

Informe Trabajo Final de Graduación



**"Diseño de estaciones de experiencias en
Centros Diurnos dirigido a las personas adultas
mayores de Heredia, Costa Rica, 2025"**

Modalidad Proyecto

Sustentantes

Iván Josué Sibaja Segura
Mariana Escribano Quesada

Heredia, 2025

Presidente

Decano o su representante

M.Sc. Carlos Andres Retana Bustamante

Director Escuela de Arte y
Comunicación Visual

MFA & MSc. Jorge Bonilla Rojas

Tutor

Mtr. Pablo Murillo Segura

Asesor

Dr. Yamil Hasbun Chavarría

Asesor Diseño Ambiental

Mariana Escribano Quesada

Sustentante

Iván Josué Sibaja Segura

Sustentante

Dedico este trabajo a mi familia, por ser ese apoyo constante y por hacerme creer que este proyecto sí era posible. También porque, al ser la primera persona de mi núcleo familiar en optar por la licenciatura, este logro representa un orgullo compartido.

De manera especial, dedico esta tesis a mi tío-abuelo Antonio Bonilla, quien fue fundamental para que naciera la idea de trabajar con las PAM. Su vida, sus experiencias y las conversaciones que tuvimos me motivaron a explorar estos temas y a valorar los intercambios intergeneracionales. Le envió un abrazo hasta el cielo y espero que se sienta orgulloso del trabajo que aquí presento.

Agradezco profundamente a mi compañera de TFG, cuyo acompañamiento, compromiso y apoyo constante fueron esenciales para concretar este proyecto. Su presencia hizo que el proceso fuera más llevadero y enriquecedor.

Finalmente, me dedico este logro a mí mismo. Porque sé el esfuerzo que puse, la calidad del trabajo que desarrollé y porque este proceso me demostró que soy capaz de lograr lo que me propongo.

Iván Sibaja Segura

Primero, doy gracias, honra y gloria a Dios. Desde el primer día ha estado conmigo, guiando mi camino y recordándome que, aunque algunas puertas se cierren, Él tiene la llave de las correctas. Su promesa en *Jeremías 29:11* me afirma los planes que tiene el Señor en mi vida.

Dedico este logro a mis padres. A mi mamá, Angélica Quesada, por creer en mí, apoyarme y ser mi mayor inspiración. A mi papá, Jorge Escribano, por enseñarme, aconsejarme, guiarme y protegerme. Gracias a ambos por enseñarme quién soy en Dios y recordarme mi capacidad aun cuando yo misma la he dudado.

También lo dedico a mi Abue Miriam Madrigal y a mi Ita Ana Lorena Montoya, dos mujeres fuertes que han luchado toda su vida. Ellas inspiraron este proyecto, pensado para brindar a las personas mayores un espacio seguro y donde se sientan acompañadas. Extiendo esta dedicatoria a todas las personas adultas mayores que viven esta etapa en soledad o sin el apoyo que merecen.

Por último, agradezco a Dios por mi compañero Iván. Sabíamos que éramos un buen equipo, y este proyecto lo confirmó. Admiro tu creatividad y tu esfuerzo. Este proyecto llegó en el momento justo, y agradezco haberlo compartido contigo

Mariana Escribano Quesada

Resumen

El proyecto “**Memorias Plateadas: Recordar es Vivir**” surge de la intención de activar la memoria de las Personas Adultas Mayores (PAM) mediante estímulos cognitivos integrados en el diseño de experiencias. El nombre combina, por un lado, la evocación del recuerdo como eje central del proceso creativo y, por otro, una metáfora de las canas como símbolo de empoderamiento y dignidad en la vejez.

La propuesta consiste en el diseño de estaciones de experiencia evocada para centros diurnos de Heredia, Costa Rica, desarrolladas en 2025 como un proyecto móvil y adaptable a distintos niveles de intervención. Estas estaciones se conciben como espacios significativos que favorecen la rememoración, la participación activa y el sentido de pertenencia de las PAM.

El fundamento conceptual del proyecto se estructura a partir de cuatro ejes teóricos: diseño de experiencias, comunicación visual, psicología ambiental y envejecimiento activo. La articulación de estas áreas posibilita un diálogo interdisciplinario que nutre y orienta el diseño hacia una comprensión sensible de la vejez y de las prácticas de interacción espacial.

Metodológicamente, el estudio se enmarca en un paradigma constructivista–interpretativo, que promueve la participación activa de las PAM en el proceso de diseño. Esto permitió la creación de espacios pensados con y para ellas, donde el equipo de diseño ambiental interpretó los resultados desde una perspectiva colaborativa. El enfoque fue cualitativo, con un alcance exploratorio–descriptivo, dado que se abordó una temática con escasos referentes y se priorizó documentar y analizar el proceso a medida que se desarrollaba la investigación.

Finalmente, la metodología operativa se basó en los principios del Design Thinking, empleando el modelo de doble diamante de Jordi Cano, a partir del cual el proyecto se organizó en cuatro etapas: descubrir, definir, desarrollar y dirigir, orientadas a comprender el problema, delimitarlo, generar soluciones y orientar su implementación.

Glosario

PAM: (Personas Adultas Mayores) Individuos generalmente de 60 años o más, reconocidos como un grupo poblacional con características, necesidades y capacidades particulares vinculadas al proceso de envejecimiento.

Centro Diurno: Centro comunitario que brinda atención diurna, actividades sociales, recreativas, preventivas y asistenciales a las PAM para favorecer su autonomía y bienestar.

Diseño Ambiental: Campo del diseño que se enfoca en comprender cómo los espacios influyen en las personas y en ajustar su configuración física para favorecer una mejor interacción humana.

Árbol Conceptual: Herramienta gráfica de organización del conocimiento que estructura ideas de forma jerárquica para mostrar relaciones entre conceptos principales y secundarios.

DAFO: (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) Metodología estratégica que identifica factores internos y externos para evaluar la situación de un proyecto o contexto.

Psicología Ambiental: Estudia cómo los entornos físicos influyen en el comportamiento humano, las emociones, la percepción y el bienestar, y cómo las personas interactúan con dichos espacios.

Experiencia: Vivencia subjetiva y sensorial que las personas construyen al interactuar con un espacio, un servicio o un objeto.

Participación Activa: Implica la intervención real, consciente y continua de las personas en procesos de toma de decisiones, co-creación o actividades que afectan su entorno.

Biofilia: Conexión con la naturaleza y sus elementos, lo cual influye positivamente en la salud y el bienestar.

Moodboard: Tablero visual que agrupa referencias, imágenes, materiales y colores para comunicar el estilo, atmósfera o intención de diseño en una fase conceptual.

TFG: Trabajo Final de Graduación.

CONAPAM: Consejo Nacional de la Persona Adulta Mayor.

PAIPAM: Programa de Atención Integral de la Persona Adulta Mayor.

PIAM: Programa institucional para la Persona Adulta y Adulta Mayor.

SOC: Selección, Optimización y Compensación.

Herramientas participativas: Métodos que permiten involucrar a las personas usuarias para recoger sus ideas, necesidades y opiniones mediante dinámicas colaborativas.

Sociograma: Representación visual de las relaciones sociales dentro de un grupo, que permite identificar interacciones, vínculos, liderazgos y dinámicas internas.

Matriz de Relaciones: Instrumento que organiza y compara elementos para analizar conexiones, impactos, entre variables dentro de un espacio.

Glosario

Matriz de Necesidades: Herramienta que identifica y clasifica los requerimientos de un grupo o contexto, permitiendo priorizar acciones o soluciones.

Estrés Ambiental: Respuestas físicas, emocionales o cognitivas que surgen cuando un entorno genera sobrecarga sensorial, incomodidad o demandas superiores a las capacidades de adaptación de la persona.

Público Meta: Grupo específico de personas al que va dirigido un proyecto, producto o servicio

Gestalt: Teoría psicológica que explica la percepción humana indicando que las personas tienden a organizar estímulos en formas completas y coherentes, priorizando el todo sobre las partes.

Envejecimiento Activo: Enfoque promovido por la OMS que busca optimizar las oportunidades de bienestar físico, social y mental para aumentar los beneficios de vida durante la vejez.

Diseño Universal: Enfoque que propone crear o adaptar productos, entornos y servicios accesibles y utilizables por la mayor cantidad de personas posible sin discriminación.

Accesibilidad: Conjunto de condiciones que permiten que cualquier persona, independientemente de sus capacidades, pueda usar un espacio, producto o servicio de manera autónoma y segura.

Adaptación: Proceso mediante el cual una persona, grupo o entorno modifica conductas, condiciones o estructuras para responder adecuadamente a necesidades o cambios del contexto.

Edadismo: discriminación, prejuicio o trato desigual hacia una persona basado exclusivamente en su edad.

Renderizado: proceso de convertir un modelo digital en una imagen o video final.

CAPÍTULO I. BROTES PLATEADOS.....	15
Presentación	16
Formulación del problema de investigación	16
Pregunta de investigación.....	18
Estado de la cuestión	18
Referente de funcionamiento	18
Referentes visuales	18
Antecedentes académicos	19
Objetivos	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Marco Teórico	22
Diseño de experiencias.....	23
Los cuatros reinos de la experiencia	24
Diseño Emocional	26
Espacio, envejecimiento y mente: el vínculo entre la psicología ambiental y el desarrollo cognitivo en la adultez mayor.....	28
El diseño visual como mediador cognitivo en espacios para personas adultas mayores.....	30
Envejecimiento activo y diseño de experiencias significativas para la vejez	32
Conclusiones Marco Teórico	34
Marco Metodológico	35
Estrategia metodológica	33
Metodología.....	36
Cronograma.....	38
CAPÍTULO II. MAPAS DE LA MEMORIA.....	39
Ruta de flujo	40
Ruta metodológica	41
Mapeo de entrevistas	42
Conclusiones de las entrevistas.....	43
Mapeo de programas.....	44
Árbol Conceptual.....	44
CAPÍTULO III. VOLVER A JUGAR	46
Contexto espacial del cantón de Heredia	47
Análisis meso	47
Centros diurnos de Heredia.....	48

Contexto espacial del cantón de San Francisco.....	49
Análisis meso.....	49
Análisis micro.....	50
Percepción visual del espacio.....	53
Programa de necesidades del centro diurno de San Francisco.....	54
Contexto espacial del cantón de Barva	55
Análisis meso.....	55
Análisis micro.....	56
Percepción visual del espacio.....	59
Programa de necesidades del centro diurno de Barva.....	60
Contexto espacial del cantón de Santa Bárbara	61
Análisis meso	61
Análisis micro.....	62
Percepción visual del espacio.....	65
Programa de necesidades del centro diurno de Santa Bárbara.....	66
Conceptualización herramientas participativas	67
Diagrama del proceso	67
Círculo de oro.....	68
Paleta de colores.....	68
Árbol conceptual.....	69
Signos semióticos	70
Dibujo conceptual	71
Herramientas participativas	72
Sistematización del sondeo.....	73
CAPÍTULO IV. DIARIO DE LA SABIDURÍA.....	74
Aplicación “Crea Tu Mundo”.....	75
Etapas del taller.....	76
Sistematización del Taller del Centro	
Diurno de San Francisco	77
Resultados del taller	79
Análisis de las maquetas.....	79
Programa de Necesidades Centro	
Diurno San Francisco.....	80
FODA.....	83
Reflexiones finales.....	83
Sistematización del Taller del Centro	
Diurno de Barva.....	84
Resultados del taller.....	86
Análisis de las maquetas.....	86
Programa de Necesidades Centro	
Diurno San Francisco.....	89
FODA	90
Reflexiones finales.....	90

Sistematización del Taller del Centro

Diurno de Santa Bárbara	91
Resultados del taller.....	93
Análisis de las maquetas.....	93
Programa de Necesidades Centro	
Diurno Santa Bárbara	96
FODA.....	97
Reflexiones finales	97
FODA general	98
Maqueta general del proyecto.....	99
Conclusiones herramientas participativas	100
Relación con las ODS.....	101
Diseño de experiencias.....	102
Diseño emocional.....	103
Referentes.....	104
Matriz de necesidades.....	104
Matriz de Necesidades de las Estaciones.....	105
Matriz de Necesidades de los Programas.....	106
Sociograma	107
 CAPÍTULO V. EL LEGADO DE LA REFLEXIÓN.....	 108
Estrategia de diseño.....	109
Dimensiones del proyecto	110
Índice de las estaciones de la propuesta	111
Estación de Recreación	112
Estación de Recreación Micro.....	113
Estación de Recreación Meso	119
Estación de Naturaleza	121
Estación de Naturaleza Micro.....	122
Estación de Naturaleza Meso.....	126
Estación de Tecnología.....	128
Estación de Tecnología Micro.....	129
Estación de Tecnología Meso	131
Estación de Salud.....	133
Estación de Salud Micro.....	134
Estación de Salud Meso.....	135
Estación de Espiritualidad	137
Estación de Espiritualidad Micro	138
Estación de Espiritualidad Meso.....	140
Intervención del Centro Diurno San Francisco.....	142
Matriz relaciones.....	143
Niveles de intervención por estación.....	144
Distribución y accesos.....	145
Elevaciones generales del proyecto.....	146
Intervenciones internas estación salud	147
Intervenciones internas estación espiritualidad	148
Intervenciones internas estación tecnología.....	149
Intervenciones internas estación recreación	150

Intervenciones externas de la estación naturaleza	151
Intervenciones externas de la estación naturaleza y salud.....	152
Intervenciones externas de la entrada del centro diurno.....	153
Recorrido virtual del proyecto.....	154
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	155
Conclusiones	156
Recomendaciones.....	158
Bibliografía.....	160
Agradecimientos.....	166
Apéndices.....	166
Apéndice A	166
Apéndice B	167
Apéndice C.....	168
Apéndice D.....	169
Apéndice E	169
Apéndice F.....	170
Apéndice G.....	175



Índice de Figuras

Figura 1	Esquema Interacción Usuario-Producto.....	23
Figura 2	Esquema Círculo de Oro de Sinek.....	24
Figura 3	Esquema Reinos de la Experiencia	26
Figura 4	Cronograma de actividades a realizar	38
Figura 5	Esquema resumen de la ruta de flujo del Proyecto.....	40
Figura 6	Esquema resumen de la ruta metodológica	41
Figura 7	Esquema resumen de los principales temas de la entrevista	42
Figura 8	Esquema de investigación.....	44
Figura 9	Árbol Conceptual del proyecto.....	45
Figura 10	Infografía de la Provincia de Heredia.....	47
Figura 11	Infografía de los Centros Diurnos de Heredia.....	48
Figura 12	Infografía del cantón de Central de Heredia.....	49
Figura 13	Centro Diurno San Francisco.....	50
Figura 14	Croquis de cercanías del Centro Diurno de San Francisco	51
Figura 15	Croquis del Centro Diurno de San Francisco.....	52
Figura 16	Fotografías Centro Diurno San Francisco.....	53
Figura 17	Infografía Visual del Programa de Necesidades.....	54
Figura 18	Infografía del cantón de Central de Barva	55
Figura 19	Centro Diurno de Barva	56
Figura 20	Croquis de cercanías del Centro Diurno de Barva	57
Figura 21	Croquis del Centro Diurno de Barva.....	58
Figura 22	Fotografías Centro Diurno Barva.....	59
Figura 23	Infografía Visual del Programa de Necesidades.....	60
Figura 24	Infografía del cantón de Central de Santa Bárbara.....	61
Figura 25	Información General CD Santa Bárbara	62
Figura 26	Croquis de Cercanías del Centro Diurno de Santa Bárbara	63
Figura 27	Croquis del Centro Diurno de Santa Bárbara.....	64
Figura 28	Fotografías Centro Diurno Santa Barbara	65
Figura 29	Infografía Visual del Programa de Necesidades.....	66
Figura 30	Fotos extraídas del facebook del PAIPAM	67
Figura 31	Diagrama Procesual Herramientas Participativas	67
Figura 32	Círculo de Oro	68
Figura 33	Paleta de Color	68
Figura 34	Datos Obtenidos de la plataforma: Coolors.com	68
Figura 35	Árbol Conceptual.....	69
Figura 36	Signos Semióticos.....	70
Figura 37	Dibujo Conceptual y Cuartilla Conceptual.....	71
Figura 38	Identidad Gráfica Herramientas Participativas.....	72
Figura 39	Tabla Comparativa	72
Figura 40	Sistematización de Sondeos	73
Figura 41	Etapas del taller.....	76
Figura 42	Maqueta Equipo verde CDSF	79
Figura 43	Maqueta Equipo rojo CDSF	79
Figura 44	Maqueta Equipo Azul CDSF	79
Figura 45	Descomposición de Maquetas CDSF	80
Figura 46	Maqueta general del CDSF	81
Figura 47	Programa de Necesidades CDSF.....	82
Figura 48	Análisis FODA de CDSF.....	83
Figura 49	Maqueta Equipo Verde CDB.....	86
Figura 50	Maqueta Equipo Rojo CDB	86
Figura 51	Maqueta Equipo Azul CDB.....	86
Figura 52	Descomposición de Maquetas CDB	87
Figura 53	Maqueta general del CDB	88
Figura 54	Programa de Necesidades CDB.....	89
Figura 55	Análisis FODA de CDB.....	90
Figura 56	Maqueta Equipo verde CDSB.....	93
Figura 57	Maqueta Equipo Rojo CDSB	93
Figura 58	Maqueta Equipo Azul CDSB	93
Figura 59	Descomposición de Maquetas CDSB.....	94
Figura 60	Maqueta general del CDSB.....	95
Figura 61	Programa de Necesidades CDSB.....	96

Figura 62	Figura 92
Análisis FODA de CDSB97	Lamina de Presentación de el Almacenamiento de Semillas124
Figura 63	Figura 93
Análisis FODA General.....98	Lamina de Presentación de la Huerta Colgante Móvil125
Figura 64	Figura 94
Síntesis de las maquetas conceptuales.....99	Vista en Isométrico de Naturaleza con una configuración Meso126
Figura 65	Figura 95
Maqueta Principal del Proyecto.....99	Vista Perspectiva de Naturaleza126
Figura 66	Figura 96
Árbol conceptual.....100	Vista Planta126
Figura 67	Figura 97
Diagrama ODS101	Elevación en Planta127
Figura 68	Figura 98
Diseño de Experiencias.....102	Elevación Lateral de Naturaleza127
Figura 69	Figura 99
Proyecto Electro Hut, del Estudio 100architects.....104	Elevación Frontal de Naturaleza127
Figura 70	Figura 100
Logo del PAIPAM104	Propuesta Arquitectónica de Estación de Naturaleza127
Figura 71	Figura 101
Década del Envejecimiento Saludable de la OMS104	Lamina de Presentación de la Estación Micro de Tecnología129
Figura 72	Figura 102
Matriz de Necesidades de las Estaciones.....105	Lamina de Presentación de la Mesa de Tecnología130
Figura 73	Figura 103
Matriz de Necesidades de los Programas106	Vista en Isométrico de Tecnología con una configuración Meso131
Figura 74	Figura 104
Sociograma del Proyecto107	Vista Perspectiva de Tecnología.....131
Figura 75	Figura 105
Selección de Colores por Estación.....109	Vista Perspectiva de Tecnología131
Figura 76	Figura 106
Diagrama de Estaciones110	Elevación en Planta.....132
Figura 77	Figura 107
Lamina de Presentación de Mesa Tipo 1113	Elevación Lateral de Tecnología.....132
Figura 78	Figura 108
Lamina de Presentación de Mesa Tipo 2.....114	Elevación Frontal de Tecnología.....132
Figura 79	Figura 109
Lamina de Presentación de Mesa Tipo 3115	Propuesta Arquitectónica de Estación de Tecnología132
Figura 80	Figura 110
Lamina de Presentación de Estructura de Bambú..116	Lamina de Presentación de estación Micro de Salud134
Figura 81	Figura 111
Lamina de Presentación de Estante.....117	Vista en Isométrico de Salud con una configuración Meso135
Figura 82	Figura 112
Lamina de Presentación de Pérgola.....118	Vista Perspectiva de Salud135
Figura 83	Figura 113
Vista en Isométrico de Recreación con una configuración Meso119	Vista Perspectiva de Salud135
Figura 84	Figura 114
Vista Perspectiva de Recreación.....119	Elevación en Planta136
Figura 85	Figura 115
Vista Perspectiva de Recreación.....119	Elevación Lateral de Salud.....136
Figura 86	Figura 116
Elevación en Planta.....120	Elevación Frontal de Salud.....136
Figura 87	Figura 117
Elevación Lateral de Recreación120	Propuesta Arquitectónica de Estación de Salud.....136
Figura 88	Figura 118
Elevación Frontal de Recreación120	Lamina de Presentación de la Estación Espiritual Micro138
Figura 89	
Propuesta Arquitectónica de Estación de Recreación120	
Figura 90	
Lamina de Presentación de la Pérgola Experiencial122	
Figura 91	
Lamina de Presentación de la Huerta Móvil.....123	

Figura 119	Lamina de Presentación de los Gobos de Luz.....	139
Figura 120	Vista en Isométrico de Espiritualidad con una configuración Meso	140
Figura 121	Vista Perspectiva de Espiritualidad.....	140
Figura 122	Elevación en Planta	140
Figura 123	Elevación Lateral de Espiritualidad.....	141
Figura 124	Elevación Frontal de Espiritualidad.....	141
Figura 125	<i>Propuesta Arquitectónica de Estación de Espiritualidad.....</i>	141
Figura 126	Matriz de Relaciones y Zonificación.....	143
Figura 127	Diagrama Intervención por Estación.....	144
Figura 128	Diagrama Intervención por Estación.....	145
Figura 129	<i>Lámina de Presentación de las Elevaciones.....</i>	146
Figura 130	<i>Planta distribución Interna del Centro Diurno</i>	147
Figura 131	Propuesta Arquitectónica de la estación Salud	147
Figura 132	Planta distribución Interna del Centro Diurno.....	148
Figura 133	Propuesta Arquitectónica de la estación Espiritualidad.....	148
Figura 134	<i>Planta distribución Interna del Centro Diurno.....</i>	149
Figura 135	<i>Planta distribución Interna del Centro Diurno.....</i>	149
Figura 136	<i>Planta distribución Interna del Centro Diurno.....</i>	150
Figura 137	<i>Propuesta Arquitectónica de la estación Recreación.....</i>	150
Figura 138	<i>Planta distribución Externa del Centro Diurno</i>	151
Figura 139	<i>Isométrico Externa del Centro Diurno.....</i>	151
Figura 140	<i>Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza</i>	151
Figura 141	<i>Planta distribución Externa del Centro Diurno.....</i>	152
Figura 142	<i>Isométrico Externa del Centro Diurno</i>	152
Figura 143	<i>Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza y Salud.....</i>	152
Figura 144	<i>Planta distribución Entrada del Centro Diurno.....</i>	153
Figura 145	<i>Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza.....</i>	153
Figura 146	<i>Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza.....</i>	154
Apéndices		
Figura A.1	Kasvattamo Greenhouse.....	166
Figura A.2	Electro Hut.....	166

Figura A.3	Inclusive and regenerative design: Creating spaces for older adults and neurodiverse individuals.....	166
Figura B.1	Preguntas de la entrevista.....	167
Figura C.1	Formulario	168
Figura D.1	Cronograma	169
Figura E.1	Packaging	169
Figura F.1	Consentimiento de participación	170
Figura G. 1	Plano de Contexto Espacial del Centro Diurno de San Francisco.....	175
Figura G.2	Plano de Elevaciones del Centro Diurno de San Francisco	175
Figura G.3	Plano de Isométricos del Centro Diurno de San Francisco	175
Figura G.4	Plano Interno del Centro Diurno de San Francisco	175
Figura G.5	Plano del Parque del Centro Diurno de San Francisco	176
Figura G.6	Planos de Estación de Recreación	176
Figura G.7	Planos de Estación de Recreación	176
Figura G.8	Planos de Estación de Recreación	176
Figura G.9	Planos de Estación de Recreación	177
Figura G.10	Planos de Estación de Recreación	177
Figura G.11	Planos de Estación de Naturaleza	177
Figura G.12	Planos de Estación de Naturaleza	177
Figura G.13	Planos de Estación de Naturaleza	178
Figura G.14	Planos de Estación de Tecnología	178
Figura G.15	Planos de Estación de Tecnología	178
Figura G.16	Planos de Estación de Tecnología	178
Figura G.17	Planos de Estación de Tecnología	179
Figura G.18	Planos de Estación de Tecnología	179
Figura G.19	Planos de Estación de Tecnología	179
Figura G.20	Planos de Estación de Salud.....	179
Figura G.21	Planos de Estación de Salud	180
Figura G.22	Planos de Estación de Salud	180
Figura G.23	Planos de Estación de Salud	180
Figura G.24	Planos de Estación de Espiritualidad.....	180
Figura G.25	Planos de Estación de Espiritualidad	181
Figura G.26	Planos de Estación de Espiritualidad.....	181



Memorias Plateadas

RECORDAR ES VIVIR

**“Diseño de estaciones de experiencias en
Centros Diurnos dirigido a las personas adultas
mayores de Heredia, Costa Rica, 2025”**



I. Brotes Plateados

Capítulo I: Introducción

El primer capítulo presenta el marco inicial del proyecto Memorias Plateadas, ofreciendo una visión general de los elementos fundamentales que orientan su desarrollo. En esta sección se expone la presentación del tema, la formulación del problema de investigación y la correspondiente pregunta de investigación, que permiten delimitar la necesidad y la pertinencia del estudio.

Asimismo, se incluyen los antecedentes de funcionamiento, junto con los referentes visuales y académicos que sustentan el proyecto y evidencian el estado actual del conocimiento en torno a la vejez, la memoria y el diseño ambiental. Se establecen también los objetivos de la investigación, que guían el proceso y las acciones realizadas a lo largo del estudio.

El capítulo introduce además el marco teórico, estructurado en cuatro pilares fundamentales: diseño de experiencias, psicología ambiental, comunicación visual y envejecimiento activo, los cuales permiten comprender y articular los conceptos clave que respaldan la propuesta. Finalmente, se presenta el marco metodológico y la estrategia metodológica, que explican el enfoque, los métodos y las etapas que organizan la investigación y orientan la intervención diseñada.



Presentación del Tema:

El proyecto nace como un reto de equipo que busca el mejoramiento o innovación de espacios para la Población Adulta Mayor, conocida por su sigla (PAM) en Costa Rica, específicamente centros diurnos. Según el CONAPAM, los centros diurnos son espacios para la comunidad de Costa Rica, donde se proveen servicios para fortalecer un envejecimiento activo.

Según la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), se ha demostrado demográficamente que las personas de 65 años para el 2022 alcanzaron el 13,63 % de la población, siendo así 710,417 personas adultas mayores, excediendo significativamente las proyecciones y estimaciones del 2022 del INEC. A partir de estos datos demográficos, se evidencia la necesidad de fortalecer la infraestructura y la oferta de servicios dirigidos a la población adulta mayor, particularmente en espacios como los centros diurnos.

El crecimiento sostenido de este sector poblacional plantea desafíos en materia de capacidad instalada, planificación y adaptación de los entornos destinados a su atención. En este contexto, la incorporación de estrategias de comunicación visual y de diseño adquiere relevancia, ya que puede contribuir a mejorar la accesibilidad, la apropiación del espacio y la participación de esta población en este tipo de servicios, tanto en el presente como en proyecciones del futuro.

Por lo que, este concepto busca establecer vinculaciones y estrategias para incorporar nuevas alternativas

desde el Diseño Ambiental, a partir del diseño de experiencias en espacios para las PAM. Estas vinculaciones buscan conocer las necesidades y capacidades de tres centros diurnos de Heredia, Costa Rica. Por lo tanto, este reto establece la necesidad de hacer replanteamientos de los espacios denominados “centros diurnos”, teniendo pautas investigativas desde el PAIPAM, el CONAPAM y otras organizaciones por medio de una perspectiva del diseño ambiental y de las normativas del diseño de experiencias.

Por lo tanto, este Proyecto Final de Graduación (TFG) desarrollado bajo la modalidad de proyecto tiene como propósito, realizar tres estudios de caso que permitan identificar y analizar las necesidades, capacidades y expectativas de la población adulta mayor usuaria de centros diurnos. A partir de estos hallazgos, se busca explorar cómo el diseño de experiencias puede contribuir a la formulación de espacios más ajustados a sus preferencias, incorporando de manera central las percepciones y aportes de esta población.

Formulación del Problema de Investigación

Los retos y desafíos de la sociedad costarricense se centran en cómo los espacios destinados a las PAM se deben de adaptar bajo principios de diseño universal para las próximas décadas, debido al crecimiento poblacional. Por esta razón, en primera instancia, desde el Diseño Ambiental, se debe iniciar con un análisis fenomenológico de los espacios cotidianos de las PAM.

Como primer antecedente, Jiménez (2024) en su III informe sobre “Personas adultas mayores en Costa Rica” menciona que “el gran desafío consiste en que el país ofrezca un envejecimiento activo, exitoso y saludable”. Por ende, desde el diseño se puede mejorar el desempeño del espacio, teniendo pautas desde la psicología ambiental, pues como lo menciona Becerra (2023) la “Psicología Ambiental brinda perspectivas profundas sobre cómo los espacios físicos afectan las emociones, comportamientos y relaciones interpersonales” (p. 5), convirtiéndose así en una alternativa para que los centros diurnos puedan incorporar la psicología ambiental y acelerar procesos de aprendizaje.

Como segunda instancia, los interesados en los procesos de aprendizaje como equipo de investigación contemplan alternativas relacionadas con la teoría de la gamificación, es decir, hacer del conocimiento algo memorable, inclusivo y divertido. Para lograr avances en este reto país, el equipo vio la necesidad de crear estaciones inclusivas para centros diurnos que permitan generar puentes de conexiones y valorar diferentes perspectivas del ser humano, poniendo en evidencia las necesidades de las PAM, con el propósito de aprender cómo se relacionan socialmente y cómo los espacios físicos afectan o contribuyen en la interacción con su entorno.

Como tercer instancia, se contemplan las agendas mundiales que están relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 3, 9 y 11 y el cambio climático. Primeramente, se considera el objetivo 3, Salud y Bienestar, la propuesta se relaciona con este objetivo al diseñar un espacio que promueva las condiciones adecuadas,

tanto para las PAM, las personas trabajadoras y el mejoramiento de la salud.

Asimismo, se vincula el objetivo 9, Industria, Innovación e Infraestructura con el proyecto, porque se aborda un enfoque innovador en el diseño de experiencia para las PAM en Costa Rica, además del replanteamiento espacial de los centros diurnos que permite una mayor eficiencia en la modernización de la infraestructura y la novedad de tecnologías en estos espacios.

Por último, el objetivo 11, Ciudades y Comunidades Sostenibles, se relaciona con el proyecto, al abordar problemas de acceso universal, proporcionando espacios accesibles, seguros e inclusivos para las PAM, creando vínculos económicos, ambientales y sociales en las comunidades según UNESCO (2015).

Como cuarta instancia, en el marco jurídico costarricense se pretende considerar la “Guía integrada de verificación de accesibilidad al espacio físico” del Ministerio de Educación Pública (2019), que establece medidas paramétricas y ergonómicas adaptadas para las personas con alguna discapacidad física, desde el diseño universal con propuestas de espacios itinerantes que cumplan con la Ley de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad #7600. Finalmente, se implementará la Ley integral para la persona adulta mayor #7935, teniendo en cuenta los objetivos y normativas del cumplimiento de los derechos humanos para las PAM.

Pregunta de investigación

¿Cómo generar una propuesta de diseño ambiental que contribuya a la creación de espacios de experiencias para personas adultas mayores, a través de la participación y la noción colectiva asociada a los centros diurnos de las personas usuarias de tres de estos centros de Heredia en Costa Rica en el 2025?

Estado de la Cuestión

En este apartado se menciona el referente de funcionamiento y el Programa de Atención Integral de la Persona Adulta Mayor (PAIPAM), debido a que es la propuesta de ejecución más cercana en relación con el proyecto, trabajando en conjunto aspectos importantes sobre las PAM.

En segundo lugar, se analizan los referentes visuales, que permiten encontrar puntos de mejora en proyectos relacionados a centros diurnos y centros geriátricos con las PAM. Por último, se estudian los antecedentes académicos, los cuales brindan un aporte teórico y conceptual al proyecto.

Referente de Funcionamiento

El referente de funcionamiento aborda la estrategia de ejecución de la problemática del proyecto, por lo que, no es un referente visual, sino que es referente operativo que desarrolla diferentes programas para las PAM.

El referente principal de funcionamiento costarricense que se trabaja en conjunto para la creación del proyecto es el Programa de Atención Integral de la

Persona Adulta Mayor (PAIPAM) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), que utiliza diferentes estrategias enlazadas a la educación, desarrollo sostenible y gestión comunitaria para las PAM; también, ofrece más de 40 cursos y talleres especializados para las PAM, que corresponden a las humanidades, haciendo conciencia sobre una nueva cultura de envejecimiento y vejez.

El Programa de Atención Integral de la Persona Adulta Mayor (PAIPAM) constituye un insumo fundamental para este proyecto, ya que de acuerdo con las entrevistas realizadas con su equipo, se destaca una mayor precisión del contexto de la población adulta mayor en Costa Rica. Por otra parte, este acercamiento identificó formas adecuadas de comunicación, tipos de actividades orientadas a la autonomía y al envejecimiento activo, así como el uso pertinente de terminología que favorece un tratamiento respetuoso y libre de prejuicios. Además, ofreció un marco inicial para preparar las visitas a los centros diurnos y funcionó como un vínculo institucional para el contacto con los centros de la provincia de Heredia.

Referentes Visuales

Como parte del diseño ambiental se revisaron referentes visuales que ejemplifican la creación de espacios temporales, adaptables e inclusivos, el proyecto *Kasvattamo Greenhouse*, desarrollado por *ROOH Studio* (2020), (ver apéndice A, figura A1) constituye un referente pertinente debido a su carácter modular, compacto y fácilmente desmontable, cualidades que permiten la creación de espacios temporales o reubicables con un impacto físico mínimo. Su estructura basada en sistemas de andamiaje y su superficie reducida evidencian cómo una

intervención de pequeña escala puede convertirse en un espacio multifuncional destinado a actividades comunitarias, talleres y encuentros sociales. Aunque no fue concebido específicamente para personas adultas mayores, ofrece lineamientos valiosos para el diseño de estaciones de experiencia, especialmente en relación con la flexibilidad espacial, la integración de elementos plegables y el aprovechamiento de espacios subutilizados.

El proyecto *Electro Hut*, desarrollado por 100architects (2024), (ver apéndice A, figura A2) brinda un referente para analizar cómo las estaciones de experiencia pueden dinamizar el espacio público. Su propuesta organiza varias pequeñas estructuras destinadas a descanso, sombra y encuentro social, creando puntos de pausa reconocibles a lo largo del recorrido. Aunque no está dirigido específicamente a personas adultas mayores, sus principios pueden adaptarse incorporando accesibilidad universal, superficies seguras y mobiliario ergonómico, lo que permite reinterpretar sus elementos hacia estaciones más inclusivas para esta población.

Finalmente, el proyecto *Inclusive and Regenerative Design: Creating Spaces for Older Adults and Neurodiverse Individuals* (ArchDaily, 2024), (ver apéndice A, figura A3) aporta lineamientos directamente vinculados al diseño gerontológico. Sus estrategias se centran en iluminación natural, materialidades cálidas, claridad espacial y reducción de estímulos que puedan generar confusión, promoviendo entornos seguros, calmados y accesibles. Este referente fue fundamental para nuestro TFG, ya que permitió comprender cómo los espacios

pueden responder a cambios sensoriales y cognitivos propios de la vejez.

En síntesis, los tres referentes analizados permitieron identificar principios complementarios para el desarrollo de la propuesta, destacando la modularidad, la flexibilidad espacial, la activación del espacio público y los lineamientos del diseño gerontológico orientados a la accesibilidad y el bienestar. En conjunto, estos proyectos ampliaron la comprensión de cómo generar estaciones de experiencia inclusivas y adecuadas para las PAM. Asimismo, sus aportes consolidan una base metodológica y conceptual que orienta el proceso de diseño ambiental.

Antecedentes Académicos

Los antecedentes académicos permiten visualizar la utilización de las teorías desarrolladas como el diseño participativo, la psicología ambiental, la psicología del color y el envejecimiento activo en los distintos proyectos, permitiendo la intervención proactiva en el desarrollo del proyecto, tanto de las PAM como de diferentes grupos etarios.

Un proyecto que calza con la propuesta de la utilización de herramientas y metodología participativa es la tesis titulada *Ánforas: Acondicionamiento gráfico-ambiental de la zona verde frente a la primer etapa de la escuela de Música para el convivio de las instancias del CIDEA* de Alfaro, Amador, Bonilla, Rodríguez & Tenorio (2012), pues el proyecto desarrolla un moodboard participativo, el cual es una herramienta eficiente para sistematizar la información en un diseño de aplicación, tomando en cuenta las intervenciones del participante e identificando los

aspectos importantes para la investigación, por medio de diferentes fases como materialidades, percepción de la luz, el color, función del espacio, entre otras.

Por lo que, esta herramienta tiene relevancia en el proyecto para que las PAM formen parte del proceso creativo, desarrollando un sentido de pertenencia. Usualmente, este tipo de estrategias se utilizan en el campo de la sociología, del diseño urbano y del planeamiento de una ciudad; sin embargo, para generar argumentos dentro de la estrategia de diseño son muy escasos los ejemplos en la disciplina de Diseño Ambiental y para los otros conceptos se han encontrado proyectos más actualizados.

La tesis denominada *Diseño de un Centro Regional Especializado en Salud Mental optimizando espacios con Psicología Ambiental, Huánuco 2018* de Ortiz y Seminario (2018) utiliza la teoría de la psicología ambiental como herramienta para idear diseños especializados en el confort de pacientes, contribuyendo con la salud mental de cada persona. Estipulando herramientas y adaptaciones básicas que un espacio especializado debe de tener, como la ergonomía, iluminación y psicología del color.

Este mismo antecedente desarrolla la teoría de la psicología del color como pieza fundamental que influye en la salud mental de las personas, por lo que, define propuestas diferentes de colores relacionados a la salud, generando sensaciones positivas y negativas, las cuales además, permiten crear nuevas percepciones del espacio y de sus relaciones sociales entre individuos. Por lo que, son dos teorías que influyen en las personas y en el desarrollo del espacio diseñado.

Finalmente, la tesis de Reyes (2020) titulada *Teoría de la Actividad del Envejecimiento Activo en el Diseño de Espacios para Servicios Comunes de Ancianos en Trujillo 2020* enfoca el diseño de espacios para servicios comunales de ancianos, basados en la teoría del envejecimiento activo, proponiendo una vida activa, donde las PAM sientan vitalismo y dinamismo y logrando que los centros se adecuen a los parámetros de la arquitectura para alojar a las PAM según sus necesidades. También, propone las ventajas de una vida ejercitada y actividades que fomenten el envejecimiento saludable a través de la participación activa, incentivando el valor social y las relaciones interpersonales, las cuales brindan la integración social del participante.

Objetivos

Objetivo General

Generar, desde el Diseño Ambiental, un proyecto piloto de espacios de experiencias para personas adultas mayores, a partir de la evaluación de la noción colectiva construida por las personas adultas mayores usuarias de tres centros diurnos de Heredia, Costa Rica, mediante la aplicación de herramientas participativas.

Objetivos Específicos

1. Identificar las problemáticas latentes de tres centros diurnos seleccionados de la provincia de Heredia, Costa Rica, a partir de una evaluación indagatoria psicocognitiva de cómo las PAM usuarias perciben estos espacios.
2. Construir herramientas participativas, a partir de la evaluación indagatoria, las cuales permitan el involucramiento de las personas adultas mayores en la estrategia del diseño.
3. Analizar los datos obtenidos de las herramientas participativas y transformarlas en una propuesta conceptual.
4. Desarrollar un prototipo de propuesta de Diseño Ambiental adaptable a otros centros diurnos y con los parámetros de diseño obtenidos de las herramientas participativas que demuestren el aporte del participante en futuros diseños.

Introducción

El presente marco teórico establece la relación entre los principales enfoques del diseño y las necesidades específicas de las personas adultas mayores, con el propósito de fundamentar conceptualmente el desarrollo del proyecto propuesto. Por lo que, este apartado examina cómo diversas teorías del diseño permiten comprender el espacio más allá de su dimensión física, abordándolo como un medio que incide en los procesos cognitivos, emocionales y sensoriales de esta población. De esta manera, se reconocerá si el espacio diseñado puede trascender su función material para convertirse en un agente que influye en la percepción, la memoria, la orientación y el bienestar.

En este recorrido conceptual se articulan cuatro ejes fundamentales. El primer eje es el diseño de experiencias que aporta una comprensión integral sobre la manera en que los espacios generan respuestas cognitivas y emocionales significativas en las personas adultas mayores. El segundo eje es la psicología ambiental que analiza la interacción entre funcionalidad, percepción y conducta, en relación con el entorno construido. El tercer eje es la comunicación visual, la cual aporta criterios vinculados al uso de colores, texturas y estímulos perceptuales que facilitan la comprensión y accesibilidad del espacio. Finalmente, el cuarto eje es el enfoque del envejecimiento activo, el cual brinda un marco ético y social orientado a promover la participación, la autonomía y el bienestar integral.

En conjunto, estos cuatro ejes ofrecen una base teórica sólida para orientar la propuesta de diseño y asegurar que responda de manera pertinente a las condiciones, capacidades y experiencias de la población adulta mayor.

1. Diseño de Experiencias

Los espacios diseñados no sólo están destinados a ser habitados, sino que también deben tener un componente de interacción humana. Por ello, es necesario estudiar la relación entre forma, función y discurso, que se vinculan con el concepto de experiencia, el cual implica una conexión psicológica y emocional de la persona que ocupa el espacio. Por lo que, en primer lugar, se define el concepto de “experiencia” que según Pine y Gilmore (1998):

Una experiencia ocurre cuando una empresa utiliza intencionadamente servicios como escenario y bienes como utilería para involucrar a los clientes de manera que cree una experiencia memorable. Las experiencias son memorables, a diferencia de los servicios que son intangibles, los bienes que son tangibles y las materias primas que son fungibles (p. 98).

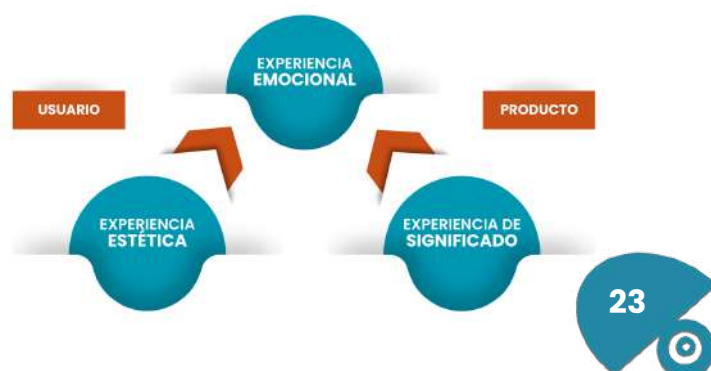
Por lo que, las experiencias no son conceptos abstractos, sino vivencias reales que las personas disfrutan. Para ello, se busca crear momentos únicos, personales y memorables para los participantes. Además, diseñar experiencias implica desafíos específicos y requiere considerar dos factores clave, a saber: la interacción y la participación. En este sentido, los espacios deben integrar, tanto elementos memorables (la experiencia misma) como tangibles (el ambiente físico) e intangibles (los servicios), con el fin de crear entornos atractivos, donde los participantes se sientan cómodos y se apropien de estos.

De igual manera, Forero La Rotta y Ospina Arroyave (2013) señalan que “la experiencia dependerá de la forma en

que una persona interactúa con un producto entendido como conjunto” (p. 80). Es decir, se trata de una interacción entre el usuario y el producto, la cual se construye a partir de tres dimensiones fundamentales, es decir, estética, funcionalidad y simbolismo (ver figura 1). La dimensión estética se relaciona con la forma y la percepción sensorial del diseño, generando respuestas emocionales inmediatas. La dimensión funcional se refiere a la usabilidad del espacio o del producto y la dimensión simbólica aborda el mensaje o discurso que este comunica, para establecer una conexión más profunda con el usuario.

Con respecto, a la “interacción”, Forero La Rotta y Ospina Arroyave (2013) señalan que “la interacción producto-usuario conlleva una interpretación, lo que a menudo ha sido reconocido como un proceso de comunicación activa donde los usuarios construyen sus propios significados a partir de la interacción práctica con los productos” (p. 83). Por lo que, la interacción implica la manera en que el participante utiliza el producto o espacio, así como las señales que recibe de éste (cómo se ve, qué le hace pensar y qué emociones le genera), pues estas señales permiten múltiples interpretaciones, ya que el significado del producto no está completamente definido por el diseñador, sino que se construye a través de la experiencia del participante, es decir, la interacción no es solo mental, sino también práctica.

Figura 1
Esquema Interacción Usuario-Producto



Teniendo claro los conceptos de “interacción” y “experiencia”, es necesario comprender cuál es el propósito de la experiencia, qué motiva su creación y por qué es importante la participación en los procesos de diseño. Para ello, es pertinente destacar la propuesta de Simon Sinek (2009), quien introduce el concepto denominado “círculo de oro” (ver figura 2), donde se plantea que todo comienza de adentro hacia afuera, es decir, desde el propósito que impulsa los proyectos, es decir, desde el por qué (p. 43).

En el ámbito del diseño experiencial implica considerar las motivaciones e interpretaciones de los participantes, además escuchar sus propios propósitos, al involucrarse en un proyecto.

Figura 2
Esquema Círculo de Oro de Sinek



Sinek (2009) propone una estructura que permite desarrollar proyectos de diseño con una intención clara, organizada en torno a tres preguntas fundamentales: ¿por qué?, ¿cómo? y ¿qué?. En este modelo, el ¿por qué? define el propósito o la razón detrás de un producto o espacio, es un aspecto esencial que le otorga sentido y dirección al proyecto, guiando tanto al equipo de diseño como a los participantes hacia su significado central. El cómo se refiere a los procesos, metodologías y estrategias utilizadas

para alcanzar ese propósito, detallando el enfoque y los recursos aplicados. Finalmente, el qué representa el resultado final, es decir, el producto o la experiencia que se deriva de esas intenciones y métodos.

Al articular las ideas de Pine y Gilmore (1998), Forero La Rotta y Ospina Arroyave (2013) y Simon Sinek (2009) se revela una convergencia clave, es decir, que la experiencia significativa surge cuando existe un propósito claro, una estructura sensible y una apertura a la interpretación personal. El diseño de experiencias se convierte en un acto estratégico y humano, que no busca imponer significados, sino facilitar encuentros transformadores entre las personas y los espacios.

En el caso de las personas adultas mayores, esta perspectiva adquiere un valor especial, pues permite reconocer sus trayectorias de vida, su memoria y sus formas particulares de habitar el mundo. Por lo que, diseñar para ellas implica crear condiciones que respeten sus ritmos, promuevan su autonomía y fomenten su sentido de pertenencia. De esta manera, el diseño se transforma en un puente intergeneracional que dignifica sus voces y visibiliza sus necesidades reales. Es decir, que esta visión no solo responde a las exigencias del mercado actual, sino que posiciona al diseño como una herramienta ética, capaz de generar vínculos genuinos y memorables.

Los Cuatro Reinos de la Experiencia

Para comprender plenamente el diseño de experiencias, es fundamental entender su relación con el diseño ambiental, ya que ambos se complementan en la creación de espacios capaces de evocar

emociones, funcionalidad y significado en los participantes. Por lo tanto, en este contexto se abordarán los tipos de participación, interacción y experiencias que pueden aplicarse dentro de un espacio. El diseño ambiental proporciona el soporte físico y sensorial que condiciona cómo se perciben y viven las experiencias, mientras que el diseño de experiencias aporta la dimensión emocional e interpretativa.

Acerca de los tipos de participación, Pine & Gilmore (1998) distinguen dos tipos, a saber: la pasiva y la activa. La participación pasiva implica que los participantes no intervienen directamente en el desarrollo de la experiencia, mientras que la participación activa les permite influir en el curso de los acontecimientos. Esta clasificación ayuda a entender el grado de involucramiento de los participantes en las experiencias e identificar cuál favorece más a las necesidades del proyecto.

Asimismo, Pine y Gilmore (1998) identifican dos tipos de interacción: la absorción y la inmersión. La absorción se caracteriza por ser una forma de captación mental en la que el usuario recibe estímulos de manera más contemplativa o externa, mientras que la inmersión implica una conexión más profunda y envolvente, en la que el usuario se sumerge física o virtualmente en el entorno.

Por lo tanto, esta clasificación permite comprender que cada tipo de interacción debe seleccionarse de manera intencionada, en función del propósito de la experiencia y del perfil del participante al que está dirigida, aspecto que también menciona Forero La Rotta y Ospina Arroyave (2013); sin embargo, los autores también se

involucran en las interpretaciones que son resultado de las interacciones.

