

Universidad Nacional de Rafaela

Licenciatura en Industrias Creativas

Asignatura: Laboratorio de proyectos III

Docentes: Mgter. Romina Rébola, Mgter. Julia Davicino, Lic. Claudio Stepffer

Trabajo Final de grado

Producción integral de contenidos audiovisuales realizada por los residentes del Hogar Salas Cobo de la ciudad de Rufino

Una propuesta de intervención integral, colaborativa y replicable

Berenise Ortiz (28131812) - Arroyo Leyes, Santa Fe

Carina Icaran (20173303) - Rosario, Santa Fe

Pablo Arjol (22913168) - Rufino, Santa fe

Resumen: El presente trabajo aborda las posibilidades de brindar una solución a la problemática relacionada con los niveles de participación, interés y motivación que afecta la calidad de vida de las personas mayores residentes en el Hogar Salas Cobo de la ciudad de Rufino. A través de una actividad sostenible en el tiempo, la intervención gira en torno a la producción grupal de contenidos audiovisuales. Así, con un enfoque participativo, que promueve el envejecimiento activo, atento a las capacidades de cada residente y las posibilidades que brindan las Industrias Creativas, incluye la implementación de una prueba piloto de producción audiovisual y el diseño de un cuadernillo operativo para posibilitar la replicación de la experiencia en contextos similares.

Palabras clave: Personas mayores, motivación, institucionalización, Industrias creativas, contenidos, medios audiovisuales

ÍNDICE

1. Diagnóstico situacional	4
1.1 Descripción territorial	4
1.2 Descripción institucional	5
1.3 Acerca de la población residente	7
1.4 Organigrama y mapeo de actores	10
2. Definición del problema de intervención/acción	12
3. Propuesta de intervención	14
3.1 Objetivos	14
3.1.1 Objetivo general	14
3.1.2 Objetivos específicos	14
3.2 Perspectivas teóricas que sustentan el proyecto	14
3.3 Antecedentes	17
3.4 Justificación	19
3.5 Diseño de estrategias y plan de actividades	22
3.5.1 Fase 1. Producción integral de contenido audiovisual	23
Etapa 1. Pre-producción	26
Etapa 2. Producción	27
Etapa 3. Promoción	28
Etapa 4. Publicación	29
3.5.2 Metodología de Evaluación	31
3.5.3 Definición de resultados esperados	32
3.5.4 Fase 2. Cuadernillo operativo “Voces, colores y recuerdos”	33
4. Conclusión y reflexión final	41
5. Anexos	43
5.1 Guiones de preguntas y entrevistas de campo	43
5.2 Tarjetas de encuesta gráfica	46
5.3 Tablas de resultados de encuesta	47
5.4 Recomendaciones metodológicas para el desarrollo de la propuesta audiovisual	48
5.5 Modelo y ejemplo de pre-guión:	53
5.6 Rúbricas del cuadernillo operativo	54
5.7 Documentación institucional	56
5.8 Registro fotográfico	65
6. Bibliografía	69

1. Diagnóstico situacional

1.1 Descripción territorial

La ciudad de Rufino, se encuentra en el extremo sur de la provincia de Santa Fe, cerca del centro geográfico de nuestro país y de los límites con las provincias de Córdoba y Buenos Aires. A 270 km de Rosario, y a 430 km de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, esta localidad de 19300 habitantes (INDEC, 2022), es un nodo ferroviario (FFCC San Martín y Mitre) y depende principalmente de la actividad agrícola y ganadera. Es una localidad pequeña (planta urbana de aprox 4x4km, dividida por el FFCC) y posee todos los servicios básicos, tales como red de gas, agua, cloacas, comunicaciones de fibra, tv x cable e internet de banda ancha y telefonía móvil 4G.



Imagen nro 1 - Mapa regional Rufino (fuente: Wikimedia commons)



Imagen nro. 2 - Vista satelital Rufino (fuente: Google Maps)

En el ámbito cultural, la comunidad realiza actividades diversas. Rufino posee una sala de cine; dos salas de teatro (solo una activa en este momento), más de diez emisoras de

radio FM, cuatro bibliotecas públicas, dos museos públicos (y algunos privados), una escuela municipal de música, grupos de danza y artistas independientes de todas las disciplinas.

En lo referido al sector audiovisual, posee una productora de contenidos y varios medios periodísticos en formato digital, así como profesionales y equipos técnicos de fotografía, sonido e iluminación. En el área editorial existen dos emprendimientos en marcha (uno con una librería/café). En el ámbito del diseño, hay profesionales del sector gráfico, de modas y de oficios tales como carpintería, herrería, cartelería y talabartería, entre otros. Finalmente, en la ciudad se realiza un festival anual regional denominado Expo Rufino, desde hace varios años, que presenta productos industriales del sector agropecuario, junto con espectáculos, juegos infantiles, feria de artesanías y stands gastronómicos.

En el ámbito educativo, la ciudad cuenta con establecimientos de educación inicial, primaria, secundaria (bachiller, comercial, técnica y agrotécnica) y terciaria. En este último nivel existe una propuesta diversa de diferentes carreras: profesorado (literatura, historia, matemáticas, biología y agronegocios, entre otras), enfermería, publicidad, diseño interior, sistemas, seguridad e higiene y otros trayectos de formación relacionados con distintos oficios.

1.2 Descripción institucional



Imagen nro 3 - fachada del Hogar Salas Cobo, Rufino (fuente: Facebook)

El Hogar Salas Cobo, es una institución provincial, que depende de la Dirección Provincial de Inclusión de Personas Mayores, del Ministerio de Igualdad y Desarrollo Humano de la provincia de Santa Fe. Según las observaciones recabadas en las entrevistas

con la dirección de la institución y el marco legal establecido por el decreto provincial 1434/97 sobre el reglamento general para hogares oficiales de adultos mayores¹, su principal función actualmente es brindar el bienestar integral a la persona mayor. Esto implica motivarlos para proyectar actividades recreativas, físicas, cognitivas, paseos e intercambio intergeneracional con otras Instituciones, y con sus pares (geriátricos, Hogar De Dia Municipal, etc), promoviendo la autovalidez y las actividades de la vida diaria. También estimularlos a realizar todo lo que puedan por sí mismos, para mejorar su autoestima y mantener sus capacidades. Es por ello que se trabaja promoviendo los vínculos familiares (si los tienen) y las amistades, ya que la mayoría de los residentes no cuenta con referentes cercanos que se involucren activamente con ellos. La institución se caracteriza por ser de “puertas abiertas”, lo que implica que los residentes pueden salir las veces que deseen de la institución, pueden trabajar, siempre que respetan las principales reglas y avisen donde se encuentran.

Según lo expresado por su directora², el hogar se mantiene con una partida mensual que envía el gobierno provincial, y el aporte del 50% de los residentes que perciben beneficio jubilatorio. Las necesidades no cubiertas son gestionadas a través de la Asociación Cooperadora.

En lo referido a los recursos humanos, además de su directora (Trabajadora Social), posee una asistente profesional (Psicóloga) y una auxiliar administrativa (Asistente Social), junto con un grupo de 8 personas repartidas en 3 turnos, que se encargan de diversos servicios, tales como el cuidado de los residentes, las tareas de limpieza, economato y cocina.

A partir de una obra literaria de autoría local, es posible reconstruir la historia de la institución³. Con una antigüedad de 44 años, el hogar también posee valor patrimonial, ya que funciona donde se encontraba el primer hospital de Rufino, creado en 1913, gracias a una donación de un grupo de damas de beneficencia, lideradas por Doña Ines Salas de Cobo y atendido por la congregación de las Hnas. de San Camilo. Ese complejo, además del hospital, comprendía la iglesia (y las instalaciones de la congregación) y la maternidad (donde hasta hace unos meses funcionó la escuela agrotécnica). En 1949 el nosocomio pasó a la órbita del

¹<https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/221631/1158163/file/Decreto%20N%201534-1997%20-%20Reglamento%20Gral%20para%20Hogares%20Oficiales%20de%20Adultos%20Mayores%20Anexo%20D-2.pdf>

² Entrevista realizada con la directora de la institución el día 18/8/25.

³ <https://www.rufino.gob.ar/nota-version2.php?n=3462>

Estado Nacional, constituyéndose en 1981 el Hogar de Ancianos Salas Cobo, debido a la inauguración del nuevo hospital SAMCO de Rufino.

1.3 Acerca de la población residente

Según lo referido por la directora, relativo a la denominación del lugar, el concepto de hogar de ancianos cambió con el tiempo y el paradigma fue evolucionando. Por tal motivo, la institución se denomina en la actualidad Hogar Salas Cobo, porque la connotación de ancianos, remite a personas en condiciones pasivas y de dependencia; mientras que las personas mayores, refieren quienes tienen 60 años en adelante, en condiciones autónomas o no.

Actualmente el Hogar aloja a 19 residentes, 5 de los cuales son mujeres. Las edades que prevalecen actualmente son entre 65 y 85 años, todos autoválidos tanto en la movilidad física, como a nivel cognitivo. La mayoría no tiene referentes familiares cercanos. Algunos tienen obra social (PAMI) y son jubilados, otros tienen pensiones por discapacidad y muy pocos (entre 60 y 65 años) no poseen ningún beneficio.

El Hogar lleva a cabo varias actividades para los residentes, planificadas de forma semestral por la directora y la asistente profesional, que involucran en algunos casos la articulación interinstitucional, y en otros la aceptación de los ofrecimientos que la dirección considere viables para la estimulación de los residentes. Como se puede observar en el mapeo de actores, hay diversas instituciones, profesionales y voluntarios que prestan su ayuda desinteresada para el mantenimiento de la institución. Sin embargo, desde hace ya unos años, y por diferentes motivos coyunturales, las ayudas se han reducido y si bien realizan actividades variadas, estas también se limitan a los ofrecimientos que se puedan aprovechar.

Instituciones educativas de los todos niveles realizan actividades de integración con los residentes, pero siempre de manera puntual, en función de la concreción de proyectos específicos o de requerimientos curriculares, como es el caso de las pasantías que realiza la Tecnicatura en enfermería o el proyecto radial que está realizando este año un colegio secundario. También se realizan encuentros con residentes del Hogar de Día Municipal y algunas residencias geriátricas de la ciudad. De esta manera, si bien muchas de dichas actividades gozan del disfrute de los residentes, en muchos casos no se continúan en el tiempo, o se repiten de manera esporádica.

Durante los eventos correspondientes a efemérides, festividades religiosas, cumpleaños o fechas especiales (Día de la mujer, del Adulto Mayor, etc), los residentes

participan realizando diferentes actividades, tales como comidas, manualidades, muestras de arte y poesía, o como espectadores de artistas locales y regionales que realizan presentaciones especiales o se reúnen a modo de peña en el Hogar. De manera periódica también se llevan a cabo salidas al museo, caminatas al Parque Balneario Municipal o a la Plaza Sarmiento en el centro de la ciudad. También se realizan visitas a localidades cercanas, - dependiendo de la disponibilidad de recursos-, aunque el número de residentes que concurre es irregular. A la participación de los artistas se suma la de varios profesionales y artesanos que ofrecen servicios y presentaciones. Entre estas actividades se incluyen charlas de nutrición, la promoción de hábitos saludables para personas mayores, clases de gimnasia y talleres de juegos para estimular las funciones cognitivas y la motricidad.

Un aspecto a tener en cuenta, es que los actores externos participan de manera voluntaria. Tal es el caso de C. (74 años), que además de colaborar económicamente con la institución y de haber formado un estrecho vínculo de amistad con varios residentes, se ha encargado en muchos casos de su cuidado y hasta acompañamiento durante la noche en casos de urgencia. Los miembros de la cooperadora también realizan diversas tareas de forma voluntaria (mantenimiento edilicio, gestión de actividades y donaciones, entre otras) y visitan asiduamente a los residentes. En algunos casos los residentes también colaboran en tareas simples y de bajo riesgo relacionadas con el embellecimiento edilicio, como los jardines y la pintura de algún sector, pero salvo casos puntuales, en general no muestran interés por este tipo de actividades, según se hace evidente en las entrevistas que hemos tenido con los diferentes actores internos.

Los actores institucionales externos, colaboran de diferentes maneras con la institución. Las ONG realizan actividades para reunir fondos o donaciones de equipamiento, mientras que la municipalidad articula con actividades conjuntas con el Hogar de Día Municipal⁴. El Juzgado y el Hospital SAMCO⁵, por su parte, asisten en sus respectivas áreas. Las instituciones educativas participan con proyectos y las organizaciones culturales -como el cine, el teatro y otras agrupaciones- organizan visitas y generan presentaciones en las instalaciones del hogar. Los medios de comunicación por su parte, cubren los eventos y cada tanto realizan entrevistas a residentes o al equipo directivo. Pero esta cobertura en general es formal y no implica una actividad puntual.

⁴ Esta institución, a diferencia del Hogar Salas Cobo, también asiste a personas mayores con discapacidades que no son autoválidas

⁵ La palabra SAMCO significa Sistema de Atención Médica para la Comunidad, lo cual indica que es un efector que busca satisfacer las necesidades de salud de la población. La norma fue establecida por el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social de la provincia de Santa Fe, el 2 de mayo de 1967 a través de la ley N° 6312/67

En el reporte semestral realizado desde la dirección institucional (ver 5.7 en anexo), se detallan las actividades realizadas por los residentes entre enero y junio de 2025. Puede observarse que, si bien las efemérides se encuentran programadas y planificadas, no sucede lo mismo con el resto de las actividades que se detallan de forma general, sin un cronograma puntual. Por otra parte, también se detalla la cantidad de asistentes a las sesiones. La asistente profesional, encargada de dicha planificación, realiza las adaptaciones y ajustes de agenda durante cada semana en base a charlas con los residentes. Según lo dicho por la asistente profesional (encargada de la planificación de actividades), a partir del año próximo este proceso se realizará de forma anual.

1.4 Organigrama y mapeo de actores

HOGAR SALAS COBO (RUFINO)

ORGANIGRAMA

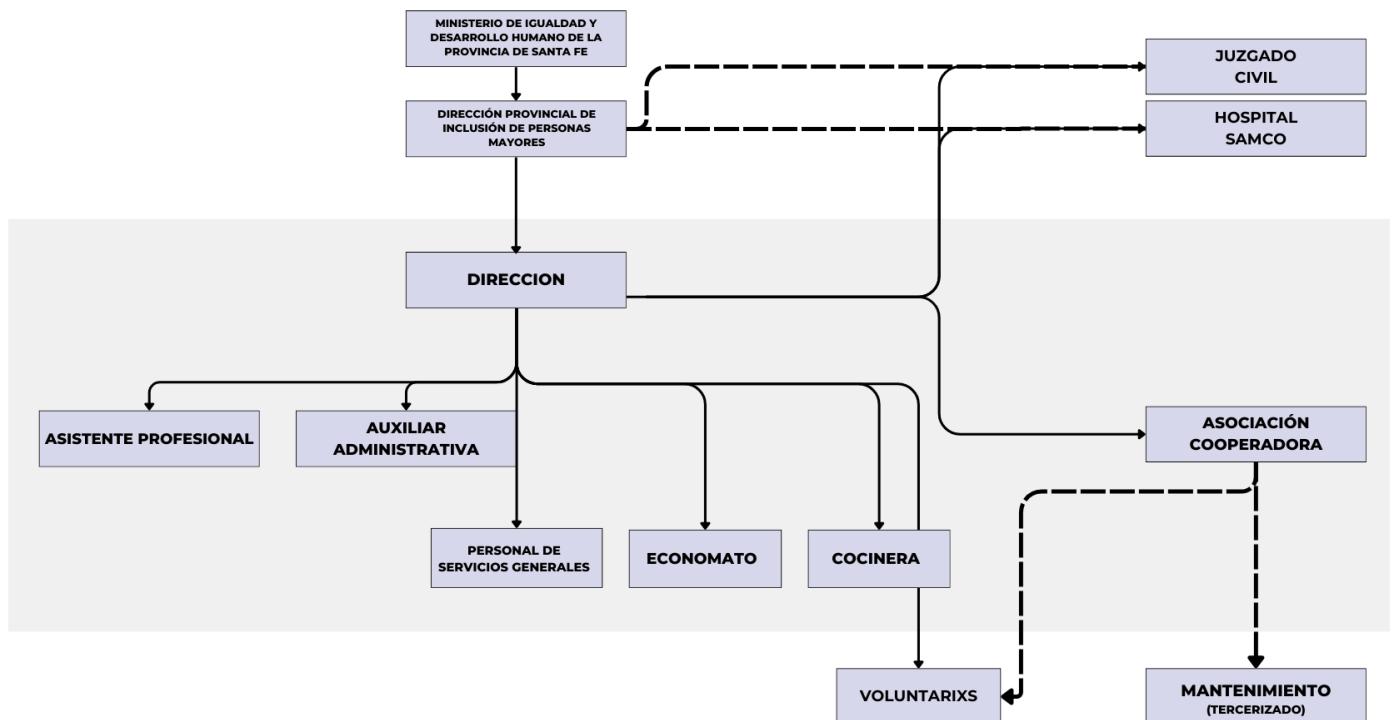


Tabla no. 1 - Organigrama y mapa de actores

Mapa de actores

■ MENOS INVOLUCRADO ■ PARCIALMENTE ■ MÁS INVOLUCRADO



El organigrama representa las jerarquías y los roles dentro de la institución, y muestra también vínculos con actores externos como el juzgado civil y el hospital SAMCO, que a su vez articula decisiones con la Dirección Provincial de Inclusión de Personas Mayores y el Ministerio de Igualdad y Desarrollo Humano de la provincia de Santa Fe. Por otra parte, la asociación cooperadora se encarga de la gestión de gastos extraordinarios y la contratación de diferentes servicios tercerizados relacionados con el mantenimiento. Además, a partir de las entrevistas a sus integrantes, observamos que también participan como voluntarios en diversas tareas.

