
ROSSANA BASTÍAS CASTILLO

ESCUELA DE DISEÑO, FACULTAD DE ARQUITECTURA,

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

VALPARAÍSO, CHILE.

ROSSANA.BASTIAS@UV.CL

Alfabetización en Diseño. Una Experiencia de Diseño Participativo con Adultos Mayores de Escasos Recursos

*Design Literacy. A Participatory Design
Experience with Low-income Senior Citizens*

Resumen. En el campo de la implementación de las políticas sociales, la participación de los actores involucrados en el proceso de Diseño constituye uno de los desafíos más significativos de los diseñadores contemporáneos. A partir de la sistematización de una experiencia de Diseño participativo con adultos mayores de escasos recursos –en el marco de un proyecto social que promueve la alimentación saludable y la autovalencia de este grupo poblacional, realizada en la ciudad de Valparaíso– se reflexiona sobre el proceso de alfabetización en Diseño que se requirió para que fructificara el diálogo y la cooperación entre diseñadora, otros profesionales y adultos mayores. El método de participación y alfabetización en Diseño adoptado contempló, como procedimiento básico, la realización de workshops en donde se definió el sistema de comunicación del proyecto. Cinco son las variables procesadas participativamente que configuran su sintaxis visual, a saber: significado, legibilidad, imágenes, color y organización de los elementos del Diseño. La construcción de un espacio de diálogo y de cooperación entre los diversos actores involucrados se distingue como una condición sine qua non y un nudo crítico para que los procesos de Diseño participativo y de alfabetización en Diseño fructifiquen de manera socialmente apropiada.

Palabras clave: alfabetización en Diseño, alfabetización visual, Diseño participativo, Diseño social.

Abstract. In the field of social policy implementation, the participation of the actors involved in the Design process constitutes one of the most significant challenges for contemporary designers. Starting from the systematization of a participatory Design experience carried out in the city of Valparaíso with low-income senior citizens, within the framework of a social project that promotes healthy eating and self-sufficiency for this population group, this paper reflects on the Design literacy process that was required for fruitful dialogue and cooperation between designer, other professionals, and senior citizens. The method of participation and Design literacy that was adopted considered, as its basic procedure, holding workshops to define the project's communication system. Five are the participatively processed variables that configure its visual syntax, namely: meaning, readability, images, color and organization of Design elements. The construction of a space for dialogue and cooperation between the various actors involved is distinguished as a *sine qua non* condition and critical knot for the processes of participatory Design and Design literacy to bear fruit in a socially appropriate way.

Keywords: Design literacy, participatory Design, social Design, visual literacy.

Financiamiento:

Programa de Mejoramiento Institucional PMI
UVA 1401 GERÓPOLIS, Universidad de Valparaíso.

Fecha de recepción: 04/02/2020

Fecha de aceptación: 28/04/2020

Cómo citar: Bastías, R. (2020)

Alfabetización en diseño participativo.

RChD: creación y pensamiento, 5(8), 77-92

doi: 10.5354/0719-837X.2020.57653

Revista Chilena de Diseño,

rchd: creación y pensamiento

Universidad de Chile

2020, 5(8)

<http://rchd.uchile.cl>

Introducción

La implementación en Chile de políticas públicas para enfrentar tradicionales y emergentes problemas sociales constituye un escenario significativo y desafiante para el desarrollo del Diseño, tanto en términos disciplinarios como profesionales. La demanda pública de participación ciudadana, asociada a la implementación de políticas sociales, ha traído como correlato una exigencia hacia los diseñadores preocupados y/u ocupados en este campo de intervención profesional de abrir el proceso de Diseño a la participación de otros actores involucrados.

La alfabetización en Diseño es un componente necesario en la configuración de una respuesta socialmente apropiada a esta exigencia de participación en el proceso de Diseño, asociado a la implementación de políticas y proyectos sociales. Componente cuya forma y contenido debe definirse situadamente en función de las características sociodemográficas, socioeconómicas y socioculturales de los actores involucrados.

Chile en general y la región y comuna de Valparaíso en particular, experimentan un proceso de envejecimiento de su estructura demográfica, proceso que constituye al grupo poblacional de los adultos mayores de manera creciente en un sujeto-objeto relevante de las políticas sociales. Según las estimaciones oficiales de la Organización de Naciones Unidas (2017), la población adulta mayor doblará su tamaño en 2050, y alcanzará una prevalencia de aproximadamente un 20 por ciento en la región de América Latina y Caribe. En Chile, las estimaciones y proyecciones oficiales del Instituto Nacional de Estadísticas, ajustada según el último censo de población (2017), informan que al año 2020 y 2035 en el país, la región y la comuna de Valparaíso, el tamaño y la prevalencia de población adulta mayor de 64 años incrementará a un ritmo aún más rápido (Instituto Nacional de Estadísticas, 2019).

