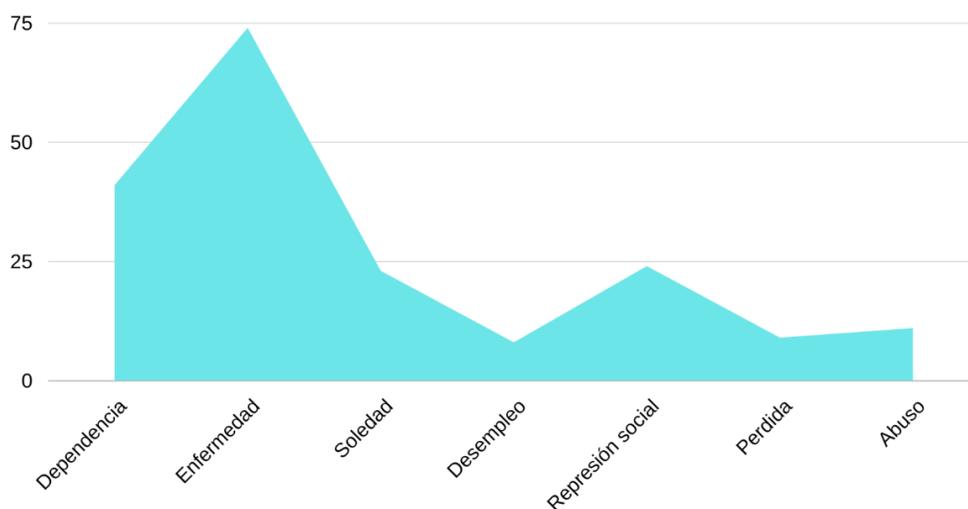


Figura 13

Gráfico de área apilada del indicador de percepción sobre desventajas de ser adulto mayor



La tercera parte de la encuesta concluye preguntando a los participantes sobre emociones positivas y negativas sobre el proceso de envejecimiento, obteniendo mayor cantidad de respuestas en las emociones negativas con respecto a las positivas, los conceptos que fueron tendencia fueron “Serenidad” (82%) “Incertidumbre” (70%) y “Limitación” (84%). (Ver Figuras 14, 15)

Figura 14

Gráfico de área apilada del indicador de emociones positivas sobre envejecer

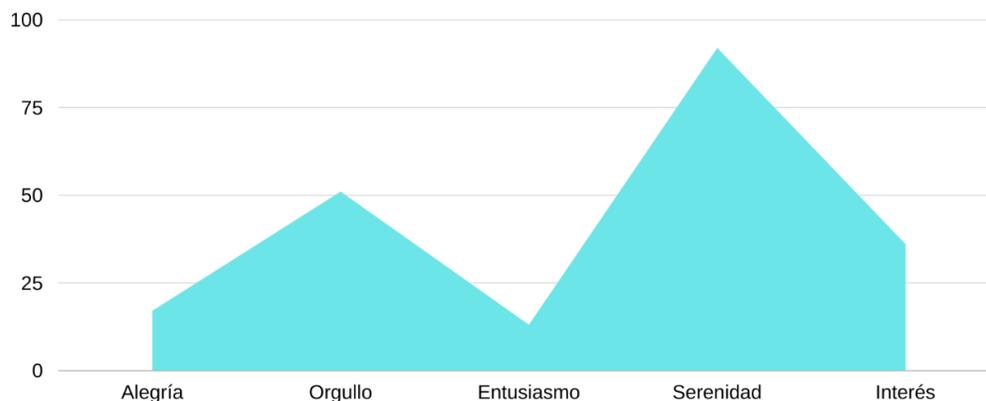
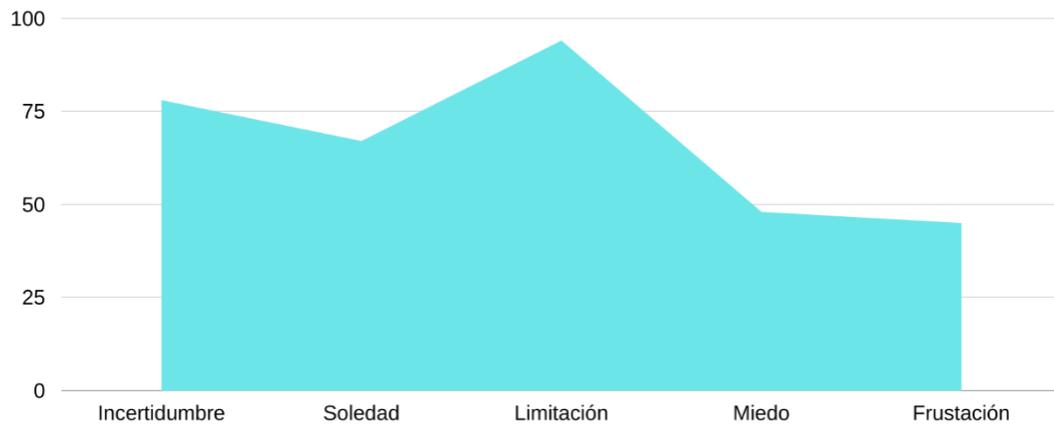


Figura 15

Gráfico de área apilada del indicador de emociones negativas sobre envejecer



La última parte de la encuesta está enfocada en como actuamos con respecto a la edad, se les preguntó a los participantes si habían convivido con un adulto mayor teniendo una mayoría de *Si* con el 92% y si tienen algún parentesco familiar con una tendencia de *Si* del 68%.

Figura 16

Gráfico circular del indicador de convivencia con un adulto mayor

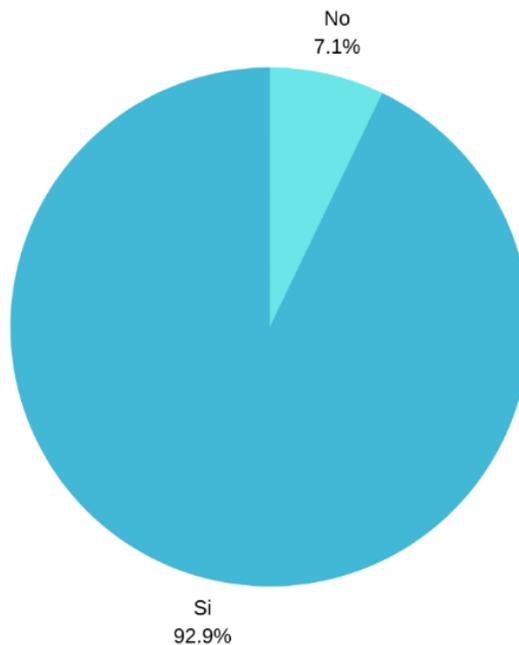
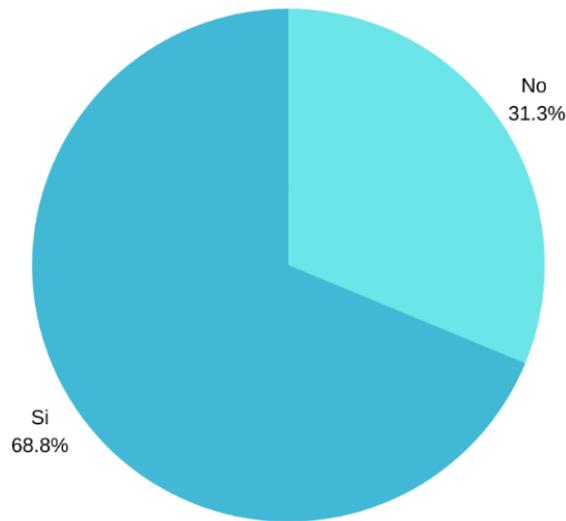


Figura 17

Gráfico circular del indicador de parentesco



Se indagó sobre la percepción de los estudiantes con respecto a crecer y cuidar un adulto mayor se obtuvieron tendencias que marcan tensiones sobre conceptos como “Amor” (33%), “Conocimiento” (18%), “Paciencia” (17%) y “Tiempo” (15%). (Ver Figuras 18, 19)

Figura 18

Nube de palabras del indicador de percepción positiva de crecer con un adulto mayor