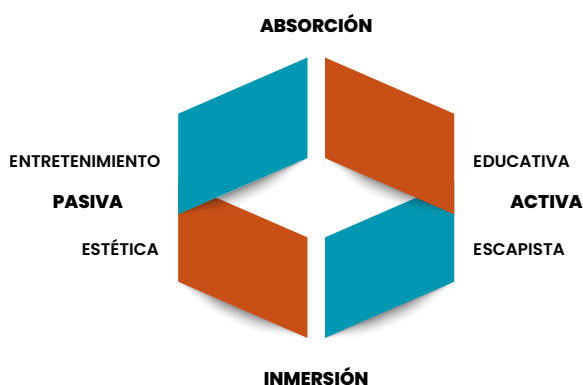
En relación con los cuatro reinos de la experiencia, Pine y Gilmore (1998) manifiestan que estos se basan en el equilibrio entre la participación activa o pasiva del usuario y su nivel de absorción o inmersión en el entorno. Esta estructura ofrece un marco conceptual útil para el diseño de experiencias memorables. Las distintas combinaciones entre participación e interacción dan origen a lo que los autores denominan “los cuatro reinos de la experiencia” (ver figura 3), los cuales son:

- **La experiencia educativa:** es la suma de una participación activa con una interacción de absorción, tiene como objetivo involucrar al participante en un proceso de aprendizaje activo, en el cual la persona adquiere conocimientos o habilidades a través de la interacción con el espacio o el producto. Un ejemplo sería un rompecabezas que revela la misión y visión de una marca, permitiendo al usuario comprender estos valores de forma lúdica, dinámica y práctica.
- **La experiencia escapista:** es la combinación entre una participación activa y una interacción inmersiva. Este tipo de experiencia sumerge al usuario en un entorno distinto, permitiéndole tomar decisiones que influyen directamente en el desarrollo de la actividad. Su objetivo es lograr que el participante se involucre de forma plena y activa, como ocurre en un escape room, donde la interacción directa y la toma de decisiones determinan el curso de los eventos.
- **La experiencia estética:** se caracteriza por una participación pasiva combinada con una interacción inmersiva. En este tipo

de experiencia, el usuario se sumerge en el entorno, sin necesidad de intervenir activamente, limitándose a apreciar y contemplar lo que le rodea. Un ejemplo sería un stand de fotografías, donde el espectador observa los elementos visuales del diseño, sin modificar ni influir en la experiencia.

- **La experiencia de entretenimiento:** combina una participación pasiva con una interacción de absorción. Su objetivo es despertar emociones en el participante, sin requerir su intervención directa, como sucede al ver una película o una obra de teatro, donde el usuario recibe estímulos y se involucra emocionalmente, sin modificar el desarrollo de la experiencia.

Figura 3
Esquema Reinos de la Experiencia



En síntesis, de los fundamentos de los Cuatro Reinos de Pine y Gilmore (1998) se retoma su valor para comprender cómo la participación y la intensidad de la interacción generan experiencias diferenciadas, pero se descarta una aplicación rígida o clasificatoria, porque en la presente investigación es más pertinente abordar la experiencia como un fenómeno híbrido y contextual.

Esta decisión permite atender matices, sensibilidades y formas diversas en que los usuarios viven y transforman los espacios. En el caso de las personas

adultas mayores, este principio cobra relevancia especial, pues evidencia cómo la calidad de la participación, la claridad del propósito y la apertura interpretativa potencian el bienestar emocional, cognitivo y relacional, promoviendo experiencias más inclusivas, significativas y ajustadas a sus necesidades.

Diseño Emocional

La teoría del diseño emocional, formulada por Donald Norman en 2004, se centra en cómo la estética y las emociones asociadas a los objetos influyen en la percepción del usuario y en consecuencia, en su experiencia, estableciendo una conexión directa con el diseño de experiencias.

Este enfoque no se limita a los objetos físicos, sino que se extiende a los espacios. Por lo que, mientras la interacción con un objeto está condicionada por sus dimensiones físicas, los espacios permiten una experiencia sensorial más amplia y envolvente. De esta manera, un objeto atractivo puede afectar el estado emocional de una persona y un entorno cuidadosamente diseñado puede estimular diversas emociones, generando experiencias significativas.

Norman (2004) plantea que los objetos atractivos suelen percibirse como más fáciles de usar y satisfactorios, ya que las personas prefieren aquellos que les generan placer visual y emocional, pues “los objetos atractivos funcionan mejor” (p. 33). Esta premisa, combinada con criterios de funcionalidad, permite que el diseño de experiencias abarque no solo lo visual, sino también lo afectivo y funcional en un entorno, asegurando una interacción positiva y emocionalmente placentera.

Kurosu y Kashimura (1995) corroboran esta afirmación mediante estudios que demuestran cómo los objetos atractivos no solo son preferidos estéticamente, sino también percibidos como más funcionales. Esta percepción está fuertemente influenciada por el contexto en el que se evalúa el diseño (Norman, 2004, p. 33). Por lo que, la estética no es un factor superficial, sino que puede alterar la percepción de usabilidad y la experiencia del usuario. Esto resulta esencial en contextos de interacción continua, como los entornos físicos habitables o institucionales.

Por su parte, Herbert Read, citado por Norman (2004), advierte que la relación entre belleza y función requiere “una teoría de la estética en cierto modo, mística”, Norman lo vincula con hallazgos de la biología, la neurociencia y la psicología (p. 33). Por lo que, desde esta perspectiva, el diseño emocional representa un equilibrio entre el valor estético y el funcional y contribuye a la creación de experiencias emocionalmente significativas (p. 85).

En el diseño de experiencias, Norman (2004) identifica tres niveles del sistema emocional que inciden en la manera en que las personas interactúan con su entorno, a saber: el nivel visceral, el conductual y el reflexivo. Cada uno de estos niveles influye en la forma en que los individuos responden a un diseño, ya sea de un objeto o de un espacio.

- El **nivel visceral** se relaciona con la apariencia y la primera impresión, así como de las respuestas sensoriales inmediatas, determinadas por estímulos como el color, la textura o la forma, las cuales generan un impacto emocional casi instantáneo (p. 127). Este nivel es esencial en el diseño de experiencias, ya que la

atracción inicial puede determinar el compromiso del usuario con la experiencia.

- En el **nivel conductual**, refiere la usabilidad, la funcionalidad y la efectividad. Por lo que, las experiencias positivas se construyen cuando un diseño satisface las necesidades del usuario, generando que resulte fácil de utilizar y ofrecer un rendimiento adecuado (p. 125). Además, este tipo de interacción permite que el usuario se sienta competente y satisfecho, fortaleciendo su vínculo emocional con el entorno o el objeto.
- El **nivel reflexivo**, el más subjetivo, se vincula con la imagen que el objeto o el entorno proyecta y con los recuerdos o asociaciones personales que evoca. Este nivel, también referido como el “discurso” en el diseño de experiencias, fomenta un sentido de identidad y pertenencia, permitiendo que el objeto o espacio sea recordado y valorado a lo largo del tiempo (p. 127). Según Norman (2004), este nivel está influenciado por factores culturales, sociales y educativos y convierte cada experiencia en algo personal y único.

Por lo tanto, un diseño exitoso debe considerar estos tres niveles emocionales para generar una experiencia integral. Al hacerlo, se potencia la conexión afectiva del usuario, lo que favorece el recuerdo positivo del objeto o espacio. Como explica Norman (2004), “lo que importa es la historia de la interacción, las asociaciones que establecemos con los objetos y los recuerdos que esto se evocan en nosotros” (p. 85). Esta dimensión emocional es especialmente importante en contextos, donde el diseño busca estimular vínculos duraderos y significativos.

En conclusión, de la teoría del diseño emocional de Norman (2004) se retoma su capacidad para integrar lo estético, lo funcional y lo afectivo en la generación de experiencias significativas, especialmente en espacios de uso cotidiano.

Sin embargo, se descarta una aplicación estrictamente centrada en la respuesta individual del usuario, pues en la presente investigación resulta clave complementar este modelo con una mirada social y contextual, que considere dinámicas comunitarias y relacionales. Esta elección permite comprender cómo los entornos no solo activan respuestas viscerales, conductuales y reflexivas, sino también cómo influyen en el sentido de pertenencia y bienestar colectivo.

En el caso de las personas adultas mayores, este enfoque se vuelve especialmente relevante, ya que ambientes diseñados desde lo emocional pueden fortalecer su autonomía, estimular la memoria afectiva y promover experiencias de identidad y seguridad, generando entornos más inclusivos y sensibles a sus necesidades.

2. Espacio, envejecimiento y mente: el vínculo entre la psicología ambiental y el desarrollo cognitivo en la adultez mayor.

A medida que las personas envejecen, no solo cambian sus cuerpos: también lo hacen sus pensamientos, sus recuerdos, su manera de percibir el mundo. Sin embargo, estos cambios no ocurren en el vacío; están profundamente entrelazados con el entorno que las rodea. El desarrollo cognitivo en la adultez mayor no puede analizarse desde la biología o la psicología

individual. Este requiere considerar cómo el espacio físico influye en los procesos mentales y cómo las personas moldean e interpretan los lugares que habitan. En este sentido, la psicología ambiental ofrece una base teórica y metodológica crucial para comprender la relación entre el envejecimiento y los entornos construidos.

Por lo que, lejos de concebirse únicamente como una etapa de deterioro o pérdida funcional, la adultez mayor puede implicar una reorganización cognitiva significativa. El modelo de inteligencia fluida y cristalizada desarrollado por Cattell y Horn (1967) establece una distinción clave, por lo que, mientras la inteligencia fluida (habilidad para resolver problemas nuevos) tiende a decrecer con la edad, la inteligencia cristalizada, que representa el conocimiento acumulado y la experiencia, se mantiene estable o incluso, mejora. Esta inteligencia práctica se ve directamente estimulada o inhibida por el entorno, es decir, espacios que desafían, que invitan a explorar o interactuar, los cuales favorecen el uso activo de estas capacidades; en cambio, ambientes monótonos o inaccesibles pueden restringir su ejercicio y desarrollo.

La teoría de la Selección, Optimización y Compensación (SOC) de Baltes y Baltes (1990) ofrece otra mirada vital, pues los adultos mayores adaptan sus capacidades cognitivas al entorno mediante la elección de actividades significativas (selección), la inversión de energía en mantener ciertas habilidades (optimización) y la búsqueda de apoyos o estrategias, cuando surgen limitaciones (compensación). Estos procesos son posibles, solo si el entorno lo permite, es decir, un espacio bien diseñado puede facilitar esa

autonomía adaptativa, mientras que uno mal estructurado puede bloquearla.

Desde la perspectiva ambiental, el entorno no es neutro. Según Holahan (2012), los espacios físicos afectan directamente la cognición, al influir en la orientación, la atención, la memoria espacial, la interacción social y la percepción de control. En personas mayores, estas dimensiones cobran relevancia especial. Por ejemplo, la iluminación natural adecuada mejora la regulación del sueño y el estado de alerta; los colores y texturas pueden facilitar la orientación en el espacio; los entornos verdes y accesibles reducen el estrés y fomentan el contacto social, mejorando la salud mental.

Asimismo, Holahan (2012) destaca que el entorno construido puede generar estrés ambiental, especialmente en contextos de aglomeración, ruido excesivo, contaminación o falta de privacidad. Estos factores, en personas mayores, pueden producir una sobrecarga sensorial que afecta negativamente la memoria y el procesamiento cognitivo. Por lo tanto, el diseño de espacios para adultos mayores debe contemplar la regulación sensorial, la claridad espacial y una organización que favorezca la comprensión y la previsibilidad del entorno.

Uno de los aportes más valiosos de la psicología ambiental es su énfasis en la percepción del espacio. Desde esta perspectiva, el lugar no solo se habita, sino que también se interpreta, se siente y se recuerda. David Canter (1977) señala que la experiencia espacial es un proceso cognitivo que involucra la organización perceptiva y el aprendizaje social. En su trabajo, integrando conceptos de la psicología Gestalt,

plantea que los espacios se comprenden mejor cuando están organizados de forma legible, coherente y familiar. Esto es particularmente relevante en la vejez, cuando las funciones ejecutivas pueden verse comprometidas y se vuelve más difícil adaptarse a entornos desordenados o confusos.

La constancia perceptual, según Canter (1977), permite que las personas reconozcan objetos o lugares, incluso si las condiciones cambian (luz, perspectiva, distancia). En el caso de adultos mayores, este principio puede verse afectado por pérdidas sensoriales, lo cual exige entornos con señales claras, contrastes visuales y rutas intuitivas, pues “la percepción del espacio se basa en indicios cotidianos como la textura, la luz y la convergencia de líneas” (Canter, 1977, p. 43), lo que implica que el diseño puede apoyar activamente la comprensión del entorno.

La psicología ambiental trabaja con modelos transaccionales, como el desarrollado por William Michelson y retomado por Holahan (2012), que proponen que el comportamiento y el entorno se influyen mutuamente. Es decir, no solo el espacio afecta a la mente, sino que también las acciones humanas transforman el entorno. En el caso de las personas adultas mayores cobra sentido en prácticas como personalizar su espacio, elegir la ubicación de los objetos o modificar rutinas para adaptarse al lugar. Esta posibilidad de agencia sobre el entorno no solo mejora la funcionalidad, sino que refuerza la autoestima y la identidad.

Otro concepto central es el de mapas mentales, entendido como la representación interna que las personas hacen de su entorno. Holahan (2012)

señala que estos mapas ayudan a orientarse, tomar decisiones y sentirse seguros. Por lo que, en la vejez, cuando puede existir afectación en la memoria espacial o en la velocidad de procesamiento, los espacios deben estar organizados de manera coherente, repetitiva y significativa, para que puedan ser comprendidos fácilmente y recordados con claridad.

Asimismo, la experiencia emocional del espacio no puede subestimarse, dado que un entorno que genera placer estético, que evoca recuerdos positivos o que permite momentos de contemplación y calma, puede potenciar procesos como la introspección, la evocación de la memoria autobiográfica y la integración emocional, todos fundamentales en la etapa descrita por Erikson (1982) como integridad vs. desesperación. En este sentido, los espacios no solo alojan cuerpos, sino también historias, afectos y sentidos.

Finalmente, autores como Park y Reuter-Lorenz (2009) han demostrado desde la neurociencia que la estimulación cognitiva y social en ambientes enriquecidos, puede compensar la pérdida de ciertas funciones cerebrales, apoyando lo que denominan “andamiaje neurocognitivo”. Este hallazgo confirma que el diseño ambiental no es solo estético o funcional, sino también terapéutico.

Por lo tanto, el desarrollo cognitivo en la adultez mayor no es un proceso aislado ni meramente biológico. Es profundamente influido por el entorno físico, social y simbólico que rodea a las personas. A través de las aportaciones de Schaie, Cattell (1967), Erikson, Baltes (1990), Holahan (2012) y Canter (1977), se comprende que el diseño de espacios no

solo debe responder a necesidades físicas, sino también a procesos mentales complejos como la percepción, la memoria, el juicio y la adaptación.

La psicología ambiental, como disciplina integradora, ofrece las herramientas para pensar en espacios que acompañan el envejecimiento con dignidad, claridad y sentido. Por lo que, es esencial diseñar para la mente envejecida y para el ser humano en su etapa más reflexiva, sensible y sabia.

3. El diseño visual como mediador cognitivo en espacios para personas adultas mayores.

El diseño de experiencias para personas adultas mayores debe contemplar no solo sus capacidades físicas, sino también sus procesos cognitivos y perceptivos. En este sentido, la comunicación visual se presenta como una herramienta esencial para crear entornos comprensibles, accesibles y emocionalmente significativos.

Por lo que, diseñar con y para las personas mayores implica reconocer que la percepción del espacio está profundamente ligada a la memoria, la identidad y la experiencia vivida. Desde la psicología ambiental, se entiende que los entornos no son neutrales, sino que actúan como mediadores entre la persona y su bienestar (Holahan, 2012). Por eso, integrar enfoques como los de Bruno Munari (2016), Dondis (1997) y Rudolf Arnheim (1974) permiten pensar el diseño como un proceso cognitivo y afectivo, que estimula la comprensión del entorno y fortalece los vínculos entre las personas y los espacios que habitan.

Bruno Munari (2016) sostiene que el diseño visual no debe estar regido por criterios subjetivos de belleza, sino por

principios de claridad y funcionalidad. Desde esta perspectiva, una buena propuesta visual es aquella que comunica de forma efectiva y empática, adaptándose al conocimiento previo del usuario. Lo anterior, resulta especialmente importante en el diseño para adultos mayores, cuyas imágenes internas (formadas por años de experiencias, símbolos y vivencias) constituyen un capital sensorial invaluable. Cuando una imagen conecta con este imaginario, no solo facilita su comprensión, sino que puede evocar recuerdos, generar placer estético y reforzar la identidad personal. De esta manera, el diseño no es un adorno sino un acto de mediación cognitiva y emocional.

Munari (2016) enfatiza que “cada cual ve lo que sabe” (p. 20), reconociendo que la percepción está condicionada por el bagaje cultural y sensorial del individuo. En el caso de las personas adultas mayores, este saber visual acumulado se convierte en un recurso clave para diseñar experiencias que respeten y reactiven su memoria perceptiva. En contextos como talleres participativos o espacios comunitarios, esta visión sugiere la necesidad de utilizar materiales significativos fotografías, tejidos y elementos naturales que estimulan los sentidos, fortalezcan la autoestima y generen pertenencia.

Por otro lado, Dondis (1997) introduce el concepto de “alfabetización visual” como una capacidad universal y necesaria, comparable a la alfabetización verbal. Por lo que, plantea que todos los individuos pueden aprender a leer y producir mensajes visuales, siempre que se les brinden las herramientas adecuadas. En el diseño para adultos mayores, esto implica generar lenguajes visuales claros,

organizados y coherentes, que reduzcan la carga cognitiva, favorezcan la orientación espacial y estimulen la participación activa. Por lo tanto, elementos como el contraste, el equilibrio y la proporción no son solo componentes estéticos, sino estructuras que guían la percepción y configuran la experiencia emocional de los espacios.

Dondis (1997) también afirma que el diseño debe considerar no solo lo que se ve, sino cómo se ve y qué se siente al verlo. En este sentido, la experiencia visual es una forma de conocimiento situada, influida por factores emocionales, sociales y contextuales. Un entorno bien diseñado no solo informa, sino que también reconforta, orienta y activa la cognición a través de sus formas, colores y texturas. En el caso de las personas mayores, estos elementos pueden ser determinantes para lograr entornos accesibles, familiares y emocionalmente positivos.

La propuesta de Rudolf Arnheim (1974), desde la psicología de la percepción y la teoría de la Gestalt, aporta una mirada integral sobre el acto de ver como una experiencia activa, estructurada y significativa. Para este autor percibir es pensar, dado que todo juicio perceptual implica una interpretación cognitiva inmediata, no racionalizada.

Por lo tanto, un entorno visual mal estructurado puede generar confusión, desorientación o incluso, estrés, mientras que un entorno visualmente equilibrado y coherente facilita la comprensión y la interacción fluida con el espacio. Esta premisa es clave al diseñar experiencias para adultos mayores, quienes pueden presentar cambios en sus capacidades perceptivas y atencionales.

El equilibrio visual, según Arnheim (1974), genera reposo y estabilidad. Por el contrario, una composición desequilibrada resulta caótica e incompleta. En el diseño de espacios para adultos mayores, esto se traduce en la necesidad de crear ambientes visualmente armoniosos, donde cada elemento ocupe un lugar significativo dentro del campo perceptual.

Ante esto, aspectos como la ubicación, el contraste y la relación entre figura y fondo son recursos fundamentales para facilitar la navegación espacial y la comprensión intuitiva del entorno. Además, la Gestalt recuerda que el todo es más que la suma de sus partes y no basta con que los objetos sean legibles de forma aislada, sino que la experiencia espacial completa debe tener coherencia y sentido global.

Arnheim (1974) también destaca el papel del lenguaje visual como forma primaria de conocimiento, especialmente en contextos donde el lenguaje verbal puede ser limitado, como en adultos mayores con deterioro cognitivo. La experiencia estética, lejos de ser un lujo, es parte del equipamiento psicológico de cualquier ser humano (Arnheim, 1974, p. 21). Por eso, el diseño debe aspirar a generar experiencias visuales estructuradas que estimulen la percepción significativa y conecten emocionalmente con los usuarios.

Desde la psicología ambiental, estos enfoques se articulan en una comprensión más amplia del espacio como un sistema cognitivo. El entorno no es simplemente un contenedor de actividades, sino un agente activo que influye en la manera en que se piensa, recuerda, orienta y siente. Holahan (2012) sugiere que la percepción del espacio es una construcción mental

influenciada por la configuración ambiental, los mapas cognitivos internos y las condiciones sociales. En el caso de los adultos mayores, esta interacción entre percepción y entorno puede ser clave para sostener su autonomía, su autoestima y su bienestar emocional.

Los aportes de estos autores mencionados permiten pensar el diseño visual como una mediación entre percepción, cognición y afectividad. Al integrar estos enfoques con los principios de la psicología ambiental, se abre la posibilidad de diseñar espacios que no solo sean funcionales, sino también significativos desde el punto de vista emocional y cognitivo. Finalmente, para las personas adultas mayores significa acceder a entornos que respetan su historia visual, estimulan su percepción, fortalecen su identidad y les permiten seguir habitando el mundo con autonomía, reconocimiento y dignidad.

4. Envejecimiento activo y diseño de experiencias significativas para la vejez.

En el marco de una progresiva extensión de la esperanza de vida a nivel global, el envejecimiento ha dejado de concebirse como una etapa de declive inherente para ser entendido, desde enfoques contemporáneos, como una fase vital con potencial de participación, creatividad y sentido. El concepto de envejecimiento activo, promovido por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002), se ha consolidado como un paradigma clave para orientar políticas públicas, programas sociales e intervenciones comunitarias. Sin embargo, su aplicación desde el campo del diseño y el diseño de experiencias debe ser problematizada e interpretada desde un enfoque transdisciplinar.

La OMS (2002) define el envejecimiento

activo como “el proceso de optimización de las oportunidades de salud, participación y seguridad con el propósito de mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen” (p. 12). Este enfoque parte del supuesto de que la calidad de vida en la vejez depende de factores individuales y del contexto social y físico en el que las personas mayores viven. En este punto, el diseño ambiental adquiere un papel protagónico, pues los entornos no son meros escenarios, sino sistemas de relaciones que afectan directamente la percepción, la autonomía y la agencia de quienes los habitan.

Desde la perspectiva del diseño de experiencias, entendida como “una práctica que busca crear interacciones significativas entre los usuarios y su entorno” (Pine & Gilmore, 1999; Manzini, 2015), el envejecimiento activo se convierte en una oportunidad para repensar cómo las personas mayores viven, sienten y construyen sentido en los espacios cotidianos. De ahí, que el desafío no es solo diseñar espacios accesibles o funcionales, sino también activar la memoria, potenciar la imaginación, fortalecer los vínculos sociales y convocar la participación emocional y sensorial.

Esta visión más experiencial contrasta con algunas limitaciones del modelo normativo de la OMS. Por ejemplo, autores como Floyd Aldana y Manuel (2012) advierten que la idea de envejecimiento activo puede derivar en una forma de envejecimiento obligatorio, donde se espera que toda persona mayor sea productiva, saludable y socialmente activa, dejando poco espacio para formas más introspectivas o vulnerables de vivir la vejez. Por lo que, este señalamiento es crucial al pensar el diseño de experiencias: ¿qué tipo de

experiencias se promueven? ¿Hay espacio para el descanso, el duelo, la contemplación o la no participación?

Desde una mirada latinoamericana, la CEPAL (2016) enfatiza que el envejecimiento activo debe pensarse en diálogo con los contextos culturales y las desigualdades estructurales que afectan a muchas personas mayores. Esto implica que el diseño no puede limitarse a replicar modelos universales, sino que debe partir de las experiencias locales, incorporar saberes situados y activar procesos de co-diseño comunitario. En este sentido, el diseño de experiencias puede funcionar como una herramienta de escucha, mediación y traducción entre los deseos de las personas mayores y las posibilidades materiales del entorno.

La gerontología social aporta matices importantes a esta discusión. Vázquez Varela (2016) propone entender el envejecimiento no como una categoría biológica homogénea, sino como una construcción social y cultural atravesada por la diversidad de trayectorias de vida. Desde esta lógica, el diseño de experiencias debe alejarse de estereotipos y responder a las múltiples formas de habitar la vejez, es decir, desde quienes desean continuar aprendiendo, hasta quienes encuentran plenitud en el silencio, la memoria o el acompañamiento simbólico.

Entonces, el diseño no solo debe resolver problemas funcionales, sino construir experiencias con sentido. Por ejemplo, una huerta urbana comunitaria no solo promueve la participación o la actividad física, sino que puede ser un espacio para recuperar memorias agrícolas, compartir saberes, cuidar plantas como forma de autoafirmación y generar vínculos intergeneracionales. De igual

forma, un módulo móvil que visite comunidades rurales puede convertirse en una experiencia de encuentro, cuidado y dignificación, si es diseñado desde el lenguaje, los ritmos y los deseos de quienes lo habitan.

Por otro lado, Manzini (2015) plantea que el diseño debe promover formas de vida sostenibles y colaborativas, donde el usuario no es un consumidor pasivo sino un cocreador. Esta visión puede enriquecer la noción de envejecimiento activo desde el diseño, pues más que proponer “actividades” para los mayores, se trata de abrir espacios donde ellos definan qué experiencias son significativas para sí mismos.

Por lo tanto, el diseño de experiencias puede actuar como un puente entre la teoría del envejecimiento activo y su aplicación concreta, pero siempre que se ancle en la escucha, la empatía y la diversidad. A través de intervenciones sensibles, el entorno puede convertirse en un facilitador de experiencias memorables, desde caminar por un sendero rodeado de flores con significado personal hasta compartir relatos en una sala comunitaria cuidadosamente iluminada y decorada con objetos familiares.

En conclusión, si bien el envejecimiento activo ha sido fundamental para reposicionar a las personas adultas mayores como sujetos plenos de derechos y capacidades, su aplicación desde el diseño requiere una lectura crítica y situada. El diseño de experiencias aporta una mirada más humana, emocional y simbólica, capaz de generar entornos donde la vejez no solo sea vivida, sino sentida y resignificada. Diseñar para el envejecimiento activo no es diseñar actividades, es diseñar mundos posibles

donde cada persona mayor pueda reconocerse, expresarse y ser parte.

Conclusión General del Marco Teórico

El recorrido teórico realizado evidencia que el proyecto de diseño debe fundamentarse en cuatro ejes conceptuales que, al articularse, permiten comprender de manera integral la relación entre espacio, percepción y bienestar en la adultez mayor. En primer lugar, las teorías del diseño de experiencias muestran que los entornos generan respuestas emocionales, conductuales y reflexivas que influyen en la seguridad, la orientación y la memoria del espacio. Estos aportes permiten orientar el proyecto hacia la creación de experiencias significativas que refuercen la comodidad emocional y la interacción positiva con el entorno.

En segundo lugar, la psicología ambiental evidencia que la legibilidad, la calidad sensorial y la coherencia espacial actúan como factores determinantes del bienestar y la autonomía. Por lo que, modelos sobre percepción ambiental, apego al lugar y regulación cognitiva fundamentan la necesidad de diseñar ambientes claros, seguros y fácilmente navegables para personas adultas mayores, reduciendo la carga cognitiva y favoreciendo la apropiación del espacio.

En tercer lugar, las teorías de la comunicación visual y la alfabetización perceptual, permiten comprender cómo los elementos gráficos, la composición, el contraste y la estructura informativa inciden en la lectura del espacio. Su aplicación en el proyecto resulta esencial para desarrollar recursos visuales accesibles, señalética coherente y estímulos estéticos que apoyen la

comprensión y faciliten la orientación, considerando los cambios sensoriales propios del envejecimiento. Finalmente, el enfoque del envejecimiento activo aporta el marco social y humano que orienta todo el proceso de diseño.

Por lo que, al enfatizar la autonomía, la participación, el bienestar integral y la construcción de experiencias significativas, esta perspectiva permite que el proyecto no solo responda a necesidades funcionales, sino que también promueva inclusión, dignidad, agencia y fortalecimiento comunitario. De este modo, el diseño se convierte en una herramienta para potenciar capacidades y no solo para compensar limitaciones.

Finalmente, estos cuatro cuerpos teóricos configuran una base sólida y coherente que orienta el desarrollo del proyecto hacia la creación de entornos inclusivos, emocionalmente resonantes y perceptualmente accesibles, pues su integración permite fundamentar decisiones proyectuales que responden de manera crítica, sensible y contextualizada las realidades, capacidades y aspiraciones de las personas adultas mayores.

Marco Metodológico

Estrategia Metodológica

En este trabajo final de grabación, se busca comprender cómo las personas adultas mayores perciben, interactúan y utilizan los espacios de los centros diurnos, considerando tanto su dimensión física como social. La investigación se centra en la experiencia de los usuarios y en cómo estas experiencias contribuyen a la construcción de significados.

Como parte de la estrategia metodológica, el proyecto adopta el paradigma constructivista–interpretativo, el cual reconoce que la realidad se construye socialmente a través de las experiencias, significados y relaciones que las personas elaboran en su interacción con el entorno. En consecuencia, esta perspectiva sostiene que el conocimiento no es un reflejo objetivo del mundo, sino una producción compartida entre investigador y participantes; como señalan Guba y Lincoln (1994, p. 110), “las realidades son múltiples, construidas y holísticas”, y los hallazgos “se crean conforme avanza la investigación”.

Asimismo, esta visión se complementa con la perspectiva de Gilleard (2023) sobre la vejez como construcción social, que sostiene que la edad avanzada no es únicamente un fenómeno biológico, sino una categoría social y cultural cuya significación emerge de las interacciones, los discursos y las prácticas simbólicas compartidas en contextos específicos. Así, el sentido de ser una PAM se construye y negocia activamente en el entorno social y cultural, destacando la agencia de los sujetos para interpretar y resignificar su trayectoria vital. En el contexto del proyecto, este paradigma permite comprender cómo las PAM interpretan, negocian y transforman sus experiencias dentro del proceso participativo, enfatizando la co-construcción de significados como base para el análisis y el diseño de acciones dentro del proyecto.

En línea con lo anterior, el **enfoque es cualitativo**, ya que se orienta a comprender de forma detallada las experiencias, sensaciones y significados que las personas relacionan al funcionamiento y la vivencia de los

espacios. Desde esta perspectiva, el interés no se centra en medir variables, sino en acceder a las interpretaciones que los participantes construyen en su interacción con el entorno.

Por otra parte, el tipo de estudio es exploratorio–descriptivo, ya que permite abordar un fenómeno poco documentado: cómo las PAM perciben y utilizan los espacios de los centros diurnos. Según Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista (2014), la dimensión exploratoria de un estudio posibilita identificar necesidades, percepciones y elementos emergentes del contexto, ofreciendo una primera aproximación para comprender un fenómeno. Por otro lado, el componente descriptivo, fundamentado en la perspectiva de Dankhe (1986), permite detallar las características de los espacios y las experiencias de los usuarios, registrando cómo estos aspectos se relacionan con su interacción con el entorno.

En conclusión, la combinación del paradigma constructivista–interpretativo, el enfoque cualitativo y el estudio exploratorio–descriptivo permite una comprensión integral de la experiencia de las personas adultas mayores en los centros diurnos. Esta articulación no solo organiza la información de manera estructurada, sino que también facilita la identificación de necesidades y oportunidades para el diseño de intervenciones que respondan a las realidades sociales, culturales y espaciales de los usuarios.

Metodología

Se propone emplear la metodología proyectual de Jordi Cano (2016), estructurada en las cuatro fases DDDD (Descubrir, Definir, Desarrollar y Dirigir), la cual se

fundamenta en el modelo del doble diamante del British Design Council y retoma herramientas del enfoque de Design Thinking desarrollado en la Universidad de Stanford Cano (2016). Este método permite avanzar de una comprensión amplia del contexto hacia la identificación precisa de los aspectos prioritarios del diseño, favoreciendo la síntesis de información, la toma de decisiones fundamentadas y la generación de propuestas coherentes con las necesidades reales de las PAM. A continuación, se describen las actividades correspondientes a cada una de sus etapas.

En la fase **Descubrir**, se realiza una indagación del contexto en que viven las personas adultas mayores en Costa Rica, con el objetivo de comprender sus experiencias, necesidades y condiciones de vida. Para ello se aplican entrevistas semiestructuradas a expertos en gerontología y profesionales del diseño, y se realiza un estudio a nivel macro de los centros diurnos en la provincia de Heredia, con el fin de conocer su distribución, características y potencial relación con el proyecto. Paralelamente, se construye un primer árbol conceptual, herramienta del diseño ambiental, que permite organizar la información y establecer la relación entre los elementos del proyecto y los objetivos específicos.

Durante la fase **Definir**, se seleccionan los tres centros diurnos que serán objeto de estudio a nivel meso y micro. Se desarrolla una estrategia de diseño participativo y se crean elementos visuales y semióticos que consolidan la identidad del proyecto. Asimismo, se conceptualiza la primera herramienta participativa, “Crea tu mundo”, y se diseña un instrumento de valoración para recuperar percepciones,

materializado en un formulario, junto con una estrategia de comunicación que facilita la implementación de estas herramientas en los centros seleccionados.

En la fase **Desarrollar**, se aplican tanto el formulario como el taller participativo en los tres centros, sistematizando los resultados por cada uno. A partir de estos datos se genera un programa de necesidades y un análisis FODA por centro, lo que permite realizar un análisis comparativo general y construir un marco de necesidades. Sobre esta base se elabora una cuartilla conceptual coherente con las expectativas de las personas adultas mayores, integrando los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), diseño de experiencias, una cartografía de diseño emocional, referentes de función, forma y discurso, una matriz de necesidades y un sociograma que refleja las relaciones entre los actores del proyecto. Finalmente, se define una estrategia de diseño e intervención y se realiza una indagación exploratoria mediante bocetos.

En la fase **Dirigir**, se desarrolla la propuesta formal y técnica, organizada en cinco estaciones, generando un prototipo para cada una de ellas. Además, se construye una matriz de relaciones que orienta la intervención en el centro diurno de San Francisco. A partir de esta matriz, se realizan el modelado y los renders finales del prototipo aplicado en el centro, consolidando visual y técnicamente las soluciones planteadas, y asegurando su coherencia con los hallazgos de la investigación y las necesidades de las personas adultas mayores.

Figura 4
Esquema resumen de la ruta metodológica

	2024						2025										
Actividades	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.
Primera Etapa																	
Inicio del anteproyecto																	
Indagacion teorica y esbozo marco teorico																	
Desarrollo de Marco teorico																	
Metodologia																	
Indagación de Información																	
Entrevistas con Expertos																	
Mapeo de Programas																	
Árbol Conceptual																	
Segunda Etapa																	
Mapeos de Centros Diurnos en Heredia																	
Análisis de tres centros diurnos seleccionados																	
Conceptualización de Herramienta 1																	
Conceptualización Herramienta 2																	
Estrategia de Comunicación																	
Tercera etapa																	
Aplicación del Sondeo																	
Aplicación del Taller “Crea Tu Mundo”																	
Sistematización y Análisis																	
Cuartilla conceptual																	
Referentes																	
Matriz de Necesidades																	
Cuarta etapa																	
Propuesta Formal y Técnica																	
Estaciones																	
Matriz de Relaciones																	
Intervención del Centro Diurno de San Francisco																	
Modelado y Renders																	
Informe Y Bitácora																	

II. Mapas de la Memoria

Capítulo II: DESCUBRIR

La primera etapa del proceso metodológico, Descubrir, constituye el punto de partida para la comprensión profunda de la problemática y del contexto en el que se desarrollará el proyecto. En esta fase se recopila, analiza y organiza información clave que permitirá fundamentar las decisiones de diseño tomadas en las etapas posteriores.

Para ello, se establece una ruta metodológica que inicia con el mapeo de entrevistas realizadas a profesionales en gerontología y diseño ambiental, cuyos aportes permiten identificar necesidades, vacíos, oportunidades y lineamientos esenciales para la intervención con PAM. Paralelamente, se desarrolla un mapeo de programas relacionados con el envejecimiento activo, la estimulación cognitiva y la atención diurna, con el fin de comprender las prácticas actuales y las posibilidades de integración en el proyecto.

Finalmente, se construye un árbol conceptual general, herramienta que sintetiza las dimensiones centrales del proyecto y orienta la manera en que se abordarán los componentes experienciales, espaciales y cognitivos. Esta estructura conceptual funciona como base para organizar el trabajo posterior y asegurar la coherencia entre los objetivos, la teoría y las propuestas de diseño.



Figura 5
Esquema resumen de la ruta de flujo del proyecto

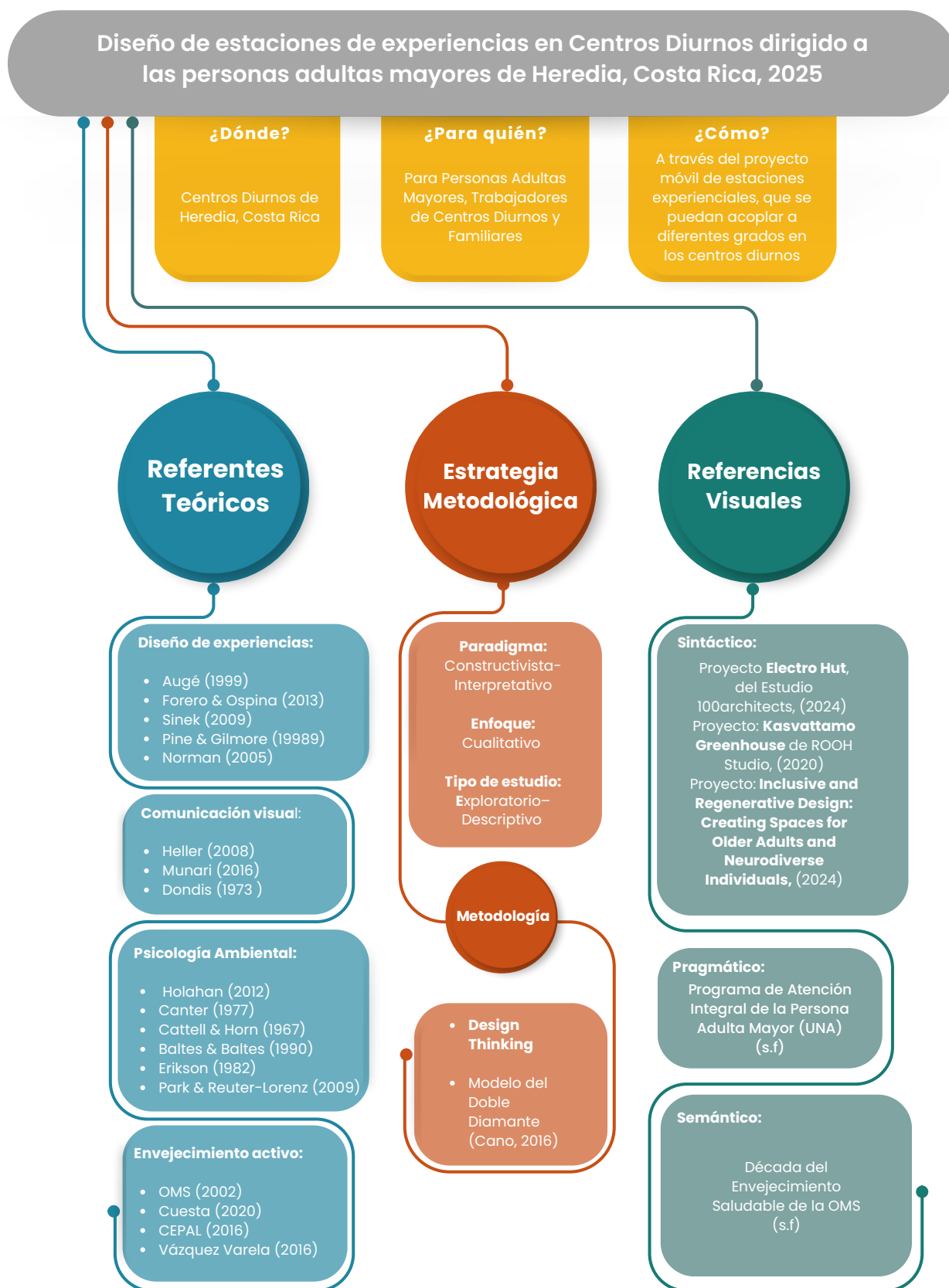
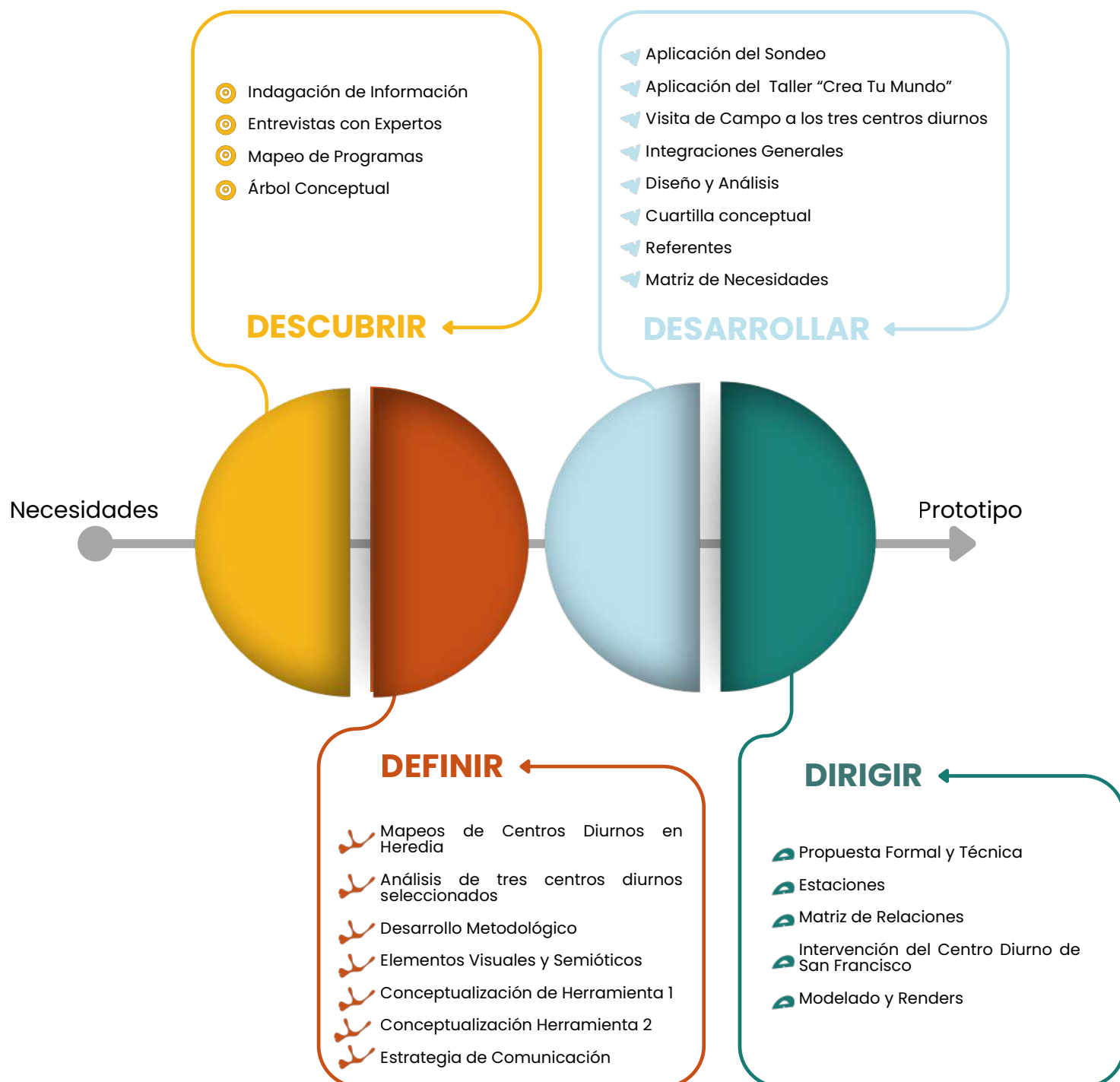


Figura 6
Esquema resumen de la ruta metodológica



Mapeo de Entrevistas

Entrevista con la Gerontóloga. Dra. Ana Monge

Entrevistador: Ms. Jorge Bonilla, Mariana Escribano e Ivan Sibaja

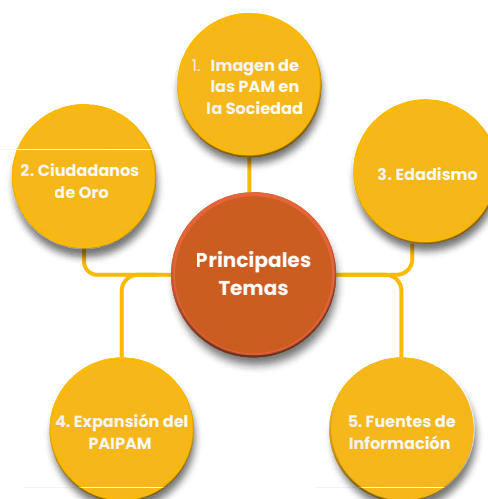
Entrevistada: Dra. Ana Monge Barrantes

Propósito: Recopilación de datos y aclaración de términos.

Lugar: Centro de estudios Generales de la Universidad Nacional de CR.

Resumen:

Se realizó una entrevista semi estructurada a la Dra. Ana Monge la cual es la actual directora del Programa de Integración de las Personas Adultas Mayores (PAIPAM). La entrevista nos arrojó información relevante en cuanto al manejo discursivo, mal uso de terminos como "Ciudadano de Oro", visualización de oportunidades y posibles gentes.



Nota: Ver entrevista de la Dra. Ana Monge, en la Bitácora pág 6-7.

Entrevista con la Gerontóloga Dra. Idalia Alpizar

Entrevistador: Mariana Escribano e Ivan Sibaja

Entrevistada: Idalia Alpizar

Propósito: Recopilación de datos y aclaración de terminos.

Lugar: Centro de estudios Generales de la Universidad Nacional de CR.

Resumen:

El martes 20 de agosto de 2024 se llevó a cabo una entrevista con Dra. Idalia Alpizar, Licenciada en Historia por la Universidad Nacional de Costa Rica y Máster en Gerontología por la Universidad de Costa Rica. Actualmente, Idalia trabaja como profesora en el Centro de Estudios Generales de la Universidad Nacional.



Figura 7

Esquema resumen de los principales temas de la entrevista

Nota: Ver entrevista de la Dra. Idalia Alpizar, en la Bitácora pág 9.

Entrevista con Diseñador Grafico/Ambiental. Malkon Alfaro

Entrevistador: Iván Sibaja Segura

Entrevistada: Malkon Alfaro

Propósito: Herramientas Participativas del Proyecto Ánforas

Lugar: Antiguo Edificio del IAT

Resumen:

La entrevista se realizó el jueves 29 de agosto de 2024 y tuvo como finalidad comprender el proceso de diseño participativo desarrollado en el proyecto Ánforas del CIDEA. Malkon Alfaro, diseñador gráfico y ambiental, compartió de manera detallada cómo surgió la herramienta participativa que desarrolló junto a su equipo, así como los aprendizajes, retos y resultados derivados de su aplicación con usuarios reales del proyecto.



Figura 7

Esquema resumen de los principales temas de la entrevista

Nota: Ver entrevista de Malcolm Alfaro, en la Bitácora pág 10.

Conclusiones de las Entrevistas

Las entrevistas muestran que persisten discursos edadistas que presentan a las PAM como vulnerables o dependientes, reforzados por los medios y términos que homogenizan su diversidad. Esta mirada limita su reconocimiento como sujetos con derechos, capacidades y proyectos de vida propios.

Asimismo, se destaca la importancia de diseñar espacios abiertos, naturales e inclusivos que apoyen el bienestar emocional, la autonomía y la participación, especialmente en momentos de transición como la jubilación. Estos entornos deben alejarse de modelos asistencialistas y promover experiencias significativas y no comerciales.

Finalmente, las herramientas participativas se evidencian como clave para construir proyectos más sensibles y contextualizados, permitiendo que las personas usuarias influyan directamente en el diseño. Esto confirma que cualquier propuesta dirigida a la población adulta mayor debe basarse en la escucha, la co-creación y el reconocimiento de su diversidad.

Mapeo de Programas

Se realiza un análisis de Programas Públicos para la Persona Adulta Mayor.

Caso: Programa de Atención Integral de la Persona Adulta Mayor (UNA), Programa Institucional para la Persona Adulta y Adulta Mayor (UCR) y Programa Ciudadano de Oro (CCSS)

Los programas PAIPAM de la UNA, PIAM de la UCR y el Programa Ciudadano de Oro de la CCSS tienen enfoques distintos pero complementarios en el bienestar y la inclusión de las personas adultas mayores en Costa Rica.

Figura 8
Esquema de investigación

Criterio	PIAM – UCR	PAIPAM – UNA	Ciudadano de Oro – CCSS
Enfoque	Se enfoca en crear una sociedad inclusiva para todas las edades, combatiendo estereotipos y promoviendo el desarrollo integral a través de cursos, proyectos de extensión y actividades recreativas y educativas.	Se centra en el derecho a la educación permanente para mayores de 50 años, promoviendo la participación intergeneracional, la investigación sobre envejecimiento, y fortaleciendo vínculos entre la universidad y la sociedad mediante programas culturales y comunitarios.	Orientado a mejorar la calidad de vida de los adultos mayores mediante servicios, proyectos y la promoción de un trato digno y respetuoso, no solo dentro de la CCSS, sino también sensibilizando a la población en general sobre el envejecimiento.
Requerimientos	Ser mayor de 50 años o menor pero acogido a la jubilación.	Ser mayor de 50 años. Realizar matrícula y llenar formulario de inscripción.	Tener cédula nacional residencia o pasaporte al día y en estado legible. Tener 65 años de edad o más.
Cursos	Modalidad Presencial - Tecnologías de la información y la comunica - Idiomas - Artesanías y manualidades - Movimiento humano - Estilos de vida saludable - Arte Cultura - Grupos culturales	Modalidad Presencial - Arte variado - Hidroponía - Cómputo básico - Introducción a la Biblia - Cardio dance - Terapias de aprendizaje en grupo - Taller literario - Artesanías variadas	Modalidad 100% Virtual - Cápsulas de Oro - Minutos de Oro - Tertulielmos y Cafeteando - Letras de Oro - Webinars temáticos - Navegando por la literatura. - Club de agricultura práctica y matas - Adultos conectados
Impacto positivo	Contribuyen al bienestar físico, cognitivo y emocional; fortalecen la participación social y los lazos intergeneracionales; y favorecen la actualización continua de conocimientos.	Promueve una nueva imagen de la persona adulta mayor basada en el envejecimiento activo, busca eliminar mitos y estereotipos sobre la tercera edad y mejorar las relaciones intergeneracionales.	Mejora la salud física, mental, social y emocional de sus participantes, así como de sus familias y la comunidad en general.