En Chile, un campo de preocupación de las políticas públicas es la calidad nutricional de la alimentación de este grupo poblacional, en especial de aquellos más desfavorecidos socioeconómicamente. El Programa de Alimentación Complementaria del Adulto Mayor se inscribe en este ámbito: distribuye alimentos fortificados nutricionalmente en los establecimientos de Atención Primaria del Sistema Nacional de Servicios de Salud con el objetivo declarado de prevenir y tratar situaciones de carencias nutricionales en la población mayor de 64 años, en el marco de una preocupación integral por su salud (Ministerio de Salud de Chile, 2016).

En el nivel local se ha evidenciado una pérdida de eficacia del programa como correlato de un desinterés creciente de la población objetivo en los alimentos que distribuye, fundada en una percepción de poca variedad en la rutina alimentaria promovida por esta acción pública (Atalah & Masi, 2008). A este déficit de calidad percibida se suma la ausencia de iniciativas orientadas a distribuir preparaciones alimentarias, listas para ser consumidas, especialmente orientadas a los adultos mayores que tienen dificultad o no pueden preparar autónomamente sus alimentos.

Lo referido en los párrafos precedentes da forma al contexto explicativo que fundamenta el proyecto social de carácter piloto para la promoción de una

alimentación saludable en la población adulta mayor, ejecutado durante el año 2018 en un Centro de Salud Familiar de la ciudad de Valparaíso, financiado por un Programa de Mejoramiento Institucional de la Universidad de Valparaíso, en que se inscribe la experiencia de Diseño participativo y alfabetización en Diseño que se sistematiza y divulga en el presente artículo.

El artículo se estructura en cuatro acápite. En el primero se presenta la discusión bibliográfica de los conceptos claves asociados a esta experiencia de Diseño, a saber, Diseño social, Diseño participativo, alfabetización visual y alfabetización en Diseño. En el segundo acápite se describe la estructura de procedimientos metodológicos implementada para sistematizar la experiencia profesional de Diseño participativo, que tiene en los workshops el objeto analítico privilegiado. En el tercer acápite, se presentan los principales resultados del proceso analítico de la experiencia de Diseño participativo y de alfabetización en diseño implementado en el contexto del proyecto social de promoción de una alimentación saludable en la población adulta mayor de escasos recursos. Finalmente, en el acápite cuatro, se comparten las conclusiones de este proceso de sistematización de la experiencia profesional implementada, organizadas en torno a tres nudos críticos que se identifican en torno a la alfabetización en Diseño para todos.

Marco conceptual

En el escenario de involucramiento del Diseño en la implementación de políticas sociales y sus implicancias disciplinares y profesionales, hay un conjunto de autores que han aportado distinciones conceptuales significativas.

Diseño social

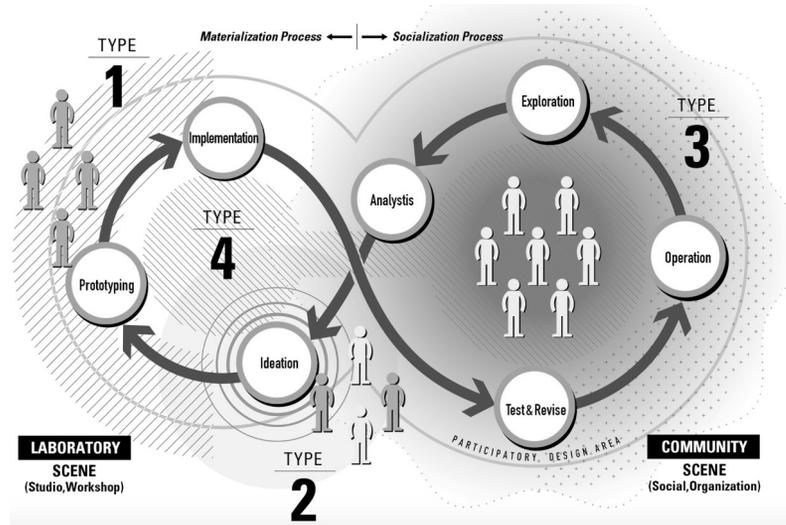
Manzini (2015) distingue entre Diseño social y Diseño para la innovación social. Mientras el primero hace alusión a aquel que se ocupa de los problemas que no han sido abordados por el mercado o el Estado (Margolin, 2002 en Manzini, 2015), el Diseño para la innovación social hace referencia a “todo aquello que el Diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad” (Manzini, 2015, p.81).

En este mismo campo de aportes, Papanek (2014) postula un diseño innovador, creativo e interdisciplinario que responda a las “verdaderas necesidades de la humanidad” (Papanek, 2014, p.22). Margolin y Margolin (2012), por su parte, distinguen entre el Diseño para el mercado y el Diseño social, y sostienen que este último, desde un enfoque interdisciplinario, se orienta a la resolución de problemas sociales y la satisfacción de las necesidades humanas, en especial de aquellos que afectan a las poblaciones y comunidades más desfavorecidos. Bonsiepe (2012), introduce un concepto igualmente significativo, el *humanismo proyectual*, que hace referencia al ejercicio de las facultades del Diseño para interpretar las necesidades de grupos sociales y elaborar propuestas viables en forma de artefactos instrumentales y semióticos.