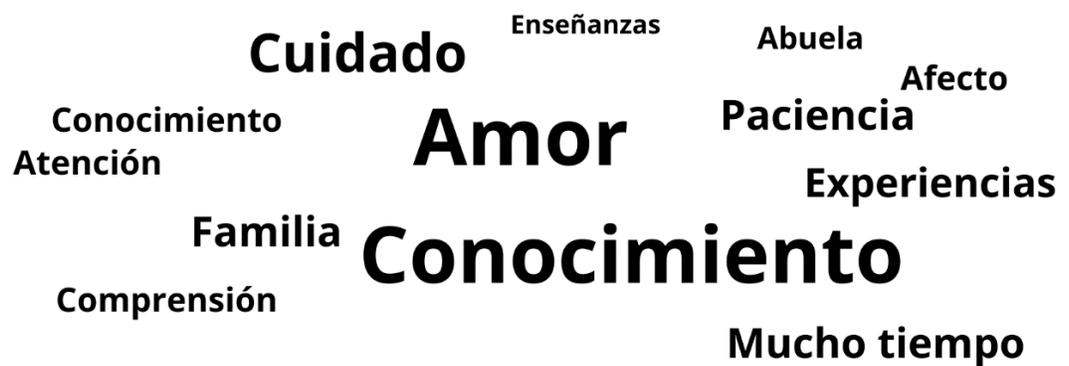


Figura 19

Nube de palabras del indicador de aspectos difíciles de ser cuidador



Figura 20

Gráfico circular del indicador discriminación por razón de la edad

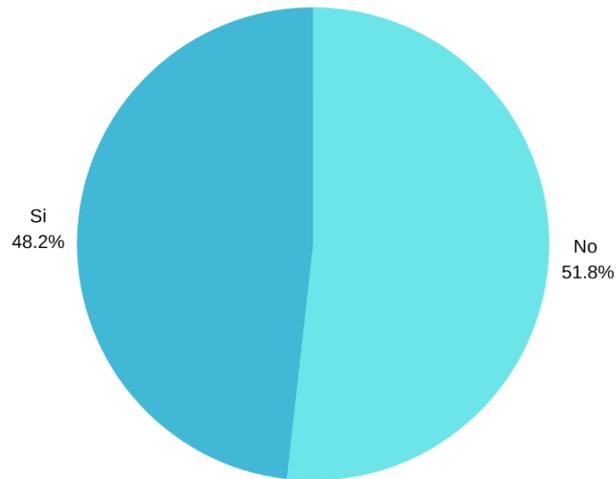
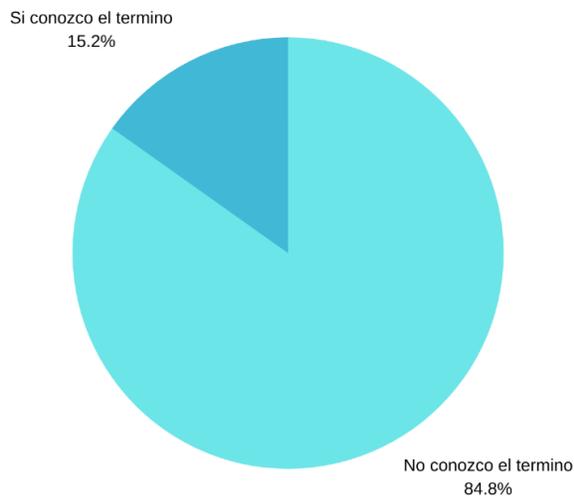


Figura 21

Gráfico circular del indicador de apropiación del término edadismo



Para finalizar la encuesta de percepción se le pregunto a los encuestados sobre la discriminación a razón de la edad (Ver Figura 20) teniendo respuestas muy equilibradas entre sí han discriminado a no a un adulto mayor, también se preguntó sobre el significado del término edadismo (Ver Figura 21) teniendo una tendencia hacia el desconocimiento del término con el 84%.

6.3.3. Resultados del análisis

Estos resultados se dieron al cruzar las respuestas entre variables lo que permitió identificar tendencias, porcentajes y demás datos de interés para el proyecto.

- Se evidenció que el 14% de los estudiantes encuestados contemplan que la edad en la que se es adulto mayor comienza entre los 20 y 50 años, dando cuenta del desconocimiento que tienen los jóvenes sobre el ser adulto mayor.
- En relación con los indicadores “conceptos asociados a ser adulto mayor, a lo físico y al comportamiento” se pudo identificar que el 46% correspondía a adjetivos calificativos positivos y 55% correspondía a adjetivos calificativos negativos, evidenciando una tendencia del 9% hacia una mirada negativa sobre la vejez.
- El indicador “conceptos asociados a ser adulto mayor, a lo físico y al comportamiento” se contrapone a las respuestas recolectadas en el indicador “Infligir discriminación por razón de la edad”, en donde una tendencia de 103 personas asegura que no han discriminado a alguien a razón de su edad, a diferencia de la categoría de análisis “conceptos asociados” en donde se pueden observar prejuicios y discriminación a razón de la edad, por lo tanto, hay un error en la autopercepción de los estudiantes asociada a la discriminación.
- En el indicador “conceptos asociados a ser adulto mayor, a lo físico y al comportamiento”, “deseo de ser un adulto mayor” y “desventajas de ser un adulto mayor” se evidenció la tendencia a asociar el adulto mayor con la enfermedad, por lo tanto, podemos pensar que hay una perspectiva sesgada en los jóvenes y que posiblemente afectará su autopercepción en la vejez.
- 75% personas respondieron que la importancia del adulto mayor está asociada con la experiencia y la transmisión de sus conocimientos, a pesar de esta tendencia el 44% de los encuestados respondieron que no se relacionan con adultos mayores en su vida cotidiana.
- En la categoría de análisis “percepción sobre el deseo de ser adulto mayor” podemos notar que las repuestas tuvieron una tendencia hacia sí querer ser adulto mayor con 70% de respuestas, sin embargo, en su justificación el 43% de las

personas respondieron percepciones asociadas a un miedo por el proceso de deterioro.

- En el indicador “emociones positivas y negativas sobre envejecer” las personas tuvieron mayor participación en las emociones negativas con 332 respuestas y menor participación en las emociones positivas con 209, (las personas tuvieron la oportunidad de señalar la cantidad de emociones que quisieran), con lo cual podemos decir que la autopercepción de envejecer está asociada a la limitación, incertidumbre y soledad.
- 69% de personas encuestadas responden que fueron cuidados por un adulto mayor en su infancia, en el indicador “percepción positiva de crecer con un adulto mayor” se evidencia que estos estuvieron a cargo y que este momento fue positivo en su vida, sin embargo, las opiniones expresadas se contradicen con algunos conceptos en el indicador “conceptos asociados al comportamiento”, por lo cual podemos notar una inconsistencia en estas percepciones.
- Cuando se les preguntó a las personas encuestadas sobre casos de discriminación que conocían a razón de la edad las respuestas se dividieron entre discriminación interpersonal e institucional, resaltan casos como el maltratado abandono o el uso de interfaces con las empresas del sector de la salud y comunicación, no se observa una tendencia hacia identificar casos donde el adulto mayor se autoinflija el maltrato, por lo que se podría concluir que este no es un aspecto diferenciado por los jóvenes.
- 98 personas no conocen el termino edadismo lo que corresponde al 84% de la población encuestada, además las 14 personas (27%) que si conocían el término solo se refirieron a él como la discriminación hacia un tercero, sin contemplar que la discriminación puede estar ligada al proceso de envejecimiento propio.

6.3. Fase 3: PROCESO DE DISEÑO

A continuación, se evidencia el desarrollo del diseño de la experiencia que incluyó las etapas de: estado de arte, análisis del contexto, diseño de la provocación, fuga, diseño de los momentos, gestión del proyecto y prototipado.

El objetivo central de la experiencia fue sensibilizar a la comunidad universitaria sobre el tema del edadismo y acercarlos a este concepto, también se pretendía permitir al usuario dejar una huella en la experiencia y a su vez llevarse consigo una información/reflexión que le proporcionaba la misma.

Esta involucró aspectos característicos del edadismo, es por esto que se dividió en tres momentos sobre lo que se piensa, sobre como sentimos y sobre como actuamos en

relación con el envejecimiento.

6.3.1 Estado del arte

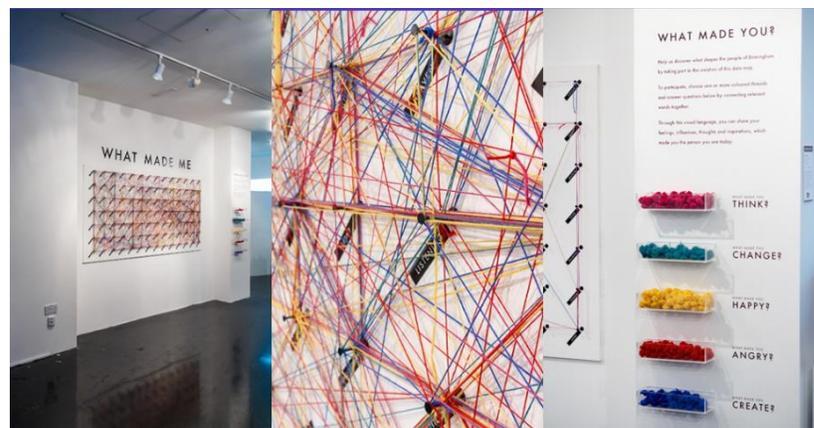
El propósito del estado del arte es proveer al proyecto de referentes de diseño y otras disciplinas que alimentaron la etapa de formalización de la propuesta, estos se han elegido por su conceptualización, soluciones formales e interactividad

El primer referente es What made me del 2012, el cual consiste en un tablero de recopilación de información, el cual a través de un hilo el usuario puede dejar una huella de información en el tablero y a su vez conocer respuestas anteriores a la suya. En el siguiente link se encuentra más información de la propuesta: <https://www.behance.net/gallery/4419469/WHAT-MADE-ME-Interactive-Public-Installation>

Figura 22

Fotografía del proyecto *What made me*

Tomado de: <https://www.behance.net/gallery/4419469/WHAT-MADE-ME-Interactive-Public-Installation>



La casa rota realizada en 2022 dentro de la UPB, es un referente muy potente para el proyecto, ya que involucra el mismo espacio expositivo que se tendrá en la experiencia, este funciona por medio de módulos, dentro de cada uno se construye una pieza de la experiencia que desemboca a una construcción y reflexión colectiva, teniendo como eje el relacionar a un grupo de personas, esta experiencia participativa le da al usuario una reflexión sobre el empoderamiento femenino.