Nota: Ver análisis del PAIPAM, PIAM y Ciudadano de Oro, en la Bitácora pág 11-12.

Árbol Conceptual

Se elabora un árbol conceptual como esquema de ideas para sintetizar y orientar el proceso de diseño, dividido en cuatro secciones y fundamentado en los objetivos del proyecto.

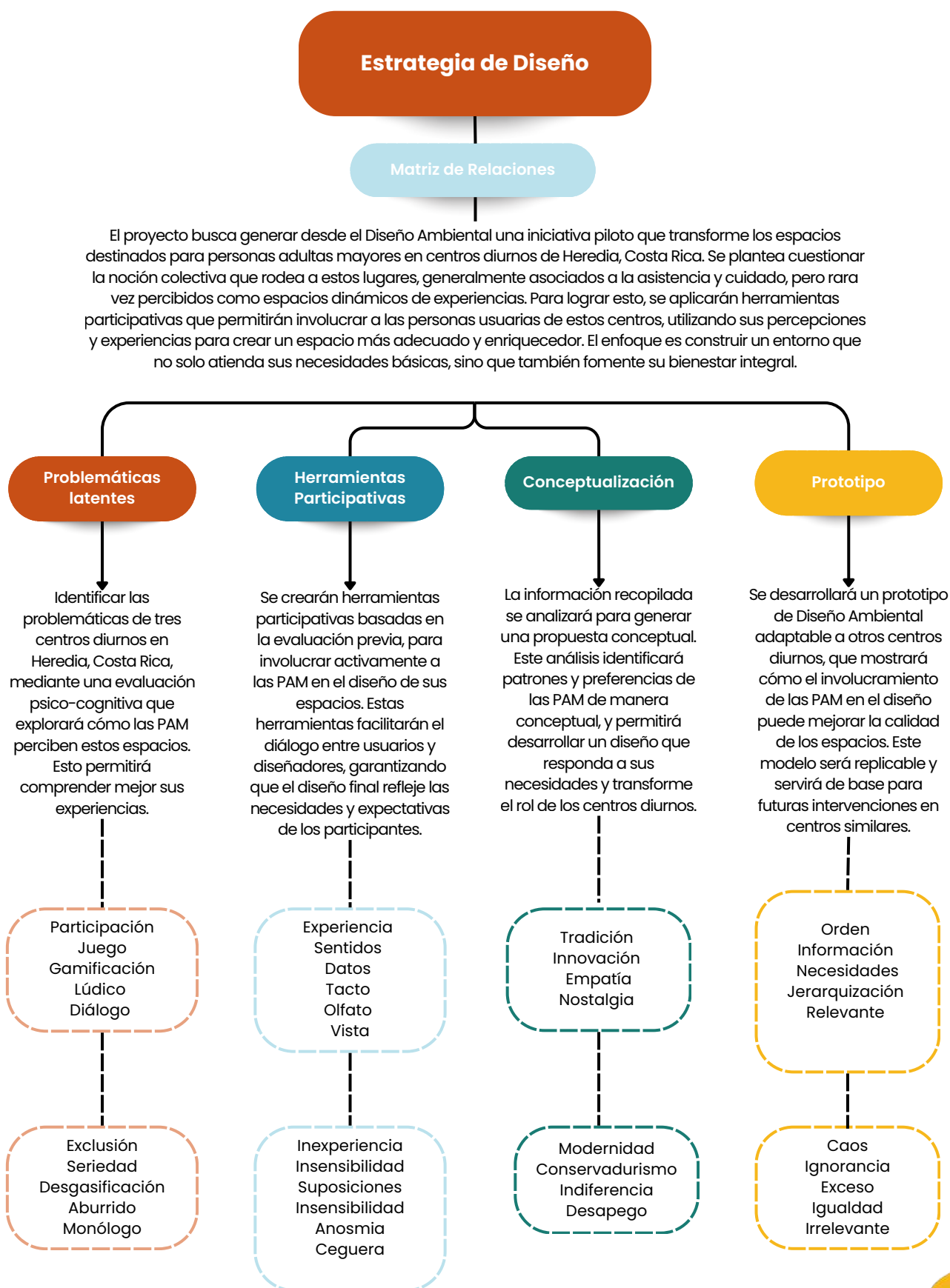


Figura 9
Árbol Conceptual del proyecto



III. Volver a Jugar

Capítulo III: DEFINIR

La Segunda etapa del proceso Metodológico, Definir, se orienta a la delimitación precisa del contexto espacial, conceptual y participativo que guiará el desarrollo del proyecto. En este capítulo se sistematiza la información obtenida en la fase anterior y se establecen los parámetros que enmarcan la intervención, permitiendo tomar decisiones fundamentadas y coherentes con las necesidades de las PAM.

El capítulo inicia con un análisis espacial del cantón de Heredia, seguido por el mapeo de los centros diurnos existentes. A partir de este estudio se construye un contexto territorial detallado de las zonas de San Francisco, Barva y Santa Bárbara, lo que permite comprender su distribución, características urbanas, accesibilidad y dinámica comunitaria.

Posteriormente, se desarrolla una conceptualización teórica y operativa que orienta las herramientas participativas, acompañada de un segundo árbol conceptual que ordena las dimensiones clave del proyecto. A esto se suma la delimitación de los signos semióticos que guiarán la comunicación visual y la construcción de sentido dentro del diseño. Asimismo, se introduce el dibujo conceptual general, donde se representa de manera sintética la estructura base del proyecto.

Finalmente, se presentan dos herramientas participativas fundamentales: "**Crea Tu Mundo**", de la cual deriva prácticamente la totalidad del proyecto experiencial, y un sondeo general sobre la percepción de la vejez en la población costarricense.

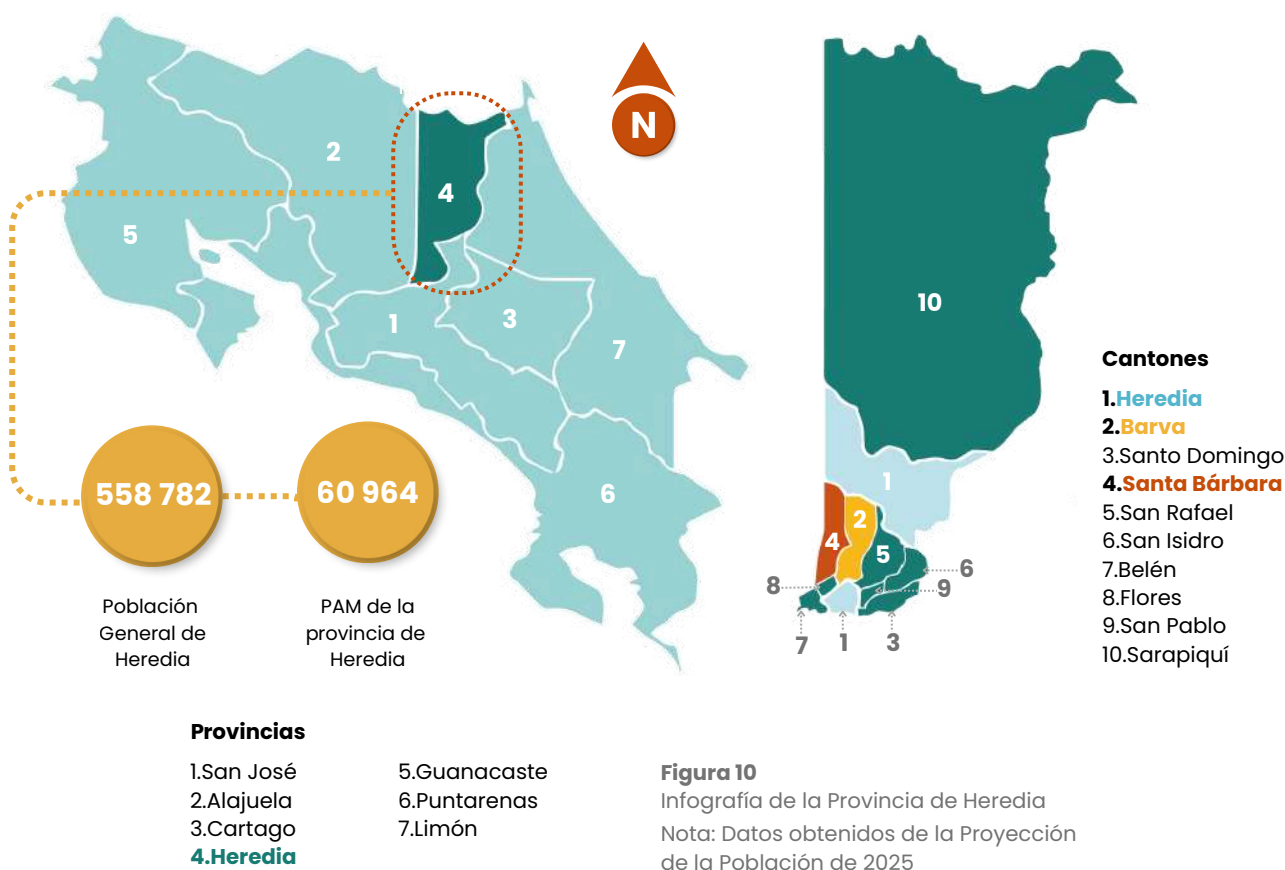




Contexto Espacial: Del Cantón de Heredia

Análisis Meso- Cantón de Heredia

La provincia de Heredia se ubica en la región norte-central de Costa Rica y mantiene límites administrativos con Nicaragua al norte, Limón al este, San José al sur y Alajuela al oeste. Con una superficie de 2,656.98 km², equivalente al 5.2% del territorio nacional, constituye la provincia de menor extensión del país. Su relieve presenta una notable variación altitudinal, que va desde los 43 metros sobre el nivel del mar en Puerto Viejo de Sarapiquí hasta los 2,906 metros en el Volcán Barva. Esta diversidad topográfica influye directamente en las condiciones climáticas, las cuales oscilan entre regímenes tropicales lluviosos, premontanos y montanos, según la zona y la altitud correspondiente.



Índice Cantonal de Desarrollo Sostenible (ICDS)

Según el MIDEPLAN, evalúa el avance de los cantones en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. Heredia presenta altos niveles de cumplimiento en dimensiones como salud, educación y medio ambiente, especialmente en cantones urbanos como Belén y Flores.

Indicadores Ambientales

Según el Sistema de Indicadores de Desarrollo Sostenible (SIDES) de MIDEPLAN ofrece datos por cantón y región. Sarapiquí destaca por su cobertura boscosa y biodiversidad. Cantones como Barva y Santa Bárbara tienen programas activos de gestión ambiental y reciclaje.

Indicadores Económicos y Laborales

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC):

- Heredia tiene una de las tasas de empleo más altas del país, con fuerte presencia de zonas francas y empresas tecnológicas.
- El ingreso promedio por hogar en cantones como Belén y Heredia supera el promedio nacional.

Centros Diurnos en Heredia

La provincia de Heredia cuenta con un total de 10 centros diurnos inscritos en la agenda del Consejo Nacional de la Persona Adulta Mayor (CONAPAM). La mayoría se ubican en cantones del Gran Área Metropolitana (GAM). Sin embargo, en zonas como el distrito de Vara Blanca (cantón central de Heredia), el cantón de Sarapiquí y el Cantón de San Isidro no se identificaron centros registrados, lo que evidencia una carencia de servicios para personas adultas mayores en estas áreas.

El cantón con más centros diurnos es Heredia (con 5), seguido por Santa Bárbara (con 2). Algunos de estos espacios funcionan únicamente como centros diurnos, mientras que otros también albergan a personas adultas mayores de larga estancia, tanto independientes como con deterioro cognitivo.

Para este estudio se seleccionaron los centros de San Francisco, Barva y Santa Bárbara, atendiendo a la diversidad en su gestión, población y ubicación. Además, fueron los que mostraron mayor apertura al proyecto, gracias al enlace facilitado por la Dra. Ana Monge, directora del PAIPAM. Esta selección permitió trabajar con tres modalidades distintas: un centro diurno, un centro combinado con hogar de larga estancia y otro que atendía a personas con diversos grados de demencia y alteraciones cognitivas, enriqueciendo así el análisis comparativo.

Figura 11
Infografía de los Centros Diurnos de Heredia





Contexto Espacial: San Francisco de Heredia

Análisis Meso- Cantón de San Francisco

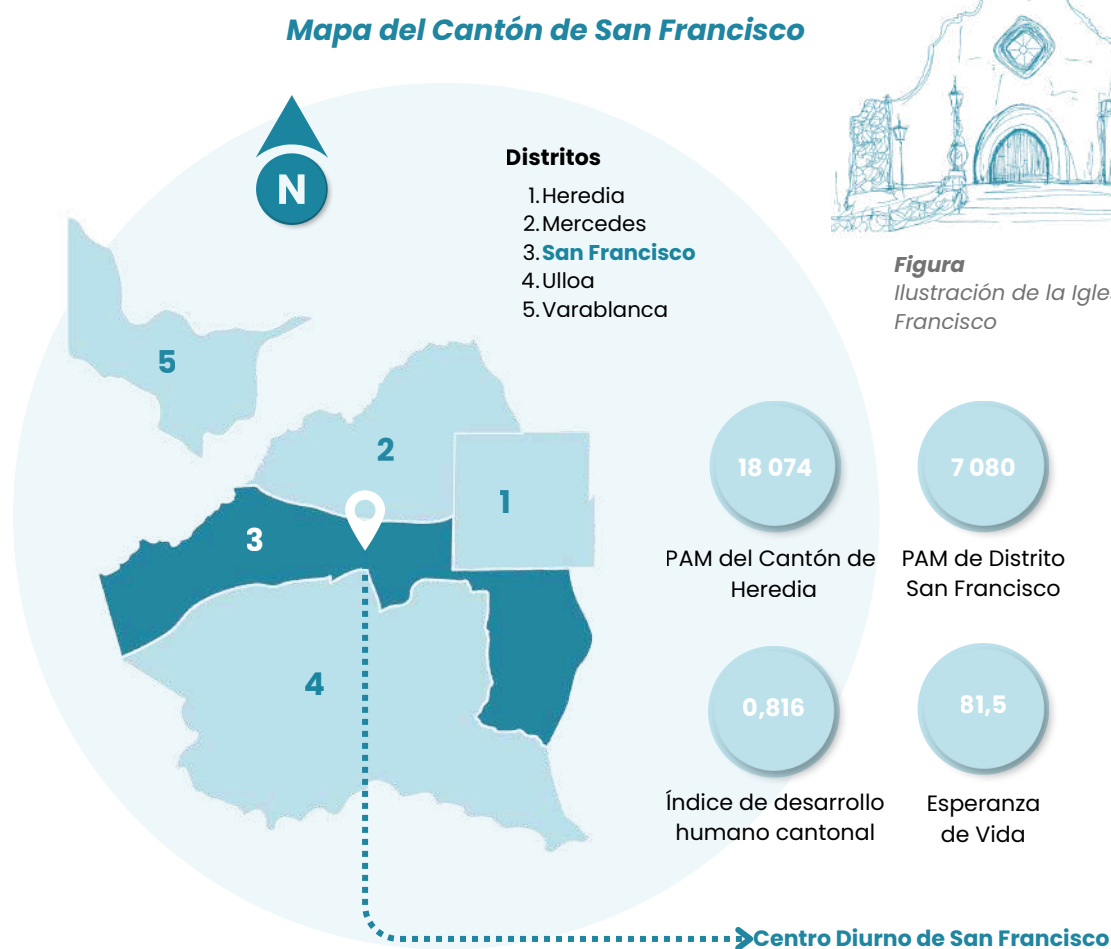
El cantón de Heredia se ubica en la provincia homónima, en la región central de Costa Rica, al norte del Valle Central. Su territorio limita con los cantones de Barva, Belén y otros, conformando un espacio de transición entre áreas urbanas consolidadas y zonas de mayor vocación residencial.

El cantón se sitúa a una altitud promedio de aproximadamente 1,150 metros sobre el nivel del mar, condición que influye directamente en su clima y en las dinámicas ambientales del entorno. Con una superficie total de 282 km², Heredia presenta un clima tropical húmedo caracterizado por temperaturas que oscilan entre los 18 °C y los 26 °C.

La estación lluviosa se extiende de mayo a noviembre, mientras que la estación seca abarca de diciembre a abril. La humedad relativa se mantiene elevada, favorecida tanto por la altitud como por la vegetación circundante, elementos que contribuyen a un ambiente fresco y estable durante gran parte del año.

Figura 12

Infografía del cantón de Central de Heredia



Nota: Datos obtenidos de la Proyección de la Población de 2025

Nota: Datos obtenidos del Atlas de Desarrollo Humano Cantonal de Costa Rica 2022

Análisis Micro

El Centro Diurno de Santa Cecilia de San Francisco, ubicado en la comunidad de San Francisco de Heredia, constituye un espacio impulsado por la Municipalidad de Heredia con el propósito de promover el bienestar integral de las personas adultas mayores. Desde su creación, el centro ha funcionado como un punto de encuentro comunitario en el que se desarrollan actividades físicas, recreativas y culturales orientadas a fomentar un envejecimiento activo, la socialización y la mejora de la calidad de vida de su población usuaria.

En cuanto a su financiamiento, el centro opera gracias al aporte de diversas entidades e iniciativas comunitarias. Entre sus principales fuentes se encuentran el Consejo Nacional de la Persona Adulta Mayor (CONAPAM), la Municipalidad de Heredia, así como contribuciones de la comunidad, donaciones, voluntariado y alianzas con organizaciones locales. Estos recursos permiten sostener su funcionamiento y asegurar la continuidad de los programas dirigidos a la atención y acompañamiento de las personas adultas mayores del distrito.

Figura 13

Centro Diurno San Francisco



Análisis Espacial

Los senderos que conducen al Centro Diurno de San Francisco atraviesan varias calles extensas que funcionan, en algunos casos, como puntos de encuentro para la comunidad. No obstante, debido a que el centro se encuentra dentro de una urbanización, estas vías no corresponden a rutas principales ni presentan un flujo peatonal significativo, lo cual limita la vitalidad y la interacción en el entorno inmediato.

En cuanto a los bordes, San Francisco de Heredia se caracteriza por la presencia predominante de condominios residenciales cerrados que actúan como barreras físicas. Estas estructuras generan una percepción de aislamiento, ya que las calles y carreteras circundantes tienden a ser solitarias y poco transitadas. Esta condición puede afectar tanto la sensación de seguridad como la accesibilidad de las personas adultas mayores que acuden al centro.

Respecto a los hitos del área, se destacan varios espacios recreativos cercanos al centro diurno, entre ellos el Parque Municipal N.º158, el Parque Municipal N.º157 y el Parque Bertha Eugenia, todos importantes para el esparcimiento y el contacto con la naturaleza. Asimismo,

se reconocen como hitos relevantes la Estación de Bomberos de San Francisco, cuya visibilidad y ruido característico la vuelven un punto de referencia, y el Oxígeno Human Playground, un centro comercial y de entretenimiento ubicado a una distancia media del sitio.

En relación con los nodos, estos se identifican mayoritariamente en las esquinas de las cuadras cercanas, donde suele concentrarse el tránsito peatonal. Sin embargo, no existe un nodo claramente asociado al transporte público, dado que no hay una parada de autobús o estación cercana al centro, lo que constituye una limitación significativa en términos de accesibilidad para las personas usuarias.

Finalmente, el centro diurno se emplaza en una zona residencial conformada por viviendas y proyectos urbanísticos cerrados. Esta característica genera un bajo flujo de personas y una escasa conexión con áreas de mayor actividad urbana, lo que puede contribuir a un aislamiento físico y social de las personas adultas mayores respecto del dinamismo comunitario

Figura 14
Croquis de cercanías del Centro Diurno de San Francisco
Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

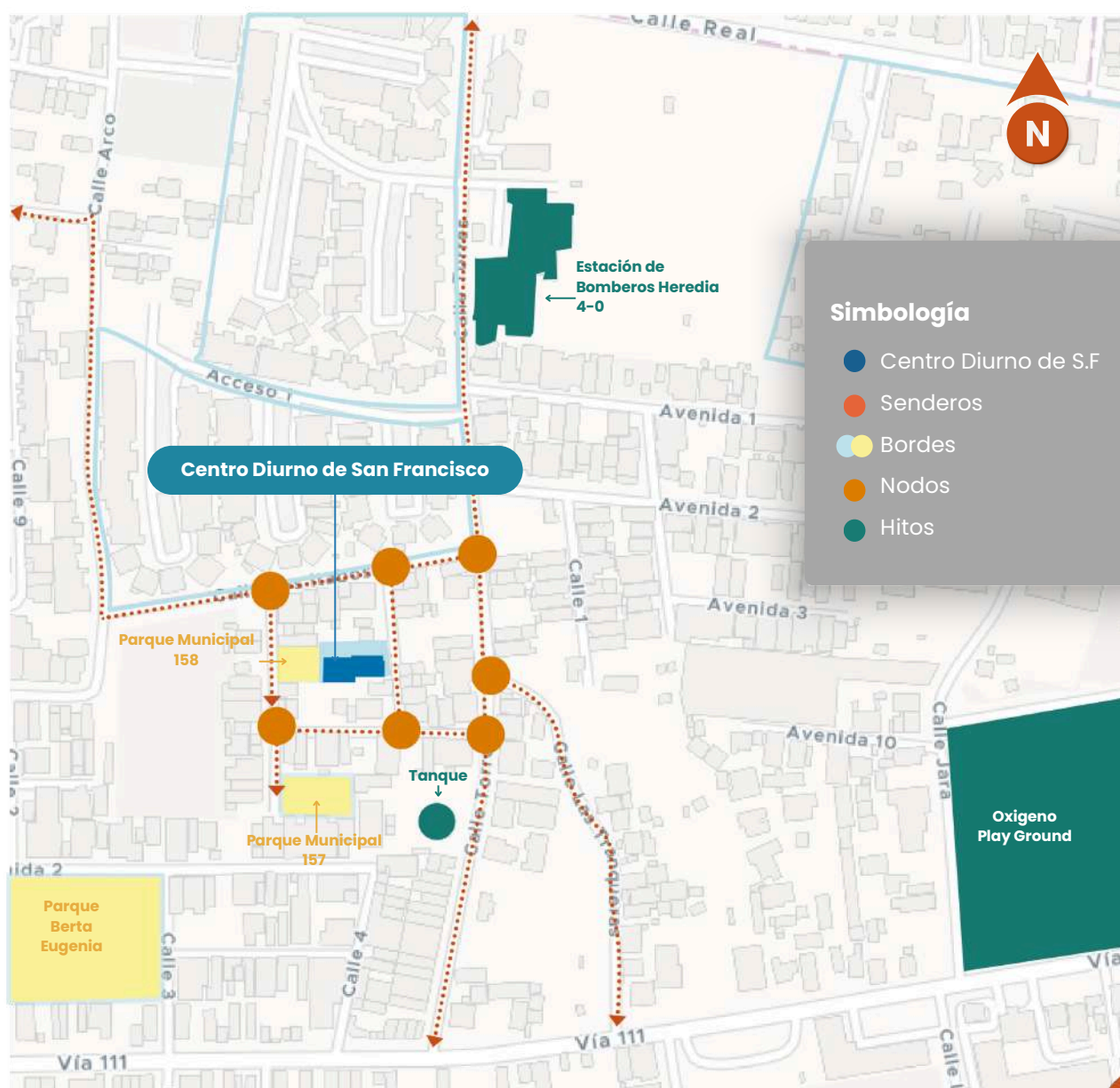


Figura 15

Croquis del Centro Diurno de San Francisco

Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

Comodidad e Imagen



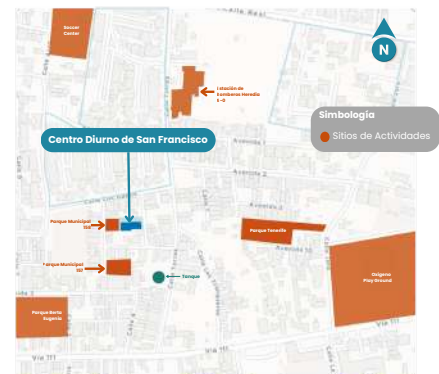
En cuanto a la incomodidad e imagen del entorno, podemos identificar varios sectores que se perciben como solitarios o inseguros. Esta sensación se genera, en gran parte, por los residenciales cerrados, los cuales están rodeados por muros extensos. Esto crea trayectos largos donde se camina junto a paredes sin visual ni contacto con otras personas, lo que puede aumentar la sensación de inseguridad, especialmente para las personas adultas mayores. Este mismo patrón se repite en áreas como el perímetro del centro comercial Oxígeno, particularmente en la zona de parques, que también resulta ser solitaria y poco transitada.

Accesos y Conexiones



El Centro Diurno de San Francisco está ubicado en una zona residencial alejada de vías principales, lo que dificulta su accesibilidad, especialmente en cuanto al transporte público. No cuenta con paradas de autobús cercanas, por lo que las personas deben caminar largas distancias para acceder a rutas hacia otros cantones, situación que afecta particularmente a personas adultas mayores o con movilidad reducida. Además, la calle Torres, principal vía de acceso, presenta aceras en mal estado, lo que limita aún más el desplazamiento seguro y accesible hacia el centro.

Sociabilidad



En los alrededores del Centro Diurno de San Francisco se encuentran diversas zonas de actividad tanto públicas como privadas, que podrían ser aprovechadas para establecer alianzas estratégicas. Entre ellas destacan el Parque Municipal 158, ubicado justo detrás del centro, el Parque 157 con una cancha de baloncesto, y el Parque Bertha Eugenia. Además, se encuentra el Parque Tenerife, que alberga una academia de tenis de carácter privado, el área de juegos del centro comercial Oxígeno (Oxígeno Playground) y una cancha de fútbol 5. Estos espacios ofrecen oportunidades para la recreación, el deporte y la integración comunitaria, siendo puntos clave a considerar en el desarrollo de experiencias para personas adultas mayores.

Percepción Visual del Espacio



Potencial del Espacio Exterior

- **Zona verde mínima:** El área de vegetación es muy reducida, lo que limita considerablemente la posibilidad de realizar actividades al aire libre o generar una conexión significativa con la naturaleza.
- **Percepción general:** El entorno exterior no aporta una atmósfera activa ni de esparcimiento. Su potencial es bajo sin una intervención arquitectónica o paisajística importante.



Iluminación y Espacios Interiores

- **Salón principal:** A pesar del espacio limitado, este salón cuenta con una puerta amplia que permite el ingreso de luz natural, lo que mejora su percepción visual. Es el espacio más favorecido en términos de iluminación natural.
- **Comedor:** Presenta una iluminación deficiente, lo cual puede generar una sensación de encierro, incomodidad y fatiga visual. Esta área requiere intervención inmediata en cuanto a diseño lumínico (natural o artificial).
- **Oficinas:** Son espacios muy pequeños, lo que limita la privacidad, la funcionalidad administrativa y genera una percepción de saturación.



Organización y Capacidad

- **Distribución funcional:** El centro cuenta únicamente con cuatro espacios principales (dos oficinas, salón y comedor), lo que restringe la posibilidad de dividir el uso por áreas o actividades especializadas.
- **Capacidad limitada:** Aunque la población atendida es menor, el espacio no está preparado para recibir a más de 30 personas de manera cómoda y segura. Esto restringe tanto la expansión del servicio como el desarrollo simultáneo de diferentes actividades.

Figura 16

Fotografías Centro Diurno San Francisco



Colores Predominantes

- Sobrios
- Uniformes
- Poco Variados



Texturas y Materiales

- Metal
- Baldosa
- Plástico
- Cemento

Nota. Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de San Francisco, 2025.



Infraestructura y Servicios para PAM en el Cantón de Heredia

Heredia cuenta con varios centros diurnos para PAM inscritos en CONAPAM, que ofrecen atención integral y actividades. Sin embargo, su distribución es desigual, lo que dificulta el acceso para quienes viven lejos o tienen movilidad reducida.

Accesibilidad y Condiciones del Entorno Construido

El Plan de Desarrollo Humano Local (PDHL) identifica barreras en espacios públicos y edificios municipales, como falta de rampas, señalización y mobiliario adaptado. Aunque la Ley 7600 establece normas claras, su aplicación sigue siendo insuficiente en el cantón.



Participación Comunitaria y Actividades Municipales

Heredia ofrece diversos programas culturales y recreativos organizados por la Municipalidad y otras instituciones, pero la participación de las PAM es limitada. Se requiere promover actividades intergeneracionales y opciones adaptadas a sus necesidades.

Necesidades desde el Enfoque de Diseño Universal

Se evidencia la necesidad de adaptar entornos físicos y sociales para asegurar la inclusión plena de las PAM. Esto implica mejoras estructurales y un cambio en la percepción social hacia este grupo poblacional.





Contexto Espacial: Barva de Heredia

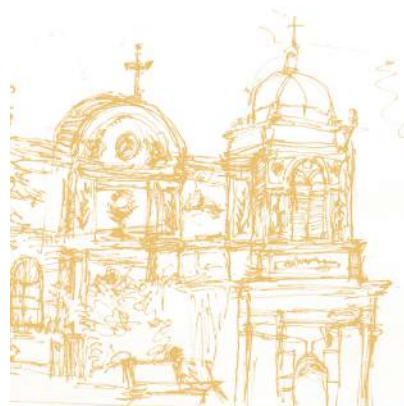
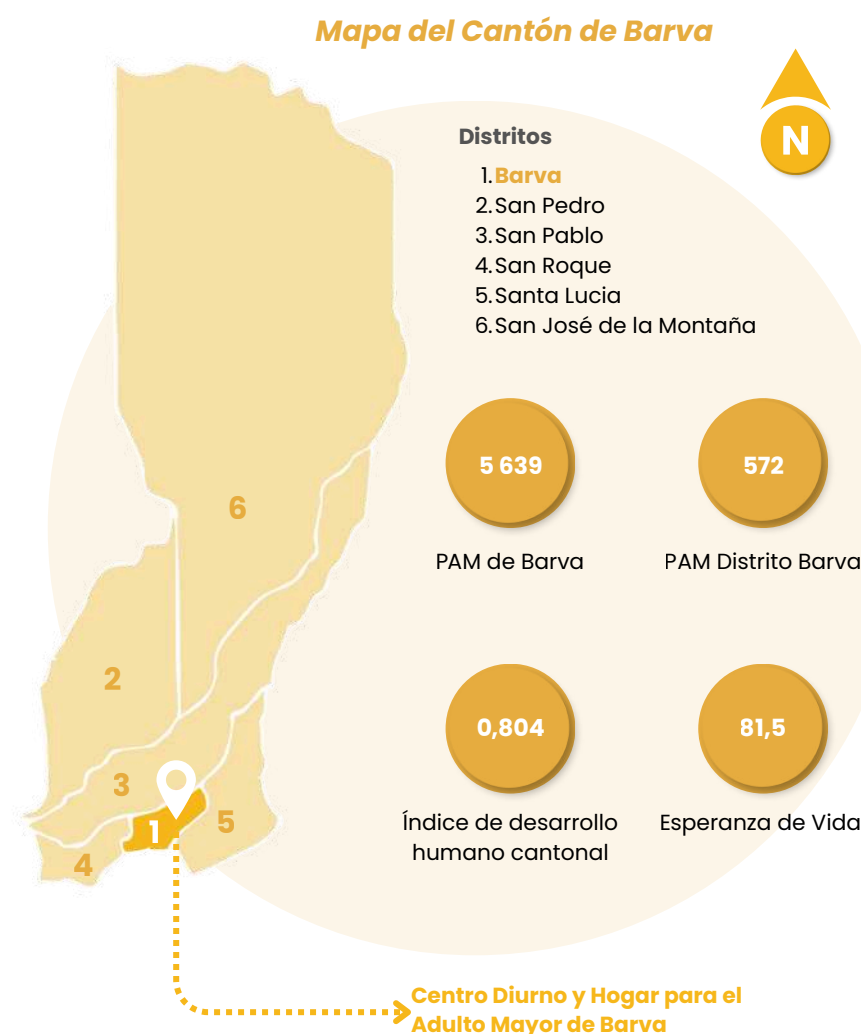
Análisis Meso- Cantón de Barva

Barva se localiza al norte de la ciudad de Heredia, dentro del perímetro del Gran Área Metropolitana (GAM), y constituye un territorio de particular relevancia geográfica y ambiental. Su altitud promedio, cercana a los 1,895 metros sobre el nivel del mar, le confiere condiciones climáticas propias de las zonas altas del país. Con una extensión aproximada de 53.80 km², el cantón presenta un relieve marcadamente montañoso, resultado de su ubicación en las faldas del Volcán Barva.

Estas características orográficas favorecen un clima fresco, clasificado como templado húmedo, que se distingue por temperaturas moderadas y una notable presencia de humedad. Además, Barva se reconoce por su riqueza hídrica y biológica: alberga numerosas nacientes y sectores de bosque protegido, elementos que contribuyen tanto a la conservación de la biodiversidad como al abastecimiento de recursos esenciales para las comunidades locales.

Figura 18

Infografía del cantón de Central de Barva



Figura

Ilustración de la Iglesia de Barva

Nota: Datos obtenidos de la Proyección de la Población de 2025

Nota: Datos obtenidos del Atlas de Desarrollo Humano Cantonal de Costa Rica 2022

Análisis Micro

La Asociación Pro Atención Integral de la Tercera Edad de Barva, con cédula jurídica 3-002-087276, es una organización de bienestar social sin fines de lucro fundada el 5 de marzo de 1987 en el cantón de Barva, Heredia, Costa Rica. Su labor se orienta a brindar atención integral a las personas adultas mayores de la comunidad.

Su historia se remonta a 1985, cuando surgió en Barva el interés por fortalecer la atención a esta población. En 1986, la trabajadora social Lic. Yolanda Chaves Chaves y un grupo de siete voluntarias formaron un comité de damas que impulsó las primeras acciones, con apoyo del Centro de Salud. Las actividades iniciales se llevaron a cabo en espacios facilitados por la municipalidad y, posteriormente, en otros recintos comunitarios como un salón parroquial y la Casa de la Cultura.

El financiamiento proviene principalmente del CONAPAM y la Junta de Protección Social, cuyos aportes se destinan exclusivamente a la atención directa de las personas adultas mayores. Para cubrir otras necesidades operativas, la Asociación organiza actividades de recaudación y recibe contribuciones voluntarias de quienes pueden colaborar.

Análisis Espacial

A partir del marco teórico propuesto por Kevin Lynch y sus elementos constitutivos de la ciudad, es posible comprender que el centro diurno de Barva debe evaluarse tanto en su estructura interna como en su relación con el entorno urbano inmediato. Su localización en el distrito central de Barva condiciona múltiples factores externos que inciden en su funcionamiento, especialmente en lo referente al acceso y uso por parte de las personas adultas mayores.

En cuanto a los senderos, los recorridos que conducen al centro diurno presentan importantes dificultades. La distancia, el deterioro de las aceras e incluso su ausencia en algunos tramos obligan a que, en ocasiones, las personas adultas mayores transiten por la vía vehicular, situación que compromete su seguridad y autonomía.

Figura 19
Centro Diurno de Barva



Misión:

Brindar a la población adulta mayor del cantón de Barva un servicio de atención integral, con enfoque en derechos humanos, igualdad y equidad de género, centrado en la persona, basada en la experiencia, dignidad y valores que promueven la autonomía y plenitud en el proceso de envejecimiento.

Visión:

Ofrecer, para el año 2026, diferentes modalidades de atención a las personas adultas mayores beneficiarias de los programas que brinda la organización.



Objetivo General:

Proporcionar a las personas adultas mayores un servicio integral mediante la implementación de un programa centrado en la persona adulta.



Nota. Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de Barva, 2025.

Respecto a los bordes, el centro se encuentra emplazado en un punto limítrofe entre los distritos de Barva y San Pablo de Barva. Asimismo, se identifican fronteras funcionales definidas por espacios escolares, religiosos y de uso comunitario que circundan el centro y condicionan la dinámica cotidiana del entorno.

En relación con los nodos, las principales intersecciones y paradas de autobús se sitúan a una distancia considerable del centro diurno. Esta disposición limita su conectividad con el sistema de transporte público y reduce la accesibilidad para la población usuaria.

En cuanto a los hitos, el área circundante presenta una serie de referentes urbanos significativos, entre ellos la Municipalidad, la Parroquia San Bartolomé, la capilla, la gruta, el sendero Tururú y el Colegio Pasos de Juventud, este último ubicado directamente frente al centro. Estos elementos contribuyen a la orientación espacial y a la construcción simbólica del lugar.

Finalmente, en lo referente a los barrios, el centro se localiza dentro del distrito de Barva, pero muy próximo al límite con San Pablo. Esta condición limítrofe genera una identidad territorial compartida y produce ciertas complejidades en la gestión y el uso del espacio, las cuales repercuten en la experiencia urbana de sus usuarios.

Figura 20
Croquis de cercanías del Centro Diurno de Barva
Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

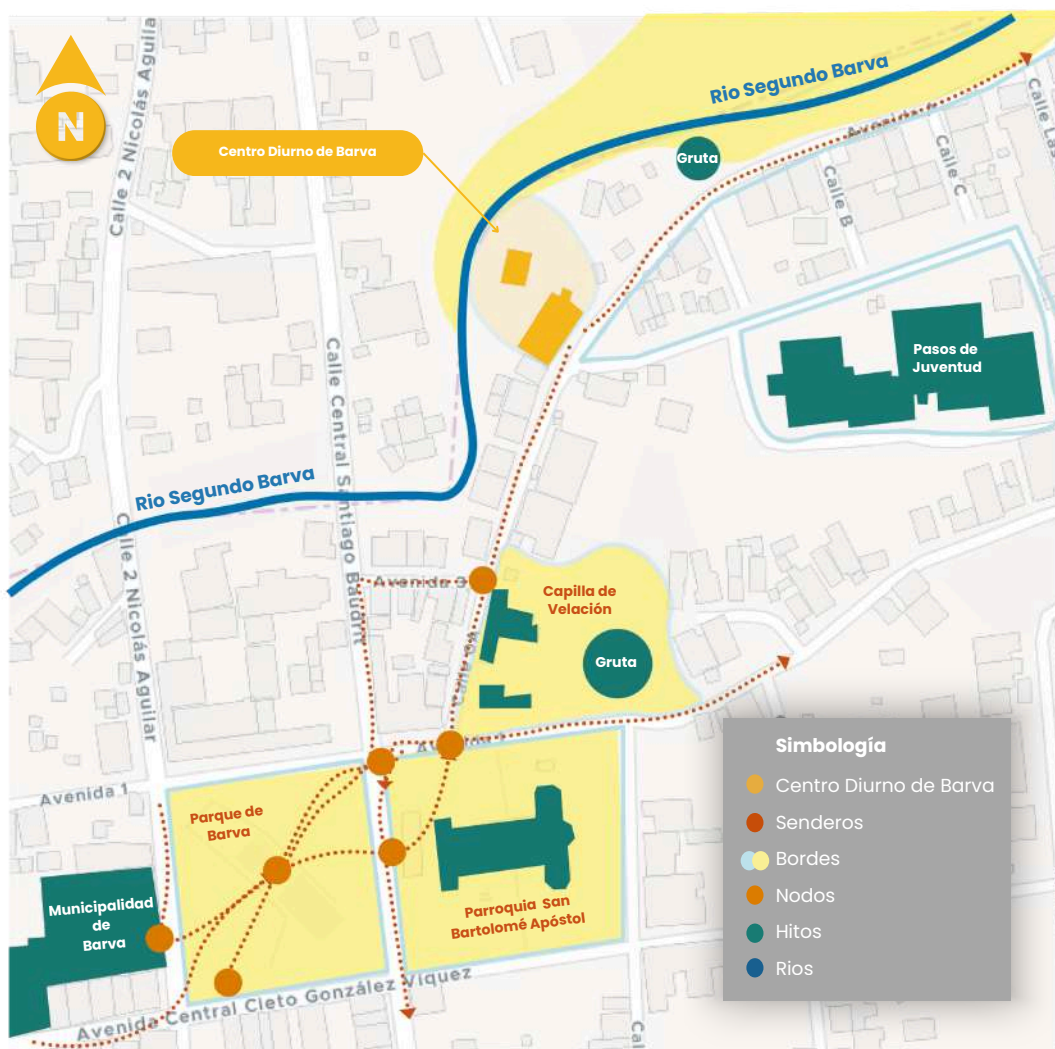
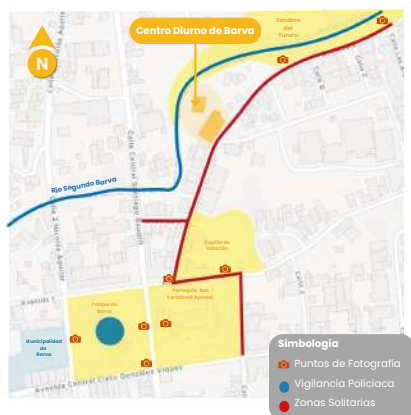


Figura 21

Croquis del Centro Diurno de Barva
Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

Comodidad e Imagen



Se identifican varios puntos visuales y fotogénicos que aportan al carácter del lugar, como el parque central de Barva, la iglesia, la gruta y el sendero Tururú, que rodea el centro diurno y ofrece un atractivo natural importante. No obstante, también existen zonas solitarias, como la calle que conecta la parroquia con el centro diurno, la cual es poco transitada y conduce a una urbanización con escaso flujo de personas. Esta falta de movimiento genera una percepción constante de inseguridad. En cuanto a la vigilancia, se observó presencia policial únicamente en el parque central, sin registro de supervisión en las zonas más cercanas al centro diurno.

Accesos y Conexiones



El acceso al Centro Diurno de Barva presenta limitaciones, especialmente para las personas adultas mayores. Aunque utilizan principalmente el transporte público, las rutas pasan lejos del centro y las paradas cercanas carecen de condiciones adecuadas. Además, las aceras están en mal estado, lo que obliga a muchos a caminar por la calle, aumentando el riesgo. Estas condiciones evidencian la necesidad de mejorar la infraestructura peatonal y las conexiones de transporte Público.

Sociabilidad



En torno al Centro Diurno de Barva existen diversos puntos de encuentro que favorecen la sociabilidad, como el Sendero Tururú, un proyecto municipal de carácter natural que, aunque frecuentado por jóvenes, carece de accesibilidad para personas con movilidad reducida. También se encuentran el Colegio Pasos de Juventud, espacios religiosos vinculados a la Parroquia San Bartolomé Apóstol (como la capilla y la gruta), y el Parque de Barva, que acoge actividades culturales accesibles como el Barva Fest. Estos espacios, bien articulados, podrían potenciar la integración social e intergeneracional en el entorno del centro diurno.

Percepción Visual del Espacio



Potencial del Espacio Exterior

- **Zona verde amplia y diversa:** El centro cuenta con una extensa área verde junto a un río, lo que genera una fuerte conexión con la naturaleza. Este entorno podría ofrecer beneficios terapéuticos y recreativos.
- **Elementos existentes:** Posee un rancho con gran potencial, aunque está olvidado y actualmente funciona como bodega. También hay máquinas de ejercicio al aire libre y presencia de sillas y mesas (pollitos), muchas aves lo cual podría integrarse en actividades de estimulación multisensorial.
- **Percepción general:** El exterior ofrece una experiencia rica en estímulos visuales y ambientales, aunque se percibe una falta de mantenimiento y aprovechamiento integral del espacio.



Iluminación y Espacios Interiores

- **Buena iluminación natural:** Todo el centro goza de excelente entrada de luz natural, lo cual contribuye a una percepción positiva, acogedora y saludable.
- **Cocina y comedor:** La cocina es la más amplia y el comedor es grande, con colores que lo distinguen del resto (color verde), lo que mejora la orientación espacial.
- **Oficinas y áreas clínicas:** Están muy bien equipadas, cada una destinada a un especialista en geriatría, lo que refleja un enfoque integral en el cuidado de las PAM. Utilizan como elementos decorativos las mismas creaciones de las PAM y lo que los identifica como Cantón.
- **División arquitectónica:** El centro se divide en dos niveles: uno cerrado (superior) y uno más abierto (inferior), conectado por una rampa extensa, que si bien es funcional, representa un riesgo en temporada de lluvias por ser resbalosa.

Figura 22

Fotografías Centro Diurno Barva



Colores Predominantes

- Estrategias en el uso del color
- Colores vivos y variados
- Lisos



Texturas y Materiales

- Baldosa
- Metal
- Teja
- Vegetación

Nota. Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de Barva, 2025.



Perfil demográfico y desigualdad territorial

Barva combina áreas urbanas y rurales, lo que genera desigualdades en el acceso a servicios y espacios de cuidado para las PAM. En 2011, cerca del 10% de su población tenía 65 años o más, cifra que probablemente ha aumentado conforme al envejecimiento nacional.

Limitaciones en accesibilidad e infraestructura

El cantón presenta calles y aceras en mal estado, cruces inseguros y señalización deficiente, condiciones que afectan la movilidad, seguridad e independencia de las personas adultas mayores, especialmente aquellas con discapacidad o movilidad reducida.



Acceso limitado a servicios de cuidado

Aunque Barva cuenta con al menos un centro diurno registrado ante CONAPAM, su ubicación céntrica dificulta el acceso para comunidades rurales o periféricas, agravado por la falta de transporte público inclusivo.

Participación cultural y necesidad de diseño universal

A pesar de su fuerte identidad cultural y comunitaria, el cantón carece de estrategias para integrar activamente a las PAM en actividades artísticas e intergeneracionales. Además, la limitada aplicación de los principios de diseño universal y el cumplimiento parcial de la Ley 7600 mantienen barreras físicas, sensoriales y sociales que restringen su plena participación comunitaria.





Contexto Espacial: Santa Bárbara de Heredia

Análisis Meso- Cantón De Santa Barbara

Santa Bárbara se localiza en la provincia de Heredia, dentro de la zona central de Costa Rica, e integra parte de la Gran Área Metropolitana. Su ubicación estratégica, al limitar con los cantones de San Rafael, Belén y Flores, favorece una adecuada conectividad y el acceso oportuno a diversos servicios urbanos. El cantón se sitúa a una altitud promedio de 1.050 metros sobre el nivel del mar y abarca una extensión aproximada de 53,21 km², lo que configura un territorio de dimensiones moderadas y con condiciones geográficas favorables para el desarrollo comunitario.

El clima predominante es tropical húmedo de altura, con temperaturas que oscilan entre los 20 °C y 24 °C, y una estación lluviosa que se extiende de mayo a noviembre. Estas características climáticas permiten planificar espacios confortables y seguros para la población adulta mayor, siempre que se incorporen las adaptaciones pertinentes para garantizar su bienestar y accesibilidad.

Figura 24

Infografía del cantón de Central de Santa Bárbara



Figura

Ilustración de la Iglesia de Santa Bárbara

Nota: Datos obtenidos de la Proyección de la Población de 2025

Nota: Datos obtenidos del Atlas de Desarrollo Humano Cantonal de Costa Rica 2022

Análisis Micro

La Asociación Centro Diurno de Ancianos de Santa Bárbara de Heredia es la entidad encargada de brindar atención a las personas adultas mayores del cantón. Está ubicada a pocos metros del parque de Santa Bárbara y cuenta con los teléfonos 2269-6055 y 7222-6004, además del correo cendas1@hotmail.com.

Fundado en 1989, el centro nació como una iniciativa comunitaria para mejorar la calidad de vida de las personas mayores y posteriormente se formalizó como asociación. Su labor se ha sostenido gracias al compromiso de sus integrantes, promoviendo siempre un trato digno e igualitario hacia esta población.

El financiamiento proviene principalmente de CONAPAM y la Junta de Protección Social, y se complementa con actividades de recaudación y aportes voluntarios de las personas usuarias que pueden colaborar.



Figura 25

Información General CD Santa Bárbara

Análisis Espacial

El Centro Diurno de Santa Bárbara se encuentra alejado del núcleo urbano, lo que obliga a las personas adultas mayores a recorrer trayectos de al menos tres cuadras para llegar desde zonas centrales como el parque, la parroquia o la municipalidad. Estas distancias, sumadas a posibles limitaciones de movilidad, representan un reto significativo para quienes requieren apoyo en su desplazamiento.

Los principales nodos del cantón se concentran alrededor del parque central y la parroquia, donde confluyen paradas de autobús y espacios de encuentro comunitario. Estos puntos son esenciales para la movilidad y socialización de las personas adultas mayores, pero se ubican lejos del centro diurno, lo que dificulta su conexión directa con estas áreas de actividad.

Entre los hitos más importantes cercanos al centro destaca el Edificio de Cultura, situado justo frente a sus instalaciones. Otros referentes urbanos relevantes, aunque más distantes, incluyen el Estadio de Santa Bárbara, la parroquia, la escuela, la municipalidad y el parque central.

Estos elementos permiten ubicar el centro dentro del paisaje urbano del cantón.

Aunque no existen bordes físicos marcados, la distancia entre el centro diurno y el área central del cantón genera un borde perceptivo. Esta separación puede influir en la accesibilidad y limitar el acceso inmediato a ciertos servicios y dinámicas comunitarias.

El centro diurno se sitúa en una zona residencial tranquila y alejada del movimiento urbano central. Su ubicación en una calle sin salida complica el acceso vehicular, lo que puede dificultar la llegada de familiares, cuidadores y algunos usuarios, afectando la participación y la frecuencia de visita.

