

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE DISEÑO

DISEÑO DE SISTEMA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA
PARA APLICACIONES DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO,
DIRIGIDAS A ADULTOS MAYORES AUTOVALENTES
A TRAVÉS DE
LA ENSEÑANZA DEL JUEGO DE GO

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR
CON MENCIÓN EN GRÁFICO
CÉSAR ANTONIO RIQUELME ZUMAETA
PROFESOR GUÍA: JUAN CARLOS LEPE
SANTIAGO, CHILE
2009

ÍNDICE

	Página
Índice	4
Introducción	5
Problema	7
Objetivos	9
Marco de Referencia	
Andragogia	11
Edutainment	14
Estructuras del Edutainment	16
Ventajas Edutainment	17
Edutainment al Adulto Mayor	18
Juegos	19
Juegos y Aprendizaje	21
Manuales	22
Diseño de Instrucciones	23
Usuario y Caso de Estudio	
Adulto Mayor	26
Descripción Caso específico	28
Aspectos Sicológicos relevantes	30
Memoria	31
Problemas Memorización	34
Estrategias para motivar la memorización	36
El juego de Go	38
Go para el adulto mayor	45
Metodología	
Metodología	49
Conclusiones Entrevistas Cualitativas	51
Análisis de textos de enseñanza de Go	55
Metodología específica para el programa	60
Etapa Diseño	
Factores de Diseño	64
Determinación de variables visuales temáticas y conceptos	65
formatos y soportes	67
Determinación Código Cromático	69
Tipografía	70
Composición y Diagramación	71
	72
	73
Conclusión	
	75
Anexos	

INTRODUCCION

A principios de este año, tuve la oportunidad de realizar, en el Centro del Adulto Mayor Juana de Arco ubicado en la comuna de Providencia, clases de un juego originario de China con mas de 4000 años de antigüedad, llamado Go, en donde pude ver el interés que existe entre estas personas por obtener nuevos conocimientos, la gran disposición que ellos tienen para aceptar algo totalmente desconocido y como disfrutaban del aprendizaje y de las relaciones sociales que se producen en los cursos.

Una vez finalizado el curso me sentí en deuda con ellos, ya que como Asociación Chilena de Go, no contamos con material diseñado y enfocado al adulto mayor, para la correcta enseñanza de este juego, por lo que logré apreciar, que la falta de material didáctico, afectó la motivación de estas personas, lo que significó que no todos ellos pudieran obtener el mismo nivel en lo que al aprendizaje correcto del juego se refiere y por lo tanto, en vez de transformarse en una experiencia de aprendizaje completa e íntegra que se tradujera en conocimiento que no se olvidara y pudiera ser de interés para que se siguiera practicando, se quedó tan solo como una de las muchas experiencias que aprendemos a lo largo de nuestra vida y que por falta de motivación, quedan en el recuerdo, pero no se desarrollan a lo largo del tiempo.

Es por esto que, con el fin de poder diseñar una herramienta que logre suplir las deficiencias que encontré en mi primera experiencia

llevada a terreno, y como primer acercamiento al tema, busco enterarme de los contenidos que tienen directa relación con la enseñanza para el adulto como lo es la andragogía, la cual habla específicamente de la enseñanza al adulto y las diferencias que presenta con la enseñanza a otros grupos etarios, con el fin de poder informarme de cual es la correcta forma de abordar los diferentes temas que deben ser enseñados y como presentárselos a los adultos.

Esta inquietud me llevó, afortunadamente a asistir a los primeros juegos mundiales mentales, entre los que se encuentra el Go, y que se realizó en China, Beijing, durante el mes de octubre de este año, esto me permitió observar a la gran cantidad de personas, de todas las nacionalidades, que practican este juego mental y que en los países orientales se practica desde niños, que compiten de igual a igual con jóvenes, adultos y adultos mayores, una vez terminado este torneo, fui invitado a visitar Japón, donde me relacioné únicamente con personas mayores, profesionales todos jubilados y que su gran entretención es este juego, son personas muy activas, llenas de energía, sabiduría y conocimiento, un ejemplo digno de seguir, que me enriqueció y que regresé a Chile con un interés aún mayor de poder ayudar a los adultos mayores que viven en este país, con la sana intención de mejorar su calidad de vida, ya que la mayor falencia de este grupo de personas, es la pérdida de la capacidad de recordar acontecimientos cotidianos y recientes, ya que la memoria pasada tiende a perdurar por

más tiempo.

El Edutainment se transforma en la disciplina que de mejor manera logra integrar lo que son los juegos y la enseñanza, rescatando lo mejor de ambos, generando aplicaciones en diversos formatos que hacen de la enseñanza una experiencia de aprendizaje mucho más valiosa y verdadera.

Conociendo finalmente los puntos relevantes para mi proyecto, esto es, entrenamiento de la memoria del adulto mayor, lo que me permite lograr saber, según estudios, cuales son los mejores mecanismos para que estas personas recuerden sin problemas todos los conocimientos nuevos adquiridos y a los que son expuestos, de tal manera que logren recordar sus memorias de la niñez y de igual manera, con un entrenamiento adecuado, logren también recordar que fue lo que aprendieron ayer y que esto los ayude a mantener sus capacidades tanto de épocas pasadas como lo ocurrido en el presente y que perdure por el mayor tiempo posible

PROBLEMA

“Según el Informe para el Desarrollo Humano 2007/2008 del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), la esperanza de vida al nacer en Chile (medida el año 2005) corresponde a 78,3 años, cifra muy superior a los 72.8 años que muestran los países de América Latina y el Caribe.

En el estudio general, Chile se ubica en el lugar número 40 de la clasificación mundial y en segundo lugar a nivel latinoamericano después de Argentina. Esta situación se explica por un incremento sostenido de los niveles de acceso a la educación, a las oportunidades de salud y al ritmo del crecimiento económico superior a lo observado en otros países de la región en las últimas décadas.

Con respecto de la esperanza de vida al nacer, Chile ocupa el lugar número 27 de la clasificación con 78.3 años, posición que comparte con los Emiratos Árabes Unidos y que supera a países como los Estados Unidos (77,9 años), Dinamarca (77,9 años), la República de Corea (77,9 años) y Portugal (77,7 años).”

Los importantes avances, principalmente, en salud, hacen que la población tenga una expectativa de vida cada día mayor, por esta razón, es que Chile no ha avanzado a la par con el aumento de edad de las personas, ya que últimamente nos hemos encontrado con muchos problemas mentales que aquejan a los adultos mayores, uno muy importante es el deterioro de la memoria a corto y largo plazo, y que no está siendo tratada correctamente, con los avances en las distintas áreas de la salud, las expectativas de vida de la población

crecen cada vez mas, lo que se suma al hecho de que estamos en presencia de una población en envejecimiento, formando un gran grupo etario que sigue creciendo día a día y que son los adultos mayores, quienes no reciben toda la atención que se merecen.

El gobierno, al percatarse de esta falencia, crea un organismo gubernamental especialmente destinado al adulto mayor denominado “Servicio Nacional del Adulto Mayor” en el cual se detalla una serie de objetivos, entre los cuales se destacan:

Velar por la plena integración del adulto mayor a la sociedad y Alcanzar mejores niveles en la calidad de vida para todos los adultos mayores.

La necesidad de buscar y ayudar a fomentar el uso adecuado y creativo del tiempo libre y la recreación, (este es el objetivo que me ha permitido enfocarme en tratar de ayudar este grupo de personas y en el que el diseño puede hacer un trascendental aporte).

Pleno respeto a la dignidad de los adultos mayores y al ejercicio de sus derechos como personas y ciudadanos:

Reconocer el pleno ejercicio de los derechos que los adultos mayores tienen como cualquier otra persona en los distintos ámbitos del desarrollo humano, esto es: en educación, en trabajo, (aún cuando estén jubilados), en salud y recreación, entre otros.

El mayor problema que aqueja a los adultos mayores, con una salud relativamente buena, es su memoria, es por esto que el mejor uso para su tiempo de ocio es, principalmente en actividades que favorezcan el mantenimiento y/o mejoramiento de ésta, dentro de estas actividades se encuentran los juegos, de los cuales no existe hasta el momento ningún método de enseñanza especialmente diseñado para potenciar las necesidades del adulto mayor. Investigando en este tema, me encontré que existe una ciencia llamada andragogía y que es la ciencia y el arte de la educación de los adultos, este tema será ampliamente explicado mas adelante.

Dentro de los juegos que favorecen en mayor medida, mantener la memoria activa, está el juego del Go, originario de China, pero que los japoneses han sabido difundir a nivel mundial y le han dado una relevante importancia al adulto mayor, en donde la apreciación general que existe de ellos, es totalmente opuesta a la existente en occidente, en donde se valora al adulto mayor por su experiencia y se le considera como un miembro valioso e importantísimo de la sociedad, al contrario de la percepción que existen en Chile, en donde el adulto mayor pasa a ser considerado una carga, sin darse el tiempo para conversar con ellos, aprender de sus experiencias vividas y apoyarlos cuando lo necesiten.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema de comunicación grafica para aplicaciones de entrenamiento cognitivo, dirigidas a Adultos Mayores autovalentes a través de la enseñanza del juego de Go

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar un enfoque educativo apropiado a las características del Adulto Mayor.
2. Identificar métodos de aprendizaje que ayuden a aprender entretenido al Adulto Mayor.
3. Sistematizar un proceso para el diseño de un recurso didáctico para el Adulto Mayor.

MARCO DE REFERENCIA

La andragogía es la ciencia y el arte de la educación de los adultos.

La andragogía plantea que la educación en adultos puede ser tan normal como la educación en niños. La educación comienza antes del nacimiento, luego con la educación de los niños y continúa con la educación del adulto, a esta última se le llama Andragogía. El ser humano no es un ser completo, sino que se va completando en el transcurso de su vida.

Antiguamente se consideraba que la educación era solo cuestión de niños, que la única institución para impartirla era el colegio y que el ser humano era educable sólo en un corto periodo de su vida, pero esta creencia ha cambiado afortunadamente, el hecho educativo es un proceso que actúa sobre el hombre a lo largo de toda su vida y no hay momento en las diversas fases de la existencia en que se sienta libre de las influencias del medio, lo que significa que siempre está aprendiendo. Se sabe que se producen cambios aún en plena ancianidad: respecto a nuestras creencias, opiniones, costumbres, hábitos, etc.

La naturaleza del hombre indica que puede continuar aprendiendo durante toda su vida. La experiencia demuestra que los primeros años de vida adquieren una relevante, enorme y fundamental importancia en el desarrollo mental, pero los de la madurez no dejan de tener también importancia.

En el adulto, el proceso educativo

es diferente, ya que el propio proceso de maduración de la persona, le permite aceptar o rechazar las ideas y experiencias del grupo social donde ha adquirido iguales derechos y deberes y donde el adulto que ha acumulado experiencias, interviene racionalmente en las decisiones sobre su propio destino y el de la sociedad.

En la actividad andragógica desaparece la diferencia marcada entre educado y educador, por esta razón es que podemos señalar fácilmente las condiciones que la caracterizan:

- Confrontación de experiencias

Desde el punto de vista cultural, profesional y social es la confrontación de la experiencia de dos adultos, del que educa y del que es educado. La riqueza que posee el individuo es su experiencia, es lo que sabe, lo que ha vivido, lo que ha hecho, lo que siente, etc.

Ambos son adultos con experiencias, igualados en el proceso dinámico de la sociedad. El tradicional concepto de uno que enseña y otro que aprende, uno que sabe y otro que ignora, teóricamente deja de existir en la actividad andragógica para traducirse en una acción recíproca donde muchas veces el profesor es el que aprende.

- La racionalidad

Esta se hace presente en la actividad andragógica, ya que el adulto posee elementos de juicio para reflexionar en sus justos términos sobre los contenidos que se le suministran.

- La capacidad de abstracción del adulto

EL adulto promueve su educación, la planifica y la realiza en función a necesidades e intereses inmediatos y con vista a consolidar su futuro.

- Integración

El proceso de racionalización en la confrontación de experiencia y las abstracciones que derivan del adulto, le conducen a integrar a su propia vida y aplicar a su medio social nuevas experiencias. Este proceso de integración y aplicación tiene un carácter funcional que asegura, aumenta y diversifica las motivaciones y vivencias que mueven la conducta del adulto.

La función andragógica cumple una misión diferente a la que debe imponer el profesor a un niño, en el primer caso, no tiene que provocar precisamente intereses, motivaciones o necesidades que el adulto ya posee.

Esta función la dividiremos en las siguientes fases:

Primera Fase: es consolidar, mantener y enriquecer esos intereses para abrirle nuevas perspectivas de vida profesional, cultural, social.

Segunda Fase: es de orientación, pues, ni a un analfabeto se le puede guiar como se hace con el niño.

Tercera Fase: es actualizar al adulto, renovar sus conocimientos para que continúe aprendiendo, investigando, reformulando conceptos y enriqueciendo su vida cultural científica y tecnológica.

Cuarta Fase: es la proyección humana, que consiste en interpretar las variables de lo que fuimos, somos y seremos.

Es importante la investigación y el aprendizaje de este tema, la andrago-

gía, ya que nos permite, como seres humanos, alcanzar un alto nivel de desarrollo intelectual y cultural, logrando un desenvolvimiento correcto de las personas en la sociedad.

El adulto es un ser biológico desarrollado en lo físico y social, capaz de actuar con autonomía en un grupo social y por último, decidir su propio destino.

Desde el punto de vista social, el individuo y la sociedad son unidades indivisibles. La sociedad existe por la suma de sus componentes. El comportamiento del hombre es la respuesta a estímulos que provienen del medio físico otros se originan en la vida de la relación del individuo con sus semejantes, lo que determina su conducta social.

Existe una gran diferencia del proceso educativo que se realiza con los niños, debido a que el acto pedagógico tiene lugar en los primeros años de la vida y se caracteriza por el propósito deliberado de moldear las estructuras psicológicas del niño o del adolescente con ideas o patrones de conductas que aquel elabora a su medida y antojo para moldear o estructurar la personalidad a su semejanza, en cambio, en el adulto el proceso es totalmente diferente y puede tener un carácter bi-direccional o Mono-direccional.

El acto Andragógico, en primer lugar, no es una medición, pues no se trata de que una generación adulta transmita a otras sus patrones formados y sistema de vida. En segundo lugar, no existe propiamente un agente - maestro en el sentido estricto de la palabra encargado de imponer los

designios de un sector de la sociedad adulta a otro sector y por último, los elementos representativos a que hemos hecho referente en una sociedad desarrollada el adulto lo posee.



Edutainment es un término que nace de la fusión entre Educación y Entretenimiento. La base que plantea el Edutainment es que las personas adquieren mejor el conocimiento mientras se entretienen, estableciendo que algo que es simplemente entretenido no resulta educativo de por sí.

“Existe la creencia general de que aprender es aburrido y es por esta razón que se buscan distintas formas de enseñar, con el fin de volverlo entretenido.”

Cuando hablamos de entretenimiento, estamos hablando de una triple gratificación ¹

- Sensorial: por los estímulos visuales y sonoros,
- Mental: derivada de la fabulación y la fantasía
- Psíquica: proveniente de la liberación catártica que provocan los procesos de identificación y proyección.

El término nace en la década de los 70 y es utilizado para referirse a la unión entre la educación con varios géneros de entretenimiento.

Al mezclar la educación y entretenimiento el rango de temas tratados son muy variados y escapan a los habitualmente tratados por la educación tradicional, entre los temas encontramos por ejemplo la obesidad, violencia entre géneros, relaciones sociales.

De tal forma es que existen diferentes formatos que reciben las aplicaciones de edutainment, tanto de comunicación masiva como personalizadas.

Los primeros desarrollos del Edutainment se ven a través de la televisión, como lo es el caso de Plaza Sésamo, que está totalmente enfocado a los niños y que tiene que ver con la educación más formal, pasando por temas básicos de matemáticas y de lenguaje de una forma en que interrumpe radicalmente el desarrollo de la historia, creando un espacio muy

1 Ferrés, 1994

especial para el momento del aprendizaje.

El otro ejemplo lo apreciamos en el mundo de las teleseries a nivel global, en donde éstas se liberan de su frivolidad, logrando entregar diferentes mensajes de acuerdo a la trama que ésta tenga. El caso mas nombrado es el de una teleserie de Afganistán en las que el protagonista, un hombre decide acoger una segunda esposa de un amigo fallecido, destacando la solidaridad, pero la primera esposa de éste no acepta con buenos ojos esto, con el valor negativo de la envidia, haciéndole la vida imposible a la nueva esposa, a través de este ejemplo que está totalmente alejado de nuestra realidad y cultura, logra estremecer a las personas exagerando la maldad y mostrando lo dañina que es esta conducta.

Cualquier formato que se use como base para la entretención, también puede ser usado para la educación, entregándole el correcto enfoque, es por esto que, los formatos en que se usa el edutainment son muy variados y van desde la radio, televisión, teleseries pasando a los medios digitales en que se presenta como páginas Web y juegos.

Actualmente, y debido a los avances tecnológicos que cada día nos sorprenden, por lo rápido con que esto va cambiando, es en donde mas comúnmente se desarrollan las aplicaciones de edutainment la Web y en aplicaciones digitales multimedia.

El concepto genérico de Software Educativo, que lo define como cual-

quier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Otro concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender.

De igual manera, que el entretenimiento puede llegar a todas las edades, es también posible aplicar el edutainment a todas las edades, personas y temáticas, desde los niños hasta los adultos, desde Plaza Sésamo hasta las teleseries.

Debido a los diversos medios en que está presente el edutainment, se logran diferenciar dos estructuras básicas en las que se presenta la educación, estas son:

1. La educación se presenta como una parte integra de la trama, en la que no se muestra la actividad educacional como tal, sino que simplemente la intención es que esta sea comprendida ,como lo es en el caso de la teleserie, esta estructura de Edutainment, fue la primera en ser utilizada.

2. La actividad educación irrumpe la trama, como lo es el caso de Plaza Sésamo, en donde se plantean los problemas y actividad, de manera corta y concisa, con una presentación especial para cada actividad, lo que produce un corte brusco, otorgándole una mayor relevancia a la actividad educativa.

PARA TODAS LAS EDADES

En los momentos de ocio, las personas de todas las edades buscan satisfacer dos necesidades: la del conocimiento y la de poder pasar el momento en forma mas entretenida, es por esto que, el Edutainment es útil y aplicable para todas las edades, en especial para aquellas que cuentan con un mayor tiempo libre, como es el caso de los niños y los adultos mayores que ya han dejado su actividad laboral, es en este caso cuando ellos necesitan ocupar su mente y su tiempo libre para no sentirse excluidos de la sociedad.

VENTAJAS EDUTAINMENT

Como lo especifica la definición la mejor ventaja que presenta el Edutainment, es que las personas adquieren mejor el conocimiento mientras se entretienen. La utilización del tiempo libre con el que antes no se contaba y que ahora puede ser dedicado en muchos casos al entretenimiento, al ocio, a la distracción.

El objetivo de la aplicación de edutainment es, por lo tanto, el de enseñar un contenido didáctico seleccionado a un grupo objetivo específico: A través de la diversión es como los niños y los adultos acceden a la mayor parte de la información y, en muchos casos, a la que consideran más relevante.

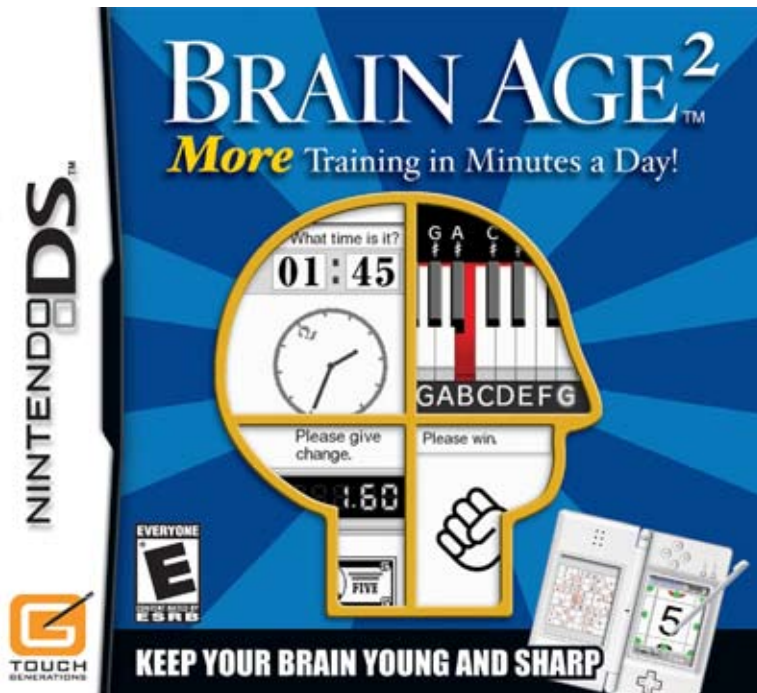
- El juego provoca un ambiente ideal y propicio para conseguir un objetivo, lograr la obtención del conocimiento, haciéndola una labor fácil de afrontar. Al momento de mezclar o juntar el entretenimiento y la educación se suman las ventajas que entregan.

- Cada vez que sea posible, el juego es usado para proveer ayuda al usuario, al momento de enfrentar tareas cognitivas. Los juegos en sus variadas modalidades pueden motivar e interesar al aprendiz para aumentar la capacidad de retención, mejorar las habilidades de razonamiento y habilidades de alto orden.

- El juego a su vez, no debe interferir con las tareas cognitivas. Por su naturaleza, los juegos son actividades intrínsecamente motivantes debido a que es una de las actividades en que las personas se adentran, espontáneamente, por su propio bien e interés, sin tener un castigo ni recompensa.

Las actividades que motivan el interés del aprendiz, le permiten dedicar más tiempo a la actividad, del tiempo que usarían si ésta no le fuera tan atractiva, esto llevando a un mejor aprendizaje y despertando un mayor interés por aprender. Los elementos de los juegos que aumentan la motivación son principalmente dos: el desafío que estos presentan y la curiosidad.

Al dedicarle mayor tiempo a una tarea con un creciente interés, llevan a una motivación mucho mas práctica y mas automática del reconocimiento de patrones, lo que hace mas eficiente la recuperación de los conceptos y un mejor uso de los conocimiento básicos.



rubro, que ayuda a la atención visual y la memoria del día a día.

El más conocido de los programas que ayudan a mantener la memoria activa, a través de mini-juegos es “Brain Age” de Nintendo, un “juego” que ha vendido más de 14 millones de copias a nivel mundial, lo que creó una expansión en el mercado de las aplicaciones para el desarrollo del cerebro, pasando a ser, de un mercado de 2 millones de dólares, a fines del año 2005, a uno de 80 millones de dólares, a finales del año 2007.

Estos juegos son entretenidos, pero al contrario de las otras aplicación de edutainment, que buscan enseñar contenidos específicos, estas aplicaciones buscan desarrollar y ejercitar las habilidades y cualidades, que de no ser utilizadas y entrenadas habitualmente, se van perdiendo con el paso del tiempo, entregando además una actividad recreativa para los momentos de ocio, y un vínculo directo con el mundo tecnológico, al que nadie debiera estar ajeno.

A pesar de que en un primer momento todas las aplicaciones de edutainment estaban destinadas para niños o jóvenes, hoy en día la situación está cambiando y es así como vemos que el mercado de las aplicaciones de edutainment crece día a día para la tercera edad.

El adulto mayor, enfrenta distintos problemas al resto de la población, es por esto que las aplicaciones de Edutainment que han sido diseñadas específicamente para este grupo, no buscan educarlo en lo que respecta a ninguna tema específico, sino que estas aplicaciones en su gran mayoría buscan entrenar al adulto mayor a ejercitar su memoria.

La base de estas aplicaciones son mini juegos o actividades especialmente diseñados para ayudar a mantener activa la memoria, buscando ser entretenidos, como www.lumosity.com, Empresa especialista en este

JUEGOS

Jugar es una actividad típicamente humana que realizamos en todos los momentos de nuestra vida, desde nuestro nacimiento, variando solo el tipo de juego.

Los juegos pueden ser clasificados bajo distintas categorías, como lo pueden ser los requisitos físicos, elementos necesarios, la estructura del juego o los requisitos de este.

Basándonos en la estructura del Juego podemos encontrar a:

- Deportivos: Aquellas actividades que se caracterizan por tener requerimiento físico, estar institucionalizado, requerir y tener un conjunto de reglas estandarizadas.

- Juego de Mesa: El nombre de estos proviene del hecho que se requiere una mesa o soporte similar para jugarse. Aunque el azar puede ser una parte importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son esenciales la estrategia y razonamiento para poder jugar, en los que el azar no existe.