Figura 23

Fotografía del proyecto La casa rota, por Carolina García

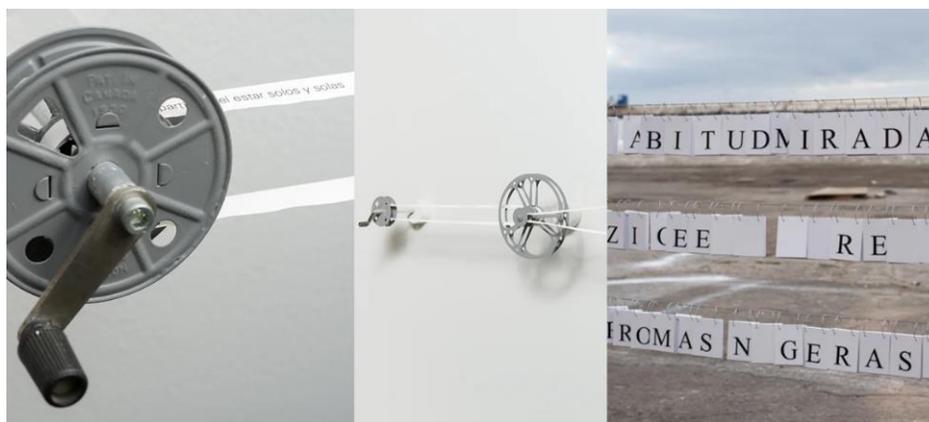


Daniela Serna es una artista plástica de la Universidad de Antioquia, durante el año 2020 realizó dos proyectos artísticos que involucran al espectador dentro de la obra, estas instalaciones artísticas son susceptibles de modificar, por lo que el que lo ve puede dejar una huella en el objeto y requieren del accionamiento para funcionar, para conocer más de su proyecto se puede acceder al siguiente link: <https://danisernag.wixsite.com/danielaserne>

Figura 24

Fotografía de la obra de Daniela Serna

Tomado de: <https://danisernag.wixsite.com/danielaserne>



José Duarte es un diseñador que crea tableros de visualización de información, estos tienen la cualidad de ser muy atractivos y recursivos, este referente es valioso ya que hace un muestreo de formas de que el espectador interactúe de forma provocativa, que se lleve una reflexión crítica sobre una temática y a su vez deje información en la interfaz, para más información de su proyecto ir al link: <http://easydataviz.co/>

Figura 25

Fotografía tableros de visualización de información de Juan Duarte
Tomado de: <http://easydataviz.co/>



TORAFU's Haunted Play House es un proyecto realizado en el 2013, pensado para un público infantil, en este se involucran los sentidos para generar una provocación que provoca su uso, este museo permite distorsionar el cuerpo y el espacio desde un componente tan valioso como es el juego, por lo que los espectadores pueden entrar a modificar escenas, reflejarse, entrar en habitaciones, siendo agentes interactivos en una experiencia inmersiva. En el siguiente link se encuentra más información de la propuesta: <https://www.yatzer.com/torafu-haunted-house-mot>

Figura 26

Fotografía del proyecto Tofafu's haunted play house.
Tomado de: <https://www.yatzer.com/torafu-haunted-house-mot>



Binary Outcomes es un proyecto interactivo del 2019, el cual consistía en una serie de cajas musicales, cada una emitía el sonido de un instrumento y para activarse requería el contacto humano, con el toque de una persona únicamente se activa el sonido de un instrumento, por lo que requiere el trabajo de un colectivo para accionar la melodía

completa, siendo una interfaz provocativa y que mediaba el uso de tecnología. Para conocer más del proyecto acceder al link: <https://www.connectivetissue.us/binary-outcomes>

Figura 27

Fotografía del proyecto binary outcomes.

Tomado de: <https://www.connectivetissue.us/>



6.3.2 Diseño de la experiencia

Con base en la propuesta de Darrell Rhea el modelo de experiencia para este proyecto consideró cuatro etapas, como se muestra en la Figura 28.

Figura 28

Etapas del diseño de experiencia



6.3.2.1. Comprender el contexto

- Caracterización del usuario: La experiencia estuvo dirigida a la comunidad universitaria de la UPB conformada por estudiantes, profesores, personal administrativo, auxiliares y directivos, por lo tanto, debía considerar a jóvenes, adultos y personas mayores como posibles usuarios de la experiencia, con la característica común de transitar por el boulevard en horas diurnas.
- Caracterización del contexto: El boulevard es el espacio en el que se desarrolló la experiencia debido al alto tráfico que hay en la zona, este cuenta con 360m² de área cubierta la cual tiene con mobiliario dispuesto para las personas que transitan por él, las horas de alta afluencia rondan el medio día ya que las personas acuden allí para almorzar, descansar y estudiar, por lo que es una oportunidad para llamar la atención sobre la experiencia.

6.3.2.2. La provocación

En el marco del diseño de la experiencia se desarrolló su identidad de marca (Ver Figura 29) que recopiló el diseño visual de la experiencia con el fin de vincular al usuario.

Figura 29*Imagen de la identidad gráfica de la experiencia*

Para esto se consideraron los siguientes ítems:

- En la paleta de color se usaron colores dinámicos, con contraste entre sí y que no se relacionaran con las percepciones negativas que hay sobre la edad como la enfermedad o la limitación.
- Respecto a la materialidad de las interfaces se requería un peso visual para resaltar en el espacio público, que llamaran la atención de los transeúntes.
- En el lenguaje se usaron expresiones simples, que fueran comprensibles para personas desde los 10 años.
- Para la tipografía se usó una fuente simple, no serifada, de fácil visualización a la distancia, por lo que también requería un tamaño significativo.
- Sobre la construcción colectiva fue importante que se visualizara la huella de los otros usuarios que ya habían participado de la experiencia, es por esto que se optó por tableros de visualización.

6.3.2.3. Etapas de la experienciaCaracterísticas generales de la experiencia:

- Se realizó tanto de forma individual como simultáneamente con otros participantes
- Era indiferente el género o etnia de las personas.
- Pudieron participar personas mayores a los 10 años
- La experiencia no tuvo una ruta delimitada, el usuario podía decidir en qué interfaz comenzar a participar.

Figura 30*Render de la experiencia en contexto*

Primera etapa: Red de pensamientos colectivos

Enfocado a lo que pensamos con respecto a la edad, se incluyeron preguntas y respuestas extraídas de la encuesta de percepción elegidas por ser detonantes. El tablero funciona a partir de hilos que permitirán responder las preguntas a modo de un tablero de visualización de datos, que sirve tanto para continuar recolectando información sobre la edad como para que las personas que transiten por la experiencia puedan observar las respuestas de los demás. (Ver Figura 31).

La estructura diseñada para este tablero tiene unas medidas generales de 1400*1530 mm, consta de tres piezas, patas, tablero y cáncamos, el tablero y las patas tienen un ensamble macho y hembra, que las une sin necesidad de pegas y permite desmontar si es necesario. Los cáncamos se fijan al tablero por medio de tornillería. La estructura está pensada para producirse por medio de corte CNC y fabricada en MDF de 30mm.

Figura 31
Render de la red de pensamientos colectivos



Segunda etapa: Sentirse viejo.

Enfocado a la teoría edadista, este momento vinculo al usuario con sus sentimientos acerca de la edad, por lo que propuso una interfaz tecnológica (filtro AGED tiktok) que permitió visualizarse así mismo con una edad avanzada a través de una aplicación ya existente, removiendo sensaciones acerca del edadismo contra sí mismos, como retroalimentación se preguntó ¿Qué sientes cuando te ves viejo?

Esta estructura se planteó mediante el recubrimiento de un soporte para televisión. El diseño consideró la medida de la pantalla, el soporte para el celular y el espacio donde depositar la retroalimentación.

Figura 32*Render de Sentirse viejo*Tercera etapa: El confesionario

Esta etapa se enfocó en como actuamos con respecto a la edad, para ello se diseñó una estructura que hizo alusión al sistema de confesión católico para exponer acciones discriminatorias que se ejercen contra otros, esto con el fin de hacer consiente acciones edadistas, las confesiones se harán a modo de papeles autoadhesivos y estará apoyado por material gráfico de la información recopilada en la encuesta de percepción.

Para esta etapa se diseñó una estructura modular, conformada por tres paneles, seis uniones en L y seis patas. Al unir los paneles el ángulo de las uniones forma una media luna, dando la sensación de privacidad, las patas tienen el ancho suficiente para soportar la estructura, estas sobresalen en la parte trasera de la estructura dándole estabilidad.

Figura 33
Render del confesionario



6.3.2.4. La fuga

Para las etapas que conforman la experiencia se diseñó un último momento que contribuye a la fuga, esta entendida como “el momento cuando nos desvinculamos físicamente de la interfaz y asimilamos el conocimiento adquirido en esta” (Pérez, N. 2022), por lo cual se propuso un elemento gráfico complementario que fue entregado al finalizar la participación en la experiencia.

A modo de fanzine (folleto plegadizo) se hizo la *Guía rápida sobre Edadismo*, donde de forma muy concisa se abordó qué es el Edadismo, cuál es su importancia en el panorama actual, en donde lo podemos ver y como se puede combatir. (Ver Figura 34, 35.)

Figura 34
Tiro de guía rápida sobre edadismo

La edad es más que un número

La discriminación por edad

Guía rápida sobre edadismo

Acceso a recursos educativos
Tercer y cuarto años de primaria
Diseño: Fundación UPEL

Existen la **autodiscriminación**, y la discriminación **contra otros** con razón de la edad

En el día a día **El edadismo está en todas partes** y nos afecta a nivel **Físico**, **Social** y **Mental**.

Lo podemos combatir al:

- Conectarnos con personas de diferentes generaciones
- Proteger los derechos humanos y las leyes sobre desigualdad etaria
- Generar empatía y educarnos en contra de la discriminación
- Cambiar nuestra percepción sobre la vejez

Actualmente El mundo está ENVEJECIENDO

Año tras año la esperanza de vida aumenta y la natalidad disminuye.

2000

ADULTOS MAYORES NIÑOS

ADULTOS JOVENES

JOVENES ADULTOS

NIÑOS ADULTOS MAYORES

2050

Para el 2050 la pirámide poblacional se habrá invertido. Será un mundo de personas mayores

“En el 2050 1 de cada 6 personas tendrá más de 65 años...”

Y el 16% de la población mundial serán personas mayores.”

-ONU (2019) Un mundo envejeciente.

Edadismo

Es la forma en como

Actuamos

Pensamos

Sentimos

Con respecto a la edad

Según la OMS el 50% de la población mundial es EDADISTA

En el futuro **¿Seremos una población envejecida y EDADISTA?**

Figura 35
Retiro de la guía rápida sobre edadismo

¿y cómo planeas vivir tu vejez?

Para conocer más información sobre el edadismo

6.3.3. Gestión de la experiencia

Para hacer posible la validación de la experiencia dentro del Campus Universitario se hizo una gestión de recursos humanos, financieros y materiales con la dependencia de Bienestar Universitario de la UPB, que se sumaron en la ejecución del proyecto.