Dentro del mapeo de actores del proyecto, definimos a los residentes, el personal directivo y el staff de trabajo como actores internos clave. Por otra parte existe una diversidad de actores externos, tanto del sector público como del privado. En el caso de estos últimos funcionan tanto ONGs como empresas, comercios y profesionales independientes que colaboran de diferentes maneras con el hogar. Para el caso de los actores del sector público, además de los antes mencionados, la Municipalidad realiza actividades conjuntas entre el hogar de día municipal y el Hogar Salas Cobo.

A su vez, en base al informe semestral de actividades elaborado por la dirección (ver anexo), se observan actividades de articulación con instituciones locales y la presencia de artistas y profesionales de la ciudad que colaboran con la institución brindando su arte, oficio o apoyo profesional.

2. Definición del problema de intervención/acción

El mapeo muestra las personas e instituciones que participan, con diferentes niveles de involucramiento, de las actividades llevadas a cabo por los residentes del Hogar Salas Cobo. Durante las entrevistas realizadas a dichos actores, hubo coincidencia en cuanto a las dificultades relativas a la sostenibilidad en el tiempo de los niveles de motivación de cada residente a lo largo de las propuestas. Esta particularidad es independiente del interés que puedan mostrar en un principio sobre las actividades.

El equipo institucional, por su parte, también detecta este problema, aunque como ya se ha mencionado, la planificación de actividades aún carece de una estructura sistematizada que realice un seguimiento y tenga en cuenta las capacidades, gustos y habilidades de cada residente. Pero más importante aún, por ser una observación por parte de los mismos residentes manifestada durante las entrevistas, es el hecho que a menudo comienzan una actividad y aunque se termine, -ya sea por impulso de los equipos institucionales o voluntad de cada residente-, en muchos casos no se genera un disfrute de las mismas, más allá de la necesidad de ejercitar aspectos cognitivos, físicos o creativos. En este punto algunos actores sostienen (a partir de información recaudada) que se les imponen las actividades, mientras que otros consideran que las características psicosociales del grupo, que afectan la salud mental y emocional, y pueden generar una disminución en la memoria y la capacidad cognitiva, cambios en el estado de ánimo como la depresión y la ansiedad, y una mayor susceptibilidad al estrés (Ministerio de Salud de Chile, 2023), requieren fomentar el incremento de los estímulos que reciben los residentes con una variedad de propuestas culturales. Este enfoque se aplica a nivel gubernamental desde organismos como la Dirección Nacional de Formación Cultural de la Secretaría de Cultura de la Nación en conjunto con la Secretaría de Integración Social para personas mayores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Allí, el Consultorio Cultural Federal de La Cultural⁶ promueve una serie de encuentros en diversos puntos del país para repensar los desafíos del campo cultural, a través de una metodología innovadora y colaborativa con las personas mayores como protagonistas.

El equipo de estudiantes responsable del presente proyecto apoya dicho punto de vista, teniendo en cuenta las potencialidades de las Industrias Creativas para conseguir una

⁶ La IX edición de "La Cultural / Consultorio Cultural Federal: Cultura + Personas Mayores". Un encuentro para conocer la constelación de temas alrededor de cultura y personas mayores, y una ocasión para reimaginar ideas y prácticas, compartir experiencias y socializar herramientas conceptuales y metodológicas. <https://cultura.gob.ar/cultura-personas-mayores-la-flor-de-la-vida-bien-puede-ser-la-tercera--8372>

propuesta de intervención exitosa. De esta forma se llega a definir el problema de intervención a través de una pregunta:

¿Cómo mejorar los niveles de motivación, interés y participación de los residentes del Hogar Salas Cobo durante la realización de las actividades relacionadas con las Industrias Creativas?

Interrogante	Cómo mejorar
Variable	niveles de motivación, interés y participación
Unidad de Observación	residentes del Hogar Salas Cobo
Contexto	la realización de actividades relacionadas con las IICC.

3. Propuesta de intervención

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo general

Generar una propuesta de intervención, relacionada con las Industrias Creativas y sostenible en el tiempo, para los residentes del Hogar Salas Cobo, que contribuya a mejorar su calidad de vida.

3.1.2 Objetivos específicos

- Diseñar una actividad sostenible en el tiempo, que permita mejorar paulatinamente los niveles de participación y motivación de los residentes del Hogar Salas Cobo, mediante un proceso adaptado a sus capacidades e intereses.
- Fomentar la incorporación nuevas prácticas y/o saberes involucrados en el proceso, al andamiaje de conocimiento de los residentes de la institución.
- Generar una producción tangible, que permita replicar la experiencia, llevar a cabo un seguimiento de la actividad y evaluar su eficacia instrumental.

3.2 Perspectivas teóricas que sustentan el proyecto

Desde el punto de vista teórico, el proyecto se fundamenta en los conceptos de envejecimiento activo y capital cultural, tomando en cuenta las posibilidades que brinda el campo disciplinar de las Industrias Creativas, en tanto su amplitud temática.

El envejecimiento activo y saludable, según la Organización Mundial de la Salud, es el proceso de optimizar las oportunidades de salud, participación y seguridad para mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen (OMS, 2002). Argentina se ubica entre los países más envejecidos de América Latina, con más del 15% de personas mayores y en 2050, el 25% de su población tendrá 60 años o más y habrá la misma cantidad de personas mayores que de niños y niñas menores de 15 años (Defensoría del Público de Servicios de Comunicación Audiovisual, 2025). Este proceso implica ante todo considerar al capital cultural de las personas mayores, -entendido como el conjunto de bienes culturales, conocimientos y disposiciones que un individuo posee y que pueden ser intercambiados en distintos campos sociales- (Bourdieu, 1986), como un derecho. Esto resulta de importancia, porque el mismo puede verse amenazado o subutilizado, especialmente en contextos de vulnerabilidad como la institucionalización. Es por ello que garantizar el derecho a participar en la vida cultural -tal cual lo establece el artículo 27 de la Declaración Universal de

Derechos Humanos-, implica por tanto, facilitar el acceso y la producción de capital cultural en este segmento poblacional, constituyéndose así como una forma de lucha contra la exclusión social. Esto trasciende lo biológico para situar a las personas mayores como sujetos de derecho, tal como lo consagran los principios de las Naciones Unidas a favor de las Personas de Edad: independencia, participación, cuidado, autorrealización y dignidad (Naciones Unidas, 1991).

De acuerdo a lo que propone Solano (2013), la gestión de las actividades que se enmarcan en las políticas culturales debe garantizar el acceso, la producción y la circulación de bienes culturales, asegurando la igualdad en los ejercicios de los derechos culturales. En este sentido nos resulta necesario reconocer y utilizar el capital cultural de los residentes, identificar sus capacidades y fortalecer su participación sociocultural de manera sostenida.

Prats afirma "El patrimonio no es lo que es, sino lo que la sociedad dice que es" (Prats, 1997, p. 18). En esta misma línea Jelin (2003) agrega que el arte puede funcionar como un dispositivo de memoria e identidad. Es por ello que abordar las problemáticas en el ámbito del Hogar Salas Cobo desde el punto de vista de las Industrias Creativas, permite apreciar el patrimonio inmaterial, compuesto de rutinas diarias, sensación de comunidad y pertenencia, como una construcción social y un proceso en constante desarrollo. De este modo se valora a las personas mayores como sujetos de saber, portadoras de un patrimonio intangible e invaluable, desmontando así los estereotipos edadistas (Montes de Oca, 2024).

Según el informe mundial sobre el envejecimiento y la salud de la Organización Mundial de la Salud (2015), es fundamental que las iniciativas culturales y de entretenimiento sean inclusivas, accesibles y pertinentes para los adultos mayores, para mantener su participación activa y promover su bienestar integral. En el caso del Hogar Salas Cobo, el diagnóstico obtenido en la entrevistas realizadas y el mapeo de actores involucrados, permite observar que, por una parte los residentes valoran y disfrutan de la compañía y por otra decaen en la realización de las actividades que implican socializar. Además las capacidades creativas y culturales se ven afectadas en parte por la heterogeneidad del grupo, así como por las limitaciones físicas, cognitivas y sociodemográficas de cada residente.

El equipo directivo por su parte, hace foco en la sostenibilidad y viabilidad de dichas actividades, dependientes de los recursos que puedan ofrecer los organismos provinciales o los ofrecimientos por parte de los actores de la comunidad. Sumado a esto, al tratarse de una institución dependiente de un organismo provincial, la coyuntura política también impacta en la estabilidad y diversidad de la oferta cultural.

Ante esta situación los empleados de la institución actúan como facilitadores en la implementación, pero su reducido número, fundamentalmente en las tareas de apoyo profesional, genera una saturación de tareas y responsabilidades, que hace que el desarrollo y seguimiento de las actividades no siempre se pueda priorizar. Por su parte, los actores externos de tipo institucional, suelen mostrar un compromiso limitado, buscando un impacto a corto plazo en función del cumplimiento de objetivos relacionados con proyectos puntuales. Esta limitación condiciona la planificación y la capacidad de innovación.

A partir de lo recabado durante el trabajo de campo, mediante el uso de herramientas metodológicas cualitativas como la observación participante, las entrevistas y las encuestas a los actores, se pudieron establecer conexiones entre los testimonios de los residentes, el equipo directivo, el personal de limpieza, de cuidado, los voluntarios y las entidades e instituciones ligadas al Hogar Salas Cobo. De esta forma se verifica la necesidad de contrastar el diagnóstico institucional con las experiencias de quienes están directamente afectados y participando en la dinámica de la institución. Esto posibilita examinar las razones y los posibles intentos de solución previos, con la intención de garantizar que las intervenciones se ajusten a la realidad y a las necesidades específicas, siguiendo enfoques participativos y orientados a las personas. Durante el trabajo de campo también se detectó que la organización carece de una planificación estratégica de actividades basada en diagnósticos sobre las habilidades y preferencias de los residentes. Su realización depende de lineamientos que descienden de los organismos de control provincial, ajenos a lo que se pueda rescatar de vivencias cotidianas y las particularidades del contexto local. Esto demuestra que el problema no es la falta de actividades sino un modelo que garantice una participación cultural activa, protagónica y significativa para los adultos mayores.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las industrias creativas “combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son abstractos y de índole cultural” y “están centradas en promover y mantener la diversidad cultural y asegurar el acceso democrático” (UNESCO, 2010, p. 19). Entonces, cuando se habla de Industrias Creativas el acto de creación está implícito, estimula la innovación y tiene un impacto en los procesos de cambio transformativo, como un insumo primordial para dinamizar a la economía, las industrias y otros sectores sociales. (Vergara, A., 2023). A su vez, García Canclini (1990), concibe la cultura como un derecho a participar, y no solo como acceso a bienes consagrados, por lo que la implementación de actividades que involucren su campo disciplinar, es a la vez una mejora

sobre la calidad de vida de los residentes y una posibilidad de generar un círculo virtuoso que permita obtener nuevos recursos materiales para la institución y su gente a través de estas actividades.

En síntesis, la problemática detectada en este trabajo, si bien tiene orígenes multidimensionales, presenta una oportunidad de abordaje desde las Industrias Creativas. Ello implica que se deben tener en cuenta las individualidades de cada residente, sus capacidades y su capital cultural para poder realizar un trabajo de campo basado en el respeto, la diversidad y el agrado. Por otra parte es necesaria una planificación flexible, que tenga en cuenta la coyuntura provincial y las particularidades institucionales de una residencia de personas mayores, a la vez que acompañe el devenir de la vida de los residentes y de la comunidad de Rufino.

3.3 Antecedentes

A nivel nacional, existen experiencias documentadas que sustentan la intervención sugerida. Un ejemplo representativo es la propuesta lanzada por el Ministerio de Cultura de la Nación (2019) con el fin de promover la participación creativa de los adultos mayores, reconocerlos como sujetos activos y garantizar que los mismos tengan acceso a la cultura. Esta iniciativa buscó transformar la concepción de la vejez como una etapa de pasividad. “La Flor de la Vida”, programa cultural y tecnológico que trata de respetar la autonomía, fomentar la creatividad y garantizar el acceso de los mismos a estos espacios.

Desde una perspectiva crítica, Claudio Urbano y José Yuni afirman que el envejecimiento activo es un mecanismo que puede ser evaluado como la normalización de ciertas formas de vejez (Urbano & Yuni, 2013). Su trabajo se centra en analizar y sistematizar las políticas públicas dirigidas a los adultos mayores en el ámbito residencial. El objetivo de la investigación es examinar estas intervenciones para evaluar su efectividad y, con base en los resultados, proponer un enfoque apropiado que ayude a optimizar las políticas públicas dirigidas a este grupo poblacional.

En cuanto a experiencias de producción de contenidos audiovisuales para adultos mayores en Argentina, la plataforma "Simple"⁷ de la Defensoría Móvil, lanzada por la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires en 2023, ilustra la efectividad de los contenidos audiovisuales creados por y para los adultos mayores, colocándolos en el centro de la comunicación digital. Por su parte, el portal PAMI Comunidad (2021), dependiente del

⁷ <https://comunidad.pami.org.ar/>

Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados, presenta contenidos audiovisuales y refuerza la política pública de promover la participación y la formación de comunidades virtuales entre sus miembros, legitimando el uso de estos formatos como una estrategia de inclusión socio-digital.

Como referente en este sector, se ha tomado el Estudio Ledor⁸, un canal de streaming, impulsado por los residentes de una de las residencias para personas mayores más importantes del país perteneciente a la colectividad judía en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, dependiente de la Fundación Ledor Vador⁹. Lo que comenzó como un taller de radio para mejorar la autoestima y el empoderamiento se transforma en un espacio donde las personas intercambian relatos de sus vidas y brindan consejos. De esta forma proponen un "Consultorio de Expertos" en el que realizan reflexiones acerca de temas actuales, demostrando de esta manera como las industrias creativas son un instrumento para la inclusión y la participación social de los adultos en contexto de residencia.

Plataforma	Institución	Año	Objetivo	Destinatarios	Características
Comunidad PAMI	Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (PAMI).	2021	Incentivar la participación y crear comunidades virtuales entre los afiliados.	Afiliados	Portal institucional que utiliza contenidos audiovisuales como estrategia de inclusión socio-digital.
Simple	Defensoría del pueblo PBA	2023	Posicionar adultos mayores en la comunicación digital.	Adultos mayores	Plataforma de contenidos audiovisuales creados por y para adultos mayores.
Estudio Ledor	Fundación Ledor Vador-Hogar de Adultos Mayores.	2024	Fomentar la autoestima y el empoderamiento a través de la producción de contenidos.	Residentes del hogar y comunidad en general.	Canal de streaming comunitario gestionado por los residentes, con programación variada.

Tabla nro. 2 - Cuadro comparativo de experiencias en Argentina

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=X3dlhU5o8bQ>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=ISklhCw7qHI>

3.4 Justificación

Para el presente trabajo se propone como intervención profesional, la planificación e implementación a modo de prueba piloto, de un proyecto grupal de producción de contenidos audiovisuales accesibles, producidos, promocionados y presentados por los residentes del Hogar Salas Cobo. Este proceso culmina con la edición de un cuadernillo operativo para uso institucional, que permite -aprovechando lo observado en el trabajo de campo-, sistematizar la implementación de la propuesta, ya sea para repetirla en nuevos ciclos de la actividad o replicarla -con las adaptaciones pertinentes-, en instituciones similares. De esta manera la intervención adquiere un carácter permanente, adaptable y sostenible en el tiempo.

Las estrategias en cada uno de las etapas del proceso requieren la combinación de múltiples campos de las Industrias Creativas, tales como los medios audiovisuales, las artes visuales, escénicas y el pensamiento de diseño, junto habilidades puntuales como la escritura creativa, la planificación y la publicidad.

Si bien está contemplado que en los inicios se repitan las problemáticas detectadas en las actividades anteriores que se realizaron en la institución, mediante esta prueba piloto, se irán ajustando las tareas para lograr revertir esta tendencia. Dichos ajustes se verán reflejados en el cuadernillo operativo.

La aplicación de Design Thinking¹⁰ permite empatizar con los residentes, entender cuáles son sus necesidades y así poder definir y analizar el problema. Además facilita la realización del prototipo de actividad¹¹ para motivar prácticas y actividades relacionadas a las industrias culturales. Luego, a través del testeo, nos permite evaluar los resultados de la propuesta y realizar los ajustes necesarios.