- Video Juegos: En esta categoría encontramos a todos los programas de computación creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico, que ejecuta dicho videojuego

De estas tres categorías la que resulta relevante para mi trabajo es la de Juegos de Mesa, que a su vez se subdivide en Juegos de:

- Tablero, que a su vez se subdivide:

- ◊ Estrategia:

- Ajedrez, Go, Damas, Backgammon, entre otros.

- ◊ Azar:

- Monopolio, Ruleta, Gran Capital, etc.

- Cartas: Poker, BlackJack, Carioca, etc.

- Dados: Cacho, Craps, Dudo, etc.

- Figuras: Little Wars, WarHammer, etc.

- Lápiz y Papel: Pictionary, El Colgadito, etc.

- Rol: Creaciones de escenarios y personajes ficticios.

Lo que diferencia, a jugar, de cualquier otra actividad humana, es que el hecho de jugar es una actividad intelectual realizada por el propio bien e interés, sin una funcionalidad ni efecto biológico inmediato, y relacionada con procesos exploratorios que siguen de la exposición de los estímulos.

Con el fin de poder “aprender a jugar uno tiene que primero realizar la acción de Explorar. Pero considerando que explorar y jugar son dos actos totalmente diferentes a pesar de ir ligados el uno del otro. Jugar comúnmente requiere de la manipulación de objetos que necesita un nivel de conocimiento solamente alcanzable

a través de un proceso de aprendizaje. Mientras que Explorar es un primer acercamiento a estos objetos.

El punto de partida para el aprendizaje, es la exploración de las características del objeto que es usado para el juego y solo cuando el jugador aprende las reglas/dinámicas es capaz de entender y de comenzar a jugar.

Cuando uno juega sin presión se produce lo que se conoce como conducta lúdica.

Algunas de las normas que caracterizan a la conducta lúdica son las siguientes:

- Sólo toma lugar en un contexto libre de presiones
- Siempre implica elementos de placer emocional
- Está relacionada en la mayoría de los casos con un proceso de aprendizaje.
- El jugar se encuentra siempre regulado por reglas.

La utilidad que presenta un tipo de Juego con respecto a otro varía de las intenciones que se tengan de este, en el caso de buscar desarrollar el pensamiento creativo, estos son aquellos que no tienen elemento alguno de azar, como lo son Ajedrez, Go, Damas, Backgammon, entre otros, al contrario de juegos que contienen elementos que escapan al control del jugador.

El acto de jugar y las habilidades que éste nos entrega, no se limitan tan solo al juego, sino que pueden ir mucho más lejos y ayudarnos en nuestra vida diaria. **Depende de qué clase de juego se trate, el que determinará las habilidades que este desarrolla y en que medida.**

Los juegos entregan la oportunidad de, simultáneamente, imitar y jugar, ambas funciones esenciales para la asimilación de nuevos contenidos, lo que permite lograr mantener el equilibrio humano, dígame en otros términos, a través de las oportunidades que nos entregan los juegos, logramos mantener nuestras capacidades de aprendizaje de nuevos contenidos, cualquiera que estos sean.

Los juegos de estrategia tienen una alta relación con las actividades de alto orden y mejoran notoriamente, las:

- Habilidades Organizativas (Nivel de atención, evaluación del desempeño propio y auto-monitoreo).

- Habilidad para resolver problemas

- Pensamiento Crítico

- Estrategias afectivas (reducción de ansiedad y auto-motivación).

- Estrategia para la Memoria (Agrupación e imágenes mentales)

El mayor estudioso, de la relación existente entre los Juegos y el aprendizaje, es el psicólogo Jean Piaget, quien en su “teoría del proceso del equilibrio”, establece principios que

guían el crecimiento intelectual, el desarrollo biológico. Que se pueden desarrollar a través de los Juegos.

De los cuatro factores que Piaget destaca dentro de su teoría, el que de mayor manera se relaciona con los adultos mayores es el del Equilibrio.

El equilibrio se establece como la capacidad que tenemos los humanos de asimilar situaciones que escapan de nuestra inmediata comprensión; el ejemplo que entrega Piaget para esto es de una niña a la que le muestran una fotografía de cuando era una bebé, que no encaja con lo que ella había visto hasta ese momento, lo que le produce una descompensación de su realidad y con el fin de poder aceptar esto, tiene que buscar un punto de equilibrio entre la fotografía y su realidad conocida.

Algo similar es lo que enfrentan los adultos mayores con los constantes cambios que sufren en sus vidas, como pérdidas de amistades, de familiares, en general, sus afectos, viéndose enfrentados a encarar esta nueva realidad en la búsqueda del equilibrio.

El equilibrio se manifiesta en los juegos, a través de los problemas que estos presentan en su dinámica, lo que se convierte en una oportunidad de aprendizaje solamente cuando el conflicto o problema presentado en el juego, parezca posible y al alcance de la persona, siempre bajo la premisa de que la persona presenta algún interés por la actividad.

Por Manual comprendemos de manera general a un libro en que se compendia lo más sustancial de la materia, la mayoría de los manuales existentes en la actualidad son manuales explicativos de productos tecnológicos.

Los manuales han existido desde el siglo XV. Mientras que muchos de estos primeros manuales eran meramente utilitarios, carentes de ambición artística, alguna.

Como por ejemplo *Fechtbuch* (Libro de lucha), un manual de esgrima de Hans Thalhoffer (1443). En 1597 apareció un manual muy sofisticado, *Wapenhandelinge von roes. Musquetten ende spiesen* (Como utilizar carabinas, mosquetes y lanzas), obra de Jacob de Gheyn. Otro ejemplo digno de mención es *Orchesographie*, de Thoinot Arbeau (1589), que utiliza los movimientos de esgrima. Para explicar los pasos de baile. En 1639 vio la luz el libro de M. Giegher sobre el arte de la restauración. *Trattato delle Piegature* (Tratado de las plegaduras), que incluya instrucciones sobre como doblar una servilleta y que quizás fuese el primero en ilustrar tanto la posición exacta de las manos al realizar la acción como el resultado final.

Muchos de los aspectos retóricos de estos libros recuerdan a la escritura técnica moderna. Por ejemplo, *Treatise of Fishing with an Angle* (Tratado de la pesca con caña). Escrita en 1496, presenta y utiliza imágenes para reforzar el texto para que los lectores entiendan mejor la nueva técnica de una forma que podría considerarse bastante moderna. El

tratado incluye siete ilustraciones, aunque hace referencia a una octava, que nunca llegó a imprimirse. En este aspecto, el tratado es muy similar a las instrucciones de uso modernas.¹

Las referencias a la ilustraciones están en formato de texto las imágenes se encuentran cerca de la explicación técnica correspondiente y las leyendas se utilizan como etiquetas.

Los elementos generales que encontramos que componen un manual son; El título, el alcance y el campo de aplicación, tabla de Contenido, Descripción de los elementos del sistema, Definiciones, si es apropiado, Guía para el manual, Apéndice.

¹ Abrir aquí: el arte del diseño de instrucciones / Paul Mijksenaar, Piet Westendorp.

DISEÑO DE INSTRUCCIONES

Las instrucciones visuales están en todas partes, manuales, embalajes y los productos.

Variación y estandarización.

- ¿Un manual para cada necesidad?

En específico podemos encontrar instrucciones visuales en libros de texto o de aprendizaje técnico, guías para jugar al ajedrez u otros juegos. O bien en las ilustraciones científicas donde más contacto tenemos con las instrucciones.

Cada subcultura tiene un tipo de manual propio. Los niños reciben unas instrucciones de manera distintas de los adultos, los hombres de las mujeres y los tecnólogos del resto de los mortales.

- Eureka: elementos ingeniosos

Como dice Paul Mijksenaar en su texto Abrir Aquí:

Donde mirar, que hacer, cuando actuar, como hacerlo, cual debería ser el resultado final, que debe evitar tocarse... esta es la temática a partir de la que se crea un manual. Un repaso de inventos ingeniosos y soluciones creativas de los artistas anónimos para cada uno de estos elementos de comunicación.

El buen diseño de instrucciones posee una serie de características que lo hace único y de igual forma lo diferencian de los otros diseños, las divisiones que establece Mijksenaar son:

- No hay pérdida.

Los productos no hablan por si solos y probablemente nunca lo hagan. Debemos confiar en las instrucciones visuales.

Cada uno de los puntos anteriormente mencionados por Mijksenaar defiende y define al diseño de instrucciones como disciplina, como lo señala Mijksenaar la mayoría de los manuales con los que tenemos contacto son de la operación de algún elemento técnico (teléfono, video, DVD, televisor, etc.), y por este mismo hecho tienen el gran defecto de que intentan abarcar muchas necesidades y por esto finalmente no abarcan ninguna de manera correcta. Es de igual forma donde vemos la falta de estandarización presente en las instrucciones donde los iconos y códigos ocupados varían enormemente entre uno y otro a pesar de que por ejemplo se trate de un simple “botón de Power” para establecer un ejemplo. Esto acarrea por consiguiente

- El medio es el mensaje.

¿La forma es posterior a la función o la forma anula la función? Mensajes auditivos, táctiles y visuales. Instrucciones para los usuarios de productos, embalajes, adhesivos y manuales en pantalla.

- ¿Como expresarlo?

Antes de poder seguir unas instrucciones es necesario entender el concepto que encierran. Aun así, parece ser que cada diseñador presenta el mismo mensaje de forma distinta.

grandes dificultades a los usuarios que se ven forzados a asociar más que un solo icono con una función, lo que no optimiza bajo ninguna perspectiva el proceso de aprendizaje de estos.

Cuando un usuario abre un manual el espera que este le entregue todas las herramientas para poder ocupar el producto, lo que implica que el diseñador tiene que tener especial cuidado en todos los detalles que va a trabajar en el diseño, y la forma en que simbolizara las acciones, posiciones y sonidos entre otras.

De forma final en su libro Mijkse-naar finalmente propone una serie de pasos que es necesario seguir para la correcta creación de un manual y por consiguiente de un diseño de instrucciones correcto. Estas son Advertencias, Identificación, Medidas, Composición, Situación y orientación, Secuencias, Movimientos, Conexiones, Acción y Causa y efecto.

Esta solución propuesta por Mijkse-naar, encaja de manera perfecta sin forzar con lo que es el orden común que se le entrega a la presentación de las reglas de los juegos.

USUARIO Y CASO DE
ESTUDIO

De acuerdo al criterio de Naciones Unidas y asumido por el Gobierno de Chile, un adulto mayor es toda persona de 60 años y más, establecido en la Ley 19.828 que crea el Servicio Nacional del Adulto Mayor, SENAMA.

De acuerdo con el objetivo principal de la “Política Nacional del Adulto Mayor”, que dice relación con un cambio cultural que incida en el respeto y valoración de las personas mayores, desde SENAMA se ha promovido la utilización del término “Adulto Mayor” en reemplazo de tercera edad, anciano, abuelo, viejo, que pueden ser peyorativos y se asocian a una imagen negativa, discriminatoria y sesgada de la vejez.

En los últimos años se ha generado un especial interés por la investigación relacionada con los adultos mayores. Este interés se debe principalmente al aumento de las expectativas de vida de la población, principalmente en los países desarrollados, lo que obliga a una preocupación por la calidad de vida de ellos. Así por ejemplo, en los Estados Unidos se ha triplicado la población mayor de 65 años, siendo en nuestro país esta tendencia también observable. Esta situación es reflejo de las mejoras socioeconómicas registradas en el último tiempo, los avances en medicina, etc. y plantea necesidades de conocimiento específico sobre el grupo de la población con mayor edad. Producto del considerable aumento de personas que viven esta realidad, surge el interés a nivel mundial por sus condiciones de vida y las nece-

sidades específicas de este grupo, cobrando relevancia en los últimos años las investigaciones relacionadas con el bienestar subjetivo del adulto mayor y las variables específicas que influyen en él.

Según su grado de funcionalidad, es la capacidad de una persona de llevar por sí misma la orientación de sus actos, hacer lo que ella o él desee de su entorno, realizando las actividades de la vida diaria desde el punto de vista psíquico, físico y social, los adultos mayores se pueden clasificar en:

- Adulto mayor autovalente sano:

Aquella persona mayor de 60 años, cuyas características físicas, funcionales, mentales y sociales están de acuerdo con su edad cronológica, es capaz de realizar las actividades funcionales esenciales de autocuidado: comer, vestirse, desplazarse, bañarse y las actividades necesarias para adaptarse a su medio ambiente: leer, usar el teléfono, manejar su medicación, el dinero, viajar y hacer sus trámites.

-Adulto mayor frágil:

Es aquella persona que ve afectada su autonomía por factores físicos, ambientales, psicológicos, sociales y /o económicos.

- Adulto mayor de-

pendiente:

Es aquella persona mayor de 60 años que se ve imposibilitado de efectuar las actividades de la vida diaria y requiere de apoyo constante para desarrollarlas.

Fuente: Ministerio de Salud Chile

DESCRIPCIÓN CASO ESPECIFICO

Según cifras del Instituto Nacional de Estadísticas -INE-, en la comuna de Providencia viven 25.996 personas de 60 años o más, constituyéndose como la comuna que posee el más alto índice de Adultos Mayores del país. Por ello, la actual administración creó el Departamento del Adulto Mayor para dar respuesta a las principales necesidades de este segmento.

En octubre de 1997, inauguró el primer Centro Integral del Adulto Mayor, CIAM, ubicado en Eliodoro Yáñez 1939. Posteriormente, en 1998, la red de Centros Integrales se extiende a otros sectores de la comuna, formando los Centros del Adulto Mayor de Santa Isabel, Juana de Arco y Bellavista y, en 1999, se inaugura el quinto Centro Integral Diego de Almagro.

A través de estos centros, se ofrece a la comunidad un conjunto de programas, de carácter integral, que persigue cubrir las principales necesidades de los Adultos Mayores, mejorando la calidad de vida en todas sus dimensiones, a través de actividades que estimulen el ámbito físico, intelectual y emocional.¹

Los adultos mayores, que asisten al CIAM, de la comuna de Providencia comparten características socioeconómicas similares y a grandes rasgos un pasado similar, el que incluye, estudios universitarios completos, similares en la gran mayoría para hombres y mujeres.

En general, la mayor cantidad de

personas asistentes al centro son de sexo femenino, casi en una proporción aproximada de un 80% contra un 20% del sexo masculino, en cuanto a las edades de estas personas fluctúa entre los 60 años hasta los 90 años, siendo la edad promedio de 70 años.

Los asistentes al centro desarrollan un vínculo importantísimo, tanto con el centro como con los demás adultos mayores que asisten a éste, se generan lazos de amistad y contactos, lo que les permite tener compañía para desarrollar las diversas actividades que son de su interés.

El rango de actividades que realizan en el centro, se puede clasificar dentro de tres grandes áreas:

- 1.- Artísticas
- 2.- Físicas
- 3.- Educativas

1.- La participación en estas actividades, con un mayor número de mujeres, que prefieren las áreas artísticas, principalmente pintura y dibujo.

2.- En las actividades físicas la proporción se ve de manera más igualada (eso es obvio) es decir tanto hombre como mujeres se integran por igual lo que permite a las parejas realizar estas actividades juntas, como es el baile de salón, gimnasia, yoga y modelaje etc.

¹ <http://www.adultomayor.providencia.cl/html/quienessomos.html>

3.- En las actividades educativas se ve una proporción mas equilibrada entre hombre y mujeres asistentes al centro, estas actividades están tienen un formato típico en lo que respecta a la relación, Educador al Educado y las temáticas de estas clases van desde el aprendizaje de juegos, historia renacentista, hasta la ciencia de conocerse a uno mismo.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS RELEVANTES

En esta etapa de la su vida en la que los adultos mayores cuentan con toda la sabiduría, disposición, ganas de disfrutar la vida y entrega a los mas jóvenes. y lecturas que les entreguen felicidad por decirlo de alguna manera, actividades que los relaje emocionalmente, todo lo trágico y doloroso lo evitan.

Les permite explorar todos aquellos intereses para los que antes no tenían el tiempo necesario para realizar, se encuentran en la búsqueda de nuevas experiencias y conocimientos que los puedan ayudar a saciar sus dudas, a crecer como personas y ocupar su tiempo de manera productiva.

Dentro de los nuevos roles, empieza también su rol de abuelo, en que desarrollan relaciones con sus nietos que normalmente son mucho mas distendidas, consentidoras y de amistad que las que tenían con sus hijos, ya que la obligación de educar corresponde a sus padres y es por esto que se encuentran en la búsqueda de realizar actividades de manera conjunta con los nietos.

Es también un factor en común el que reconocen la etapa que se encuentran viviendo y es por ese mismo motivo que tienen una actitud relajada ante la vida, una actitud con “Ganas de Disfrutar la Vida” , “Aprovechar el tiempo a Concho” , estas son las frases que ellos dicen e intentan mantener de acuerdo a su estilo de vida siempre y cuando su salud se los permita y a las actividades que realizan.

Los temas que son de interés, son temas que de igual manera que las actividades, son aquellas que no amarguen su día, buscan actividades

El área mayormente estudiada cuando se habla del adulto mayor, es la memoria, este es el tema específico mas ampliamente estudiado y se debe principalmente, a que en su mayoría, los adultos mayores manifiestan profundas quejas sobre la falta de recordar acontecimientos recientes.

Los adultos mayores en general, manifiestan importantes quejas sobre su memoria; aunque destacan asimismo que recuerdan con mayor facilidad los acontecimientos pasados que aquellos relacionados con el devenir actual o lo más reciente en el tiempo.

Esta apreciación tiene sustento en los cambios vitales asociados al envejecimiento, por una parte, aquellos que muestran una mayor lentitud en las funciones cognitivas, pero fundamentalmente, aquellos otros que se refieren a las menores demandas que reciben del entorno social, se observan cambios favorables en la actualidad mediante la masiva participación de los adultos mayores en programas educativos, en redes de voluntariado, etc.

Nuevos espacios sociales que posibilitan un ejercicio regular y el reconocimiento de sus memorias, lo que favorece a la vez, el desarrollo de sus subjetividades.

Una definición genérica ampliamente aceptada sobre la Memoria, es la que se refiere a ésta como un conjunto de sistemas que permiten adquirir, retener –temporalmente o de manera permanente- y recuperar in-

formación y conocimientos. Se considera por tanto, que la Memoria se compone de distintos sistemas que funcionan de forma relativamente autónoma, aunque se relacionan entre sí, por lo que el recuerdo es el resultado de la actuación conjunta de todos ellos en el marco de la subjetividad, su historia y situación de quien recuerda.

Dicho de otro modo, el trabajo de la memoria debe asentarse tanto en la distinción y estimulación de los procesos neurocognitivos como en los aspectos psicodinámicos y sociales implicados en ella.

Dentro de los sistemas que componen a la memoria destacamos:

- Memoria Sensorial, que a su vez, está compuesto por:
 - a) Memoria a corto plazo
 - i. Trabajo
 - b) Memoria a largo plazo
 - i. Episódica
 - ii. Semántica
 - iii. Procedimental

1.- Memoria Sensorial: Es “Un almacén específico que conserva por un breve espacio de tiempo los estímulos que llegan a nuestros sentidos”. es así como la memoria sensorial está compuesta por:

- a).- Memoria de corto plazo; un almacén de capacidad limitada. La forma de evaluarla, es a través de números

o de palabras.

b).- Memoria de largo plazo; Almacén general de información.

Dentro estas memorias existen diferentes tipos, designados como subcategorías.

En la memoria de corto plazo, se encuentra la “memoria de trabajo”, se refiere a la capacidad para efectuar bien, determinadas tareas que requieren ir reteniendo información para seguir el proceso, almacenamiento temporal y la capacidad de ejecución.

Mientras que la memoria de largo plazo se divide en: episódica, semántica y procedimental.

Episódica: Almacena hechos concretos, recuerdos que forman parte de nuestra experiencia personal, y que son activamente recuperados utilizando información contextual sobre como y cuando ocurrieron.

Semántica: Se refiere al conocimiento sobre el mundo, organizado y acumulado conceptualmente y, por lo tanto, muy relacionado al lenguaje.

Procedimental: Función de memoria relacionada con las destrezas y habilidades que una vez aprendidas no requieren esfuerzo consciente para ser recuperadas.

Esta clasificación de la memoria se aplica para todas las edades, pero presenta diferencias obviamente en

tre una edad y otra, en relación a lo que a mi me interesa investigar, que es el estudio en el Adulto Mayor.

Con el fin de poder medir el nivel presente en cada una de estas partes componentes de la memoria, existen diversos test aplicables que entregan resultados que pueden ser comparables entre las diferentes edades.

En el caso de los Adultos mayores, si los relacionamos con otras edades, ya sea de jóvenes y adultos, las diferencias de estos test no son significativas en la mayoría de las áreas a excepción del punto de:

- **Memoria de trabajo**

En esta memoria, es donde se presentan las mayores diferencias de acuerdo a la edad, viéndose estas manifestadas principalmente con la cantidad de información que necesita ser manipulada.

Un ejemplo de estudio habla sobre la diferencias entre un **maestro joven de ajedrez y uno de mayor edad**, en que si ambos tienen similar nivel la diferencia es que el maestro joven calcula un mayor número de posibles movimientos, mientras que el maestro de mayor edad, descarta gran cantidad de posibilidades y simplemente se concentra en la que le parecen con mayor futuro.

Este ejemplo, nos deja claro que se ve afectada la velocidad de procesamiento, y es el único ítem que se diferencia entre aquellas personas con un mayor nivel de educación que aquellos con uno menor. lo que podemos resumir como que edad existe una re-

ducción de los recursos de procesamiento, lo que conlleva a un aumento en el tiempo necesario para procesar. Como nos muestran los resultados de los diferentes estudios, los problemas reales y significativos que presentan los Adultos Mayores sin **“daño cognitivo”**¹ no son tan serios ni tan graves como los plantean los adultos mayores, sino que los problemas se “radican” en otras áreas y se manifiestan en la memoria.

De forma que los “problemas” de la memoria, en personas de edad avanzada, no son graves, estos son remediabiles mejorando la calidad de vida de los adultos mayores, y para esto, existen diferentes ejercicios que permiten lograr buenos resultados.

¹- Por daño cognitivo se entiende al daño que afecta y reduce las capacidades de control del habla , habilidades motrices y la capacidad de tomar decisiones.

Como he explicado en el capítulo anterior, los diversos estudios realizados para comprender como funciona la memoria en los adultos mayores y como es que esta se ve afectada al envejecer, demuestran de manera empírica que la memoria como tal, no es la que se ve afectada sino que son otros los factores que influyen en las quejas de la memoria, estos factores son principalmente:

1.- Recepción y discriminación sensorial: Como todos sabemos los sentidos se ven disminuidos y mermados por el paso de los años. Para poder disminuir esta situación es necesario “cambiar los hábitos intelectuales” como por ejemplo, la necesidad de darse más tiempo para registrar la información.

2.- Amnesia para lo Automático: Muchas de las quejas que los adultos mayores manifiestan, están ligados a actividades rutinarias. Suelen demostrar preocupación al no recordar espontáneamente “¿Qué estaba haciendo?. ¿Qué vine a buscar?”. Estas fallas en la memoria suelen remitirse fundamentalmente a lo que se denomina “**Amnesia para lo Automático**”, estos son lapsos de atención que causan olvidos por distracción. Ya que, al hacer las actividades “automáticamente”, esto permite estar atendiendo a otra cosa, pero a costa de no poder recordar lo que se está haciendo, por ejemplo no recordar dónde se pusieron las llaves o los lentes, estos constituyen hechos rutinarios que precisamente por desarrollarlos sin atención luego no se recuerdan.

3.- Proceso de Atención: Es preciso además, considerar la importancia de la atención en el proceso de la memoria. De toda la información disponible en el medio externo e interno, sólo puede ser procesada una pequeña fracción en un tiempo dado. Para enfocar la conciencia sobre la parte relevante, se postulan mecanismos que además inhiban la intrusión de estímulos distractores.

Este conjunto de procesos neurológicos es llamado atención. En los adultos mayores, esta habilidad de dirigir el foco hacia los aspectos relevantes del espacio sensorial, atención selectiva, se ve alterada, quizá, por una disminución de los recursos cognitivos.

4.- Dificultades para recuperar la información.

El acto de recuperar la información es una acción que se ejercita y desarrolla constantemente, es por esto que en el caso de los adultos mayores podemos señalar esto como “los adultos mayores más que otros, olvidan recordar”

-Dificultades para recordar la información (recuperar o traer al presente la información):

El recuerdo auto iniciado, se torna más difícil con el paso de los años, quizá porque requiere de amplios recursos cognitivos que van disminuyendo con la edad.

Podemos clasificar principalmente dos “estrategias” para recuperar la memoria:

- La primera estrategia que puede favorecer la recuperación de la información almacenada es la **recreación del contexto en el que se**

registró y codificó

- Esto suele surgir espontáneamente ante olvidos en el uso de la **memoria procedimental**: aquella información que se recuerda sin el uso de la atención consciente, pues directamente se recuerda a través del acto como procedimiento.