En relación con los recursos humanos se hizo una convocatoria para que dos estudiantes que necesitarán horas sociales acompañaran la experiencia durante su ejecución, estos eran los encargados de acompañar a los participantes y explicarles en que consistía la experiencia.

Sobre los recursos financieros y materiales el proyecto decidió recurrir al apoyo ofrecido por Activos Fijos que dispone de estructuras previamente diseñadas, que se usaron para el prototipado de la experiencia, se hizo el préstamo de cuatro de estas y se adaptó el diseño de los tableros para que funcionaran sobre estas nuevas estructuras. De igual forma el proyecto estuvo financiado en un 50% por Bienestar Universitario de UPB, el cual se enfocó en la impresión y accesorios de la experiencia.

6.3.4. Prototipado

Para la validación de la experiencia se prototiparon dos momentos *Red de pensamiento* y *Confesionario*. El prototipo de *Red de pensamientos* tiene una medida general de 241*124 cm, fue impreso en vinilo adhesivo y adherido a un tablero de MDF de 1.5mm, cuenta con cáncamos en los cuales se enredan los hilos y cajas de acrílico en su costado izquierdo y que fueron fijados a la estructura por medio de tornillería.

La información del tablero fue diseñada a partir los resultados obtenidos en la encuesta de percepción de la segunda etapa del proyecto, se eligieron preguntas que habían sido detonantes y se implementaron en los momentos de la experiencia.

Figura 36

Fotografía del prototipo *Red de pensamientos*



El prototipo del *Confesionario* está compuesto por tres paneles, cada uno con una medida general de 190*80 cm, impresos en lona banner y adheridos a las estructuras por medio de cinta doble faz de uso industrial, en la parte inferior de dos tableros estaban fijadas las notas adhesivas para los participantes.

Figura 37

Fotografía del prototipo *Confesionario*



6.4. Fase 4: VALIDACIÓN

La experiencia se llevó a cabo el 5 de octubre desde las 10:00am hasta las 3:30pm, durante esta jornada se realizaron 70 participaciones en la *Red de pensamientos* y 78 respuestas en el *Confesionario*, el momento *Sentirse viejo* (Segunda etapa de la experiencia que corresponde a una interfaz tecnológica) no se llevó a cabo por dificultades de logística y presupuesto.

Figura 38
 Fotografía de la interacción en la Red de pensamientos

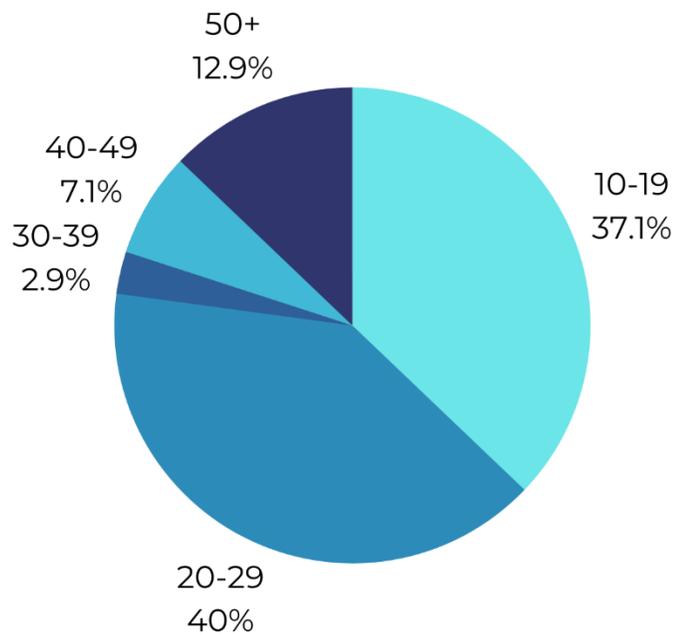


Figura 39
 Fotografía de la interacción en el confesionario



Las edades de las personas que participaron en la experiencia van por grupos etarios desde 10 hasta los 50+ años, en la Figura 40 se observa el gráfico de participación en la experiencia, que muestra una tendencia de 37% de personas entre 10-19 años y del 40% de personas entre los 20-29 años.

Figura 40
 Gráfico circular del porcentaje de participación por grupos etarios.

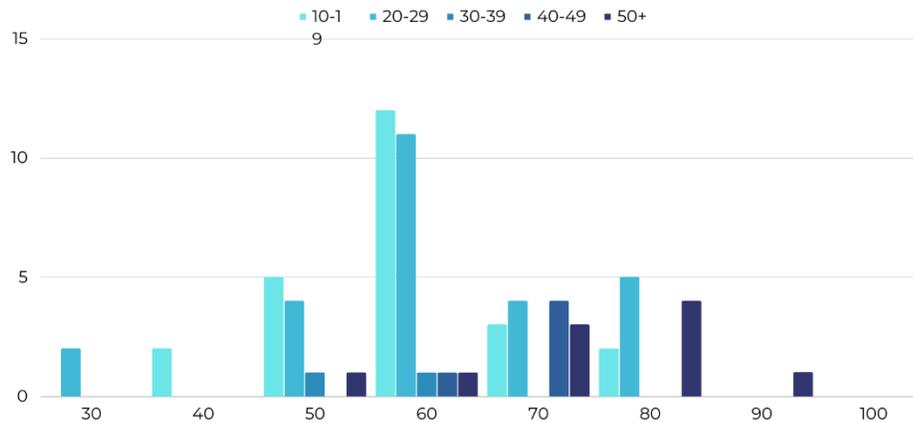


6.4.1. Resultados de la Red de pensamientos

Para el análisis de los datos recopilados en el tablero *Red de pensamientos* se tabularon las respuestas de cada pregunta (Ver Anexo III. Resultados del tablero Red de pensamientos) y se procedió a construir gráficas que mostraran las tendencias de cada respuesta.

Figura 41

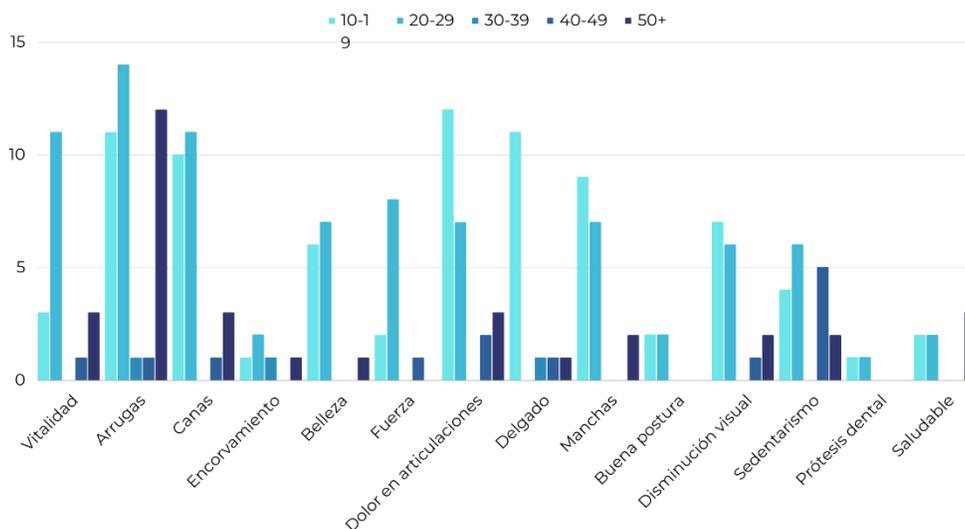
Gráfico de barras pregunta ¿A qué edad crees se es adulto mayor?



La primera pregunta del tablero estaba orientada hacia la edad en la que se considera se comienza a ser adulto mayor, la respuesta con mayor puntaje a esta pregunta fueron los 60 años, sin embargo, hubo 2 respuestas desde los 30 años y se pudo evidenciar que las personas mayores a 50 años tienden a responder hacia edades más elevadas como es el caso de los 80 años.

Figura 42

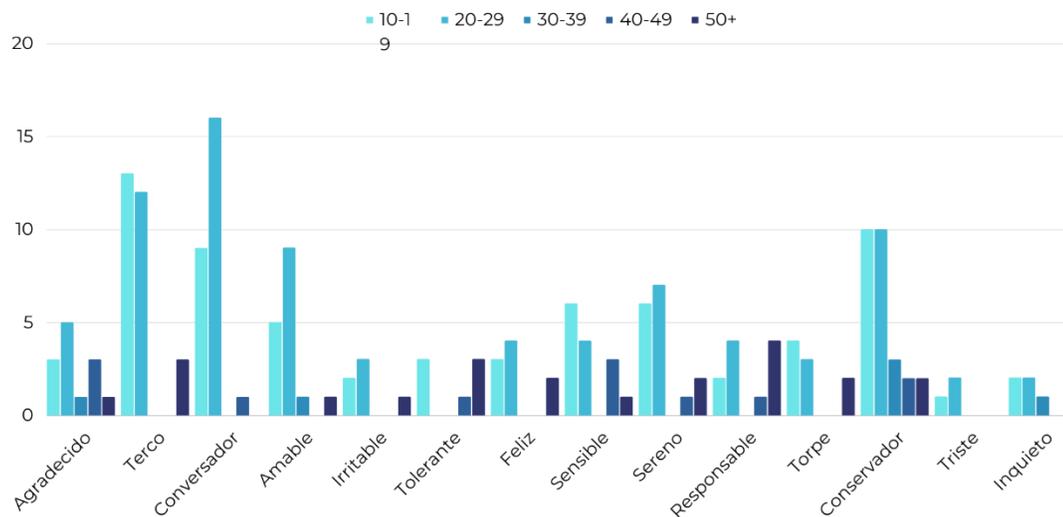
Gráfico de barras conceptos físicos sobre el adulto mayor.