La Relatora Especial sobre los derechos culturales, en su informe de la ONU de 2018¹², afirma que todas las personas tienen derecho a expresarse, crear y participar, sin importar la edad ni el contexto en el que vivan. En el caso de las personas mayores que residen en hogares, el arte y el juego se transforman en herramientas esenciales de expresión, identidad y encuentro. A través de ellas, se busca recuperar la voz, revitalizar los lazos sociales y fortalecer el sentido de pertenencia a la comunidad. La comunicación, entendida en su sentido más humano y popular, es el puente que une esas experiencias. Siguiendo a Mario

¹⁰ El design thinking (pensamiento de diseño) es un marco de innovación no lineal basado en soluciones que pone a los usuarios primero.

¹¹ El prototipado es ideal y permite aprender sobre la marcha, reducir incertidumbre y acelerar el proceso de innovación. Cuando se transforma una idea en algo tangible, aunque sea en su versión más básica, se activan nuevas conexiones mentales que conducen a mejoras inesperadas.

¹² <https://docs.un.org/es/A/HRC/37/55>

Kaplún (1998), comunicar no es simplemente transmitir mensajes, sino compartir sentidos y construir conocimiento de manera colectiva. Desde esta perspectiva, el proyecto asume una comunicación horizontal, participativa y dialógica, donde todas las voces tienen valor y donde la palabra se convierte en una forma de cuidado y reconocimiento.

En este contexto la cámara, se propone como un dispositivo de empoderamiento. Al permitir registrar la propia mirada y compartirla con otros, se convierte en una herramienta simbólica para reconstruir la identidad y recuperar la autorrepresentación. Quien sostiene la cámara deja de ser objeto de observación para convertirse en protagonista de su propia narrativa. Como plantea Paulo Freire (1970), la educación (y por extensión, toda práctica cultural) sólo es liberadora cuando todas las personas participan como sujetos activos de su proceso. Frente a los modelos asistenciales o verticales, se promueve aquí una lógica de co-creación, donde cada participante enseña y aprende al mismo tiempo.

El arte, por su parte, funciona como un lenguaje simbólico y emocional, que permite decir lo que a veces no se puede con palabras. Dar forma a los recuerdos, proyectar deseos y sentidos nuevos. De modo similar, las experiencias de juego teatral inspiradas en el Teatro del Oprimido de Augusto Boal (1974) ofrecen una vía para explorar conflictos, deseos y recuerdos, en un espacio que habilita la expresión corporal y emocional. Boal sostenía que "Todos los seres humanos somos actores: incluso quien no actúa en la vida, actúa al no actuar" (Boal, 1974). Retomar esta idea en el trabajo con personas mayores permite generar propuestas donde la memoria y la imaginación se entrelazan, y apela a relatos colectivos cargados de sentido y humor. El proyecto concibe la participación no como una invitación simbólica, sino como un derecho y una práctica transformadora, capaz de fortalecer la autonomía y el bienestar emocional.

Diversas investigaciones coinciden en que la creación colectiva estimula la memoria, mejora el estado de ánimo, refuerza la autoestima y promueve la integración comunitaria. Como plantea Csikszentmihalyi (1996) en su teoría del flow, las personas alcanzan un estado óptimo de motivación cuando se involucran plenamente en una actividad significativa. En los hogares de adultos mayores, las experiencias artísticas pueden generar este flujo vital que reaviva el interés y el entusiasmo por la vida cotidiana.

De este modo la intervención propuesta para el Hogar Salas Cobo, constituye una política cultural cuyo objetivo es garantizar el derecho a la participación activa de los adultos mayores. Para esto es necesario implementar metodologías cualitativas. Como señala Stagnaro "en parte se relevan y analizan las necesidades o demandas que fundamentan la

intervención. Se caracteriza la situación inicial en relación con la situación deseable y se detallan, además, las causas del problema” (Stagnaro, 2012, p.160). En otras palabras, se evalúan las discrepancias existentes entre la situación actual y la deseable que permitan recuperar sus voces, comprender sus vivencias y experiencias culturales que fortalezcan la autonomía, el sentido de pertenencia y la continuidad a través de las generaciones.

Desde un enfoque artístico y comunitario, se busca que los participantes se reconozcan como protagonistas de sus propias historias, intereses y talentos, construyendo un relato colectivo a través del lenguaje audiovisual.

El uso del formato televisivo permite combinar ficción y realidad, generando un espacio de confianza y disfrute, donde se pone en juego la identidad, la memoria y el patrimonio. La propuesta promueve el trabajo cooperativo como eje, entendiendo que el aprendizaje y la creación colectiva fortalecen los vínculos, la comunicación y el sentido de pertenencia dentro del grupo. A través de esta colaboración, cada participante puede aportar sus saberes, habilidades e intereses, generando un proceso donde todas las voces tienen un lugar. Asimismo, se fomenta el aprendizaje de nuevas prácticas y saberes, a través de la exploración de diversos lenguajes artísticos —teatro, audiovisual y narrativo— como medios expresivos. Ello permite poner en juego la creatividad, la imaginación y la posibilidad de representarse a uno mismo y al entorno de maneras nuevas y significativas.

El proyecto posee el potencial para continuar con nuevos ejes temáticos, y transformarse con guía y asistentes en una serie de contenidos del Hogar Salas Cobo. De esta manera, los residentes, como prosumidores¹³, se convierten en productores culturales. Además, la actividad implica una articulación interinstitucional o con otros actores externos, para facilitar el trabajo colaborativo en las diferentes etapas aportando los saberes de los respectivos campos disciplinares. Esta asistencia en el contexto específico de los residentes de la institución, se hace necesaria, por los bajos niveles de alfabetización digital de los residentes, detectados durante el trabajo de campo, por lo que este proyecto será implementado con la asistencia técnica y profesional específica en el uso de TIC.

Entre las principales innovaciones del proyecto, y que constituyen a la vez una diferencia con respecto a propuestas existentes, se encuentra la posibilidad de que cada residente realice y pruebe diferentes roles y tareas durante el proceso, y de esta manera recibir distintos grados de estímulos y decidir en qué roles se siente más cómodo. Por otra parte, el

¹³ Según el diccionario panhispánico del español jurídico: Persona que produce, distribuye y consume bienes, servicios, saberes y conocimientos, mediante la participación voluntaria en los sistemas alternativos de intercambio solidario, para satisfacer sus necesidades y las de otras personas de su comunidad.

proyecto contempla la articulación con instituciones, docentes, voluntarios, artistas y organizaciones, que puedan generar talleres de corta duración para preparar a los residentes y brindarles herramientas para cada etapa.

En lo que refiere al cuadernillo, se van a incorporar códigos QR¹⁴ como material de referencia externo, para que puedan ser utilizadas fuentes de Internet, -y a futuro producir contenidos especialmente dirigidos a este proyecto-, aprovechando la abundancia de material sobre muchas de las áreas de las Industrias Creativas que involucra el proyecto.

3.5 Diseño de estrategias y plan de actividades

Para este proyecto, se ha decidido dividir la intervención en dos fases. La primera corresponde a la producción integral de contenidos audiovisuales realizada íntegramente por los residentes. Esta fase es una prueba piloto y permite realizar ajustes en la propuesta. Paralelamente, la segunda fase contempla el diseño y posterior publicación de un cuadernillo operativo con las recomendaciones y la sistematización del proceso en un formato pedagógico, destinado a los equipos institucionales. De esta forma se podrán implementar nuevos ciclos de producción con los residentes del Hogar Salas Cobo y además impulsar su replicabilidad en contextos similares. Dicha producción será diseñada a partir de las observaciones y los ajustes realizados durante cada una de las etapas de la fase 1, retroalimentándose ambas fases entre sí.

En todos los casos las actividades deben adaptarse a los requisitos específicos de las personas mayores, y puntualmente del ámbito institucional donde se va a llevar a cabo. Ello implica ajustar tiempos y mecanismos pedagógicos a las capacidades de cada residente, valorando todos los aportes que puedan hacer en cada tarea, sin importar si son grandes o pequeños. El esfuerzo necesario por parte de cada residente para participar de este proyecto, implica un desafío, que será reconocido mediante la entrega de un diploma a cada uno de los participantes, a modo de mención, durante el evento de presentación.

Debido a la especificidad del contexto, las estimaciones en cuanto al cronograma de implementación pueden llegar a presentar variaciones, relacionadas con múltiples factores relativos a los estados emocionales de cada residente y el devenir institucional. En principio

¹⁴ Los códigos QR, también conocidos como Quick Response (Respuesta Rápida), son un tipo de código de barras bidimensional que se utiliza para almacenar información. A simple vista, puede parecer solo una combinación de cuadros en blanco y negro, pero en realidad es mucho más que eso.

<https://www.recursostics.com/codigos-qr-y-como-usarlos-en-educacion>

se planifica la actividad para ser llevada a cabo a lo largo de 8 semanas, entre octubre y diciembre de 2025, según el siguiente diagrama:

CRONOGRAMA



Imagen nro. 4 - Cronograma del proyecto

3.5.1 Fase 1. Producción integral de contenido audiovisual

Propone la producción integral por parte de los residentes, de un contenido audiovisual piloto de hasta 15 minutos de duración, para ser visualizado bajo demanda en la plataforma YouTube (con un canal creado especialmente para el proyecto). Ello implica tareas y roles relacionados con la pre-producción, producción y postproducción del material audiovisual. También incluye el proceso de promoción de dicho contenido en la comunidad para su difusión, y finalmente la organización de un evento institucional de presentación.

Esta actividad está pensada para ser llevada a cabo por los mismos residentes, que podrán asumir diferentes roles y tareas a elección durante el proceso¹⁵. Se contempla para

¹⁵ Siguiendo las directivas institucionales, será requerido el respectivo consentimiento informado para aquellos residentes que participen como protagonistas, en lo referido al uso de sus imágenes.

esta experiencia, en su carácter de prueba piloto, la simplificación de los requerimientos técnicos y su manejo por parte del grupo de estudiantes que forman parte del proyecto, con lo que no se generará ningún tipo de gasto para las institución o los residentes participantes, no obstante se dejan recomendaciones al respecto sobre los recursos necesarios en caso de plantear la implementación de la actividad en términos regulares durante el año.

Se contempla trabajar en base a la elección libre y consensuada de la temática del contenido a producir, pero para el caso de requerir estímulo en este procesos, se sugieren los siguientes ejes temáticos a modo de disparadores de ideas:

- Historias de vida: Ej.: “*Un día importante en tu vida*”, “*Una anécdota que te hizo reír mucho*”, “*Un animal que te represente*”.
- Cocina: recetas simples o favoritas.
- Trabajos manuales: reparación de objetos, trucos caseros.

El proyecto se llevará a cabo en 4 etapas. A partir de la experiencia recogida en este trabajo se recomienda una duración de entre 2 y 3 semanas para cada etapa, con al menos 3 reuniones semanales por parte de los equipos de trabajo.

Para cada una de dichas etapas se ha elaborado una guía, así como también un detalle de los recursos materiales y humanos requeridos. Además se detallarán las actividades y los objetivos de cada paso, junto con algunas recomendaciones (ver 5.4 en anexo), producto de la evaluación del proceso y lo observado en el trabajo de campo.

En lo referido a los recursos humanos, si bien ello va a depender de la cantidad de residentes participantes y la disponibilidad de cada uno de los actores, se puede recomendar lo siguiente:

Recurso humano	Tarea
Asistente profesional (institucional)	Supervisar las actividades de acuerdo a los diagnósticos de cada residente.
Personal auxiliar (institucional)	Ayudar en las tareas de manejo de grupos y requerimientos de los diferentes equipos de trabajo.
Familiares de residentes	Participar en la etapa de producción.
Voluntarios con experiencia (externo)	Realizar las tareas técnicas de grabación, sonido, montaje, edición, etc.

Docentes idóneos o de carreras afines (externo)	Explicar a los residentes diferentes aspectos del proceso y realizar las tareas técnicas de grabación, sonido, montaje, edición, etc, mediante la realización de talleres de corta duración.
Personal técnico especializado (externo - opcional)	Realizar las tareas técnicas de grabación, sonido, montaje, edición, y postproducción.
Artistas	Asistir en la música y los aspectos teatrales de la producción.

Tabla nro. 3 - Sugerencias de recursos humanos y tareas para la Fase 1

A su vez, se propone el siguiente esquema simplificado de roles y funciones, con una sugerencia en cuanto a la cantidad de integrantes de cada equipo:

Rol	Función
Dirección y producción general a cargo del grupo de estudiantes del proyecto de grado	
Equipo creativo (4 - 10 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Decidir temática del vídeo (residentes) ● Producir el guión (residentes y equipo institucional) ● Producir la banda sonora (músicos residentes o externos) ● Decidir protagonistas/conductores (residentes) ● Tomar decisiones sobre locaciones, escenografía y vestuario
Equipo de escena (2 - 4 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Apuntadores (residentes) ● Asistentes de utilería (residentes)
Equipo de producción (2 - 6 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Asistencia de dirección (ordenar el set) ● Asistente de producción (control de escenas) ● Meritorios (tareas diversas sencillas)
Equipo técnico (3 - 10 integrantes) A cargo de actores externos, con participación de residentes en las tareas de asistencia menos complejas	<ul style="list-style-type: none"> ● Cámaras, iluminación, dirección técnica (externo) ● Asistentes de sonido (residentes) ● Asistentes de cámaras (residentes) ● Asistente de iluminación (residentes) ● Documentación fotográfica del proceso (residentes) ● Edición y postproducción (externo) ● Gestión de herramientas digitales para promoción (externo)
Equipo de RRPP y comunicación (2 -5 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño del material gráfico y audiovisual (residentes y equipo institucional) ● Asistencia tecnológico en el uso de TIC y diseño digital (externo) ● Facilitamiento de la difusión en redes sociales y medios (externo o eq. institucional)
Equipo de recepción de invitados (evento) (4 a 6 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo técnico (externo) ● Recepción de invitados (residentes) ● Conducción del evento (residentes y equipos institucionales)

Rol	Función
Dirección y producción general a cargo del grupo de estudiantes del proyecto de grado	
Equipo creativo (4 - 10 integrantes)	<ul style="list-style-type: none"> ● Decidir temática del vídeo (residentes) ● Producir el guión (residentes y equipo institucional) ● Producir la banda sonora (músicos residentes o externos) ● Decidir protagonistas/conductores (residentes) ● Tomar decisiones sobre locaciones, escenografía y vestuario
	<ul style="list-style-type: none"> ● Apoyo de tareas auxiliares, catering, etc (residentes y apoyo del personal)

Tabla nro 4 - Sugerencias de equipos de trabajo, funciones y actores involucrados

A continuación se presenta una descripción de cada etapa involucrada en el proceso, con el detalle de las actividades y objetivos relacionados. Estos datos muestran los procesos evaluados, y sirven como base para la elaboración del cuadernillo correspondiente a la fase 2.

Etapa 1. Pre-producción

A partir de un tema guía, se creará un guión simple con la idea elegida, siendo consensuados aspectos tales como los protagonistas y la asignación simplificada de roles y funciones para los residentes participantes. También se definirá el diseño del espacio de grabación, sus requerimientos escenográficos, de vestuario y técnicos, con la asesoría de actores externos. Todo esto se realizará utilizando un vocabulario simple, y se irán ampliando los conceptos paulatinamente, para evitar sobrecarga de información. Además, se llevará a cabo de forma consensuada con el equipo institucional, teniendo en cuenta las características personales de cada residente y los recursos disponibles.

Al finalizar la etapa los residentes deberían estar en condiciones de comenzar los ensayos y los preparativos para la grabación del material.

Plan de actividades

	Actividad	Objetivo
1	Explicar brevemente a los residentes que deseen participar, en qué consiste una producción audiovisual, cuáles son las condiciones para llevarla a cabo y alguno de los roles y tareas más comunes que implica el proceso.	Familiarizar a los residentes con la propuesta y observar los niveles de participación y engagement previos al inicio.
2	Elegir de forma conjunta una temática.	Comenzar con el proceso de ideación.
3	Describir de forma simple los roles y tareas	-Distribuir las tareas

	requeridas en las primeras 2 etapas, y según las capacidades e intereses de cada residente formar los equipos de trabajo.	-Formar equipo de trabajo. -Mantener los niveles de participación y motivación.
4	Producir un pre-guión con la estructura principal del producto (ver anexo).	Definir una referencia para usar durante toda la realización.
5	Consensuar y definir la agenda de reuniones y necesidades de cada grupo para terminar la etapa.	Evaluar las capacidades organizativas de los residentes y la forma en que se organizan.
6	Confirmación de guión, locaciones, escenografía y vestuario para avanzar a la siguiente etapa (puede llevar varias reuniones).	Realizar las últimas correcciones antes de la grabación.
7	Realizar una evaluación grupal de lo realizado en la etapa.	Proponer correcciones y mejoras para la etapa y decidir el avance hacia la siguiente.

Tabla nro. 5 - Plan de actividades Etapa I

Etapa 2. Producción

Con la asistencia de actores externos para los aspectos técnicos, y con la participación de los diferentes equipos definidos en la etapa anterior, se grabará el contenido crudo. Luego será editado por personal idóneo, para realizar una visualización previa del material, a modo de visto bueno, para los residentes. De ser necesario serán realizados los ajustes, antes de confirmarlo para su posterior postproducción y publicación.