Diseño participativo

El Diseño participativo o co-Diseño, se postula como un método socialmente apropiado para disminuir las brechas culturales y sociales entre los diseñadores y los miembros de la comunidad y facilitar la necesaria cooperación

Figura 1. Diagrama conceptual para la participación (Jensen & Kamihira, 2016).



en el contexto de intervenciones sociales que buscan transformar situaciones problema que obstaculizan su desarrollo. Ayuda a los diseñadores a conocer las necesidades, preferencias, circunstancias de la vida y aspiraciones de las personas que viven en comunidades postergadas, y mejora la comprensión desde y del Diseño en un entorno de recursos limitados (Sanders & Stappers, 2008; Mattson & Wood, 2014). Ssozi-Mugarura, Blake y Rivett (2017) coinciden en que las actividades desarrolladas a partir del co-Diseño mejoran significativamente las posibilidades de apropiación del proyecto por parte de las personas, grupos y comunidades involucradas.

Jensen y Kamihira (2016) proponen un diagrama conceptual representado con un signo de infinito, para distinguir el proceso de participación de los actores involucrados en el Diseño de productos y servicios (Figura 1).

El círculo derecho del diagrama, denominado como la escena comunitaria, representa el proceso de socialización del Diseño en la sociedad u organización. El círculo izquierdo, denominado como la escena de laboratorio, representa el proceso de materialización del Diseño en el estudio o workshop. La visualización circular del diagrama implica un proceso integrado de socialización y materialización del Diseño con siete pasos iterativos sin inicio ni final predeterminado (Jensen & Kamihira, 2016).

Este modelo, a diferencia de otros, despliega un ciclo dual, enfatiza que el Diseño involucra un proceso de materialización y uno de socialización; dos procesos que no están separados, sino estrechamente acoplados y que interactúan en un proceso integral. El modelo resalta la importancia equivalente de los procesos de socialización y de materialización que otros modelos que buscan representar el proceso de diseño tienden a menudamente invisibilizar (Jensen & Kamihira, 2016).

Un aporte significativo del diagrama conceptual es la distinción que hace de cuatro estilos de participación complementario en el proceso de Diseño, según el momento de la escena en que cristaliza y, consecuentemente, la

tarea a la que se aboca privilegiadamente: (a) colaboración profesional; (b) creatividad colectiva; (c) investigación del usuario; (d) aprendizaje colectivo a través del hacer (Jensen & Kamihira, 2016).

Alfabetización

El término alfabetización, si bien se ha usado y usa convencionalmente en el campo de la educación para hacer referencia a la acción de enseñar a leer y escribir una lengua específica a un grupo poblacional, preferentemente de adultos, en las últimas décadas ha ampliado significativamente su contenido y campo de aplicación. Aparece asociado a otros campos disciplinarios: alfabetización mediática, alfabetización visual, alfabetización científica, alfabetización ecológica, alfabetización múltiple, alfabetización crítica, son algunos ejemplos de combinaciones en el sentido reseñado (Nielsen & Braenne, 2007).

Koïchiro Matsuura, Director General de la UNESCO (UNESCO, 2003), en línea con la ampliación del contenido del concepto, sostiene que con “alfabetización se hace referencia a algo más que a leer y escribir – se refiere a cómo nos comunicamos en la sociedad. Tiene que ver con las prácticas sociales y las relaciones, con el conocimiento, la lengua y la cultura. La alfabetización –el uso de la comunicación escrita– encuentra su lugar en nuestras vidas de forma paralela a otras formas de comunicarnos. Ciertamente, la alfabetización misma toma varias formas: en el papel, en la pantalla de la computadora, en la televisión, en los afiches y anuncios. Los que están alfabetizados lo dan por sentado –pero los que no, quedan excluidos de mucha de la comunicación del mundo de hoy” (Infante y Letelier, 2012; Nielsen y Braenne, 2007, p.30).

81

Alfabetización en Diseño

En el concepto *alfabetización en Diseño* confluyen contenidos y prácticas de los procesos de Diseño y educación. Existen varios tipos de alfabetización y conceptos asociados a la alfabetización en Diseño. Por ello es oportuno presentar este marco de definiciones conceptuales que evidencian la falta de límites claros entre unas y otras. La alfabetización en Diseño es considerada una competencia tanto para el diseñador profesional como para el público en general en su posición de ciudadanos, usuarios y tomadores de decisiones en procesos de innovación social.

Pacione (2010) se pregunta qué es alfabetización en Diseño y propone el desarrollo de habilidades básicas que se encuentran dentro del rango de las capacidades cognitivas y cinéticas de todos, que sirvan para ser aplicadas a las necesidades cotidianas. Habilidades básicas en investigación, evaluación, ideación, bosquejo y creación de prototipos, versus el conocimiento del experto en Diseño o de un profesional del Diseño, gráfico o industrial, que posee el dominio de formas más especializadas de conocimiento que podría emplear, como la tipografía, la teoría del color, entre otras (Pacione, 2010).