En relación con los conceptos asociados a lo físico hubo una mayor tendencia hacia la respuesta “Arrugas” con 39 participaciones, siguiéndole la respuesta “Canas” y “Dolor en las articulaciones” con 25 y 24 participaciones cada uno, se puede evidenciar una tendencia hacia las respuestas negativas teniendo como ejemplo el concepto “Saludable” con tan solo 7 respuestas.

Figura 43

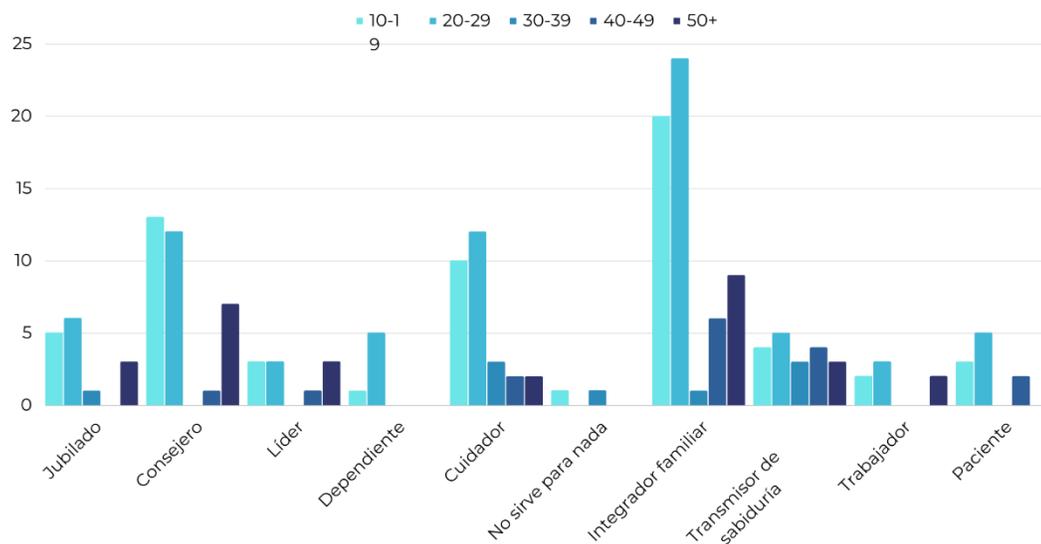
Gráfico de barras conceptos comportamentales sobre el adulto mayor.



En los “Conceptos asociados al comportamiento del adulto mayor” se obtuvieron altos puntajes respuestas como “Terco”, “Conversador” y “Conservador”, teniendo 28, 26 y 27 respuestas cada uno, en este hubo mayor equilibrio entre el puntaje de conceptos negativos y positivos, conceptos como “Agradecido”, “Conversador”, “Sensible” y “Sereno”, superaron la media.

Figura 44

Gráfico de barras apilada sobre el rol del adulto mayor en la sociedad.



En la última pregunta del tablero se preguntaba por el rol del adulto mayor en la sociedad, teniendo puntuaciones muy positivas conceptos como “Consejero” con 33 respuestas, “Cuidador” con 29 respuestas e “Integrador familiar” con 60 respuestas, siendo este el concepto con mayor cantidad de respuestas en todo el tablero, a diferencia de las anteriores preguntas tuvieron tendencia los conceptos asociados a roles positivos.

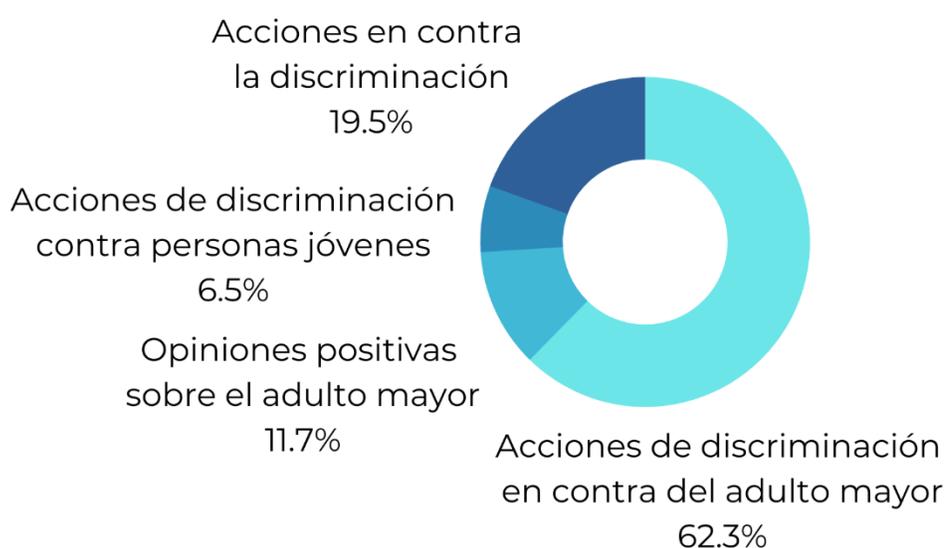
6.4.2. Resultados del Confesionario

En el confesionario se obtuvieron 78 comentarios o participaciones, para el análisis de estos se agruparon las respuestas por similitudes para observar tendencias que nos permitieran analizar acerca de lo detonado con este momento. (Ver Figura 45)

El confesionario tenía la invitación para escribir acciones de discriminación en contra del adulto mayor, sin embargo, al leer las respuestas se observa que las personas participantes no solo tocaron este tema si no también otros como formas de discriminación contra personas jóvenes, acciones que podemos realizar para contrarrestar la discriminación o aspectos positivos de los adultos mayores, comentarios que enriquecieron la intención del confesionario. (Ver Anexo IV. Resultados del tablero Confesionario)

Figura 45

Gráfico circular sobre respuestas del confesionario.



Sobre acciones de discriminación se obtuvieron 53 respuestas, que a su vez se subdividieron en categorías según la similitud o temática (Ver Figura 46), la tendencia fueron las respuestas sobre la poca paciencia que tienen los participantes con los adultos mayores con 12 respuestas, en las cuales se habla del adulto mayor como niños pequeños, torpes y lentos.

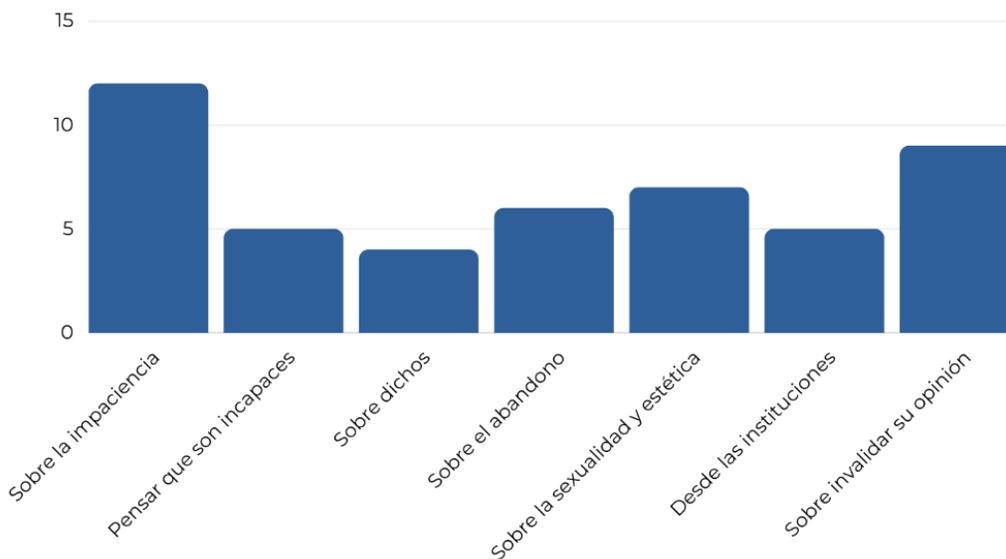
También surgieron temáticas interesantes, como los dichos populares acerca de la edad, se expresaron frases como “cuchas”, “se le fue el tren” y “más allá del bien y el mal”.

También surgió un tema con 7 comentarios que habla sobre la sexualidad y la estética del adulto mayor, surgieron pensamientos como las cirugías estéticas y el pensamiento de que las personas mayores ya no tienen una vida sexual activa.

Por último, un tema que también nos parece importante mencionar en las acciones de discriminación es que se pudo identificar una categoría de discriminación institucional que se refiere a instituciones como el Metro de Medellín y la contratación laboral, se obtuvo confesiones como “No aplico a ciertos trabajos porque creo que con más de 40 no me van a contratar”.

Figura 46

Gráfico de barras sobre respuestas de discriminación en el confesionario



En el confesionario hubo comentarios que hacen parte del pensamiento edadista que es normalizado en las sociedades. Mediante la experiencia se invitó al participante a expresarse sobre el tema, logrando el objetivo de la experiencia de sensibilizar a los participantes.