Como el recuerdo tiene un carácter eminentemente discursivo, resulta facilitador de la recuperación de la información, el buscar deliberadamente la generación de pistas o palabras asociadas.

Así, alguien que quiera recordar lo memorizado, deberá pensar en la situación, en lo que ha relacionado y le ha sugerido el contenido, en sus sensaciones de placer o displacer en relación a la información, etc.

Por esta mayor dificultad para generar espontáneamente la recuperación de la información a través del recuerdo, es que en tareas que implican el uso de la memoria prospectiva, tienen mejores resultados cuando éstos están ligados a los sucesos, en comparación con aquellos vinculados solamente al tiempo (recuerdan con mayor facilidad dar un mensaje cuando tienen al destinatario frente de sí, que llamar a alguien a un determinado horario).

Para ello hay ayudas externas, lo suficientemente informativas que permiten vincular el paso del tiempo con sucesos determinados (por ejemplo: las notas escritas) o bien, se debe aprender a asociar lo que se debe recordar con sucesos disponibles a la hora de ejecutar la acción como por ejemplo “en el desayuno debo recordar llamar a ...”, etc. De esta manera, el suceso asociado ayuda a recuperar la información que

necesita recordar, en el momento oportuno.

La información fonológica parcial, que permita usar el alfabeto para la búsqueda de la palabra, puede ser una estrategia eficaz.

La atención insuficiente en el momento de codificar la información, podría contribuir especialmente en los errores de distracción en los adultos mayores, puesto que no permite el desarrollo espontáneo de las estrategias de codificación ampliatoria (ampliación de la información que se quiere recordar con los conocimientos previos). En esta instancia, es fundamental organizar la información que se pretende retener.

Para ello pueden ser importantes,

- La generación de imágenes mentales (mientras más absurdas y gráficas más “llaman la atención”).

- El utilizar el lenguaje para elaborar de manera significativa la información a almacenar, como por ejemplo: empleando los aspectos sonoros del lenguaje mediante la creación de rimas o simplemente, por el énfasis puesto en la entonación.

- Asociar la información a retener con palabras claves (aquellas cuyo sonido o significado es similar), formar acrónimos o acrósticos, generar un contexto semántico con la información a recordar.

- Organizar de manera lógica el material de acuerdo a la creación de diferentes categorizaciones, etc.

- Repetición: muchos sujetos recuerdan fácilmente aquellos contenidos aprendidos como “formas fijas” (ta-

les como canciones patrias, oraciones, etc.)

Todo ello debe apuntar a “apropiarse” de manera significativa de la información a retener, lo que implica asimilar la información desde los esquemas conceptuales y singulares a cada uno. Todo esfuerzo puesto en esta instancia del proceso de memorización redundará en mayores posibilidades de recuperación o recuerdo de la información. Dicho de otro modo, en general, la mayor codificación ampliatoria que se realice durante el registro o la codificación de la información, produce recuerdos menos efímeros.

Una vez almacenada la información, requiere de ser fijada, para ello, las estrategias de repetición se tornan fundamentales. Es necesario hacer un esfuerzo planificado de repetición de la información a fin de evitar el olvido por el transcurso del tiempo (en términos de Schacter, “el pecado del transcurso”). Se sugiere espaciar las repeticiones en el tiempo, en lugar de concentrarlas en el momento, para obtener mejores resultados a largo plazo.

Cabe agregar, que la repetición, como única estrategia de memorización, no favorece el uso de la memoria, al menos en este momento del curso vital. En este sentido, existiría una reducción de la capacidad memorística, para poder integrar mejor y reflexivamente en estructuras superiores los conocimientos adquiridos. Esto constituye un logro en relación a la pragmática de la inteligencia. Sin embargo, suele inter-

pretarse como pérdida o deterioro asociado al envejecimiento, quizá por la gran importancia asignada a la velocidad en el manejo de la información que la memoria puede reportar en las etapas evolutivas previas.

EL JUEGO DE GO



El juego del Go (cuyo nombre es Igo en Japón, Wei Qi en China, Baduk en Corea y Go en Occidente) se originó en China hace unos 4.000 años.

Fue introducido en el Japón en el siglo VIII, y se convirtió en el juego de la Corte Imperial, para extenderse pronto entre el clero budista y la clase samurai. A partir del Siglo XVII, el gobierno de Japón financia la actividad profesional del Go y crea escuelas de Go, cuya creciente rivalidad entre ellas constituyó la base de la hegemonía de Japón en este arte. La primacía de Japón en el Go, se mantuvo inalterable hasta la década de los 80, fecha en la que comienzan a potenciarse jugadores fuertes en China y Corea. Siendo hoy en día estos tres países los que disputan el liderazgo del Go mundial.

El Go se trata básicamente de un juego de estrategia, que confronta a dos jugadores que van ubicando

alternadamente sus piedras (blancas y negras) sobre un tablero en las intersecciones de una cuadrícula de 19x19 líneas.

El Go es un juego territorial. El Tablero, que simboliza el Universo, esta marcado con una grilla de diecinueve líneas horizontales por diecinueve verticales que ambos jugadores inicialmente comparten. Los dos contendientes cuentan con una reserva de piezas, llamadas piedras: unas negras y otras blancas. Al comienzo, el tablero es un territorio vacío y los jugadores, comenzando por las negras y de a uno por vez, van colocando una piedra en alguna de las trescientas sesenta y una intersecciones, una vez ubicada las piedras, no volverán a moverse a menos que hayan sido retiradas del tablero al haberse acabado las libertades que poseían como grupo o de manera individual.

En la evolución de la partida, las piedras de un color pueden rodear una piedra del otro color, en cuyo caso, esta saldrá del tablero en calidad de prisionero. Estratégicamente hablando, el juego se inicia con ambos jugadores intentado definir como propia una parte del territorio, para lo cual tratará de ir circunscribiéndolo por separado con sus piedras. Sin embargo, la confrontación será inevitable determinando imprevistos cambios en el dominio del territorio. La meta es lograr más territorio que el contrincante, tratando de delimitarlo de una manera mas eficiente o capturando las piedras contrarias para aumentar dicho efecto. Para alcanzar el objetivo planteado, la evolución de la distribución de piedras sobre el tablero adopta formas

o estructuras acerca de las cuales los jugadores pueden decir que están vivas o muertas.

Las posibilidades estratégicas y técnicas del juego son infinitas y proporcionan a jugadores de diferentes niveles el mismo grado de desafío y entretenimiento. Capturar muchos prisioneros podría ser un camino para ganar el juego, pero una de las sutilezas del Go, reside en que no siempre la agresividad paga recompensa. Las personalidades de cada jugador se expresan claramente en el tablero, es así, como no sólo las capacidades de índole cognitiva intervienen en el jugador de Go, sino también la intuición y los aspectos emocionales, la relación entre estos elementos se proyectan en toda partida.

El juego refleja la habilidad por balancear defensa y ataque, por el trabajo eficiente de las piedras, por flexibilizar la respuesta a situaciones cambiantes, por el oportunismo, el análisis preciso y el reconocimiento de las virtudes y defectos del oponente. Cada partida de Go rápidamente adquiere características propias que difícilmente se repiten.

Al final, los contendientes cuentan la cantidad de puntos de intersección de la grilla rodeados por piedras propias, más la cantidad de prisioneros. El jugador con mayor cantidad de puntos es el ganador.

Como el ajedrez, el Go es un juego de índole intelectual, sin embargo difieren en muchos aspectos. Las reglas de Go son muy simples y a pesar de ello es un desafío no solo para las habilidades analíticas del ju-

gador, como en el ajedrez, sino también para la intuición, la sensibilidad estética y la armonía.

- Habilidades creativas y lógicas de razonamiento

El juego de Go ofrece una síntesis notoria de aptitudes espaciales (controladas mayoritariamente por el hemisferio derecho, en el diestro) y las aptitudes secuenciales (controladas por el hemisferio izquierdo, en el diestro). Resulta de ello una fusión notablemente armoniosa asociada al ejercicio de tareas de planificación y de anticipación imaginaria.

- Seguridad intelectual

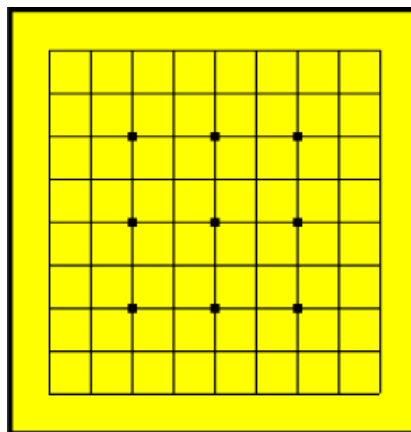
El ejercicio del Go favorece el sentimiento de poder abordar situaciones complejas y de dominarlas por sus propias iniciativas. Ello contribuye a aumentar su confianza en si mismo y finalmente su autoestima.

LAS REGLAS DEL GO

A continuación un Set de las reglas simplificado por Horacio A. Pernía de la corporación dedicada al Go La Nikkai

• El equipo

Este es un tablero tradicional de Go, con sus bowls –también de madera– y las piedras Negras y Blancas. Antes de empezar con el aprendizaje de las reglas, corte las dos últimas hojas del ensayo, en las que encontrará un tablero y piedras de papel para recortar. Un set de juego mucho más modesto que el de la fotografía, pero que lo ayudará a comprender mejor como se juega al Go.

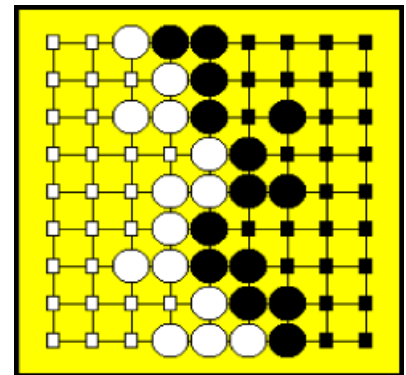


El Go se juega en un tablero con un número igual de líneas horizontales y verticales. El número más común de líneas es 9, 13 o 19. El más grande (19 x 19) es el tablero común y siempre usado en los torneos. Para empezar se aconseja a los jugadores inexpertos que empiecen jugando varios partidos en el más pequeño (9 x 9). Sólo si usted se siente cómodo en el de 19 x 19 y entiende bastante sobre los grupos, libertades y captu-

ras, puede probar jugar en los tableros de 19 x 19.

Como ejemplo y a fin de hacer más comprensible el aprendizaje del juego, utilizaremos un tablero de 9 x 9. Por favor recuerde que las reglas son las mismas en todos los tamaños del tablero. Las piedras, 180 blancas y 181 negras, serán jugadas en las intersecciones de las líneas.

• El objetivo del Go



En este tablero usted puede ver un ejemplo de un juego terminado. Los dos jugadores han dividido el tablero en dos partes. Blanco ha rodeado 26 puntos desocupados (intersecciones) en la izquierda (el borde de la tablero también cuenta!) y el negro ha rodeado 27 puntos desocupados en el derecho. ¡El jugador con los más puntos gana, así que el negro gana este juego con $27 - 26 = 1$ punto! A propósito, aunque las reglas de Go son las mismas en todo el mundo, hay dos maneras de contar: japonesa y china. La primera es la forma de conteo aceptada internacionalmente.

¿Cómo cuentan los chinos?

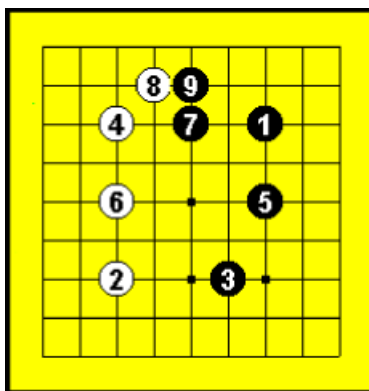
Cuentan el número de piedras de cada jugador sobre el tablero y el nú-

mero de intersecciones vacías que un jugador ha encerrado. Como opuesto al sistema japonés, no se cuentan prisioneros; esto se compensa en el sistema chino porque el jugador que ha capturado más piedras durante el juego será el jugador que tenga más piedras en el tablero durante el conteo.

¿Cómo cuentan los japoneses?

El sistema japonés cuenta el número de intersecciones vacías rodeadas y las piedras que él capturó durante el juego. El número de piedras que un jugador tenga en el tablero no importa.

• **Inicio del Juego**

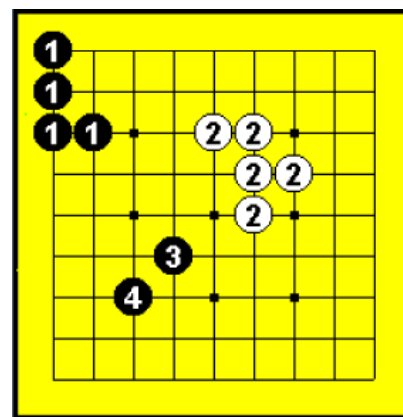


Al principio del juego el tablero está vacío. Las piedras se juegan en los puntos de intersección de las líneas. Una vez jugadas nunca se mueven, excepto cuando se capturan. Las negras inician la partida poniendo una de sus piedras en cualquier intersección vacía del tablero, por ejemplo '1'. Después juega blanco (por ejemplo el movimiento '2'), entonces negro, y así sucesivamente, en forma alternada.

Este diagrama muestra un ejemplo de los primeros movimientos en un

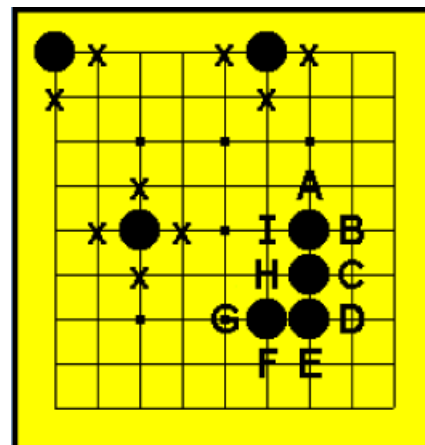
juego de Go: los movimientos se numeran para indicar la sucesión en la que ellos se hacen. ¡No se permite poner una piedra en una intersección del tablero que ya está ocupada!

• **Grupos**



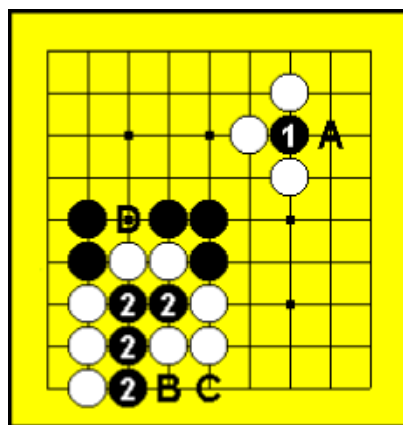
Piedras de un mismo color conforman un grupo (también llamado una cadena), ubicadas horizontalmente o verticalmente y conectados entre sí. Las cuatro piedras, marcadas con '1' es un grupo, y lo mismo se aplica a las cinco piedras marcadas con '2'. ¡Las piedras marcadas '3' y '4' no se conectan horizontalmente o verticalmente, y son por consiguiente dos grupos separados!

• **Libertades**



Las libertades de una piedra o grupo son las intersecciones vacías, adyacentes a esta piedra o grupo, horizontales o verticales. Una piedra en el medio de la tabla tiene cuatro libertades, una piedra en el borde tiene tres y una piedra en la esquina tiene dos: estas libertades se indican con un 'X' en la figura de abajo. El grupo de cuatro piedras tiene 9 libertades, marcadas correlativamente desde 'A' hasta 'I'. Si una piedra o el grupo no tiene ninguna libertad, esa piedra o grupo se captura y está fuera del tablero. Si una piedra o grupo tiene una libertad, está 'atari', que significa amenaza y puede ser capturado por el antagonista con su próximo movimiento.

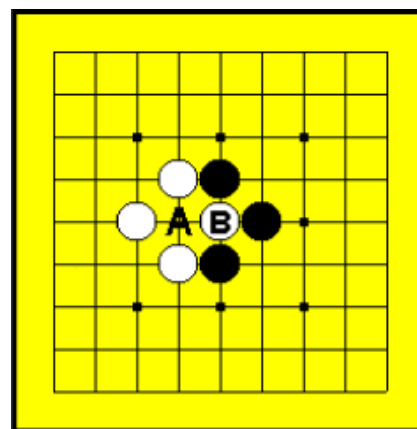
• **Capturas**



Si un jugador se tapa la última libertad de una de las piedras de su antagonista o de un grupo, retira éstas piedras del tablero y guarda la piedra capturada o piedras ('prisioneros') hasta el final del juego. En el diagrama anterior, blanco puede capturar la piedra marcada '1' jugando en 'A'. Él también puede capturar el grupo negro marcado '2', tapando la última libertad jugando a 'B'. El

negro no puede escapar esto jugando en 'B' pues blanco jugaría a 'C' y él captura las cinco piedras negras. ¡El negro tiene otra manera de escapar: capturando en 'D' las dos piedras blancas y su grupo obtiene tres libertades!

• **La regla de Ko**

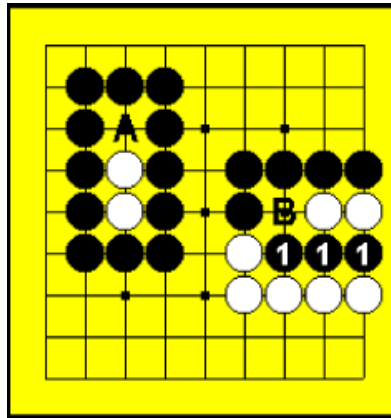


Si usted captura una piedra, allí podría generarse una situación especial: En este diagrama negro podría jugar 'A' y capturar la piedra blanca marcada 'B'. Ahora es movimiento blanco. Él podría jugar a 'B' y capturar la piedra negra, lo que no llevaría a la misma posición donde empezamos: el negro podría capturar la piedra blanca de nuevo y esta captura podría seguir eternamente. Esta situación se llama 'ko'. Para prevenir esta repetición hasta el infinito nosotros usamos la regla del 'ko'. Esta regla dice que no se permite repetir una posición de la tabla anterior. Si las capturas negras la piedra blanca en 'A', blanco no puede capturar inmediatamente, él tiene que jugar en alguna otra parte. Esto da la oportunidad de jugar a al negro 'B' para prevenir que su piedra sea capturada. ¡Si el negro no juega allí y lo hace en otra parte, blanco puede

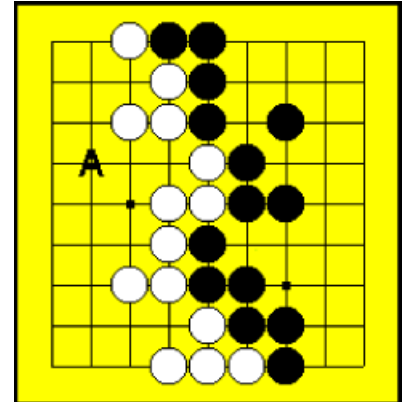
capturar la piedra negra de nuevamente, porque entonces la posición en el tablero ha cambiado!

• **Pasar el turno**

• **Suicidio**

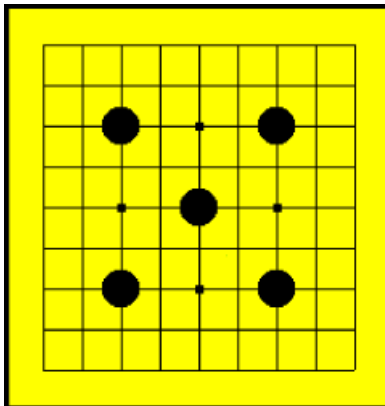


No es permitido quitar la última libertad de su propio grupo o piedra, a menos que este movimiento resulte en la captura de algunas de las piedras del adversario, lo que le daría a la piedra que jugó por lo menos una de libertad nuevamente. En la situación del diagrama al blanco no le es permitido jugar en “A”, porque se quitaría la última libertad, mientras que el grupo negro todavía tiene algunas libertades. Pero el blanco si puede jugar en ‘B’: aunque se quede sin libertades en su grupo, ya que también quita última libertad del grupo negro marcado como ‘1’. Este grupo negro se captura y ahora el grupo blanco ¡tiene tres de libertades nuevamente!



En esta partida blanco debe jugar, pero no tiene una jugada en la que gane un punto. Blanco podría jugar en su territorio en el lado izquierdo (en ‘ A ‘ por ejemplo) pero esto le quita un punto, pues al final esa intersección en vez de estar vacía y sumarse como punto, estará ocupada por blanco y valdrá cero. Podría considerar jugar en alguna parte también del territorio negro, pero el negro tiene una posición fuerte en ese lado que indudablemente capturará a blanco. Por consiguiente el jugador blanco pasará y entregará su turno sin efectuar un movimiento y dará la oportunidad de jugar al negro. Ahora es negro quien juega, pero él enfrenta el mismo problema que blanco: no hay ningún lugar en el tablero donde jugar. El negro tiene sólo una opción razonable: él también pasará. Ambos jugadores han pasado y el juego finaliza. Ahora pueden iniciar la cuenta. Para contar, por favor refiérase a la página sobre el objetivo de Go.

- **Sistema de Handicap (ventaja)**



Uno de las cosas buenas en Go es la posibilidad de compensar para la diferencia de fuerza entre dos jugadores: el jugador más fuerte le da un cierto handicap al jugador más débil. De esta manera, el juego será interesante para ambos jugadores, mientras el jugador más débil aprenderá mucho pudiendo estudiar los movimientos del jugador más fuerte, mejorando visión del juego. Las piedras del Handicap siempre se ponen en el mismo lugar en la tabla. El número del máximo de piedras de ventaja es 9. Ejemplo de 5 piedras de handicap



El Go presenta aportes al adulto mayor en dos grandes áreas, al contrario de otras actividades que solo aportan en un área. Estas dos áreas son la física y la social.

ÁREA FISIOLÓGICA

Un principio clásico de la medicina dice que “la mente lo cura todo” (Hipócrates), y es sabido que gran parte de las enfermedades físicas tienen su origen en desórdenes mentales. Con esto quiero dejar bien clara la importancia de la mente, y por tanto, la necesidad de desarrollarla y cultivarla.

Los efectos de ayuda fisiológica que aporta al Go a todos aquellos que lo practican se remontan a los inicios del Juego:

“Se dice que el legendario Sabio Emperador Yao (2337-2258 BC) inventó el Go para el comportamiento, tácticas, estrategia y concentración

instruir a su hijo Dan Zhu. Y otra dice que fue el Emperador Shun quien viendo tan limitado a su hijo Shang Jun inventó el Go para instruirle. Como se desprende de estas conocidas leyendas, la educación está vinculada al Go desde su mismo origen. Inventado y utilizado para instruir a príncipes, además de ser fascinante y divertido”

La estructura del Go ayuda con el proceso de pensamiento del estudiante, actualmente motivados por el énfasis en la memorización mecánica. Este efecto es además mejorado por la integración única que hace el Go del lado izquierdo del cerebro (capacidad analítica) y del lado derecho (capacidad creativa), en un desarrollo del mismo difícilmente igualable por cualquier otra actividad humana ordinaria.

Además de que el Go es una actividad divertida, y en este proceso, no sólo desarrollan su capacidad mental, sino que también adoptan hábitos de estudio y concentración, que reportarán un saludable efecto sobre su actividad académica, y en general sobre toda su vida. Desde otro punto de vista, el Go cumple una importante función manteniendo la mente activa y despierta. Todo lo que se ejercita se fortalece; por el contrario, la inactividad es causa de debilitamiento, y por tanto el riesgo de enfermarse aumenta. No existe nada peor que una mente ociosa.

EL PENSAMIENTO CREATIVO

Los extraordinarios atribu-

tos pedagógicos del Go contribuyen a mejorar el desarrollo mental del niño o del adolescente, e incluso sus resultados académicos. Pero además, bajo el disfraz de un divertido juego de estrategia sobre un tablero, el Go sirve también para enseñar “el arte del pensamiento creativo”. El Go crea un entorno agradable y estimulante mentalmente, en el cual incluso un niño puede aprender cómo:

- Identificar qué es importante y qué no
- Evaluar las alternativas factibles
- Aplicar y recordar las pertinentes acciones y técnicas
- Desarrollar la alternativa adecuada estratégica y tácticamente
- Calcular el valor y el riesgo de cada alternativa, y establecer prioridades
- Tomar decisiones y hacerlas efectivas
- Observar el resultado, y correr con las consecuencias
- Planificar a largo plazo, desechando la “gratificación instantánea”
- Comprobar que la avaricia es contraproducente; el oponente debe tener siempre su derecho
- La memorización mecánica es útil, pero insuficiente

El pensamiento creativo, ayuda a mejorar la memoria y previene contra el mal de Alzheimer. Según Milton N. Bradley, recientes estudios médicos indican que los individuos de avanzada edad que ejercitan sus aptitudes de pensamiento creativo, sufren menos casos de mal de Alzheimer que aquellos que no lo ejercitan. Para este propósito, el Go es un sistema idóneo.