En esta misma línea argumental, Frascara (2011) pone énfasis en la función social y educadora de esta disciplina al sostener que uno de los propósitos del Diseño es la realización de situaciones comunicacionales, con especial atención al impacto que estos pueden tener sobre el conocimiento, actitudes y comportamiento de las personas. Ello exige al quehacer profesional y disciplinario del Diseño ir más allá de la composición visual y estética

tradicional e incorporar una dimensión de investigación con valor educativo, orientado y estructurado para la comprensión de factores humanos relacionados al lenguaje, experiencia, edad, conocimiento, educación, memoria, estilo cognitivo, preferencias, expectativas, deseos y otras percepciones intelectuales, sociales, culturales y emocionales (Frascara, 2004). Propone para la eficacia de esta travesía la necesidad de recurrir a la cooperación teórico-conceptual y metodológica con otras disciplinas (Frascara, 2011).

Alfabetización visual

La combinación de Diseño y alfabetización ha sido utilizada por Steven Heller para describir las competencias del Diseño gráfico para promover el aprendizaje del Diseño en la ciudadanía (Heller, 1999, citado por Nielsen & Braenne, 2007). Según la International Visual Literacy Association (2019), el término *alfabetización visual* fue presentado por primera vez por John Debes en 1969, definiéndolo de la siguiente manera:

“La alfabetización visual se refiere a un grupo de competencias de la visión que un ser humano puede desarrollar al ver y al mismo tiempo que integra otras experiencias sensoriales. El desarrollo de estas competencias es fundamental para el aprendizaje humano. Cuando se desarrollan, permiten que una persona alfabetizada visualmente discrimine e interprete las acciones visibles, objetos, símbolos, naturales o creados por el hombre, que encuentra en su entorno. Mediante el uso creativo de estas competencias, puede comunicarse con los demás” (International Visual Literacy Association, 2020).

En esta definición, Debes (1969) plantea que la alfabetidad visual es parte del ser humano, que se pueden desarrollar métodos y técnicas que permitan ser aplicadas y, por último, que es muy importante para el aprendizaje en diferentes niveles de educación (López, 2018).

La alfabetidad visual comprende habilidades de lectura y escritura visual, tales como interpretación, análisis y evaluación de imágenes, percepción visual, gramática y sintaxis visual, así como la habilidad aprendida en la traducción visual-verbal y las habilidades en creación visual, producción y uso de imágenes y comunicación visual efectiva (Kędra & Žakevičiūtė, 2019).

Dondis (1985), reflexiona sobre la palabra *alfabetidad* en combinación con la palabra *visual*, postula este constructo como un medio para comprender mensajes visuales en contrapunto a la alfabetidad verbal que permite comprender mensajes escritos. Opera en diversos niveles, desde mensajes simples hasta estructuras más complejas. Dondis coincide con Debes cuando sostiene que la alfabetidad visual es una competencia de los sentidos humanos y en particular de la visión. Las personas tienen la capacidad de captar e interpretar información visual de muchas maneras. El sistema visual perceptivo básico que todos los seres humanos compartimos está sometido a variaciones que refieren a temas estructurales básicos; una de sus características más relevantes es la *sintaxis visual* en toda su complejidad. Sin embargo, “la alfabetidad visual nunca podrá ser un sistema lógico como el lenguaje verbal” (Dondis, 1985, p.22).

Métodos

La sistematización de experiencias es un método de investigación que tiene como objeto de preocupación cognitiva la totalidad de la experiencia de intervención profesional o una de sus dimensiones significativas (Expósito & González, 2017; Barnechea & Morgan, 2010). Involucra un conjunto de momentos metodológicos, de desarrollo progresivo y acumulativo, que va desde la reconstrucción analítica de la experiencia hasta su interpretación crítica a la luz de las referencias teórico-conceptuales que la han fundamentado.

El objeto en este caso son los workshops y los procesos de Diseño participativo y de alfabetización en Diseño en que se inscriben, implementados en el contexto de un proyecto social de promoción de una alimentación saludable en adultos mayores residentes de los cerros de la ciudad de Valparaíso, ejecutado en el año 2018. La sistematización se estructura en tres momentos: recuperación del proceso, análisis del proceso, interpretación del proceso.

La fase de recuperación del proceso consistió en la reconstrucción descriptiva y contextualizada de las actuaciones, interacciones y decisiones sucedidas en la dimensión de la experiencia que nos preocupa, orientadas por un conjunto de preguntas que incluyen dónde y cuándo se realizó, qué actores participaron, con qué objetivos y qué resultados se obtuvieron. Las fuentes privilegiadas son el proyecto original, el informe final y los registros de los workshops.

La fase analítica implicó la descomposición de la experiencia en sus componentes principales. Los componentes considerados dicen relación con el conjunto de competencias visuales asociadas a la alfabetización visual que el proyecto buscó desarrollar entre los actores involucrados, en el proceso de Diseño participativo del sistema comunicacional del proyecto social de alimentación saludable con adultos mayores de escasos recursos.

La fase interpretativa, básicamente implicó la reflexión crítica del proceso y resultado de la experiencia de los *workshops*, a la luz del marco teórico-conceptual adoptado, principalmente en relación con los dos ejes conceptual-metodológico en que se inscribió la experiencia, a saber, el Diseño participativo y alfabetización en Diseño.