Plan de actividades

	Actividad	Objetivo
1	Explicarles a los residentes en qué consiste esta etapa, realizando una demostración de los elementos técnicos involucrados (invitando a los residentes a probar su uso con pequeñas tomas) las precauciones y los pasos a seguir.	-Familiarizar a los residentes con las tecnologías involucradas en el proceso. -Generar interés en alguno de los residentes para profundizar en su uso y que ese interés funcione como estímulo para los demás.
2	-Establecer plan de rodaje. -Planificar los ensayos, los horarios y la preparación del lugar de grabación (set), organizando los equipos de trabajo definidos en la etapa 1.	-Demostrar las formas de organizar trabajos de este tipo. -Organizar las tareas y optimizar los recursos materiales, humanos y la disponibilidad de tiempo. -Ajustar los roles y tareas según lo que se observa. -Generar una sinergia entre los diferentes grupos de manera tal que colaboren entre sí.
3	Grabación de voces en off y clips de fx y sonidos ambiente (ej: pájaros, lluvia, viento, ruidos, efectos especiales, charlas de fondo, etc).	-Producir los materiales sonoros para el trabajo. -Demostrar de forma sencilla las técnicas utilizadas. -Generar experiencias nuevas o activar habilidades desconocidas para los residentes participantes.
4	Grabar aquellas tomas que se van a utilizar en la producción que no involucren personas frente a	-Permitir la participación de residentes que no posean las habilidades cognitivas requeridas para otras tareas (o que

	cámara.	preferían esta) en la elección de los lugares. -Incrementar la cantidad de residentes participantes y lograr mayor integración.
5	Ensayo final de escenas en la locación, incluyendo vestuario.	-Preparar a los residentes para la grabación, fomentando el uso de sus capacidades cognitivas. -Observar el manejo de las ansiedades para ajustar los requerimientos de textos o dirección escénica
6	Preparar el set para grabar, indicando las señales que se van a usar por parte del director junto con el equipo de asistencia de dirección.	-Asegurar las condiciones de seguridad y operatividad para el proceso de grabación de escenas. -Realizar una prueba del equipamiento -Gestionar los espacios destinados a los actores, el equipo de dirección, los asistentes y el público que pueda querer observar el proceso
7	Grabar todas las escenas según el guión y el plan de rodaje.	-Integrar los diferentes grupos de trabajo. -Lograr que todo el equipo pueda observar la toma y proporcionar su primer feedback para promover la integración. -Distenderse si hay errores, apoyando la camaradería entre los residentes
8	Revisar el material grabado con el grupo de residentes para decidir si es necesario repetir alguna toma.	-Permitir que los residentes puedan autoevaluar el trabajo realizado con críticas constructivas y divertirse en el proceso. -Tomar una decisión grupal consensuada sobre qué escenas es necesario volver a grabar, basándose en criterios técnicos y de actuación establecidos por ellos mismos.
9	Realizar una apreciación grupal de lo realizado en la etapa a modo de cierre.	-Indagar sobre los sentimientos de cada residente, las dificultades encontradas y las cuestiones positivas descubiertas, de manera ya de realizar los ajustes en las siguientes etapas y en nuevos ciclos de trabajo de la actividad.

Tabla nro. 6 - Plan de actividades Etapa II

Etapa 3. Promoción

Se formará un equipo encargado de producir el material promocional, generando textos, clips de video y/o flyers para circular en las redes sociales. Al igual que en la etapa anterior, las tareas técnicas de publicación de material y la gestión de herramientas digitales involucradas, serán llevadas a cabo por actores externos. De esta forma el equipo de residentes puede enfocarse en la creatividad y el diseño, priorizando el uso de materiales y técnicas accesibles e inclusivas.

Plan de actividades

	Actividad	Objetivo
1	Formar el nuevo equipo de trabajo para esta fase con grupos dedicados a la difusión y al diseño del material promocional.	-Permitir que residentes que no hayan participado antes lo hagan ahora. -Facilitar el intercambio de roles o tareas.
2	-Consensuar el mensaje que se quiere transmitir -Decidir el público objetivo y el alcance de la difusión. -Preparar un plan de comunicación sencillo, con la asignación de tareas según las habilidades de cada residente -Definir la fecha para la presentación institucional, (después de lo cual se publicará en la plataforma Youtube y las redes).	-Organizar las tareas y unificar la idea de manera consensuada. -Explorar nuevas capacidades de los residentes -Familiarizar al grupo con los nuevos saberes que implica esta etapa, manteniendo la sencillez de las tareas.
3	Seleccionar los clips de vídeo o fotogramas a utilizar y los lineamientos relativos al diseño en general (tipo de letra, colores, etc).	-Trabajar de manera colaborativa y consensuada para lograr una imagen unificada de la producción.
4	Producir las piezas gráficas y/o clips de videos para redes sociales y medios digitales y/o impresos, con grupos diferenciados para cada tipo de material.	-Facilitar el intercambio de roles y tareas entre los residentes . -Aprovechar los saberes y prácticas aprendidas en las etapas anteriores. -Utilizar materiales simples y mantenerlo de ser posible en formato “analógico” para impulsar los procesos relacionados con las habilidades que implican los trabajos manuales
5	-Según el plan de comunicación, comenzar la difusión de pequeñas piezas que anuncian que algo se prepara, pero no den ningún detalle, despejando el misterio a medida que se acerca la fecha. -Unos días antes de la presentación comunicar a los medios periodísticos (radiales, televisivos y digitales) algunas pistas y características del proyecto.	-Fomentar las habilidades de comunicación de los residentes participantes.
6	Hacer una evaluación grupal de lo realizado en la etapa para su cierre y paso a la etapa final..	-Proponer correcciones y mejoras para la etapa y decidir el avance hacia la siguiente.

Tabla nro. 7 - Plan de actividades Etapa III

Etapa 4. Publicación

Antes de la publicación del contenido en las plataformas, se llevará a cabo un evento institucional para la presentación del trabajo. Según decidan los residentes, se podrá organizar como un evento público, con la cobertura de los medios locales, o de manera privada y/o con la asistencia de familiares de los mismos. En ese ámbito, los participantes del proyecto (residentes, familiares, equipo institucional y estudiantes) debatirán sobre el proceso y las

vivencias implicadas en su realización. Se entregará una mención a cada residente en reconocimiento del trabajo realizado durante la actividad.

Plan de actividades

	Actividad	Objetivo
1	Evaluar el impacto de la promoción realizada para dimensionar las características del evento institucional de presentación.	-Fomentar la capacidad de autocrítica del grupo. -Decidir el nivel de exposición deseado por parte de cada residente.
2	Definir grupos para las tareas de RRPP, atención a los invitados, asistencia técnica (preparación y prueba de proyector, micrófonos, luces, etc), presentadores, encargados de la decoración y encargados de la charla sobre el proyecto.	-Permitir la participación de otros residentes e intercambiar roles y tareas. -Evaluar los grados de dificultad de cada residente y realizar los ajustes necesarios mediante la simplificación de tareas o la ayuda de actores externos.
3	-Definir y generar la lista de invitados, incluyendo , además de familiares de los residentes, medios periodísticos, influencers, instituciones y personas o empresas que colaboran con el Hogar -Distribuir las invitaciones tanto por vía digital como con notas impresas.	-Mapear actores para esta o otras propuestas institucionales. -Regular el nivel de exposición de los residentes según sus propias decisiones.
4	-Definir un cronograma de tareas entre el inicio de las mismas y el comienzo del evento. -Preparar el programa del evento para los invitados y como cronograma para uso del equipo de residentes que participa en esta etapa. -Elegir la música que se va a usar (de fondo) durante el evento -Decir si se va a incluir alguna presentación en vivo de residentes o artistas que colaboran con la institución.	-Adecuar los tiempos institucionales y de los residentes a las actividades.
5	-Realizar las tareas asignadas a cada equipo -Pruebas de equipos previas al inicio del evento -Preparación del espacio y recepción de invitados	-Evaluar las habilidades organizativas de los residentes e individualizar potenciales líderes para el siguiente ciclo de producción
6	EVENTO DE PRESENTACIÓN	
7	PUBLICACIÓN EN REDES (asistida)	Evaluar la evolución de cada residente en el uso de TIC y habilidades psicomotoras.
8	Evaluar el impacto de la propuesta en el público y en los diferentes niveles institucionales.	Debatir en el grupo del proyecto las vivencias de lo realizado y decidir la realización de un nuevo ciclo de la actividad.
9	Realizar una evaluación grupal de lo realizado en la etapa y como cierre reflexionar sobre los logros alcanzados durante el proceso.	Evaluar y realizar ajustes sobre las recomendaciones para esta etapa y las anteriores.

Tabla nro. 8 - Plan de actividades Etapa IV

3.5.2 Metodología de Evaluación

Karla Ortega Sanchez afirma que “los ojos de quien investiga deben abrir el espectro sobre el cual actúa esa parte de la realidad en comprensión” (Chavarría et. al, 2021, p.51). Es por ello que en cada ciclo de implementación, se prevé realizar ajustes según las observaciones y la evaluación de resultados. Cada etapa será valorada individualmente en base a una sistematización de indicadores, tanto cuantitativos como cualitativos (ver tabla de indicadores), generados a partir de la necesidad de establecer el grado de efectividad instrumental de las actividades propuestas.

Estas observaciones y evaluaciones serán aplicadas a la producción del cuadernillo operativo para la continuidad de la actividad en nuevos ciclos el Hogar Salas Cobo o replicarla en instituciones con características similares, con las adaptaciones pertinentes. A continuación se detallan los indicadores cuantitativos y cualitativos a utilizar

CÓDIGO	INDICADOR	TIPO
RESIDPART	Cantidad de residentes que participan de las reuniones	Cuantitativo
ACTPART	Cantidad de actores externos involucrados en las reuniones de la etapa	Cuantitativo
VOLUNT	Cantidad de voluntarios involucrados en la etapa	Cuantitativo
PERSPART	Cantidad de personal institucional involucrado en las reuniones de la etapa	Cuantitativo
USOIICC	Detalle de actividades relacionadas Industrias Creativas involucradas en el proceso (respuesta abierta)	Cualitativo
USOTIC	Uso de TIC (si/no)	Cuantitativo
USOTIC2	Detalle TIC implementadas (respuesta abierta)	Cualitativo
NUMREUN	Cantidad de reuniones realizadas para la etapa	Cuantitativo
DURREUN	Duración promedio de cada reunión (en minutos)	Cuantitativo
HORREUN	Día y Franja horaria más usada para las reuniones	Cuantitativo
DISPREC	Disponibilidad de recursos materiales para los residentes según los requerimientos de la etapa (Mala, regular, Buena, Muy Buena)	Cualitativo
NIVPART	Nivel de interacción de los residentes en las reuniones (Malo, Regular, Bueno, Muy bueno)	Cualitativo
NIVINTE	Nivel de interés de cada residentes en la actividad (Malo, Regular, Bueno, Muy bueno)	Cualitativo

TAREASSI	¿Qué tareas resultan más atractivas para los residentes? ¿Por qué? (respuesta abierta)	Cualitativo
TAREASNO	¿Qué tareas resultan menos atractivas para los residentes? ¿Por qué? (respuesta abierta)	Cualitativo

Tabla nro. 9 - Indicadores para evaluación

3.5.3 Definición de resultados esperados

Para que la propuesta sea considerada exitosa, se apunta a cumplir las siguientes metas:

1. Lograr la incorporación de al menos 1 nueva práctica o *saber* para cada residente participante al finalizar el proceso.
2. Obtener niveles de satisfacción de no menos del 80% por parte de los residentes participantes al finalizar el proceso, impulsando su continuidad.
3. Lograr al finalizar el proceso una evolución positiva de los indicadores cualitativos y cuantitativos a partir de la evaluación de cada etapa

3.5.4 Fase 2. Cuadernillo operativo “*Voces, colores y recuerdos*”

Tal como plantean los marcos de la gerontología crítica¹⁶ y de la psicología ambiental¹⁷, los entornos educativos deben adaptarse a las identidades, trayectorias y ritmos de quienes los habitan. En este sentido, un cuadernillo vivo permite sostener una pedagogía flexible que reconoce la diversidad del grupo y promueve la participación desde múltiples niveles de autonomía. Se trata, en definitiva, de un recurso pedagógico que crece con quienes lo utilizan, preservando el sentido humano, relacional y comunitario de la intervención.

Voces, Colores y Recuerdos surge dentro del marco del Proyecto Hogar Salas Cobos, como una iniciativa que busca promover la participación activa, la expresión creativa y el bienestar emocional de las personas mayores a través de prácticas artísticas, teatrales y audiovisuales. La propuesta está dirigida fundamentalmente a los equipos interdisciplinarios de hogares y centros de día. Sin embargo también puede ser aprovechada por coordinadores de talleres, equipos técnicos, animadores socioculturales, estudiantes y voluntarios, entre otros.

Las actividades planteadas recuperan los intereses de quienes habitan el Hogar y se apoyan en recomendaciones fundamentales, como respetar los tiempos individuales, atender la fatiga, sostener un clima de amabilidad y asegurar que el disfrute sea siempre el eje del encuentro. Se prevén también materiales simples y disponibles en la vida cotidiana del hogar —celulares, hojas, marcadores, objetos significativos, telas, luz natural— que permiten desarrollar cada propuesta sin necesidad de recursos especializados. En conjunto, estos contenidos conforman una guía práctica, flexible y replicable que acompaña a coordinadores y participantes en un recorrido creativo que fortalece la memoria, la autonomía y los vínculos comunitarios dentro del Hogar Salas Cobos.

Se organiza a partir de una perspectiva participativa, inclusiva y lúdica del trabajo con personas mayores, integrando prácticas artísticas, teatrales y audiovisuales como herramientas de expresión, memoria y encuentro comunitario. En conjunto, estos contenidos conforman una guía integral que acompaña a coordinadores y participantes en un recorrido creativo, afectivo y comunitario, en sintonía con los principios de co-creación y aprendizaje significativo que sustentan todo el proyecto.

De esta manera, las observaciones, el trabajo de campo y la evaluación de la fase

¹⁶ La gerontología crítica abarca los estudios que tratan de comprender la importancia del envejecimiento de la población y su impacto social, cultural y económico.

¹⁷ La psicología ambiental es una rama de la psicología que se dedica a estudiar las interacciones entre las personas y su entorno. Se enfoca en cómo los espacios, tanto naturales como construidos, afectan las emociones, percepciones y comportamientos humanos. Este campo de estudio considera que el entorno no sólo influye en el comportamiento, sino que también puede ser moldeado por las acciones humanas.

anterior podrán condensarse en un producto perdurable, a la vez que adaptable a los diferentes contextos institucionales de la región.

A través de actividades teatrales, audiovisuales, artísticas y de escritura, se busca compartir historias, risas y experiencias, reconociendo el valor que tiene cada voz dentro de la comunidad generando un contenido audiovisual.

Se utilizarán propuestas sencillas y significativas que invitan a imaginar, crear y participar, explorando diferentes lenguajes —como el teatro, la cámara o la palabra— desde la alegría y la colaboración.

Para su diseño, se tuvieron en cuenta aspectos tales como la simplicidad conceptual y visual. Este cuadernillo está pensado para producir contenido audiovisual, pero a la vez para acompañar un recorrido de juego, expresión y encuentro, donde cada persona es protagonista. La estructura general del cuadernillo está pensada como un dispositivo pedagógico flexible y accesible, capaz de adaptarse a las necesidades de las personas mayores y, al mismo tiempo, preparado para evolucionar hacia entornos transmedia y propuestas de educación remota. Desde una perspectiva didáctica, las actividades se organizan de manera simple, breve y progresiva, priorizando la claridad de las consignas, la repetición significativa y la posibilidad de vincular cada tarea con experiencias personales. Puede observarse la estructura general de diseño en la siguiente tabla:

Sección	Contenido	Diseño y maquetación	Objetivo comunicacional
PORTADA	<ul style="list-style-type: none"> • Título: Voces, colores y recuerdos • Subtítulo: Guía para la Producción de Contenidos por Personas Mayores • Logotipo de la institución 	<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de colores: Tierras y azules confiables (beige, terracota, azul grafito). • Tipografía: Títulos en una sans-serif (ej. montserrat), cuerpo de texto legible (ej. merriweather). • Textura sutil de papel envejecido en el fondo. • Diseño limpio y accesible. 	Presentar la identidad del proyecto. Transmitir profesionalismo, calidez y el espíritu de empoderamiento digital desde la primera mirada.
PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 páginas. • Carta de bienvenida dirigida al equipo. • Exposición del marco conceptual: envejecimiento activo, alfabetización digital crítica y pedagogía del 	<ul style="list-style-type: none"> • Página completa o con una gran cita destacada que resuma la filosofía. • Uso de iconos simples para romper bloques de texto. • Espacios generosos en 	Contextualizar y motivar. Explicar el "porqué" antes del "cómo", generando adhesión al enfoque propuesto.

	empoderamiento.	los márgenes para notas.	
HOJA DE RUTA VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 página. • Infografía o diagrama de flujo que ilustra las 4 etapas (Pre-prod, Producción, Promoción, Publicación) • Incluye iconos y frases clave de cada fase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño horizontal o vertical muy claro. • Flechas que guían la lectura. • Usar la paleta de colores para diferenciar cada etapa. 	Ofrecer una visión general e intuitiva. Permitir que el equipo entienda el proceso completo antes de profundizar en los detalles.
NÚCLEO POR ETAPAS	<ul style="list-style-type: none"> • 4 capítulos, uno por cada etapa. • Estructura uniforme por capítulo: <ol style="list-style-type: none"> 1. Portada de etapa: Nombre, icono y objetivo principal. 2. Tabla de Proceso: (La tabla original con Pasos y Recomendaciones). 3. Rúbrica de la Etapa: La rúbrica específica presentada de forma clara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pestañas laterales o código de color en el borde de las páginas para identificar rápidamente cada etapa. • Portada de etapa: Fondo con el color asignado a esa etapa, icono grande, texto en blanco. • Uso de tablas con bordes suaves y sombras sutiles para mejor legibilidad. • Rúbricas en cuadros de colores (rojo, amarillo, verde, azul) para una comprensión instantánea. 	Ser el manual de operaciones. Facilitar la consulta rápida y la aplicación práctica de la guía. La estructura repetitiva reduce la curva de aprendizaje.
ANEXOS	<ul style="list-style-type: none"> • Sección de herramientas descargables: Plantillas de planificación, guiones gráficos, listas de verificación. • Glosario de términos técnicos y gerontológicos. • Directorio de recursos: Enlaces a tutoriales, apps de edición gratuitas, bancos de imágenes libres. • Bibliografía y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño modular y funcional. • Códigos QR que enlacen directamente a los recursos online. • Iconos para cada tipo de recurso (plantilla, enlace, libro). • Fondos más claros para diferenciar del núcleo principal. 	Ampliar la utilidad y longevidad del cuadernillo. Prover herramientas listas para usar y material de profundización.
ESPACIO PARA NOTAS	<ul style="list-style-type: none"> • 3 páginas. • Espacio para "Notas del Equipo" y aprendizajes clave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen inspiradora • Marco decorativo que cierra el diseño. 	Reforzar el mensaje y promover la mejora continua. Dejar una sensación de logro y espacio para la reflexión posterior.