7 Conclusiones

El desarrollo de este proyecto le permite a la autora plantear las siguientes conclusiones:

- Durante la revisión teórica se pudo fundamentar el propósito del proyecto, se comprendió al edadismo como un tema con miras al futuro, esto permitió diseñar la encuesta con preguntas detonantes, que le permitieran posteriormente plantear una experiencia que logrará sensibilizar sobre el envejecimiento, su importancia en la sociedad y en la vida de cada persona.
- Sobre la encuesta de percepción se optó por un formulario extenso y con preguntas abiertas, que a pesar de su dificultad en la tabulación enriqueció las respuestas. En esta se pudo analizar la percepción de un grupo de estudiantes conformado por 111 personas, teniendo un alcance muy positivo para el proyecto. El análisis correlacional que se implementó fue fundamental para la construcción de la experiencia, en esta etapa se pudo concluir aspectos sobre como entendemos la edad, la normalización de la discriminación contra la vejez y el desconocimiento que existe en la ciudad sobre el tema de edadismo.
- Durante la tercera fase del proyecto se diseñaron estructuras para cada momento de la experiencia, sin embargo, debido a las dificultades económicas del proyecto se acudió a alternativas para llevar a cabo la validación de la experiencia, se buscó apoyo de bienestar universitario, el cual ayudó económicamente y en la gestión de recursos físicos y humanos, dando cuenta que un proyecto de diseño debe contemplar todas sus dimensiones para llevarse a cabalidad.
- La validación tuvo una jornada muy activa, al instalar los paneles en el espacio acordado el flujo de personas inicio inmediatamente y se mantuvo constante durante toda la jornada, por lo cual se puede concluir que se logró provocar a las personas a la participación, en ningún momento fue necesario convocar personas ya que estas se acercaban autónomamente. Sobre la interacción siempre estuvo guiada por los acompañantes de la experiencia, por lo que el usuario podía preguntar constantemente, sin embargo, se observó autonomía en el usuario, que se permitía participar en grupos de personas y guiar la intención de sus respuestas yendo más allá de lo que le pedía el tablero. Durante esta jornada también diversas personas se acercaron a conocer más del proyecto ya que era pertinente para sus campos de estudio, dando muestras de como un diseño puede impactar de forma transdisciplinar y la necesidad de más espacios de difusión del tema del edadismo.

Referencias

A continuación, se presentan las referencias citadas en esta monografía y la bibliografía revisada

- Alemán, J. Bruno, F. y Pérez, M. (n.d) La problemática de los grupos vulnerables. Visiones de la realidad. TOMO IX (1ra edición) Universidad Autónoma de Coahuila.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (2021). Consejo de Derechos Humanos. Informe de la experta independiente sobre el disfrute de todos los derechos humanos por las personas de edad, Claudia Mahler.
- Carbajo Vélez, M.C. (2009) “Mitos y estereotipos sobre la vejez. Propuesta de una concepción realista y tolerante”, en ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, N° 24.
- DANE. (2021). Personas mayores en Colombia, hacia la inclusión y la participación: XV Congreso Internacional de Envejecimiento y Vejez:” Década del Envejecimiento Saludable 2020 - 2030”
- Dulcey Ruiz, E. (2018). Perspectiva del transcurso de la vida: Una mirada biográfica y contextual. En. E. Dulcey-Ruiz, C.J. Parales-Quenza y R. Posada Gilède. Envejecimiento Del nacer al morir. Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre Editores, Fundación-Christel-Wasiek, Cepsiger
- *Envejecimiento, Naciones Unidas.* (n.d.). The United Nations. Tomado de: <https://www.un.org/es/global-issues/ageing>
- Fedesarrollo y Fundación Saldarriaga Concha. (2015). Misión Colombia Envejece: cifras, retos y recomendaciones. Editorial Fundación Saldarriaga Concha. Bogotá, D.C. Colombia. 706p.
- Garret, Jesse James. The Elements of User Experience. User Center Design for the Web and Beyond. (2da edición). New Riders, 2011.
- Giraldo, C. y Franco, M. Capacidad funcional y salud: orientaciones para cuidar al adulto mayor. av.enferm. [online]. 2008, vol.26, n.1, pp.43-58.
- Grupo Banco interamericano de desarrollo (2020) La economía plateada en América latina y el caribe. (1ra Edición) Grupo BID.

-
- Lopez, K. (2016) “El uso de ayudas técnicas en la reeducación de adultos mayores del hogar de la paz, para prevenir el síndrome de inmovilidad” Universidad de Guayaquil, Ecuador.
 - Medina, R. (2018, April.) Vejez, envejecimiento y edadismo. IES Abroad Barcelona.
 - Minsalud. (2022). Informe nacional sobre la aplicación del plan de acción internacional de Madrid sobre el envejecimiento en Colombia. Ministerio de Salud y Protección Social. Tomado de: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/informe-nal-plan-accion-internacional-madrid-envejecimiento-2022.pdf>
 - Mulligan, T. (1998) Cambios físicos que afectan la sexualidad en la vejez. Colombia Médica, vol. 29, núm. 4, 1998, pp. 148-154. Universidad del Valle, Cali, Colombia.
 - Officer, Alana & de la Fuente-Núñez, Vânia. (2018). A global campaign to combat ageism. *Bulletin of the World Health Organization*, 96 (4), 295 - 296. World Health Organization.
 - OMS. (n.d.). Untitled. World Health Organization (WHO). Tomado de: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf
 - Organización Mundial de la Salud. (1 de octubre de 2022). *Envejecimiento y salud*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>
 - Organización Mundial de la Salud. (18 de marzo de 2021). *Envejecimiento: edadismo*. Tomado de: <https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/ageing-ageism>
 - Pinillos, Y. y. Prieto, E. (2012) Funcionalidad física de personas mayores institucionalizadas y no institucionalizadas en Barranquilla, Colombia. Departamento de Salud Pública, Facultad de Medicina, Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.
 - Reyes, C. A. (2017). Envejecimiento normal. *Revista Estomatología*. https://estomatologia.univalle.edu.co/index.php/revista_estomatologia/article/view/5416/7700
 - Richard G. Stefanacci (2022) Introducción al envejecimiento. Jefferson College of Population Health.

-
- Rivero, A. y Rubio, M. (2015) Bases del geronto diseño en Latinoamérica: metodología y resultados. Universidad Nacional autónoma, Ciudad de México.
 - Rivero, Annika & Rubio Toledo, Miguel. (2017). Geronto diseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores. Revista interior gráfico. De la división de arquitectura arte y diseño de la Universidad de Guanajuato. XVI.
 - Ronda León, Rodrigo (2013). Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. En: No Solo Usabilidad, nº 12, 2013.
 - Roque, L. (2010) Accesibilidad al medio físico para adultos mayores (1ra edición) secretaria de niñez, adolescencia y familia, Argentina.
 - Ucros, K. (2015) “Relación de las pérdidas sensoriales única o dual con síntomas de depresión en adulto mayor en una ciudad del departamento de sucre. Universidad del Norte.
 - Valero, J. (n.d) Diseño de experiencias. Universidad de pamplona.

Anexos

ANEXO I. Formato encuesta de percepción

Encuesta sobre percepción del envejecimiento				
Datos generales				
Edad				
Género	Femenino	Masculino	Otro	
Estrato socio-económico	1, 2, 3, 4, 5, 6.			
Universidad en la que cursa su programa				
Programa que cursa				
Percepción de la edad				
<i>Preguntas asociadas a los que pensamos</i>				
¿Cuál es la edad en la que usted considera que una persona empieza a ser adulto mayor? (Expresado en años)				
Escriba tres palabras que asocie con adulto mayor				
Escriba tres características físicas que asocie con adulto mayor				
Escriba tres características de comportamiento que asocie con adulto mayor				
¿Cree que las personas mayores son importantes para la sociedad?		Si	No	¿Por qué?
<i>Preguntas asociadas a los que sentimos</i>				
¿Usted quiere llegar a ser adulto mayor?		Si	No	
¿Por qué?				
Escriba tres ventajas de ser un adulto mayor				
Escriba tres desventajas de ser un adulto mayor				
Señale las emociones positivas que siente frente al envejecer				
Alegría	Orgullo	Entusiasmo	Serenidad	Interés
Señale las emociones negativas que siente frente al envejecer				
Incertidumbre	Soledad	Limitación	Miedo	Frustración
<i>Preguntas asociadas a como actuamos</i>				
¿Ha convivido con un adulto mayor?		Si	No	
Si la respuesta fue afirmativa señale su relación				

Familiar	No familiar	
¿Ha sido cuidado o ha crecido con un adulto mayor?		
Si	No	
Si la respuesta fue afirmativa escriba aspectos positivos de ese momento de su vida		
Ha sido cuidador de un adulto mayor	Si	No
Escriba 3 aspectos fáciles/positivos de ser cuidador		
¿Se relaciona en su vida cotidiana con adultos mayores?	Si	No
¿De qué manera?		
¿Ha discriminado a alguien por razón de su edad?	Si	No
¿De qué manera?		
¿Ha presenciado o conoce alguna situación de discriminación contra el adulto mayor?		
Si	No	¿Cual?
¿De qué manera ha visto expresada esa discriminación?		
¿Conoce el término edadismo?	Si	No
Explique que es		

ANEXO II: Resultados encuesta de percepción

RESULTADOS ENCUESTA			
Total, de respuestas: 111			
Género			
Hombres: 42	Mujeres: 67	No binario: 2	
Edad			
17-20: 23 personas	20-30: 81 personas	30-40: 5 personas	40-50: 2 personas
Programa universitario			
18% Diseñado Industrial	14% Ingeniería	11% Artes plásticas	
11% Diseño gráfico	11% Licenciatura		
Institución educativa			
UPB: 58 personas	UdeA: 28 personas	Otras:25	

Percepción sobre la edad en la que se es adulto mayor			
20 años: 4 personas	30 años: 5 personas	40 años: 1 persona	50 años: 5 personas
60 años: 59 personas	70 años: 33 personas	80 años: 4 personas	
Conceptos asociados a ser adulto mayor			
Sabio Experiencia Conocimiento Respeto Consciencia Descanso Tranquilo Calma Pausa Paz Asentamiento Serenidad Facilidad Confianza Delicadeza Ternura Nobleza	Obsoleto Malgenio Carácter Terquedad Impotencia Regaño Pérdida Inútil Gruñón Estrés Impaciencia Deudas Desempleo Abandono Maltrato Marginalidad Vulnerable Soledad	Memoria Historia Añoranza Nostalgia Época Tiempo Anticuado Recuerdo Longevo Legado Familia Responsabilidad Herencia Jubilación Acompañamiento Trabajo Abuelo Amor	Enfermedad Dolencia Asistencia Desgaste Incapacidad Patología Cansancio Frágil Oxidación Limitación Vulnerabilidad Dependencia Decadencia Deterioro Fatiga Inmovilidad Torpeza Suciedad
Conceptos asociados a características físicas de un adulto mayor			
Canas Cojera Delgado Robusto	Baja talla Delgado Mala postura Sordo Barba	Arrugas Manchas Malas articulaciones Obesidad Prótesis dentales	Ojeras Gafas Temblor Flacidez
Conceptos asociados a características comportamentales de un adulto mayor			