Figura 26

Croquis de Cercanías del Centro Diurno de Santa Bárbara
Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

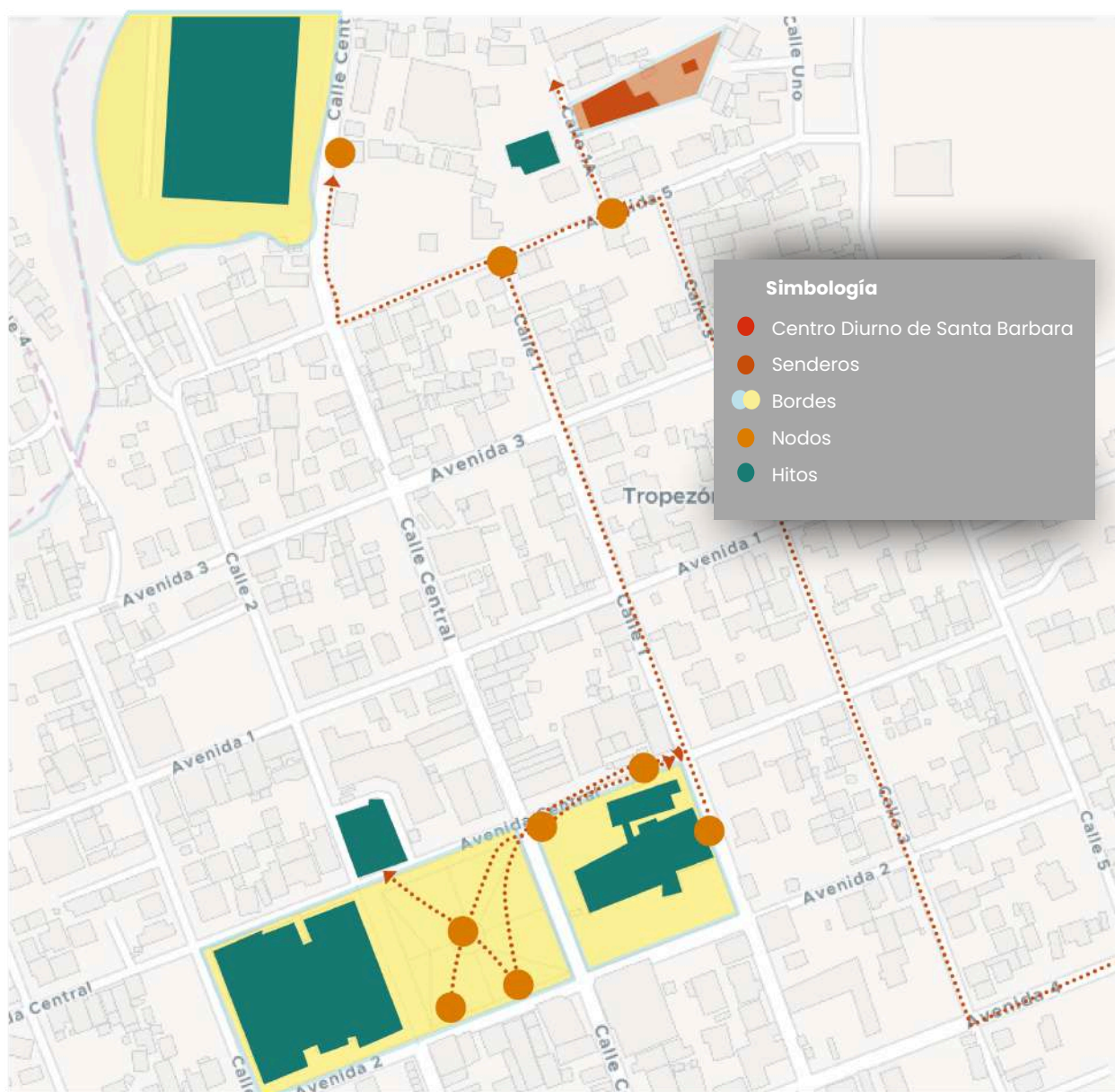
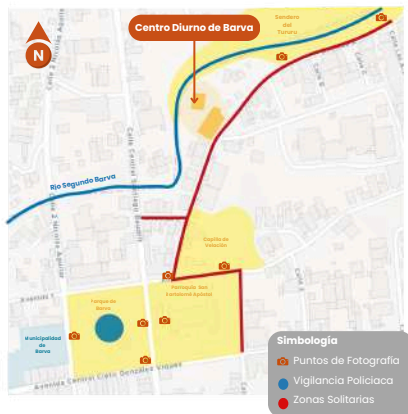


Figura 27

Croquis del Centro Diurno de Santa Bárbara

Nota: Imagen del mapa extraída de Aino

Comodidad e Imagen



El entorno del centro diurno está algo alejado del centro de Santa Bárbara, en una zona con menor presencia urbana y reportes de inseguridad en ciertos puntos. La vigilancia policial se concentra en el área del parque central, dejando otras zonas con menor cobertura. A pesar de esto, espacios como el estadio y la parroquia contribuyen positivamente a la identidad del cantón. Garantizar un entorno accesible y seguro es clave para fomentar la asistencia y participación de la población adulta mayor.

Accesos y Conexiones



El cantón dispone de rutas de autobús que lo conectan con Barva, Heredia y zonas aledañas, con paradas relativamente cercanas al centro urbano. No obstante, el centro diurno se encuentra en un área menos accesible, con solo una parada cercana frente al estadio. La calle que lo conecta es sin salida, lo que dificulta el ingreso de transporte privado o institucional. Esta condición limita el acceso de personas adultas mayores y subraya la necesidad de rutas de transporte inclusivas y adaptadas.

Sociabilidad



Santa Bárbara cuenta con espacios de encuentro comunitario que favorecen la participación de las personas adultas mayores. El Estadio Santa Bárbara no solo es sede de actividades deportivas, sino también de eventos que atraen gran afluencia de personas por su vínculo con el Club Sport Herediano. En el centro del cantón, la Parroquia, el parque y la Escuela Juan Mora Fernández organizan actividades religiosas, culturales y recreativas, como bingos u obras de teatro, que promueven la inclusión y la convivencia intergeneracional.

Percepción Visual del Espacio



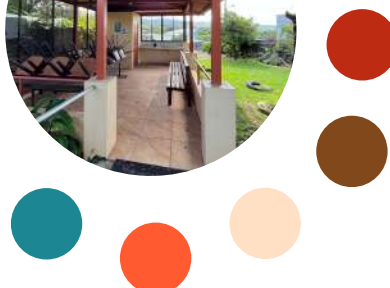
Potencial del Espacio Exterior

- **Zona verde amplia:** La gran extensión de área verde representa un alto potencial para la realización de actividades al aire libre. Actualmente, este espacio es subutilizado, pero no se le brinda el mantenimiento adecuado (corte de césped, limpieza, delimitación de áreas), lo cual tiene potencial para transformarse en un entorno activo y saludable.
- **Elementos existentes:** La presencia de un rancho, bancas y una fuente de agua añade valor paisajístico y funcional. Estos elementos no solo enriquecen la estética del entorno, sino que pueden convertirse en puntos de encuentro o relajación para las personas adultas mayores.
- **Percepción general:** El entorno natural transmite una sensación de apertura, calma y conexión con la naturaleza, lo cual es beneficioso para la salud mental y emocional de las PAM.



Iluminación y Espacios Interiores

- **Salón común:** Espacio amplio y con abundante iluminación natural. La luz mejora la percepción visual, genera un ambiente cálido y funcional, y favorece la orientación, la lectura de señalética y el bienestar emocional de los usuarios.
- **Comedor y habitaciones:** Presentan dimensiones generosas que permiten una adecuada circulación y organización del mobiliario. Su amplitud facilita la incorporación de ayudas técnicas y dispositivos de movilidad asistida sin afectar la fluidez del desplazamiento.
- **Oficinas:** Aunque más pequeñas, cumplen su función. Su percepción puede mejorarse con una delimitación más clara de áreas funcionales mediante diseño o mobiliario, ejemplo darle forma a través del diseño a oficinas como la del área de psicología.



Colores Predominantes

- Vibrantes
- Lisos
- Sobrios



Texturas y Materiales

- Ladrillo
- Metal
- Madera
- Vegetación

Nota. Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de Santa Bárbara, 2025.



Infraestructura y servicios disponibles

El cantón cuenta con al menos un centro diurno registrado ante CONAPAM que brinda atención integral a las PAM; sin embargo, su distribución no es equitativa y limita el acceso para personas con movilidad reducida o residentes en zonas periféricas.

Desafíos en accesibilidad urbana

El Plan Operativo Anual 2024 evidencia carencias en rampas, señalización y mobiliario urbano adaptado, lo que dificulta la movilidad y participación de las PAM. A pesar de la Ley 7600, la implementación de criterios de accesibilidad sigue siendo insuficiente.



Participación comunitaria limitada

Aunque existen programas culturales y recreativos municipales, la participación activa de las PAM continúa siendo baja, lo que evidencia la necesidad de estrategias que promuevan espacios intergeneracionales y actividades ajustadas a sus necesidades.

Necesidad de aplicar diseño universal

Se requiere adaptar los entornos físicos y sociales del cantón para asegurar la inclusión plena de las PAM, lo cual implica tanto mejoras estructurales como un cambio en la percepción social hacia este grupo poblacional.





Conceptualización: de las Herramientas Participativas

Las herramientas participativas permiten integrar activamente a las personas adultas mayores en el proceso de diseño, no solo para recoger sus opiniones, sino también para facilitar su comprensión del proyecto y generar insumos valiosos que orienten la propuesta final.

Estas dinámicas pueden adoptar formas lúdicas, educativas o inmersivas, y aunque no siempre son juegos, funcionan como simulacros inspirados en el urbanismo táctico que ayudan a explorar posibles soluciones espaciales. El 01 de octubre de 2024, durante la conmemoración del Día Internacional de las Personas Mayores, el PAIPAM llevó a cabo diversas actividades lúdicas dirigidas a las personas adultas mayores. Estas actividades confirman que el componente lúdico fomenta el interés y la participación, haciendo de estas herramientas un recurso clave para diseñar experiencias significativas y fundamentadas.



Figura 30

Fotos extraídas del facebook del PAIPAM

Diagrama del Proceso de la Necesidad de las Herramientas Participativas

Figura 31

Diagrama Procesual Herramientas Participativas



Círculo de Oro

Figura 32
Círculo de Oro

¿Por qué?

¿Cómo?

¿Qué?

Por qué:

Para conocer las necesidades de las personas adultas mayores a partir de un diálogo generado a través del juego. Esto nos permite romper una barrera generacional y capturar información que, posteriormente, se sistematizará y se utilizará en un marco de necesidades y en una propuesta conceptual.

Cómo:

Mediante el diseño participativo, la colaboración y la visión constructivista de nuestro equipo de diseño junto con las PAM, utilizando juegos, experiencias y empoderamiento.

Qué:

Diseño de herramientas participativas sensoriales que combinen un concepto tradicional, evocando un poco de nostalgia, con innovación para la captura de datos.

Paleta de Colores

La elección de una paleta de colores vibrantes se fundamenta en la psicología ambiental, con el fin de promover una experiencia lúdica y estimular la participación activa. Tonos como verde, azul, amarillo, celeste y naranja fueron seleccionados por su asociación con emociones positivas y por su capacidad para generar un ambiente dinámico y acogedor. Asimismo, el uso de contrastes elevados mejora la legibilidad y facilita la identificación de los elementos, aspecto esencial en espacios de interacción. La combinación equilibrada de colores cálidos y fríos contribuye tanto a la funcionalidad visual como a la creación de una atmósfera emocionalmente favorable.

La paleta cromática se ajustó en saturación y brillo para garantizar un contraste adecuado, especialmente para personas adultas mayores con posibles afecciones visuales. Estos ajustes facilitan la distinción de los elementos, reducen la fatiga visual y aseguran un entorno accesible en el que el color cumple funciones tanto estéticas como funcionales.

Figura 33
Paleta de Color

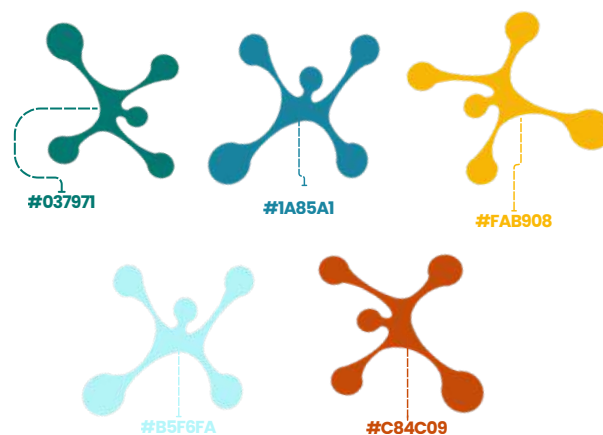
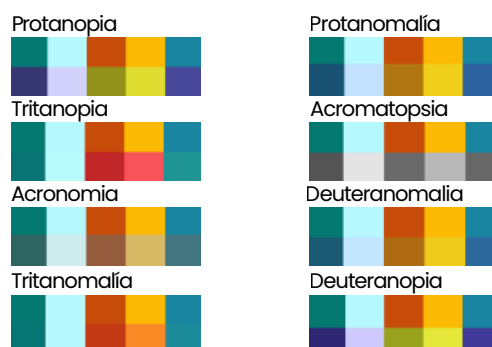
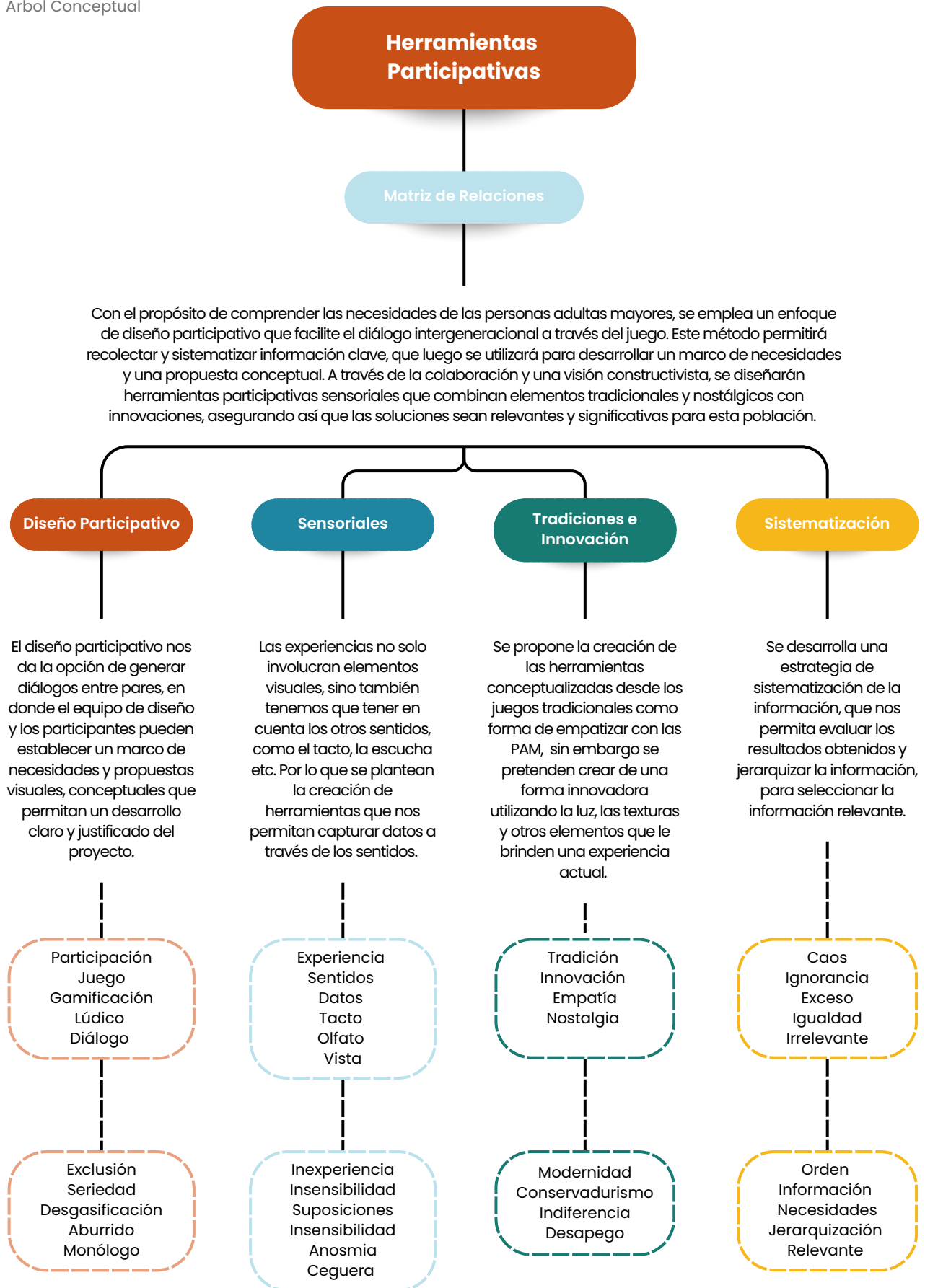


Figura 34
Datos Obtenidos de la plataforma: Coolers.com



Árbol Conceptual

Figura 35
Árbol Conceptual



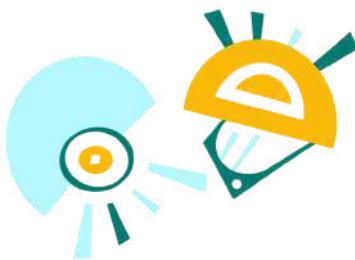
Signos Semióticos

Figura 36
Signos Semióticos



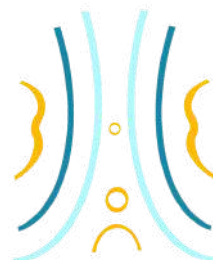
Tradición

Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación.



Experiencia

Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo.



Resplandor

Lucimiento, lustre, gloria, nobleza.



Empoderar

Hacer poderoso o fuerte a un individuo o grupo social desfavorecido



Lúdico

Perteneciente o relativo al juego



Transformar

Hacer cambiar de forma a alguien o algo



Vejez

Cualidad de viejo

Dibujo Conceptual

“Estaciones experienciales para el fortalecimiento activo”



Figura 37

Dibujo Conceptual y Cuartilla Conceptual

Cuartilla Conceptual

“Estaciones experienciales para el fortalecimiento activo”

Forma

Experienciales

La forma se centra en estaciones rotativas, la cuales pueden variar según el espacio en el que se implementen, permitiendo responder a necesidades específicas de cada PAM o de cada Centro Diurno. Parte de un concepto de adaptabilidad, orientado a transformar los entornos mediante un sistema flexible que se ajusta a distintos contextos y demandas.

Función

Estaciones

La función se centra en las experiencias ya que a través de ellas se pueden lograr tener un acercamiento social, comercial con características lúdicas, educativas y que crean micro comunidades de intercambio generacional. Gracias a estas se pueden crear espacios con identidad, emocionales y de disfrute, de participación y de envejecimiento activo.

Discurso

Fortalecimiento Activo

El objetivo de este discurso es fortalecer la confianza y la autonomía de las personas adultas mayores, promoviendo su participación activa. Desde la perspectiva del envejecimiento activo, se impulsa el desarrollo de habilidades, identidad y autodeterminación, reconociendo a las PAM como agentes capaces y plenamente involucrados en su propio bienestar.



Herramientas Participativas

Para el desarrollo del proyecto se implementaron dos herramientas participativas con enfoques complementarios. La primera, un dispositivo tridimensional denominado **Crea Tu Mundo**, fue diseñada para facilitar la participación activa de las personas adultas mayores mediante una dinámica tangible e intuitiva que permitiera expresar necesidades y preferencias espaciales. La segunda herramienta, un formulario estructurado, el cuál permitió profundizar en las percepciones sociales sobre la vejez, identificando prejuicios, estereotipos y actitudes generales hacia esta población. En conjunto, ambas herramientas aportan una comprensión más integral y multidimensional del contexto, una desde la participación directa de las PAM y la otra desde la percepción colectiva de la sociedad.

Figura 39

Tabla Comparativa

Figura 38

Identidad Gráfica Herramientas Participativas



Criterio	Herramienta 1: Crea Tu Mundo (Rompecabezas 3D)	Herramienta 2: Formulario sobre percepciones de la vejez
Función	Facilitar la participación directa de las PAM en el diseño mediante una herramienta física, accesible y comprensible.	Analizar percepciones sociales, estereotipos y actitudes hacia la vejez en la población general.
Proceso	Se emplea un rompecabezas tridimensional adaptable con piezas móviles que permiten representar configuraciones espaciales, donde las PAM construyen, combinan y reorganizan elementos para expresar sus ideas de manera intuitiva.	Se aplica un cuestionario estructurado con preguntas diseñadas para identificar prejuicios, valoraciones y comprensión del envejecimiento, las respuestas permiten reconocer patrones actitudinales.
Resultados	Promueve la expresión de necesidades reales, el análisis colectivo, la toma de decisiones y el fortalecimiento del sentido de pertenencia de las PAM en el proceso proyectual.	Proporciona datos que evidencian estereotipos, actitudes positivas o negativas y comprensiones sociales sobre la vejez, permite orientar estrategias de sensibilización y políticas inclusivas.
Referencia	(Ver Bitácora Pag.)	(Ver Bitácora Pag.)

Nota: Ver conceptualización de las Herramientas Participativas, en la Bitácora página 15-28.





Sistematización del Sondeo

En síntesis, los resultados de la encuesta permitieron identificar cómo la población participante construye su noción colectiva sobre la vejez y la PAM. A partir de estas percepciones se desprenden cuatro hallazgos centrales que orientan el análisis crítico presentado a continuación.

La percepción colectiva de la vejez es ambivalente y emocionalmente

contradictoria: Los encuestados sostienen simultáneamente valores positivos como sabiduría, experiencia y cariño, pero también asocian la vejez con fragilidad, enfermedad, soledad y deterioro. Esta ambivalencia revela que la sociedad joven mantiene una visión afectiva del adulto mayor, pero no logra desprenderse de imaginarios deficitarios y envejecidos culturalmente. La vejez, por tanto, no se concibe como una etapa diversa, sino como una categoría homogénea marcada por la pérdida.

Predomina una visión del adulto mayor como sujeto pasivo y dependiente

A pesar de la cercanía familiar con personas adultas mayores, la percepción colectiva sigue posicionando a la PAM como alguien con capacidades reducidas y limitada autonomía. El lenguaje utilizado en la encuesta “cansancio”, “dificultad”, “poca movilidad”, “tristeza” evidencia que la representación social sigue centrada en la vulnerabilidad, y no en el potencial, el deseo o los proyectos de vida que también existen en esta etapa.

Los espacios institucionales se leen como seguros, pero emocionalmente vacíos

Las imágenes de centros de cuido evocaron ideas de frialdad, monotonía, abandono, poco estímulo y escasa conexión con la naturaleza. Aunque son percibidos como espacios funcionales, la población no los reconoce como lugares que promuevan bienestar, identidad o creatividad. Esto demuestra que la noción colectiva sobre los centros para PAM está asociada más a la contención básica que al desarrollo integral, reforzando el imaginario de “sobrevivir más que vivir”.

Existe una brecha entre la realidad conceptual de la vejez y los imaginarios sociales vigentes

Aunque las políticas contemporáneas hablan de envejecimiento activo y vejez digna, la población sigue usando términos tradicionales como “hogar de ancianos” o “asilo”, lo que evidencia un desfase entre el discurso institucional y la representación social. Este hallazgo es clave, porque demuestra la necesidad de generar nuevos referentes simbólicos y espaciales que resignifiquen la vejez, superando los estigmas asociados al deterioro y promoviendo una noción más amplia, humana y vital.

Figura 40
Sistematización de Sondeos

Nota: Ver conceptualización y aplicación de la herramienta participativa 2, en la Bitácora pág 26-28.



IV. Diario de la Sabiduría

Capítulo IV: DESARROLLAR

La tercera etapa metodológica, Desarrollar, constituye el núcleo operativo del proyecto, donde se transforma la información recopilada en propuestas concretas que orientan el diseño final. En este capítulo se expone de manera integral la creación, aplicación y sistematización de la herramienta participativa **“Crea Tu Mundo”**, eje metodológico central del proceso. Se describe cómo esta herramienta fue implementada en los centros diurnos seleccionados, incluyendo la dinámica espacial de los talleres, así como la elaboración de maquetas conceptuales específicas para cada contexto.

Asimismo, se presenta la sistematización de los resultados obtenidos en los centros diurnos, integrando aprendizajes clave desde el diseño experiencial y emocional. Esta etapa incorpora, además, la vinculación del proyecto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los referentes teóricos del diseño emocional y del diseño de experiencias, y una serie de análisis complementarios que enriquecen el proceso. Se desarrollan también insumos fundamentales como la matriz de necesidades, tanto de estaciones como de programas, y el sociograma, los cuales permiten comprender las relaciones, prioridades y dinámicas entre los actores involucrados.

En conjunto, todos estos elementos posibilitan la construcción de una estrategia de diseño sólida, coherente y fundamentada, que responde a las realidades, expectativas y experiencias de las PAM participantes.



Aplicación – CREA TU MUNDO

Introducción

El presente apartado expone el análisis y los principales resultados obtenidos a partir del estudio de campo realizado en tres centros diurnos ubicados en la provincia de Heredia. A partir de la información recopilada, se puede definir que un centro diurno es un espacio destinado a la atención integral de personas adultas mayores durante el día. Estos centros brindan una variedad de servicios, tales como alimentación, actividades recreativas, terapia física y ocupacional, así como apoyo psicológico.

El análisis se desarrolló en tres niveles: macro, meso y micro, lo cual permitió una comprensión más profunda y comparativa de las dinámicas y condiciones presentes en cada centro. Para esta investigación se seleccionaron tres centros diurnos: el Centro Diurno de San Francisco, el Centro Diurno de Barva y el Centro Diurno de Santa Bárbara. La elección se realizó con el fin de obtener distintas perspectivas sobre las experiencias de las personas adultas mayores (PAM) y cómo el espacio físico influye en dichas vivencias. Los centros seleccionados varían en tamaño pequeño, mediano y grande lo que permitió analizar el impacto del entorno en la percepción y uso del espacio por parte de los usuarios.

Además del análisis espacial y estructural, se incorporó la participación activa de las personas adultas mayores a través del taller denominado “**Crea Tu Mundo**”. A partir de esta actividad, se construyó un marco de necesidades fundamentado en sus propias experiencias, permitiendo que su voz y su criterio fueran tomados en cuenta para la definición de lineamientos y procesos de toma de decisiones.

Etapas del Taller

Figura 41
Etapas del taller

01

Como muestra de agradecimiento, se ofreció un refrigerio a las personas participantes mientras se brindaba una charla introductoria sobre diseño ambiental. En ella se explicó quiénes somos, se repasaron conceptos básicos como forma, color, textura e interpretación visual, y se abordaron posibles necesidades de la población adulta mayor en sus espacios habitados.



02

En esta etapa se realizó una dinámica lúdica centrada en la percepción del color, donde las personas adultas mayores respondieron tres preguntas seleccionando colores: cuál les hace sentir en casa, cuál les genera estrés y cuál representa el lugar. Estas respuestas permitieron explorar la interpretación emocional del color y su vínculo con el entorno, aportando insumos clave para futuras propuestas de diseño.

03

La tercera etapa consistió en aplicar la herramienta participativa **"Crea Tu Mundo"**, que incluyó abrir y explorar una caja de materiales, seleccionar los elementos que respondieran a las necesidades individuales, construir una maqueta conceptual y reflexionar sobre la incidencia de la luz y la sombra. Esta actividad promovió el pensamiento creativo y estimuló la imaginación y la abstracción cognitiva en las personas adultas mayores.



04

En paralelo a la construcción de las maquetas, una integrante del equipo registró las necesidades identificadas y las interpretaciones de las personas participantes sobre sus creaciones. Se documentaron las razones para seleccionar ciertos colores, texturas y formas, lo cual enriqueció el análisis posterior del ejercicio participativo.

05

Finalmente, cada grupo expuso su maqueta ante sus compañeros y el equipo facilitador. Este momento permitió generar un diálogo colectivo y debatir sobre las necesidades representadas, contribuyendo a la validación de las ideas y aportando insumos esenciales para la conceptualización del diseño. Así, se consolida un proceso participativo con fundamentación concreta en la experiencia de las personas adultas mayores.



Centro Diurno de San Francisco



Sistematización del Taller del Centro Diurno de San Francisco

ETAPA 1



Durante el conversatorio inicial, surgieron reflexiones significativas en torno al concepto de espacio. Las personas participantes destacaron la necesidad de contar con **espacios públicos adaptados** a las personas adultas mayores. Mencionaron que, aunque existen esfuerzos municipales para crear zonas recreativas, estas suelen estar dirigidas a la infancia o a personas con mascotas, dejando de lado las necesidades específicas de su población. **Valoraron positivamente** que fueran tomados en cuenta dentro del proceso de diseño, apreciando la oportunidad de expresar sus opiniones y participar activamente.

En esta fase se **aprovechó la alta movilidad física** de las personas participantes. Se colocaron piezas de colores en distintos puntos del centro, lo que permitió dinamizar la actividad. Cada persona debía desplazarse hacia el color que consideraba representativo para responder a las preguntas planteadas. Se generaron discusiones valiosas, destacando que el color negro evocaba sentimientos negativos en varias personas, mientras que el color verde fue ampliamente identificado con el centro, por su capacidad de transmitir tranquilidad y vitalidad. .

ETAPA 2



Sistematización del Taller del Centro Diurno de San Francisco

ETAPA 3



Durante la creación del prototipo, se observó un **alto nivel de comprensión** por parte de las personas participantes. La inclusión de los pasos del proceso en una diapositiva facilitó la ejecución de la actividad. Uno de los momentos más enriquecedores fue el juego de luces y sombras, que estimuló el **pensamiento abstracto**. A pesar de que muchas de las experiencias artísticas previas habían sido más manuales y figurativas, las personas participantes expresaron entusiasmo por esta exploración más conceptual. Las interpretaciones vinculadas al atardecer, la atmósfera del anochecer y elementos tradicionales como carretas y canastos enriquecieron la actividad.



Nota: Ver necesidades descritas por las PAM, en Bitácora pág 32.

Etapa 4

En paralelo a la construcción de las maquetas, una integrante del equipo registró las necesidades identificadas y las interpretaciones de las personas participantes sobre sus creaciones. Se documentaron las razones para seleccionar ciertos colores, texturas y formas, lo cual enriqueció el análisis posterior del ejercicio participativo.

Etapa 5

Finalmente, cada grupo expuso su maqueta ante sus compañeros y el equipo facilitador. Este momento permitió generar un diálogo colectivo y debatir sobre las necesidades representadas, contribuyendo a la validación de las ideas y aportando insumos esenciales para la conceptualización del diseño. Así, se consolida un proceso participativo con fundamentación concreta en la experiencia de las personas adultas mayores.

ETAPA 4



ETAPA 5

Nota: Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de San Francisco, 2025.

Resultados del Taller

A partir de las experiencias obtenidas en el taller se realiza la sistematización, donde se recopilan las palabras clave generadas por cada equipo (verde, rojo y azul) y se integran las maquetas elaboradas como representación de sus propuestas.

Equipo Verde

Naturaleza

- Comodidad
- Espacio frío
- Vibrante
- Llamativo
- Conectar con la naturaleza
- Mas alegre
- Venir más días
- Luz/ Iluminación
- Mobiliario Diseñado
- Sillas Cómodas
- Fuente de Agua
- Huerta comunitaria
- Cambiar los colores
- Fuente de agua

Equipo Rojo

- Comodidad
- colores
- Adaptable
- Naturaleza: Plantas, Flores, Fuente de Agua
- Reciclable
- Sala de estar:
- Que se observe la naturaleza,
- Descansar
- Un ranchito
- Parrilla, Bancos,
- Fachada tejas
- Palmeras

Equipo Azul

- Estrés, no entendía, llamativo
- Cosas nuevas, curiosidad por dar forma
- Mas vegetación
- Mejor acondicionamiento en los baños
- Mas equipo medico
- Botequín, Inventario
- Equipo Audiovisual
- Bailes
- Ejercicios



Figura 42
Maqueta Equipo verde CDSF



Figura 43
Maqueta Equipo rojo CDSF



Figura 44
Maqueta Equipo Azul CDSF

Análisis de las Maquetas

En este apartado se analiza el conjunto de maquetas elaboradas por los grupos de los diferentes centros diurnos, con el objetivo de **identificar patrones** comunes en cuanto a colores, texturas, figuras y materiales utilizados. A partir de este análisis se elabora **una maqueta por centro diurno y una general de todo el proyecto** que sintetiza los elementos más representativos, respetando las preferencias expresadas por las personas adultas mayores durante el proceso creativo.

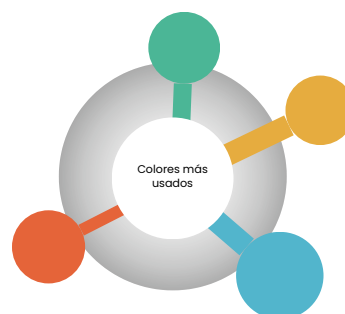
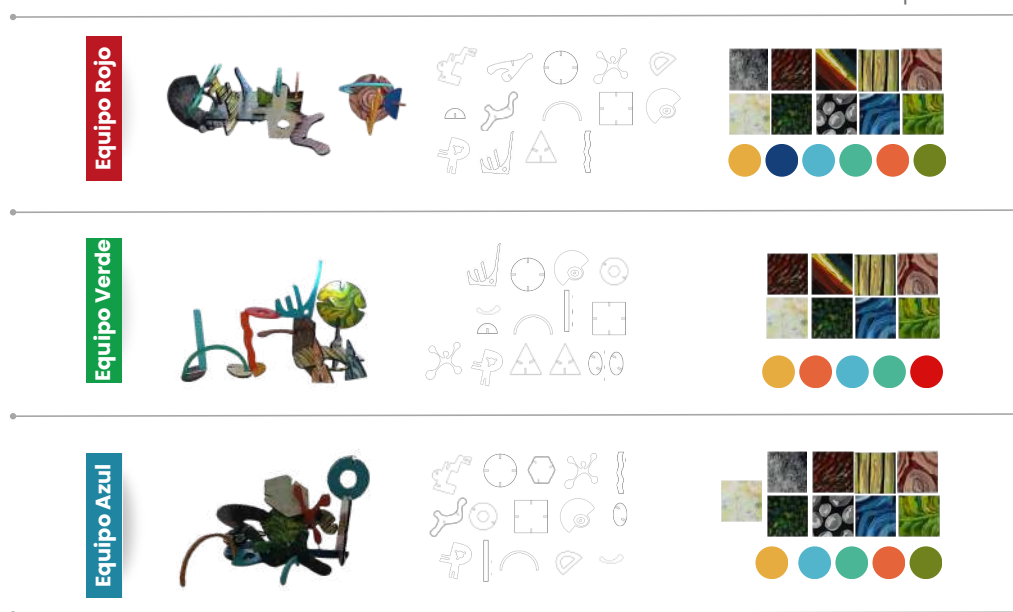
El análisis se desarrolla en **seis pasos** que permiten comprender y sintetizar las maquetas. Primero, se descomponen para reconocer sus partes. Luego, se identifican las texturas predominantes y se construye una paleta cromática basada en los colores presentes. Después, se realiza el conteo de figuras que conforman cada maqueta. Con esta información se elabora una maqueta general que integra todos los elementos, y finalmente se lleva a cabo el análisis de esa maqueta para interpretar el conjunto de manera global.

Paso 1: Descomposición de Maquetas

Se analizan por separado las maquetas realizadas por los **tres equipos azul, verde y rojo, del Centro Diurno de San Francisco**. El objetivo es identificar los colores, texturas y figuras utilizadas por cada grupo, para su posterior comparación y se diagrama en un cuadro comparativo

Figura 45

Descomposición de Maquetas CDSF



Paso 2: Identificación de texturas predominantes

A partir del análisis individual, se extraen las texturas más utilizadas de forma general por los tres equipos, con el fin de reconocer patrones comunes en el centro.

Paso 3: Elaboración de paleta cromática

Se crea una paleta de color que reúne los tonos más recurrentes en las tres maquetas, permitiendo establecer una base visual unificada para el diseño posterior.



Paso 4: Conteo de figuras utilizadas

Se realiza un registro de las figuras más representadas en las tres maquetas, identificando aquellas que tienen mayor presencia en las propuestas de los equipos.

Análisis de las Maquetas

Paso 5: Construcción de Maqueta General

Con base en los resultados obtenidos, se diseña una maqueta general que integra los colores, texturas y figuras más representativos. Esta maqueta busca sintetizar visualmente las percepciones y preferencias expresadas por los tres grupos del Centro Diurno de San Francisco.

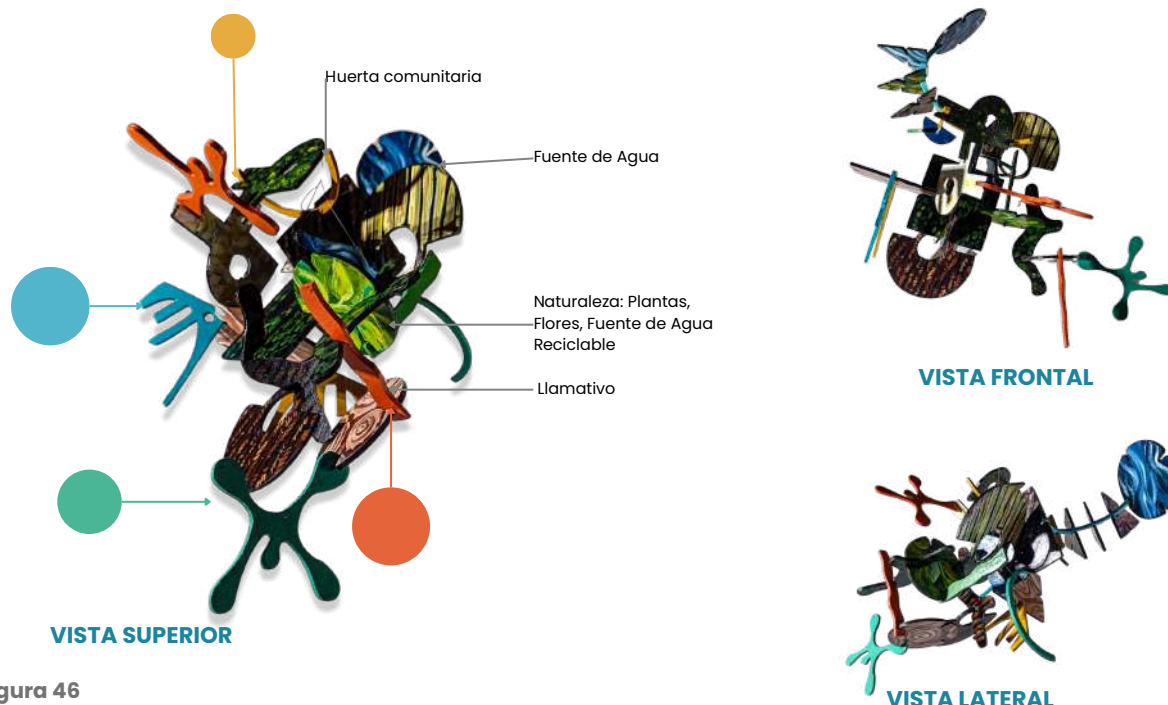


Figura 46
Maqueta general del CDSF

Análisis de la Maqueta General del Centro Diurno de San Francisco

A partir del análisis de las maquetas desarrolladas por los **tres equipos del Centro Diurno** de San Francisco, se elaboró un prototipo que integra los elementos más representativos en cuanto a formas, colores y materiales. Esta propuesta recoge los recursos visuales más frecuentes y sintetiza una paleta cromática basada en los tonos predominantes.

El diseño evidencia una preferencia por espacios confortables, con presencia de vegetación, adaptabilidad y un uso controlado del color. Las personas participantes manifestaron interés por ambientes vibrantes, pero sin llegar a una saturación visual que genere incomodidad. En respuesta, la maqueta combina formas geométricas y orgánicas, estableciendo un equilibrio entre lo construido y lo natural.

Entre los símbolos más destacados se encuentra la tradición, valorada como un punto de partida emocional y cultural para el desarrollo del proyecto. Asimismo, elementos como el agua y el sonido fueron señalados como componentes relevantes, lo que sugiere la incorporación de experiencias sensoriales con fines terapéuticos, como la musicoterapia.

Finalmente, el ensamble de los distintos componentes permitió identificar una lógica modular en la estructura, lo cual facilita la creación de espacios flexibles. La propuesta resultante se caracteriza por su dinamismo formal y por el uso de texturas asociadas a materiales naturales, reforzando la conexión con el entorno y las preferencias de la comunidad usuaria.

Programa de Necesidades Centro Diurno San Francisco

El Programa de Necesidades funciona como una esquematización que reúne los conceptos y requerimientos principales obtenidos del análisis. Para facilitar su lectura, organiza y jerarquiza estos conceptos mediante variaciones en el tamaño, color y proporción de la tipografía, destacando así los elementos más relevantes.

Figura 47

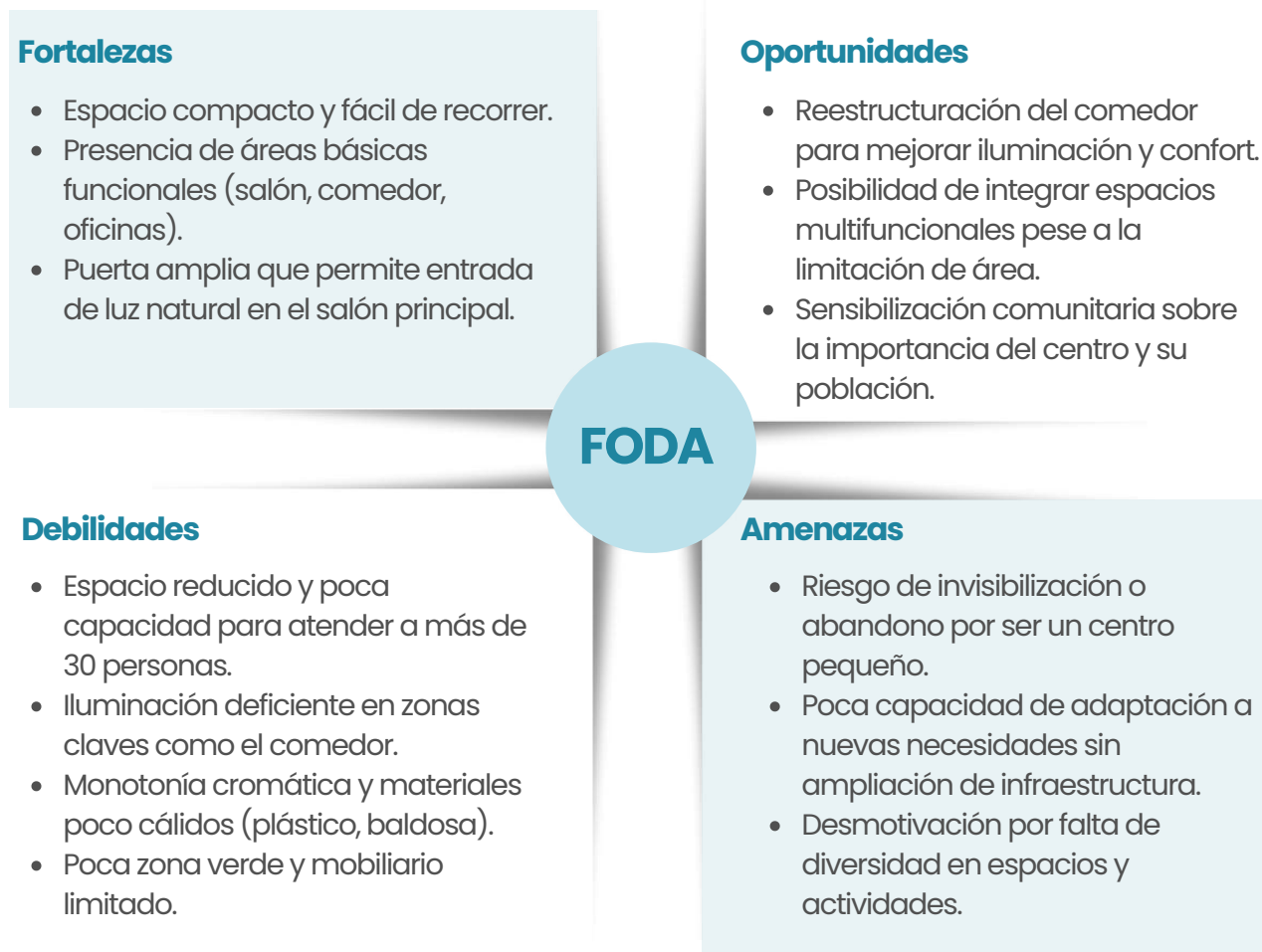
Programa de Necesidades CDSF



FODA Análisis Centro Diurno de San Francisco

Figura 48

Análisis FODA de CDSF



Reflexiones Finales

La experiencia en el Centro Diurno San Francisco fue altamente positiva. A pesar de que el espacio físico es reducido, las relaciones humanas construidas durante el taller enriquecieron el proceso. La calidad humana de las personas adultas mayores y del personal fue excepcional. Cabe destacar que este centro funciona en un salón comunal adaptado, lo cual presenta ciertos retos estructurales, como la presencia de gradas, parcialmente resueltos con la instalación de una rampa. La zona verde disponible es limitada, lo que se reflejó en el deseo de mayor contacto con la naturaleza expresado por las personas participantes.

Además, resultó particularmente valioso contar con la presencia activa de la directora del centro, quien también es una persona adulta mayor. Su participación simboliza el empoderamiento y la autonomía dentro de la comunidad. En conjunto, esta experiencia nos proporcionó insumos valiosos y reafirmó la importancia de diseñar desde una perspectiva empática y colaborativa.

Centro Diurno de Barva



Sistematización del Taller del Centro Diurno de Barva

ETAPA 1



El taller en el Centro Diurno de Barva se llevó a cabo el 2 de mayo. Dado que la población estaba dividida en personas con autonomía y personas con condiciones cognitivas, por recomendación profesional se trabajó únicamente con aquellas con mayor nivel de autonomía. En un inicio, la presentación **fue recibida con cierta frialdad**; algunas personas mostraron poco interés o distracción, en parte debido a las condiciones del espacio, particularmente el calor. Sin embargo, conforme avanzó la charla, se logró mayor participación. Surgieron aportes relevantes en relación con el uso del espacio, la necesidad de áreas al aire libre y la adecuación de espacios públicos para personas adultas mayores.

Durante la actividad de exploración con colores, se adaptó la **metodología a las condiciones físicas de las personas participantes**, quienes presentaban menor movilidad. En lugar de desplazarse, se colocaron piezas de colores alrededor del grupo y se solicitó levantar la mano para responder. Los colores negro y celeste fueron los más significativos: el primero asociado con el estrés y el segundo identificado como representativo del centro. La adaptación permitió una participación activa, aunque limitada por las condiciones físicas.

ETAPA 2

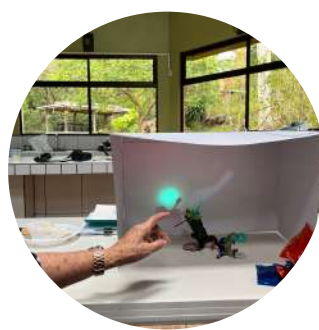


Sistematización del Taller del Centro Diurno de Barva

ETAPA 3



La herramienta "**Crea Tu Mundo**" se desarrolló en tres grupos. La comprensión de los pasos fue ágil y facilitada por la proyección de una guía visual. Las personas adultas mayores demostraron interés en la creación colectiva y se involucraron activamente en la elaboración de sus maquetas. **La exploración de luz y sombra fue especialmente apreciada**, ya que permitió un ejercicio de abstracción que vinculó la percepción visual con las sensaciones espaciales, y despertó un interés particular en el juego entre sombras, texturas y **naturaleza**.



Nota: Ver necesidades descritas por las PAM, en Bitácora pág. 32.

Etapa 4

Durante esta etapa se recopilaron las reflexiones de cada grupo respecto a las decisiones tomadas en sus diseños. Se destacaron temas como la importancia de **considerar la luz solar**, el uso de texturas naturales y la incorporación de vegetación. Estos elementos fueron percibidos como fundamentales para mejorar la calidad del entorno del centro.

Etapa 5

Cada grupo socializó su propuesta frente a los demás. Aunque se presentaron algunas limitaciones de **tiempo debido al horario del almuerzo**, la mayoría de los equipos logró defender sus ideas y justificar sus elecciones de diseño. Esta dinámica fortaleció la capacidad de argumentación y propició un espacio de validación colectiva.

ETAPA 4



ETAPA 5

Nota: Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de Barva, 2025.

Resultados del Taller

A partir de las experiencias obtenidas en el taller se realiza la sistematización, donde se recopilan las palabras clave generadas por cada equipo (verde, rojo y azul) y se integran las maquetas elaboradas como representación de sus propuestas.

Equipo Verde

Tecnología
Huertas, que puedan sembrar,
criaderos de raíz, bajo sombra
no asolearse, huertas en mesa
Visitas hogareñas mayores
visitas
Colores Vivos, quitar la tristeza
en las paredes de adentro
Texturas en las paredes
(naturaleza) Murales
Sentirse Libres
Separación de lugares por
actividad (religión/ ejercicio)
Mucha Naturaleza
Sombras y Rayos de luz
Aire puro
Grupos Folclóricas
Cursos para hombres



Figura 49
Maqueta Equipo Verde CDB

Equipo Rojo

Naturaleza: Importancia del agua
del río
Darle Sentido al espacio
Aprovechar y usar mas la zona
verde del centro
Frescura
Vida
Tranquilidad
Alegría
Paz
Confianza
Serenidad
Aire Puro



Figura 50
Maqueta Equipo Rojo CDB

Equipo Azul

2 espacios interno y externo
Armonía
Exterior Paz
Aprendizaje
Estabilidad y Seguridad
Tranquilidad
Unidad
Red y Acompañamiento
Vida
Alegría y Belleza
Meditación y Relajación
Espacio abierto



Figura 51
Maqueta Equipo Azul CDB

Análisis de las Maquetas

En este apartado se analiza el conjunto de maquetas elaboradas por los grupos de los diferentes centros diurnos, con el objetivo de **identificar patrones** comunes en cuanto a colores, texturas, figuras y materiales utilizados. A partir de este análisis se elabora **una maqueta por centro diurno y una general de todo el proyecto** que sintetiza los elementos más representativos, respetando las preferencias expresadas por las personas adultas mayores durante el proceso creativo.