Tabla nro. 10 - Estructura de diseño del cuadernillo operativo

La consigna visual se acompaña de instrucciones breves, pasos bien diferenciados y apoyos iconográficos que facilitan el reconocimiento inmediato de la acción a realizar. La

inclusión de ejemplos, esquemas y referencias visuales favorece la comprensión, especialmente en personas con deterioros leves de memoria o atención. La dimensión transmedia no solo diversifica los modos de aprendizaje, sino que también habilita formas de expresión que exceden el papel: microvideos de fuentes externas o producidos por los residentes, cápsulas narrativas, fragmentos sonoros, fotografías del proceso y otros elementos que pueden circular en redes internas del hogar o en plataformas digitales.

De este modo, el proyecto fomenta una cultura participativa y refuerza la visibilidad comunitaria del trabajo realizado. La integración de códigos QR permite enlazar cada actividad con materiales adicionales como videos, audios, galerías de imágenes, testimonios o registros de los talleres. Esta estrategia posibilita que los residentes accedan a contenidos complementarios de forma sencilla, utilizando dispositivos disponibles en la institución.

La combinación de soportes –papel, audiovisual, digital y oral– responde a un enfoque inclusivo que reconoce la diversidad de habilidades tecnológicas dentro de la comunidad de residentes. El objetivo no es exigir destrezas técnicas específicas, sino habilitar múltiples puertas de entrada para que cada participante encuentre su propio modo de involucrarse. Esta apertura se inscribe en una pedagogía centrada en la autonomía, el disfrute creativo y la construcción colectiva.

A los efectos de lograr una correcta evaluación del proceso desde el punto de vista de las Industrias Creativas, se sugieren los siguientes indicadores, para ser utilizados por los equipos interdisciplinarios con este cuadernillo:

Dimensión	Indicadores	Método de Recolección	Área de la Industria Creativa Evaluada
ETAPA 1 - PRE-PRODUCCIÓN			
Interés y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de interés: Porcentaje de residentes convocados que asisten a la sesión inicial vs. los que no. • Calidad de la participación: Número y diversidad de ideas propuestas durante la lluvia de ideas. • Motivación inicial: Grado de entusiasmo observable (lenguaje corporal, tono de voz) al hablar de posibles temas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de asistencia. • Registro de anécdotas e ideas. • Observación directa. 	Desarrollo de contenidos y gestión de proyectos: Se evalúa la capacidad de ideación, conceptualización y planificación inicial, y núcleo del proyecto creativo.

<p>Cantidad y tipo de participantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tasa de retención inicial: % de los asistentes a la primera sesión que se comprometen a continuar. • Diversidad funcional: Registro de los niveles de autonomía (física, cognitiva, sensorial) de los participantes que se inscriben, para asegurar la adaptación de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de inscripción definitiva. • Ficha de observación inicial del perfil grupal. 	
<p>Competencias creativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de roles: Capacidad del grupo para entender y auto-asignarse roles básicos (ej.: "el que tiene buena voz", "el que es ordenado"). • Apropiación tecnológica básica: Grado de confianza mostrado al manipular un teléfono inteligente, tableta o computadora en los ejercicios iniciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de la dinámica de asignación de roles. • Ejercicios prácticos de manejo de dispositivos. 	<p>Artes escénicas y audiovisuales: Se identifican talentos naturales para la narración, actuación o composición visual.</p>
<p>ETAPA 2 - PRODUCCIÓN</p>			
<p>Interés y motivación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia: Número de intentos o tomas que un residente está dispuesto a realizar antes de frustrarse o darse por vencido. • Colaboración Espontánea: Frecuencia con la que los participantes se ayudan entre ellos sin la intervención del facilitador. • Fluir (Flow): Momentos en los que los residentes están tan absortos en la actividad que pierden la noción del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico de incidentes críticos. • Escala de observación de conductas colaborativas. • Comentarios espontáneos ("¡Se me pasó la hora volando!"). 	<p>Producción audiovisual y fotografía: Se aplican principios de encuadre, iluminación, sonido y narrativa visual.</p> <p>Artes escénicas: Se practica la expresión vocal y corporal frente a una cámara/micrófono.</p>
<p>Cantidad y tipo de participantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tasa de asistencia Sostenida: % de participantes que asistieron a más del 75% de las sesiones de producción. • Participación activa vs. pasiva: Número de residentes que operan activamente los dispositivos vs. aquellos que solo 	<ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia por sesión. • Observación del manejo de equipamiento técnico por parte de cada residente. 	

	aportan ideas o observan.		
Competencias creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones estéticas: Grado en que el grupo discute y decide sobre ángulos de cámara, fondos, tono de la narración, etc. • Resolución creativa de problemas: Capacidad de proponer soluciones alternativas cuando algo no sale como se planeó 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las conversaciones grabadas o anotadas durante la producción. • Observación de la respuesta a imprevistos. 	Diseño y dirección de arte: Se toman decisiones sobre estética, composición y puesta en escena.
ETAPA 3 - PROMOCIÓN			
Interés y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Orgullo por el producto: Grado de entusiasmo al mostrar los avances o el material promocional a otros residentes o visitantes. • Iniciativa: Número de ideas propias que surgen del grupo para dar a conocer su trabajo (ej.: "¿Podemos invitarlos a...?", "¿Ponemos este cartel?"). • Expectativa: Preguntas frecuentes sobre el evento de lanzamiento ("¿Cuánta gente creen que vendrá?"). 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de las interacciones sociales informales. • Registro de ideas de promoción propuestas por los residentes. 	Marketing y comunicación digital: Se desarrolla una estrategia de lanzamiento, se define el público objetivo y se crean materiales promocionales (avances, posters).
Cantidad y tipo de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso con la difusión: Número de participantes que se ofrecen para realizar tareas específicas de promoción (hacer un anuncio, decorar, invitar personalmente). 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de voluntarios para tareas de promoción. • Registro de comentarios y preguntas de personas ajenas al grupo. 	
Competencias creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del público objetivo: Capacidad del grupo de definir a quién quieren llegar y adaptar el mensaje • Creatividad: Originalidad y autenticidad del trailer o avance creado (uso de humor, frases típicas, música preferida, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del contenido del material promocional creado. • Diálogo guiado sobre "a quién queremos hablarle". 	Publicidad y diseño gráfico: Se crea un mensaje persuasivo y visualmente atractivo que representa la esencia del proyecto.
ETAPA 4 - PRESENTACIÓN			
Interés y motivación	Diseño gráfico: Se crea un mensaje persuasivo y	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de satisfacción grupal (emoticonos). 	Gestión de eventos y exhibición: Se planifica y

	visualmente atractivo que representa la esencia del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista o conversación de cierre. • Registro de propuestas futuras. 	ejecuta un evento público para exhibir una obra creativa.
Cantidad y tipo de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el evento: Número de participantes que asume un rol activo durante el lanzamiento (habla, presenta, agradece). • Tasa de Finalización: % de participantes que iniciaron en la pre-producción y estuvieron presentes en la publicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de oradores/participantes en el evento. • Cálculo de la tasa de finalización del proyecto. 	
Competencias creativas	<p>Capacidad de reflexión crítica: Grado de profundidad en el análisis de su propio proceso (qué aprendieron, qué harían distinto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario creativo adquirido: Uso espontáneo de términos técnicos o creativos aprendidos (ej.: "edición", "toma", "guión", "ángulo"). 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la transcripción de la sesión de reflexión. • Observación del lenguaje utilizado en el cierre. 	Crítica y análisis cultural: Se desarrolla la capacidad de analizar y criticar el propio trabajo creativo, un ejercicio fundamental en cualquier disciplina artística.

Tabla nro. 11 - Indicadores por cada etapa

Estos indicadores serán aprovechados en las rúbricas que tiene cada etapa (ver 5.6 en anexo). Ello permitirá medir de manera consistente y objetiva el progreso tanto del equipo facilitador como de los participantes a lo largo de todo el proyecto. Su utilización permitirá la evaluación de cada etapa, proveerá evidencia concreta, facilitará la planificación de iteraciones futuras y servirá como un documento concreto que justifique cada valoración.

De esta manera, el cuadernillo, puede comprenderse como un producto en permanente transformación, cuya forma y contenido se actualizan a partir de cada ciclo de trabajo. Su carácter dinámico responde a la necesidad de acompañar procesos de aprendizaje que no son lineales ni homogéneos, especialmente en contextos de personas mayores, donde la motivación, la disponibilidad física y las capacidades cognitivas pueden fluctuar de manera cotidiana. Es un dispositivo que fluye, cambia y se adapta. Cada nueva experiencia de uso, cada encuentro, cada interacción con los residentes y con el personal institucional habilita ajustes, incorporaciones y mejoras.

Las observaciones de campo, los intercambios espontáneos, los logros —por pequeños que sean— y las narrativas que emergen en las actividades se integran progresivamente en ediciones futuras, enriqueciendo el diseño pedagógico. En definitiva, este proyecto propone pensar el arte, el juego y la comunicación como formas de resistencia simbólica y de renovación del sentido, donde la creatividad se convierte en una herramienta para el encuentro, la inclusión y la salud integral. Crear, comunicarse y participar no son sólo actividades recreativas, sino formas de afirmar la vida y de reconstruir vínculos que la institucionalización muchas veces tiende a debilitar. Como recuerda Paulo Freire: “nadie educa a nadie, nadie se educa solo: los hombres se educan entre sí, mediatizados por el mundo” (Freire P.1970, p.69). Y ese mundo puede ser, también, una cámara encendida, una escena improvisada, una conversación compartida o una historia contada entre risas. Desde allí, el arte y la comunicación se vuelven caminos posibles hacia una vejez más activa, digna y plena de significado.

4. Conclusión y reflexión final

Este proyecto representó un desafío para el equipo de estudiantes a cargo de su realización. Las proyecciones realizadas fueron contrastadas con las realidades encontradas. No obstante y a pesar de que la problemática detectada involucra conocimientos adicionales en campos disciplinares como el trabajo social y la psicología, el hecho de aplicar el pensamiento de diseño durante el proceso nos permitió realizar los ajustes y evaluar el éxito instrumental de las estrategias. La intención de llevar a cabo esta prueba piloto, más allá del contenido producido, está enfocada en que la intervención cumpla con la meta de mejorar, -dentro de nuestras posibilidades- la calidad de vida de los residentes del Hogar Salas Cobo.

Durante el trabajo de campo, realizamos entrevistas a varios actores, que nos permitieron ver los diferentes enfoques en cuanto a la detección del problema. En el caso de los equipos institucionales, el intercambio de ideas y el acompañamiento durante el proyecto, nos permitió efectuar un rápido mapeo de actores. Los datos sociodemográficos facilitados, así como la descripción de las actividades realizadas por los residentes, funcionaron como disparadores del primer acercamiento a la problemática.

Las entrevistas al personal de cuidado, ayudó a comprender detalles referidos a la vida diaria de la institución como un todo, en palabras de ellos “como una familia”. Así, se pudo indagar en aspectos positivos y negativos, junto con los desafíos que se dan en un contexto donde diariamente se observan fluctuaciones en las capacidades físicas y cognitivas de cada residente.

Los actores externos por su parte, aportaron, en el caso de la voluntaria, un punto de vista distinto sobre la participación de los residentes en cada actividad, junto con la posibilidad de individualizar características de la personalidad residentes que funcionan como líderes naturales del grupo. Además, el intercambio con profesionales especializados en la evaluación cognitiva de personas mayores, enriqueció nuestro conocimiento, al permitir corregir y mejorar las herramientas metodológicas utilizadas.

Pero el aspecto más importante, fue la interacción con cada residente, que en cada visita presentaba distintos matices, donde los estados de ánimo y las preocupaciones diarias de las personas mayores, moldeaban la planificación de la actividad de la jornada. Se aplicó así, una observación moderada, donde la interacción necesaria para la primera fase del proyecto, generó diferentes respuestas por parte de todos los actores internos, -no siempre positivas-, que se fueron suavizando con el transcurso de las visitas al hogar. Sobre todo en un contexto institucional donde las prioridades, por razones mayormente coyunturales, pasan

por garantizar la alimentación, salud física y mental y el descanso de cada residente. Así, otras necesidades, que también forman parte de un envejecimiento activo, relativas al aprovechamiento del capital cultural de los residentes para la realización de actividades, se ven condicionadas por las posibilidades de planificación del equipo institucional. Pero dicha tarea, en el caso puntual del Hogar Salas Cobo, en ocasiones se dificulta por el tamaño reducido de la planta de personal y la diversidad de responsabilidades para con los residentes que requiere cada uno de los roles en el organigrama institucional.

Cada actividad es una oportunidad para recordar momentos importantes, redescubrir talentos, aprender cosas nuevas y sobre todo disfrutar del presente junto a otros. Porque cada gesto, cada relato y cada creación forman parte del patrimonio vivo de este hogar y de la memoria colectiva que seguimos construyendo día a día. Estas ideas permiten ver el arte como un medio de expresión y de fomento de vínculos sociales en situaciones de vulnerabilidad, promoviendo la colaboración, el fortalecimiento del sentido de pertenencia y la autonomía de los residentes.

Este proyecto presenta a futuro, oportunidades relacionadas con la sostenibilidad en el tiempo y la posibilidad de incorporar iniciativas que resultan necesarias en cuanto a impulsar la generación de estímulos nuevos en los residentes. Así sería posible la implementación de micro talleres con las distintas disciplinas creativas involucradas, como parte de una iniciativa de articulación interinstitucional. Además, a los efectos de asegurar los recursos necesarios para llevar a cabo estas actividades, también se podrían generar acuerdos con profesionales u organizaciones del sector audiovisual, para participar de manera conjunta en convocatorias y otras iniciativas de fomento, tanto a nivel regional, como nacional e internacional.

Finalmente podemos afirmar que el rol de las Industrias Creativas en este proyecto, es fundamental tanto por la heterogeneidad de los residentes y demás actores participantes, como por la amplitud de propuestas creativas posibles. Pero más importante aún, es la necesidad permanente de mejorar la calidad de vida de las personas mayores en contexto de institucionalización, como una deuda social para quienes son merecedores de una vejez activa y saludable.

5. Anexos

5.1 Guiones de preguntas y entrevistas de campo

- 1ra reunión con directora y asistente profesional:
 - Presentación preliminar del grupo de estudiantes y la propuesta
 - Relevamiento sobre datos demográficos institucionales, actividades que se realizan, articulación interinstitucional, infraestructura, etc
 - Indagación sobre posibles problemáticas con los residentes, previo a la entrevista
 - Coordinación de entrevistas grupales a residentes (tiempo, condiciones, agenda, limitaciones, etc)
 - Solicitud de datos estadísticos de ser posible sobre las actividades realizadas
 - Indagación sobre consumos culturales y valoración del patrimonio cultural material e inmaterial

- 1ra reunión con residentes:

Preparación: Se forma un círculo con el entrevistador en medio, que se presenta a sí mismo y fundamenta por qué está haciendo dicha reunión. Atento al nivel socioeducativo, se utilizan frases simples, se habla de manera pausada y en voz un poco más alta de lo normal (hay personas con baja audición), tratando que todos puedan escuchar.

 - ¿Qué cosas te gusta hacer?
 - ¿Qué cosas no te gustan?
 - ¿Qué hicieron estos días?
 - ¿Qué les gustó más de lo que hicieron?
 - ¿Qué no les gustó tanto?
 - ¿Quiénes (actividad)? (ven televisión, escuchan radio, leen, hacen gimnasia, etc)
 - ¿Alguna vez (actividad)? (van al cine, al teatro, al parque, al museo, a otro lugar)
 - (preguntas profundizando cada consumo)
 - ¿Quiénes tienen teléfono celular?
 - ¿Quiénes juegan con el teléfono celular? ¿A qué juegan?
 - ¿Usan redes Facebook, Instagram?
 - ¿Quiénes son de acá, de la ciudad Rufino?
 - ¿Quiénes vienen de la zona?
 - ¿De donde son los demás?