“Hay trabajos en la enfermedad de

Alzheimer en los que se informa que a mayor jerarquía de pensamiento y mayor actividad cognitiva, mayor es la resiliencia celular y menor la velocidad de deterioro.”¹

“La enfermedad de Alzheimer, una forma de demencia presenil, que ataca las zonas posteriores del cerebro con especial ferocidad, dejando los cálculos espaciales, lógicos, lingüísticos seriamente dañados.”²

ÁREA SOCIAL

En el área social es donde existen mas estudios y los efectos son los más interesantes, el mayor número de casos estudiados es en oriente, donde un Jugador Profesional de Go decidió volcar su carrera hacia el ámbito de la educación.

El lugar principal de la implementación del programa para el adulto mayor es en Casas del adulto en actividades de Grupo, desde este enfoque como ya he explicado en “Atari Go”, permite que la actividad sea jugada en Grupo con el simple objetivo de colocar una piedra, lo que resulta muy fácil y motivante al ser una actividad que se realiza en grupo.

En el formato de grupo permite la interacción entre los adultos y la entrega de apoyo entre ellos, el formato utilizado en Japón era bastante simple un grupo de adultos mayores del Centro con interés o no en participar

1 Psicofarmacología Psicodinámica IV, Julio Moizeszowicz, 2005 - De la perturbación psíquica a la adaptación: Neurobiología de la Resiliencia Dr. Sergio Guala, Ma.

2 Siglo XXI: un nuevo reto para el psicólogo educativo, ISABEL SHIRAKAWA TASHIMA

en la actividad se reunían frente a un tablero magnético , tomando turnos para jugar uno en uno , levantándose de su asiento caminando hasta el tablero, esta parte es una de las mas importantes , “el hecho de hacer la tarea en vez de que alguien mas la haga le entrega el sentimiento de autonomía y confianza en si al adulto”³ , en el caso de estudio presentado por, el hecho de que alguien mas haga la tarea por uno a pesar de que uno sea quien esta dando la orden, afecta la confianza que se tiene uno mismo.

Esta actividad de grupo, en la que unos a otros se pueden apoyar con un simple aplauso esta simple acción se vuelve muy poderosa y motivadora, un ejemplo de lo positivo que resulta esto lo entrega Yasutoshi Yasuda en su libro, nos cuenta: “En uno de los asilos que visite estaba este señor caminaba solo con bastón, al momento de partir con la actividad el se mostraba totalmente pasivo, cuando lle-go su primer turno para jugar, tomo mucho tiempo para su primera jugada, mientras que el resto de los compañeros lo motivaban a jugar, luego de esto se levanto lentamente con ayuda de su bastón coloco la piedra recibid un aplauso de parte del grupo y volvió a su asiento con una sonrisa en su rostro, luego de este simple acto no importando si la jugada fue buena o mala, puede ver un brillo en sus ojos y como su interés en el juego aumentaba hasta tan punto en que en el momento de su siguiente jugada se para sin ayuda del bastón y coloco la piedra sin problema alguno , mientras que otro de los adul-

tos mayores presentes en el juego le dice “Viejo olvidaste tu bastón” , en lo que todos estallan en carcajadas”.

A pesar de que la historia que nos relata Yasuda en su libro parece tener un toque mágico e irreal, estos son los efectos que el Go y otras actividades estimulan en los adultos mayores.

EL GO Y LA PINTURA

Uno de los aspectos que más atrae del Go es la libertad que concede al jugador. Este puede colocar sus piedras en cualquier lugar del tablero, con la misma libertad con la que un artista pinta un cuadro.

Por ello, ponerse delante de un tablero de Go es semejante a contemplar el cuadro de un artista.

Si se trata de una partida jugada por profesionales, probablemente la forma que adopten las piedras sea ordenada, armónica, estética, etc., mientras que en una partida de principiantes, la forma será algo anárquica y desproporcionada.

Pero sea cual sea su calidad, estaremos siempre ante una forma de expresión artística, ciertamente extraña, pero que nos está transmitiendo una porción de belleza.

³ E Is for Everyone: The Case for Inclusive Game Design, Amit Pitaru

METODOLOGIA

METODOLOGIA

Uno puede obtener mucha información teórica sobre el adulto mayor, sus necesidades, problemas, gustos, entre otros, pero esta información se convierte al fin y al cabo en una generalidad, por lo que es mejor obtener información directa del adulto mayor. La mejor forma, en una primera etapa, es la de realizar entrevistas en profundidad e Historias de Vida, buscando en a través de estas saber cuales son las actividades de su interés, con que medios suelen buscar el entretenimiento, que son aquellas cosas que recuerdan con mayor facilidad, en esencia, buscar recopilar la misma información tanto de manera teórica como en terreno. Las que permitan comprobar si toda la información teórica que se ha recopilado, es en verdad aplicable a este grupo específico de adultos mayores,

Con el fin de recopilar utilizare los dos nombrados.

“La entrevista cualitativa focalizada, tiene por objeto recoger relatos de un grupo natural, como por ejemplo, grupo curso, amigos, club deportivo, etc; o de una categoría de personas que tienen características semejantes, como es el caso de , los conductores de buses, sepultureros, estudiantes en general, mujeres, homosexuales, etc. Con el objetivo de describir y comprender la subjetividad de las personas y su cultura a partir del significado e intencionalidades contenidas en los relatos que se registran.

Las entrevistas focalizadas, no son fáciles de aplicar, pues no se trata de

la simple contestación de un entrevistado a un conjunto de preguntas con sus alternativas de respuestas prefijadas, como si se tratara de una encuesta flash de mercado o de opinión política.

El investigador diseña focos de atención. Como por ejemplo temas de conversación, de las cuales en el transcurso de la entrevista se van dilucidando respuesta y van apareciendo otras preguntas más específicas, que solicitan ejemplos, que piden aclaraciones, etc.”

Mientras se desarrolla esta primera etapa, también es necesario recopilar el material educativo real, formal y no-formal, que se esté utilizando para enseñar a los diferentes adultos mayores, y ser capaz de clasificar y rescatar los elementos de diseño que sean útiles para el desarrollo del trabajo.

Debido a que el producto final será un material educativo para el adulto mayor, es necesario que éste logre poder cumplir con el objetivo máximo, que es enseñarle al adulto mayor a jugar, en este caso específico.

Reconociendo que a pesar de todo el conocimiento teórico recolectado, añadido a las entrevistas realizadas,

No logro obtener el mismo nivel de conocimiento práctico sobre los adultos que alguien que trabaja con ellos con el día a día, es por este motivo que para poder compensar esa falta de conocimiento resulta necesaria la asesoría de un experto en lo

que respecta a los adultos mayores, en este caso un Terapeuta Ocupacional:

Jean Gajardo Jáuregui; Terapeuta Ocupacional Universidad de Chile, con experiencia en salud del adulto mayor. Académico Escuela de Terapia Ocupacional Universidad de Chile, Estudiante de Máster en Gerontología Social. Terapeuta Ocupacional en la sección de Geriátrica y servicio de Medicina Física del Hospital Clínico Universidad de Chile.

Me aporta algo que solo se obtiene con el tiempo, lo que es el conocimiento práctico del adulto mayor en cuanto a sus gustos y sus necesidades, ya teniendo el conocimiento teórico.

Dado el conocimiento y la clase de ejercicios que Jean realiza en el hospital cuenta con la expertis necesaria, para evaluar y reconocer los detalles necesarios en las aplicaciones para el adulto mayor con el fin de que estas sean funcionales.

CONCLUSIONES ENTREVISTAS

CUALITATIVAS

Al realizar las entrevistas, mi propósito era obtener respuestas a cuatro grandes áreas:

- Preferencias graficas
- Utilización del Tiempo
- Motivaciones Personales
- Relación con las tecnologías.

Todas las conclusiones de las entrevistas son cualitativas, aplicables y validas a la realidad de los Adultos Mayores del CIAM Juana de Arco, aunque algunas de estas conclusiones se pueden extender al universo de los adultos mayores.

Se puede realizar un sinnúmero de clasificaciones dentro de los Adulto Mayores autovalentes, para el caso de estudio, utilizare una clasificación de acuerdo a su vida familiar, en donde reconozco tres tipos:

1. Con un Núcleo Familiar de dos o tres Generaciones: En esta categoría reconozco a los AM que pueden estar sin o con cónyuge, pero tienen hijos y nietos, con los que mantienen una activa y constante relación.

2. Sólo con Cónyuge: Los AM que por circunstancias varias no tienen más familia directa que su pareja, con la que realizan la mayoría de sus actividades.

3. AM Solitario: Ya sea por elección de la vida o por el paso del tiempo es un AM que se ha quedado

sin compañía alguna, para este tipo es muy importante su participación en el CIAM ya que tienden a buscar compañía en mayor medida que los dos anteriores.

La Relevancia que presenta esta clasificación es en particular con respecto a cualquier otra, es el hecho de que ésta guía de manera significativa el accionar de los AM en tres de los cuatro puntos que las entrevistas buscan clarificar los cuales son:

- a. Utilización del Tiempo
- b. Motivaciones Personales
- c. Relación con las tecnologías.

a. Utilización del Tiempo

Dada la condición de Jubilados de los asistentes al Centro, la noción común existente es que tienen todo el tiempo “libre” y que es totalmente errada.

Mediante la observación durante las entrevistas, fui capaz de comprender la utilización que los AM asistentes al CIAM le dan a su tiempo, el cual aprovechan al máximo buscando tener actividades en todo momento. Sin dejar espacio para el tiempo de ocio, el cual logran convertir en tiempo productivo. Es por este simple hecho que a pesar que la noción habla del exceso del tiempo los AM, ellos ya cuentan con actividades pro-

gramas para cada momento del día.

De acuerdo a las tres clasificaciones ya descritas anteriormente dados los resultados de las entrevistas, reconozco tres principales utilidades del tiempo:

-Tiempo de estudio: aquel que realizan en las actividades de aprendizaje más formales del CIAM

-Tiempo en Familia: Este es un tiempo que tiene prioridad por sobre cualquier otro, siendo el que dicta el comportamiento y transcurso del día.

-Tiempo de ocio: Es el tiempo libre del que disponen y que pueden utilizar de la mejor forma que les parezca.

La utilización del tiempo de ocio, de acuerdo a las entrevistas es en actividades como, lectura, reuniones sociales con otros Adultos Mayores, Asistencia a exposiciones, Conciertos, etc. y es el tiempo en que están más dispuestos, a experimentar nuevas actividades.

El tiempo de ocio del que disponen cada uno de los AM varía de acuerdo a su clasificación según familia, como ya he señalado.

Es en el tiempo de Ocio donde a los adultos mayores les resulta útil aprender actividades nuevas y entretenidas que les permitan sobre llevar este, sin tener que estar en la cons-

tante búsqueda de distintas actividades que pueden o no ser lo esperado por este grupo.

b. Motivaciones Personales

Las motivaciones personales, de acuerdo a lo observado en las entrevistas se encuentran ligadas innegablemente a las experiencias pasadas, gustos propios, necesidades. Estas motivaciones se ven manifestadas en las actividades que realizan tanto en el CIAM como en su tiempo de ocio.

Experiencias pasadas: De acuerdo a sus experiencias de vida, aquellos con un pasado universitario o dedicado a la docencia, se ven en mayor medida motivados a seguir adquiriendo conocimiento, ya sea a través de la lectura tradicional o mediante cursos varios, en los que pueden explorar más a fondo aquellos temas que trataron a lo largo de sus vidas.

Gustos propios: El ajetreo y rápido transcurso del día a día en la vida diaria, comúnmente impide que cualquier persona pueda explorar a fondo los intereses, gustos particulares, ya sea en cuanto a Música, Arte, Filosofía, áreas que no se relacionan con el día a día y que a uno le gustaría conocer más, pero el tiempo no lo permite. Este es uno de los principios que utilizan los AM, el hecho de que ahora sí cuentan con el tiempo necesario para poder explorar y satisfacer esta necesidad que por lo general están enfocadas en el área de la artes y teología. Como poder dedicarse a la pintura, recorrer exposiciones varias, ir a conciertos.

Este es el momento de la vida en que existe el tiempo para poder explorar estas inquietudes que siempre estuvieron presentes aunque no lo hayan manifestado con anterioridad.

Necesidades: El interés por mantener una buena salud es transversal en todas las edades, pero algo que requiere de tiempo y esfuerzo que muchos no están dispuestos a sacrificar por lo que se sacrifica la salud en el caso de los AM, al contar con mas tiempo y la muy relevante motivación de mantener una buena salud, con el fin de poder seguir realizando las actividades a las que estas acostumbrados a realizar, mantener su independencia. Es que se ven particularmente motivados a realizar actividades que los ayude en su Salud tanto física como mental, como lo es el ejemplo de taller de Yoga en el CIAM el cual siempre está aprovechado a su capacidad compleja. En cuanto a su motivación por realizar actividades que mantengan su salud, éstas si son de índole física se busca que sean lúdicas y de un bajo impacto.

c. Relación con la tecnología.

Por tecnología entenderé la definición otorgada por la RAE: “Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.”

Esta definición amplía el concepto de tecnología más allá del Computador por decirlo así, las tecnologías con que crecieron los AM a las que se encuentran mas acostumbrados y cómodos son los libros, como ellos

mismo reconocen al ser su instrumento preferido en la búsqueda de conocimiento. La relación de los AM con tecnologías nuevas es complicada y requiere una gran capacidad de adaptación por parte de ellos, la que sólo se da si se conocen los posibles beneficios que esta entrega.

En cuanto a la relación con los □computadores□ es un elemento esquivo para ellos, según las entrevistas la relación con los computadores se basa por necesidad más que gusto, necesidad de conectarse con la familia es la principal, los otros usos que le otorgan a los computadores es para actividades que pueden realizar indiferentemente de manera digital o de manera analógica como lo es leer el periódico.

d.- Preferencias graficas

Finalmente el objetivo de mayor relevancia era conocer las preferencias graficas de los AM, de acuerdo a su bagaje de grafico, están más familiarizados con Tipografías, Colores y Diagramas.

Tipografías: Considerando el material que leen, tienen contacto directo y han conocido a lo largo de su vida. Son en la gran mayoría de familias Serif, este puede ser un factor que pasa desapercibido para ellos pero se ve manifestado claramente en la elección de material de lectura. Los Diarios que leen mayormente son aquellos en que existe un predominio de las Tipografía Serif, de igual manera que los libros que leen son de ediciones antiguas nuevamente con tipografías Serif.

El tamaño que tiene la tipografía es un elemento que puede ser superado gracias al uso de lentes ópticos.

La tipografía es el elemento más puro de Diseño con el que ellos están relacionados, pero su relación es más profunda y significativa con las artes graficas, específicamente con la pintura al Óleo y la Acuarela. Un factor extrapolable del gusto por el Óleo y Acuarela es el trazado línea, en el que prefieren un estilo mas libre, no geométrico y plano.

Con el fin de hablar sobre preferencias de colores con los AM estos necesitan un contexto, el contexto del Arte tradicional es el más adecuado, mas haya de los colores específicos mencionados, el factor común y que repiten los adultos mayores es que los colores sean “vivos”, colores que ellos mismos definen como “alegres” y que levantan el animo, esta visión del pasado de que los AM solo gustaban de colores “sobrios” y que solo se vestían con grises ya están en el pasado.

ANÁLISIS DE TEXTOS DE ENSEÑANZA
DE GO

Con el fin de poder realizar el análisis del material actualmente existente para la enseñanza del juego del Go se han seleccionado tres textos enfocados a diferente público, como los que se detallan a continuación:

1. Primer texto, es en idioma original



Japonés, este texto es representativo de la enseñanza original del Juego. Posee los elementos característicos de los manuales pero con el enfoque oriental, por lo cual el sentido de lectura es a la inversa que nuestra lectura habitual por lo que su lectura se debe leer de “atrás para adelante”, entremezcla texto con diagramas explicativos de las reglas intercalando la eventual ilustración. La estructura de este texto comienza con un acercamiento histórico a la disciplina, continua con fotografías que nos continúan contactando la historia y los personajes relevantes en esta, una vez finalizada esta primera parte comienza con la explicación de las reglas.

2. El segundo texto elegido, es un texto en Inglés orientado a un público específico, los Niños, este manual tiene una característica especial que lo diferencia del anterior, este



manual se puede separar en dos documentos; Un Comic y un manual tradicional. Esta división permite diferenciarlo de otros documentos tradicionales, la parte de Comic y la explicación tradicional de las reglas se encuentran intercaladas, de tal manera que las explicaciones tradicionales se convierten en un apoyo a lo explicado en las páginas del Comic. La diferenciación grafica entre estos elementos también es notoria, desde el tipo en la tipografía, hasta el tratamiento del color. Luego de una muy breve introducción a la historia del juego el texto se enfoca inmediatamente en la explicación y aplicación de las reglas.

3. El Tercer texto y final es uno nuevamente en ingles, se encuentra dirigido a un publico general, para la enseñanza de las reglas se apoya tan solo en el modelo tradicional sin la incorporación de diagramas especiales o comics, como los dos textos anteriores, desde este punto de vista

Para el análisis grafico específico de estos tres textos uso el siguiente modelo, basado en el modelo de análisis semiótico modificándolo para ajustarse a la realidad de los manuales:



este manual se presenta mas sobrio y estructurado. En una línea más similar al primer texto, este comienza con la historia y beneficios que otorga jugar Go para luego comenzar la explicación de las reglas, en donde deja claro los objetivos de las unidades de aprendizaje.

“Desde un punto de vista subjetivo de diseño sin considerar al publico objetivo, este texto es el cual se ve mayormente acabo y con una mayor belleza estética.”

Al realizar una interpretación personal sobre los objetivos, metodologías y procedimientos de los tres documentos, este último es el que presenta una mayor belleza eficacia y que logra comunicar con mejores resultados las reglas del juego de Go.

DESARROLLO PROGRAMA

ICONOGRÁFICO

Dimensión sintáctica

1. **Cromatologías**

a. Catalogación según patrones gráficos: análisis cuantitativo del color en la imagen, en 3 niveles: Cálidos / Fríos / Acromáticos.

b. Catalogación según Color: Análisis visual de la presencia de colores.

2. **Tratamiento de Simplexos**

a. Trazado de perfiles: catalogación según el tipo de terminación de las formas, las formas básicas en este análisis son Circunferencias y Líneas, en la imagen:

- Perfil agudo: tendencia a las formas anguladas o de terminación en punta.

- Perfil suave: tendencia a los bordes curvos

- Perfil Mixto: tendencia a la mezcla de los perfiles anteriores.

b. Descripción de la morfosintaxis: análisis de formemas (unidades mínimas de forma nuevamente en este análisis en particular Circunferencias y líneas), y las relaciones dadas entre los componentes de

la estructura utilizando los criterios de Pequeñas / Medianas / Grandes.

2. **Configuración espacial**

a. **Gradientes, superposiciones:** conocida comúnmente como “textura”, un gradiente es el incremento o decremento de algo a lo largo de un eje conocido, provocando sensaciones de distancia y profundidad. La naturaleza de estos textos y la presencia de gradiente y superposiciones, existen como en estado puro y no con intenciones de profundidad.

b. **Perspectivas, Espacios llenos / vacíos:** Espacios llenos reflejan mayor densidad visual, mientras los espacios vacíos carecen de textura, viéndose interpretados en la relación de texto y los formemas.

c. **Descripción y análisis del código morfológico:** la imagen según su tipo de construcción: Para este análisis particular se considera objeto a “los esquemas”

- Construcción axial: sitúa el objeto en el plano central del formato.

- Construcción en profundidad: el objeto, que ocupa sólo el primer plano de la imagen, se inserta en una escena o es asistido por algún tipo de decoración.

- Construcción secuencial:

En este caso particular comprendemos secuencia como; Serie o sucesión de objetos que guardan entre sí cierta relación.

- Construcción focalizada: las líneas constructivas conducen la mirada a un punto común, donde se sitúa el elemento principal.

2. Análisis de Código Tipográfico

a. Tipología: Establecer la familia de la que provienen, ya sea Manuales, Serif o San Serif.

b. Cambio de caracteres tipográficos: para jerarquizar y dar connotación a elementos particulares.

c. Cambio en la dimensión de los caracteres: manteniendo la misma familia tipográfica, da énfasis a ciertas palabras o frases.

d. Porcentaje de ocupación espacial: área utilizado por la tipografía versus el de la imagen.

Cromatología		Simplexos		Configuración espacial					Código morfológico	Código Tipográfico			
Texto 2	<p>Frecuencias</p> <p>Acromático - Blanco y Negro</p> <p>Color</p> <p>Solo escalas de Grises</p>	<p>trazado de perfiles</p> <p>Perfil agudo y suave</p>	<p>Frecuencia tamaños predominantes de formatos en el formato</p> <p>Pequeñas</p>	<p>Gradientes</p> <p>Existentes</p>	<p>Superposiciones</p> <p>Existentes</p>	<p>Perspectivas</p> <p>Existentes</p>	<p>Espacios llenos</p> <p>Si</p>	<p>Espacios vacíos</p> <p>No</p>	<p>Secuencial</p>	<p>Tipografía</p> <p>Mayor Presencia Sans-Serif</p>	<p>Cambio de caracteres</p> <p>Distintas Familias. Estilos Bold, Itálica</p>	<p>Cambio en la dimensión</p> <p>No</p>	<p>Porcentaje de ocupación espacial</p> <p>Alta</p>
Texto 3	<p>Acromático</p> <p>- Blanco y Negro</p> <p>Solo escalas de Grises</p>	<p>Perfil agudo</p>	<p>Grandes</p>	<p>Existentes</p>	<p>No</p>	<p>No</p>	<p>No</p>	<p>Si</p>	<p>Focalizado , Secuencial</p>	<p>Mayor Presencia Serif</p>	<p>Distintas Familias. EstiloBold,</p>	<p>No</p>	<p>Media</p>
Texto 1	<p>Acromático</p> <p>- Blanco y Negro</p> <p>Solo escalas de Grises</p>	<p>Perfil agudo</p>	<p>Medianas</p>	<p>Existentes</p>	<p>No</p>	<p>Si</p>	<p>No</p>	<p>Si</p>	<p>Secuencial, Focalizado ,</p>	<p>n/a</p>	<p>n/a</p>	<p>n/a</p>	<p>Alta</p>

METODOLOGIA ESPECIFICA PARA EL PROGRAMA

CON RELACIÓN A LA TAREA		CON RELACIÓN AL ENTRENAMIENTO	
SI	NO	SI	NO
Estímulos claros, no ambiguos	Estimulacion confusa.	Activo para el Sujeto.	Instruccional
Un solo tipo de problemas	Juntar varios tipos de problemas diferentes.	Preguntas sobre el proceso, la estrategia, las causas de éxito o error	Dar reglas ni procedimientos
Con una solución Optima	Problemas con varias alternativas correctas.	Señales: Las minimas necesarias.	Pura práctica y repetición.
Que tenga alguna dificultad para el sujeto	Muy faciles o muy dificiles.	Garantizar el éxito en el enfrentamiento a la tarea.	Dejar al sujeto que resuelva sus problemas solo.
Que pueda ser Analizada		Planificar la generalización de los aprendizajes	Terminar la sesión en el dominio del objetivo específico sin haber garantizado su generalización.

CON RELACIÓN A LA SITUACIÓN DE ENTRENAMIENTO
<p>Motivante al maximo: Plantearla como un juego y como reto.</p> <p>Totalmente estructurada.</p> <p>Totalmente intencional: todo tiene un sentido, un objetivo previamente determinado.</p> <p>Basada en la interacción verbal</p> <p>Con una duración suficiente pero no demasiado larga.</p> <p>Preferible en un pequeño grupo.</p>

El esquema aqui presente es el programa de Entrenamiento Cognitivo para ancianos, de Calero Garcia.

La forma en que esta planteado el programa de, me permite e indica como adecuar lo que es un típico programa de enseñanza de Go, al ámbito de un programa de entrenamiento cognitivo.

PROGRAMA

Los tres puntos clave que plantea el programa son:

En relación con la tarea:

La tarea en si debe ser de un área concreta y por ende debemos contar con material específico para traba-

jar. Los estímulos deben ser claros, para ser bien percibidos, a la vez que deben de programarse diferentes tareas que se estructuren con diferentes presentaciones, estímulos, contenidos y modalidades de respuesta. Todos estos puntos se correlacionan y son aplicables sin mayor alteración al orden natural de enseñanza del Go, ya que este juego, se plantea como una sola actividad que permite generar una gran cantidad de subactividades para ser tratadas de diferentes maneras. Divido a que se convierte en una actividad específica, y gracias a que se pueden plantear diferentes problemas estos se pueden presentar de variadas formas, en cuanto a las presentaciones de estas.