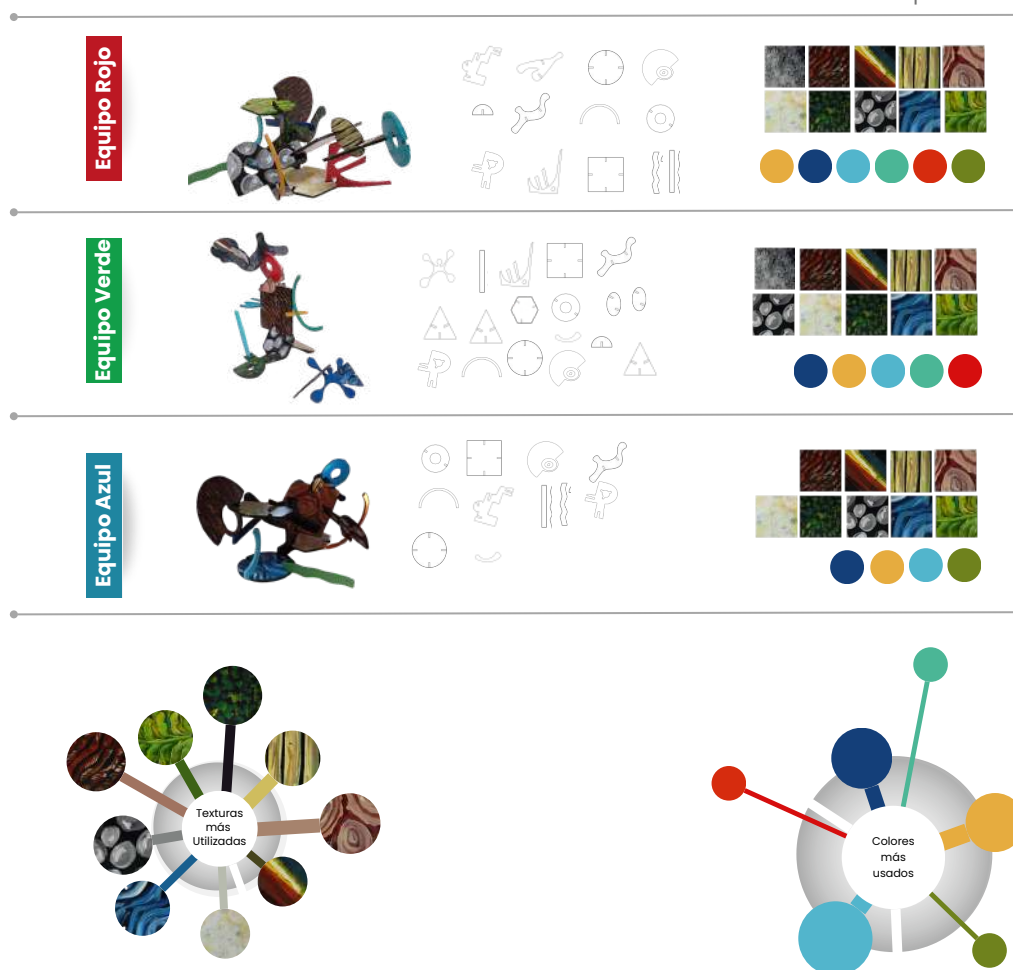
El análisis se desarrolla en **seis pasos** que permiten comprender y sintetizar las maquetas. Primero, se descomponen para reconocer sus partes. Luego, se identifican las texturas predominantes y se construye una paleta cromática basada en los colores presentes. Después, se realiza el conteo de figuras que conforman cada maqueta. Con esta información se elabora una maqueta general que integra todos los elementos, y finalmente se lleva a cabo el análisis de esa maqueta para interpretar el conjunto de manera global.

Paso 1: Descomposición de Maquetas

Se analizan por separado las maquetas realizadas por los **tres equipos azul, verde y rojo, del Centro Diurno de Barva**. El objetivo es identificar los colores, texturas y figuras utilizadas por cada grupo, para su posterior comparación y se diagrama en un cuadro comparativo.

Figura 52

Descomposición de Maquetas CDB



Paso 2: Identificación de texturas predominantes

A partir del análisis individual, se extraen las texturas más utilizadas de forma general por los tres equipos, con el fin de reconocer patrones comunes en el centro.

Paso 3: Elaboración de paleta cromática

Se crea una paleta de color que reúne los tonos más recurrentes en las tres maquetas, permitiendo establecer una base visual unificada para el diseño posterior.



Paso 4: Conteo de figuras utilizadas

Se realiza un registro de las figuras más representadas en las tres maquetas, identificando aquellas que tienen mayor presencia en las propuestas de los equipos.

Paso 5: Construcción de Maqueta General

Con base en los resultados obtenidos, se diseña una maqueta general que integra los colores, texturas y figuras más representativos. Esta maqueta busca sintetizar visualmente las percepciones y preferencias expresadas por los tres grupos del Centro Diurno de Barva.

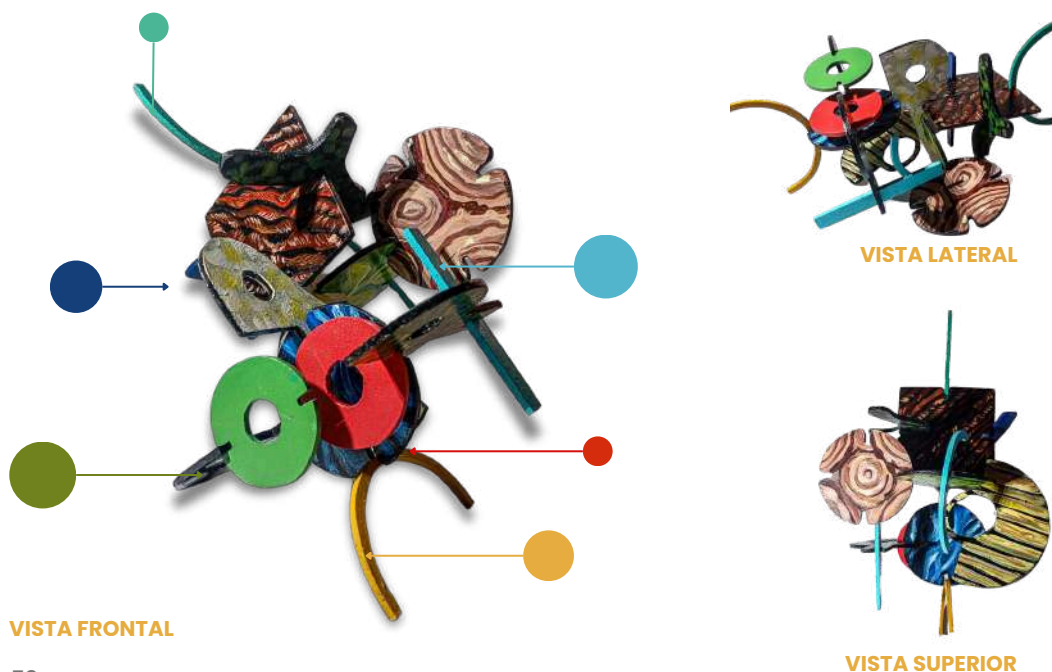


Figura 53
Maqueta general del CDB

Análisis de la maqueta general del Centro Diurno de Barva

La composición de esta maqueta se fundamenta principalmente en el uso de formas geométricas, aunque incorpora texturas orgánicas que aportan calidez y conexión con lo natural. Entre los colores predominantes se destacan el azul, el amarillo y el celeste, los cuales evocan sensaciones de frescura, tranquilidad y alegría.

El elemento del agua aparece con frecuencia en los proyectos, asociado a la armonía y al bienestar emocional. El uso del color en esta maqueta cumple una función activa: busca generar una atmósfera de libertad, adaptación y reactivación emocional, especialmente en relación con el estado de ánimo de las personas adultas mayores.

Se observa un interés por incorporar texturas naturales en los muros, como mecate, vegetación o elementos que remitan a las plantas, lo cual refuerza la conexión con el entorno natural. Además, la distribución espacial responde a la necesidad de contar con áreas funcionales y adaptadas para actividades como baile, folclor y talleres creativos.

La paleta de colores empleada es vibrante, con una intención clara de contrarrestar sensaciones de tristeza desde una perspectiva de la psicología ambiental. Asimismo, se expresa el deseo de una mayor apertura del espacio, propiciando visitas frecuentes y fomentando una dinámica comunitaria activa.

Programa de Necesidades Centro Diurno Barva

El Programa de Necesidades funciona como una esquematización que reúne los conceptos y requerimientos principales obtenidos del análisis. Para facilitar su lectura, organiza y jerarquiza estos conceptos mediante variaciones en el tamaño, color y proporción de la tipografía, destacando así los elementos más relevantes.

Figura 54

Programa de Necesidades CDB



FODA Análisis Centro Diurno de Barva

Figura 55

Análisis FODA de CDB



Reflexiones Finales

El **Centro Diurno de Barva** cuenta con una infraestructura amplia pero presenta retos de accesibilidad, especialmente por sus pendientes pronunciadas. Aunque dispone de espacios verdes, estos requieren mayor aprovechamiento. Se mencionó el interés en desarrollar huertas urbanas y aprovechar el entorno natural, como el río cercano, como recurso sensorial. La experiencia reveló necesidades específicas ligadas al aprovechamiento del espacio exterior, así como una disposición favorable hacia nuevas propuestas participativas y talleres creativos.

Centro Diurno de Santa Bárbara



Sistematización del Taller del Centro Diurno de Santa Bárbara

ETAPA 1



El taller se llevó a cabo el 12 de mayo con una participación de 22 personas adultas mayores. A diferencia de los otros centros, **la organización inicial presentó dificultades**: no se brindó el tiempo suficiente para preparar el espacio ni se permitió realizar la merienda durante la presentación, lo cual limitó el vínculo inicial con las personas participantes. Además, se trabajó simultáneamente con personas con y **sin autonomía cognitiva**, pese a que se había solicitado trabajar únicamente con personas con autonomía, lo que generó retos adicionales en la gestión del grupo. La charla fue interrumpida en varias ocasiones, y se presentaron conflictos entre algunas personas adultas mayores, afectando la dinámica grupal.

La actividad de percepción del color fue difícil de ejecutar debido a la falta de comprensión por parte de algunas personas participantes, especialmente aquellas con condiciones cognitivas. Sin embargo, se lograron obtener algunos resultados: el color negro fue asociado con el estrés, mientras que el color verde fue identificado como representativo del centro. A pesar de las dificultades, se logró avanzar con la actividad adaptándola a las posibilidades del grupo.

ETAPA 2



Sistematización del Taller del Centro Diurno de Santa Bárbara

ETAPA 3



Antes de iniciar esta etapa, se realizó una pausa para compartir una merienda, lo cual ayudó a establecer una mejor conexión con las personas participantes. Posteriormente, se organizaron en tres grupos y se procedió con la actividad **"Crea Tu Mundo"**. Aunque al inicio hubo resistencia, progresivamente se involucraron en la selección de materiales, la construcción de maquetas y la exploración de luz y sombra, mostrando interés por los conceptos más abstractos del diseño.



Nota: Ver necesidades descritas por las PAM, en Bitácora pág. 32.

Etapa 4

Con apoyo del personal del centro, se logró recopilar las reflexiones de las personas adultas mayores respecto a sus decisiones de diseño. Si bien al principio hubo desorganización, esta etapa permitió identificar elementos valiosos relacionados con el entorno físico del centro, incluyendo la necesidad de vegetación, luz natural y elementos sensoriales.

Etapa 5

Los grupos expusieron sus propuestas ante sus compañeros, lo que permitió generar un breve espacio de reflexión. Aunque las exposiciones fueron apresuradas debido a la proximidad de la hora del almuerzo, se lograron recoger ideas relevantes sobre las necesidades espaciales. Las presentaciones también ofrecieron un momento para retomar el control del taller y redirigir el enfoque hacia los objetivos de diseño.

ETAPA 4



ETAPA 5

Nota: Todas las Fotografías son del Archivo personal de Memorias Plateadas, Centro Diurno de Barva, 2025.

Resultados del Taller

A partir de las experiencias obtenidas en el taller se realiza la sistematización, donde se recopilan las palabras clave generadas por cada equipo (verde, rojo y azul) y se integran las maquetas elaboradas como representación de sus propuestas.

Equipo Verde

Los elementos mencionados reflejan una preferencia por materiales y recursos que generen comodidad, calma y conexión con la naturaleza, como la suavidad, la vegetación, el agua, la luz natural y las plantas. Asimismo, se reconocen materiales estructurales y decorativos (madera, metal, piedras, bambú y cuerdas) que contribuyen tanto a la funcionalidad como a la ambientación estética del espacio.

Equipo Rojo

Naturaleza, madera agua, metal, luz (Fuente de agua, adornos, barrad de apoyo físico, bancas)
Colores: rojo, naranja, verde y amarillo
Que el lugar sea colorido, todos los colores son importantes
Madera: Uso para Muebles
Luz: frescura, claridad, libertad y paz
Piedras cerca del rio
Naturaleza: Felicidad, descanso y han trabajado toda la vida con las plantas, tranquilidad, paz.
Felicidad

Equipo Azul

Cuerda maceteros colgando
Rojo + Naranja= atardecer celajes
Naranja+ verde: octubre después de la lluvia
Rojo + Azul: atardecer en la playa
Arcoíris en un atardecer que hacer sentir bien
Se identifican con la naturaleza
La luna y el sol frente a frente
Cuando el sol empieza a salir lentamente.
Fuente de agua
Perritos
Pajaritos



Figura 56
Maqueta Equipo verde CDSB



Figura 57
Maqueta Equipo Rojo CDSB



Figura 58
Maqueta Equipo Azul CDSB

Análisis de las Maquetas

En este apartado se analiza el conjunto de maquetas elaboradas por los grupos de los diferentes centros diurnos, con el objetivo de **identificar patrones** comunes en cuanto a colores, texturas, figuras y materiales utilizados. A partir de este análisis se elabora **una maqueta por centro diurno y una general de todo el proyecto** que sintetiza los elementos más representativos, respetando las preferencias expresadas por las personas adultas mayores durante el proceso creativo.

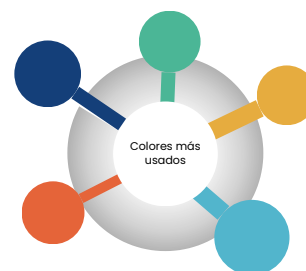
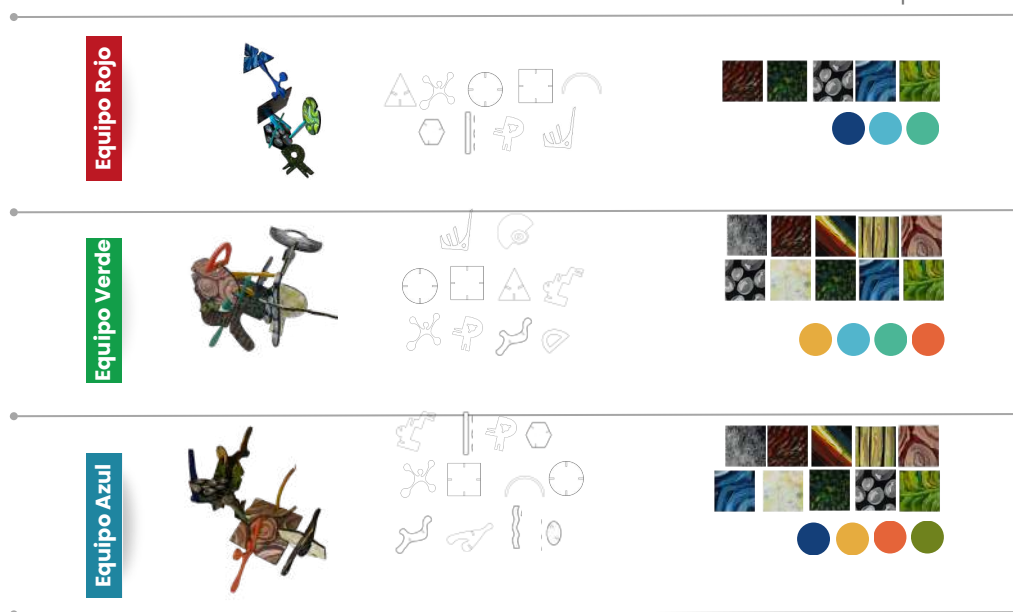
El análisis se desarrolla en **seis pasos** que permiten comprender y sintetizar las maquetas. Primero, se descomponen para reconocer sus partes. Luego, se identifican las texturas predominantes y se construye una paleta cromática basada en los colores presentes. Después, se realiza el conteo de figuras que conforman cada maqueta. Con esta información se elabora una maqueta general que integra todos los elementos, y finalmente se lleva a cabo el análisis de esa maqueta para interpretar el conjunto de manera global.

Paso 1: Descomposición de maquetas

Se analizan por separado las maquetas realizadas por los **tres equipos azul, verde y rojo, del Centro Santa Barbara**. El objetivo es identificar los colores, texturas y figuras utilizadas por cada grupo, para su posterior comparación y se diagrama en un cuadro comparativo

Figura 59

Descomposición de Maquetas CDSB

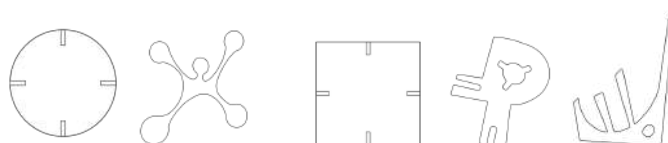


Paso 2: Identificación de texturas predominantes

A partir del análisis individual, se extraen las texturas más utilizadas de forma general por los tres equipos, con el fin de reconocer patrones comunes en el centro.

Paso 3: Elaboración de paleta cromática

Se crea una paleta de color que reúne los tonos más recurrentes en las tres maquetas, permitiendo establecer una base visual unificada para el diseño posterior.



Paso 4: Conteo de figuras utilizadas

Se realiza un registro de las figuras más representadas en las tres maquetas, identificando aquellas que tienen mayor presencia en las propuestas de los equipos.

Análisis de las Maquetas

Paso 5: Construcción de maqueta general

Con base en los resultados obtenidos, se diseña una maqueta general que integra los colores, texturas y figuras más representativos. Esta maqueta busca sintetizar visualmente las percepciones y preferencias expresadas por los tres grupos del Centro Diurno de Santa Bárbara.



Análisis de la Maqueta General del Centro Diurno de Santa Bárbara

La maqueta general del **Centro Diurno de Santa Bárbara** se caracteriza por un uso marcado de texturas inspiradas en la naturaleza, principalmente asociadas a plantas y vegetación. Uno de los materiales más recurrentes es las rocas, cuyo uso destaca en comparación con otros centros diurnos, donde no tuvo la misma presencia.

La paleta de color combina dos tonos cálidos y tres fríos, generando un equilibrio visual vibrante. Se incorpora también la textura del agua como un recurso sensorial clave, vinculada a elementos como fuentes y acuarios, lo cual apunta a la creación de espacios tranquilos y estimulantes.

Las plantas cumplen una función tanto estética como funcional, ya que se reconocen por su capacidad de oxigenar el ambiente y generar sensaciones de bienestar y alegría. El uso de madera se relaciona con mobiliario, mientras que el bambú se propone como material decorativo para estructuras en parques y zonas verdes.

Otros elementos atmosféricos, como los colores del atardecer y los arcoíris, fueron valorados simbólicamente por la comunidad, reforzando la conexión emocional con el entorno. Además, se destacó la importancia de integrar fauna, promoviendo relaciones ecológicas a través de la selección de flora que atraiga animales, fomentando la biodiversidad y el vínculo con la vida natural.

Programa de Necesidades Centro Diurno Santa Bárbara

El Programa de Necesidades funciona como una esquematización que reúne los conceptos y requerimientos principales obtenidos del análisis. Para facilitar su lectura, organiza y jerarquiza estos conceptos mediante variaciones en el tamaño, color y proporción de la tipografía, destacando así los elementos más relevantes.

Figura 61

Programa de Necesidades CDSB



FODA Análisis Centro Diurno de Santa Barbara

Figura 62

Análisis FODA de CDSB



Reflexiones Finales

El taller en Santa Bárbara representó un reto importante tanto en la organización como en la ejecución. La falta de apoyo institucional durante la primera parte del taller y la combinación de poblaciones con distintas capacidades dificultaron la implementación del plan original. No obstante, fue una experiencia valiosa para reflexionar sobre las adaptaciones necesarias en contextos complejos. El centro cuenta con instalaciones amplias, pero con algunas áreas naturales descuidadas. Se evidenció una necesidad por revitalizar estos espacios y fomentar propuestas que integren tanto a la población activa como a la de larga estancia. La experiencia reafirmó la importancia de la planificación conjunta y del acompañamiento institucional en procesos participativos de diseño.

Figura 63

Análisis FODA General

Fortalezas

- Diseño sectorizado por áreas funcionales y cromáticas (modelo Barva).
- Espacios interiores amplios y bien iluminados naturalmente (modelo Santa Bárbara).
- Incorporación de zonas verdes con actividades al aire libre y elementos naturales (Santa Bárbara).
- Equipamiento médico y de atención especializada en geriatría (modelo Barva).
- Enfoque en accesibilidad, confort ambiental y estimulación multisensorial.

Oportunidades

- Creación de un modelo replicable de centro diurno digno, sostenible e inclusivo.
- Integración de programas educativos de calidad y actividades intergeneracionales.
- Promoción del envejecimiento activo como eje central de la comunidad.
- Uso de diseño innovador con sentido cultural y ambiental.
- Aplicación de los ODS como base para su planificación y proyección.

FODA

Debilidades

- Requiere una inversión considerable en diseño, infraestructura y personal.
- Posible complejidad operativa si no se gestiona adecuadamente la segmentación funcional.
- Necesidad de constante mantenimiento y actualización de los espacios

Amenazas

- Falta de políticas públicas o recursos constantes que respalden su sostenibilidad.
- Riesgo de desarticulación si no se involucra a la comunidad y actores clave.
- Percepción negativa o resistencia cultural frente a la innovación en atención gerontológica.

Maqueta General del Proyecto

Como parte de la sistematización de los procesos desarrollados con la herramienta **“Crea Tu Mundo”**, se elabora una síntesis que conduce a la maqueta final empleada para conceptualizar el proyecto. El proceso inicia con las decisiones creativas tomadas por las PAM durante la actividad, las cuales luego se filtran según los materiales que utilizaron con mayor frecuencia. A partir de los talleres, las PAM generaron nueve maquetas provenientes de los distintos grupos de los centros diurnos participantes. Estas se fueron depurando hasta obtener tres propuestas representativas y, finalmente, se integraron en una única maqueta conceptual que reúne y sintetiza los aportes, preferencias y elecciones de todas las personas involucradas.

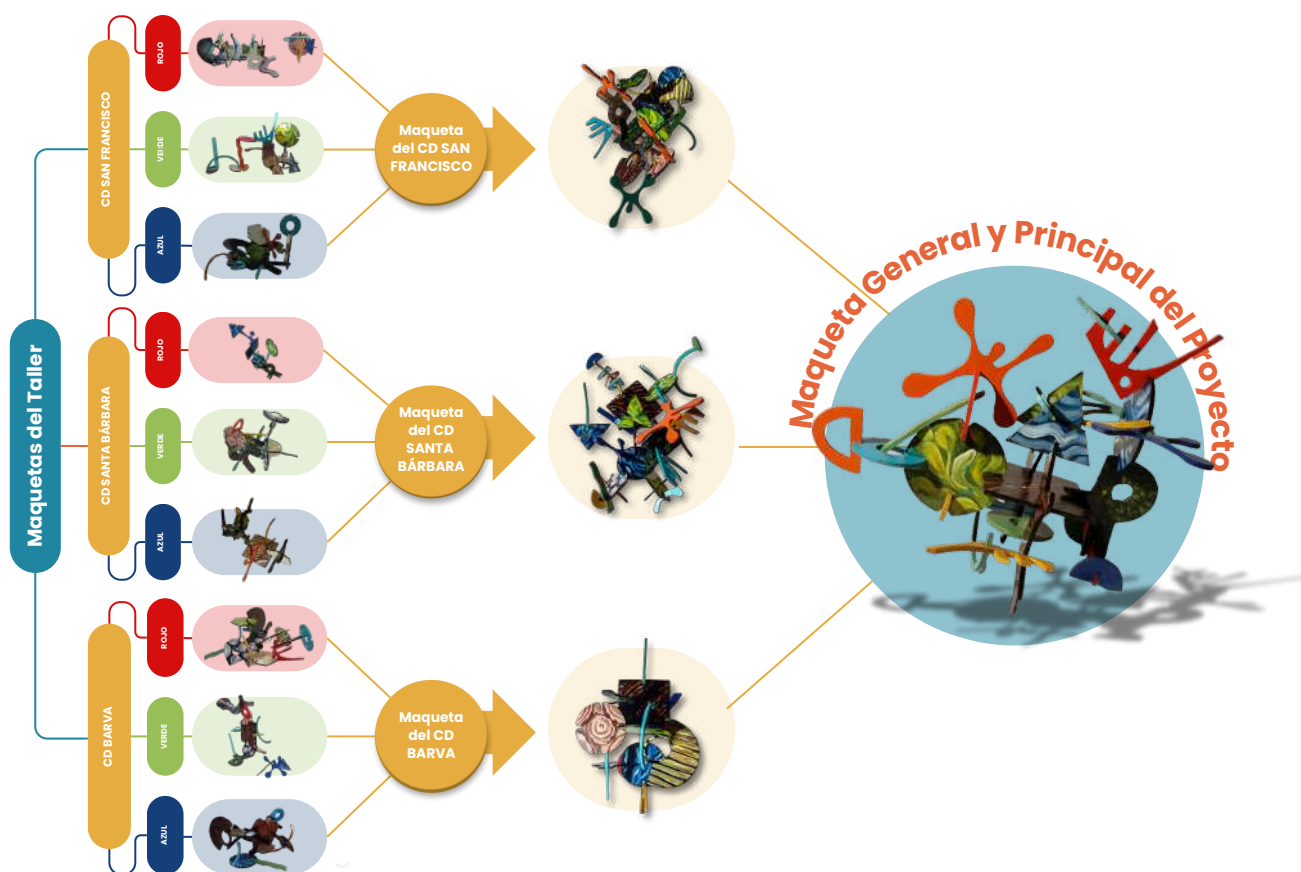


Figura 64
Síntesis de las maquetas conceptuales

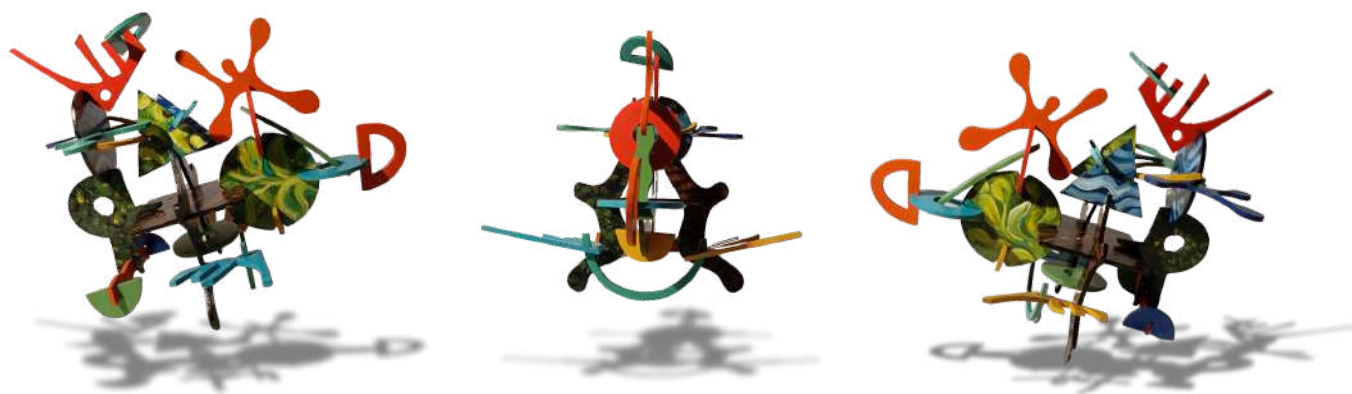


Figura 65
Maqueta Principal del Proyecto
Nota: Ver Exploraciones con Luz de la maqueta general, en la Bitácora pág 33.

Conclusiones de las Herramientas Participativas

Árbol Conceptual

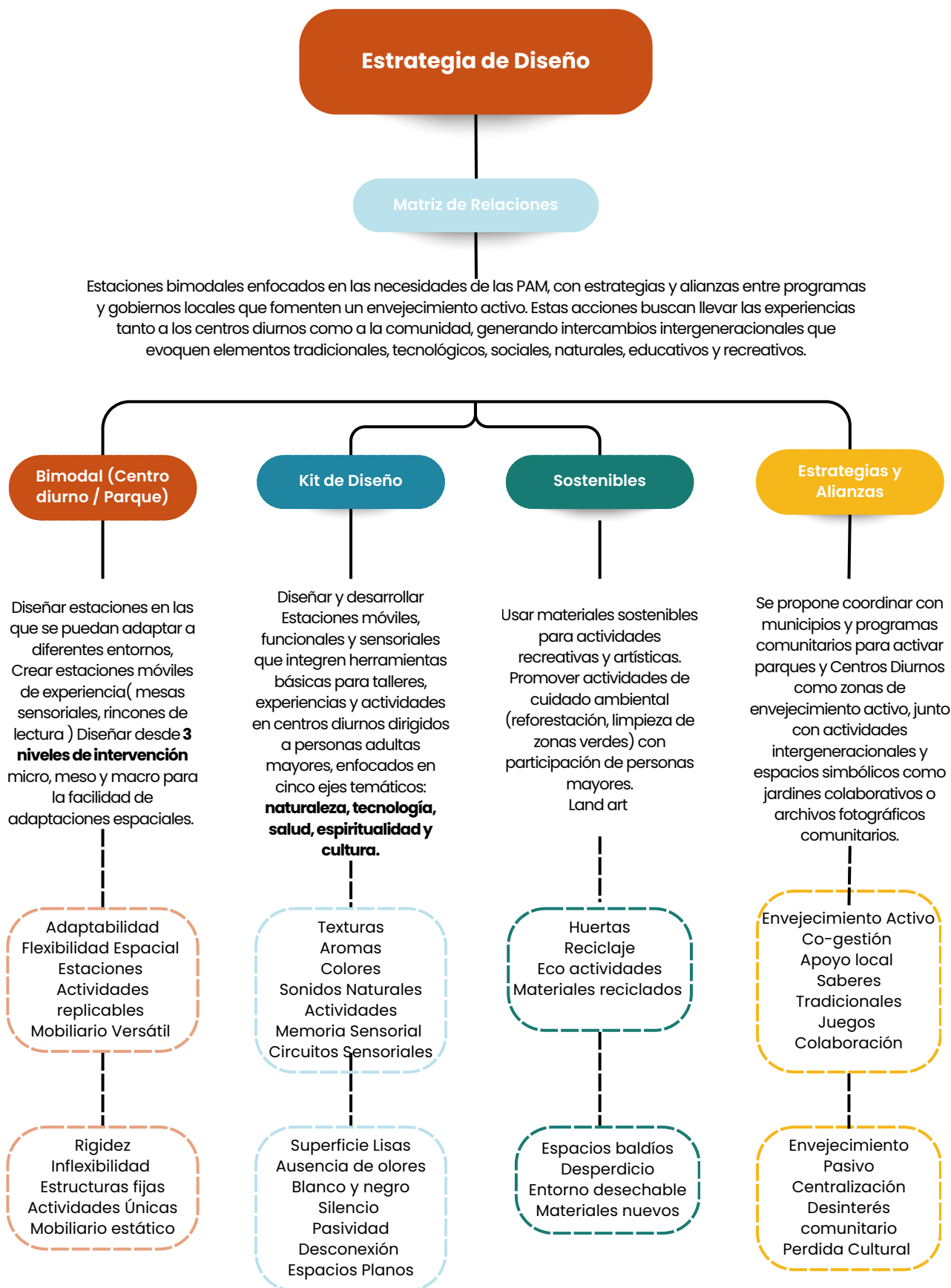


Figura 66
Árbol conceptual

Relación del Proyecto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Figura 67
Diagrama ODS

•ODS 3: Salud y Bienestar

Se busca promover la salud integral y el bienestar emocional y físico de las personas adultas mayores, creando espacios que incentiven la autonomía, el movimiento, la tranquilidad y el disfrute de la vida cotidiana. Asimismo, se contempla el bienestar del personal que colabora en los centros, generando un entorno saludable y seguro para todas las personas que forman parte del lugar.

•ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura

Desde el diseño ambiental se apuesta por una infraestructura funcional, accesible y con identidad cultural, que combine lo moderno con lo tradicional. La innovación en este caso no es solo tecnológica, sino también social y humana, conectando la arquitectura con las memorias, costumbres y formas de vida de las personas adultas mayores.

•ODS 5: Igualdad de Género

Se promueve un enfoque de diseño inclusivo que garantice la equidad entre hombres y mujeres mayores en cuanto al acceso a actividades, espacios y oportunidades. Se evita la reproducción de roles de género tradicionales y se fomenta una participación equitativa, digna y libre de estereotipos en todas las propuestas formativas y recreativas.

•ODS 10: Reducción de las Desigualdades

Busca cerrar brechas sociales y culturales, combatiendo el abandono, el menosprecio y la falta de espacios dignos para esta población. La propuesta reivindica su valor dentro de la ciudadanía y promueve una reflexión: todas las personas, en algún momento, llegaremos a ser adultas mayores. Por lo tanto, construir dignidad hoy es construir dignidad para nuestro propio futuro.

•ODS 4: Educación de Calidad

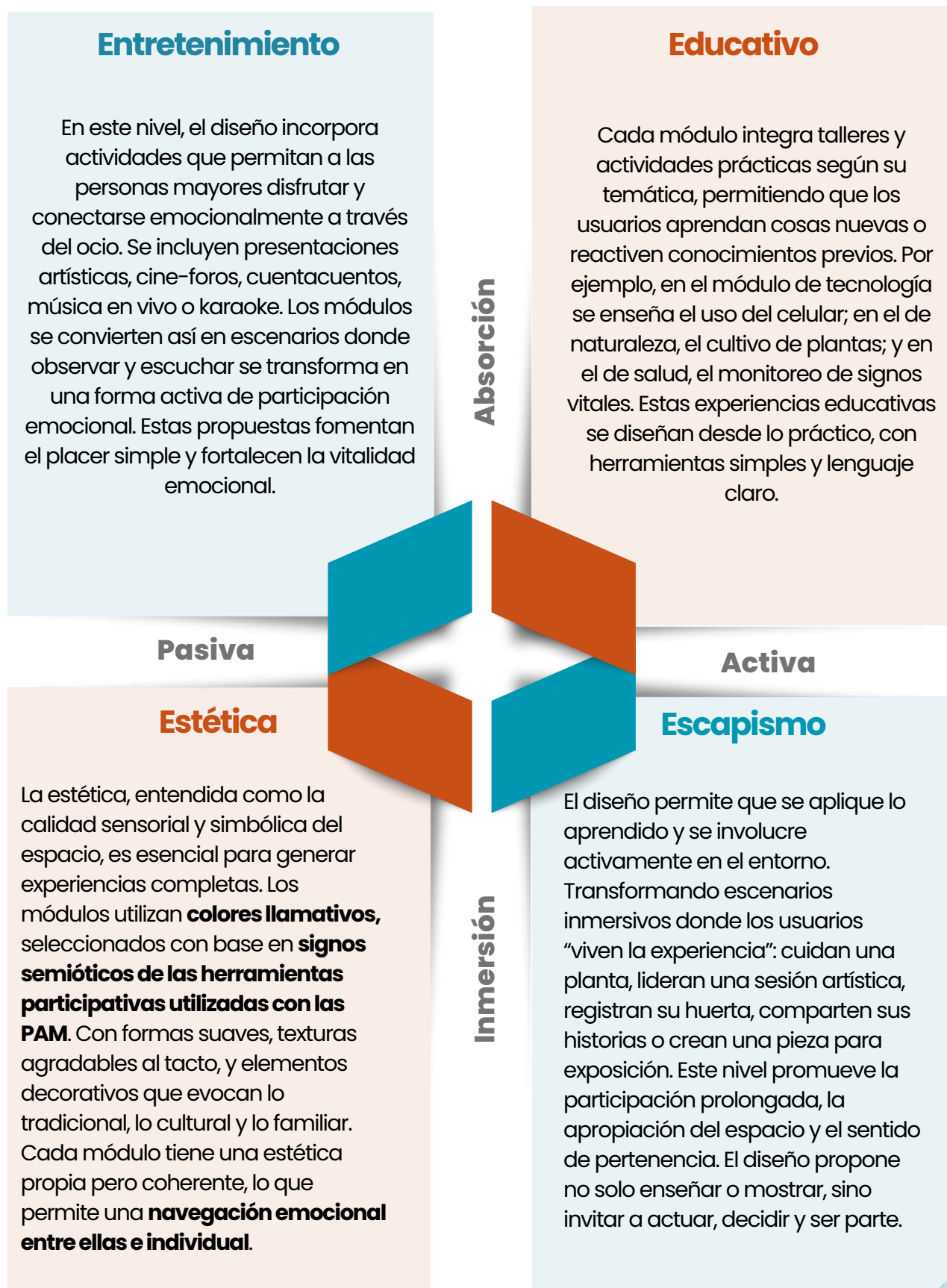
Se cree firmemente en el derecho de las personas adultas mayores a seguir aprendiendo y desarrollándose. En línea con el PAIPAM de la Universidad Nacional, el proyecto propone espacios y metodologías que fomenten el aprendizaje significativo, la expresión creativa y el crecimiento personal, reconociendo el valor del conocimiento acumulado y la capacidad de aprender a cualquier edad.

•ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles

Se busca fomentar la participación activa de las PAM, su interacción con la comunidad, y el uso responsable desde el diseño con recursos, materiales ecológicos y conocimientos que fortalezcan la sostenibilidad en lo cotidiano. Estos centros se transforman así en motores de cambio comunitario, promoviendo una cultura de cuidado, pertenencia e inclusión.



Figura 68
Diseño de Experiencias



Cartografía del Diseño Emocional

Nota: Esta herramienta permite identificar cómo el proyecto impacta aspectos psicológicos, ideológicos, fisiológicos y sociológicos de las personas involucradas. Su uso orienta el diseño para generar experiencias más significativas y coherentes con las necesidades reales.

Ideológico:

Las estaciones se desarrollan a partir de las necesidades identificadas mediante herramientas participativas, organizadas en cinco áreas temáticas que permiten comprender de manera integral las motivaciones, expectativas y prioridades de las personas adultas mayores. Su diseño emplea materiales sostenibles y soluciones móviles que favorecen la adaptabilidad y el respeto por el entorno. Además, buscan reflejar una visión compartida entre las PAM y el diseño espacial, integrando vivencias, tradiciones y significados culturales expresados por ellas, de modo que cada estación no solo responda funcionalmente, sino que también represente una construcción colectiva que dignifica sus experiencias y valores.

Psicológico:

Las estaciones se desarrollan a partir de las necesidades identificadas mediante herramientas participativas, organizadas en cinco áreas temáticas que permiten comprender de manera integral las motivaciones, expectativas y prioridades de las personas adultas mayores. Su diseño emplea materiales sostenibles y soluciones móviles que favorecen la adaptabilidad y el respeto por el entorno. Además, buscan reflejar una visión compartida entre las PAM y el diseño espacial, integrando vivencias, tradiciones y significados culturales expresados por ellas, de modo que cada estación no solo responda funcionalmente, sino que también represente una construcción colectiva que dignifica sus experiencias y valores.

Fisiológico:

El proyecto incorpora principios de diseño universal que integran criterios de ergonomía, accesibilidad y familiaridad para garantizar que las estaciones puedan ser utilizadas de manera cómoda y segura por todas las personas. Los muebles se diseñan con alturas adecuadas, texturas diferenciadas y una distribución espacial que permite una circulación amplia y fluida, facilitando el desplazamiento y la interacción sin esfuerzo. Estas decisiones buscan reducir barreras físicas, minimizar riesgos y favorecer una experiencia de uso intuitiva, contribuyendo al bienestar corporal y a la autonomía de los usuarios al permitirles moverse, alcanzar objetos y participar en las actividades con mayor libertad y confianza.

Sociológico:

Las estaciones funcionan como espacios que fortalecen las dinámicas sociales entre las personas adultas mayores y la comunidad, promoviendo el intercambio generacional, la participación activa y el aprendizaje mutuo. Además, generan un impacto significativo en quienes no pertenecen a esta población, al permitirles comprender con mayor claridad qué es un centro diurno, qué actividades se realizan y cómo estos espacios contribuyen al bienestar, desmontando estigmas y percepciones negativas asociadas al envejecimiento. Al visibilizar las capacidades y aportes de las PAM, el proyecto impulsa un cambio de pensamiento hacia una visión más inclusiva, donde las artes y el diseño juegan un papel clave al crear ambientes que fomentan el empoderamiento, la expresión personal y la autonomía.



FORMA

ELECTRO HUT

El proyecto ELECTRO HUT de 100 Architects en Hengqin, Zhuhai, destaca por organizar sus 610 m² en una serie de estaciones experienciales, cada una con identidad visual propia y un uso fuerte del color y la iluminación. Más que un proyecto electrónico, funciona como un recorrido multisensorial donde lo lúdico y lo moderno estructuran el ambiente.

Este enfoque inspira nuestro proyecto, ya que buscamos crear un espacio con estaciones diferenciadas que permitan diversas actividades manteniendo coherencia estética. De ELECTRO HUT retomamos la fragmentación del espacio, el impacto visual y la fuerza cromática como elementos claves para construir una experiencia contemporánea y atractiva.

Figura 69

Proyecto Electro Hut, del Estudio 100architects

Nota: Fotos extraídas de la página oficial del estudio 100architects (octubre 2025)



FUNCION

PAIPAM

El PAIPAM impulsa el envejecimiento activo mediante talleres y actividades que fortalecen autonomía, creatividad y participación. Su enfoque experiencial sirve como referente para diseñar espacios y dinámicas que permitan a las personas adultas mayores interactuar, moverse y conectar de forma significativa.

Figura 70

Logo del PAIPAM

Nota: Imagen extraída del Facebook del PAIPAM



DISCURSO

En base a la **Década del Envejecimiento Saludable de la OMS**, que promueve una vida activa, autónoma y plena para las personas adultas mayores, se toma este marco como referencia porque coincide directamente con la intención del proyecto: crear experiencias y estaciones que fortalezcan el bienestar físico, emocional y social. Así, las metas globales de salud, participación y calidad de vida planteadas por la OMS se traducen en nuestro proyecto en actividades significativas, accesibles y estimulantes que apoyan un envejecimiento más saludable y conectado.

Figura 71

Década del Envejecimiento Saludable de la OMS

Nota: Imagen extraída de la Página Oficial de la OMS

Matriz de Necesidades

Matriz de Necesidades de las Estaciones

Figura 72

Matriz de Necesidades de las Estaciones

Espacios	Componente	Estaciones Generales			Estaciones Integrales	
	Subcomponente	Recreación	Naturaleza	Tecnología	Salud	Espiritualidad
Población	Perfil	PAM que buscan movimiento, creatividad y expresión cultural.	PAM que deseen contacto con la naturaleza	PAM interesadas en aprender y usar entorno digitales	PAM que quieren estar monitoreando su salud	PAM que necesiten un momento de introspección
	Ocupación	Depende del Grado de Intervención de la Estación, puede ser, Fija, Semi fija o Móvil.				
Gestión	Actor	Equipo de Diseño Ivan y Mariana	Equipo de Diseño Ivan y Mariana	Equipo de Diseño Ivan y Mariana	Equipo de Diseño Ivan y Mariana	Equipo de Diseño Ivan y Mariana
	Financiamiento	Universidad Nacional, PAIPAM, Gobiernos Locales,, Vicerrectoría de Extensión con los Cursos Participativos.	Universidad Nacional, PAIPAM, Gobiernos Locales,, Vicerrectoría de Extensión con los Cursos Participativos	Universidad Nacional, PAIPAM, Gobiernos Locales,, Vicerrectoría de Extensión con los Cursos Participativos, eiEmprende (UNA)	Universidad Nacional, PAIPAM, Gobiernos Locales,, Vicerrectoría de Extensión con los Cursos Participativos, CCSS, Programa Ciudadano de Oro	Universidad Nacional, PAIPAM, Gobiernos Locales,, Vicerrectoría de Extensión con los Cursos Participativos
Area	Construida	Depende del Grado de Intervención de la Estación				
Relaciones Sostenibles	Económico	Venta de Manualidades y Artesanías	Bajo costo; uso de parque y materiales naturales; mantenimiento mínimo.	Equipos reutilizados; bajo costo de actualización; reduce talleres externos.	Consultorio móvil sin remodelaciones; mobiliario adaptable y económico.	Equipamiento LED económico; bajo mantenimiento; sin remodelación.
	Social	Espacios de Encuentro y Convivencia Cultural	Integración comunitaria; bienestar emocional; participación activa.	Inclusión digital; vínculo intergeneracional; autonomía en trámites y comunicación.	Bienestar integral; atención digna; apoyo emocional y cognitivo.	Espacio de calma; regulación emocional; contención y bienestar.
	Ambiental	Usos de Materiales Reciclados y Actividades al aire libre	Aumenta áreas verdes; mejora confort térmico; impulsa prácticas ecológicas.	Bajo consumo energético; reutilización de equipos; menos uso de papel.	Uso eficiente del espacio; bajo consumo; mínima intervención material.	Muy bajo consumo; materiales reutilizables; sin residuos ni intervenciones invasivas.
Observaciones	Componentes	1. Diseñar y desarrollar Estaciones móviles, funcionales y sensoriales que integren herramientas básicas para talleres, experiencias y actividades en centros diurnos dirigidos a personas adultas mayores, enfocados en cinco ejes temáticos: naturaleza, tecnología, salud, espiritualidad y cultura. 2. Diseñar y desarrollar Estaciones móviles, funcionales y sensoriales que integren herramientas básicas para talleres, experiencias y actividades en centros diurnos dirigidos a personas adultas mayores, enfocados en cinco ejes temáticos: naturaleza, tecnología, salud, espiritualidad y cultura.				
	Subcomponente	Mobiliarios inclusivo y multifuncional	Activación del parque y espacios verdes	Uso de dispositivos móviles y accesibles Espacio de aprendizaje intergeneracional	Atención primaria y preventiva Estimulación cognitiva básica	Contemplación y regulación emocional Iluminación simbólica y ambiente sensorial
Referencias	Imagen					
	Referencia	https://pin.it/28YvZBikN	https://pin.it/6i0iENndA	https://pin.it/nxXFLXu1o	https://pin.it/15u2A4nPw	https://pin.it/DFIBRBSaD

Matriz de Necesidades

Matriz de Necesidades de los Programas

Figura 73

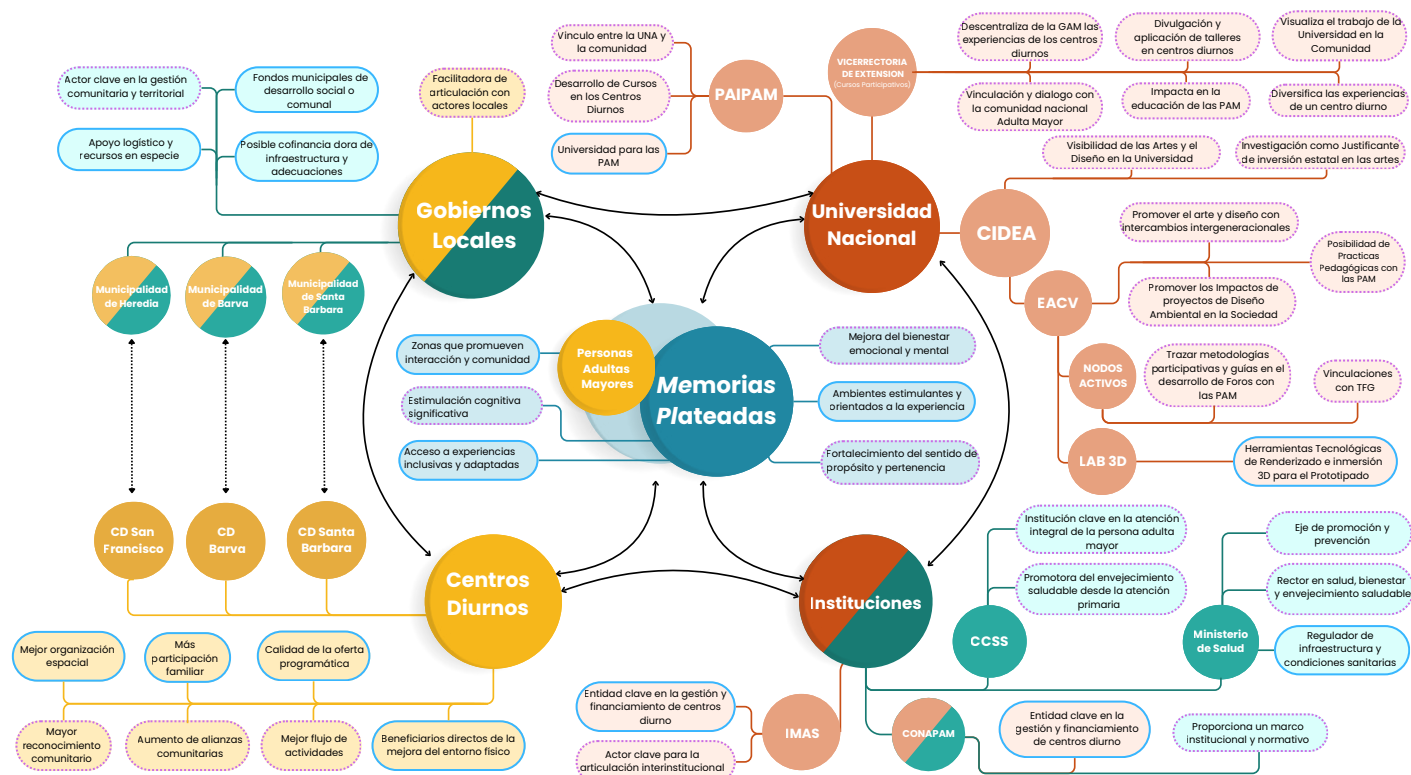
Matriz de Necesidades de los Programas

Espacios	Componente	Programas				
	Subcomponente	PIAM (Programa Institucional para la persona Adulta Mayor)	PAIPAM - UNA	Ciudadano de Oro	Cursos Participativos de la Vicerrectoría de Extensión de la UNA	eiEmprende
Poblacion	Perfil	Personas adultas mayores interesadas en actividades formativas, artísticas y de envejecimiento activo.	Personas mayores de 50 años que buscan educación continua y participación cultural.	Personas adultas mayores de 65+ que requieren actividades gratuitas de bienestar físico, mental y social.	Personas adultas mayores y comunidad interesada en aprender mediante talleres prácticos y colaborativos	Personas adultas mayores y comunidad que desean desarrollar proyectos creativos, tecnológicos o productivos con apoyo universitario.
	Ocupacion	Itinerante	Itinerante	Itinerante	Itinerante	Itinerante
Gestión	Actor	Universidad de Costa Rica	Universidad Nacional de Costa Rica	Caja Costarricense de Seguro Social	Universidad Nacional de Costa Rica	Universidad Nacional de Costa Rica
	Financiamiento	Universidad de Costa Rica, Gobiernos Locales	Universidad Nacional, PAIPAM y Gobiernos Locales	Caja Costarricense de Segura Social, Gobiernos Locales	Universidad Nacional, Vicerrectoría de Extensión, Gobiernos Locales	Universidad Nacional, Gobiernos Locales
Area	Construida	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Relaciones Sostenibles	Económico	Minimiza inversión del Centro Diurno al ofrecer cursos y docentes desde la UCR.	Reduce costos al aportar facilitadores, cursos y equipos desde la universidad.	Ofrece actividades totalmente gratuitas y virtuales → baja inversión operativa.	Ofrecen talleres de bajo costo o gratuitos que reducen gastos del Centro Diurno.	Permite desarrollar proyectos productivos a bajo costo.
	Social	Fortalece el envejecimiento activo y combate estereotipos de la vejez.	Favorece actividades intergeneracionales. Aumenta la participación activa y el aprendizaje continuo de las PAM.	Mejora la salud emocional, mental y social de las PAM.	Generan convivencia comunitaria y aprendizaje colaborativo.	Empodera a las PAM como agentes activos, no solo como usuarios
	Ambiental	Fomenta el uso eficiente de espacios y recursos didácticos reutilizables.	Incentiva prácticas sostenibles mediante cursos de arte, movimiento y huerta.	La modalidad virtual disminuye uso de papel, transporte y recursos físicos.	Promueven prácticas sostenibles en talleres (arte, reciclaje, naturaleza).	Incentiva proyectos con enfoque ecosostenible (reciclaje, diseño responsable, prototipos limpios).
Observaciones	Componente	3. Se propone coordinar con municipios y programas comunitarios para activar parques y Centros Diurnos como zonas de envejecimiento activo, junto con actividades intergeneracionales y espacios simbólicos como jardines colaborativos o archivos fotográficos comunitarios.				
	Subcomponente	Talleres y Cursos	Participación intergeneracional educativa.	Acompañamiento virtual y contenido educativo	Talleres prácticos colaborativos	Tecnología como herramienta de creación.
Referencias	Imagen					
	Referencia	https://www.facebook.com/share/1A9fzrlp6S/	https://www.facebook.com/share/1AQJCGZ2GE/	https://www.facebook.com/share/p/16XmfrBuV/	https://www.extension.una.ac.cr/index.php/areas/ortalecimiento-de-capacidades/m-cursos-participativos	https://www.escinc.una.ac.cr/eiemprende/

Sociograma

Figura 74
Sociograma del Proyecto

Este método de estructuración de información permite representar gráficamente las relaciones existentes entre los **usuarios del espacio y el proyecto**. Asimismo, posibilita su clasificación conforme a las funciones que desempeñan o a los tipos de vínculo que mantienen.