- 2da Reunión con residentes
 - ¿Qué les pareció la reunión anterior?
 - ¿Qué sienten cuando estamos haciendo esto?
 - Indagación sobre las cosas que saben hacer desde el punto de vista creativo o

laboral

- ¿Qué temas te interesan mucho? ¿Por qué?
- ¿Qué temas te interesan poco?
- ¿Qué temas NO te interesan? ¿Por qué?
- ¿En qué actividades trabajaste? ¿En qué puesto? (dar ejemplos)
- Si formarás parte de un equipo para algún trabajo, ¿En qué lugar te gustaría estar? (dar ejemplos) ¿Por qué?
- ¿Se animan a hacer cosas creativas acá en el hogar trabajando en equipo?

- Entrevista a personal de servicio
 - Indagación sobre observaciones sobre los residentes (gustos, conflictos, interacción diaria, vivencias), antigüedad en el trabajo, datos demográficos, etc
 - Consumos culturales
- Entrevista presencial con una voluntaria en la institución
 - Historia de su vida y formas de participación en las actividades de los residentes
 - Indagación sobre observaciones sobre los residentes (gustos, conflictos, interacción diaria, vivencias), aspectos institucionales percibidos, datos demográficos, etc
 - Consumos culturales

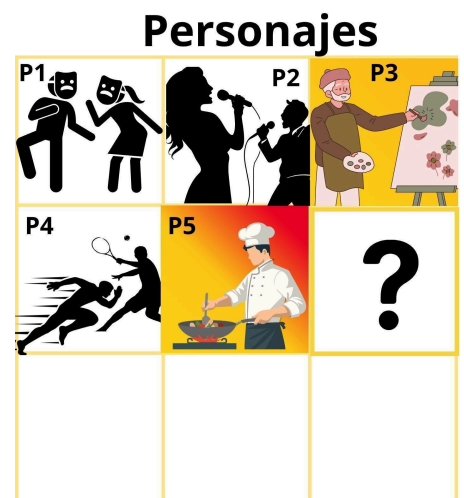
- 2da reunion con direccion y asistente profesional, en modalidad de videoconferencia con el resto del grupo de estudiantes del proyecto de grado
 - Intercambio de observaciones de entrevistas a residentes y personal de servicio
 - Verificación de posibles problemáticas detectadas en las reuniones con los residentes.
 - Planificación de las siguientes reuniones
 - Otros temas detectados en entrevistas

- 3ra Reunión con residentes
 - 1ra prueba de metodología de encuesta gráfica con tarjetas impresas antes (imágenes definitivas en anexo)
 - categorías: esparcimiento, arte, salidas, comidas, clima, emociones, juegos, personajes.
 - En cada categoría 4 niveles de respuesta (NO ME GUSTA, ME GUSTA POCO, ME GUSTA, ME GUSTA MUCHO)
 - Realizada de manera grupal por turno

- Entrevista presencial con la asistente profesional en la institución
 - Indagación sobre planificación de actividades, problemáticas más comunes, organización institucional y experiencia sobre las actividades realizadas durante el último año.

- 4ta y 5ta Reunión con residentes (modalidad uno a uno)
 - 12 residentes entrevistados de un total de 19 (1 residente de viaje, el resto no quiso participar)
 - Serie de preguntas sociodemográficas
 - Nombre
 - Edad
 - Antigüedad en la institución
 - Nivel de alfabetización
 - Localidad de origen
 - Ocupación cuando estaba en actividad
 - Serie de preguntas para optimizar el perfil de intereses generales e individuales
 - ¿Le gustaría aprender algo? ¿Qué? ¿Por qué?
 - ¿Le gustaría enseñar algo? ¿Qué? ¿Por qué?
 - ¿Prefiere realizar actividades solo o en equipo? ¿Por Qué?
 - ¿Prefiere realizar las actividades en la institución o en otro lugar?
 - Si tuviera que premiar a uno de los residentes, ¿Qué premio le daría?
 - ¿Tiene teléfono celular inteligente? ¿Para qué lo usa?
 - Realización de encuesta con tarjetas ilustradas (se refinaron)
 - categorías: Tiempo Libre, Juegos, Salidas, Comidas, Arte, Personajes (incluyen opción “Otras” en cada categoría)
 - opciones: “Me gusta”, “No me gusta”
 - Realización de encuesta de consumos culturales de medios audiovisuales
 - Basada en la encuesta nacional de consumos culturales

5.2 Tarjetas de encuesta gráfica



5.3 Tablas de resultados de encuesta

RESIDENTE	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	TOTALES	OBSERVACIONES			
EDAD	66	68	83	83	78	79	85	84	68	86	67	82	84	76	73	81	84	66	66		R4: Hipoacusia R11: No vidente			
LOCALIDAD ORIGEN	C A B A	R U F I N O	R U F I N O	R U F I N O	R U F I N O	G O Y A	G O Y A	R U F I N O	R U F I N O	R U F I N O	R U F I N O	R U F I N O	NO PARTICIPARON											
¿LE GUSTARÍA APRENDER ALGO?	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO PARTICIPARON								9	3	R1, R2, R8: COMPUTACIÓN	
¿LE GUSTARÍA ENSEÑAR ALGO?	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO PARTICIPARON								8	4	R1: SEGURIDAD R2: MECÁNICA	
PREFIERE TRAB. SOLO O EN EQUIPO	S E	E	S	E	S E	S E	S E	S E	S E	S E	S E	S E	NO PARTICIPARON								S: 5	E: 6		
DONDE?	EX	IN	IN	IN	IN	IN	IN	IN	IN	IN	IN	IN	NO PARTICIPARON								EX: 1	IN: 11		
GENERO	M	M	F	F	M	M	M	M	M	M	M	F	NO PARTICIPARON								M: 14	F: 5		
EDUCACION	SC	SI	SI	PC	PI	NO	PI	PC	PI	PC	PI	PC	NO PARTICIPARON											
ANTIGUEDAD EN HSC	3A	6A	3M	3A	7A	18A	9M	1A	2A	10A	7A	3A	8A	7A	4A	3A	1A	5A	1A					
FAMILIAR A CARGO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	NO PARTICIPARON								5	7		
¿TIENE TELÉFONO INTELIGENTE?	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO PARTICIPARON											
OCUPACIÓN/OFICIO	S E G U R I D A D	M O D E R N I S T A	P R O F E S I O N A L	M R D C I P A L	M R D C I P A L	M R D C I P A L	R M C R D C O S T U R E R A	M R C M R L	R C M R L	C R M R L	D O M A D O R	C O S T U R E R A	NO PARTICIPARON											
CÓDIGO TARJETA	DETALLE																				G	NG	SUGERENCIA / OBSERVACIÓN	
ARTE 1	PINTURA	G	G	G	G	G					NG		NO PARTICIPARON								4	1		
A2	ESCRIBIR POESÍA		G	G									NO PARTICIPARON								2			
A3	TEJIDO		NG	G									NO PARTICIPARON								1	1		
A4	MUSICA		G						G		G		NO PARTICIPARON								4			
A5	BAILE	NG	G	NG									NO PARTICIPARON								1	3		
A6	SACAR FOTOS		NG						G				NO PARTICIPARON								1	1		
A7	HACER VIDEOS	G			G				G				NO PARTICIPARON								3			
A8	ENSEÑANZA MULTIPLE			G	G								NO PARTICIPARON								2			
A7?	SUGERENCIA												NO PARTICIPARON											
TIEMPO LIBRE 1	JUEGOS			G									NO PARTICIPARON								2			
TL2	HUERTA				G	G							NO PARTICIPARON								2			
TL3	VER TELE		G	G			G				G		NO PARTICIPARON								5			
TL4	LEER			NG	G								NO PARTICIPARON								1	1		
TL5	ESCUCHAR RADIO	NG				G	G	G	G		G		NO PARTICIPARON								5	1		
TL6	CHARLAR				G		G	G	G		G		NO PARTICIPARON								4	1		
TL7	COCCINAR		NG	G		NG	NG						NO PARTICIPARON								3	2		
TL8	MANUALIDADES								NG	NG			NO PARTICIPARON								3	2		
TL9	USAR COMPU/CELU	G			NG			G			NG		NO PARTICIPARON								2	2	Ninguno sabe usar computadoras	
TL?	SUGERENCIA												NO PARTICIPARON											
SALIDAS1	IR AL CINE				G								NO PARTICIPARON								2			
S2	IR AL TEATRO		NG	NG									NO PARTICIPARON									2		
S3	IR A LA PLAZA				G	G							NO PARTICIPARON								2			
S4	IR A BAILAR	NG	G		NG	G			NG				NO PARTICIPARON								2	4		
S5	IR A TOMAR ALGO				NG	NG							NO PARTICIPARON								2			
S6	HACER TURISMO	G	G			G		G	G	NG	G		NO PARTICIPARON								7	1		
S7?	SUGERENCIA												NO PARTICIPARON											
COMIDAS1	MENU DEL DIA							G	G				NO PARTICIPARON								1			
C2	POSTRES							G	G				NO PARTICIPARON								2			
C3	PLATO ESPECIAL							G	G				NO PARTICIPARON								1			
C4	HAMBURGUESAS		G		NG		NG	G	G				NO PARTICIPARON								2	2		
C5	PASTAS							G	G				NO PARTICIPARON								1			
C6	PIZZA							G	G		NG	G		NO PARTICIPARON								3	1	
C7	GUISOS	NG				G	NG	G	G				NO PARTICIPARON								2	2		
C8	EMPANADAS		G		G	G	G	G		G			NO PARTICIPARON								7			
C9	PICADAS	G	G					G	G				NO PARTICIPARON								3			
C?	SUGERENCIA					X							NO PARTICIPARON								1		Asado, Milanesa con P. fritas	
JUEGOS1	CARTAS	G						G	G	NG			NO PARTICIPARON								4	1		
J2	DOMINO			G				G					NO PARTICIPARON								3			
J3	AJEDREZ	NG	NG	NG									NO PARTICIPARON								1	4		
J4	DEPORTE		G		NG	NG	NG				G		NO PARTICIPARON								2	3		
J5	DAMAS				G				G				NO PARTICIPARON								3			
J6	JUEGOS TABLERO							NG		NG			NO PARTICIPARON									2		
J7?	SUGERENCIA												NO PARTICIPARON											
PERSONAJES 1	ACTORES			G									NO PARTICIPARON								1			
P2	CANTANTES		G		NG			G	G	G			NO PARTICIPARON								4	1		
P3	PINTORES	NG								G	G		NO PARTICIPARON								4	1		
P4	DEPORTISTAS				NG		NG					NG	NO PARTICIPARON									3		
P5	COCCINEROS	G	NG	NG		G			NG	NG			NO PARTICIPARON								3	4		
P?	SUGERENCIA												NO PARTICIPARON											

Tabla nro. 12 - Resultados de encuesta de perfiles culturales

5.4 Recomendaciones metodológicas para el desarrollo de la propuesta audiovisual

Recomendaciones generales

- ¡REIRSE MUCHO! Priorizar el disfrute por sobre la seriedad de las tareas, pero resaltando el compromiso de cada residente con el proyecto.
- Utilizar lenguaje simple para ir familiarizando de a poco a los residentes con la nueva terminología que implica el proyecto.
- Evitar que los residentes minimicen o limiten su autopercepción. Adaptar las tareas a los sentimientos, saberes y capacidades de cada uno.
- Trabajar en un espacio tranquilo, bien iluminado, con la menor cantidad de interferencia sonora y el menor número de interrupciones posibles.
- De ser posible, limitar la duración de las reuniones a un máximo de 45 minutos, dejando en claro al comenzar, de qué se habló antes, qué tema se retoma y cómo continúa el proceso, manteniendo un cronograma previsible para los residentes.
- Estar atento a las señales de fatiga cognitiva o física para adaptar la comunicación, hacer una pausa o finalizar la reunión y retomar luego.
- Incluir en las reuniones a personas con discapacidades físicas o sensoriales, teniendo en cuenta los requerimientos materiales para estos casos, de manera tal que se les pueda comunicar que se hace y consensuar sus tareas.
- Contemplar el uso de TIC para mostrar ejemplos de lo que se va a hacer a través de contenidos audiovisuales de formación (ampliamente presentes en las plataformas) o material gráfico digital (fotos, esquemas, cuadros, iconos, etc).
- Detectar aquellos residentes que se sienten más estimulados y facilitarles acceso a capacitación especial para ellos fuera de las reuniones.

Recomendaciones para la etapa de pre-producción

- Por una cuestión técnica y operativa limitar a 2 el número de residentes que van a aparecer en cámara con los diálogos, teniendo en cuenta que si se agregan protagonistas se requerirán más escenas, con cambios de micrófonos y el cuidado de cuestiones relacionadas con la continuidad escénica (diálogos, ubicación de actores y objetos, luz, etc).

- Esta etapa está pensada para residentes alfabetizados, pero igualmente quienes no lo estén, pueden participar en el proceso de creación haciendo sugerencias o pidiendo que les lean o escriban lo que deseen.
- Según el grado de formación en prácticas de escritura de los residentes, ajustar la duración de esta etapa y regular la intensidad de las tareas semanales, de tal manera de no generar una sobrecarga de información.
- Trabajar los tipos de texto en diferentes reuniones semanales (por ejemplo los guiones de los diferentes momentos de un video o los textos correspondientes a las voces en off).
- Utilizar herramientas auxiliares como revistas, textos, videos o imágenes como disparadores de ideas.
- Utilizar brainstorming como técnica inicial.
- Dibujar de forma esquemática las ideas, a modo de storyboard.
- Tener en cuenta la opinión de TODOS los participantes, aunque no sean los encargados del guión. Aplica el mismo principio con todas las tareas.
- Dividir la producción en segmentos, a modo de “momentos” en el video.
- Generar un pre-guion antes del guion definitivo, con la estructura básica de la producción (ver ejemplo en anexo).
- Sugerir escenografías simples.
- Permitir que los protagonistas adapten las letras de los guiones con improvisación, registrando de ser necesario las sesiones con un celular por parte del apuntador para recordarles lo dicho
- Mantener la agilidad del material con escenas cortas
- Tener en cuenta sugerencias en cuanto a banda sonora, para la siguiente etapa

Recursos Materiales recomendados:

- Anotadores y lapicera (1 para cada residente)
- Pizarron(opcional)
- Postit (opcional)
- Hojas de dibujo, lápices de colores
- Material en formato impreso o digital, para usar como disparador de ideas (imágenes, videos, revistas, libros, dibujos, etc)
- Computadora

Recomendaciones para la etapa de producción

- Realizar una demostración de los diferentes equipos técnicos en varias reuniones, para que los residentes se familiaricen con sus características básicas y puedan confirmar si desean participar en alguno de ellos. Luego realizar reuniones de cada grupo para ampliar las indicaciones
- Estimular la curiosidad permitiendo que se intercambien roles para probar las diferentes tareas en cada equipo
- Diseñar el plan de rodaje teniendo en cuenta los horarios de los residentes en cuanto a sus momentos de mejor predisposición para las actividades, así como la disponibilidad de tiempo de aquellas personas que asisten en el proceso
- Utilizar diseños escenográficos muy simples, y evitar cambios de vestuario o elementos en las escenas
- Involucrar a varios residentes en los roles de asistencia de dirección, para generar compromiso en cuanto al silencio durante las grabaciones y la ubicación de aquellos que no salen en cámara para que no afecten el encuadre
- Evitar la manipulación de equipamiento con riesgo eléctrico, así como también no utilizar en lugares que no tengan las condiciones de seguridad requeridas por el personal de apoyo técnico
- Asegurar el cableado que esté en el suelo con cintas para evitar tropiezos y delimitar claramente los espacios de grabación, de equipos y de residentes o personas que observan pero no participan de la producción.
- Para las sesiones de grabación de la banda sonora o las locuciones, realizar reuniones en espacios aislados acústicamente, y en horarios y días que no generen molestias para los residentes.
- Confirmar que estén firmados los permisos para la utilización de la imagen de los residentes que participen ante cámara.

Recursos Materiales recomendados:

- Elementos y mobiliario para la escenografía.
- Equipamiento de grabación (filmadoras, cámara DLSR o teléfono celular).
- Equipo de iluminación (aro de luz, reflectores led o cualquier otro artefacto que sirva para esa función).
- Equipo de sonido (micrófonos, corbateros o grabadora digital, auriculares, computadora, consola, etc).

- Alargues y zapatillas para alimentación eléctrica.
- Computadora para revisión y descarga de archivos de video.
- Anotadores y lapicera (para cada participante).
- pizarrón(opcional).
- hojas de dibujo y lápices de colores.