Tristeza Torpe Olvidadizo Sedentario Débil Caprichoso Nostalgia Quejumbroso Regañón Desinterés Terco Irrespetuoso Desconsiderado Ingenuo Irritable Infantil Pesimista Enojo Intolerante Arrogancia Confusión Conformismo Ignorancia Necios Solitarios Cerrados Amargados Rigidez	Protectores Concejeros Felices Agradecidos Materno Amoroso Sensible Paciente Amable Cariñoso Ternura Tranquilo Humilde	Inquieto Autónomo Obstinado Metódico Cuidadoso Templanza Responsable Determinación	Sabio Experiencia Pensativo Honesto Inteligente Contemplación Serenidad Conservador Conocimiento Madurez Prudencia Sensatez Estricto Enseñanza
Percepción sobre la importancia del adulto mayor			
Si: 105		No: 6	

<p>Asociado a la experiencia (83 per.) Son las personas que construyeron lo que los jóvenes y niños vivimos hoy, pueden transmitir conocimiento y <u>recordarnos que hay otras formas de habitar el mundo.</u> Hace parte de la diversidad que compone la sociedad y son la <u>memoria viviente</u> de la historia de cada ciudad Porque las personas mayores son <u>guías</u> para las personas que empiezan a vivir.</p>	<p>Asociado a la humanidad (12 per.) <u>Son sujetos</u>, cómo desde el más pequeño hasta el más anciano, una edad no desvaloriza la labor en la sociedad, pues está en constante construcción, <u>una edad no determina nuestra importancia.</u> Porque son seres <u>humanos al igual que todos</u>, además son personas que por su edad no siempre están en las mismas condiciones que nosotros y por eso debemos ayudarlos.</p>	<p>Asociado a la falta de importancia (8 per.) Porque no hacen ningún aporte, ya que en general las personas de la tercera edad no producen <u>ni generan un efecto positivo</u> en la sociedad, llegando a afectar incluso de manera negativa, ya que normalmente la vejez viene acompañada de altos costos y de enfermedades difíciles de tratar.</p>	<p>Asociado a la familia (8 per.) Porque nos ayudan y dan consejos, sin personas importantes en el núcleo familiar Por su capacidad de brindar afecto en los hogares y generar cohesión en grupos familiares, además de servir de guías en decisiones vitales de sus allegadxs.</p> <p>Asociado al consumo (1 per.) Siguen consumiendo o comprando productos para ellos</p>
Percepción sobre el deseo de ser adulto mayor			
Si: 71		No: 41	
<p>Asociado a proceso necesario, paz y experiencia (57 per.) Me gustaría llegar a adulto mayor porque habría vivido todas las experiencias que quería hacer antes en mi vida y con ello, contarle mi experiencia a otros para que les sirva como reflexión o inspiración Porque quiero ver el avance de mi vida y el mundo. Porque considero que es una etapa sabia en donde se ve el mundo con otros ojos</p>	<p>Asociado al proceso de deterioro (39 per.) Me da pavor enfrentar las dificultades físicas que se presentan en la vejez. No quiero ver mi cuerpo cambiar y envejecer. Soy una persona muy sola, y envejecer implica ir quedándose aún más solx. Me aterra la idea de vivir muchos años y acumular más dolor. Porque no quiero llegar a tener que tomar pastas para todo.</p>	<p>Asociado a la familia y pensión (9 per.) Ver cómo mi familia crece y seguir el ciclo tradicional de vida Porque quiero tener una vida larga con el tiempo suficiente para alcanzar todas mis metas y ver crecer a mis futuros hijos y nietos</p>	<p>Asociado a que no sabe o no le parece correcto (6 per.) Creo que vivir tantos años no sería lo correcto ni lo más cómodo según lo que se ha ido construyendo y destruyendo como sociedad, pienso que vivir hasta las 50 podría ser suficiente para transmitir mis aprendizajes y dejar una marca en alguien, por lo menos</p>
Percepción sobre ventajas de ser adulto mayor			
Pensión: 22	Experiencia: 54	Tranquilidad/Tiempo:45	Asombro/Alegría: 2

Respeto: 27	Beneficios sociales: 28	Paciencia: 2	Familia: 6	
Percepción sobre desventajas de ser adulto mayor				
Dependencia: 41	Enfermedad: 74	Soledad: 23	Desempleo: 8	
Represión social: 24	Perdida: 9	Abuso/abandono: 11		
Emociones positivas sobre envejecer				
Alegría: 17	Orgullo: 51	Entusiasmo: 13	Serenidad: 92	Interés: 36
Emociones negativas sobre envejecer				
Incertidumbre: 78	Soledad: 67	Limitación: 94	Miedo: 48	Frustración: 45
Convivencia con un adulto mayor				
Si: 104 personas		No: 8 personas		
Parentesco				
Familiar: 102		No familiar: 3		
Crecido / Cuidado por un adulto mayor				
Si: 77		No: 35		
Percepción positiva de crecer con un adulto mayor				
<p>Las historias; de mis abuelos aprendí a punta de relatos de sus vidas. Eran personas de admirar que dejaron una huella en mí a través de sus propias experiencias.</p> <p>Los adultos mayores que han estado a cargo de mi cuidado demuestran una genuina emoción ante cada uno de mis logros, además de un amor completamente honesto, con ellos he compartido experiencias de vida que llenan mi corazón</p>		<p>Recibí mucha atención, servicio, mucho amor, protección</p> <p>Viví con mi abuela que fue la persona que me cuidaba mientras mis padres trabajaban, fue interesante debido a que ella me mostraba mucho amor y atención, y siempre me enseñaba cosas nuevas acerca de cómo era la vida antes</p>		
Cuidador adulto mayor				
Si: 32		No: 80		
Aspectos fáciles de ser cuidador				

Una experiencia grata y que enseña mucho, uno adquiere paciencia y capacidad de tratar con personas enfermas o con situaciones únicas Refuerzo de la paciencia, la escucha, y la autocrítica. Humildad, amor, sentido común	se aprende mucho de sus historias, hay un sentimiento de hacer algo bueno, el cariño y el agradecimiento del adulto mayor es inmenso Dar de lo que recibimos es reconfortante No es fácil
Aspectos difíciles de ser cuidador	
Relacionado con el cuidado físico (9 personas) Ayudarlos a bañarse y a hacer sus necesidades fisiológicas, estar constantemente pendiente de su salud	Relacionado con la carga emocional (Estrés, impaciencia) (17 personas) Estrés, cansancio, no te agradecen
Relacionado con el tiempo (2 personas) exige mucho tiempo, mucha responsabilidad y es difícil gestionar las actividades caprichosas	Relacionado con la economía (2 personas) dedicar gran cantidad de tiempo, trasnocho y dificultades financiera
Relacionamiento con adultos mayores	
Si: 63 personas	No: 49 personas
Formas de relación	
Familiares (51 personas)	Recreación (2 personas)
Trabajo (5 personas)	Vecinos (5 personas)
Infligir discriminación por razón de la edad	
Si: 8 personas	No: 103 personas
Expresiones de discriminación	
Invaldar su opinión/postura (6) Porque se vuelven muy obtusos y tercos en cierta edad cuando quieren desempeñar un papel administrativo o el papel de profesor	Quitar derechos (2) He dicho que hay personas que no deberían votar en razón a su edad (asimilándolo a los menores de edad) y a que siguen considerando que las cosas se deben hacer de una forma que no es funcional para el contexto de las juventudes hoy
Observar discriminación por razón de la edad	
Si: 54 personas	No: 58 personas
Expresiones de discriminación	

INTERPERSONAL 23

- El maltrato al adulto mayor incluso por sus propios hijos, no lo he visto en ámbitos cercanos, sin embargo, son casos cotidianos que he sabido por redes sociales y noticias.
- El abandono emocional a que los someten
- Acoso a personas mayores por demorarse mucho en realizar tareas simples.
- hay muchos casos donde se abandonan a los adultos mayores por no asumir la responsabilidad de cuidarlos
- Creer que son incapaces de realizar actividades cotidianas
- En maltrato físico, verbal y abandono
- Que su palabra no valga por estar ya viejo
- Siempre les dicen que son viejos que ya no pueden hacer nada por ellos
- He evidenciado como varias personas obvian las opiniones de los adultos mayores o se abstienen a escucharlos, pues consideran que son molestos o como se conoce 'cansones'
- Los hijos tomaron la decisión de internar a su madre porque no deseaban cuidarla y no tomaron en cuenta su opinión, otros ancianos han sido maltratados por sus hijos o cuidadores, otros son abandonados y solo los visitan para pedirles dinero
- Una vez fui a un asilo de ancianos, y muchos de ellos fueron abandonados por sus hijos.
- Hijos hacia sus padres cuando no se quieren hacer cargo de las necesidades de la vejez
- Si, muchas veces he podido ver qué los adultos mayores son discriminados por qué ya no tienen nada más que aportar ni ofrecer debido a su condición física
- Malos tratos por parte de familiares o personas desconocidas, por no realizar las cosas rápido o con habilidades
- Se quejan de ellos, y de su manera de pensar, sin tener en cuenta que algunas veces es comprensible, ya que ellos crecieron en un ambiente diferente al de nosotros, también dicen que son una responsabilidad.
- Por parte de familia, en donde nos les interesa el bienestar e integridad de ese adulto mayor, en cuanto a lo que necesita o requiere ya a esta edad o sencillamente una llamada o visita que no tienen ningún valor y sí que es significativo para ellos
- Muchas personas realizan comentarios despectivos hacia mi abuelita porque no camina rápido, también el transporte público municipal y los taxis no nos recogen porque ella usa bastón
- La gente los ve como incapaces de hacer muchas cosas
- Mediante maltrato físico
- Cuando nadie les quiere ayudar en sus labores diarias o acompañándolos a citas y vueltas que no pueden hacer solos
- El no tomarlos en cuenta, maltratarlos por su limitación.
- Cuando los dejan abandonados
- No les dan asiento en transporte público, y por su edad son menospreciados por la familia en algunos casos