Simbología por Color

- Socios
- Publico Meta
- Gestión
- Proyecto

Simbología de Líneas

- Interacciones
- Interacciones Directas
- No evidentes
- Evidentes
- Socios
- Publico Meta
- Gestión
- Proyecto



V. El Legado y la Reflexión

Capítulo V: DIRIGIR

La cuarta etapa metodológica, Dirigir, representa la síntesis y aplicación final de todo el proceso metodológico, donde la estrategia de diseño previamente construida se convierte en propuestas concretas de intervención. En este capítulo se presentan las dimensiones fundamentales del proyecto, las cuales orientan el desarrollo detallado de cada una de las estaciones temáticas: recreación, naturaleza, tecnología, salud y espiritualidad.

Cada estación se estructura mediante niveles de intervención micro, meso y macro, lo que permite abordar tanto los elementos puntuales del espacio como las configuraciones generales que influyen en la experiencia de las PAM. A partir de estos insumos, se elaboran las propuestas de diseño que traducen la estrategia conceptual en soluciones espaciales claras y aplicables.

Finalmente, el capítulo culmina con la intervención del Centro Diurno de San Francisco, donde se integran y materializan los lineamientos desarrollados, demostrando la aplicabilidad, coherencia y pertinencia del proyecto dentro de un contexto real.



El proyecto Memorias Plateadas surge como una propuesta integral para fortalecer la experiencia de las PAM en centros diurnos, a través del diseño de espacios y dinámicas que respondan a sus necesidades reales. A partir del análisis de tres centros diurnos en operación, se identificaron cinco necesidades principales que debían abordarse: recreación, naturaleza, salud, espiritualidad y tecnología.

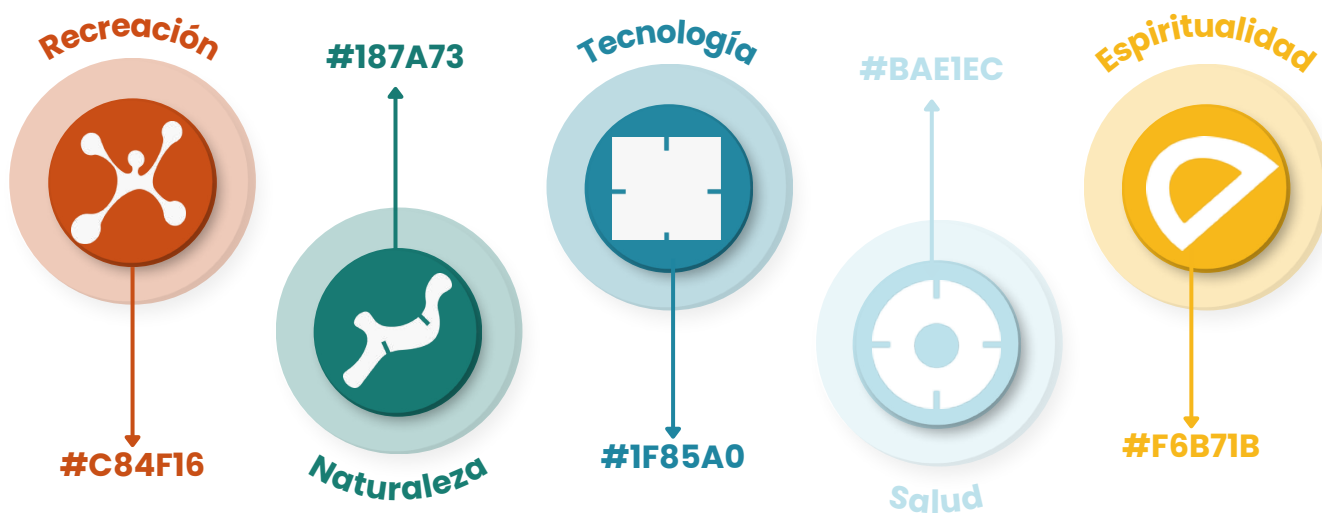
Sobre esta base se desarrolló una estrategia que permite crear soluciones escalables, flexibles e inclusivas, adaptables a contextos con diferentes capacidades presupuestarias, espaciales y sociales. El proyecto no solo busca mejorar la calidad de ambientes de los usuarios, sino también proponer un nuevo modelo conceptual de centros diurnos más activos, integrados con la comunidad y abiertos a alianzas institucionales, públicas y privadas.

El proyecto plantea la creación de cinco estaciones temáticas, cada una asociada a una de las necesidades detectadas durante la investigación. Estas estaciones están diseñadas para vincularse con programas institucionales existentes, como el PAIPAM, iniciativas de la Vicerrectoría de Extensión y otros procesos participativos, permitiendo expandir el conocimiento universitario más allá del campus y fortalecer la relación con la comunidad.

Como parte de la estrategia se definió un color distintivo para cada una de las estaciones. Esta decisión tiene como propósito funcionar como un sistema de señalética claro, accesible y fácilmente reconocible. El uso de colores diferenciados facilita la orientación espacial dentro del proyecto y permite que las personas adultas mayores identifiquen cada estación de manera intuitiva.

Los Colores son:

Figura 75
Selección de Colores por Estación

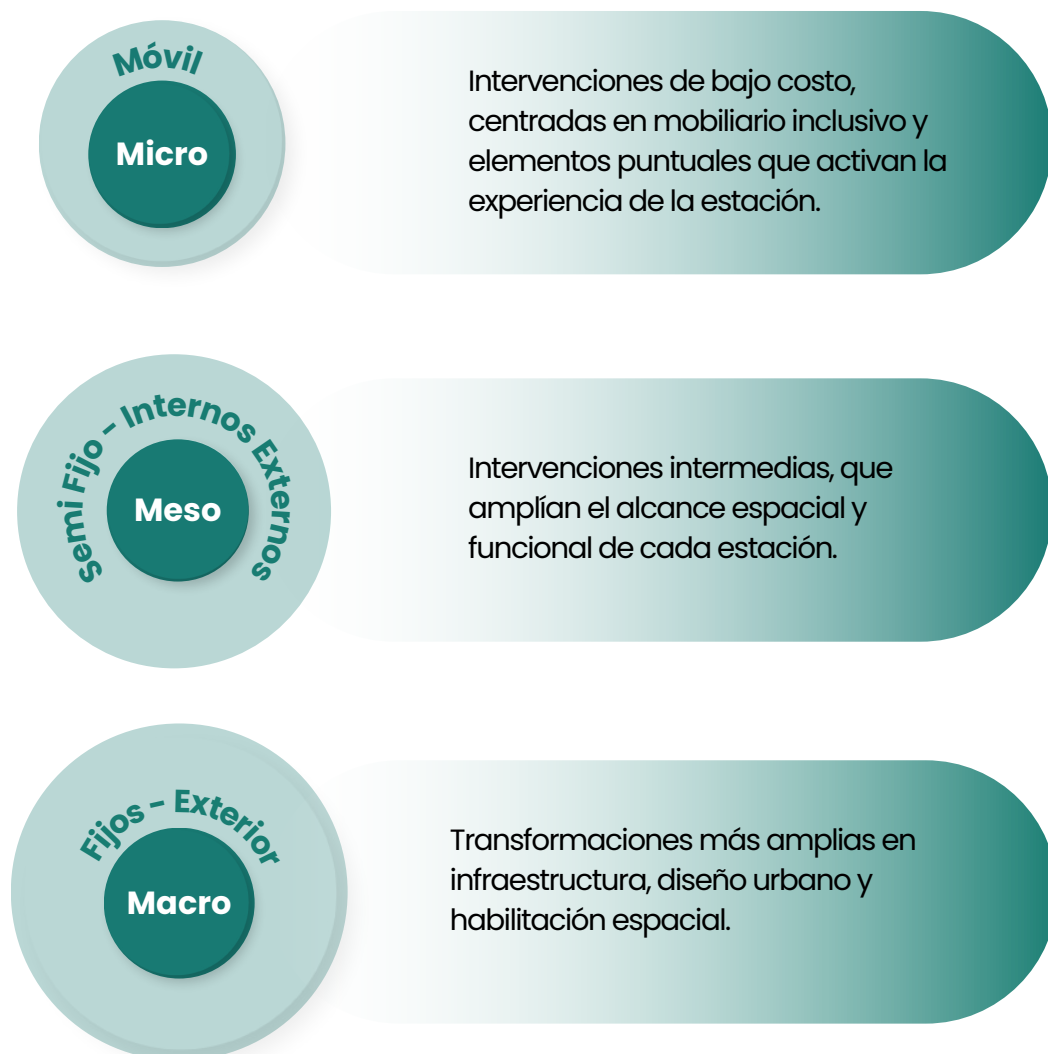


Dimensiones del Proyecto

El proyecto se divide en cinco estaciones: naturaleza, tecnología, recreación, espiritualidad y salud. Cada una de estas estaciones se desarrolla en tres formas o dimensiones, pensadas para responder a las necesidades y a los tipos de espacios que tienen los diferentes centros diurnos.

Partiendo de esta necesidad, entendemos que el espacio debe y puede adaptarse en tres niveles:

Figura 76
Diagrama de Estaciones



Esta estrategia de escalabilidad democratiza la implementación, pues reconoce que no todos los centros diurnos cuentan con los mismos recursos o posibilidades. De este modo, un centro puede adquirir solo una estación o varias, en diferentes niveles de complejidad, según sus necesidades y presupuesto.

Índice de las Estaciones de la Propuesta

Recreación



Paginas 111-119

Naturaleza



Paginas 120-126

Tecnología



Paginas 127-131

Salud



Paginas 132-135

Espiritualidad



Paginas 136-140

**Centro Diurno
de San Francisco**



Paginas 141-153

Estación de Recreación



La estación de Recreación se concibe como un espacio destinado a fomentar el desarrollo artístico, manual y expresivo de las personas adultas mayores, promoviendo experiencias que integren artes visuales, música y otras disciplinas creativas. Su propósito es estimular habilidades motoras finas, cognitivas y manuales mediante procesos de aprendizaje activo, exploración sensorial y producción artística significativa.

La estrategia también contempla el establecimiento de vínculos formales con instituciones y programas existentes, como el Programa PAIPAM y los cursos participativos de la Vicerrectoría de Extensión de la Universidad Nacional de Costa Rica, los cuales ofrecen una amplia variedad de actividades formativas que pueden integrarse como soporte académico y operativo de la experiencia.

Algunas ofertas de los cursos son:

Cursos Participativos
Taller de Música Inclusiva
Bases para aprender a dibujar
Taller de Pintura
Esculturas de papel
Curso básico de muñecas de trapo
Taller: Variedades en barro

PAIPAM
Arte variado y resina
Tejido principiante
Bordado variado avanzado
Manualidades Variadas
Filtro moderno
Curso básico dibujo y pintura para principiante
Tejido avanzado



Estación de Recreación Micro

Móvil - Internos
Micro

Mesa de Recreación Tipo 1

La mesa es un elemento micro de la estación de recreación que facilita la participación de las personas adultas mayores en distintas actividades. Su diseño universal y carácter multiuso permiten un uso accesible y adaptable.

Detalles



Espacios multiuso

Pensada para los diferentes talleres que se puedan realizar.



Materiales

Bambú
Madera Laminada

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La mesa cumple con los criterios de accesibilidad, pues su altura de 80 cm y el espacio libre inferior de 75 cm coinciden con lo establecido en la Guía Integrada para la Verificación de la Accesibilidad al Entorno Físico.

Nota: (Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, 2009, pp. 53, 56).

Figura 77

Lamina de Presentación de Mesa Tipo 1

Móvil - Internos Micro

Mesa de Recreación Tipo 2

Esta mesa forma parte de los elementos micro de la estación de recreación, permite a las personas adultas mayores acceder fácilmente a materiales para actividades creativas, manteniéndolos al alcance para evitar desplazamientos y hacer las tareas más cómodas, seguras y accesibles.

Detalles



Cuenta con un sistema ajustable que permite convertirla en un caballete

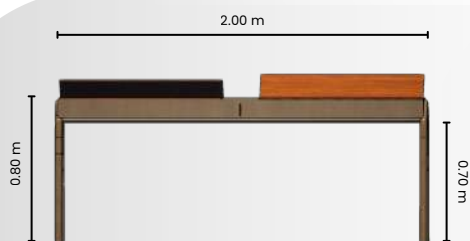
En la superficie central se incluyen ranuras circulares que funcionan como soportes para vasos, pinces, pinturas

La mesa incorpora una gaveta inferior para almacenamiento de proyectos

Materiales

Bambú
Madera Laminada

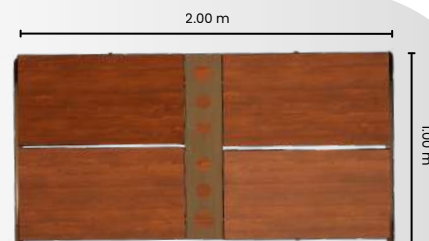
Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La mesa cumple con los criterios de accesibilidad, pues su altura de 80 cm y el espacio libre inferior de 70 cm coinciden con lo establecido en la Guía Integrada para la Verificación de la Accesibilidad al Entorno Físico.

Nota: (Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, 2009, pp. 53, 56).

Figura 78

Lamina de Presentación de Mesa Tipo 2

Móvil - Internos Micro

Mesa de Recreación Tipo 3

La Mesa 3 es una versión mejorada de la Mesa 2, ahora con una cubierta de lona que permite su uso en exteriores. Facilita actividades al aire libre para las PAM, ofreciendo protección climática y coherencia estética. Es parte del mobiliario del nivel micro y sigue principios de diseño universal para asegurar accesibilidad y confort.

Detalles



Cobertura de lona para para exteriores

Caja Móvil de herramientas



La estructuras internas sirven para poner colgantes hechos por las PAM

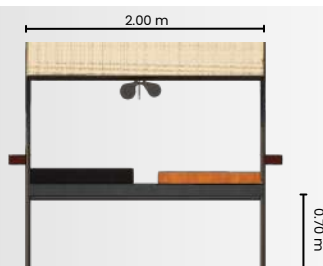
Materiales

Tubos de Metal con textura visual de Bambú

Madera Laminada

Tela de Lona

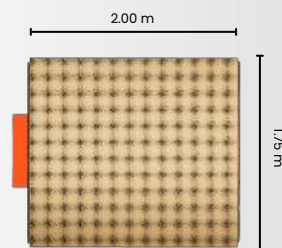
Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La mesa cumple con los criterios de accesibilidad, pues su altura de 80 cm y el espacio libre inferior de 70 cm coinciden con lo establecido en la Guía Integrada para la Verificación de la Accesibilidad al Entorno Físico.

Nota: (Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, 2009, pp. 53, 56).

Figura 79

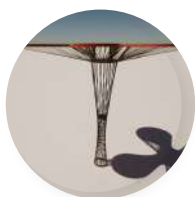
Lamina de Presentación de Mesa Tipo 3

Móvil - Internos Micro

Estructura de Bambú

Este elemento, con una forma orgánica y ramificada, ofrece una superficie irregular que fomenta la exploración táctil y visual. Su diseño permite múltiples orientaciones de uso y favorece interacciones espontáneas, convirtiéndose en un punto de apoyo versátil dentro del mobiliario.

Detalles



Referencia a flores o formas naturales

Conecta con temas de memoria, bienestar y vitalidad.

Elemento lúdico del nivel micro

Diseñado para activar la curiosidad y la participación.

Superficie irregular para estímulo sensorial
Invita a la exploración visual y táctil.

Materiales

Bambú
Anillos Metálicos
Tela stretch

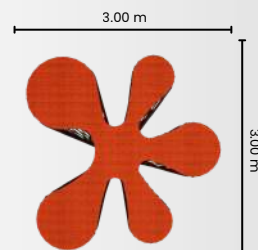
Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La estructura puede funcionar como un punto de curiosidad, activando preguntas, exploración o actividades creativas ("¿qué representa?", "¿qué forma vemos?", "¿a qué lo asocia?"). Esto apoya la estimulación cognitiva y la interacción grupal.

Figura 80

Lamina de Presentación de Estructura de Bambú

Móvil - Internos Micro

Estante

El estante ofrece accesibilidad y facilidad de uso para las PAM gracias a sus repisas ubicadas a alturas cómodas y su diseño abierto, que permite identificar los materiales sin esfuerzo. Esto facilita la participación y la autonomía durante las actividades.

Detalles



Almacenamiento accesible

Los estantes abiertos y a diferentes alturas facilitan el acceso para personas con movilidad variada.



Estructura ligera y estable

La combinación de marco metálico y repisas en madera brinda resistencia sin agregar peso excesivo.

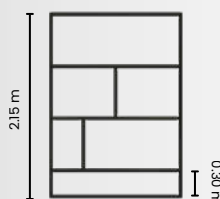
Mobiliario del nivel micro

Funciona como soporte inmediato para materiales, objetos y actividades dentro de la experiencia.

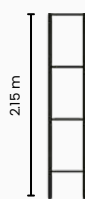
Materiales

Bambú
Anillos Metálicos
Tela stretch

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

Como parte del mobiliario del nivel micro, funciona como un soporte directo para objetos y materiales de la experiencia, manteniendo coherencia estética y contribuyendo a una dinámica fluida dentro del espacio.

Figura 81

Lamina de Presentación de Estante

Móvil - Exterior
Micro

Pérgola

La pérgola es una estructura ligera formada por cuatro columnas metálicas que sostienen una cubierta de lona ondulada. Su función principal es brindar sombra y confort externos en espacios de recreación, permitiendo buena ventilación y acceso libre para PAM.

Detalles



Materiales adecuados para exterior:
La lona ofrece sombra y resistencia climática, mientras que la estructura metálica garantiza estabilidad y durabilidad.



Diseño accesible:

La pérgola mantiene un espacio abierto que facilita el acceso y la circulación.

Integración visual:

Su forma simple y ligera permite combinarla fácilmente con otros elementos del mobiliario recreativo.

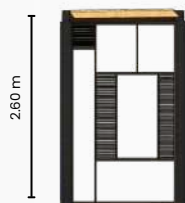
Materiales

Columnas Metálicas
Tubo cuadrado metálico
Tela de lona

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

Un beneficio clave de la pérgola para las personas adultas mayores es que proporciona un espacio sombreado y fresco, lo que reduce la exposición directa al sol y el riesgo de fatiga térmica. Esto favorece que puedan realizar actividades al aire libre con mayor comodidad, seguridad y permanencia.

Figura 82

Lamina de Presentación de Pérgola

Estación de Recreación Meso



La estación meso de Recreación, que integra diferentes elementos para la creación de microespacios. Incluye más mobiliario y un ensamble de formas que permiten resolver el espacio mediante los elementos diseñados.

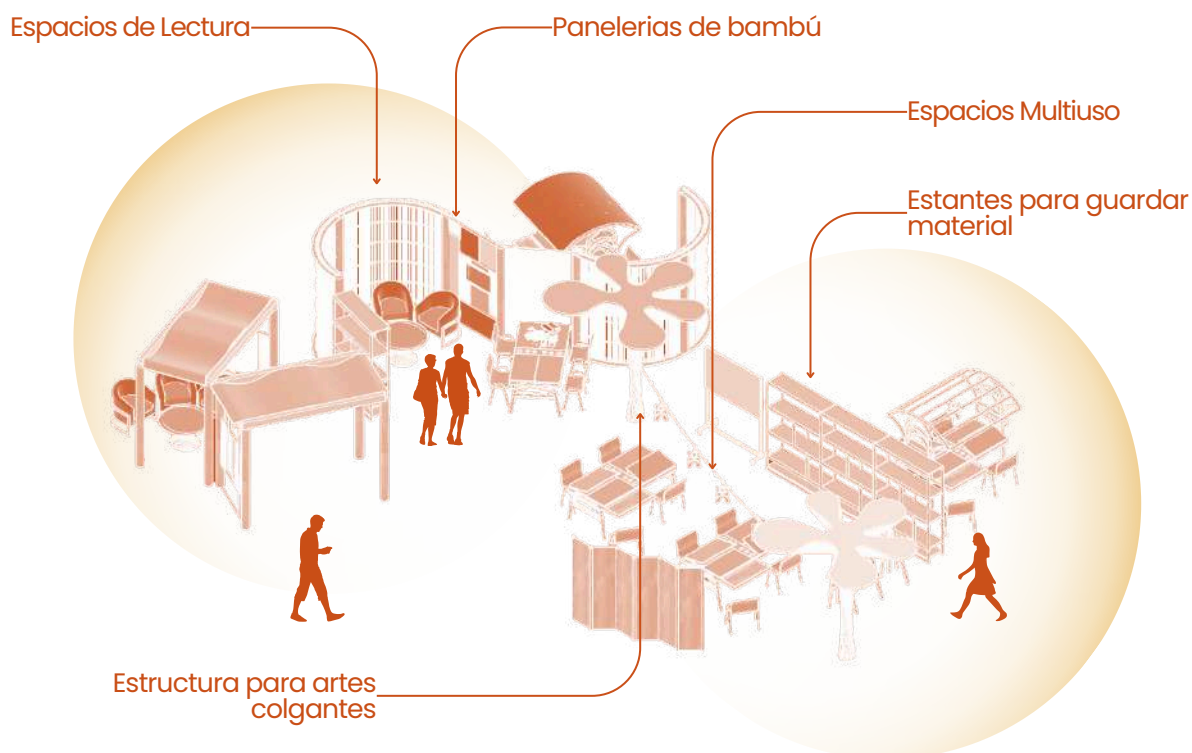


Figura 83

Vista en Isométrico de Recreación con una configuración Meso

Es una propuesta abierta: puede modificarse según las necesidades del centro diurno. El ejemplo permite visualizar cómo se vería con varios elementos integrados, casi como un rompecabezas, algo que hemos utilizado constantemente. Se incluyen áreas de lectura, descanso, creación, estantes y aparadores para apoyar talleres y exhibir los objetos creados.



Figura 84

Vista Perspectiva de Recreación



Figura 85

Vista Perspectiva de Recreación

Nota: Ver tabla de presupuesto de Recreación, en la Bitácora pág 45.

Estación de Recreación Meso

En esta lámina se presentan los acabados propuestos sobre un conjunto de renders que ilustran la intención creativa del proyecto. La selección de materiales y texturas acompaña la propuesta espacial y permite visualizar cómo se integra la estética planteada en cada una de las áreas.

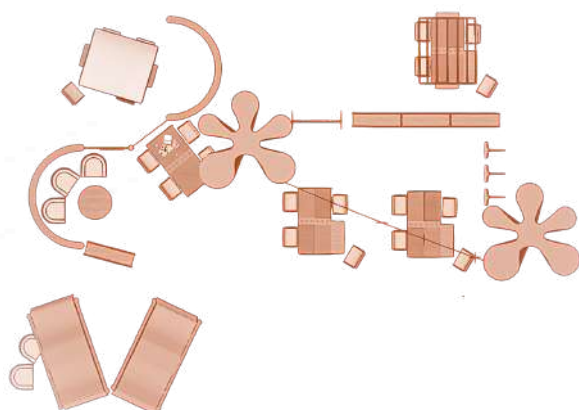


Figura 86
Elevación en Planta



Figura 87
Elevación Lateral de Recreación



Figura 88
Elevación Frontal de Recreación



Figura 89
Propuesta Arquitectónica de Estación de Recreación

Estación de Naturaleza



La Estación de Naturaleza es un espacio diseñado para reconectar a las personas adultas mayores con el entorno natural mediante experiencias sensoriales, educativas y terapéuticas. A través de mesas de cultivo a la altura adecuada, macetas textiles y estantes para semillas, se fomenta el contacto directo con la tierra, las plantas y los ciclos de siembra. Este espacio promueve hábitos de autocuidado, estimulación de los sentidos y bienestar emocional, integrando herramientas básicas como guantes, palitas, regaderas y carteles explicativos que facilitan la autonomía y la participación activa.

Además, la estación funciona como un punto de encuentro interinstitucional y comunitario que puede incorporar recursos de la Vicerrectoría de Extensión de la Universidad Nacional, del PAIPAM, y de otras iniciativas de formación. Aquí se desarrollan experiencias como talleres de cultivo de plantas medicinales, círculos de jardinería terapéutica y la construcción de mini huertas portátiles, permitiendo incluso la autogestión de cursos donde las personas adultas mayores comparten y potencian sus propios conocimientos.

Algunas ofertas de los cursos son:

Cursos Participativos
Taller: Generalidades de las orquídeas
Taller: Requerimientos para el cultivo de orquídea
Taller: Trasplante y propagación de las orquídeas
Taller: Plagas y enfermedades en orquídeas
Taller: Agricultura urbana

PAIPAM
Hidroponía principiante
Hongos comestibles y puntillismo

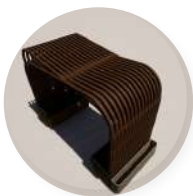


Móvil - Exterior
Micro

Pérgola experiencial

El mobiliario es una estructura curva tipo pérgola hecha con listones, que crea un espacio acogedor bajo su arco. En su interior integra dos bancas laterales y pequeños soportes superiores para colgar elementos. Funciona como un punto de descanso e interacción, combinando refugio y simplicidad en su diseño.

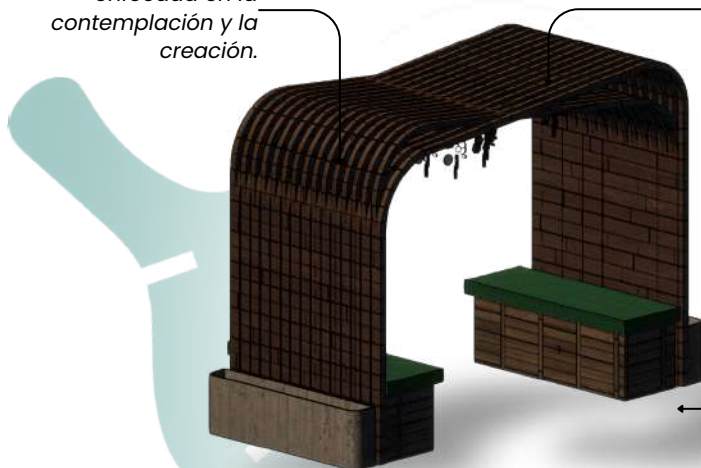
Detalles



Ofrece una experiencia enfocada en la contemplación y la creación.

Integra propuestas creativas, como naturaleza muerta o elementos móviles inspirados en el Land Art.

Las macetas forman parte de un sistema de jardín vertical que facilita el contacto directo con plantas y elementos naturales.



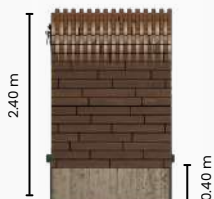
Materiales

- Madera tratada para exterior
- Estructura interna o refuerzos
- Bloques de concreto para anclaje
- Asientos con espuma y forro impermeable

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

En conjunto, este mobiliario ofrece un espacio sencillo pero significativo para el descanso y la interacción, aprovechando su forma curva y sus elementos integrados para generar un ambiente acogedor y funcional dentro del entorno.

Figura 90

Lamina de Presentación de la Pérgola Experiencial

Móvil - Exterior Micro

La huerta móvil

La huerta móvil brinda a las personas adultas mayores una experiencia accesible y cómoda con la naturaleza. Su altura ajustable facilita trabajar sin esfuerzo, mientras el almacenamiento, los ganchos y la sombra generan un entorno ordenado y seguro.

Detalles



El cajón ajustable en altura permite adaptar la huerta a diversas necesidades y capacidades físicas.



Incorpora almacenamiento lateral, ganchos y una infografía útil para organizar y guiar el proceso de cultivo.



Cuenta con ruedas que permiten trasladarla con facilidad y ajustarla a distintos entornos.



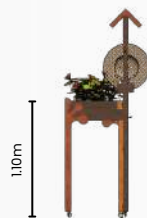
Materiales

Madera
Acrílico
Ganchos

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La huerta móvil responde al diseño universal porque se adapta a distintas capacidades sin requerir modificaciones, tal como establece la Guía Integrada para la Verificación de la Accesibilidad al Entorno Físico al señalar que los entornos deben permitir un uso accesible, seguro y autónomo para todas las personas (CNREE & CFIA, 2010)

Figura 91

Lamina de Presentación de la Huerta Móvil



Almacenamiento de Semillas

Este mobiliario se justifica porque facilita a las personas adultas mayores el almacenamiento y la organización de semillas de forma clara y accesible. Sus paneles plegables y detalles ornamentales, junto con el pequeño techo, crean un elemento familiar y acogedor que refuerza la conexión con prácticas tradicionales de cultivo.

Detalles



Sus detalles metálicos ornamentales y el pequeño techo aportan una estética cálida y reconocible



Los paneles plegables permiten ajustar el mobiliario según el espacio disponible o el nivel de apertura que se desee.



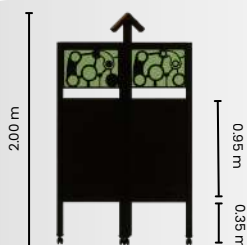
Incluye repisas y compartimientos diseñados para almacenar y clasificar semillas de manera accesible.



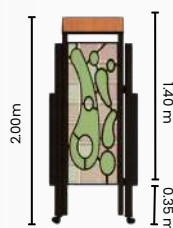
Materiales

Metal
Acrílico
Ruedas

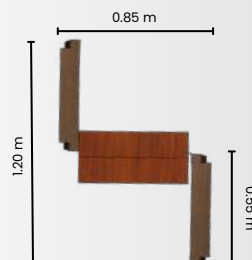
Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

Este mobiliario no solo ordena y protege las semillas, sino que también crea un espacio significativo que conecta a las personas adultas mayores con sus saberes y prácticas agrícolas, fortaleciendo su autonomía y sentido de pertenencia.

Figura 92

Lamina de Presentación de el Almacenamiento de Semillas

Móvil - Exterior
Micro

Jardín Colgante Móvil

Este mobiliario funciona como recurso educativo y recreativo al inspirarse en los corredores tradicionales, generando conexión emocional y recuerdos en personas adultas mayores. Su diseño móvil y flexible facilita su uso en distintos espacios, mientras las plantas ornamentales refuerzan el vínculo afectivo y la estimulación cognitiva.

Detalles



El diseño promueve la participación activa mediante el cuidado de plantas



Su mecanismo de apertura y cierre ofrece control sobre la sombra y la exposición, brindando protección solar según la necesidad.

La incorporación de plantas ornamentales recrea la estética tradicional de los corredores.

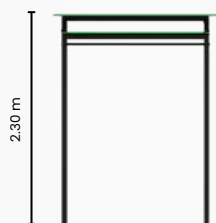
Materiales

Columnas Metálicas
Acrílico
Cadenas

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

En conjunto, este diseño combina funcionalidad y valor emocional, permitiendo que las PAM revivan experiencias asociadas a los corredores tradicionales mientras participan en actividades recreativas y educativas vinculadas al cuidado de plantas.

Figura 93

Lamina de Presentación de la Huerta Colgante Móvil

Estación de Naturaleza Meso



En esta estación se implementan coberturas de bambú y de cemento, pensadas como intervenciones fijas para jardines, patios o incluso parques. Se incorporan elementos como cerramientos y estructuras basadas en un concepto de diseño biofílico: jardines verticales, jardines colgantes y coberturas de sol que remiten a lo orgánico y a la reconexión con la naturaleza. Este es el eje clave de esta estación.

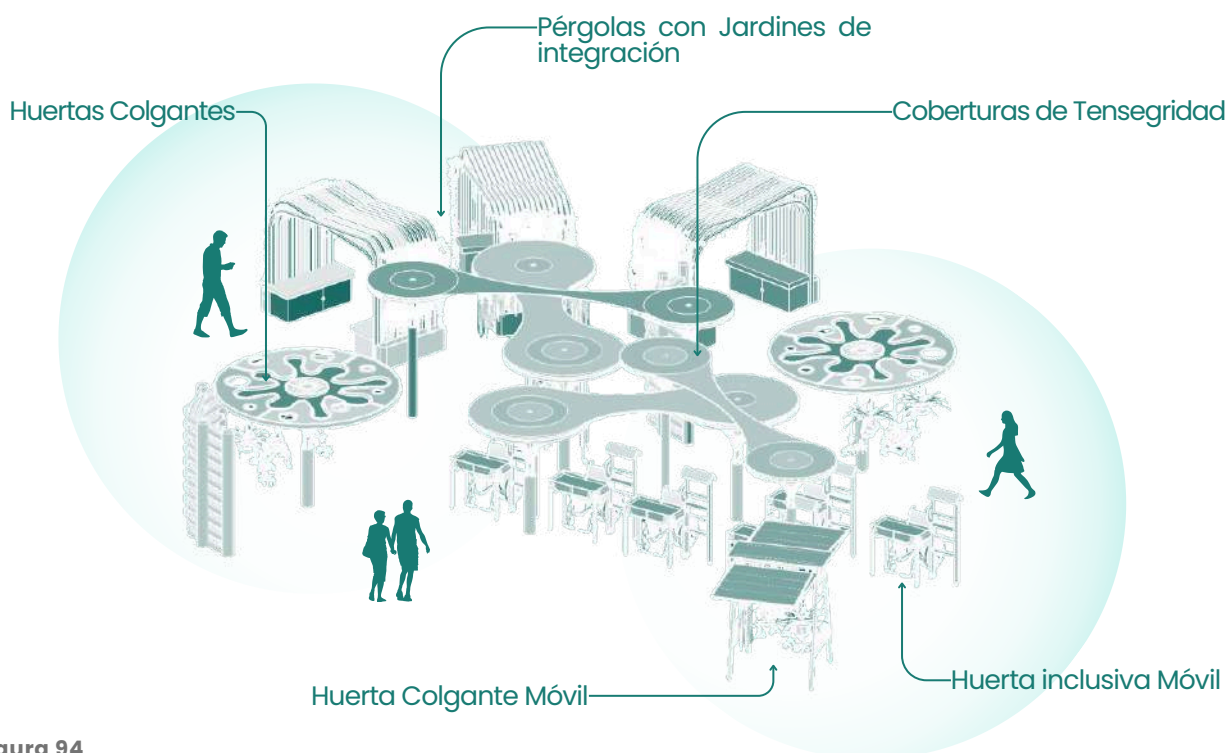


Figura 94

Vista en Isométrico de Naturaleza con una configuración Meso

Esta estación busca reconectar con la naturaleza, estimular los sentidos y fomentar el autocuidado. Incluye mesas de cultivo, macetas textiles, compostadoras móviles y estantes para semillas, junto con herramientas básicas como guantes, palitas y regaderas. Se proponen actividades como talleres de plantas medicinales, círculos de jardinería terapéutica y la creación de mini huertas portátiles, promoviendo bienestar y participación activa.



Figura 95

Vista Perspectiva de Naturaleza

Nota: Ver tabla de presupuesto de Naturaleza, en la Bitácora pág 48.



Figura 96

Vista Planta

Estación de Naturaleza Meso

Esta estación se fundamenta en un diseño biofílico e inclusivo, pensado para funcionar en espacios exteriores y favorecer la conexión directa con el entorno natural. Los renders muestran un ambiente accesible, con recorridos amplios, mobiliario a alturas adecuadas y elementos vegetales integrados que invitan a la permanencia y al cuidado del espacio.

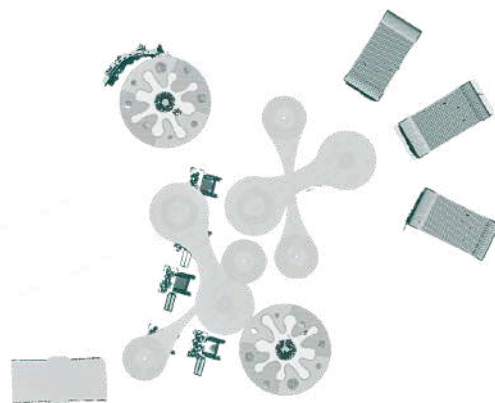


Figura 97
Elevación en Planta



Figura 98
Elevación Lateral de Naturaleza

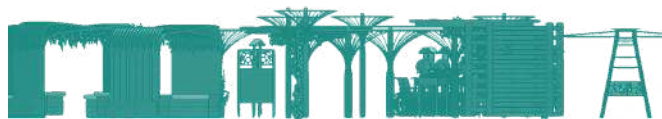


Figura 99
Elevación Frontal de Naturaleza



Figura 100
Propuesta Arquitectónica de Estación de Naturaleza



Estación de Tecnología



La Estación de Tecnología es un espacio diseñado para acercar a las personas adultas mayores al uso de herramientas digitales de forma accesible y acompañada. Con mesas ajustables, estantes para dispositivos, paneles informativos y conexión a internet, facilita el aprendizaje práctico de tablets, celulares y laptops mediante interfaces simplificadas, letra grande y aplicaciones básicas. Este entorno promueve la autonomía digital, la confianza en el uso de la tecnología y la mejora de la comunicación con sus redes sociales y familiares.

Si bien instituciones como la Vicerrectoría de Extensión de la UNA y PAIPAM cuentan únicamente con talleres reducidos o limitados en el ámbito tecnológico, esta estación propone ampliar la oferta formativa, gestionando nuevos cursos y coordinando con agentes institucionales o externos que puedan impartir acompañamientos digitales especializados. Aquí se plantean talleres de uso básico de smartphones, videollamadas, navegación segura y juegos cognitivos, además de fomentar que las mismas personas adultas mayores compartan sus conocimientos. En conjunto, la estación impulsa la inclusión digital y fortalece habilidades esenciales para una vida más conectada y autónoma.

Propuestas de Cursos

Uso Basico del Celular

Introducción a Tables y apps

Uso de Servicios en Linea

Juegos Digitales

Tecnología para la vida diaria

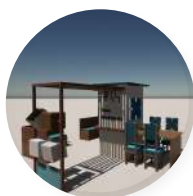


Móvil - Exterior
Micro

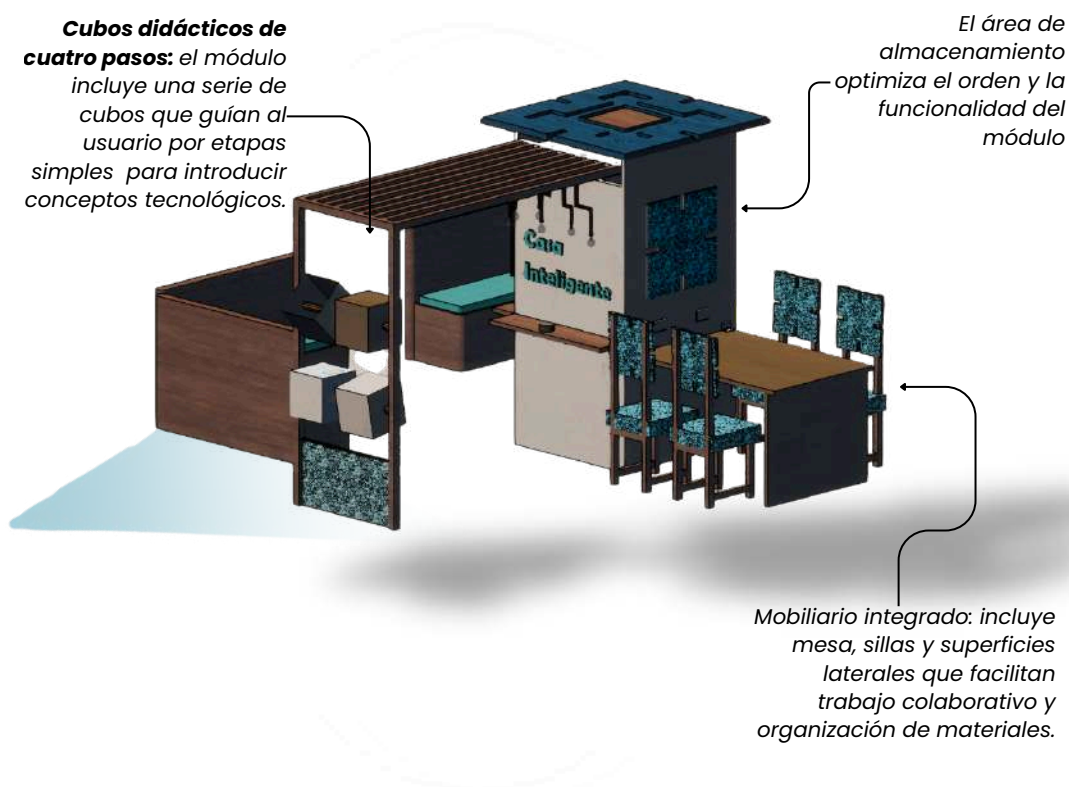
Estación Micro de Tecnología

La Estación Pico de Tecnología se presenta como un módulo compacto que integra un área de trabajo, mobiliario adaptable y un sistema superior automatizado, permitiendo explorar de forma práctica cómo la tecnología puede apoyar actividades cotidianas

■ Detalles



Cubos didácticos de cuatro pasos: el módulo incluye una serie de cubos que guían al usuario por etapas simples para introducir conceptos tecnológicos.



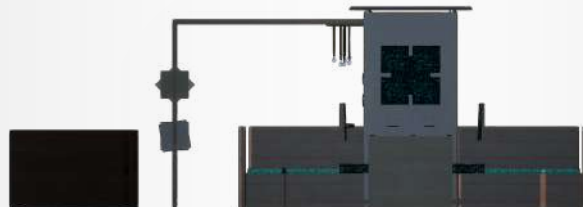
El área de almacenamiento optimiza el orden y la funcionalidad del módulo

Mobiliario integrado: incluye mesa, sillas y superficies laterales que facilitan trabajo colaborativo y organización de materiales.

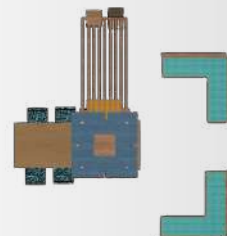
■ Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

La estación combina interacción física y elementos tecnológicos para promover un aprendizaje sencillo y accesible, demostrando cómo los sistemas inteligentes pueden integrarse en actividades diarias y en la gestión del entorno inmediato.

Figura 101

Lamina de Presentación de la Estación Micro de Tecnología

Móvil - Exterior
Micro

Mesa Tecnología

La mesa tecnológica se propone como un mueble multifuncional que integra conexiones accesibles, una estructura estable y un sistema de iluminación adaptable, facilitando el trabajo práctico sin exigir esfuerzo físico adicional.

■ Detalles



Lámpara desmontable: el módulo incluye una lámpara que puede colocarse o retirarse según la actividad, ofreciendo iluminación puntual y adaptable a las necesidades del usuario.



Conexiones a altura accesible: el interior de la mesa incorpora tomas eléctricas ubicadas a un nivel cómodo, evitando que las personas deban agacharse para conectar dispositivos.



Columna central con cuatro ramas de soporte: su estructura se basa en un fuste central del cual se desprenden cuatro apoyos inferiores, brindando estabilidad y permitiendo un espacio libre y móvil bajo la superficie.

■ Materiales

Madera sólida

Acero para la base de cuatro ramas

Polycarbonato para la lámpara

■ Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



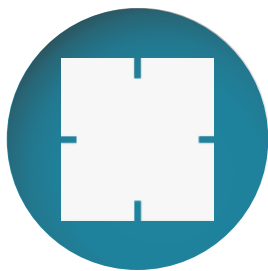
Vista en Planta

Esta mesa tecnológica mejora la ergonomía y la funcionalidad del espacio, integrando accesibilidad, estabilidad y luz adaptable para apoyar actividades que requieren conexión eléctrica y comodidad durante el trabajo.

Figura 102

Lamina de Presentación de la Mesa de Tecnología

Estación de Tecnología Meso



En esta estación se contemplan cerramientos que permitan desarrollar distintos cursos o actividades. Se propone un módulo que brinde sombra y condiciones adecuadas para actividades tecnológicas, junto con áreas de almacenamiento y mesas especiales. Incluye pantallas y dispositivos para apoyar la creación de los cursos, así como una pantalla inteligente para ofrecer talleres virtuales con especialistas o universidades. La idea es fomentar la educación tanto presencial como sincrónica.



Figura 103

Vista en Isométrico de Tecnología con una configuración Meso

Por lo que busca facilitar el acceso y la comprensión de herramientas tecnológicas para fortalecer la autonomía y la conexión social. Incluye mesas ajustables, estantes para dispositivos y paneles informativos, junto con tablets adaptadas, celulares, laptops y conexión a internet.

Ofrece experiencias como talleres de uso de smartphone y videollamadas, navegación segura y actividades con juegos digitales de memoria y lógica.

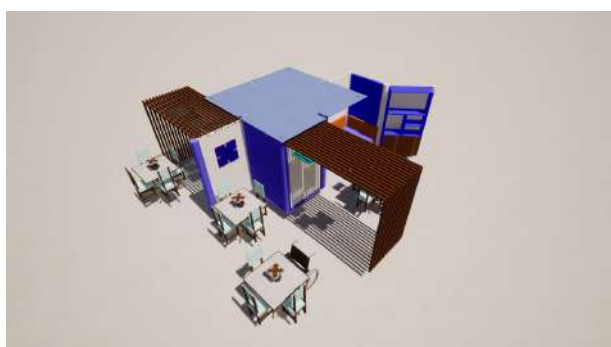


Figura 104

Vista Perspectiva de Tecnología

Nota: Ver tabla de presupuesto de Tecnología, en la Bitácora pág 46.