Caracterización de los adultos mayores de escasos recursos involucrados.

Los adultos mayores involucrados son quince (trece mujeres y dos hombres), de edades comprendidas entre los 61 y 79 años, que residen en el cerro O'Higgins en la comuna de Valparaíso. Once de los quince adultos mayores no terminaron la educación media y solo uno tiene estudios superiores. La mayoría son pensionados, con un ingreso mensual promedio inferior a los \$200.000 pesos chilenos (US\$286). La mayoría vive en hogares de tipo familiar con tres ó cuatro integrantes en promedio. Diez de los quince cumplen la función de jefatura de hogar. Siete de los quince declaran estar casados o en convivencia con una pareja; ocho declaran no tener pareja (soltero, viudo o divorciado).

Reconstrucción de la experiencia de diseño participativo

La experiencia de Diseño se orientó a la formulación e implementación del sistema de comunicación del proyecto social de promoción de alimentación



Figura 2. Workshop I: opinión de los AM sobre la marca y etiquetas de envases del proyecto (elaboración propia)

saludable en adultos mayores (AM) de escasos recursos, ejecutado en un Centro de Salud Familiar de la comuna de Valparaíso, durante el año 2018.

El método de Diseño participativo contempló la realización de siete actividades estructuradas en tres etapas, de desarrollo progresivo y acumulativo.

La etapa 1 de inserción, contempló tres actividades: (a) reunión de coordinación entre el equipo de investigadores responsable del proyecto social y el equipo de profesionales del CESFAM del Programa +AMA (Más Adultos Mayores Autovalentes); (b) presentación del proyecto a los AM que participaban del Programa +AMA e invitación y motivación a participar; y (c) entrevista semi-estructurada a los AM para su caracterización socioeconómica y demográfica, y firma del consentimiento informado como expresión de aceptación de su participación voluntaria en el proyecto y en el proceso de Diseño participativo que contemplaba.

La etapa 2, de Diseño participativo propiamente tal, comprendió la realización de dos *workshops*, cuya intencionalidad fue lograr la participación de los AM en la formulación del sistema de comunicación del proyecto, cuya población objetivo eran los adultos mayores de escasos recursos. Contempló la definición de la marca, las etiquetas para envases de los menús y los *packaging* que los contenían.

Workshop I. El equipo de investigadores preparó y presentó a los AM una serie de láminas impresas con los productos de comunicación (marca del proyecto, etiquetas de envases) y los objetivos de cada etapa del taller de Diseño participativo. Se formaron tres equipos de trabajo de AM con el fin de recoger sus percepciones y opiniones. Se alentó a los AM a expresarse a través del diálogo y la escritura sobre el material gráfico que se les presentó. Sus opiniones fueron registradas con notas escritas sobre las láminas de trabajo (Figura 2) para posteriormente realizar un análisis ampliado y cooperativo entre todos los actores involucrados.

El segundo momento del *workshop I*, contempló la realización de un plenario con los tres equipos de AM para aunar criterios sobre sus percepciones y posiciones en relación con el material gráfico presentado, con el objeto de rediseñarlo (Figura 3).

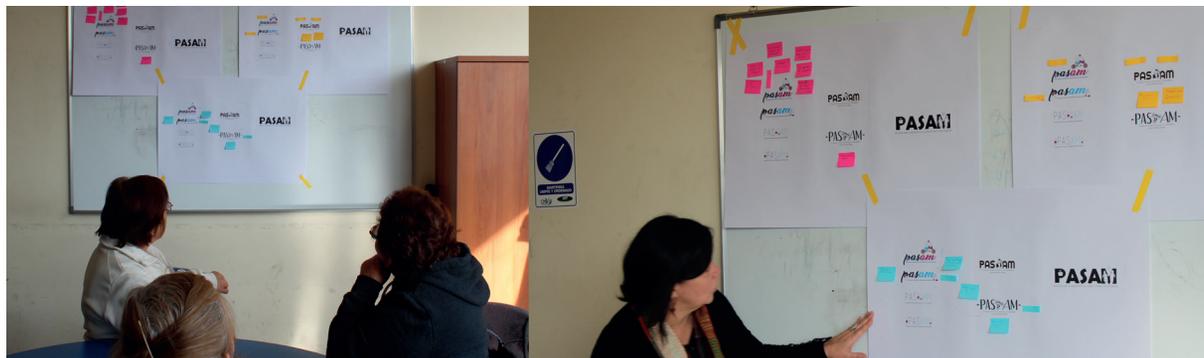


Figura 3. *Workshop I*: opinión de los AM sobre la marca y etiquetas de envases del proyecto (elaboración propia).



Figura 4. *Workshop II*: selección del Diseño definitivo por parte de los AM (elaboración propia).

Workshop II: se presentaron los prototipos de Diseño, donde se habían incorporado las observaciones expresadas por los AM en el taller I. El grupo de AM discute, selecciona y valida la propuesta de Diseño a través de una votación. La propuesta de Diseño definitiva es aquella que concentra la mayor cantidad de votos de los adultos mayores (Figura 4).