“Se puede pensar que cualquier

tarea realizada dará buenos resultados pero según demuestran varios estudios los efectos serán mas apreciables en tareas mas alejadas de la vida cotidiana de los sujetos”

En este punto es particularmente significativo, el hecho de que el Go es una actividad de bajo nivel de popularidad en nuestro país, especialmente en la tercera edad.

Calero García, luego indica las dos cualidad que a su juicio deben de presentar las tareas:

- 1.- que claramente podamos decir cual es la solución optima de esa tarea
- 2.- que sea motivante para el Sujeto por lo próxima o por lo lejana, que no sea ni demasiado fácil ni demasiado difícil (que pueda plantearse como un reto).

Con el fin de analizar la tarea es necesario considerar los siguientes puntos:

- 1.- Habilidades y conocimientos prerrequeridos para poder realizar la tarea
- 2.- Operaciones o componentes que hay que aplicar
- 3.- Orden de aplicación
- 4.- Dificultades de la tarea que pueden llevar a error
- 5.- Campos de la vida de los sujetos en los que esa tarea puede aplicarse o ser útil.

Con relación al entrenamiento.

El factor más relevante, del entrenamiento es que el sujeto obtenga un

papel activo al enfrentarse con la tarea y apoyandolo al desarrollo de esta se le guié en el proceso. El

entrenamiento no es meramente practicasino que busca que el sujeto reflexione por si mismo sobre la estrategia a seguir. Para conseguir esto, se deben establecer claramente las señales que se van a ir suministrando.

Se deben establecer claramente las señales que se van a ir suministrando al sujeto:

- 1.- Enfrentar al sujeto con la tarea
- 2.- Motivarlo a su ejecución
- 3.- Orientarlo con su proceso
- 4.- Poner a prueba con su estrategia.
- 5.- Hacerlo reflexionar sobre ella
- 6.- Examinar su éxito
- 7.- Generalizar sus aprendizajes

Situación de Entrenamiento

La situación, sólo puede comenzar una vez que los dos puntos anteriores han sido resueltos. Independiente de la situación ambiental lo ideal es llevar acabo el entrenamiento en lugares cerrados y más controlables. Una vez conseguido este propósito hay que considerar los siguientes factores:

- 1.- Numero de participantes
- 2.- Numero de sesiones
- 3.- Un entrenador adecuado.

1.- El número de participantes, existe tres alternativas básicas:

Un individuo
grupo pequeño de aprox 10
un gran grupo. Superior a 10

Dada la naturaleza del Go, un entrenamiento individual no es práctico y un gran grupo requiere de más que un entrenador, por lo tanto lo mejor para trabajar es un grupo pequeño de sujetos para el entrenamiento. Dada la naturaleza del juego explicada anteriormente, el grupo deberá ser de un número par y sin relevancia en cuanto al sexo de los participantes, finalmente especificando que para efectos prácticos un grupo pequeño se define como un máximo de 10 participantes.

El número de sesiones, se encuentra completamente correlacionado con la duración de estas, es recomendable, mas sesiones cortas que muchas largas. Porque es mejor realizar sesiones cortas , en comparación largas en que se pierde la atención y resultan más agotadoras tanto para el instructor como para el sujeto.

3.- Un entrenador adecuado: es mejor solo con material por muy bueno que este sea .

Una actividad guiada puede resultar mucho mas provechosa, puesto que se cuenta con el grupo ademas del entrenador para motivar a lso participantes en la actividad, a diferencia q la actividad se realizase en solitario dodne la motivación recae solamente ne el participante, lo que hace mas probable que la deje abandonada, tanto en solitario como en un grupo.

El tercer punto se basa en el modelo de aprendizaje activo con un entrenador presente y no solamente con ayuda del material, señalando que al momento en que una actividad se realiza guiada por un entrenador que simplemente sirve de guía esta puede resultar mucho más provechosa que si la actividad se realizase tan solo con el material de apoyo. Las diferencias presentes entre ambas modalidades en primer lugar es la capacidad que tiene el grupo y el entrenador de motivar a los participantes en la actividad, al momento de realizar una actividad en solitario la motivación recae única y exclusivamente en el participante por lo que sino tiene un interés mínimo en la actividad al encontrarse solo la dejara abandonada. Es por esto que en actividad que se requiera de un grado de motivación para ser llevadas acabo es una mejor alternativa contar con un entrenador para esta que desarrollarla en solitario.

ETAPA DISEÑO

FACTORES DE DISEÑO

COLORES

De acuerdo a las entrevistas realizadas cuando se les pregunta por sobre preferencias de colores a los adultos mayores estos dan una gran variedad de colores mostrando claras diferencias entre unos y otros, pero ante la explicación de el porque prefieren ese color ante otro todas las respuestas son similares y tienen bases sobre todo ante el aspecto psicológico de los colores.

Los elementos que destacaban importantes en estos son:

- Intensidad del color.
- Naturalidad del color.
- Relación emocional con el Color; en donde lo que buscan es Alegría, tranquilidad, esperanza, esplendor, etc.

El aprecio por los colores obviamente varía de acuerdo al contexto en que estos sean utilizados por lo que para representaciones de la realidad, ya sea a nivel icónico o nivel de pintura, demuestran una preferencia por colores que buscan mostrar la realidad tal cual es o con una mirada mas alegre de esta como lo son en su mayoría pintores clásicos y pinturas al óleo antes que otras técnicas.

La preferencia de óleo por sobre otras técnicas tiene relevancia dado que Óleo es una de las técnicas impartidas en el CIAM.

TIPOGRAFÍAS

De acuerdo a lo mencionado en percepción visual el cuerpo depende sobre el texto que se este tratando, considerando que las tipografías presentes en la mayoría de los textos que leen los adultos mayores son de la familia Serif, tanto las presentes en las Novelas.

Tanto por sus ventajas en legibilidad en textos y por que los Adultos Mayores se encuentran mas habituados a estas tipografías que a las del tipo Sans Serif, lo que se combina con la resistencia al cambio presente el los adultos mayores.

En cuanto al fondo y forma de la tipografía en el caso de los adultos mayores y su percepción visual, la tipografía de color claro sobre fondo de color les resulta con una legibilidad muy baja.

DETERMINACIÓN DE VARIABLES VISUALES

Los elementos a diseñar y que son característicos del Juego de Go, son únicos y exclusivos de él, y que como ya he explicado anteriormente, todos los manuales que existen actualmente cuentan con los siguientes elementos visuales:

Piedras Blancas y Negras
Tablero Textura
Líneas del Tablero
Pote de Piedras
Iconicidad de piedras capturadas
Iconicidad de Libertades
Forma de mostrar una sección específica del tablero
Forma de mostrar una partida, se le conoce como Kifu.

La gran mayoría de estos elementos, en cualquier formato, son copiados literalmente de textos originales de oriente y por ende se encuentran en sus propios idiomas. Por lo tanto, países que no pertenecen a estas culturas, reciben estos tratados extraído literalmente desde la gráfica original y en la mayoría de los casos sin la participación de un diseñador, lo que implica que al no participar un experto en el área de instrucciones, el referente que se genera es otro texto igual solo que, lo que se traduce, es que todos los textos tengan grandes similitudes entre ellos y las formas en que se presentan, por lo tanto, de innovadores no tienen nada.

De acuerdo al medio en que se presentan es donde se produce la mayor diferencia entre los elementos y también dependiendo de que tipo de enseñanza ya sea de enseñanza básica, avanzada o de entrenamiento online. pueden ser,

textos, internet, videos, etc., y posteriormente por el uso que se les da.

En cuanto al trabajo de los elementos en los textos, se presentan dos alternativas principales, que son:

- La presentación de estos, en un plano 2D, en las que todos los elementos se muestran desde una vista superior, es decir, en un plano ubicadas en el tablero.

- Mientras que la otra alternativa 3D y que ofrece un mayor nivel de posibilidades, pero por eso mismo, puede llegar a ser más complicada en la legibilidad para aquellas personas que recién se están familiarizando con la actividad.

Luego de esta gran división existente entre los elementos, se presentan las clasificaciones que son limitadas por las técnicas de impresión y los costos, en su gran medida.

En la gran cantidad de textos que me ha tocado ver, la presentación del tablero y piedras se reduce considerablemente, no respetando el tamaño real de ambas, esto puede ser entendido desde dos puntos de vista:

1.- Corresponde al ahorro que significa la utilización de una sola tinta en la impresión del texto.

2.- Implica considerando que el juego se origina en una cultura milenaria que se caracteriza por ser minimalista.

Estos dos elementos, se transforman en los de mayor relevancia y significado, debido a que ellos son los que definen de manera definitiva, la base a utilizar y que se le entrega a todos los elementos.

3.- El tercer elemento relevante, es la forma el “icono” con el que se señala el estado de una piedra, lo que ahorra la elaboración de diagramas extras, para poder explicar de mejor forma esta situación, dependerá del tamaño de éste y la intención se que tenga, lo que podrá hacer que el “icono” varíe mucho. También debe considerarse la connotación que este icono tiene en la cultura en que se encuentre, ya que la X o cruz, en China significa “victoria” y el círculo o letra O, significa “derrota”, por lo tanto, son iconos que no poseen la misma connotación en nuestra cultura.

Como último elemento relevante, debemos considerar a el Kifu, que es un diagrama que muestra una secuencia de jugada, donde la manera habitual de presentarlo, es mostrando la secuencia lógica, utilizando los números desde el uno y hasta el infinito en forma correlativa, de tal manera que, si la explicación corresponde a una jugada de la piedra blanca, se representa primero el número uno, circunscrito en una circunferencia “blanca”, posteriormente el número dos, jugada de la piedra negra, en una circunferencia “negra”, de esta forma y así sucesiva y correlativamente, hasta llegar al final de la explicación de la jugada, esta es la única forma que muestra una constancia absoluta entre todas las interpretaciones, la mayor variación que posee es el oficio de esto.

Estas son todas las variables visuales presentes en el juego de Go , posteriormente hay que agregar todas las variables visuales propias del diseño gráfico, entre las que se encuentran

Patricia Moore, Diseñadora Industrial norteamericana, es quien sin lugar a dudas a realizado la mayor investigación sobre los adultos mayores esta fue realizada en los Estados Unidos de Norteamérica, entre 1979-1982. Esto lo consiguió personificándose en uno de ellos, utilizando maquillaje, vestuario y una serie de prótesis e implementos que la convertían en un adulto mayor casi al borde de dejar de ser autovaleante, lo que le permitió conocer personalmente, las preferencias de ellos.

Como objetivos de esta investigación, no tan solo se limitó a la evaluación de productos y ambientes, sino que la extendió a ámbitos como el diseño de envases, diseño de transporte, análisis de mercado y posicionamiento de productos.

Más allá de las conclusiones específicas que obtuvo Patricia Moore, por sobre los diferentes campos que evaluó, me resulto principalmente destacable y significativo una de sus conclusiones principales que es:

“ They resent products, advertising and other media presentations that portray them in negative, stereotypical ways. In other words, for as long as it is physically possible, third agers want to be just like everyone else, do what everyone else does and have products like everyone else. ”¹

1 Gerontechnology: Proceedings of the 1st International Conference on Technology and Aging, Eindhoven, Aug. 26-29, 1991, Escrito por Herman Bouma, Jan A. M. Graafmans Publicado por IOS Press

Es con esta idea en mente “a los adultos mayores, no les gusta ser encasillados y por ende no son de su agrado las cosas que no son creadas por ellos mismos”, ellos prefieren disfrutar esta etapa de la vida de una manera distinta lo el encasillamiento se los impide. Por esta razón buscan áreas de juventud, lo que significa que se llevan mucho mejor con los nietos que con sus propios hijos. Este concepto, se transforma en una prioridad al momento de diseñar el manual del juego de Go y la selección de los elementos que lo compondrán.

Cuando se habla de diseño para el adulto mayor, se vuelve muy fácil lograr llegar a un grado de esteriotype muy, especialmente en el trabajo tipográfico, bajo la convicción de que la visión de los adultos mayores es mas baja que la del resto de las personas, lleva a la utilización de tipografía de cuerpo muy alto sin justificación mayor, cosa que a este grupo no le agrada.

Otra de las cosas que se tiene que tener en mente para realizar este manual, es la definición de Andragogía, lo que implica dejarle inicialmente claro, al adulto mayor, la utilidad y ventaja que aprender este juego le reportará, además de la simple diversión que se deriva de la misma esencia de él

Se debe considerar que uno de los mayores problemas que enfrentan los adulto mayores, y una de las grandes razones por la que ellos concurren al Centro Integral del Adulto Mayor, es, la soledad que la mayoría de ellos

se encuentra, es por esto, que buscan realizar actividades en conjunto, que de una u otra forma los pueda ayudar a paliar dicha emoción.

Entonces en el caso eventual de que no pudiese acudir al centro por alguna razón específica el manual buscaría servirle como una especie de compañero y de tal manera, que el resultado óptimo sería que el manual diseñado para el adulto mayor, le ayude a mantener la mente activa.

La mayoría de las personas entrevistadas en el CIAM, tienen un hábito de lectura bastante considerable.

En este caso específico todos los entrevistados leen principalmente los periódicos del país, y en su gran mayoría, además libros de temáticas ligeras, emocionantes, activas, Best-sellers y otros los motivan a seguir leyendo.

De acuerdo a los hábitos de lectura que pude observar en el CIAM, la elección del formato para confeccionar el manual, se ve afectada por los siguientes factores:

1. Un manual tiene que responder a un formato universal, en cuanto a sus características de toda clase, son de un tamaño A5, este tamaño en sí, se muestra como un tamaño adecuado para que pueda ser utilizado por los adultos mayores, en donde la gran mayoría de los libros que estas personas leen, se mantienen en este tamaño o presentan muy pocas variaciones con respecto a estos. El formato no debe bloquear la vista ni la interacción con el juego
2. Tamaño acostumbrado
3. Fácil transporte y uso.

DETERMINACIÓN CÓDIGO CROMÁTICO

De forma como he explicado anteriormente, tanto en las conclusiones de las entrevistas como en el análisis de los textos, para realizar la elección del código cromático se presentan dos claras alternativas.

- Mantener la línea general de los manuales de Go y trabajar con blanco y negro.

- Romper con el tratado e implementar un código cromático que afecte por igual a todos los elementos que ya he enunciado.

Considerando los gustos cromáticos manifestados por lo adultos mayores, y la gama cromática que ofrecen los elementos del Go que provienen de madera,

Me guía en la selección de una gama cromática basada principalmente en los amarillos y cafés que entrega este elemento, y que busquen alcanzar los valores “sean vivos y alegres” pero sin que afecten la legibilidad y nivel de compresión de estos.

DETERMINACIÓN DE TEXTURAS

Las texturas provenientes del Go como ya lo he indicado son las texturas que presenta la Madera. Con el fin de no afectar la legibilidad en el manual la intensidad de las texturas no debe ser alta para que no opaque

Como ya he señalado cuando se habla de tipografía para el adulto mayor, la primera aseveración que se viene a mente es “el adulto mayor ha perdido la agudeza visual” y es por esto que el primer factor que se considera es el tamaño de la tipografía, pero no es el único factor que hay que considerar, también es necesario establecer que la agudeza visual puede ser recuperada en mayor medida gracias a los lentes ópticos.

Dentro de los demás factores que afectan a la tipografía los más destacables son:

- Familia Tipográfica
- Tracking
- Interlineado
- Longitud de la línea

1.- Familia Tipográfica, las tipografías de la familia Serif, son las tipografías por excelencia para bloques de texto. Dentro de estas mismas existen características propias, como son, diferencias de ancho, forma de la Serifa y el nivel de detalle. Por ende esta sería la más apropiada pues tiene un ancho constante y una serifa suave con la pronunciación adecuada y sin un exceso de detalles.

2.- Tracking, es separación entre letras en forma uniforme en líneas de párrafo. Este elemento va intrínsecamente relacionado con la longitud de la línea, permitiendo controlar la cantidad de palabras por líneas y la justificación del bloque de párrafo, para de esta forma, poder generar lo que se conoce en términos tipográficos como un “gris parejo” un párrafo de texto que tiene una textura fija y

facilita de esta forma su legibilidad.

3.- Interlineado, con respecto a este punto es necesario considerar la correlación existente entre el ancho de la línea y el espacio vertical con la línea que le sigue. Es considerado que el ancho de línea, correcto para el ojo humano, es de ocho centímetros. Si se desea líneas de mayor ancho, para lograr compensar esto se debe empezar a utilizar un interlineado mayor hasta encontrar un punto de equilibrio que le permita al ojo reconocer las líneas y por consiguiente leerlas en el orden correcto. Es de esta forma que según el ancho de línea también se ve afectada la comprensión del texto una línea muy corta en vez de ayudar a la retención entorpece la comprensión de igual forma que con líneas excesivamente largas.

CONCLUSIÓN

El diseño, es una disciplina que puede ayudar en muchos y variados aspectos, uno de ellos es la enseñanza, que bien aplicada, puede beneficiar notoriamente al adulto mayor, los problemas que afectan al adulto mayor auto-valente son variados y muchos de ellos inevitables los que aparecen con la edad, que son del ámbito de la medicina, pero donde el diseño si le es útil a este grupo etareo, es en lo relacionado a la educación. **que permitirá mejorar la calidad de vida.**

Y es en la educación donde el edutainment se presenta como la herramienta en la que el diseño tiene mayor campo de acción y es capaz de adecuarse a las necesidades específicas que presentan los adultos mayores, lograr entregarles un contenido que los ayude con su diario vivir, de la manera mas apropiada para ellos, logrando así que ellos obtengan el máximo beneficio, tratando de mantener activas todas sus capacidades.

Los juegos que parecen no tener efectos biológicos ni psicológicos inmediatos, ayudan a dos grandes áreas del desarrollo humano, el primero es que ayudan a aprender a aprender, siempre teniendo claro que esto no es un proceso mágico, que por el simple hecho de uno jugar un poco ya estará en condiciones de aprender una enciclopedia, y en segundo lugar, los juegos hacen de la tarea de aprender una actividad mucho mas ligera y manejable, que ocurre sin uno tener plena conciencia de esto, la persona está aprendiendo, manteniendo activa su memoria, lo que va en directo beneficio de la salud y

BIBLIOGRAFÍA

- . “Rompiendo Mitos”. revista comunicación y pedagogía, nº 208, Nicolás Arrijoja Landa Cosio 2005
- “Cómo facilitar el proceso de memorización en los adultos mayores”. puam. programa universitario de adultos mayores, universidad nacional de córdoba. Tarditi, L , Urbano, C. y J. Yuni.
- “Learning and Videogames: an unexploited synergy. miami, fl” Carlo Fabricatore.
- “Comunicación, educación y tecnología”. Universidad de Barcelona, Antonio R. Bartolomé
- “Soap Opera and Social Change: drama and development at the bbc world service.” university of adelaide, adelaide, south australia Dr Andrew Skuse.
- “Designing a digital documents” currículo university of michigan Howard Besser.
- “Considering Games as Cognitive Tools:in search of effective “edutainment”.” university of georgiadepartment of instructional technology august Jan g. hogle. 1996
- ¿Cuáles son los problemas del adulto mayor hoy? ideas para legislar director nacional, servicio nacional del adulto mayor, santiago, Manuel Pereira López enero de 2006
- “Abrir aquí: el arte del diseño de instrucciones” Cologne, Germany : Kone- mann, Paul Mijksenaar, Piet Westendorp. 2000
- “Experience Design, Peter Esmonde Sapien” New Riders Press, Nathan Shedroff 2001.

ANEXOS

CASSETTE

1) LADO A

ENTREVISTA N° 1

Entrevistador: Es un proyecto de enseñanza, entonces me gustaría saber, que es lo que lee, que es lo que le gusta leer.

Entrevistado1: Que es lo que me gusta leer, de todo, ah, a veces eh, novelas, novelas que sean amenas y entretenidas, porque no estoy pa leer cosas de tragedia ni nada, novelas de buenos autores, me gusta Neruda, me gusta leer también los poemas, me gusta mucho la poesía y eso.

Entrevistador: Como cuanto tiempo lee al día?

Entrevistado1: No, hay días que no leo, no he hecho un hábito así de leer todos los días por diferentes razones, circunstancias, pero todo ratito que tengo, leo, leo, generalmente después de almuerzo, eh, cosas también me interesan leer, cosas de las revistas que vienen, cosas que vienen eh, para el adulto mayor, porque hay revistas que tienen eso, del colesterol eh, de cómo cuidarse, eh de las revistas de análisis también, interiorizarse en todo ese tipo de cosas para pa tener una buena calidad de vida ah para el adulto mayor, entonces también me me gustan lo poco siempre compro revistas o cosas donde salgan esas cosas.

Entrevistador: Y diarios lee?

Entrevistado: Mira, El Mercurio no lo leo nunca, puedo leer La Tercera, puedo leer a veces, pero en general no me gusta leer los diarios.

Entrevistador: Ah y porqué.

Entrevistado: No sé, lo que quiero informarme, creo que me puedo

informar en los noticieros de la televisión, pero en general muy poco porque pa pa leer puras tragedias y muertes, entre menos, yo aparto lo que me hace daño.

ENTREVISTA N° 2

Entrevistador: Que le gusta leer

Entrevistado: Todo.

Entrevistador: Todo?

Entrevistado2: Casi todo, casi todo, las noticias nacionales, las noticias internacionales, como no tengo tiempo para leer los artículos mismos, leo así los encabezados.

Entrevistador: Ah... ya... Tiene buena vista para leer?

Entrevistado: Ajajaja, a esta edad no se puede tener tan buena vista, además que ahora los jóvenes también usan anteojos, así que porqué te extrañas que yo use.

Entrevistador: No, no sé, es que la vi sin

Entrevistado: No, no aquí están los anteojos, aquí están los anteojos.

Entrevistador: Y que diario le gusta más?

Entrevistado: El Mercurio, y la seg ..., y La Tercera, no leo nunca La Nación porque es de gobierno.

Entrevistador: Ah ya

Entrevistado: Puras mentiras

Entrevistador: Sí, jajajaja

Entrevistado: Mi opinión, además no llega acá tampoco.

Entrevistador: Ah ya

Entrevistado: Aquí llega El Mercurio y La Tercera., además que el diario más importante de Chile es El Mercurio, con eso vasta.

Entrevistador: Y que más lee, libros, novelas,

Entrevistado: Libros sí, eso sí, es que lo que pasa es lo siguiente, es que yo emm soy universitaria titulada de la Chile, años atrás, entonces estoy acostumbrada a leer muchos libros, yo estudié historia y geografía y sicología, entonces esa formación universitaria tu no la puedes cortar,

leer, conocer lo que pasa novelas sobretodo geografía, libros famosos, premios pulitser, premios nobel, etc.

Entrevistador: Que le resulta más agradable leer ahora, libros cortos, novelas grandes...

Entrevistado: Depende, depende, depende el tema y el autor, pero leo de todo, leo de todo, geografía, novela, historia...porque uno no se puede desprender de lo que ha estudiado cuando joven en la universidad, no cierto?

Entrevistador: Exactamente, uno tiene que leer de todo.

Entrevistado2: Es decir, lo ideal es eso, pero no todo el mundo lee de todo, no leo nada de computación por ejemplo, tengo un computador, pero no lo sé, no lo uso ni me interesa eso, yo soy de la escuela antigua, ves tú.

Entrevistador: Acá, que cursos toma acá?

Entrevistado: Acá tengo así, primero gimnasias, después tengo un curso de filosofía, te puedes imaginar, siglo V antes de Cristo, los filósofos griegos de la época, siglo V antes de cristo y después tengo un curso, un seminario que es de políticas nacionales e internacionales, lo que pasa aquí, lo que pasa afuera.

Entrevistador: Ah, ya, interesante

Entrevistado: Bueno, para mi es re interesante.

Entrevistador: Y por ejemplo, esto que le parece?

Entrevistado: Lamentable que roben tantos autos, terrible.

Entrevistador: Pero lo comprende mejor, por ejemplo, con la imagen o leyendo?

Entrevistado: No, la imagen es

muy importante, muy importante la imagen, porque la imagen dice por ejemplo, que roban más cierto...

Entrevistador: Tipo de auto.

Entrevistado: Claro, cierto tipo de auto, el año de auto, yo tenía uno viejo así que por suerte nunca me lo robaron, así que hasta el final lo vendí, pero también tenía susto que me lo pudieran robar, porque tenía buena pinta, nooo, la imagen es muy importante, creo que tu profesión es bien importante.

Entrevistador: Sí usa harta imagen siempre.

Entrevistado: Claro, y en el fondo lo más importante es la imagen que la lectura, la gente lee poco ahora.

Entrevistador: Ah, ya

Entrevistado: La gente lee poco, mira mas bien el el dibujo, ah el esquema, claro, por ejemplo ves tu, todo esto, tu haces este tipo de cosas de propaganda también?