INSTITUCIONAL 18

- Cuando les niegan un empleo a las personas por la edad
- Cuando se le niegan los asientos por ser un hombre, a pesar de que haya asientos ocupados por mujeres, solamente el que está ocupado por algún hombre es el que la gente señala para el adulto mayor
- En Colombia después de cierta edad la gente no es "apta" para laborar cuando no es así
- Exclusión de actividades, falta de accesibilidad.
- Siento que hay servicios que hoy en día descuidan al adulto mayor desde la experiencia de usuario. Hacen los trámites más complejos para ellos, no tienen en cuenta que muchos no manejan las tecnologías, se aprovechan de su desconocimiento en ese tema para sacarles algo, etc.
- Algunas empresas, se resisten a darle empleo a adultos mayores, mi abuela vivió esta situación
- En el lugar de trabajo, es normal ver cómo se niegan oportunidades laborales a personas que están cerca de la tercera edad
- De que un adulto mayor no disfruta de diferentes espacios juveniles
- exclusión laboral, consideran que no son aportantes al entorno, se relacionan con enfermedad.
- Las formas de interacción virtual obligatoria de algunas instituciones; tratos como minorías y desentendimiento de sus necesidades por parte de familiares y organizaciones
- Las personas de servicios de telefonía suelen extenderse o usar lenguajes inapropiados y enredan fácil a los clientes mayores de edad, suelen comportarse con arrogancia, suelen ser groseros en ocasiones.
- Porque piensan que son un estorbo para la sociedad
- Se le niega una oportunidad de trabajo por ser mayor.
- En el gobierno, al colocar la vacuna COVID en primer lugar a los ancianos, y acá en New York, llevaban a los asilos a los enfermos por COVID, y no era posible visitarlos, fueron aislados, y así fueron asesinados los ancianos.
- Desde la parte del sistema de salud colombiano, quienes rechazan o retrasan que los adultos mayores puedan recibir tratamientos, medicamentos u otros solo por su edad o sus condiciones de salud.
- Discriminación laboral, atención médica, aislamiento social
- En los hospitales es común que no les atiendan bien por su condición, es como si no mereciera la vida por estar ya viejos, por parte de los familiares, hijos que abandonan a sus padres, en los lugares donde no hay acceso fácil para quienes tienen discapacidades físicas, etc.
- No atenderlos por lentos, o no darles puestos en el transporte público

Apropiación del término edadismo

Si: 14 personas

No: 98 personas

Comprensión del término

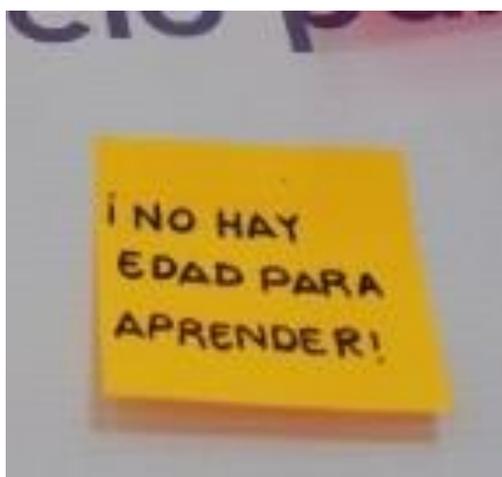
- Es la discriminación en base a la edad que alguien tiene
- Discriminación por la edad, en especial hacia personas de más edad.
- Estereotipos y prejuicios ligados a la edad.
- Creo q es como se le conoce al hecho de discriminar por la edad, así como racismo es para discriminación hacia negros, o capacitismo hacía discapacitados.
- Discriminación basada en la edad
- Edadismo es este miedo o este rechazo hacia lo viejo.
- Es la discriminación hacia las personas viejas
- Discriminar a los viejos
- La jerarquización de ideas, pensamientos o conocimientos en razón de la edad de quien los emite
- Prejuicios por la edad
- Es un término creado para hablar sobre los prejuicios en la edad adulta
- La discriminación y el estereotipo que se tiene frente a las personas por su edad.
- ageism. discriminación por edad
- Discriminación por envejecimiento, limitarse a ver a los adultos mayores como cargas y no como posibles oportunidades de acompañamiento y aprendizaje

ANEXO III. Resultados del tablero Red de pensamientos

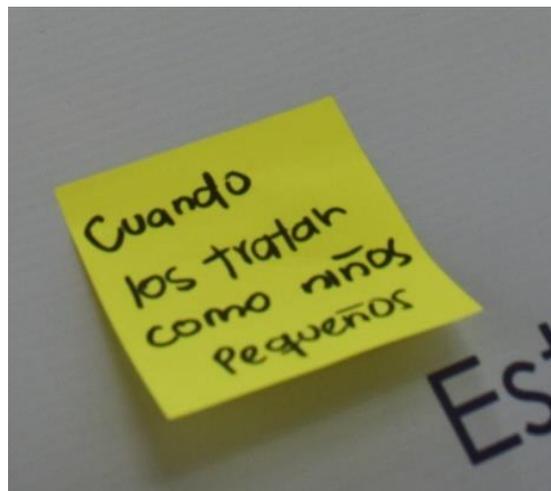
A qué edad se es adulto mayor								
	30	40	50	60	70	80	90	100
10-19	0	2	5	12	3	2	0	0
20-29	2	0	4	11	4	5	0	0
30-39	0	0	1	1	0	0	0	0
40-49	0	0	0	1	4	0	0	0
50+	0	0	1	1	3	4	1	0
CONCEPTOS FISICOS								
	Vitalidad	Arrugas	Canas	Encorvamien to	Belleza	Fuerza	Dolor art.	Delgado
10-19	3	11	10	1	6	2	12	11
20-29	11	14	11	2	7	8	7	0
30-39	0	1	0	1	0	0	0	1
40-49	1	1	1	0	0	1	2	1
50+	3	12	3	1	1	0	3	1
	Manchas	Buena Postura	Disminuci ón visual	Sedentari smo	Prótesis dental	Saludabl e		
10-19	9	2	7	4	1	2		
20-29	7	2	6	6	1	2		
30-39	0	0	0	0	0	0		
40-49	0	0	1	5	0	0		
50+	2	0	2	2	0	3		
CONCEPTOS COMPORTAMENTALES								
	Agradeci do	Terco	Conversad or	Amable	Irritable	Tolerant e	Feliz	Sensible
10-19	3	13	9	5	2	3	3	6
20-29	5	12	16	9	3	0	4	4
30-39	1	0	0	1	0	0	0	0
40-49	3	0	1	0	0	1	0	3

50+	1	3	0	1	1	3	2	1
	Sereno	Responsable	Torpe	Conservador	Triste	Inquieto		
10-19	6	2	4	10	1	2		
20-29	7	4	3	10	2	2		
30-39	0	0	0	3	0	1		
40-49	1	1	0	2	0	0		
50+	2	4	2	2	0	0		
ROL EN LA SOCIEDAD								
	Jubilado	Consejero	Líder	Dependiente	Cuidador	No sirve para nada	Integrador familiar	Transmisor sabiduría
10-19	5	13	3	1	10	1	20	4
20-29	6	12	3	5	12	0	24	5
30-39	1	0	0	0	3	1	1	3
40-49	0	1	1	0	2	0	6	4
50+	3	7	3	0	2	0	9	3
	Trabajador	Paciente						
10-19	2	3						
20-29	3	5						
30-39	0	0						
40-49	0	2						
50+	2	0						

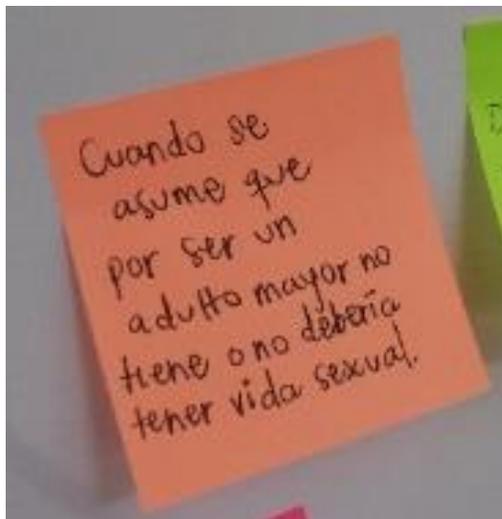
ANEXO IV. Resultados del tablero Confesionario



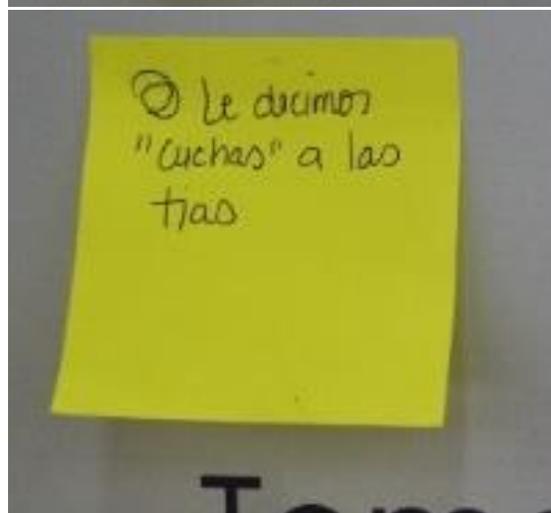
¡NO HAY
EDAD PARA
APRENDER!



Cuando
los tratan
como niños
pequeños



Cuando se
asume que
por ser un
adulto mayor no
tiene o no debería
tener vida sexual.



Le decimos
"Cuchas" a las
tías