La etapa 3, consistió en la producción e impresión del sistema de etiquetas y montaje de etiquetado de los envases que contendrían las preparaciones alimentarias saludables para los AM participantes del proyecto.

Resultados

El trabajo de campo se realizó en la ciudad de Valparaíso por parte un equipo interdisciplinario de investigación (diseñadora, enfermera, química farmacéutica y chef) y dos profesionales del CESFAM a cargo del Programa +AMA, entre marzo y diciembre de 2018. El método de Diseño participativo (DP) permitió facilitar y potenciar las competencias sociales de los AM. En los dos workshops desarrollados con los AM, se observó una actitud proactiva de los participantes, que se evidencia por la alta colaboración y diálogo entre el equipo de investigación y los AM.

Workshop I: marca del proyecto y sistema de etiquetas envases del menú

El equipo experto idea, prototipa e implementa la marca del proyecto y el sistema de etiquetas envases del menú, y elabora tres propuestas, siguiendo el *diagrama conceptual de proceso de Diseño para la participación* de Jensen & Kamihira (2016). Este proceso se realiza en la escena de laboratorio/taller de Diseño donde se materializa el Diseño.



Figura 5. *Workshop 1*: propuesta de marca de proyecto a los AM (elaboración propia).

1. La marca. Desde el enfoque de la identidad visual, se compone por el nombre del proyecto, “logotipo” con la sigla *Pasam: Preparaciones Alimentarias Saludables para el Adulto Mayor*, el símbolo gráfico, y el valor icónico de la forma representado por el dibujo de una pareja de AM autovalentes.

Se socializa con la comunidad de AM las tres propuestas de marca del proyecto y sistema de etiquetas envases del menú, en la escena comunitaria se explica a los AM el significado de la marca y sistema de etiquetas, y la función que cumplirán en el proyecto: identificación, recordación y distinción.

En la sesión de trabajo de socialización se establece un diálogo entre el equipo experto y los AM con el fin de levantar la información que aportarán los AM, con especial atención a sus observaciones sobre el significado, legibilidad, imágenes, color y organización de los elementos del Diseño. De acuerdo con Frascara (2004), el equipo atiende y registra el impacto de los aspectos cognitivos del diseño en los AM.

Como se observa en la Figura 5, de las tres propuestas presentadas a los AM, la marca A se destaca sobre las opciones B y C. En cuanto al significado, los AM destacan de manera positiva lo novedoso del diseño, el color juega un rol importante que permite destacar con mayor fuerza (llamativa) la imagen (dibujo) de la pareja de AM y el logo del proyecto. Los AM perciben problemas de legibilidad en la frase del nombre del proyecto y destacan que debiera haber una letra más grande y clara.

2. El sistema de etiquetas envases del menú. Se diseña un sistema de etiquetas que serán incorporadas en los envases de los menús que contempla: plato de entrada, plato principal, postre y caja contenedora. Cada una de las propuestas presenta un código de colores y organización de imagen y texto (diagramación) cuyo objetivo es comunicar, diferenciar e informar cada uno de los platos que contempla el menú que recibirán los AM (Figura 6).

En el espacio de trabajo de socialización se establece un diálogo entre los investigadores y los AM con el objetivo de obtener información de: significado, legibilidad, imágenes, color y organización de los elementos del Diseño (diagramación) al igual que en la selección anterior.

Los AM en cada una de las propuestas de Diseño percibieron diferencias y entregaron observaciones de los elementos que componían el Diseño. El color de la propuesta A les llama la atención y solicitan que se incorpore



Figura 6. *Workshop I*: sistema de etiquetas para envases de menús (elaboración propia)

la marca seleccionada en la primera sesión del *workshop*. En cuanto a la estructura de la diagramación, indican que se debiera organizar la información a través de un plano dividido por medio del color, con mayor contraste entre las letras y el color de fondo del plano, y con información de los platos del menú en cada etiqueta. En la propuesta B observan que la diagramación es ordenada. En la propuesta C, destacan que los colores son muy oscuros y que existe poco contraste entre el color de la letra y el color de fondo, lo que dificulta su lectura (legibilidad).

Workshop II

Con toda la información aportada por los AM, el equipo experto realiza la iteración de la idea, prototipo e implementación de la marca del proyecto y el sistema de etiquetas envases del menú. Elabora nuevamente tres propuestas en la escena de laboratorio/taller de Diseño y re-materializa el Diseño con las observaciones de los AM.

En el *Workshop II*, el equipo experto presenta a los AM tres propuestas de diseño definitivas del sistema de etiquetas en la escena de socialización, que incorporan las apreciaciones y observaciones del Diseño sobre el significado, legibilidad, imágenes, color y organización de los elementos del Diseño



88



Figura 7. *Workshop* II: selección de sistema de etiquetas para envases de menús (elaboración propia)

Figura 8. Proceso de entrega y degustación de menús a los AM (elaboración propia)

(diagramación). Los AM seleccionan una propuesta a través de un proceso de votación unipersonal y la propuesta más votada es coincidente con la más destacada por ellos en el *workshop* I (ver Figura 7).