Entrevistador: También, sí

Entrevistado: Entonces, esto llama mucho la atención, ves tú, imagínate, esto entra más que esto que empieza a leer acá y esto entra más al público.

Entrevistador: Obvio, esa es la idea.

Entrevistado: Esa es la idea, claro, aquí, a ver mira, mira esto, esto, los ojos se van a esto, se van a esto, pero nadie va a leer toda esta cuestión, pero se va ves tú, ves tú, esto, esto, El Mercurio está en tu ciudad, mm esto, la imagen es fundamental, claro, esto, esto, esto, esto entra rápidamente a la vista, en cambio empezar a leer aquí, ah...

Entrevistador: Ah, ya...

Entrevistado: Tu profesión es importante, aún en los chistes fíjate, sin

leerlos uno mira esto y ya, le da libre interpretación, ves tú, la imagen...

es muy importante, pero hay que estarla, hay que hacerla con sicología, porque una cosa mal presentada...

Entrevistador: Exactamente

Entrevistado: La gente no está ni ahí, claro ves tu esta propaganda de moto, ni la voy a leer acá, pero esto me llama la atención, y así, es muy importante, por ejemplo, hoy día esto de, entonces uno mira el mono, ves tú, como yo digo, mira el mono, ni siquiera lee esto, mira el mono, que mas quieres que te diga.

Entrevistador: Usted ha andado en micro últimamente, o no?

Entrevistado: Ahhh, en transantiago?

Entrevistador: Ha sufrido?

Entrevistado: Pero, por supuesto, pésimo, los vehículos son pésimo, me he caído dos veces arriba del bus, de los buses, porque frena y aceleran muy brusco, no hay donde afirmarse, hay un hueco pelado que si no hay público no tienes donde agarrarte, ahora hay unos asientos, ves tu, que tu quedas con las piernas colgando, entonces no te alcanzas a afirmar o están muy altos, que tampoco te alcanzas a agarrar, porque el chileno no es de 2 metros, es de un metro cincuenta, pésimos, pésimos, debiera viajar todo el mundo gratis, por el mal servicio, por lo mal que lo pasa adentro, así que soy partidaria que la gente debiera viajar gratis y fuera de eso los recorridos son cortos, no son cómodos pal público, antes las micros amarillas tenía sus defectos, pero te llevaba a todas partes, ahora no, ahora no, ahora tienes que bajarte hacer cola esperar la otra, bajarte hacer cola esperar la otra ahhhh.

Entrevistador: Nada de práctico no me sirve, ya tengo que ir a tomar la micro ahí $\frac{3}{4}$ de hora esperando en la esquina, $\frac{3}{4}$ de hora, 20, 40, 60, 80 personas. Que más, que más quieres saber.

Entrevistado: Nooo, pésimo el sistema, pésimo, si, lo tomo varias veces, por lo menos una vez a la semana me tengo que subir, o pago un taxi o me subo al este y esperararlo, esperar mínimo 20 minutos y agarrarme, jamás subirme con un paquete porque como donde me afirmo, ya me he caído dos veces y he visto como se cae la gente adentro, pésimo.

Entrevistador: Y el mapita como lo encontró cuando lo vio, ha visto el mapa del transantiago o no?

Entrevistado: Sí, tengo, me han llegado por correo, la municipalidad de Providencia nos mandó mapas pal mundo, todos los recorridos, todos a todos los habitantes, yo vivo aquí en Providencia, la municipalidad se encarga mucho de su gente, entonces le mandó mapas de todo, y qué, de que me sirve.

Entrevistador: Lo entendió el mapa?

Entrevistado: Si lo entendí porque yo estudié geografía, así que lo entendí, no tengo problema y se leer muy bien, no, no.

Entrevistador: No, porque yo tengo hasta ciertos compañeros que les cuesta entenderlo de repente.

Entrevistado: Sí, no lo entendí bien, pero trato de no usarlo. Lo único que he usado más siempre es el metro, pero el metro hay un problema, está lleno, a la hora que uno se sube al metro, porque se sube un millón de personas de Puente Alto, entonces, eso que el metro ha mejorado, es lo único que ha mejorado de la locomoción es el metro, pero no a todo el mundo le sirve el metro, yo para ir de aquí a Irarrázaval, el metro

Entrevistador: Y la pintura, le gusta la pintura o no?

Entrevistado: Los cuadros?

Entrevistador: Los cuadros

Entrevistado: Sí, me gusta la pintura, me gusta el arte.

Entrevistador: Tiene algún pintor favorito?

Entrevistado2: Chilenos hay varios, hay varios, hay varios, es decir, a los actuales, actuales no te podría decir los nombres, pero voy a las impositions de los pintores actuales, aquí la municipalidad de Providencia tiene un salón de exhibiciones de pintores, escultores, fotógrafos muy, muy bueno, muy, muy bueno, está ahí en la esquina, fantástico, fantástico, hubo hace poco una exposición de puros escultores chilenos, oye si, vivos y muertos, no sé, pero fantástico, de todos los escultores. Siempre hay exposiciones aquí, la Municipalidad de Providencia se preocupa mucho de la cultura de sus habitantes.

Entrevistador: Sí, me he dado cuenta y tiene harta propaganda.

Entrevistado: Tiene propaganda en el sentido de que le avisan a la comunidad de que vayan a verlo, no el arte me gusta mucho, los conciertos para que decir, un 7.

Entrevistador: Donde hacen los conciertos aquí en Providencia?

Entrevistado: Aquí en el teatro Oriente y en el Instituto Cultural de Providencia, ahí en Providencia con 11 de Septiembre, ahí hay una sala donde tocan todos los alumnos de

música de todas las universidades, de la Chile, la Católica, la Central, la, en fin todas las universidades que quieran, que tengan alumnos que practiquen música o que estudien, tienen la sala abierta, entonces vienen a tocar de distintos instrumentos, todas las semanas casi se consigue ahí un concierto gratis, además hay gente que canta, tienen estudiantes de cantantes de ópera, también, si es que aquí la, no puedo decirte de las otras...., yo creo que las otras municipalidades también tienen igual, pero yo no voy a las otras, voy a esta no mas, claro, como te digo las exposiciones de dibujantes y de artistas es fantástico acá, fantástico. No sé si ustedes en tu especialidad, en tu ramo hacen exposiciones de trabajos?

Entrevistador: En la Facultad

Entrevistado: En la Facultad, pero nunca vienen acá a la Municipalidad?

Entrevistador: No

Entrevistado: Donde está tu Universidad?

Entrevistador: Está al lado de la casa central de la Católica

Entrevistado: O sea donde

Entrevistador: En Marcoleta

Entrevistado: A en Alameda, o sea, en Santiago Centro, bueno pero ustedes pueden pedir la sala y se las dan, viene mucho público.

Entrevistador: Y qué es lo último que recuerda aparte de las esculturas?

Entrevistado: Bueno, lo último, había una exposición de fotografía, de unos peruanos, sensacionales, era de tocarles la cara a los mismos que estaban en la foto, excelente, es que en el Perú hubo un terremoto

muy grande y después hubo un terremoto muy grande en tiempos de Lagos, por supuesto, entonces los fotógrafos peruanos fotografiaron los derrumbes, las calles como quedaron, las casas, la cara de la gente, los niños, estaba pero fantástica la exposición, impresionante, era de ir y tocarla, era como caminar en esas calles todas llenas de escombros.

Entrevistador: Ahhhhh, terrible un terremoto

Entrevistado: Claro, aquí en Chile también hubo un terremoto terrible, pero no le hicieron nada acá, como de costumbre, Lagos se lavó las manos, prometió, prometió, prometió Lagos, y chao pescao.

Entrevistador: Y el del 85 también

Entrevistado: Ah, no, ese es muy antiguo, tú no habías nacido a lo mejor.

Entrevistador: Yo estaba ahí en la guata de mi mamá

Entrevistado: Claro, no habías nacido todavía, claro, ese fue terrible, ese fue aquí en Santiago, Chile es un país de terremoto, no te olvides, Perú también, Ecuador también, toda la costa del pacífico desde Alaska, es la misma cadena de montañas que viene bajando, bajando, bajando hasta Chaitén y sigue de Chaitén mas al sur, es la misma cadena. Que más quieres que te cuente...

Entrevistador: Estas páginas ni siquiera las ve (diario)

Entrevistado: Ni las leo, y esto ahí no más, como no conozco a esta gente, pero esto es simpático, ves tú

Entrevistador: Los monitos del (no entendí)

Entrevistado: Claro, esto no porque no voy a comprar ni vender nada, la fotografía depende de quién esté y después aquí está la parte deportiva, los deportistas perdieron o ganaron, ya ni sé ?

Entrevistador: Chile perdió

Entrevistado: Otra vez....

Entrevistador: Otra vez

Entrevistado: Con Colombia?

Entrevistador: Ah, no que ya jugaron con Colombia?

Entrevistado: No sé, o juegan hoy día, perdió con Brasil, no eso....

Entrevistador: Hoy día es miércoles, hoy día juegan

Entrevistado: Esto vez tú es muy ingenioso, esto también es ingenioso, esta foto está bien, tú haces fotografía también o solamente dibujo?

Entrevistador: También tenemos un ramo de fotografía

Entrevistado: Es muy importante, por ejemplo esta foto, la maravilla tomar esta foto ufjjj

Entrevistador: Acá en las tipografías, los tipos de letras

Entrevistado: También, eso es muy importante

Entrevistador: Cual le llama la atención, por ejemplo?

Entrevistado: Estas grandes

Entrevistador: Las grandes siempre

Entrevistado: Claro

Entrevistador: Pero hay por ejemplo, a ver, ...

Entrevistado: Todo esto lo leo, esto lo leo, esto no tanto porque con esto me basta, lo que pasa es que esto es un resumen de eso, así que no, tu no puedes leer todo el diario de un tirón, ves tu acá , hasta aquí no más. O sea, uno lee todo estas las cosas. Esta parte sí porque es el resumen,

ves tu, aquí, para que voy a leer todo esto acá, no si todo el mundo lee los encabezados, no es cierto?. Es las letras lo que importa, lo que sí de testeo es cuando escriben por ejemplo en fondo negro, cuesta mucho leerlo, así no necesito más ya se de donde es. Australia guarda una sorpresa, vez, eso los títulos, Sao Paulo vendrá a una sub revancha, para que más, nada más, estas cosas sí, es muy importante, esto entra, la coca cola siempre hace muy buena propaganda, pero excelente, aquí y en el mundo entero, cuando tu sales al extranjero también te llama la atención, muy buena y el que hizo una propaganda muy buena y que uno no se olvida es Nescafé una vez, no se si era chilena o extranjera, era muy buena también.

Entrevistador: De que trataba?

Entrevistado: A ver, de que trataba, parece que era una niña que le pide café a un vecino me parece, pero mira, en el fondo no importa que no me acuerde de que trata, pero me quedó el café, Nescafé. Esto, mañana va a ser otra cosa, pero me voy a acordar siempre de Coca Cola, la propaganda es muy, muy importante, sobre todo esa con sicología. Ahora vi a un grupo de niños que andaban con unas parkas, o chaquetas, no chaquetas, como se llama buzos de propaganda de brooks , no se que lo que eran ni para donde van, pero decía brooks y arriba decía Chile,, para que es no sé. Los viste tú?

Entrevistador: No

Entrevistado: Acabo de verlos aquí en Providencia, andaba un grupo grande de 10, 15, 20, decía arriba Chile y abajo decía brooks, brooks es una marca de zapatillas deportivas,

mmm. Esa propaganda entra, ahí entra mucho los artistas, el ingenio, claro. Aquí tienes otra propaganda, que mas quieres que te cuente?

Entrevistador: Con eso yo creo que estamos bien

Entrevistado: Estas bien, no es cierto. Más de 60 años para arriba.

Entrevistador: Adulto mayor

Entrevistado: De 60 a 120 como dicen, si porque ahora la gente vive hasta 100 años, entonces, claro de 60 a 120, entonces esa gente ya estamos acostumbrados a otro sistema, ves tu.

Entrevistador: El cambio tecnológico y todo esto, es fuerte

Entrevistado: Claro, cuesta mucho, ves mira el público que hay aquí, puras abuelitas... , tu que edad tienes?

Entrevistador: 23

Entrevistado: Ahh, no, mi nieto mayor tiene 18 no más, es que lo que pasa, yo me casé a los 18 años, yo todavía era de esa época en que había que entrar a la universidad, estudiar en la universidad, salir a pasear un poco por el mundo y después casarse, como ahora lo hace la gente joven, hay que estar mal de la cabeza para casarse a los 18, muy enamorado, ahora la gente se junta para vivir juntos, lo encuentro muy buena idea por lo demás, esa es una cosa moderna muy práctica, vivir juntos para conocerse y después casarse si tú quieres, si no, no, en cambio uno antes se casaba, se ensartaba y si te ensartabas quedabas jodido porque como te deshacías tú con 30 mil papeles, en cambio ahora la pareja se junta , vive juntos un año, dos años, tres años, lo que sea y ahí se conocen, entonces después quieren formalizar

ahí , van a la segura, ves tu, eso es, esa es la vida. (Se siente como hojear un diario, creo que esto va en otra parte, porque se corta la entrevista y aparece esto)....., Y que es esto,

Entrevistador: Parece una célula

Entrevistado: No es un motor, yo habría pensado en un motor al saber que es peugeot, es un motor que se está incendiando, menos lo compraría el peugeot, menos po, si se está incendiando, no, por ejemplo eso a mi no me gusta, lo encuentro no, que dice aquí también peugeot, no, no, es decir, la empresa peugeot se lo aceptó y le pagaron y lo publicaron, pero no lo encuentro, para que veas tu como es difícil ah;

Entrevistador: Mientras que debe haber otra persona que le encantó, a lo mejor

Entrevistado: Pero por supuesto a la empresa, los que pagaron, no importa que a mi no me guste, claro, pero mira, un motor que se está incendiando y ese es el tema de ustedes, atraer público, sino como, bueno, eso es. Mucho gusto y que te vaya muy bien.

ENTREVISTA N° 3 (mujer) y N° 4 (hombre)

Entrevistador: Nunca me había tocado encontrar alguien que conociese el diseño gráfico.

Entrevistado 3: Siii, es que yo pinto, dibujo.

Entrevistador: Los hábitos de lectura, que les gusta leer.

Entrevistado 3: A mi me gusta leer El Mercurio, después las novelas que tengan harta, acción, las policiales, todas esas policiales, de acción.

Entrevistador: Y usted

Entrevistado 4: Yo leo El Mercurio y leo sobretodo protocolo y Diplomacia

Entrevistador: Y ahora para que curso vienen acá?

Entrevistado 3 y 4: Yo vengo a Yoga, yoga también

Entrevistador: Aprovechando de relajarse

Entrevistado 3: Claro un poquito, sí. Que curso llevas tú ...

Entrevistador: Yo estoy en título ahora, en 5° año

Entrevistado 3: Tiene bastante perspectiva esa carrera

Entrevistador: Eso espero

Entrevistado 3: Si, ahora con tanto diseño, en las calles, en todas partes, es cuestión de imaginación, he visto tantos jóvenes ya que están tan bien posesionados con su carrera.

Entrevistador: Y que otro taller tomaban acá ?

Entrevistado 3: Yo tomaba dibujo en Eleodoro Yáñez, pero ahora estoy haciendo pintura con un profesor particular

Entrevistado 4: Yo aquí no tomo ninguno, estoy haciendo tai chi en otra parte

Entrevistado 3: Ah, estoy haciendo también power point (será eso lo que dijo?, no entiendo muy bien).

Entrevistador: Y como se lleva con los computadores?

Entrevistado 3: Sí, bien

Entrevistador: Si, no le causa dificultad, o molestia?

Entrevistado 3: No para nada, si pero a mi me gusta lo esencial no más, no voy a estar al lado del computador, no

Entrevistador: A ver, puedo ver esto? Y que les parece esto, lo han leído supongo

Entrevistado 3: Lo iba a empezar a leer cuando tú llegaste

Entrevistado 4: Lo tomamos recién

Entrevistador: Pero, los otros números los han leído

Entrevistado 3: No, no

Entrevistador: Y porqué les gusta El Mercurio, más que otros?

Entrevistado 3: Porque a Antonio le gusta sacar el puzzle todos los días

Entrevistado 4: Siempre hemos comprado El Mercurio nosotros.

Entrevistado 3: Dicen que La Tercera es mejor el puzzle, un poco más difícil

Entrevistador: Y en arte, que le gusta a usted? Que pintó, que estilo?

Entrevistado 3: A mi me gusta más el impresionismo, el arte de ahora no me gusta muy figurativo, muchas cosas locas, hay que saberlas interpretar, el arte tu lo interpretas a tu manera, una cosa revuelta y a la persona puede gustarle mucho, claro, según lo que vean tus ojos nada más.

Entrevistador: Ahí depende más

del artista que de uno

Entrevistado 3: Claro, si te llega así el artista, cierto. A mi me gusta mucho el desnudo, el desnudo, he hecho mucho desnudo, cierto.

Entrevistado 4: Harto, y bueno

Entrevistado 3: Me gusta el desnudo artístico, que sea armonioso, no voy a dibujar una gorda, de Bottero, no, el profesor me dice, yo le voy contorneando la figura, la voy moldeando a mi manera, es que me gusta la figura, o sea, a Picasso yo no lo entiendo, para eso es, la gente ni lo entiende y dice, hay que bueno es Picasso, esas figuras, como te dijera, deformes no me gustan, prefiero a Salvador Dalí

Entrevistador: Pero, Dalí igual tiene algo

Entrevistado 3: Si, pero te llega un poquito más, igual que Matta, te gusta Matta?

Entrevistador: No mucho, no particularmente.

Entrevistado 3: Yo tampoco, porque hace una tinta, después una raya, porque es famoso. Dime que el impresionismo era bonito, toda la gente con sus figuritas chiquitas que hacían, sus cosas, eso es mucho más difícil

Entrevistador: Todo tiene su grado de dificultad

Entrevistado 3: Claro, sigamos el renacimiento, sigamos todo, sigamos a Miguel Ángel, sigamos a todos esos, esa era pintura para mi, pero esto Matta, Picasso, no me atrae.

Entrevistador: La señora Raquel, me hablaba de exposiciones que hay acá en el centro, ustedes van a verla?

Entrevistado 3: Claro, yo el año pasado expuse, pero este año, como

te digo, yo fui un semestre a Eleodoro Yáñez, tengo dibujado para ponerlo, pero después, sabes lo que pasa, que en dibujo hay muchas personas y no se dedica cien por ciento a uno, en cambio una pintura particular donde hay 5 o 4 personas, hay tiempo para cada uno, sacas mucho más provecho y mas que el profesor te voy a decir que es barrista el de aquí, se lo dije a él. Todos los alumnos somos iguales, a todos tiene que darle su tiempo, cierto, como a ti te habrá pasado también con algún profesor.

Entrevistador: ah, si

Entrevistado 3: Eran barristas?

Entrevistador: Algunos, sí

Entrevistado 3: Cierto que hay barristas?

Entrevistador: Es terrible eso

Entrevistado 3: Es tremendo, si, se nota, no entonces no quise seguir perdiendo el tiempo, estuve 3 años en Eleodoro Yáñez, pero hice puro desnudo, cierto?

Entrevistado 4: Ahora está haciendo paisajes

Entrevistado 3: Ahora me fui al impresionismo, después he hecho bodegones, ahora estoy incursionando en el mar y también soy ikebana, sabes lo que es ikebana?

Entrevistador: No

Entrevistado 3: El arreglo floral japonés, llevo 30 años, 32 años, llevo 4 años de presidenta, el otro día hicimos una demostración en el centro cívico de Vitacura, en la feria de Vitacura. Todos los años hacemos una demostración, el año ante pasado hicimos una demostración en la Universidad Católica, el año pasado en el cultural de Providencia y los cuatro años que llevo en esto.

Entrevistador: La difusión siempre es importante

Entrevistado 3: Claro pues, pero se trabaja mucho para la difusión, ahí es donde yo vi el diseño gráfico, imagínate para hacer las tarjetas de invitaciones, los poster que nos costó tanto, el críptico donde tu le das a la persona cuando va llegando, eso nos salió como \$700.000.- diseño gráfico, ves tú, ahí estuvimos con la diseñadora haciendo todas esas cosas, quitando y poniendo cosas, eso me encanta, yo hubiera sido joven hubiera estudiado diseño gráfico.

Entrevistador: Y que estudió

Entrevistado 3: Yo, no estudié mucho, cierto, estuve en la Universidad de Concepción estudiando arte y escultura y después me retiré, había que trabajar, ese es nuestro campo, después me puse a trabajar, puse locales comerciales

Entrevistado 4: Es decoradora

Entrevistado 3: Decoradora, me gustaba mucho hacer las vitrinas

Entrevistado 4: Hace escritura en estaño

Entrevistado 3: Estaño, sabes lo que es el estaño? El estaño es la acción de silicio y aluminio

Entrevistador: Tu haces estos iconos ruso así, o puedes hacer tríptico también, todo ruso

Entrevistado 4: Estudió arte francés también

Entrevistado 3: También estudié arte francés, arte florentino no Bauer, florentino, así pues, ya.

Entrevistador: Que les parece acá, por ejemplo esta publicidad

Entrevistado 3: Ah, ya, bueno esta es una novela que van a hacer en el canal, cierto, estos son los protagonistas.

Entrevistador: Es una película

Entrevistado 3: Es una película, ya que bueno, que me parece a mi?, tienen que hacerle propaganda a la película, (aquí habla otra mujer que interactúa con el entrevistado 3, le voy a poner N° 5) dice: además el tema lo has leído?, uf!!! maravilloso, yo estaba en las Termas de Chillán cuando estaban filmando y viajé por la tercera edad.

Entrevistado 3, es que a mi no me gustan las películas chilenas

N° 5 : No, desde cuando que no vez una?

Entrevistado 3, Uff, no he visto nunca una película chilena, es que la veo y la apago

N° 5 : Oye, no si hay que pagarla

Entrevistado 3, no si la apago en el televisor, apago en el televisor

N° 5 : No, pero es de la tercera edad pues

Entrevistado 3, Ah, como es el amor en la tercera edad, y que es el amor, que es amar, que diferencia hay entre decir te quiero y te amo. Te quiero es una cosa de propiedad, que tu puedes decir, yo quiero un auto, quiero una casa, eso es propiedad, es propiedad de uno, lo domina la persona, en cambio el amor tu das sin recibir. Mira como escuchaba la Rosita jajajaja, ese es el amor, cierto, eh te estoy enseñando

N° 5 : Se agota el amor

Entrevistado 3, Ah, bueno, pero ese es el amor tu no tienes porque esperar que la otra persona te ame a ti también

N° 5 : Pero tiene que amar también la otra, no quererte, entiendes?

Entrevistado 3, claro, claro, no quererte, no te quiero, porque tu te la estas reprimiendo, quiero un auto,

quiero una casa, quiero un vestido, quiero esto.

N° 5 : Te doy cátedra, tengo una abuela que pololea

Entrevistado 3: Ah, una abuela, pero si el amor nunca es tarde, tu puedes salir de aquí y enamorarte de un hombre, tu lo sabes, puede hacerte el corazón así.....

N° 5 : Ya chao, que te vaya bien

Entrevistado 3: Chao, chao, que me quedas mirando?, sabías tu la diferencia entre el amor y el te quiero?

Entrevistador: O sea, sí, el amor es más profundo obviamente

Entrevistado 3: Esas diferencias, esa diferencia, te amo o te quiero, o te amo que es diferente, tu cuando pololees no se que le vas a decir a la polola

Entrevistado 4: Está pololeando

Entrevistador: No sé, difícil

Entrevistado 3: No pero no imposible, nunca digas de esta agua no beberé, el amor no tiene edad.

Entrevistador: Exactamente

Entrevistado 4: Mi señora está pololeando (esto no me queda claro, porque yo desprendí de la entrevista que este señor 4 con la señora 3, eran matrimonio, al decir esto, quedé plop, cualquier duda ayúdame con lo que te mandó la Dani)

Entrevistado 3: Ah, la señora está pololeando, pero anda a ver si es amor o necesidad de acompañamiento, yo no quise decirle, porque si es viuda, separada, se puede juntar con una persona que necesite amistad para conversar, cierto

Entrevistador: Sí

Entrevistado 3: Porque no quise decir, para que le iba a romper la magia a ella. A ver como es el amor a la tercera edad?, hoy pero voy a leer

este ah....., esta me la puedo llevar

Entrevistado 4: Pero si esta es de aquí

Entrevistado 3: No si es la otra, ah ya, que otra cosita hijo....