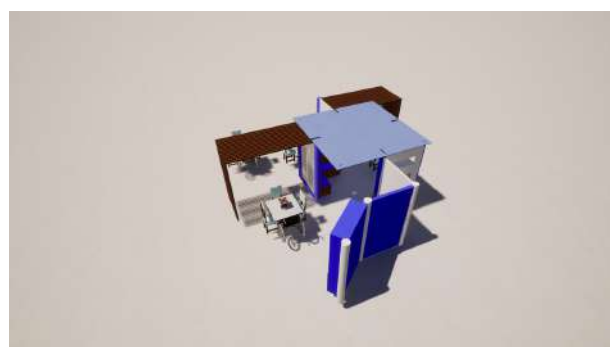


Figura 105

Vista Perspectiva de Tecnología

Estación de Tecnología Meso

Este módulo funciona como un entorno de casa inteligente, donde las personas adultas mayores pueden interactuar con objetos y dispositivos inteligentes que apoyan su autonomía. Permite practicar herramientas de autocuidado, organización y comunicación en un espacio accesible y seguro, facilitando su uso en la vida diaria.

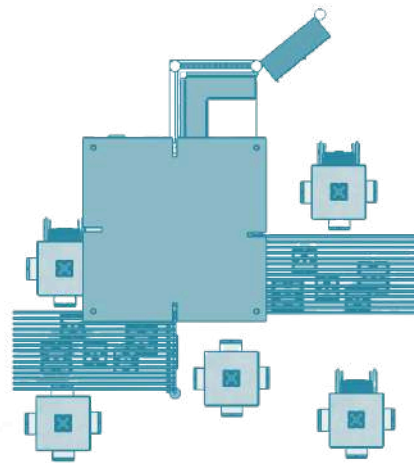


Figura 106
Elevación en Planta



Figura 107
Elevación Lateral de Tecnología

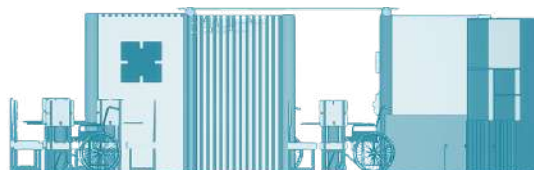


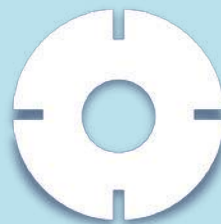
Figura 108
Elevación Frontal de Tecnología



Figura 109
Propuesta Arquitectónica de
Estación de Tecnología



Estación de Salud



La **Estación de Salud** es un espacio pensado para promover el autocuidado y el monitoreo básico del estado físico de las personas adultas mayores dentro de un ambiente seguro, accesible y respetuoso. Mediante biombos que brindan privacidad, una mesa de evaluación con superficie lavable y una silla ergonómica tipo consultorio, esta estación facilita la revisión básica de la salud sin generar un ambiente clínico rígido, sino uno más cercano, pedagógico y cómodo.

Además, la estación incorpora materiales educativos visuales y actividades que fomentan la comprensión de prácticas saludables, como talleres de alimentación balanceada, control responsable de medicamentos y ejercicios físicos sencillos para la movilidad diaria. Este espacio no sustituye los servicios médicos formales, sino que funciona como un punto de acompañamiento terapéutico donde se refuerza la autonomía, la rutina preventiva y la conciencia sobre el propio bienestar. En conjunto, la Estación de Salud se convierte en un entorno de cuidado cotidiano que impulsa una vida más informada, activa y equilibrada.

Este espacio también permite vincular y articular talleres ofrecidos por la Vicerrectoría de Extensión de la UNA y por PAIPAM, integrando sus recursos y programas de acompañamiento para complementar las actividades de autocuidado y fortalecer la formación continua de las personas adultas mayores.

Cursos Participativos

Yoga: movilidad consciente para personas mayores de 60

Taller: Yoga para Personas Adultas Mayores

Taller: Empodera tu salud

PAIPAM

Cardiodance

Terapias de Aprendizaje en Grupo

Estación de Salud Micro

Móvil - Exterior
Micro

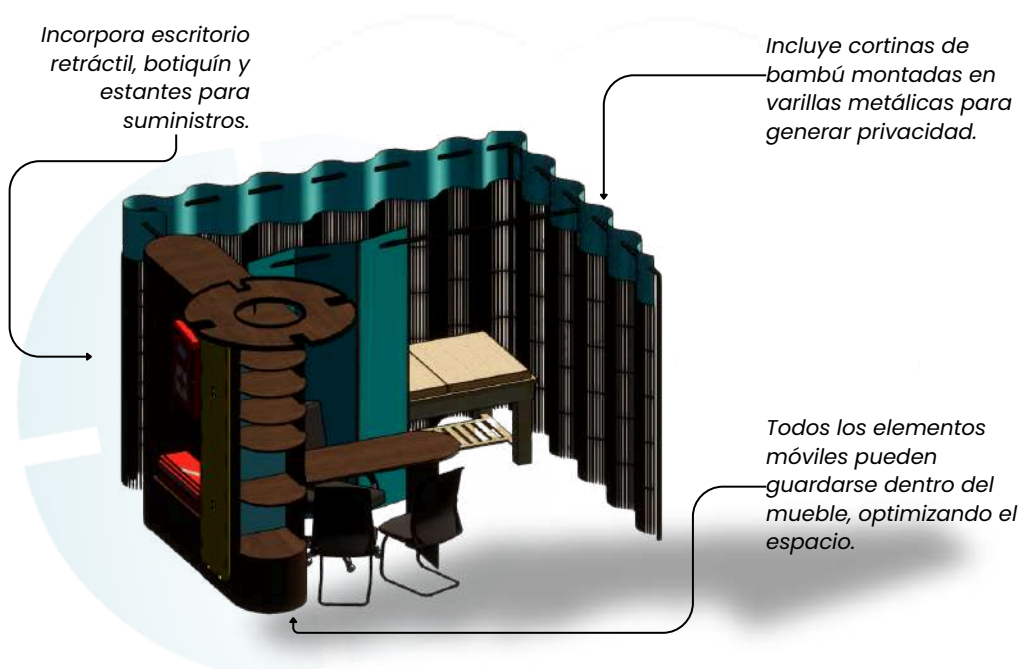
Consultorio

El mobiliario de salud es un módulo adaptable que funciona como consultorio provisional, apoyo en emergencias o espacio de atención básica. Integra superficies retráctiles, almacenamiento y un sistema de privacidad mediante cortinas sostenibles que se despliegan solo cuando se requieren.

Detalles



Incorpora escritorio retráctil, botiquín y estantes para suministros.



Incluye cortinas de bambú montadas en varillas metálicas para generar privacidad.

Todos los elementos móviles pueden guardarse dentro del mueble, optimizando el espacio.

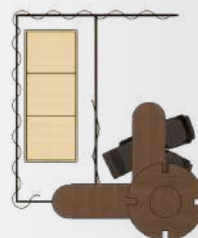
Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

El diseño ofrece una solución práctica y flexible que mejora la atención inmediata y permite aprovechar mejor el espacio en los centros diurnos.

Figura 110

Lamina de Presentación de estación Micro de Salud

Estación de Salud Meso



En esta estación se plantea un cerramiento más sólido, debido a la necesidad de intimidad y exclusividad. Se utilizará bambú con un diseño inspirado en elementos japoneses para crear un espacio calmado, de colores tranquilos, orientado al cuidado y la reflexión.

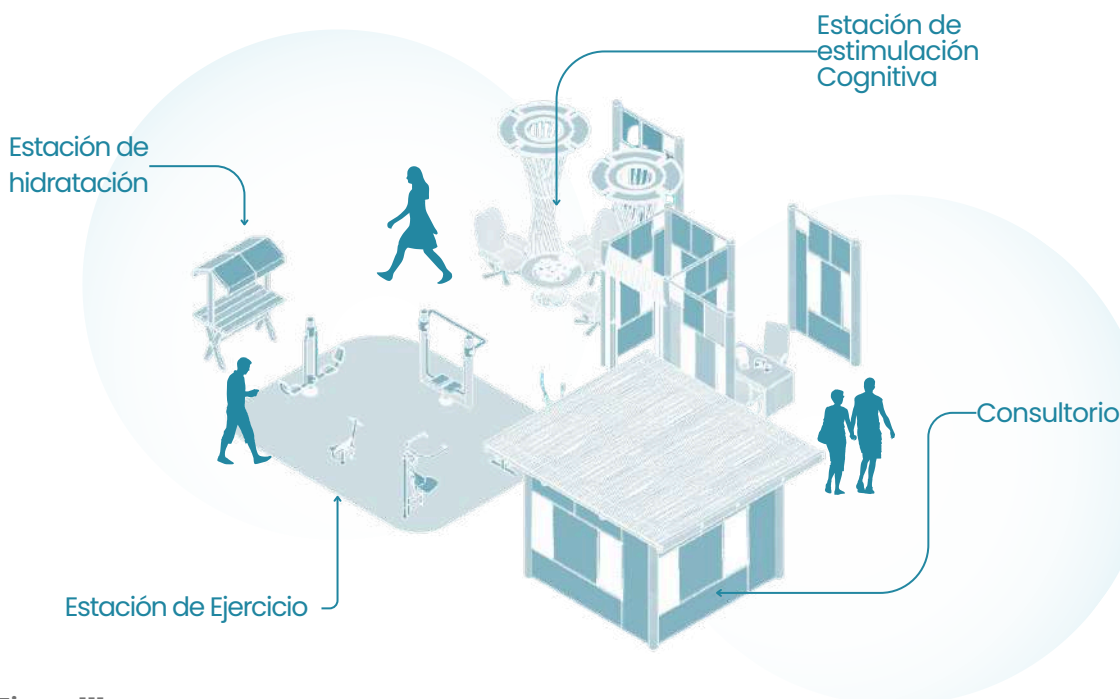


Figura 111

Vista en Isométrico de Salud con una configuración Meso

Se integra un área para actividades físicas con máquinas exteriores, así como una pequeña plaza para ejercicios grupales como zumba u otras dinámicas participativas. Se incorpora una estación de hidratación, importante para la seguridad física de las personas adultas mayores, y una mesa para estimular habilidades motoras mediante piezas tipo LEGO, enfocada en la exploración creativa.



Figura 112

Vista Perspectiva de Salud



Figura 113

Vista Perspectiva de Salud

Nota: Ver tabla de presupuesto de Salud, en la Bitácora pág 47.

Estación de Salud Meso

Esta estación está orientada a promover el autocuidado y el monitoreo básico de la salud mediante acompañamiento terapéutico. Incluye biombos para privacidad, una mesa de evaluación lavable y una silla ergonómica tipo consultorio, junto con herramientas como tensiómetro digital, glucómetro, oxímetro y kits de primeros auxilios.

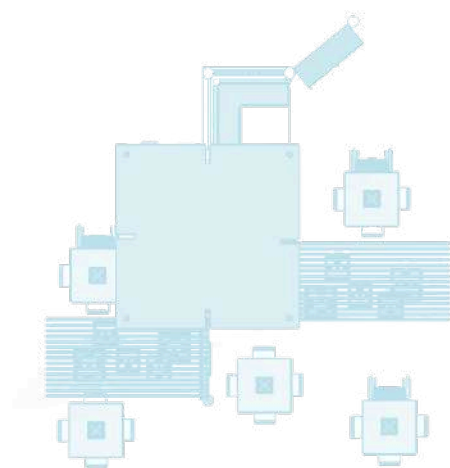


Figura 114
Elevación en Planta

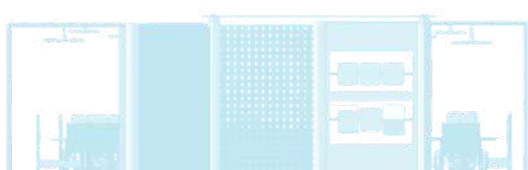


Figura 115
Elevación Lateral de Salud

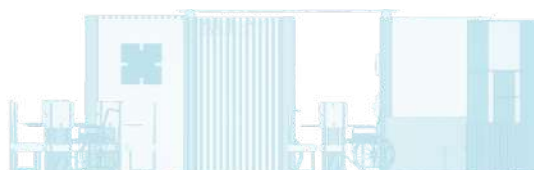


Figura 116
Elevación Frontal de Salud

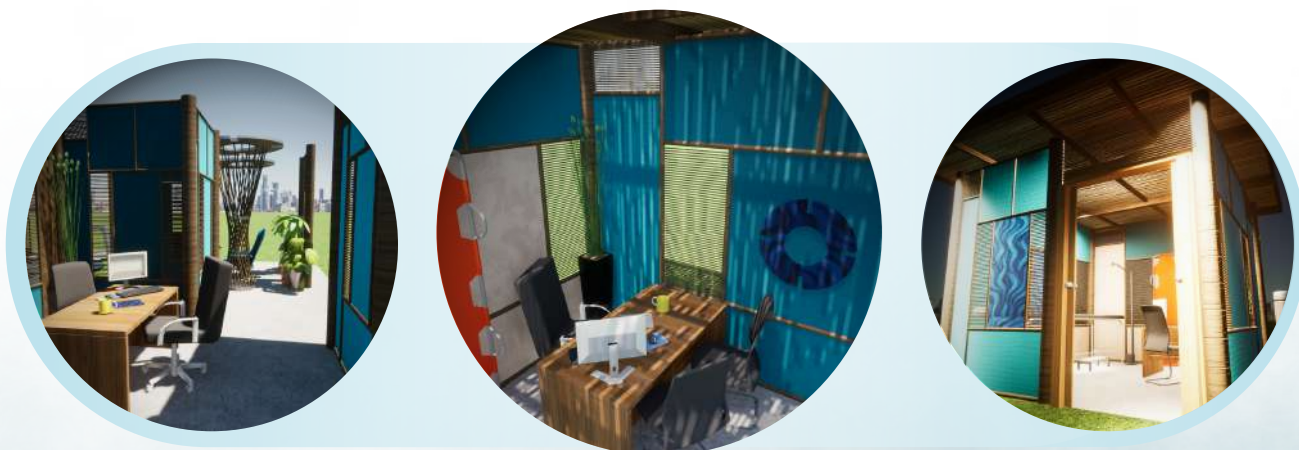


Figura 117
Propuesta Arquitectónica
de Estación de Salud



Estación de Espiritualidad



La Estación de Espiritualidad es un espacio diseñado para que las personas adultas mayores encuentren un lugar de introspección, calma y conexión con sus propias creencias, prácticas o formas personales de espiritualidad. Su mobiliario crea un ambiente adaptable y acogedor, mientras que herramientas como audio con meditaciones guiadas, velas LED, entre otros elementos, permiten construir experiencias sensoriales suaves y significativas. Este entorno ofrece la posibilidad de reflexionar, agradecer, rendir tributos simbólicos y explorar la dimensión emocional y espiritual de forma íntima y respetuosa.

Además, la estación integra materiales y actividades que apoyan procesos personales de bienestar profundo, como talleres de escritura reflexiva o gratitud, dinámicas contemplativas y espacios guiados de meditación. También facilita la articulación con clubes, cursos y talleres externos vinculados a temas de espiritualidad, manejo emocional o prácticas contemplativas, brindando a las personas adultas mayores alternativas más allá de la recreación física o lúdica.

Cursos Participativos

Aprendamos a meditar

Taller: Ángeles-Introducción

Taller Virtual introductorio de
Angeología

PAIPAM

Taller de vida

Lectura de la Biblia

Estación de Espiritualidad Micro

Móvil - Exterior
Micro

Estación Espiritual Micro

La estación es un microespacio de descanso compuesto por un sillón arqueado que brinda sensación de recogimiento, una mesa baja para actividades ligeras y una lámpara adaptable que permite direccionar la luz para lectura. Su diseño flexible facilita ubicarlo en distintos espacios del hogar o centro diurno como un rincón cómodo y funcional.

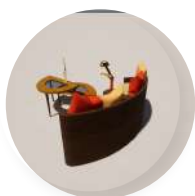
Detalles



Comodidad envolvente:
El sillón arqueado, acompañado de cojines, crea una experiencia ergonómica y acogedora.



Iluminación adaptable:
La lámpara regulable facilita actividades visuales sin necesidad de mover muebles o cambiar de posición.



Superficie funcional: La mesa baja sirve como apoyo para lectura, hidratación u objetos personales.

Materiales

Madera sólida

Acrílico

Tapicería en tela resistente

Vistas



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista en Planta

Este microespacio ofrece un ambiente cómodo y versátil que favorece el descanso y la lectura, integrándose fácilmente en distintos entornos gracias a su diseño cálido, funcional y adaptable.

Figura 118

Lamina de Presentación de la Estación Espiritual Micro



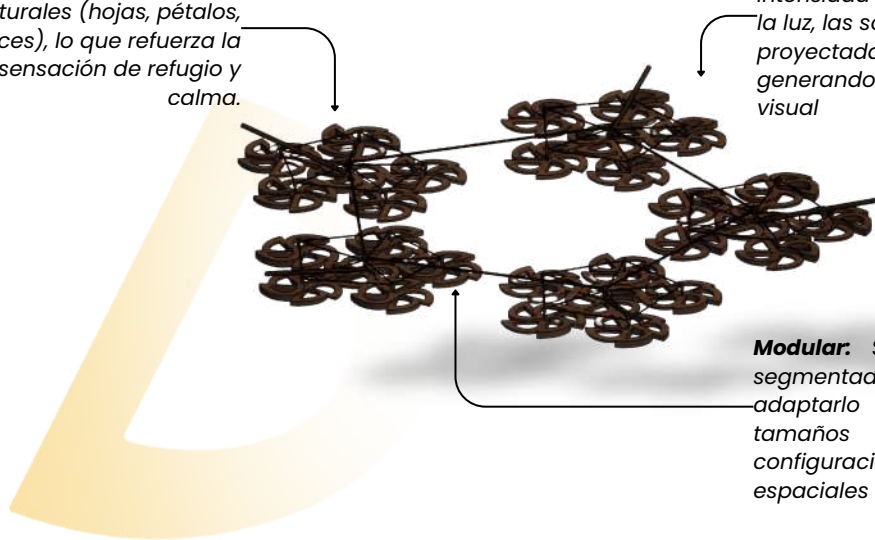
Gobos de Luz

El elemento es un gobo suspendido de diseño orgánico que se coloca en el techo para filtrar y modular la luz, proyectando sombras que evocan patrones naturales similares a un follaje. Su función es transformar el ambiente en un espacio más cálido, holístico y contemplativo, creando una experiencia visual suave y envolvente.

Detalles



Biomimético: La forma recuerda patrones naturales (hojas, pétalos, raíces), lo que refuerza la sensación de refugio y calma.



Dinámico: Según la intensidad y posición de la luz, las sombras proyectadas varían, generando movimiento visual

Modular: Su estructura segmentada permite adaptarlo a distintos tamaños de techo o configuraciones espaciales

Materiales

Columnas Metálicas
Acrílico
Cadenas

Vistas



Vista Frontal



Vista en Planta

Este gobo funciona como un mediador entre la luz y el espacio, transformando un techo convencional en una experiencia sensorial. Es un recurso versátil que aporta identidad visual sin intervenir de forma invasiva en la arquitectura del lugar.

Figura 119

Lamina de Presentación de los Gobos de Luz

Estación de Espiritualidad Meso



Esta estación se basa en una estructura más circular y arqueada, pensada para generar una experiencia holística. Incluye una cobertura para ubicarla en espacios abiertos o cerrados, y juega fuertemente con la luz para crear experiencias sensoriales.

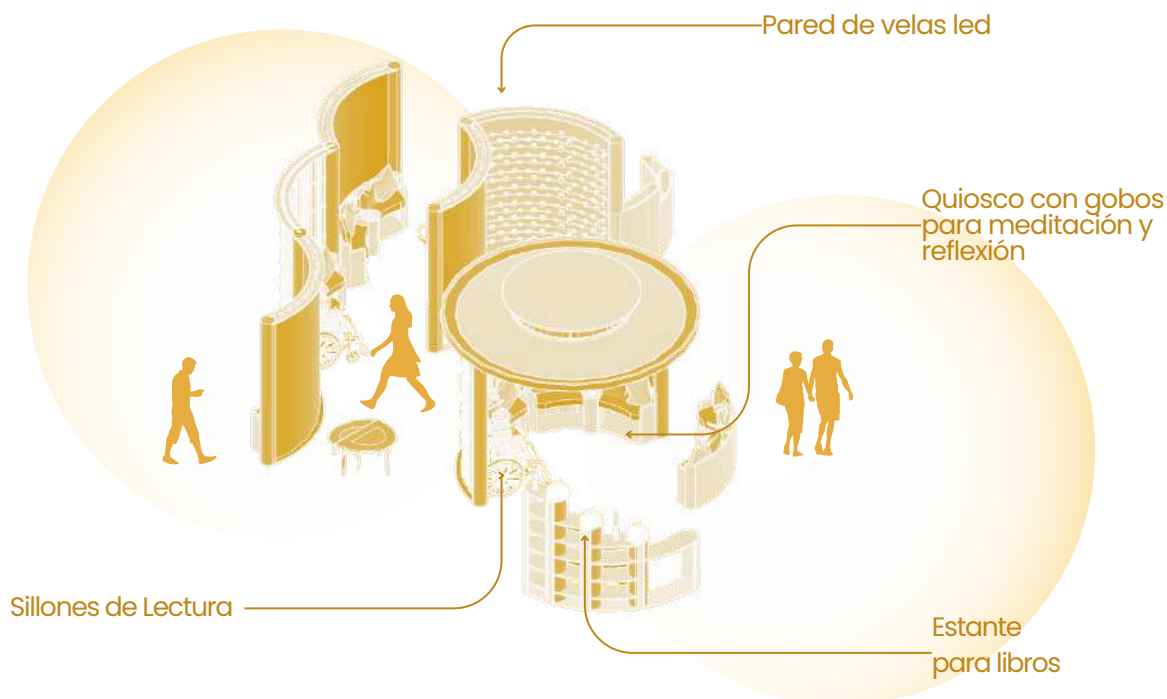


Figura 120

Vista en Isométrico de Espiritualidad con una configuración Meso

Se integran elementos naturales y sonoros que fomentan la introspección. También se diseña una pared de velas LED para representar deseos, memorias o intenciones de las personas adultas mayores. Es un área centrada en la calma, la contemplación y la conexión personal. En esencia, es un ejemplo del acople entre elementos diseñados desde lo micro, pero integrados en una intervención más amplia.

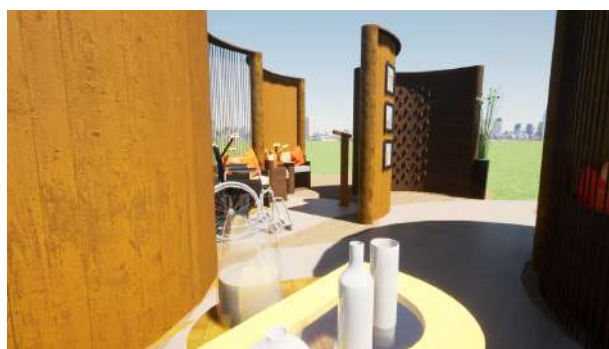


Figura 121

Vista Perspectiva de Espiritualidad

Nota: Ver tabla de presupuesto de Espiritualidad, en la Bitácora pág 48.

Estación de Espiritualidad Meso

Esta estación busca crear un espacio de introspección, calma y reconexión personal. Incorpora cojines ergonómicos, tapetes de meditación y una mesa altar móvil, junto con herramientas como audio de meditaciones guiadas, velas LED y elementos simbólicos. Ofrece experiencias como talleres de escritura reflexiva o gratitud, favoreciendo el bienestar emocional de las personas adultas mayores.



Figura 122
Elevación en Planta



Figura 123
Elevación Lateral de Espiritualidad



Figura 124
Elevación Frontal de Espiritualidad

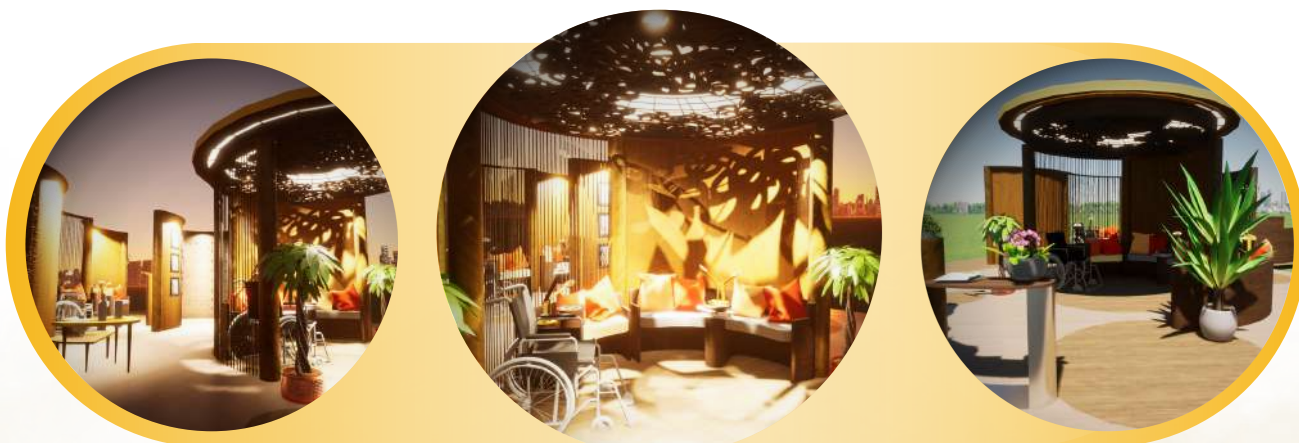


Figura 125
Propuesta Arquitectónica de Estación de Espiritualidad



Intervención del Centro Diurno San Francisco



La elección del Centro Diurno San Francisco como caso principal de intervención responde a criterios técnicos, sociales y contextuales identificados durante la investigación del proyecto. En comparación con los otros dos centros visitados, este fue el que presentó mayores necesidades espaciales, tanto a nivel funcional como ambiental, convirtiéndose en el lugar con más oportunidades reales de mejora.

A nivel macro, el proyecto busca desarrollar intervenciones fijas que fortalezcan el bienestar y la autonomía de las personas adultas mayores. Para ello, se valoró la información recopilada en visitas de campo, análisis meso y micro, y retroalimentación directa de la población usuaria. En este proceso, el Centro Diurno San Francisco destacó por su carencia de áreas verdes y de espacios naturales, una de las solicitudes más reiteradas por sus participantes.

Además, el contexto urbano del distrito evidencia una escasez de espacios públicos, debido a que es una zona predominantemente residencial con numerosos complejos privados que limitan el uso comunitario del espacio. Esto abrió la oportunidad de integrar el Parque Municipal 158, ubicado directamente detrás del centro, como extensión natural de la intervención. Esta estrategia no solo permite responder a la necesidad de naturaleza manifestada por las personas adultas mayores, sino que también fomenta una conexión más sólida entre el centro, el parque y la comunidad.

La intervención propuesta no solo mejora la calidad del entorno inmediato, sino que también contribuye a la reactivación del espacio público, promoviendo dinámicas intergeneracionales y fortaleciendo el tejido comunitario. Debido a estas condiciones únicas: alta necesidad de mejora, falta de espacios naturales, ubicación estratégica y potencial de impacto social el Centro Diurno San Francisco se convierte en el espacio ideal para ejemplificar la intervención macro del proyecto.

Matriz de Relaciones

La matriz de relaciones es una herramienta del diseño ambiental que permite jerarquizar y clasificar los espacios según las necesidades del proyecto, identificando cuáles deben conectarse y cuáles no. A partir de esto, facilita organizar y emplazar los espacios en planta de manera coherente y funcional.

Áreas Espacios

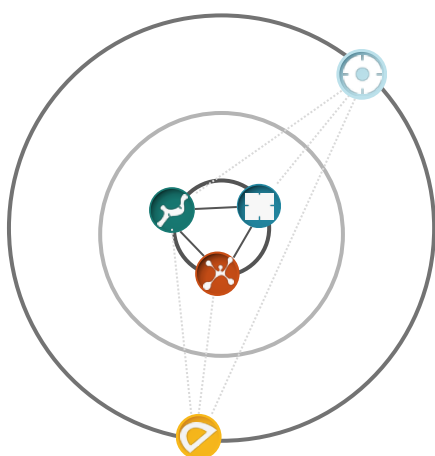
Módulos	Espacios										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Módulos Integrales	Espiritualidad		2								
	Salud		2	2							
Módulos Generales	Recreación		4	2	2						
	Naturaleza		4	4	6	6	5				
	Tecnología		2	10	2	4					
		8	3	1							

Símbolos

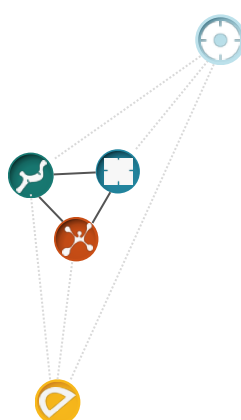
Rangos

-  1.Naturaleza
-  2.Recreación
-  3.Tecnología
-  4.Salud
-  5.Espiritualidad

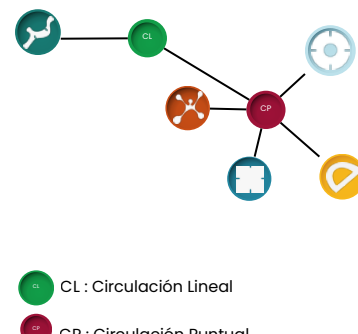
Figura 126
Matriz de Relaciones
y Zonificación



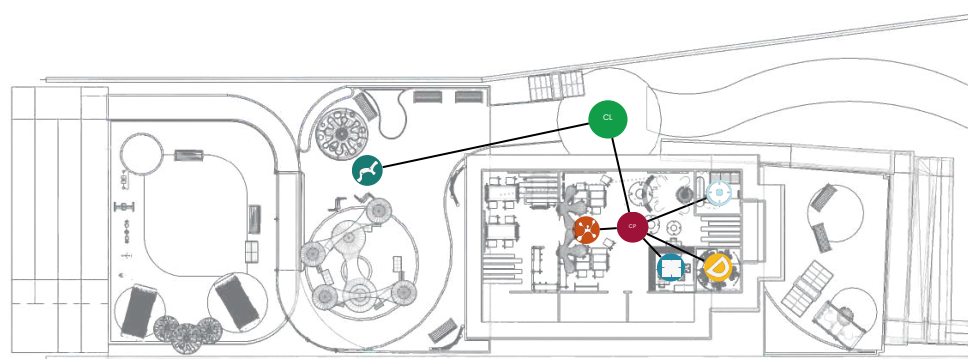
1.Diagrama de **Ponderaciones**



2.Diagrama de **Relaciones**



3.Diagrama de **Circulaciones**



4. **Zonificación de Centro Diurno de San Francisco**

5.Áreas en Metros Cuadrados de Intervención

1.Naturaleza: 560 M²

3.Tecnología: 17 M²

5.Espiritualidad: 8M²

2.Recreación: 42 M²

4.Salud: 18 M²

Nota: Ver levantamiento del Centro Diurno de San Francisco, en la Bitácora pág 40-41.

Niveles de Intervención por Estación

El análisis de la matriz de relaciones permitió jerarquizar las cinco estaciones según el nivel de intervención necesario en el Centro Diurno San Francisco. La Estación de Naturaleza resulta la más prioritaria, ya que el centro carece de áreas verdes, por lo que se propone una intervención a escala meso, aprovechando el Parque Municipal 158 como extensión del espacio.

Las estaciones de Recreación, Tecnología, Salud y Espiritualidad requieren intervenciones de menor escala. La de Recreación se desarrolla dentro del edificio con elementos micro inclusivos para talleres participativos, mientras que Tecnología, Salud y Espiritualidad se abordan desde una escala micro, mediante equipamientos puntuales y experiencias controladas.

Figura 127

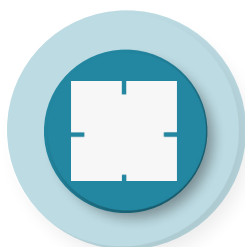
Diagrama Intervención por Estación



La Estación de **Naturaleza** se desarrolla mediante una versión **meso expandida**, integrando tanto el centro como el Parque Municipal 158, lo que permite recuperar la presencia de lo natural y responder a la principal necesidad detectada en la población adulta mayor.



La Estación de **Recreación** también se trabaja desde una **versión meso**, pero enfocada en puntos estratégicos dentro del edificio. Esta intervención combina ajustes espaciales y elementos focales que permiten dinamizar el uso del lugar y potenciar actividades participativas.



La Estación de **Tecnología** también se diseña desde una **escala micro**, centrada en generar experiencias más controladas, acotadas y adecuadas a las dinámicas del centro, sin requerir grandes transformaciones estructurales.

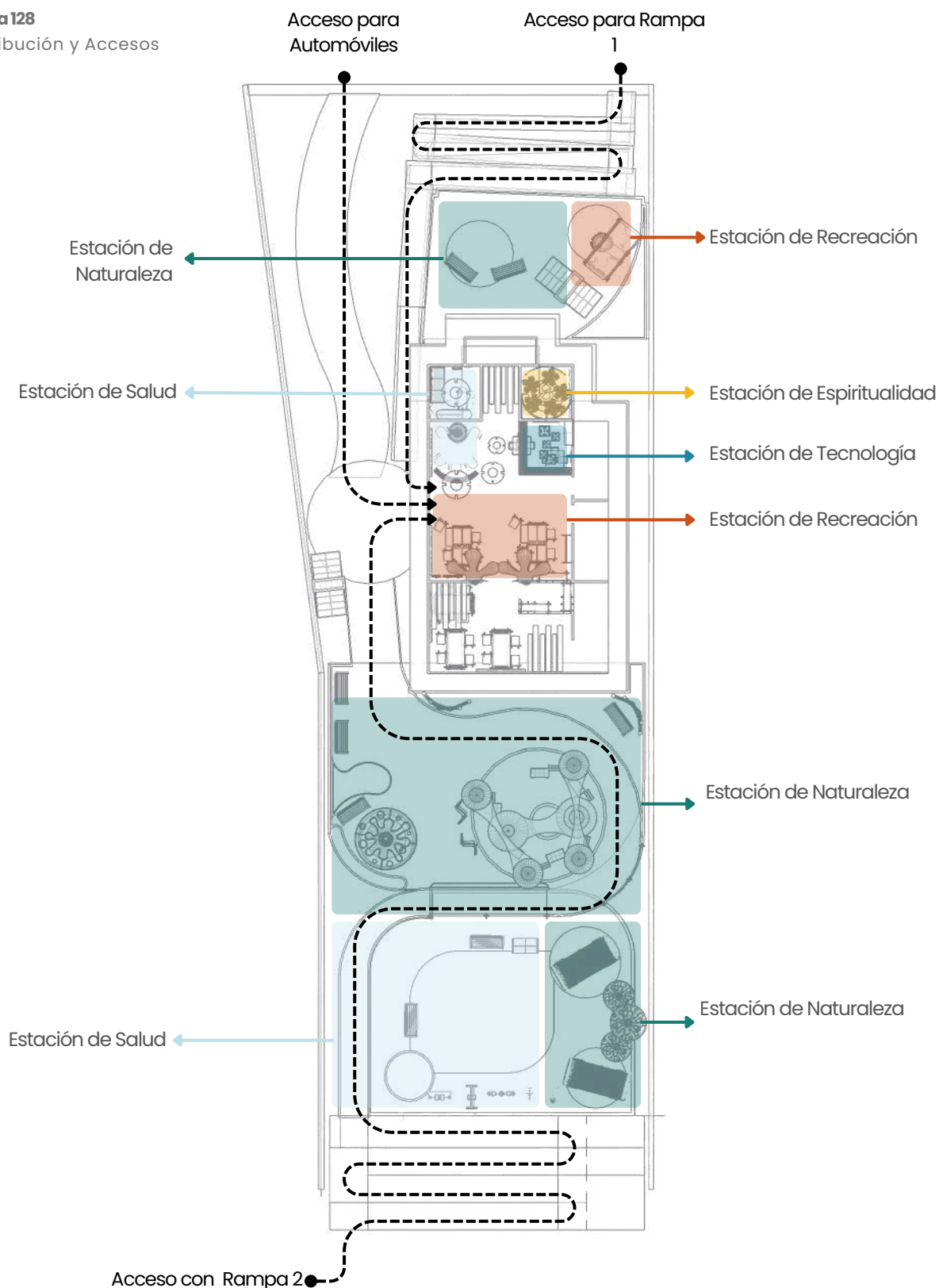


Salud y Espiritualidad igualmente se abordan desde una **escala micro**, ya que las necesidades del centro en estas áreas pueden ser atendidas mediante equipamiento puntual, ambientes íntimos y dinámicas específicas sin necesidad de grandes intervenciones espaciales.

Distribución y Accesos

A continuación se presenta la disposición macro espacial de las experiencias del proyecto, permitiendo identificar de manera clara los niveles de intervención definidos para cada sector.

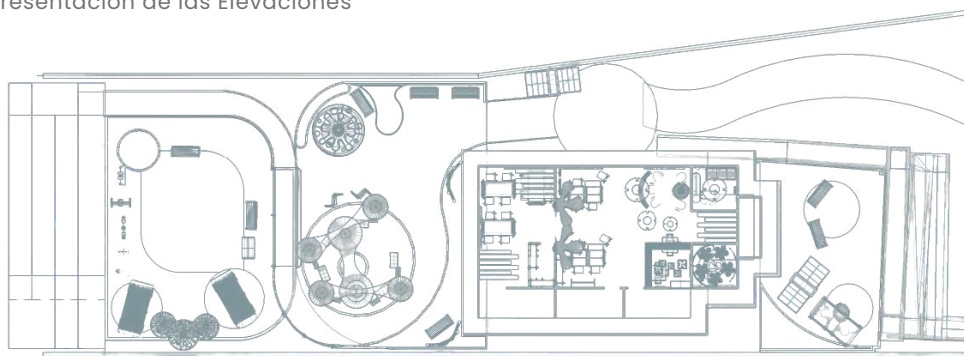
Figura 128
Distribución y Accesos



Elevaciones Generales del Proyecto

Figura 129

Lámina de Presentación de las Elevaciones



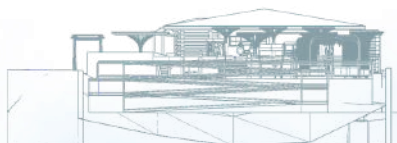
Elevación en Planta



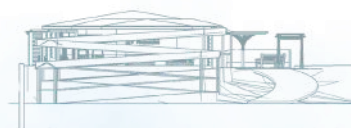
Elevación Frontal



Elevación Posterior



Elevación Lateral Izquierda



Elevación Lateral Derecha



Intervenciones Internas Estación Salud

La **intervención micro en salud** incorpora mobiliario adaptable y un consultorio móvil que se instala en una de las habitaciones del Centro de Diurno de San Francisco, con la posibilidad de compactarse cuando el espacio deba destinarse a otros usos. Además, se optó por implementar mobiliario de estimulación cognitiva en el lobby del Centro para favorecer la activación mental desde el acceso principal.

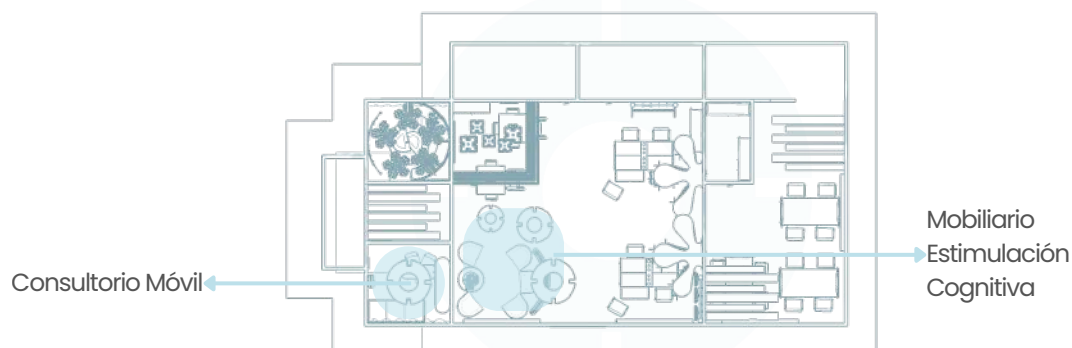


Figura 130

Planta distribución Interna del Centro Diurno



Figura 131

Propuesta Arquitectónica de la estación Salud

Intervenciones Internas Estación Espiritualidad

La construcción de la estación de espiritualidad se basa en tres elementos principales: una pared de velas LED, que simboliza intención y calma; un área de lectura con asientos, lámparas y una mesa que favorecen la introspección; y gobos de luz, que generan un juego de sombras para crear una atmósfera sensorial más profunda.

Esta estación se ubica en una de las oficinas internas del centro diurno, con el fin de garantizar un espacio aislado, silencioso y propicio para la reflexión.



Figura 132

Planta distribución Interna del Centro Diurno



Figura 133

Propuesta Arquitectónica de la estación Espiritualidad

Diagrama de un espacio de trabajo que muestra una central de control (Pantalla Inteligente) y varias estaciones de trabajo adaptadas (Mesas Adaptadas).

Figura 134
Planta distribución Interna del Centro Diurno



Figura 135
Propuesta Arquitectónica de la estación Tecnología



Intervenciones Internas Estación Recreación

La Estación de Recreación del Centro Diurno de San Francisco se desarrolla mediante una intervención meso que incorpora mobiliarios adaptados para actividades manuales y de encuentro, incluyendo mesas tipo 2, un estante y dos panelearías de bambú que aportan calidez y textura al espacio. También se integran dos estructuras escultóricas de bambú y varias lámparas semióticas que refuerzan la ambientación y la identidad del centro. En el área del comedor se añaden mesas tipo 1, generando coherencia visual y una identidad colectiva que unifica todo el entorno.

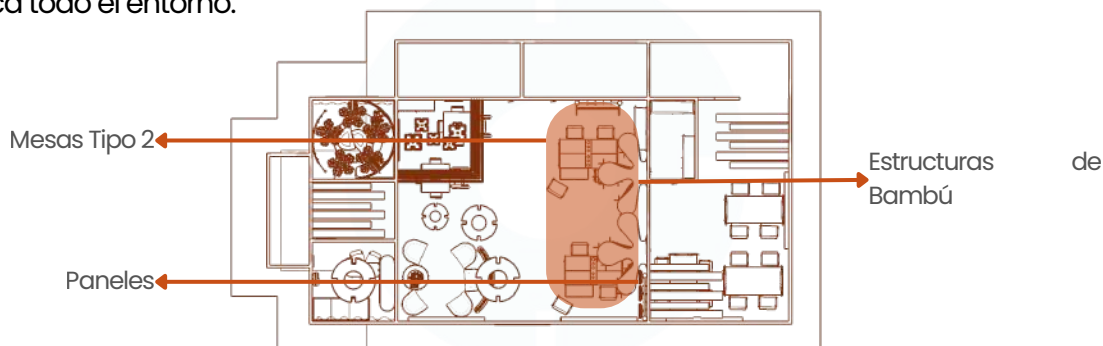


Figura 136

Planta distribución Interna del Centro Diurno



Figura 137

Propuesta Arquitectónica de la estación Recreación



Intervenciones Externas de la Estación de Naturaleza

La Estación Naturaleza constituye la propuesta de mayor escala, entendida como la expresión macro del proyecto, ya que interviene el **Parque 158 Municipal de Heredia**. Este espacio integra tanto el mobiliario inclusivo en su versión micro como otros elementos presentes en el meso, como cerramientos y coberturas. La configuración se adapta a la topografía del terreno, dando forma a la primera etapa del parque: un espacio orientado a la estimulación sensorial, la conexión con la naturaleza, la cosecha y otras actividades que enriquecen la experiencia del usuario.

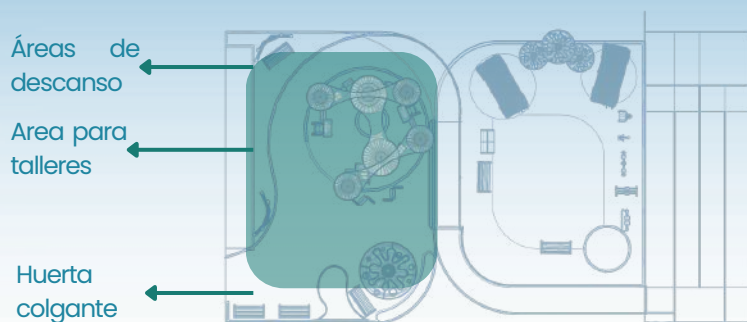


Figura 138
Planta distribución Externa del Centro Diurno

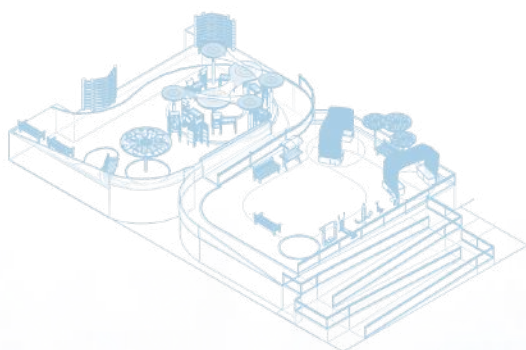


Figura 139
Isométrico Externa del Centro Diurno



Figura 140
Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza



Intervenciones Externas de la Estación de Naturaleza y Salud

En esta área de intervención se integran experiencias **de salud y naturaleza** dentro de un mismo espacio. Se incorporan pérgolas sensoriales naturales, que incluyen invitaciones creativas inspiradas en prácticas artísticas. Además, se diseña un espacio amplio y flexible destinado a actividades de uso múltiple, como sesiones de zumba, ferias u otros eventos comunitarios. También se añaden máquinas de ejercicio para promover el movimiento y una estación de hidratación, elemento clave para el bienestar de las personas usuarias.

Figura 141

Planta distribución Externa del Centro Diurno

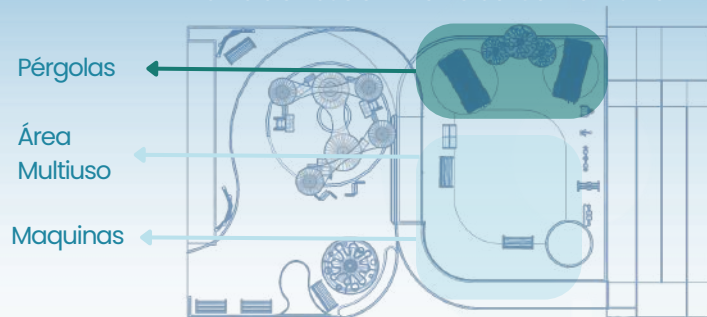


Figura 142

Isométrico Externa del Centro Diurno



Figura 143

Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza y Salud



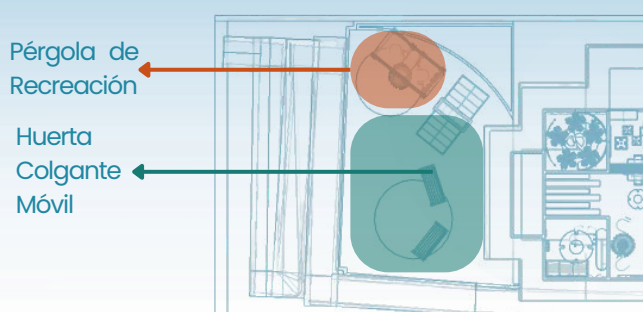


Intervenciones Externas de la Entrada del Centro Diurno

La intervención no se limitó únicamente a la parte posterior del Centro de San Francisco; también incluyó la entrada principal, donde se propone nivelar el planché existente para crear una pequeña Estación Naturaleza enfocada en el descanso. En este espacio se integra una estación del mobiliario micro de recreación, incluyendo la pérgola y la huerta colgante móvil de la estación de Naturaleza, la cual puede reubicarse según las necesidades del entorno. Además, se incorporó el logo del proyecto Memorias Plateadas como elemento de identidad visual en la zona de acceso.

Figura 144

Planta distribución Entrada del Centro Diurno



Se
mantiene la
rampa

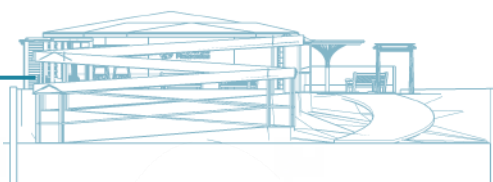


Figura 145

Propuesta Arquitectónica de la
estación Naturaleza





Recorrido Virtual del Proyecto:

Descripción:

Para evidenciar de manera más clara las dimensiones y el recorrido del proyecto, se elaboró un recorrido virtual que permite mostrar todas las áreas de intervención propuestas en el Centro Diurno de San Francisco, así como en el Parque Municipal 158 de la Municipalidad de Heredia.

Link del video:

<https://youtu.be/II08D3b8Bvg?si=DLsqDeIA3IYU97Xk>

Nota: Ver Proceso de Renderizado del Modelo pág 42-44.

Escanea el código para ver el recorrido virtual del proyecto:



Figura 146

Propuesta Arquitectónica de la estación Naturaleza





VI. Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo VI

Este capítulo presenta las conclusiones generales del proyecto, elaboradas como un cierre reflexivo del proceso de investigación y diseño desarrollado en Memorias Plateadas. En esta sección se sintetizan los principales hallazgos, aportes y aprendizajes obtenidos a lo largo de cada etapa metodológica. Asimismo, se incluyen las recomendaciones derivadas del trabajo realizado, orientadas a fortalecer futuras intervenciones, mejorar la implementación del proyecto y abrir posibilidades para investigaciones posteriores.



Conclusiones

A modo de cierre, el proyecto se desarrolló bajo los paradigmas constructivista e interpretativo, lo cual permitió construir un proceso conceptual enriquecedor y profundamente participativo. Este enfoque generó una relación horizontal entre el equipo de diseño y las PAM, elemento que potenció la calidad y pertinencia de los resultados obtenidos.

Desde las etapas iniciales, fue necesario adquirir conocimientos especializados mediante entrevistas con expertos, lo que proporcionó bases teóricas y prácticas fundamentales para comprender los aspectos cognitivos, emocionales y sociales involucrados en el diseño de experiencias para personas adultas mayores. Este aprendizaje previo fue clave para la creación de las herramientas participativas y para orientar adecuadamente el proceso de diseño.