De acuerdo con Debes (1969), el proceso de alfabetidad visual es una competencia del ser humano y se observa que los AM manifiestan sus habilidades de interpretación y análisis de las imágenes visuales. Este es un punto importante para el equipo experto ya que le permite obtener información sobre la sintaxis visual (Dondis, 1985) de los artefactos de Diseño y le da la posibilidad de desarrollar de manera fluida el proceso de socialización de los aspectos del Diseño del proyecto.

En la alfabetización en Diseño, observamos que los AM hacen uso de las habilidades y capacidades cognitivas y cinéticas (Pacione, 2010) propias de la mayoría de las personas. Esto nos permite determinar que es posible aplicar y desarrollar proyectos futuros de habilidades básicas en investigación, evaluación, ideación, bosquejo y creación de prototipos, que este proyecto no contempló por el tiempo que tenía el equipo experto para implementar la experiencia, que dice relación con los tiempos otorgados por el Centro de Salud Familiar para el desarrollo de la actividad.

Entrega y retroalimentación del producto final

La selección de los diseños del sistema de etiquetas se incorporan a los envases que contienen los menús que serán consumidos por los AM. Como se observa en la Figura 8, cada menú (entrada, plato principal, postre) es entregado en un *packaging* individual.

Los AM participaron activamente en el proceso de entrega de los menús. Las actividades realizadas en los talleres I y II ayudaron a comunicar el proyecto y conocer al usuario, como también la incorporación de los ajustes de los diseños para que en el momento del uso respondieran a las necesidades de los usuarios y que ellos tuvieran una mejor comprensión de la información.

Es importante para el Diseño experto reflexionar a partir de la alfabetización en Diseño en un escenario de participación de los usuarios en un proyecto que resuelve una necesidad específica. El Diseño experto debe realizar cambios en la práctica del Diseño. De acuerdo con Pacione (2016), uno de los tópicos de esta nueva forma de diseñar y pensar el Diseño tiene relación con la eliminación de los estereotipos que existen; uno de ellos es que el Diseño es un acto estético y de organización de una serie de elementos que permiten configurar un producto y/o servicio.

Conclusiones

En la implementación de proyectos sociales, como es el caso de la experiencia examinada en el presente artículo, es común el involucramiento de actores con capitales económicos, sociales y/o culturales diversos. Diversidad que en muchas ocasiones opera como un obstáculo para la cristalización de los necesarios procesos de cooperación que se requieren para enfrentar apropiadamente las complejas situaciones-problemas que afectan a personas, grupos y comunidades.

Un antecedente explicativo de este operar de la diversidad como un obstáculo es la extrema estratificación socioeconómica y cultural de la sociedad chilena, que trae como correlato que las experiencias cotidianas de interacción espacial entre actores diversos sean escasas o prácticamente nulas. Esta distancia sociocultural y espacial no solo afecta, para parafrasear al biólogo Humberto Maturana, el reconocimiento del otro como un legítimo otro en la convivencia, condición *sine qua non* para que fructifique con éxito una experiencia de intervención social en general y de Diseño participativo, en particular, sino que también es un marco explicativo de la distancia en el tamaño y la composición del *stock* de códigos que disponemos para leer, describir-comprender-explicar, nuestra vida cotidiana.

A la evidente distancia de capitales en función de la asimetría asociada a la posición de responsables o de beneficiarios de cada uno de los actores involucrados en la experiencia de intervención social, se suma también una distancia conceptual y metodológica entre los actores responsables en función de las disciplinas diversas que cultivan y de los campos disciplinarios y/o profesionales en que se desenvuelven.

Tanto el Diseño participativo como la alfabetización visual y en Diseño comparten el desafío de aminorar significativamente las brechas socioeconómicas y culturales, tanto en términos cuantitativos como cualitativos, entre los actores involucrados.

En la experiencia realizada, los espacios de participación y de alfabetización visual y en Diseño fueron diferenciados en función de los actores involucrados. El diálogo y cooperación, propio de la alfabetización entre diseñadora y adultos mayores, cristalizó de manera privilegiada en los *workshops* como escena de laboratorio y de socialización.

Un insumo significativo para la definición de la estrategia de alfabetización y participación en Diseño en la modalidad de *workshops* fue la caracterización de los adultos mayores lograda a partir de la aplicación de una entrevista semiestructurada cara a cara. Las variables socioeconómicas y culturales levantadas permitieron distinguirlos en sus lógicas de distinción y actuación a la luz de la bibliografía disponible, principalmente desde las ciencias sociales.

El dispositivo del consentimiento informado se valora como un componente significativo en la reducción de las brechas sociales de poder en el espacio de los proyectos sociales y de investigación, al empoderar a los más desfavorecidos de los involucrados a través del autocontrol de su participación.

El *workshop* en sus modalidades combinadas de laboratorio y de socialización, en un continuo de descubrimiento, validación y aprehender-haciendo, destaca como un procedimiento socialmente apropiado, si no para neutralizar, al menos para aminorar las brechas entre los actores involucrados, para reducir el error en el flujo de interacciones y decisiones involucrado en el proceso.