Entrevistador: Ahora, por ejemplo, en estos textos, que es lo que le resulta mas fácil de leer o más difícil

Entrevistado 3: Ah, más fácil y más difícil, como eso, esto me gusta ves, tiene un diseño, esto no, porque es una cosa muy vista ya , ves tú

Entrevistador: Y esto de acá, lo lee bien o no

Entrevistado 3: Yo le habría dado otro colorido a esto,

Entrevistador: Ah ya, está como muy plano

Entrevistado 3: mmm, cierto, muy plano cierto, le habría dado mas fuerza, otro coloridos, más fuerza, porque la niña no se ve casi, se distingue con esto, te fijas tú

Entrevistador: Si, está como deslavado

Entrevistado 3: Cierto, porque dice campaña de educación en prevención salud, yo le habría dado más fuerza a ésto, y si es campaña de la tercera edad no tendría porque haber puesto a una joven , claro, podrían haber puesto a una misma señora más madura aquí, haciendo ejercicio mmmm, ya pues hijo que más quiere?

Entrevistador: Con eso yo ya estoy bien

Entrevistado 3: Ya sabes lo que diferencia el amor y te quiero

ENTREVISTA N° 6 (mujer)

Entrevistado 6: Yo apelo a lo que le pueda servir en su vida diaria, pienso que toda enseñanza debe ser así, cierto, apelar a que el educando reciba todo lo que sea, que le sirva para su práctica diaria y además para crecer interiormente, tú que estudias?

Entrevistador: Diseño gráfico

Entrevistado 6: Ya, y tu quieres ver, aplicar el diseño , ah, ya

Entrevistador: el diseño, porque hasta donde sé, no hay productos de enseñanza como especiales para, hay diseños para niños, para....

Entrevistado 6: Tú tienes que apelar a la sicología de la masa para hacer un buen diseño gráfico, tú quieres impactar con el diseño gráfico

Entrevistador: O sea, yo quiero un producto especial para el adulto mayor, que cumpla todas las necesidades posibles, de especial (después de una interrupción de otra señora que le preguntó a la entrevistada si iba a ir el viernes y se pusieron de acuerdo ambas, prosiguió la entrevista) ... entonces es un producto, porque si algo que apunta a muchos no llega bien a nadie, por eso yo busco algo de este listado, por eso me interesa saber , usted entrega algún material en las clases o..

Entrevistado 6: Sí, yo entrego fotocopias y en las clases yo entrego, lo que yo entrego, es esteee, es un producto dijéramos no, de que les sirva para su vida visible y para su vida invisible, por decírtelo de alguna manera, tiene que servirle para las dos cosas, lo que tú le entregas

a un adulto mayor sobretodo, sirve para todo orden de, para todos los grupos etarios, pero en el adulto mayor es super importante, te fijas, que le sirva para el manejo diario de sus cosas, pero que también lo haga como recordarse, como estar adentro de él , para que no tenga la soledad y todo eso que se nos vienen encima por ahí, no, eso... religiones comparadas es lo que yo doy y la recepción es buenísima, muy buena.

Entrevistador: Pero son clases participativas o usted es más expositiva

Entrevistado 6: 50 y 50, 50 y 50 , porque ellos, obviamente, tienen reacciones ante las cosas que yo les voy planteando, entonces al haber las reacciones, ellos participan se corrige, si hay alguna cosa que no está de acuerdo a lo que queremos lograr con lo que estamos haciendo, que en este caso, es religiones comparadas, te fijas, que es ver todas las religiones que van hacia un mismo punto, verdad, entonces se corrige eso y se sigue y se pone y vuelta otra vez a la participación y eso todo lo que se va exponiendo, de uno u otro lado, eso va siendo que se use como un hacha de doble filo, me entiendes o no, se trabaja afuera y se trabaja adentro, me entiendes, es un topa y data, no le puede servir solamente para afuera, una educación puede ser eso, no puede ocurrir en ninguna educación eso, cuando ocurre eso la educación está, te fijas, es decir, nosotros lo vemos, por ejemplo, en realidad tu no llegaste a buen puerto a ver lo que hay que hacer , porque lo mío no es un negocio, lo tuyo va a ser un negocio, si pues, pero tu tienes que procurar que aparte de ha-

cer tu negocio, tú puedas crecer tu también de adentro, sino no sirve, porque no les va a servir a ellos ni a tí , entiendes, entonces yo creo que no llegaste a buen lugar, tienes que ir a una gente que esté sacando provecho de esta cosa, que cuando yo les diga esto, y vienen más, más, acá llega harta gente a realizar los trabajos, pero llega más gente que quiera profundizar en si mismo, pero yo pienso que toda la educación o toda conversación debe tener implícito el llegar a conocerse uno , me entiendes, a tratar de mejorar adentro, de sacar provecho de adentro mismo, de tratar de tener buenos dividendos con su vida interior, entiendes, es eso lo que yo hago.

Entrevistador: Y los alumnos como son ? como en el colegio?

Entrevistado 6: Son una maravilla, porque ellos quieren saber, quieren saber, quieren saber, quieren saber y eso es lo mas importante

Entrevistador: Pero llegan y cuentan que leyeron 4 libros o no

Entrevistado 6: No, cuentan sus anécdotas, anécdotas que le han pasado, algunos dicen, no a mi no me gusta leer, me gusta solo escuchar, hay de todo, aquí no hay obligaciones como en el colegio, cierto, entonces tu tienes que apelar a, en el caso tuyo, tu tienes que apelar a que lo que tu le vas a entregar con la gráfica, cierto, a ellos les incentive el pensamiento, le incentive su inteligencia para que puedan plasmar todo lo que ellos quieran, eso es super importante, de eso se trata

Entrevistador: Que lo ayude más allá de lo que se enseña, que le ayude más que eso

Entrevistado 6: Es que todo tie-

ne que ser así, toda educación tiene que ser así, todo marketing, con ella debería hablar, ella es sicóloga, te la presento?, total que te cuesta?

Entrevistador: Nada, tengo todo el tiempo ahora

Entrevistado 6: Ella es sicóloga, es muy buena , y tiene a harta gente también, yo tengo fin cassette lado A

CASSETTE 1) LADO B

ENTREVISTA N° 7 (mujer)

Entrevistador:

Entrevistado 7: a mi me gusta leer, por ejemplo, me he leído todo lo de la Bárbara Wood, me he leído todo lo de Dam Brown, ubicas a Dam Brown, el Código da Vinci, Angeles y demonio, ese tipo de literatura, también me gusta la literatura chilena, por ejemplo, nunca me acuerdo el nombre, parece que es, no me acuerdo bien el nombre de la escritora, pero parece que es mujeres de pie grande, no la ubicas

Entrevistado (diría que es el **8 también mujer**, que interactúa con el **7**, **pondré el diálogo de la 8 con negrita**): **A esa es de, como se llama esa**, por eso te digo, no la ubico, igual que la de Chiloé, me entiendes tú, las mujeres de... **Más treta**, las mujeres de, las mujeres de mas treta, que esa también la escribió ella, ángeles más treta, **también Bárbara Wood, el de García Márquez, cual otro, Danielle Steel, me encanta Danielle Steel, ahora tengo dos libros de Danielle Steel, para leer, ahora voy a aprovechar en las vacaciones de 18 y el libro que se me presente en realidad**

Entrevistador: Como cuanto tiempo le dedican a la lectura?

Entrevistado 7: Depende, en este momento estoy leyendo el Coco en el Diván, con el coco en el divan de la Pilar Sordo, te fijas, dependiendo de que tipo de literatura sea, es el tiempo que uno le dedica, porque si cuenta entenderlo y madurarlo, entonces te tienes que dar mas espacio, te tienes que dar mas tiempo para eso, ahora bien, yo me agarro un libro, como vivo sola, ya soy mayor de edad, entonces tengo disposición

de tiempo para leer todo y puedo estar leyendo una tarde entera, escuchando música selecta y leyendo.

Entrevistado 7: Depende, porque si es un libro grueso uno se demora cualquier cantidad .

Entrevistador: Ah, o sea el asunto es el interés más que cualquier otra cosa.

Entrevistado 7: Exacto, todo lo que sea cultura, lo que sea interesante, importante

Entrevistado 8: Bueno, yo no tengo mucho tiempo, yo tengo disponibilidad después de almuerzo un ratito, porque yo vivo con mi marido todavía, así que tengo un poquito no más de tiempo después de almuerzo, bueno y sábado o domingo que ya uno está más relajada.

Entrevistador: Y en diario cual diario leen?

Entrevistado 7: El Mercurio el día domingo y Las Ultimas Noticias dentro la semana, Las Ultimas Noticias te trae todo sintetizado, pero te trae todas las noticias que trae La Tercera, te trae todo, pero sintetizado en un diario más chico, está tanto en el asunto farándula, político, internacional, nacional, en todos los ámbitos, entonces es importante saber

Entrevistado 8: Yo La Tercera, me la leo enterita

Entrevistador: En Las Ultimas Noticias, lee la edición digital o la edición de papel?

Entrevistado 7: La edición de papel, porque no tengo computador

Entrevistado 8: Yo también, a veces en computador, cuando estoy en el computador me meto ahí a ver las noticias, las Ultimas Noticias salen siempre en el computador

Entrevistador: Y de artistas, que pintor, fotógrafo o

Entrevistado 7: De que pintor, de los chilenos me entiendes tú eh, de los chilenos, Velásquez es español, de los nacionales el pinta siempre mar, botes, barcos, uno que pinta marinas, Rugendas no, Benito Rebolledo no es tampoco, no me acuerdo los nombres se me olvidan de repente, pero es entretenido, mis nietos que so de la edad tuya o más grandes tal vez, se entretienen conmigo porque siempre se de todo, o sea, escuchan música a este es tal o cual, se entretienen conmigo, y además yo les cuento cosas de lo que yo vivo, entonces ellos se interesan también en lo que yo hago, por ejemplo antes cuando actuábamos, toda la familia iba a aplaudirme, en este momento estamos en un conjunto folclórico de la tercera edad de Providencia, entonces yo estoy disfrazada, vestida de huasa para bailar cueca, ella está vestida de china para bailar otro baile, pero pertenecemos al conjunto folclórico otoñal de Providencia, así se llama, así hacemos otra actividad, pero es entretenidísimo, es muy bueno, no cantamos como abuelitas cantamos como señoras. Tenemos dos CD, el conjunto tiene dos CD y las voces no son de abuelitas, las voces son de gente joven. Hacemos presentaciones también, hemos estado en el teatro Teletón varias veces.

Entrevistado 8: Velásquez, no Rugendas no, pinta paisajes campesinos, estamos en la tercera edad pues niña ja.ja.ja, por eso estamos vestidas así, porque después vamos a bailar, no cantamos como abuelitas. Por eso a nosotros nos da rabia cuando dicen “ van a venir unas abuelitas”.....,

que más vas a preguntarme?

Entrevistador: Y que otra actividad hacen acá aparte de taller?

Entrevistado 8: De talleres yo estoy en dibujo, hay gimnasia, hay óleo pintura en oleo, hay tai chi....., yoga...

Entrevistador: No, pero ustedes específicamente cuales hacen

Entrevistado 8: Yo estoy en dibujo y folclore

Entrevistador: Y usted

Entrevistado 7: Yo en este momento estoy solamente en el conjunto, en el conjunto, nada más, en este momento mi tiempo no me dio como para ingresar a otro, porque tu obligación es de abuela, entonces no me da el tiempo para venir para acá y además me quedé de juntar con dos nietas chicas, una de 11 y otra que va a cumplir 10.

Entrevistado 8: Ya deja a ver que otra cosa va a preguntar

Entrevistador: Y de pintores así como más abstractos no les gustan?, Picasso, Matta....

Entrevistado 8: A mi me gusta Miró, Matta no lo conozco bien, Picasso no me gusta

Entrevistado 7: Picasso, Matta, Picasso me llamó la atención cierta escultura y ciertos cuadros de él, no todos por ejemplo tiene un cuadro en el que aparece todo, aparece el torero, aparece la muerte, aparece eh..., es totalmente abstracto, muy entretenido y el otro que me gusta que está ahora pintando, vasos, está pintando servilletas y está pintando montones de cosas, como se llama.....

Entrevistado 8: No, yo no entiendo lo que quería ese caballero

Entrevistador: Y usted no se maneja en Internet, en el computador,

entonces

Entrevistado 7: Yo no

Entrevistado 8: Yo sí, no me sé el computador, pero tengo computador, me meto, intruseo ahí, busco cosas.....

Entrevistador: Y que resulta más complicado del computador?

Entrevistado 8: Muchas cosas, es que uno sabe lo más básico no mas, por ejemplo, comunicarte con otra persona, lo más entretenido, buscar cosa para dibujar, esas cosas

Entrevistador: Y cuál es su color favorito?

Entrevistado 7: Mi color favorito, tengo varios el azul, el verde, el burdeo, el negro, variedad de la gama de verdes , el amarillo también me gusta, además soy muy amiga de los tonos pasteles, sobretodo para la casa, porque te amplía el espacio, mi departamento es todo blanco, yo faciná, porque es chiquito pero se ve inmenso.

Entrevistado 8: Rojo, no sé, seguramente porque da mas alegría , da más esplendor, más animo

Entrevistado N° 9 , (aquí se produce una conversación antes de comenzar, entre un hombre Pedro Hugo Delgado y una mujer, creo fue entrevistada anteriormente, por la voz, pero igual le asignaré el N° 10 a ella)

(Voz de un hombre le asignaré el N° 9)...... Un hombre para 30 mujeres, esa es la proporción, en general es en todas partes ah, hay más hombres pero ocurre que participan, pero de repente se arrepienten, no se atreven, porque las damas son muy extrovertidas ,

(una mujer le asignaré el N° 10) los hombres sabes lo que piensan, creen que nosotros hablamos de puras enfermedades aquí, y es nada que ver

(habla el N° 9), eso ha pasado también, porque cuando las mujeres se juntan tienen muchas facilidades para hacer bromas, reírse y los hombres a pesar de toda la experiencia y la trayectoria que tengan y la importancia que hallan tenido en la vida, (habla mujer N° 10), se achunchan

(habla el N° 9), eso, la palabra típica, se achunchan y se van, en baile, sabes tú, que, me acuerdo, Pedro, que ahora es más extrovertido llegó a baile de salón, hace años atrás a baile de salón, por supuesto que habían la mayoría de mujeres por 3 o 4 hombres y por supuesto que un hombre al tiro, las damas buscaron como pareja para bailar, en fin, demostrándolo abiertamente, y me acuerdo que Pedrito, creo que fue como a dos o tres clases

(habla mujer N° 10) y después no volvió, es que era bien introvertido, aquí se ha contagiado con nosotros

(habla el N° 9), No, fíjate que no se ha contagiado, pero le ha hecho frente, porque si no se habría estado desordenado igual

(habla mujer N° 10), a ver que te va a preguntar

Entrevistador: Que le gusta leer a usted

Entrevistado 9 (Hombre): Ahora poco, menos que antes, ahora la influencia de la televisión, la computación , estas mismas actividades que tienen, incluso ahora, como que me he puesto más flojo para leer, pero generalmente me gustan los autores más tradicionales, eso

Entrevistador: Y en diario, que diario lee?

Entrevistado 9: Bueno, los diarios chicos generalmente y El Mercurio el día domingo, así son las señoras, son extrovertidas, mis nietos, yo tengo nietos de la edad tuya, que edad tienes tú?

Entrevistador: 23 y como se lleva con sus nietos?

Entrevistado 9: Perfecto, estupendo, uno tiene mas comunicación con los nietos que con los hijos. Con los hijos generalmente, uno como está preocupado de criarlos, de educarlos, entonces, nunca existe esa comunicación, en cambio con los nietos hay mucha mas confianza, los cabros se acostumbran a consultarle más a los abuelos que a los papás

Entrevistador: Y usted que otra cosa hace acá en el centro, aparte del folclore?

Entrevistado 9: Folclore, teatro, baile de salón y desfile de modas, antes hacía coro, tengo 2 operaciones al corazón, me acaban de operar, estoy recién recuperándome, con estas chiquillas aquí uuuuu..., ahora

no puedo bailar tanto

Entrevistador: Y pintura no hace o no le interesa, nunca fue muy bueno

Entrevistado 9: No, no, nunca fui muy bueno, ni para el teatro tampoco, fue una experiencia que, justamente, llegué aquí por teatro y quería ver que pasaba con eso y para mi el teatro es lo que más me atrae en estos momentos

Entrevistador: Y porqué le gustó el teatro?, el estilo o mentir, interpretar a alguien?

Entrevistado 9: Actuar, eso, no cualquier personaje que me corresponda, llevo ya 10 años aquí haciendo teatro, actuando aquí, incluso más.... (**Es teatrero jajaja**), no se puede hablar en serio con estas señoras y vieras como son en la intimidad, es el profesor que viene para que calentemos....., aquí en el conjunto somos 6 hombres y las mujeres son como 30 y en el baile igual y en todo, por ejemplo el desfile de modas que vamos a hacer ahora el 24, hace 7 años que lo estamos haciendo, a todo trapo, adulto mayor aquí en la plaza centenario de la Municipalidad de Providencia, es bonito, bonito, extraordinario

Entrevistador: Y la ropa es de

Entrevistado 9: La ropa es de modistos, nos viste, por ejemplo, a los hombres nos viste Ugarte, de ahí de Alonso de Córdova y a las mujeres ropa sport y generalmente Ugarte, más bien, ropa de vestir, a como estamos, el 24 es en Suecia

Entrevistador: Y usted ve el proceso del modisto, le muestra los dibujos o no?

Entrevistado 9: No, no, no, nos

prueban no más, nos acomodan la ropa que vamos a modelar y eso, y después llegan y está listita la ropa y nosotros nos ponemos y termina la pasada por la pasarela, valga la redundancia, y queda la ropa ahí.

Entrevistador: Y como última cosa, cual es su color favorito?

Entrevistado 9: El azul

Entrevistador: Y porqué le gusta el azul

Entrevistado 9: No sé, el azulino, azul, no azul marino

Entrevistador: El azul de la bandera

Entrevistado 9: ese azul, que importancia tiene eso, esa consulta

Entrevistador: Para diseño, para ver si se repite en algún

Entrevistado 9: Ah, no en diseño ahí, generalmente, la ropa que a ti te dicen que te pongas

Entrevistador: No, no, yo digo para mi, para mi diseño, como yo estudio diseño gráfico

Entrevistado 9: ah, ya, bueno, depende de la ropa, si es sport más informal, etiqueta, por supuesto negra, chaqué, smoking, que se yo, frac en gala entiendes, y en sport cualquiera, ahora en ropa deportiva hay mucha también de golf, de tenis, cuestiones marineras, en fin. Aquí se pasa muy bien, yo llevo 15 años haciendo de todo y el folclore me encanta, porque yo soy de campo, así que le folclore me encanta.

Otra entrevista, conversación antes de comenzar, (con otra mujer y se agrega otra dama a la entrevista)

Depende, de que se trata el tema

Entrevistador: Que le gusta leer

Entrevistada 11: De todo, todos

los escritores que lo han hecho bien y especialmente me repito lo antiguo de premios Nóbel, porque en este momento, me estoy repitiendo todo lo que leí de premios Nóbel antiguo, hay escritores buenos, yo leo todos los escritores, leo cosas actual, leo política, leo porque encuentro que hay que estar al día también, en todo lo que pase en el mundo

Entrevistador: Que diarios leen

Entrevistada 11: Yo leo La Tercera y El Mercurio

Entrevistada 12: Puro Mercurio el domingo, nada más

Entrevistador: Y porqué El Mercurio

Entrevistada 11: Porque creo que El Mercurio informa bastante, no es imparcial, pero informa de todo

Entrevistada 12: Perdón, a mi me atrae El Mercurio porque creo, como me gusta artes y letras trae una sección especialmente dedicada a eso, la otra parte, además hay mucha gente en El Mercurio que escribe excelente y el señor Lafourcade antiguo, antiguo, que ya no se ve, está escribiendo todavía algo, pero veo que hay gente que escribe muy bien, y en las arte y letras es mi especialidad, en filosofía me gusta pues y psicología

Entrevistador: Y las artes, que le gusta de las artes?

Entrevistada 12: Artes y letras, bueno, los grandes escritores están ahí y está en general no tomado únicamente lo nacional, tomado lo internacional, por ejemplo, lo que ha resaltado, aunque sean escritores antiguos, como soy de la guardia vieja, me gustan, sin ofender al nuevo, creo que antiguamente se escribía con un poquito mas de amor. Así

que usted está haciendo su tesis, que está haciendo?

Entrevistador: Título

Entrevistada 12: Y que va a ser su título, su diploma

Entrevistador: Diseñador gráfico

Entrevistada 12: No tengo idea oiga, me pilló, de que se trata el neo gráfico, de que se trata

Entrevistador: Los diseñadores gráficos son lo que diagraman, hacen la publicidad, todo lo visual que uno ve

Entrevistada 12: Ah, lo visual, no de lo intelectual

Entrevistador: No necesariamente

Entrevistada 12: Ah, ya, jaja, yo creí que era más bien, que usted escribía y se dedicaba a críticas literarias, o algo, no, no, no, ya, interesante, fíjese que yo tengo una evaluación del país muy diferente a las mujeres que han vivido toda la vida acá, yo viví 40 años en Estados Unidos, yo me casé y entonces acá en las clases yo he dicho que somos muy injustos con Chile, este país o sobre todo Santiago, tiene de todo, de todo, de todo, pero somos tan estúpidos que creemos que porque algo es extranjero es mejor y le estamos poniendo light, perdone, que es una porquería, tiene, además yo estudié hartas cosas, entonces el aspartamo que le hace mal a la salud y las gordas que no dejan de comer, se mete todo el light para adentro, y se comen dos platos de comida, oiga y lo otro que les dije, porque comprar el maybelline, cuando yo viví en Estados Unidos y era lo más ordinario, aquí hay cosas maravillosas Pamela Grand, te crees que yo voy a comprar algo importado y voy a pagar \$15.000.-, no pues, ayer compré

Arens, es lo más barato, pero hay cosas, no sabemos apreciar lo nuestro, que pena ah..., Usted está conciente o quiere irse al extranjero?

Entrevistador: No yo quiero quedarme acá en Chile

Entrevistada 12: Yo estoy, me pusieron la sor Teresa de Calcuta, ayudando a los jóvenes, no con dinero, el que quiere irse le digo, cuando valla a alguna parte, si usted está 10 pasos más allá de los conocimientos de los otros, en Estados Unidos le va bien, les va excelente, mi idioma es perfecto, entonces cuando yo, yo me cambié 15 veces, entonces, como era la que sabía más que todos y mi idioma era perfecto, me ponían de jefe en la clínica, claro, con cara de mapuche al lado de unas gringas rubias, entonces le decía la directora y porque ella, porque ella es la que tiene mas conocimiento, ha estudiado más, entonces ahí está el secreto, en Chile no, parece que el pituto, que pena, porque veo muchachos excelentes, estoy seguro que usted es, como es su nombre para verlo en el diario algún día

Entrevistador: César Riquelme Zumaeta

Entrevistada 12: Yo en Chile era Adriana del Carmen Gárate Vásquez , después que me casé como era ciudadana , ahora soy Adriana Okis, jajaja, entonces cuando me preguntan yo digo una obscenidad, si vas a Estados Unidos, yo me casé porque trabajé en Chuquicamata, te van a sacar la madre jejejeje, está bueno, cuéntelo, yo estudié acá en la Universidad de Chile, enfermería, enfermera soy, entonces todavía me dicen Gárate, Lagos dejó un ley que si usted nace en Chile es chilena, a

mi no me conviene, yo soy jubilada allá , tendría que contratar abogado, yo tengo 82 años

Otro entrevistado, ahora son dos hombres

Entrevistador: Que les gusta leer, que es lo que leen mayormente

Entrevistado 13: Yo soy novelista, leo novelas

Entrevistado 14: Yo leo temas de filosofía, sicología, crecimiento personal

Entrevistador: Y como cuanto tiempo se dedican a leer?, en un día, en una semana, por ejemplo

Entrevistado 13: Personalmente, en este momento poco, pero normalmente leo uno o dos libros al mes, personalmente ahora estoy en varios cursos acá en el adulto mayor y estuve haciendo un curso de computación en la Caja de Compensación de Los Andes, entonces ha quedado poco espacio para la lectura de lo que es habitual y dentro de la novela, por cierto en realidad, me gustan las biografías e historia, asisto a clases de filosofía, pero soy como un mero observador

Entrevistado 14: Yo leo, más o menos como 2 horas y media todos los días, este tipo de libros

Entrevistador: Y eso es por hábito?