Recomendaciones para la etapa de promoción

- Tener en cuenta los niveles de alfabetización para asignar tareas
- Si los residentes no tiene práctica en TIC o no utilizan redes sociales, usar medios analógicos y dejar que los equipos de apoyo técnico se encarguen del uso de las herramientas digitales para no generar frustración en la actividad
- Lo mismo se aplica para el diseño de folleteria, pudiendo optar por realizar la actividad en formato impreso para ser digitalizada luego
- Si un asistente se encarga de asistir en el diseño con herramientas digitales, prestan atención a las recomendaciones de los residentes, pero evitar la sobrecarga de información, dejando los ajustes finos para realizarlos fuera del horario de las reuniones
- Evitar diseños complejos
- Asegurarse que el esquema de colores sea accesible, así como también que se subtitulen los videos que se generen.

Recursos Materiales recomendados:

- Mesa de trabajo con buena iluminación para todo el grupo
- Computadora para revisión de material y edición gráfica
- Anotadores y lapicera (para cada participante)
- pizarrón (opcional)
- hojas de dibujo y lápices de colores

Recomendaciones para la etapa de presentación

- Teniendo en cuenta que esta es la última etapa luego de un proceso de mediana complejidad, evitar asignar tareas técnicas a los residentes, y procurar que los equipos institucionales apoyen el proceso, dejando los aspectos creativos para los residentes
- Consensuar el nivel de exposición que pretende cada uno de residentes antes de efectuar las invitaciones a los medios, optando por un evento simple de ser necesario

- Permitir que los residentes que así lo deseen puedan asistir en aspectos técnicos, pero siempre bajo las indicaciones de los equipos profesionales, garantizando la seguridad y evitando la sobrecarga de información
- Tener en cuenta para los horarios de realización del evento, las costumbres de los residentes y sus momentos de mayor energía para asegurar el disfrute colectivo
- Alistar la vestimenta y peluquería de los residentes para la fecha del evento

Recursos Materiales recomendados:

- Computadora
- Anotadores y lapicera (para cada participante)
- pizarron(opcional)
- equipamiento de sonido, luces (opcionales) y proyección (puede ser proyector o una tv grande)
- identificaciones para los miembros del equipo participante (solo con el nombre grande) a los fines de ser utilizadas en el evento
- pequeña mesa para recibir a los asistentes
- sillas
- Elementos de decoración sencillos (pueden ser algunos hechos por residentes)
- Álbum o cartelera con fotografías del desarrollo del proyecto

5.5 Modelo y ejemplo de pre-guión:

PARTES	SECUE NCIA	DURACI ÓN ESTIMAD A	UNIDAD TEMÁTICA	¿QUÉ SE VE?	¿QUÉ SE ESCUCHA	OBJETIVO ¿PARA QUÉ?
PRESENTACIÓN	1	30 seg.		PLACAS DIBUJOS + TÍTULOS	MUSICA PARA INTRÓ Y CIERRE	IMPACTO INICIAL
INTRODUCCIÓN	2	90 seg.	BIENVENIDOS AL HOGAR SALAS COBO, LO QUE SOMOS	DIFERENTES ESPACIOS DENTRO DE LA INSTITUCIÓN	VOZ EN OFF DANDO BIENVENIDA Y CARACTERIZA NDO EL HOGAR	IMAGEN INSTITUCIONA L
1ER MOMENTO	3	3 min	SOBRE LA AMISTAD	DIALOGO ENTRE RESIDENTES (H Y M)	PISTA FX AMBIENTE + VOCES	CONTRAPUNTO S Y COINCIDENCIA S SOBRE EL TEMA
SEPARADOR	4	60 seg	ACTIVIDADES DEL HOGAR	COMPILACIÓN DE MATERIAL DE ARCHIVO SOBRE ACTIVIDADES LLEVADAS A CABO X RESIDENTES	VOZ EN OFF	IMAGEN INSTITUCIONA L
2DO MOMENTO	5	3 min	CARIÑO Y COMPAÑERISMO	DIALOGO ENTRE RESIDENTES (H Y M)	PISTA FX AMBIENTE + VOCES	MOMENTO DE REFLEXIÓN
CIERRE	5	60 seg.	DRAMATIZACIÓN EN TONO CÓMICO	PARODIA DE INTERRUPCIÓN DE GRABACIÓN Y DESPEDIDA	FX CÓMICOS + FX AMBIENTE + VOCES	DISTENSIÓN Y DISFRUTE
CRÉDITOS	6	30 seg		RODANTES + MATERIAL DETRÁS DE ESCENA	MÚSICA	

Tabla nro. 13 - Ejemplo de Pre-guión

5.6 Rúbricas del cuadernillo operativo

Criterio	Regular	Bueno	Muy Bueno
1. RÚBRICA - ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN			
Interés y Motivación	Baja participación en lluvia de ideas. Lenguaje corporal de desinterés. Pocos se comprometen a continuar.	Participación aceptable. Mostraron curiosidad por algunos temas. La mayoría decide continuar.	Alta participación con ideas diversas y originales. Entusiasmo genuino. Todos se comprometen con el proyecto.
Cantidad y Tipo de Participantes	Alta tasa de abandono inicial. Solo participantes muy autónomos se integran.	Se mantiene un grupo estable. Participación de personas con diferentes niveles de autonomía.	Grupo unido desde el inicio. Se incorporan participantes con diversidad funcional gracias a adaptaciones.
Competencia Creativa	Confusión sobre los roles. Resistencia a usar los dispositivos. No identifican áreas creativas de interés.	Comprenden los roles básicos. Manipulan dispositivos con apoyo constante. Identifican al menos 1 área de interés creativo.	Se asignan roles según sus talentos. Manifiestan confianza con la tecnología. Discuten espontáneamente sobre estética y formato.
2. RÚBRICA - ETAPA DE PRODUCCIÓN			
Interés y Motivación	Se frustran fácilmente. Esperan instrucciones constantes. Poca colaboración entre pares.	Perseveran en las tareas con apoyo emocional. Colaboran cuando se les sugiere. Muestran interés en el resultado.	Alta tolerancia a la frustración. Colaboración espontánea y efectiva. Se sumergen en la actividad ("estado de flow").
Cantidad y Tipo de Participantes	Alta inasistencia. Solo 1-2 participantes manejan los equipos activamente.	Asistencia regular. Rotación moderada en el uso de equipos. Roles algo definidos.	Asistencia constante. Todos participan activamente operando equipos o en sus roles asignados.
Competencia Creativa	Siguen instrucciones al pie de la letra sin creatividad. No resuelven problemas por sí mismos.	Aplican técnicas aprendidas con cierta libertad.	Toman decisiones estéticas propias. Resuelven problemas creativamente. Innovan más allá de lo planeado.
3. RÚBRICA - ETAPA DE PROMOCIÓN			
Interés y Motivación	Muestran indiferencia hacia la promoción. Dejan las decisiones al equipo.	Aceptan participar en la promoción. Escogen entre opciones dadas por el equipo.	Proponen ideas originales de promoción. Muestran orgullo auténtico al compartir avances.
Cantidad y Tipo de	No comprenden el	Identifican a su	Definen claramente distintos

Participantes	concepto de público objetivo. Material promocional genérico.	audiencia principal. Material promocional aceptable pero poco original.	públicos y mensajes. Crean material promocional auténtico y personalizado.
Competencia Creativa	Copian modelos propuestos sin adaptación. No consideran aspectos de privacidad.	Aplican herramientas de marketing básicas. Siguen recomendaciones de seguridad digital.	Desarrollan una estrategia coherente e innovadora. Gestionan proactivamente su privacidad digital.
4. RÚBRICA - ETAPA DE PUBLICACIÓN			
Interés y Motivación	Muestran indiferencia durante el evento. No expresan emociones sobre el resultado final.	Se muestran contentos con el resultado.	Expresan orgullo y emoción genuina. Comparten anécdotas del proceso con entusiasmo.
Cantidad y Tipo de Participantes	Roles pasivos durante el evento. No participan en la reflexión final.	Participan activamente en la presentación. Comparten reflexiones básicas sobre la experiencia.	Lideran la presentación y comparten aprendizajes profundos. Proponen nuevos proyectos espontáneamente.
Competencia Creativa	No identifican aprendizajes concretos. Vocabulario creativo limitado.	Mencionan habilidades técnicas aprendidas. Usan algún término creativo apropiadamente.	Analizan críticamente su proceso. Usan vocabulario creativo específico con naturalidad.

Tabla nro. 14 - Rúbricas para cada etapa en el cuadernillo operativo

5.7 Documentación institucional



1985-2025
40 aniversario
del Consejo Interuniversitario Nacional (CIN)

Rafaela, 29 de agosto de 2025

Sra. Directora Hogar Salas Cobo,
Lic. Mariana Zolezzi

A través de la presente, en mi carácter de Directora de la Licenciatura en Industrias Creativas de UNRaf, dejo constancia que los estudiantes Pablo Arjol, DNI 22913168, Carina Icaran, DNI 20173303 y Berenise Ortiz, DNI 28318812 se encuentran cursando la asignatura Laboratorio de Proyectos III, correspondiente a la mencionada carrera. La misma corresponde a una propuesta formativa de la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf).

En esta asignatura, se propone a los y las estudiantes el diseño de un proyecto de intervención profesional como Trabajo Final de grado. El mismo, actúa como una herramienta de carácter metodológico que permite, por un lado, definir con claridad una situación problemática que debe ser resuelta, y por otro, diseñar a partir de saberes y fundamentos técnico-profesionales una propuesta que articule decisiones y actividades que permitan revertir un estado de cosas en un plazo determinado.

En tal sentido, se plantea a los y las estudiantes la identificación de una institución, de carácter público o privada, donde realizar el proyecto. Esto implicará la disposición a colaborar a través de entrevistas, talleres o información específica. Cabe mencionar que se trata de un ejercicio realizado en el marco de una propuesta académica.



Mg. M. Julia Davicino
Directora Lic. en Industrias
Creativas
Universidad Nacional de Rafaela

Imagen nro. 5 - Nota de aval

DE PERSONAS MAYORES "SALAS COBO"
LISTADO DE RESIDENTES - AÑO 2025

Apellido y Nombre	Cumple	Familiar a cargo	Medico	O.S.	Años	Alta
1. A. Hemando	27/05/41		Santa Fe	PAMI	84	04/09/2023
2. A. Emilia J.	07/08/42		Santa Fe	PAMI	83	23/06/2025
3. Uberto	13/12/47		Santa Fe	PAMI	78	02/10/2018
4. Nidia	04/05/42		Santa Fe	PAMI	83	04/09/2023
5. Gerardo Alberto	12/07/57	No posee	Modelo	PAMI	68	05/02/2019
6. Raquel	01/10/41		Modelo	PAMI	84	18/04/2017
7. Carlos	16/04/40		Modelo	PAMI	85	19/08/2024
8. German	23/07/46		Modelo	IAPOS	79	29/11/2007
9. Roberto	13/05/49		Santa Fe	PAMI	76	31/10/2018
10. Nestor Edgar	19/12/52		Santa Fe	PAMI	73	04/11/2021
11. Margarita	31/01/44		Modelo	PAMI	81	29/06/2022
12. Clemente	19/10/39	No posee	Modelo	PAMI	86	31/07/2014
13. Hilaria	03/11/40		Modelo	PAMI	85	25/02/2022
14. José Mauricio	26/02/41		Modelo	PAMI	84	08/05/2024
15. Pedro	24/07/57		Modelo	PAMI	68	08/02/2018
16. Jorge Alberto	04/02/59	No posee	Modelo	LS.	66	15/05/2023
17. Francisco	17/05/59	No posee	Modelo	LS.	66	28/03/2020
18. Ramon Antonio	27/07/59	No posee	Modelo	HOSP.	66	01/11/2024
19. Oscar Fermin	26/09/57		Modelo	PAMI	68	21/10/2019

Imagen nro. 6 - Listado de residentes

PLANILLA 005 ACTIVIDADES RECREATIVAS

R.P.M.: **HOGAR SALAS COBO**

SEMESTRE: **ENERO/JUNIO AÑO: 2025**

PROPUESTA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	CANTIDAD DE PARTICIPANTES	OBSERVACIÓN/ EVALUACIÓN
TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES	➤ RONDAS DE CONVIVENCIA (ASAMBLEAS)	Todos los residentes	La A.P. realiza Asambleas junto a los residentes cuando es necesario dialogar sobre distintas temáticas inherentes a la convivencia y al encuadre institucional. Se expone una puesta en escena, se dialoga, reflexiona y/o informa sobre dichas temáticas a trabajar: reglamento sobre normas de convivencia institucional y cumplimiento de las mismas. Deberes y obligaciones de los residentes. Respeto y Empatía. Vínculos interpersonales y resolución de situaciones problemáticas. Distintos protocolos institucionales. cronograma de actividades de integración con la comunidad. Inquietudes y sugerencias de residentes. Debates temáticos, etc. Se utilizaron disparadores para introducir temas

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

Imagen nro. 7 - Planificación semestral

<p>TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES</p>	<p>➤ LIBRO: "POEMAS Y DEMÁS"</p>	<p>Todos los residentes</p>	<p>a tratar: frase, imágenes y se armaron papeles en blancos para que los residentes dejen de manera "anónima" quejas, preocupaciones, dudas y/o sugerencias de temas que desee exponer durante la Asamblea. Los mismos fueron colocados en un sistema de urna.</p> <p>La iniciativa surge de un personal de la institución (Silvina Elias), el cual les propone a los residentes escribir pensamientos, emociones y experiencias a modo de frases o poemas en sus momentos libres. De la actividad surgió las siguientes narraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✧ MI LUGAR EN EL MUNDO: narración donde los residentes, en conjunto, realizan una descripción sobre el Hogar como su lugar de sentido y pertenencia. ✧ ARCO IRIS DE ILUSIONES: con los distintos colores del Arco Iris, los residentes iban describiendo que sensación y sentimiento le generaba ese color que le tocaba en su vida. El lema de introducción era: "La vida se pinta de varios colores..." ✧ RECORDANDO MI INFANCIA: relatos de versos, canciones, poemas o frases que recordaban de su infancia.
---	----------------------------------	-----------------------------	---

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

<p>TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES</p>	<p>➤ SEMANA DE CARNAVAL</p>	<p>Todos los residentes</p>	<p>Con las producciones realizadase les armó un libro en donde los residentes pueden ver proyectados sus narraciones de manera escrita.</p> <p>Los residentes con la coordinación de la A.P. elaboraron ANTIFACES con goma eva, brillantina, lentejuelas y elastico. Se prepararon para festejar el día del Carnaval junto a la MURGA DE MI BARRIO, quienes se acercaron a la institución y bailaron con los residentes.</p>
	<p>➤ 8 AM: DIA DE LA MUJER</p>	<p>12 Residentes</p>	<p>Se realizó un taller reflexivo a cargo de la A.P. donde se trabajó con VINETAS DE MAFALDA las cuales fueron leídas, interpretadas y analizadas según la efemerides: "día de la Mujer". Se reflexionó sobre el rol de la mujer en estos tiempos y la diferencia con antes.</p>
	<p>➤ DIA DE VETERANOS Y CAIDOS EN MALVINAS</p>	<p>15 Residentes</p>	<p>En coordinación con la A.P. los residentes realizaron una MAQUETA CON LAS MALVINAS y una MARIONETA de la figura de un SOLDADO. Los materiales que utilizaron fueron: cartón, blister de huevos, acrilicos, pinceles, lentejuelas y papel crepe. Utilizaron distintas tecnicas para</p>

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES	➤ DIA MUNDIAL DE LA SALUD	Todos los residentes y personal	<p>su elaboración: pintado, collage y bolitas de papel. La producción fue expuesta en el frente de la institución el día 2 de abril.</p> <p>Durante ese semana, un grupo de residentes junto a la A.P. visitaron el MUSEO DE MALVINAS construido en nuestra ciudad por ex veteranos, donde fueron recibidos por los mismos que le contaron su experiencia en la guerra y le mostraron objetos que utilizaban.</p> <p>Los Bomberos Voluntarios de Rufino, se acercaron a la institución para realizar una Capacitación de RCP y Primeros Auxilios. Capacitación que fue solicitada desde la institución y gestionada por la A.P. y la Auxiliar Administrativa.</p>
	➤ DIA DEL LIBRO	10 Residentes	<p>Trabajaron reminiscencia de "CUENTOS CLASICOS" de la infancia. Aquellos residentes que se acordaban les relataban a los que no habian leído nunca un cuento clasico. Oralmente construian las etapas</p>

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES	➤ SEMANA DEL 25 MAYO	15 Residentes	<p>del cuento en conjunto. (Ej. Caperucita roja, Los 3 cerditos, Blancanieves, entre otros). Diseño y coordino el taller la A.P.</p> <p>Los residentes armaron BANDERINES CON MANDALAS DE BANDERA ARGENTINA. Los pintaron a pincel, acuarelas y acrilicos. Los mismos se utilizaron para adornar el frente de la institución en la semana Patria. Coordino el taller la A.P.</p>
	➤ PROYECTO 15 JUNIO: "CARAVANA PALABRA MAYOR"	Todos los residentes	<p>✧ El Proyecto Institucional de este año fue armar una CARAVANA, donde los residentes junto al personal y residentes del Hogar de Día Municipal, quienes fueron invitados, recorrieron la ciudad en omnibus y se detuvieron en los geriaticos, donde interactuaron con las P.M. quienes los estaban esperaban con agasajos. Nuestros residentes le hicieron entrega de folletos preventivos y distintivos color lila.</p> <p>✧ Semana previa al 15/6 se trabajó en talleres reflexivo sobre la tematica. De las interacciones se desplegarán conclusión a modo de frases que fueron elegidas por los</p>