La alfabetización en Diseño para todos involucra un quiebre epistemológico en la concepción del proceso de Diseño, desde una concepción tradicional que lo radica en un solo actor, el diseñador, quien dispondría del conocimiento teórico y metodológico y del arte necesario para saber qué hacer, para qué, quién, cómo, cuándo y dónde hacerlo; hacia una concepción más contemporánea que reconoce a más actores involucrados, con interés y poder para participar activamente en esta configuración.

Una travesía desde la asistencia hacia la cooperación que conlleva no solo nuevas dimensiones y desafíos de preocupación en función de un Diseño social y culturalmente apropiada sino también una tensión ante la pérdida de poder, socialmente reconocido, en el proceso de validación del quehacer profesional.

Referencias

- Atalah, E. & Masi, C. (2008). Análisis de la aceptabilidad, consumo y aporte nutricional del programa alimentario del adulto mayor. *Revista Médica de Chile*, 136(4), 415-422.
- Barnechea, M. & Morgan, M. (2010). La sistematización de experiencias de producción de conocimientos desde y para la práctica. *Revista Tendencias & Retos*, 15, 97-107.
- Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y Crisis*. Valencia, España: Campgràfic Editors.
- Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Editorial Costa Punto Com Editor.
- Dondis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Expósito, D. & González, J. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2), 10-16.
- Frascara, J. (2004). *Diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de la información?* Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Huenchuan, S. (Ed.). (2018). *Envejecimiento, personas mayores y Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: perspectiva regional y de derechos humanos*. Santiago de Chile: CEPAL. Recuperado de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/44369/1/S1800629_es.pdf
- Hussain, S., Sanders, E.B.N. & Steinert, M. (2012). Participatory design with marginalized people in developing countries: Challenges and opportunities experienced in a field study in Cambodia. *International Journal of Design*, 6(2), 91-109. Recuperado de <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1054/455>
- Infante, M. & Letelier, M. (2012). Alfabetización y Educación. Lecciones desde la práctica innovadora en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile: OREALC/UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219157>
- Instituto Nacional de Estadísticas. (2018). *Censo de población 2017. Santiago de Chile*. Recuperado de <https://www.ine.cl/estadisticas/sociales/censos-de-poblacion-y-vivienda>
- International Visual Literacy Association. (2020). *The term "Visual Literacy"*. Recuperado de <https://ivla.org/about-us/visual-literacy-defined/>
- Jensen, M.Y. & Kamihira, T. (2016). How participation is practiced? –Extension of Participatory Design Model. In *Service Design Geographies. Proceedings of the ServDes2016 Conference* (pp. 279-291). Linköping University Electronic Press. Recuperado de <https://www.ep.liu.se/ecp/article.asp?issue=125&article=023&volume=>
- Kędra, J. & Žakevičiūtė, R. (2019). Visual literacy practices in higher education: what, why and how? *Journal of Visual Literacy*, 38(1-2), 1-7, DOI: 10.1080/1051144X.2019.1580438
- Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1051144X.2019.1580438>
- López, R. (2018). Fotografía, alfabetización visual y educación en diseño. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*, 13(31), 65-69. Recuperado de <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/543>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria.
- Margolin, V. & Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista KEPES*, 9(8), 61-71. Recuperado de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista8_4.pdf
- Mattson, C. y Wood, A. (2014). Nine Principles for Design for the Developing World as Derived from the Engineering Literature. *Journal of Mechanical Design*, 136(12), 1-15. Recuperado de <http://mechanicaldesign.asmedigitalcollection.asme.org/article.aspx?articleid=1888742>
- Ministerio de Salud de Chile. (2014). *Programa Nacional de Salud de las personas Adulto Mayor*. Recuperado de http://www.minsal.cl/sites/default/files/files/Borrador%20documento%20Programa%20Nacional%20de%20Personas%20Adultas%20Mayores-%2004-03_14.pdf
- Ministerio de Salud de Chile. (2016). *Norma Técnica de los Programas Alimentarios*. Recuperado de <http://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2015/09/2016.04.20-Norma-Técnica-Prog.-Alimentarios-aprobada-por-Jurídica.pdf>
- Nielsen, L. & Braenne, K. (2007). Design Literacy for Longer Lasting Products. *Studies in Material Thinking*, 9. Recuperado de <https://www.materialthinking.org/papers/125>
- Organización de Naciones Unidas. (2017). *World Population Prospects: The 2018 Revision, Key Findings and Advance*. Recuperado de <https://www.un.org/development/desa/publications/world-population-prospects-the-2017-revision.html>
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol-len Edicions.
- Sanders, E.B.N. & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Taylor & Francis*. Recuperado de <http://studiolab.ide.tudelft.nl/manila/gems/contextmapping/PreprintDraft.pdf>
- Ssozi-Mugarura, F., Blake, E. & Rivett, U. (2017). Codesigning with communities to support rural water management in Uganda. *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 13(2), 110-126. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/15710882.2017.1310904?needAccess=true>
- Visual Thinking Strategies. (2020). [website] Recuperado de <http://www.vtshome.org/>