Entrevistado 14: Por hábito, si, todos los días 2 horas, dos horas y media, a veces más

Entrevistador: Y estaban leyendo El Mercurio acá

Entrevistado 14: Si pues, estamos leyendo El Mercurio, exactamente, iba a empezar a leer los 14 puntos que le faltan al deporte chileno para ir al mundial y en esto llegó usted y

nos empieza a interrogar (interactúa una señora diciendo: yo voy a ir a Almacenes Paris, porque Andrés no está, los veo en la tarde, el 14 dice: porqué, que pasó, la señora, como no van a ir... el 14 ah verdad, en el parque Balmaceda, en el café literario, ok nos vemos a las 7

Entrevistado 13: Yo estoy interesado, ... una charla literaria que hay en el parque Balmaceda nos hace una profesora Valeria Campos, entonces a las 7 de la tarde en el café literario, por eso el curso de filosofía en pleno parece que va a estar presente

Entrevistado 14 : Somos bastante intelectuales, te fijas, los que estamos acá, la tercera edad

Entrevistado 13: Tenemos esas inquietudes y además, en realidad, el hecho, no solamente porque se trata de aprender sino que además nos crea inquietudes el hecho de estar en un curso te crea inquietudes y te invita a escudriñar a ver otros temas , además del que se está tratando, normalmente sucede así

Entrevistador: Eso debe ser lo entretenido

Entrevistado 13: Claro, porque quiere decir que te interesó, te inquietó, por eso vas y buscas ya sea en el computador o en tu biblioteca para buscar el tema

Entrevistado 14 : No he preguntado como te llamas

Entrevistador: César

Entrevistado 14 : César y tampoco tu nos has preguntado como nos llamamos, estamos conversando aquí y no tenemos idea con quién hablo yo, aparte que me dijiste que eras estudiante de...

Entrevistador: Universidad de

Chile, Diseño Gráfico, su nombre perdón, entonces

Entrevistado 14 : Luis

Entrevistado 13: Alfredo

Entrevistado 14 : Ustedes son amigos, se conocieron acá

Entrevistado 13: Si, aquí

Entrevistado 14: Sí, aquí en la clase de filosofía, César a que crees tú que se debe la filosofía?

Entrevistador: A comprender al humano, a la persona, uno nunca lo logra o sí

Entrevistado 14: Conócete a ti mismo, gran tarea, cuesta conocerte, si el penúltimo día de la etapa final, por lo menos decir, ya por fin creo que se quién soy, y al día siguiente cuando va a estirar la pata, decir

Entrevistado 13: Quién seré jajajaja

Entrevistador: Han ido últimamente a una exposición de arte, fotografía Pintura

Entrevistado 13: Tenemos aquí el Instituto Cultural de Providencia, siempre está haciendo exposiciones, en este momento tiene una exposición de escultura muy bueno, así que la recomendamos

Entrevistador: A ustedes que les gusta mas pintura.....

Entrevistado 14: El Martes fui un concierto invitado por la Municipalidad de Providencia, el concierto N° 2 para violín y orquesta de Félix Mendelssohn y la sinfonía N° 3 la heroica de Ludwig Van Beethoven, mi favorito, romántico

Entrevistado 13: La encontré larga

Entrevistado 14: Fuiste no te vi

Entrevistado 13: El que no me hayas visto, no significa que no haya estado

Entrevistado 14: Debiera haberte

visto, porque yo estaba a la entrada
Entrevistado 13: Me sucedió que la encontré larga, voy a ser bien honrado, gocé más con Menndelssohn, ese concierto, además tengo ciertas debilidades por el violín, incluso reclamaba que en ninguno de los concierto a través de 3 años que hago recuerdo, no se ha tocado nunca a Paganini, nunca se ha tocado a Paganini y eso que el director es violinista, el director de la orquesta sinfónica de Providencia y el a su vez es concertista en violín, puede que a lo mejor para los violinistas sea difícil tocarlo, no se, pero a mi me gusta , este concierto me hizo acordarme de Paganini por las partes difíciles que tenía este concierto

Entrevistador: Y en pintura, que les gusta de la pintura

Entrevistado 14: Bueno, lo que más veo yo es óleo, la acuarela como que no me gusta mucho, pero el óleo es como que capta mejor los colores, como naturales, la acuarela me da la impresión de que es más difícil pinar la acuarela y por lo tanto, los colores son de los pinceles de la acuarela y como que se alejan un poco del color natural de las cosas

Entrevistado 13: Yo la verdad es que no se nada de pintura, pero sí tengo un regalón Rembrandt, le conozco sus obras, puedo reconocer lección de anatomía, la ronda nocturna , en fin y sus grabados que fueron como 400 y tantos grabados que tiene y como de pintura no se nada , me puedo dar el gusto de decir: me gusta o no me gusta, me llega o no me llega

Entrevistado 14: Pero ese es el arte, pues viejo, pero es obvio

Entrevistado 13: Pero no se pin-

tura, yo tengo compañeras aquí que pintan muy bien, y que De la noi pinta muy bien, es una señora, no me acuerdo el nombre de pila, que venía muchos a las clases de filosofía y ella pinta, pinta bonito, ella aquí hizo unos cursos de pintura que hay aquí e incluso hacen exposiciones a fin de año y hay algunos muy buenos, gente ya mayor ya, pinta muy bien

Entrevistado 14: Y el óleo como que es más fácil para pintarlo, para la persona que quiere empezar a pintar, digamos, es más de lograr hacer algo, el óleo

Entrevistado 13: Yo nunca he tomado un pincel

Entrevistado 14: Yo tampoco, pero por lo que he conversado con algunos que pintan, la acuarela es como más difícil, oye no se ahora hay unas pinturas acrílicas

Entrevistado 13: Bueno, siempre he visitado con mis hijos, los he llevado desde chicos, los he llevado a dar una vuelta al Bellas Artes, además que siempre hay alguna novedad, mas los cuadros tradicionales que hay en la biblioteca, en la pinacoteca

Entrevistador: Y las cosas mas abstractas como Matta, Picasso

Entrevistado 13: Matta, nada

Entrevistado 14: Ni Picasso tampoco, ni el cubismo, no a mi me gusta más la pintura que te contacta con las cosas naturales, digamos

Entrevistado 13: A mi, personalmente me gustan las que tengan forma, por eso me gusta Rembrandt, en realidad, porque si está dibujando a la persona está la persona

Entrevistado 14: Van Gogh, también es un fulano digamos, alterado

en los colores, pero te pinta cosas llamativas, pero de ahí que un fulano te exprese a través de un rostro totalmente deformado un ojo para arriba, otro para abajo, eh impresionista se llama Alfredo, no, otros que te quieren explicar sentimientos a través de figuras geométricas, con distintos espacios, no cacho nada, no me llegan

Entrevistado 13: Vi una exposición de Matta en la Telefónica y realmente creo que las cosas que había ahí las podía haber hecho mi nieto

Entrevistado 14: Y Miró, tiene una línea así, un punto rojo y una cuestión negra, un tremendo cuadro, impresionista

Entrevistado 13: Y puede que en realidad, a lo mejor te está diciendo algo, mejor para el sí, que uno no capta, que personalmente no,

Entrevistado 14: Obviamente, pero es difícil la interpretación, de cuando te salen que quieren expresar a través de la pintura, deformando lo natural para expresar un sentimiento, entonces ahí la figura está deformada

Entrevistado 13: Bueno, yo creo que corresponde al momento que estamos viviendo, todo es así ahora, parece que todo lo que no se entienda es llamativo o no comprenda uno

Entrevistado 14: No, en esa parte de la cultura de la pintura no, lo que no capta como tu decías Alfredo, me gusta o no me gusta, lo mismo que la música a mí la ópera no me llega, a pesar de haber ido a ver, un gran despliegue de actores, vestimenta de la época que está representando el

Entrevistado 13: Recuerda que es lo más completo que hay en representación, que tiene música, actua-

ción, voz,

Entrevistado 14: Claro, pero hay que estar muy imbuido de toda la temática, entonces...

Entrevistado 13: Hay que conocer la obra, si uno conoce la obra se va a ir dando cuenta y va a ir logrando conocer los matices

Entrevistado 14: Yo pierdo el hilo con la ópera, pierdo el hilo, porque muchas veces no se entiende lo que dicen porque está en italiano o cantan en alemán, están en una tremenda pelea y ... pero la ópera que me gusta por ejemplo, Madame Butterfly

Entrevistado 13: Casi todas bonitas las oberturas de las óperas y es en música nada más, ahí no hay cantado, entonces son solamente música, seguramente por eso me gustan

Entrevistado 14: Lo que me gusta en música son los conciertos

Entrevistado 13: Más que las sinfonías ?

Entrevistado 14: Pero eso es un concierto, sinfonía y concierto, eso, es música

Entrevistado 13: Música de cámara te gusta también o no

Entrevistado 14: No mucho, algunas sí, algunas si y el ballet, el ballet bien bailado, buenos bailarines, despliegue de música y los bailarines tienen un cuerpo escultural, porque están prácticamente, digamos estéticamente, los movimientos son plásticos no como las bailarinas sensuales eróticas, ahí no existe mucha plasticidad

existe la sensualidad, con movimientos para destacar otras cosas que no sean

, entonces algunas no son muy estéticas o son muy flacas o tienen las piernas muy gordas

Entrevistado 13: Eso es lo que se busca ahí, te fijas harto...., los ojos son para mirar

Entrevistado 14: Pero, por supuesto, en la televisión aparece cada, los jóvenes de ahora la tienen chicha y chanco porque, no necesitan como te dijera ir a ninguna casa de brujas como teníamos que ir nosotros antes, para ciertos desahogos, mientras que ahora tiran la mano y ahí están las minas eh...., están pololeando o no andas o no, y que es eso, bueno cuando queremos y si no cada uno hace su vida

Entrevistado 13: Te imaginas tú como habríamos gozado con una revista de lencería actual, de ropa interior de mujer, como habríamos gozado nosotros cuando teníamos 14 o 15 años, donde salen espectaculares las chicas ahí mostrando las diferentes piezas interiores, es fantástico, es una verdadera obra de arte

Entrevistado 14: Oye y tu pololeas o no,

Entrevistador: No, soltero

Entrevistado 14: Pero, andas

Entrevistador: Tampoco

Entrevistado 14: Que edad tienes tú

Entrevistador: 23

Entrevistado 14: Ponte las pilas, porque a esta edad te vas a quedar, vas a llegar a otra etapa con muy poca experiencia y algunos cumplen las etapas correctamente, terminan de estudiar a los 23, 24, 25, terminan una profesión, otros llegan a los 30, se demoran y como se demoran, juntan las etapas, se casan antes de terminar de estudiar, se les forma una majamama, entre estudiar cumplir como marido y más encima después como papá, no tienen idea, entonces

la cuestión es por etapa y es tan así que si yo quiero enseñarle a manejar un auto a una persona de 70 años, nunca va a manejar bien, mientras que le enseñé a un cabro de 14, 15 años, a la hora ya está manejando, a los 14 años aprenden rápidamente, entonces las cosas hay que hacerlas por etapa así que con su etapa usted tendría por lo menos andar.

Entrevistado 13: Que es lo que está faltando, cuales son sus intereses para tu clase

Entrevistador: Que colores les gustan, colores, que colores les llaman más la atención que otros

Entrevistado 14: Mira, después me va a preguntar que le gusta comer, a mi me gusta el rojo y el amarillo

Entrevistador: Y porqué

Entrevistado 14: El rojo lo encuentro que es un color que te... y el amarillo también, colores vivos, no son colores apagados, no es que no me gusten los otros colores, tu me dices cuales son mis preferencias, el verde también me gusta, pero el rojo y el amarillo es como que despiertan el ánimo

Entrevistado 13: Te gusta la combinación del rojo y el amarillo, el rojo tiene mucha vida, y el amarillo no lo encuentro, a pesar de que tengo camisa amarilla y ahora tengo camisa rosada también, cosa que nunca tuve cuando tenía 20 años

Se terminó el casete 1 lado B

Ahora comienzo con el casete 2 lado A

(Al parecer continúa la entrevista con los mismos señores porque la voz diría es la misma, al pregunta no aparece, pero por la respuesta me imagino que es la siguiente)

Entrevistador: Ustedes son usua-

rios del transantiago, lo usan, que les parece?

Entrevistado 13: Yo no soy un usuario del transantiago, y lo peor de todo es la irregularidad, que no tiene regularidad, puede pasar media hora que uno esté esperando y después vienen 3 , 4 máquinas juntas, eso es el mayor problema, la otra movilización funcionaba con los “sapos”, los sapos regularizaban la cosa, apúrate más, apúrate menos, y estos no,

Entrevistado 14: Y eso que tienen el GPS, que lo tienen controlado y saben perfectamente a que distancia va el que está adelante, pero igual

Entrevistado 13: Porque si uno sabe que la locomoción pasa cada 10 minutos, nos adaptamos a esa forma, pero resulta que pueden ser 10 minutos, media hora, nunca se sabe y este sistema, no es malo el sistema de combinaciones, pero se pierde mucho tiempo porque como no hay continuidad, uno después de esperar 20 minutos toma un bus, se tiene que bajar para tomar otro, espera 10, 15 minutos más , entonces la sumatoria es que gasta más tiempo en locomoción que lo que gastaba antes, con uno que era mal sistema, es porque el sistema era malo, no era bueno en realidad, tampoco era bueno que los micreros se anduviesen peleando a los pasajeros porque se producían accidentes debido a eso mismo, pero la instalación de la tarjeta fue una buena cosa, eso se debió hacer implantado antes haber hecho el cambio, después se echó a andar una vía en paraderos, no estaban las pistas segregadas, se echó a andar nada mas y que se arregle como pueda

Entrevistado 14: A la chilena, pero

esta chilena fue la peor chilena que he visto en mi vida

Entrevistado 13: Es que han amargado la vida a todo el mundo y hay lugares que la gente que hizo ese proyecto nunca anduvo en locomoción, dejó sectores donde no hay locomoción, donde hay que caminar 8 o 10 cuadras para ir a encontrarse con la locomoción

Entrevistador: No se preocuparon de los usuarios

Entrevistado 13: No, nunca anduvieron en micro

Entrevistado 14: No si no es necesario andar en micro, cuando tu tienes todos los datos y puedes hacer un esquema, y decir, a ver, la comuna de allá la calle de tanto, cuanta gente sube, porque tenían toda la estadística de la cantidad de personas que tomaban la micro en la esquina 1, la esquina 2, la esquina 3, el otro que viene de allá , tenían todo el dato, es decir, podían hacer un mapa, pero este que hay que ir a buscar allá, que hay un recorrido de las amarillas con negro, son muy pocos, pasemos por aquí no más y este gallo que camine las 10 cuadras, entonces que es lo que pasa, tenemos micros llenas con recorridos mas cortos, plata, si ese fue el descriterio, y el ser humano que estaba allá camina y en las noches

Entrevistado 13: Para que decir, no podemos salir en las noches, y eso que los adultos mayores salimos poco, pero de vez en cuando necesitamos ir al cine o alguna cosa, pero no hay seguridad en la vuelta, en cambio por Alameda, Apoquindo y Providencia, hay muy buena locomoción

Entrevistado 14: Yo soy un críti-

co de este sistema de libre mercado neo liberal, que en Chile ha provocado una precariedad en el empleo, gente que hacía una pega antes, que se ganaba 300 lucas, ahora le pagan (cuanto es el mínimo), 150, y si quieres no te quedas porque afuera están esperando, bueno ese es el tratamiento del libre mercado, pero cuando el libre mercado le funciona al revés a los capitalistas, oiga, suban el dólar, reajusten esta cuestión porque está malo el negocio, o sea son súper libre mercadistas, cuando tienen una ganancia de este volado, pero cuando hay pérdida ahí no, no, ahí somos, que el estado nos apoye

Entrevistado 13: Empieza a ver como van a llorar los de la Bolsa de Comercio, ahora que les está bajando

Entrevistado 14: Por eso, yo soy un crítico de este sistema, no significa que yo quiera volver atrás, sino que tendría que haber un sistema de equilibrio entre, y eso es lo que pretende hacer el gobierno, a través de los impuestos, regula un poco, este que gana muy poco le da beneficios de pensiones, becas a los estudiantes, de las municipalidades, a través de o que nos saca a todos se los reparte a los que ganan menos, los que ganan mucho no tienen ningún problema, pero nosotros los de la clase media estamos complicados, porque no nos dan nada, ganan mucho, pero nos sacan todos los impuestos , entonces la clase media, realmente, es un segmento súper jodido

Entrevistado 13: Es el más perjudicado en todos los cambios que han echo

Entrevistado 14: El dueño de las empresas, sube sus tarifas, sube sus

productos y se defiende de cualquier cosa, a este otro que gana muy poco, los beneficios del estado y este que está al medio, paga todos sus impuestos y beneficios cero, por eso usted, que está estudiando tiene que ser empresario, emprendedor y tener acá o acá súper pobre, no se quede al medio porque la va a sufrir mucho, la clase media somos los que mas mantenemos al país

Entrevistado 13: Tú como filósofo, sabrás en realidad que siempre hay otro que estará más mal que uno, en realidad

Entrevistado 14: Gracias por lo de filósofo, nosotros vamos detrás de la praxia de la filosofía, es llegar a la 5ª imperturbabilidad de los eventos externos, si alguien me ofende, es problema de ellos, total a mi no me toca, no engancharte con los hijos de mi vida penosa, que le pasa con mi hijo, le fue mal en un examen, estar pegado, te fue bien uhhh, te fue mal chuta, pegado con los sentimientos del otro, no, independiente, si te va bien, que bueno, si te va mal, habrá que ver que es lo que pasa, pero no enganchado

Entrevistador : Pero, eso debe ser lo más difícil

Entrevistado 14: Eso, la imperturbabilidad es una cuestión que llega solamente como un cristo, como un buda, pero la dirección es esa, no importa que hoy día no hagas nada pero vas resolviendo problemas de la contingencia

Entrevistado 13: Que esto de los filósofos funcionaba muy bien en Grecia, porque eran pocos

Entrevistado 14: Eran pocos y los que filosofaban tenían resueltos los problemas básicos, o sea, tenían una

casa donde vivir, no les faltaba la comida y el frío lo tenían resuelto

Entrevistado 13: Si eso sigue siendo bueno, en la actualidad una persona que tenga solucionado los problemas básicos, se ríe de los peces de colores, el resto es disfrute nada más

Entrevistado 14: Y en esa época no existían las motivaciones psicológicas de ahora, la piscina, pague en cómodas cuotas mensuales, usted puede conocer y viajar, el avión, representa otra cuestión, antes los griegos no tenían ninguna cuestión, vivían, nacían y morían en el lugar, si se movían para la ciudad del lado que la caminaban a pié y ahí no había propaganda, entonces no tenían la presión

Entrevistado 13: No tenían la presión de tener que tener plasma en la casa, tener computador, tener banda ancha

Entrevistado 14: Ahora el que no viaja pasa como..., oye, yo el otro día me fui a Buenos Aires, lo pasé chanco, me bailé unos tangos, fui con mi señora, fui con mi polola y el otro que no ha salido del barrio de Providencia o de Conchalí, pero eso que escuchas tu en los círculos cercanos, tu dices tengo que viajar a Buenos Aires, cosa que cuando hablen yo también diga oye yo conocí... La filosofía apunta que estas cosas externas no tienen valor, si a esa persona la hace feliz llenándose de necesidades, allá ella, claro porque en definitiva se llena de necesidades, porque quiere viajar para allá, las quiere agarrar todas, que hay un evento carísimo, que viene no se quién

Entrevistado 13: Vivir en Providen-

cia tiene gracia, es la mejor comuna, pero somos un país muy próspero que pueden pagar todos los eventos que vengan

Entrevistado 14: En cómodas cuotas mensuales, venga para acá no necesita aval, claro entonces pasó la firma y así es el palo que te pegan, así que usted tiene que aprender la garaxia, (no entiendo la palabra), allá poner sus metas, preocuparse de las cosas importantes y desentenderse de todas esas cosas que lo único que te van a dar es problemas, pena

Entrevistado 13: No te preocupes que el como filósofo piensa así, pero el 99,99% de la gente vive pendiente de comprarse las últimas novedades, de meterse, de pagar un crédito para meterse en otro, o juntarlos todos para tener una sola cuota

Entrevistado 14: No, no yo de muy temprana edad, mis gastos nunca superaron mis ingresos, yo siempre gasté un poco menos de mis ingresos o justo mis ingresos, nunca me endeudé, excepto el departamento que tuve que comprarlo en cómodas cuotas mensuales, 25 años pagando, pero lo único que firmé a crédito, las otras cuestiones todas, cuanto vale esto, 100 mil pesos, aquí está al contado, no, no, yo no tengo deudas y mi señora afortunadamente, tampoco, porque si me hubiera salido una persona gastadora, mijito tengo que comprarme zapatos, ya cuanto vale, pero si usted se compró el mes pasado, no pero es que esos es que no me combinan con esto, ah, y también la cartera, no, no, bueno en algunos momentos podrás decir que no, pero cuando se te empiezan a acumular los pedidos se transforman en problema conyugales y para

no tenerlos, ya , vaya a comprarse la cuestión, cuanto hay que poner, y te empiezas a salir del esquema....., aquí estamos los dos iguales, ninguna deuda, eso es muy bueno porque se vive tranquilo, aquí te estamos dando lecciones de vida César

Otra entrevista (mujer)

Entrevistador: Yo soy César Riquelme, y usted?

Entrevistada 15: Yo me llamo Elsa

Entrevistador: Que le gusta leer

Entrevistada 15: Todo lo que sea entretenido, pero que no sea muy complicado, por mi edad

Entrevistador: Como complicado

Entrevistada 15: Complicado, que no me afecte en cuanto a sentimiento, quiero algo entretenido de aventura, nada triste quiero a esta altura de mi vida

Entrevistador: Y en periódicos, diarios cual lee?

Entrevistada 15: Leo El Mercurio, yo estoy suscrita a El Mercurio, porque es muy completo, hay noticias de todas partes del mundo, son objetivos, traen buen material para mi

Entrevistador: Siempre ha leído El Mercurio, entonces?

Entrevistada 15: No, antes he leído otros diarios, antes leía La Tercera, pero El Mercurio siempre, porque es un diario serio, bien documentado

Entrevistador: Y que es la parte que más le gusta de El Mercurio?

Entrevistada 15: Todo menos los avisos económicos, esa parte me latea mucho, noticias internacionales, de todo me interesa, siempre me ha interesado todo, tengo que estar in-

formado de todo lo que pasa en el mundo

Entrevistador: Y en arte que le gusta?

Entrevistada 15: La pintura y la música

Entrevistador: Hace pintura acá en el centro?

Entrevistada 15: Si, aquí estoy en pintura, en óleo, me gusta mucho, me gusta y he tomado la pintura así en mi vida pero en forma esporádica no, ahora los últimos años la he tomado más en serio, porque me puedo dedicar por mi edad

Entrevistador: Tiene mas tiempo

Entrevistada 15: Ya que no puedo dedicarme a otras cosas, con más ánimo, con mas ejercicio, mas violentas, no , la pintura es tranquila y me entretiene mucho, sobretodo cuando estoy sola, no me aburro nunca, siempre tengo entretención

Entrevistador: Y que pintor le gusta

Entrevistada 15: Generalmente los clásicos, los chilenos casi todos los chilenos

Entrevistador: Y los más modernos como Matta, Picasso...?

Entrevistada 15: No, no, no, me gustan los primeros, de los azul, los payasos, a mi me gusta copiar, copio mucho, copio más que improviso

Entrevistador: Y a quién está copiando últimamente

Entrevistada 15: A mi me gusta copiar, por ejemplo, aaaa hay se me olvida este pintor, muy bueno que está ahora afuera en Europa, se me olvidan, pinta muy bonito, pinta unos cartuchos, pinta unos cuadros azules, Claudio Bravo, ese le copio hartito, no me quedan muy malos, yo diría más buenos que malos, ese es-

tilo y todos los estilos de su época

Entrevistador: Cual es su color favorito?

Entrevistada 15: El azul me gusta mucho, generalmente en mi ropa uso mucho azul, celeste, toda la gama de gris, más tirado a celeste, en verde algunos verde, porque da tranquilidad, esperanza, el rojo en algunos casos, cuando estoy contenta me pongo rojo, da fuerza ,esos son mis colores preferidos , el azul, celeste el verde y toda la gama de grises

Entrevistador: Y en la pintura?

Entrevistada 15 : Esos uso también, esos uso mucho, pero no que me revuelvan mucho, me alteren a mí, sino que me tranquilicen, por eso es que mi pintura es tranquila, yo hago muchos bodegones o de campo natural, no de campo ni jardines arreglado, bosque, río, mar, ojalá la parte natural, no alterada, sin tocar por el hombre

Entrevistador: Y aparte de pintura, que otro taller hace acá?

Entrevistada 15 : Aquí nada más que eso por el momento, a no, si ahora estamos en un taller, en coro, en un corito que estamos formando hombres y mujeres, pero no el grande que hay aquí con baile y todo, esto es uno nuevo más chiquito , hay unas personas que tocan guitarra, es nuevito de este año no más, pero lo hacemos con harto entusiasmo con hartas ganas, como que aprovechando el tiempo, si lo aprovechamos a concho.

FIN DE LAS ENTREVISTAS