El proyecto también se fortaleció mediante su vinculación con iniciativas y programas institucionales de la Universidad Nacional de Costa Rica, entre ellos PAIPAM, eiEmprende y los cursos participativos de la Vicerrectoría de Extensión. Esta vinculación permitió ampliar el alcance, fundamentación y proyección del proyecto, al alinearlos con programas universitarios que promueven el acompañamiento a poblaciones vulnerables, la innovación social, la participación activa y la extensión comunitaria.

Por otro lado, la utilización de técnicas participativas fortaleció el proyecto al permitir una interacción cercana con las PAM. De manera complementaria, se realizó un sondeo aplicado a la población general, a partir del cual se analizaron las percepciones sobre los términos Centro Diurno, PAM y “asilo”. Este sondeo evidenció una brecha de conocimiento respecto al rol real de los centros diurnos, que no son lugares de abandono, ni asilos, sino espacios para crear experiencias significativas y promover una vejez activa.

Por su parte, el taller “**Crea Tu Mundo**” permitió profundizar en la visión de las personas adultas mayores y generó un intercambio de saberes altamente nutritivo. Sus aportes brindaron una visión de mundo distinta, que influyó directamente en la ejecución del proyecto. Aunque en un centro diurno la herramienta no tuvo el mismo impacto por condiciones externas vinculadas al perfil de la población participante, en general los resultados fueron significativos y evidenciaron la necesidad de no homogenizar a las personas adultas mayores.

Conclusiones

Asimismo, el análisis e interpretación de los datos recopilados, apoyado en la metodología de Jordi Cano, permitió estructurar una propuesta sólida y adaptable. Durante la etapa de desarrollo del proyecto, se definió una solución capaz de operar en diferentes escalas; micro, meso y macro, lo que facilita su implementación gradual según las necesidades del contexto. Esta adaptabilidad confirma la pertinencia de la propuesta y su potencial para replicarse en otros centros diurnos u otros espacios como hospitales, parques o lugares de tránsito público.

Por su parte, la creación del prototipo final se fundamentó directamente en los insumos obtenidos mediante las herramientas participativas, lo cual asegura una coherencia entre los aportes de las PAM y el diseño final. La maqueta conceptual derivada de sus intervenciones fue esencial para evidenciar cómo su participación incidió en las decisiones proyectuales.

Finalmente, el proyecto cumplió con los cuatro objetivos planteados:

- 1. Indagación psicocognitiva en centros diurnos mediante estudios y entrevistas.*
- 2. Creación de herramientas participativas fundamentadas en el diseño cognitivo.*
- 3. Análisis e interpretación de los resultados para desarrollar una propuesta conceptual sólida.*
- 4. Diseño de un prototipo adaptable, fundamentado en la participación de las personas adultas mayores.*

En síntesis, el proyecto logró construir un proceso de aprendizaje compartido, donde el intercambio de saberes entre el equipo de diseño y las PAM enriqueció de manera decisiva la propuesta final. Esto demuestra que el diseño ambiental, aplicado desde una perspectiva social, participativa y cognitiva, puede generar intervenciones con un impacto sustancial en las actividades y en la construcción de experiencias significativas para las PAM.

Recomendaciones

Organización y gestión de

comunicaciones: Se recomienda elaborar una matriz de comunicaciones que facilite identificar a las personas clave con quienes se debe coordinar, los permisos necesarios y los canales adecuados para establecer alianzas con los centros diurnos. Este recurso permitiría agilizar procesos que, en este proyecto, resultaron más complejos de lo previsto.

Ampliación del proyecto con más

estaciones: Una futura versión del proyecto podría incluir más estaciones o módulos, permitiendo la participación de otros actores públicos y privados. Esto ampliaría las oportunidades de interacción y de generación de espacios de encuentro para las PAM.

Vinculación con programas de

desarrollo locales: El proyecto podría integrarse en programas de desarrollo municipal o gubernamental, de manera que la creación de espacios públicos accesibles para las PAM se incorpore en estrategias de planificación local. Aunque este trabajo se desarrolló desde un enfoque micro urbano, existe un gran potencial para escalarlo, especialmente ante las proyecciones de envejecimiento poblacional en Costa Rica.

Aplicación del concepto en otros

contextos: No solo los centros diurnos requieren espacios adaptados. Este tipo de proyecto podría implementarse también en hospitales, centros de salud, espacios comunitarios, e incluso a escala doméstica mediante intervenciones tipo “acupuntura” para mejorar experiencias cotidianas dentro del hogar.

Crecimiento del proyecto en términos de sostenibilidad y modelo de negocio:

El proyecto posee un potencial significativo para crecer bajo un modelo sostenible, tanto ambiental como económicamente. El modelo de negocio planteado podría replicarse en otros entornos o iniciativas similares.

Acompañamiento especializado en el diseño de actividades:

Se recomienda contar con una persona del equipo de diseño que tenga un rol específico en la gestión logística y en el acompañamiento directo con las PAM. Esto permitiría fortalecer las dinámicas de participación y atender de mejor forma las necesidades reales del grupo.

Mayor involucramiento de las PAM en el proceso de diseño:

Aunque se contó con su participación, podría incorporar aún más su voz para enriquecer el proyecto. Es importante evitar descartar ideas y promover un ambiente que fomente propuestas innovadoras, evitando caer en soluciones predecibles o estigmatizadas.

Exploración de nuevas tecnologías:

Además del uso de color y luz, que resultó significativo para las PAM, se recomienda explorar tecnologías como la realidad aumentada u otros recursos interactivos que puedan potenciar las experiencias y generar propuestas más contemporáneas.

Desarrollo de módulos tipo acupuntura

urbana: Incluso si no se implementa un parque completo, se puede trabajar con módulos puntuales que funcionan como intervenciones estratégicas dentro de la ciudad.

Agradecimientos

Agradecemos al Centro Diurno de San Francisco, especialmente a Rocío Vargas, Francis Monterey y Luisa Gómez (presidenta), por permitir y facilitar de manera rápida la ejecución del proyecto en sus instalaciones.

Extendemos nuestro agradecimiento al Centro Diurno de Barva, en particular a Katherine (psicóloga) y Alejandra, por su disposición y colaboración en cada etapa de la aplicación de las herramientas en el centro.

Igualmente, agradecemos al Centro Diurno de Santa Bárbara, a la MBA. Analive Araya Alfaro y a su equipo, por su apoyo durante la actividad realizada y por abrirnos sus puertas con total disposición.

A los tres centros y a las personas mencionadas, les reconocemos su confianza en el proyecto y el apoyo brindado para su aplicación.

Agradecemos a Paola Cordero y Génesis Córdoba, quienes desempeñaron un papel clave en la ayuda de la recopilación de datos y la toma de fotografías.

Se extiende un sincero agradecimiento a Marian Viquez Soto, licenciada en Literatura y Lingüística con énfasis en Español y bachiller en la Enseñanza del Español de la Universidad Nacional, por su valiosa revisión filológica del presente proyecto.

Expresamos también nuestro agradecimiento a los profesores Yamil Hasbún, Pablo Murillo y Jorge Bonilla, por su acompañamiento, guía y apoyo constante durante todo el proceso.

Finalmente, agradecemos a cada una de las personas adultas mayores participantes por su disposición, colaboración y aportes, los cuales fueron esenciales para el desarrollo de este proyecto.



Nota: Ver Constancia de Revisión de filología en el siguiente link:

<https://drive.google.com/file/d/1Fa87WN0luGEr4cepNb2D9eexypD3PsoN/view?usp=sharing>

Bibliografía

- Alfaro, M., Amador, G., Bonilla, J., Rodríguez, J., & Tenorio, C. (2012). *Ánforas: Acondicionamiento gráfico-ambiental de la zona verde frente a la primera etapa de la Escuela de Música para el convivio de las instancias del CIDEA* [Trabajo final de graduación, Universidad Nacional de Costa Rica].
- ArchDaily. (2024). Inclusive and regenerative design: Creating spaces for older adults and neurodiverse individuals. <https://www.archdaily.com/1031067/inclusive-and-regenerative-design-creating-spaces-for-older-adults-and-neurodiverse-individuals>
- Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Editorial Infinito.
- Augé, M. (1998). Lugares y no lugares de la ciudad [Ponencia]. III Congreso Chileno de Antropología. Colegio de Antropólogos de Chile A.G
- Baltes, P. B., & Baltes, M. M. (1990). *Successful aging: Perspectives from the behavioral sciences*. Cambridge University Press.
- Becerra, J. (2023). Más allá de los espacios físicos: La Psicología Ambiental como forjadora del bienestar social. *Revista Digital Internacional de Psicología y Ciencia Social*. <https://cuved.unam.mx/revistas/index.php/rdpcs/article/view/570/1039>
- Campos, J. V. (s.f.). *Programa de Atención Integral de la Persona Adulta Mayor*. Centro de Estudios Generales, Universidad Nacional de Costa Rica. <https://www.ceg.una.ac.cr/index.php/programas>
- Cano, J. (2016). *Método DDDD. Método de generación de ideas para proyectos de dirección de arte*. Elisava.
- Canter, D. (1977). *The psychology of place*. Architectural Press.
- Cattell, R. B. & Horn, J. L. (1967). Age differences in fluid and crystallized intelligence. *Acta Psychologica*, 26, 107-129.
- Caja Costarricense de Seguro Social. (s.f.). Ciudadano de oro / pensiones. <https://www.ccss.sa.cr/pensiones-oro>
- CEPAL. (2016). *Envejecimiento e institucionalidad pública en América Latina y el Caribe: avances y desafíos*. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/40197>

Coolors – The super fast color palettes generator! (s. f.). Coolors.co. <https://coolors.co/>

Consejo Nacional de la Persona Adulta Mayor. (2023). *Directorio-CONAPAM*.
<https://conapam.go.cr/directorio/>

Cuartas, S., & Valencia, A. (2021). Diseño urbano participativo del espacio público: Una herramienta de apropiación social. *Bitácora Urbano Territorial*, 31(3), 13–26.
<https://doi.org/10.15446/bitacora.v31n3.86798>

Dankhe, G. L. (1986). *Investigación y comunicación*. En C. H. Brown (Ed.), *La investigación en comunicación* (pp. 131–153). Editorial Trillas.

Dondis, D. A. (1997). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Erikson, E. H. (1982). *The life cycle completed*. W. W. Norton & Company.

Floyd Aldana, A. & Manuel, F. (2012). *Envejecimiento activo*. Fundación Valle del Lili.
https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/68419

Forero La RoNa, A. & Ospina Arroyave, D. (2013). El diseño de experiencias. *Revista de Arquitectura*, 15, 78–83.

García Rodríguez, M. I. (2010). *Libro blanco del envejecimiento activo*. Instituto de Mayores y Servicios Sociales.

Gilleard, C. (2023). Revisiting the social construction of old age. *Ageing & Society*, 45(3), 500–513. <https://doi.org/10.1017/S0144686X23000570>

Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). *Competing paradigms in qualitative research*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 105–117). Sage .

Guzmán, M. (2011). *Teoría y práctica del color*. [Editorial].

- Heller, E. (2009). *Psicología del color: cómo actúan sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili. <https://biblioteca.ucuenca.edu.ec/digital/s/biblioteca-digital/ark:/25654/925>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Holahan, C. J. (2012). *Psicología ambiental: Un enfoque general*. Limusa.
- Holahan, C. J. (2012). *Environmental psychology* (2nd Ed.). Routledge.
- Instituto de Mayores y Servicios Sociales (IMSERSO). (2011). Libro blanco del envejecimiento activo. <https://imserso.es/espacio-mayores/envejecimiento-activo/libro-blanco-del-envejecimiento-activo>
- Jiménez, J. (2024). *El abandono de personas adultas mayores en los hospitales continúa en aumento (III Informe sobre Personas Adultas Mayores en Costa Rica)*. UCR. <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2024/2/16/el-abandono-de-personas-adultas-mayores-en-los-hospitales-continua-en-aumento.html>
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- Ministerio de Educación Pública. (2019). *Guía integrada de verificación de accesibilidad al espacio físico*. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-integrada-verificacion-accesibilidad-espacio-fisico.pdf>
- Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica. (2021). *Demográficamente, la población costarricense se encuentra en proceso de envejecimiento*. <https://www.mideplan.go.cr/demograficamente-poblacion-costarricense-se-encuentra-en-proceso-de-envejecimiento>

Ministerios de Salud de Costa Rica (2022). Políticas y leyes: La Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores. En *Organización Panamericana de la Salud*.
https://www.paho.org/sites/default/files/ageism-10.05-flor_murillo_0.pdf

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili.

Muños, Y. (2001). *El Mercadeo Social EN COLOMBIA*. Colección de textos en Administración. Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Organización Mundial de la Salud. (2002). *Envejecimiento activo: un marco político*.
<https://iris.who.int/handle/10665/67215>

Organización Mundial de la Salud. (s.f.). *Década del envejecimiento saludable (2021-2030)*. <https://www.who.int/es/initiatives/decade-of-healthy-ageing>

Ortiz, A., y Seminario, J. (2018). *Diseño de un centro regional especializado en salud* [Tesis de arquitectura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHV <https://repositorio.unheval.edu.pe/>

100architects. (2024, julio 30). Electro Hut. <https://100architects.com/project/electro-hut/>

PAIPAM. (s.f.). PAIPAM [Página de Facebook]. Facebook.
<https://www.facebook.com/PAIPAMUNA/>

Park, D. C., & Reuter-Lorenz, P. (2009). The adaptive brain: Aging and neurocognitive scaffolding. *Annual Review of Psychology*, 60, 173–196.

Piaget, J. (1972). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge*. Penguin Books.

Programa Institucional para la Persona Adulta y Adulta Mayor (PIAM). (s.f.). Programa Institucional para la Persona Adulta y Adulta Mayor.
<https://www.piam.ucr.ac.cr/qui%C3%A9nes-somos/programa-institucional>

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). *Bienvenidos a la economía de la experiencia*. Harvard Business Review, 76(4), 97-105.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (s.f.). Ciudades y comunidades sostenibles. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals/ciudades-comunidades-sostenibles>

Política Nacional de Envejecimiento y Vejez 2023-2033. (2023). *UNFPA Costa Rica*. <https://costarica.unfpa.org/es/publications/pol%C3%ADtica-nacional-de-envejecimiento-y-vejez-2023-2033>

Rousaud, A. (2019, 29 noviembre). 100 Jahre Bauhaus. Elástica Magazine. <https://elasticamagazine.com/2019/06/16/los-10-mejores-juguetes-inspirados-en-la-bauhaus/>

Reyes, V. (2020). *Teoría de la Actividad del Envejecimiento Activo en el Diseño de Espacios para Servicios Comunes de Ancianos en Trujillo 2020*. [Tesis de arquitectura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/25680>

ROOH Studio. (2020). *Kasvattamo Greenhouse*. www.archdaily.cl/cl/954274/invernadero-kasvattamo-rooh-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Ruiz-Clavijo, A. B. C. (2020). Envejecimiento activo, objetivos y principios: Retos para el trabajo social. Dialnet <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7606570>

Schaie, K. W. (1996). *Intellectual development in adulthood: The Seattle Longitudinal Study*. Cambridge University Press.

Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research*. Teachers College Press.

Sinek, S. (2009). *Start with why: How great leaders inspire everyone to take action*. Penguin.

Ulrich, K., & Eppinger, S. (2013). Diseño y desarrollo de productos (Cap. 5: "Identificación de las necesidades"). McGraw-Hill.

Universidad Autónoma de Chile. (2021). *Envejecimiento activo: hacia un modelo de envejecimiento saludable*.

<https://ediciones.uaautonoma.cl/index.php/UA/catalog/book/90>

Universidad de Costa Rica (UCR). (2023). Personas adultas mayores en Costa Rica: Principales hallazgos.

<https://www.ucr.ac.cr/medios/documentos/2023/informe-para-15-junio-2023-situacion-pam-6494a77fdd416.pdf>

Vásquez, L. (2020). *DISEÑO DE UN CENTRO HABITACIONAL-RECREACIONAL CON CARACTERÍSTICAS ESPACIALES EN BASE A LAS ACTIVIDADES DEL ADULTO MAYOR, CAJAMARCA-2020*. [Tesis de arquitectura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/23948>

Vázquez Varela, M. Á. (2016). *Gerontología social: envejecimiento activo y calidad de vida*. Ediciones Díaz de Santos.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. O'Reilly Media, Inc.

Apéndices

Apéndice A. Referentes



Figura A.1

Kasvattamo Greenhouse.

Nota: Kasvattamo Greenhouse. [Fotografía] de ROOH Studio, 2020,

http://www.archdaily.cl/cl/954274/invernadero-kasvattamo-rooh-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab



Figura A.2

Electro Hut

Nota: Electro Hut [Fotografía] de 100 architects Projects, 2024,

<https://www.100architects.com/portfolio/electro-hut>



Figura A.3

Inclusive and regenerative design: Creating spaces for older adults and neurodiverse individuals.

Nota: Inclusive and regenerative design: Creating spaces for older adults and neurodiverse individuals. [Fotografía] de ArchDaily, 2024,

<https://www.archdaily.com/1031067/inclusive-and-regenerative-design-creating-spaces-for-older-adults-and-neurodiverse-individuals>

Apéndice B. Preguntas de las Entrevistas

Figura B.1

Preguntas de la entrevista



Preguntas para las Gerontólogas

1. Sentidos y Capacidades en la Vejez:

- ¿Qué sentidos o capacidades suelen estar más fuertes y cuáles más debilitados en las PAM? Esta información es crucial para nosotros al diseñar juegos y actividades.

2. Tratamiento Adecuado:

- ¿Cuáles son las mejores prácticas para tratar a las PAM con respeto y dignidad en el contexto de actividades participativas?

3. Salud y Discapacidades Comunes:

- ¿Cuáles son las enfermedades o discapacidades más comunes que afectan a las PAM y cómo deberíamos considerarlas en el diseño de actividades?

4. Preferencias y Gustos de las PAM:

- ¿Podría compartir con nosotros qué actividades, hobbies o experiencias suelen disfrutar más las personas adultas mayores en su vida cotidiana?

5. Problemas en los Centros Diurnos:

- ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan los centros diurnos actualmente y cómo afectan estos a la calidad de vida de las PAM?

6. Información Adicional:

- ¿Hay alguna otra información o consejo que nos quiera proporcionar que considere importante para nuestro proyecto?



Preguntas para Diseñador Gráfico Ambiental

Preguntas en base al proyecto Ánforas

1. ¿De dónde nace la herramienta participativa?
2. ¿Cuál era el objetivo principal de las herramientas?
3. ¿En qué consistía la herramienta participativa?
4. ¿Cómo reaccionaron los participantes?
5. ¿Qué resultados arrojó la herramienta?
6. ¿Se sistematizó la experiencia del usuario?
7. ¿Cómo se construyó el resultado final?
8. ¿Qué problemas o aprendizajes surgieron?
9. ¿Qué consejo deja para futuros grupos?



Apéndice C. Instrumento de Sondeo

Figura C.1
Formulario

Explorando Percepciones y Prejuicios sobre la Vejez

Somos dos estudiantes de la Licenciatura de Arte y Comunicación del énfasis de Diseño Ambiental de la UNA, y estamos realizando un proyecto enfocado en la persona adulta mayor, sus condiciones de espacio, los prejuicios que existen y algunos términos clave relacionados.

Tus respuestas nos ayudarán a comprender mejor las percepciones sobre la vejez. Por favor, responde con la mayor sinceridad posible.

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. ¿Cuál es tu edad? *

2. ¿Cuál es tu sexo? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Femenino
☐ Masculino

3. ¿Cuál es tu relación más cercana con las personas adultas mayores? *
(Selecciona todas las opciones que apliquen)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Familiar (abuelos, padres, etc.)
☐ Amigo/a
☐ Conocido/a
☐ No tengo contacto cercano
☐ Soy una persona adulta mayor
☐ Otro: _____

PERCEPCIÓN SOBRE CONCEPTOS Y TÉRMINOS

Aquí exploraremos tu percepción sobre la vejez y los términos relacionados.

4. Menciona tres conceptos con los que asocias la vejez: *

5. Desde tu punto de vista, ¿Cómo describirías la vejez? *
(Selecciona todas las opciones que apliquen)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Una etapa de descanso
☐ Una etapa de descuido
☐ Una etapa de limitaciones físicas
☐ Una etapa de sabiduría
☐ Una etapa de libertad
☐ Otro: _____

6. Lee el siguiente concepto:

"Residen personas adultas mayores en forma permanente y en las cuales se brindan servicios integrales como respuesta a problemas de abandono familiar, social y económico." (CONAPAM)

¿Cómo comúnmente le llamas a este concepto?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Asilos de ancianos
☐ Centros Diurnos
☐ Hogares de Ancianos
☐ Residencias para Adultos Mayores
☐ Otro: _____

7. ¿A qué asocias el término Asilo? *
(Selecciona todas las opciones que apliquen)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Lugar de cuido
☐ Abandono
☐ Seguridad
☐ Encuentros sociales
☐ Tristeza
☐ Diversión
☐ Otro: _____

8. ¿Conoces la función de un Centro Diurno para personas adultas mayores? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No

OBSERVACIÓN

En esta sección, realizaremos un ejercicio de observación para comprender tu reacción a imágenes y colores relacionados con el cuidado de personas adultas mayores.

Observa las siguientes imágenes:



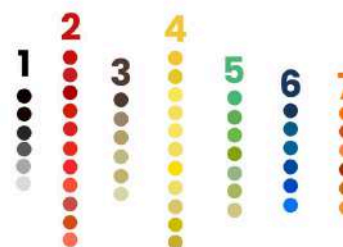
9. ¿Te gustaría ser parte de un centro diurno basado en estas imágenes? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No
☐ Tal vez

10. ¿Qué te remiten estos espacios para una persona adulta mayor? *

Observa la siguiente imagen:



11. De los colores anteriores, ¿Cuál te remite a una vejez digna y plena? *
(Selecciona todas las opciones que apliquen)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ 1. Negro
☐ 2. Rojo
☐ 3. Café
☐ 4. Amarillo
☐ 5. Verde
☐ 6. Azul
☐ 7. Naranja

12. De los colores anteriores, ¿Cuál te remite a una vejez abandonada o descuidada? *
(Selecciona todas las opciones que apliquen)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ 1. Negro
☐ 2. Rojo
☐ 3. Café
☐ 4. Amarillo
☐ 5. Verde
☐ 6. Azul
☐ 7. Naranja

Apéndice D. Cronograma del Taller

Figura D.1
Cronograma



Taller: Diseño de Espacios con Rompecabezas 3D
Duración total: 2 horas
Público: Personas adultas mayores con autonomía
Objetivo: Enseñar nociones básicas de diseño de espacios mediante una actividad lúdica y participativa con un rompecabezas 3D.

Hora	Actividad	Descripción
00:00 - 00:10	Bienvenida e introducción	Presentación del equipo, participantes y objetivo del taller. Breve explicación sobre el juego y su componente lúdico.
00:10 - 00:30	Charla: ¿Cómo se diseña un espacio?	Explicación de conceptos básicos: funcionalidad, forma, materiales, colores y texturas. Apoyado con ejemplos visuales. ROTER PERISCOP
00:30 - 00:40	Dinámica de Calentamiento	Juego breve para activar la mente y generar confianza. Ejemplo: "¿Qué color te hace sentir en casa?" escriben porque y lugar social CREA, ponense de pie, imprimir colores y papeo.
00:40 - 01:00	Exploración del Material	Presentación de las piezas del rompecabezas 3D y las opciones de selección de materiales, colores y texturas.
01:00 - 01:30	Actividad práctica: Diseño con el rompecabezas 3D	Armado del modelo en forma individual o en parejas. Aplicación de los criterios vistos con acompañamiento del equipo facilitador.
01:30 - 01:45	Exploración de luces y sombras	Proyección de luz sobre los modelos para observar sombras y volúmenes. Conversación sobre cómo la luz transforma los espacios.
01:45 - 01:55	Socialización	Los participantes comparten sus creaciones, explican elecciones de diseño y cuentan experiencias.
01:55 - 02:00	Cierre y agradecimientos	Reflexión final, despedida, entrega simbólica (opcional) e invitación a futuros encuentros.

UNA CIDEA EACV

Apéndice E. Caja de la Herramienta de Crea tu Mundo

Figura E.1
Packaging



UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación



Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Crea tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2025, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Isaac Reyes	[Firma]	12/05/25
Isabel Amador	[Firma]	
Guana Morales		
Sebastian Salas	[Firma]	
Isabel Amador	[Firma]	
Eli Alfaro		
Norma Chaves		
Joatun Vargas		
Maria Virasta	[Firma]	
Jose Luis Salas	[Firma]	
Alfonso Nunez	[Firma]	
Kari Antonia Rodriguez	[Firma]	
VARELA VILLABO	[Firma]	
Raulo Gonzalez		
Marcos Pacheco		
Hugo Rodriguez		
[Firma]		
Carlos Diaz	[Firma]	
Abelardo Diaz		
Ana Gonzalez R.	[Firma]	

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Crea tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2025, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

[illegible]

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Isela Banguera Samay	[Firma]	21.5.2023

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Andrés Ruiz	[Firma]	25/4/23

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Andrés Ruiz, Jorge Rojas, Carlos Ben, Jorge Rojas	[Firma]	25.5.2023

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Miguel Vargas Caballero	[Firma]	28.5.2023

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Damián Morales Vega	[Firma]	2.5.2023

UNA CIDEA EACV

Consentimiento de participación y cesión de imagen

Por medio de la presente, los participantes del taller "Creo tu mundo", realizado el día 2 de mayo del año 2023, autorizan de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Juan Pablo, Jorge Rojas, Juan Pablo Ben	[Firma]	28.05.2023

y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Emilia	[Firma]	28/4/2023

una toma única, autorizando de manera voluntaria y gratuita la toma y uso de su imagen (fotografías y/o videos) durante el desarrollo de dicha actividad, con fines informativos, educativos o ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Rebeca Vargas, María	[Firma]	28.4.2023

ilustrativos.

Entiendo que mi imagen podrá ser utilizada en diferentes medios (impresos o digitales), tales como:

- Material educativo
- Informes o memorias del taller
- Publicaciones internas o Académicas
- Video Documental

Asimismo, comprendo que las imágenes no serán utilizadas con fines comerciales y que se respetará mi dignidad y privacidad en todo momento.

Por tanto, libero de toda responsabilidad a la organización y a las personas facilitadoras del taller por el uso adecuado de mi imagen, conforme a lo aquí dispuesto.

Nombre	Firma	Fecha
Gerardo B. Ruiz	[Firma]	28.4.2023

Centro Diurno de Barva

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Apéndice G. Planos Constructivos

Se pueden descargar aquí:

<https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV/view?usp=sharing>

Figura G.1

Plano de Contexto Espacial del Centro Diurno de San Francisco

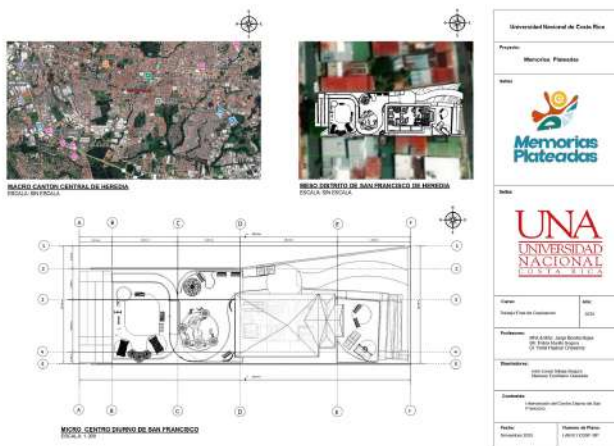


Figura G.2

Plano de Elevaciones del Centro Diurno de San Francisco

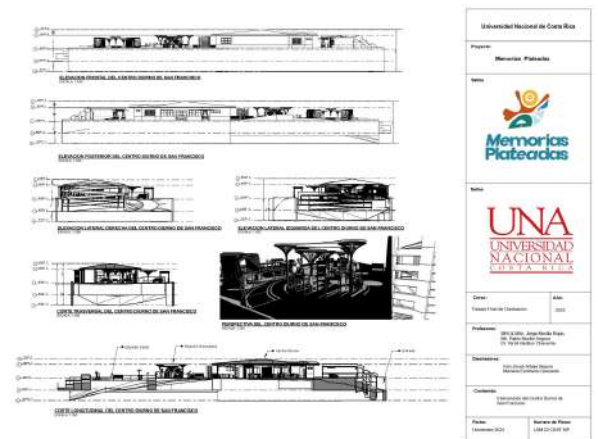


Figura G.3

Plano de Isométricos del Centro Diurno de San Francisco

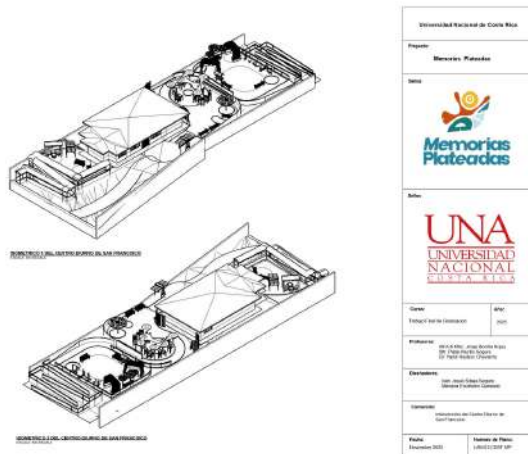
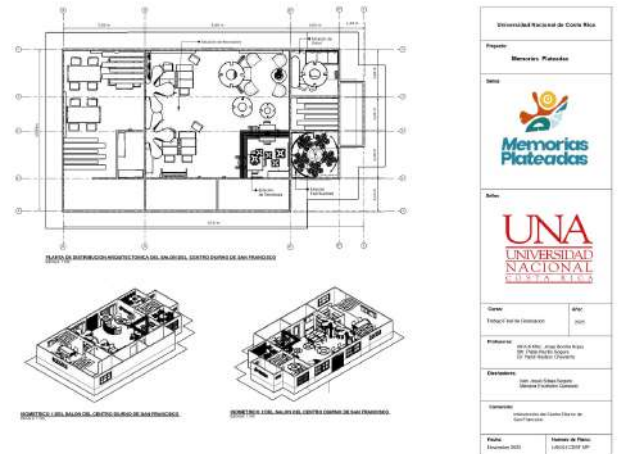


Figura G.4

Plano Interno del Centro Diurno de San Francisco



Se pueden descargar aquí:

https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.5
Plano del Parque del Centro Diurno de San Francisco

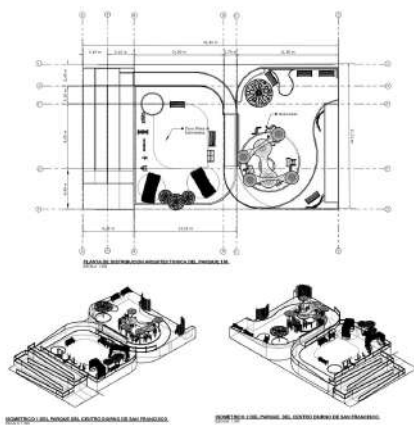


Figura G.6
Planos de Estación de Recreación

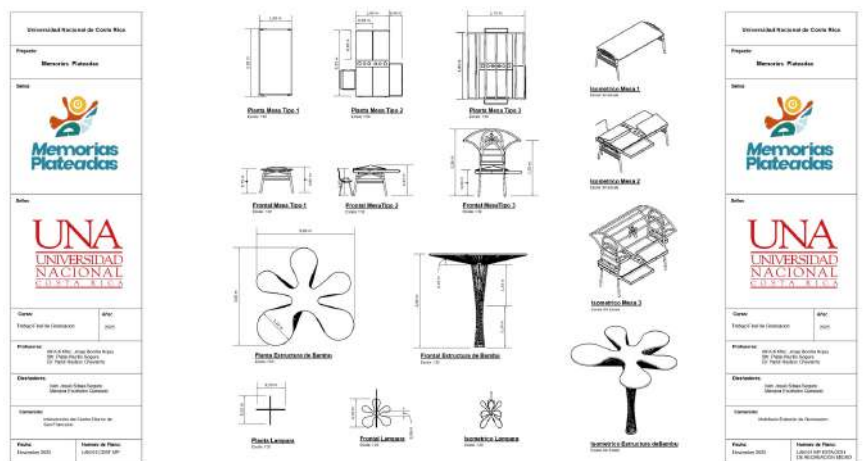


Figura G.7
Planos de Estación de Recreación

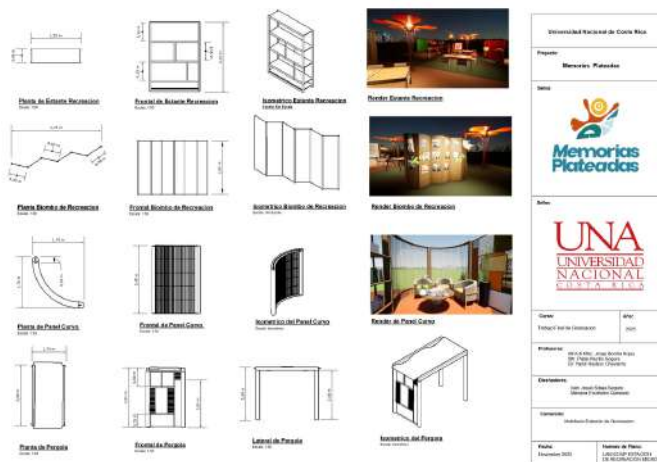
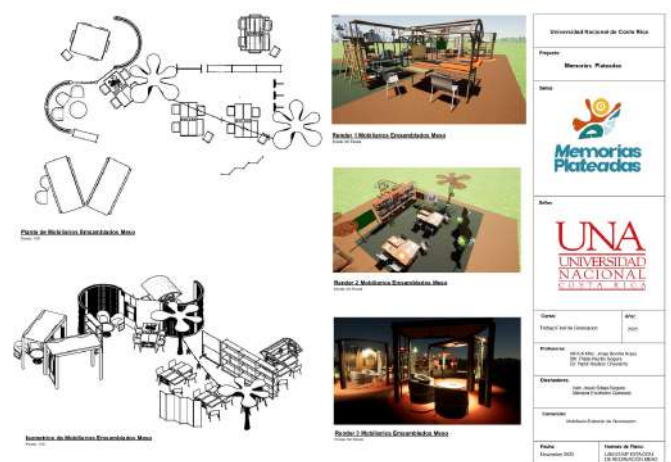


Figura G.8
Planos de Estación de Recreación



Se pueden descargar aquí:

https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.9
Planos de Estación de Recreación

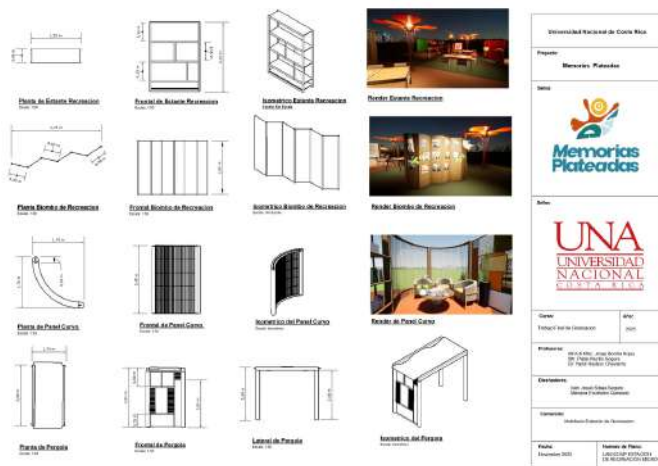


Figura G.10
Planos de Estación de Recreación

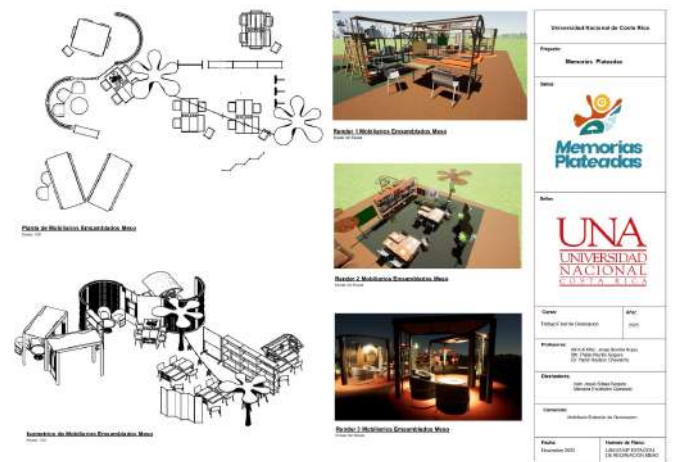


Figura G.11
Planos de Estación de Naturaleza

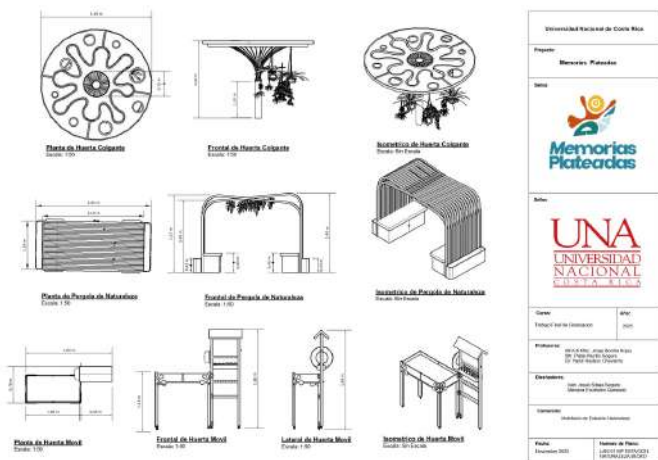
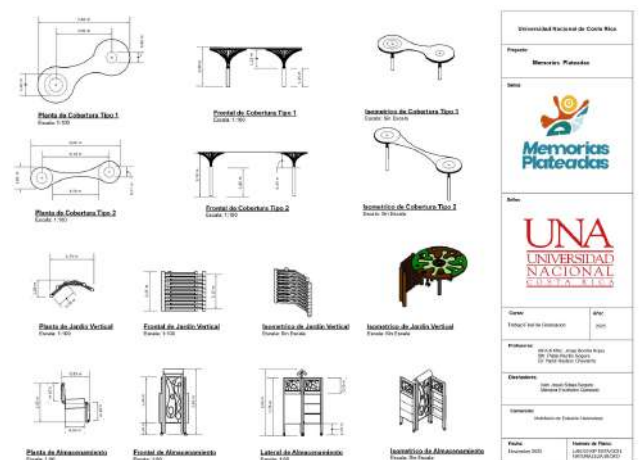


Figura G.12
Planos de Estación de Naturaleza



https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.13
Planos de Estación de Naturaleza



Figura G.14
Planos de Estación de Tecnología

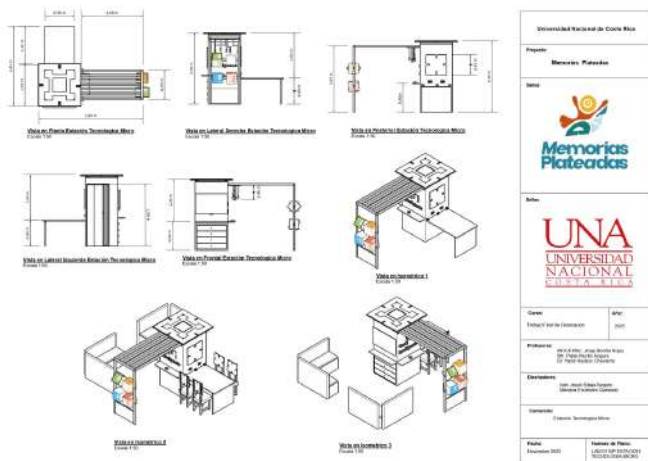


Figura G.15
Planos de Estación de Tecnología



Figura G.16
Planos de Estación de Tecnología



Se pueden descargar aquí:

https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.17

Planos de Estación de Tecnología

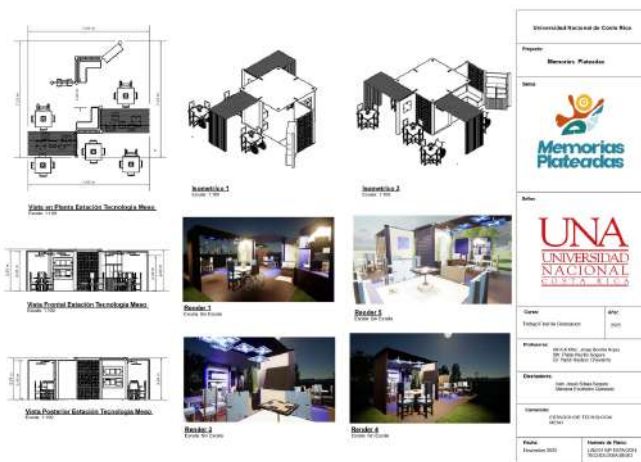


Figura G.18

Planos de Estación de Tecnología

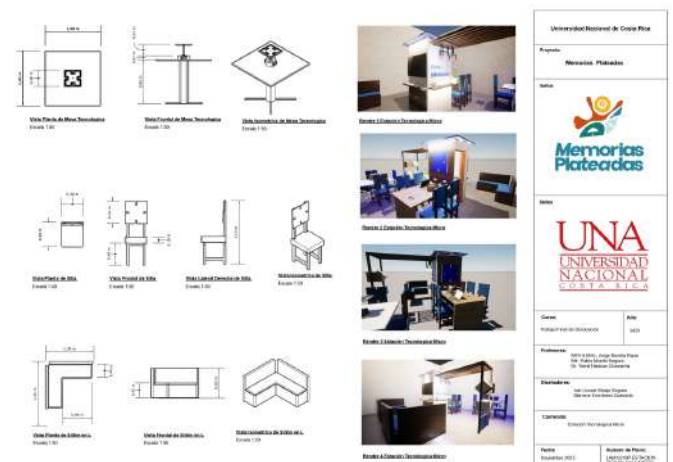


Figura G.19

Planos de Estación de Tecnología

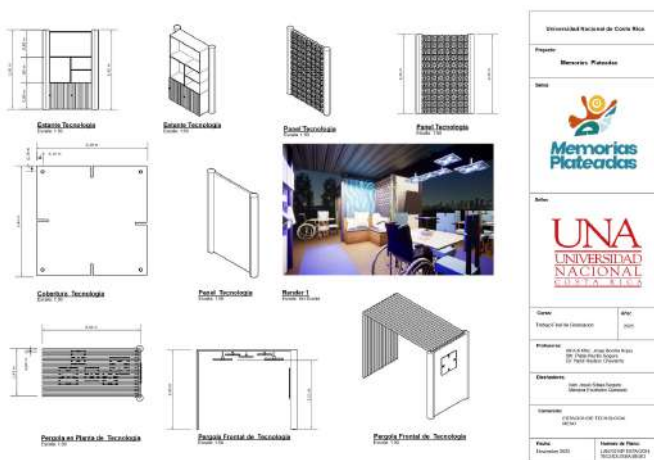
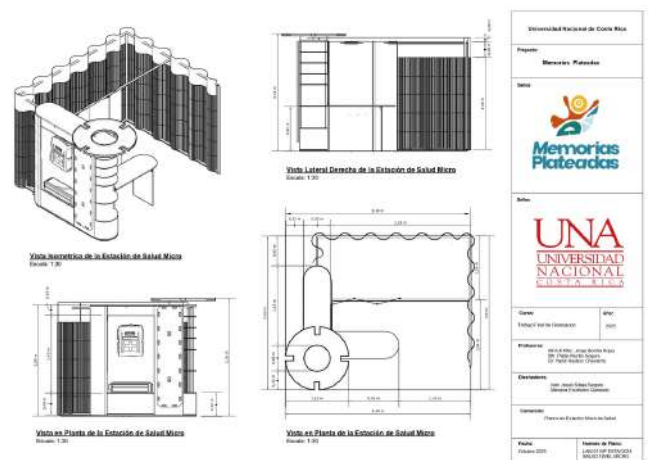


Figura G.20

Planos de Estación de Salud



Se pueden descargar aquí:

https://drive.google.com/file/d/1lIO-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.21
Planos de Estación de Salud

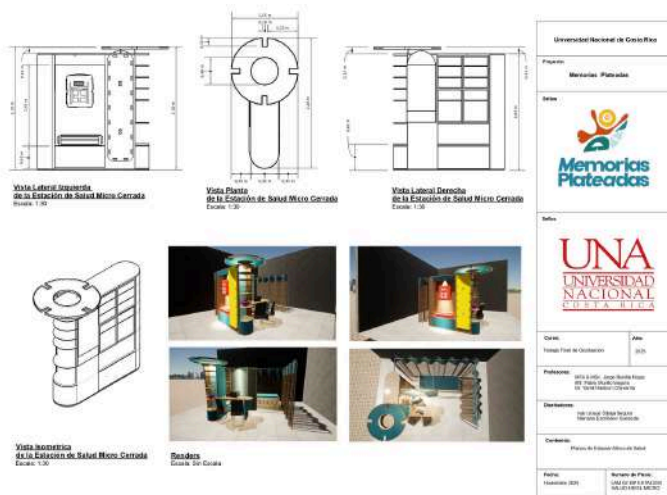


Figura G.22
Planos de Estación de Salud

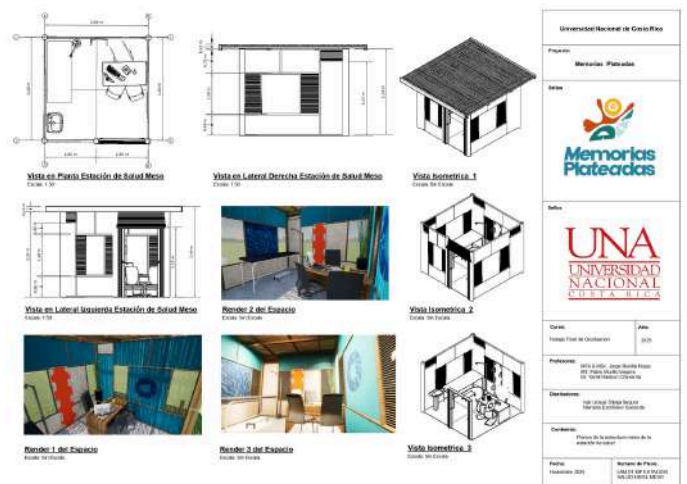


Figura G.23
Planos de Estación de Salud

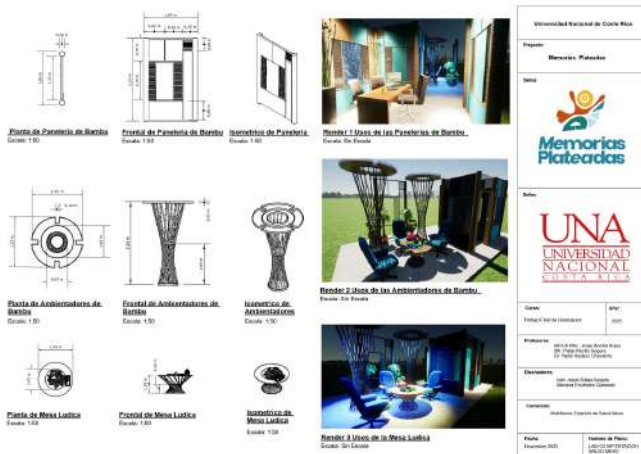
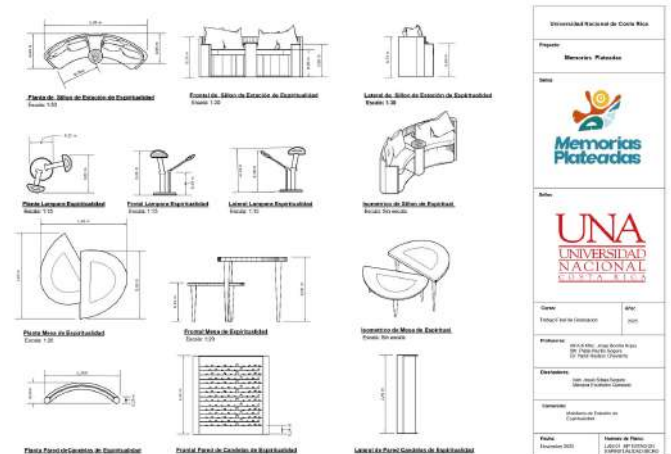


Figura G.24
Planos de Estación de Espiritualidad



https://drive.google.com/file/d/1l1O-a94IMsITfeZTeFla-5H7EPsjEiV_/view?usp=sharing

Figura G.25
Planos de Estación de Espiritualidad

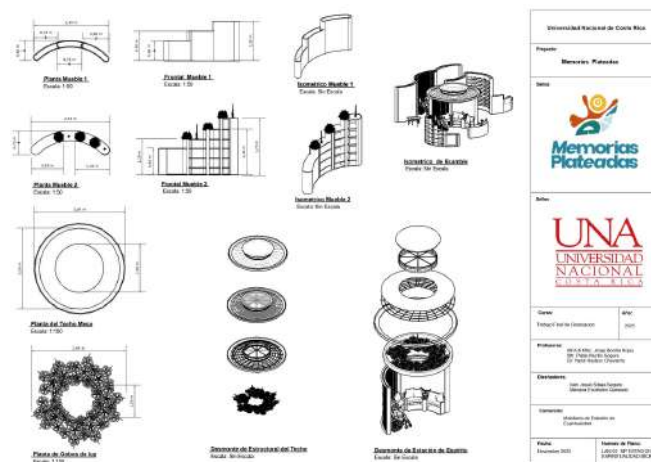


Figura G.26
Planos de Estación de Espiritualidad





Memorias Plateadas

RECORDAR ES VIVIR

**“Diseño de estaciones de experiencias en
Centros Diurnos dirigido a las personas adultas
mayores de Heredia, Costa Rica, 2025”**