<p>TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES</p>		<p>residentes y plasmadas en PANCARTAS/AFICHES para decorar el onnibus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizaron lazos de cinta color lila como DISTINTIVOS y se armaron FOLLETOS PREVENTIVOS con datos útiles de instituciones de la ciudad a donde una P.M. puede recurrir ante posible situación de vulnerabilidad y/o riesgo. ❖ Un grupo de residentes junto a la Directora fueron a un ESPACIO RADIAL el día anterior a la actividad a para difundirla. ❖ Se CONVOCO A LAS INSTITUCIONES DE LA CIUDAD mediante invitación formal. Para que acompañen la campaña de prevención "tiñiendo" su espacio con algun distintivo color lila y compartieran una imagen en redes sociales a modo de viralizar y concientizar <p>El objetivo de este año era tener llegada a los geriátricos privados de nuestra localidad, ya que en la mayoría de ellas es donde se observa más vulnerabilidad de los Derechos de las P.M. que allí conviven. Algunos, no poseen regulización de entidades y continuan fundamentados desde el viejo paradigma donde se visualiza a la P.M.</p>
---	--	--

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

<p>TALLERES REFLEXIVOS Y EFEMÉRIDES</p>		<p>como sujeto pasivo.</p> <p>El otro objetivo era "teñir" de color lila la ciudad a través del acompañamiento de las intituciones para visibilizar y prevenir situaciones de vulnerabilidad.</p> <p>Durante la semana se llevaron a cabo otras actividades propuestas por otras instituciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alumnos de 5° año del Colegio Nacional dramatizaron una obra de teatro: "Don Francisco" de la autora Diana Carolina Peñuela, para reflexionar sobre la importancia de proteger y valor a las P.M. Luego realizaron una actividad sobre los "Mitos y las Realidades de la Vejez" con puesta en escena de situaciones cotidianas. Para finalizar, cada participante eligía una palabra para despedirse del encuentro y escribirla detrás de un decálogo. ❖ El Centro de Día "San Teodoro" invito a los residentes a una jornada de merienda compartida en su intitución. ❖ El Hogar de Día del municipio los invitó a los residentes a compartir una tarde de juegos, musica y Bingo en su espacio.
---	--	---

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

<p>TALLERES Y ESPACIOS DE ESTIMULACIÓN COGNITIVA Y EJECUTIVA</p>	<p>*VOCABULARIO Y LENGUAJE *FORMAR PALABRAS CON SÍLABAS *SINÓNIMOS Y ANTONIMOS *CUADRADO MÁGICO *ANAGRAMAS *BUSCAR DIFERENCIAS *REBUS *REFRANES *TAUTOGRAMAS *PALÍNDROMOS *CRUCIGRAMAS CON SU VARIABLES *DECIFRAR FRASES Y/O SÍMBOLOS AL REVES *CALCULOS MATEMATICOS *SUDOKU *ACRÓSTICO *ORIENTACION VISUESPACIAL CON SIMBOLOS *SOPA DE LETRAS TEMATICAS *CRUCIGRAMAS *ABECEDARIO MÁGICO *GUERRA DE N° CON DADOS *MEMOTEX *TANGRAM (CROMATICO Y ACROMÁTICO) *BRAIN GYM *¿LO VES? BUSCAR IGUALES *ACERTIJOS DE LOGICA, RAZONAMIENTO Y EXPLORACION DE LOS SENTIDOS *ADIVINANZAS *REBUS CON IMAGENES *NARRACIÓN Y RELATOS DE ANÉCDOTAS, EXPERIENCIAS Y RECUERDOS DE VIDA</p>	<p>Todos los residentes (la cantidad varia segun actividad el interes)</p>	<p>En MODALIDAD DE TALLERES, la A.P. diseña, elabora y coordina actividades de estimulación cognitiva pre-seleccionadas donde se trabajan todos los dominios cognitivos y el objetivos de las mismas. Los ejercicios se adaptan según las limitaciones individuales y el grado de deterioro cognitivo del residente.</p> <p>Pueden diseñarse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ACTIVIDADES INDIVIDUALES, donde se les presentala consigna en formato escrito u oral y los residentes deben resolverlas solos y/o con apoyo de otro compañero. ✓ Hay residentes que por fuera del marco de los talleres, demandan actividades cognitivas para desarrollarlas de manera individual según su motivación e interés. ✓ DINÁMICAS GRUPALES, se trabajan en rondas donde a partir de un ejercicio disparador van interactuando y participan todos los residentes ✓ DESAFÍOS COGNITIVOS COLECTIVOS. Se preparan en un fresco en el comedo, se deja unos días para que el conjunto de la
--	---	--	---

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

	<p>*TEJIDO CROCHET Y LANA *JARDINERÍA: PLANTINES, RIEGO Y CUIDADO *HUERTA: ESPACIO DE SIEMBRA *LIBROS: HORA DE LECTURA *RECETAS DE COCINA</p> <p>*DOMINO DE MESA Y GIGANTE *CARTAS: CHINCHÓN, TRUCO *TA TE TI GIGANTE *MEMOTEX *PASAPALABRA *PENSAnte *JENGA *JUEGO DE LA OCA *LOTería/BINGO *BOGGLE *TEJO DE MESA/PLAYERO *JUEGO DE DAMAS *UNO *ROMPECABEZAS</p>		<p>institución pueda reflexionar y resolver en grupo; el personal tambien participa</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ACTIVIDADES DE DESARROLLO PERSONAL, son aquellas actividades que eligen realizar los residentes en sus espacios de oco según su interés personal. Las mismas se traducen en necesidades transmitidas a la A.P. quien se encarga de brindarles las gestiones, materiales o elementos para llevarlas a cabo. ✓ Espacio de LUDOTECA, para fomentar la recreación y participación colectiva, los residentes cuentan con una donde acceden a diversos juegos de mesa, de manera voluntaria cuando lo deseen, con el fin de autogestionarse sus propios espacios de óseo concompañeros/familiares.
--	---	--	---

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

<p>CLASES DE ACTIVIDAD FÍSICA</p>	<p>➤ CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA</p>	<p>10-15 Residentes</p>	<p>La Profesora de Educación Física: Stella Ferrari asiste a la institución 2 veces a la semana para trabajar con los residentes distintas actividades físicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejercicios para la mejora del equilibrio ✓ Circuitos aeróbicos ✓ Ejercicios para el fortalecimiento de los diferentes músculos ✓ Elongación de miembros superiores e inferiores, asistido e individual. ✓ Ejercicios de coordinación. ✓ Juegos de habilidades y destrezas <p>OBJETIVOS: mejorar la calidad de vida de los residentes, prevención de caídas y lesiones, prevención de enfermedades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos grupales ✓ Bailes ✓ Actividades lúdicas <p>OBJETIVO: Estimular y promover el bienestar emocional, físico y la integración social.</p> <p>La Profesora de gimnasia junto a la A.P.</p>
-----------------------------------	-------------------------------------	-------------------------	--

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

<p>LABORTERAPIA</p>	<p>➤ TALLER DE COCINA</p>	<p>Todos los residentes</p> <p>Todos los Residentes</p>	<p>realizaron TALLERES RECREATIVOS INTEGRATIVOS físicos/cognitivos donde se planificación juegos de manera conjunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Camino rítmico (música "Locos Adams"): memoria y coordinación de manos ✓ Carrera de diarios: destreza y agilidad de miembros inferiores ✓ Apilado de vasos enlazado entre sí; planificación y coordinación grupal ✓ Carrera y copia de símbolos: agilidad motora y memoria ✓ Apilar vasos en malabares de globos: coordinación y agilidad motora ✓ Descifrar mensaje reflexivo oculto escrito al revés de manera grupal: agilidad cognitiva y motricidad fina. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los residentes junto a Sivina, personal de la institución, han diseñado palos de amasar los cuales reciclaron para la elaboración de TORTAS FRITAS ✓ Semana Santa, se convocó a una profesional Repostera (Carolina Follis) con quien los residentes realizaron HUEVOS DE PASCUAS rellenos y decorados para festejar el Día de
---------------------	---------------------------	---	--

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

INTEGRACIÓN SOCIAL	➤ TALLER DE COSTURA	Todos los residentes	Pascuas Los residentes junto a Sivina (personal) llevaron a cabo espacios de confeccionado de servilletas e individuales de tela para utilizar a la hora de las comidas.
	➤ COLONIA DE VACACIONES	2 Residentes	Participaron de la colonia de vacaciones organizada en el Balneario del Parque Municipal
	➤ MUSEO DE MALVINAS	9 residentes	En el marco del Día de los veteranos y caídos en Malvinas, los residentes visitaron el museo en cercanía a nuestra institución. Construido en nuestra ciudad por ex veteranos, donde fueron recibidos por los mismos que le contaron su experiencia en la guerra y le mostraron objetos que utilizaban.
	➤ CENTRO DE DIA PARA CAPACIDADES DIFERENTES: ""SAN TEODORO""		Los residentes fueron invitados en el marco de la semana del 15 de junio por ""San Teodoro"" donde

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

	➤ VISITA ""HOGAR DE DIA""	7 residentes	compartieron merienda y musica Los residentes fueron invitados en el marco de la semana del 15 de junio por Desarrollo Social del Municipio para compartir una tarde de merienda, juegos, musica y Bingo con los residentes que van al Hogar de Día
	➤ PANSANTES DE LA CARRERA DE ENFERMERIA	Todos los Residentes	Los alumnos de 2° año de la carrera de Enfermería visitan la institución cada 15 días, donde proyectan talleres y actividades relacionados con los ejes temáticos de la materia de ""Cuidados del adulto y adulto mayor"" a cargo de la Prof. Marian Prucca. Llevaron a cabo las siguientes propuestas de talleres: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Alimentación saludable ✓ Ingesta de líquidos ✓ Higiene bucal ✓ Higiene y confort La A.P. acompañó el proyecto y supervisó las actividades llevadas a cabo que los alumnos pudieron elaborar teniendo en cuenta las necesidades y preocupaciones diarias de los residentes de la institución.

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

	<p>➤ PASANTIA ALUMNOS DE 5° AÑO DEL COLEGIO NACIONAL SUPERIOR</p>	<p>Todos los residentes</p>	<p>La Profesora en Lengua y Literatura de la institucion (Mariela Ruiz) presentó un proyecto dentro de la materia: "Seminario de investigación de problemáticas contemporáneas". Junto a sus alumnos elaboraron una planificación de actividades y juegos para llevarlas a cabo dentro de la RAM cada 15 días.</p> <p>El objetivo del proyecto es: EL VÍNCULO INTERGENERACIONAL E INTERCAMBIO DE HISTORIAS DE VIDA A TRAVÉS DE DISPOSITIVOS DE LITERATURA.</p> <p>Elaboraron actividades y juegos que les permitieron momentos compartidos con los residentes, donde pudieron intercambiar subjetividades, experiencias, compartir cumpleaños y fechas festivas.</p> <p>Se sumaron a la campaña de prevención del 15 de junio elaborando un taller de dramatización teatral (anteriormente descrito)</p> <p>La A.P. acompañó el proyecto y supervisó las</p>
--	---	-----------------------------	--

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

			<p>actividades llevadas a cabo junto a la Directora.</p>
--	--	--	--

Firma Profesional/es:

Firma Director o Responsable a/c:

5.8 Registro fotográfico



Imagen nro. 8 - Jardines del HSC



Imagen nro. 9 - Ecónoma y cocinera



Imagen nro. 10 - C. (voluntaria) en el quincho



Imagen nro. 11 - Cuidadores



Imagen nro. 11 y 12 - Primeras reuniones



Imagen nro. 13 - N. (arte en títulos)



Imagen nro. 14 - J. (locución, guión)
y O. (sonido)



Imagen nro. 15 - J. (documentador)



Imagen nro. 16 - R. y A. (protagonistas)



Imagen nro. 17 - G.
(apuntador, asistente dirección)



Imagen nro. 18 - Jornada de grabación



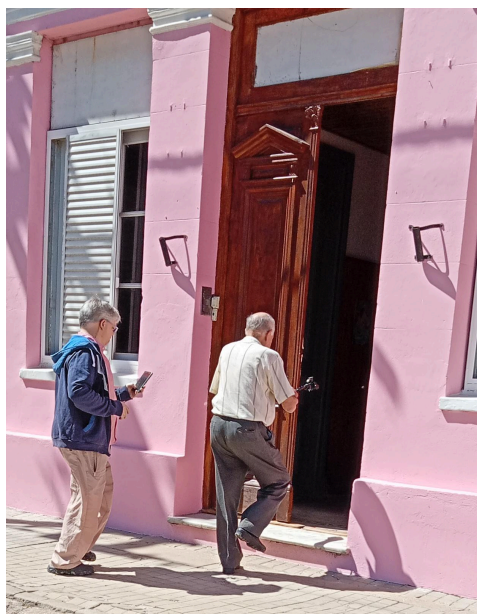
Imagen nro. 19 - Jornada de grabación



Imagen nro. 20 - Revisión crudos



Imágenes nro. 21 y 22 - Jornadas de grabación



Imágenes nro. 23 y 24- Jornada de grabación
G., (camarógrafo y actor)



Imagen nro. 25 - Festejos Dia de las Personas Mayores (1/10/2025)

6. Bibliografía

Ander Egg, E., Aguilar, M. J. (1997). *Cómo elaborar un proyecto: Guía para diseñar proyectos culturales y sociales*. Instituto de Ciencias Sociales Aplicadas.

Belando-Montoro, M. R. (2017). *Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes*. Revista Iberoamericana de Educación, *75*, 219–234.

Bourdieu, P. (1984, 2006). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Ed. Taurus

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bueno, J. (2015). *La Gerontología Crítica, una introducción*. Blogspot.com.

<https://cronicasdelenvejecimiento.blogspot.com/2015/09/la-gerontologia-critica-una-introduccion.html>

Butler, R. N. (1969). Age-ism: Another form of bigotry. *The Gerontologist*, 9(4), 243–246. https://doi.org/10.1093/geront/9.4_Part_1.243

CHAVARRÍA, Rafael et. al. (Edit.) (2021) *Acercamientos metodológicos en Gestión Cultural. Aportes desde Latinoamérica. Capítulo 7: Indicadores culturales: Alternativas para la caracterización de ecosistemas culturales y creativos*. (CRUZ, Rafael) Ariadna Ediciones. Chile

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). (s/f). *Industrias creativas y envejecimiento activo [Proyecto de investigación]*. Repositorio Institucional del CONICET. <https://ri.conicet.gov.ar/>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires. (2023). *Plataforma Simple - Defensoría Móvil*. PAMI. (2021). *PAMI Comunidad*. <https://comunidad.pami.org.ar/>

Field, J. (2006). *Lifelong learning and the new educational order*. Trentham Books.

Florida, R. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books.

Freeman, R. E. (1984). *Strategic management: A stakeholder approach*. Boston, MA: Pitman.

Freire, P. (1970) *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

García Canclini, N. (1995). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.

RAE. (2023). *Diccionario Panhispánico del Español Jurídico - Real Academia Española*. Diccionario Panhispánico Del Español Jurídico - Real Academia Española. <https://dpej.rae.es>

Jelin, E. (2003). *Los trabajos de la memoria*. Siglo XXI Editores.

Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. I. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Emecé.

Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. (2019). *La cultura y las personas mayores: "La flor de la vida bien puede ser la tercera edad"*.

<https://cultura.gov.ar/cultura-personas-mayores-la-flor-de-la-vida-bien-puede-ser-la-tercera--8372/>

Ministerio de Cultura de la República Argentina. (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2023: Informe preliminar*.

https://www.argentina.gov.ar/sites/default/files/encc2023_informe_preliminar.pdf

Ministerio de Salud de Chile (2023). *Guía del envejecimiento y salud mental en personas mayores*. Subsecretaría de Salud Pública, División de Prevención y Control de Enfermedades (DIPRECE), Depto. Ciclo Vital, Oficina de Salud de las Personas Mayores, y Depto. Salud Mental. Santiago, Chile.

Montero, M. (2012). *Hacer para transformar: El método de la psicología comunitaria*. Paidós.

Organización Mundial de la Salud. (2002). *Envejecimiento activo: un marco político*.

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/6721>

Organización Mundial de la Salud. (2015). *Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud*. Ginebra: OMS. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241565042>

Página12. (2023). *El estudio Ledor: los adultos mayores que hicieron de la radio y la TV un espacio de lucha contra el edadismo*.

<https://www.pagina12.com.ar/855649-desafios-de-la-gerontologia-en-el-siglo-xxi>

Prats, L. (1997). *Antropología y patrimonio*. Ariel.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2014). *Informe Sobre la Economía Creativa 2013*. Recuperado de <https://goo.gl/1Gnrui>

Psicología AMBIENTAL: Definición y aplicaciones impactantes. (2024, December 12).

PSICOBLOG. <https://psicoblog.org/ambiental-psicologia/>

Redondo Méndez, A. C. (2018). Industrias culturales latinoamericanas y su aporte al desarrollo social. En J. Hernández Acosta, A. C. Redondo Méndez y O. Ospina Martínez (eds.) *Industrias culturales y economía creativa en Latinoamérica. Desarrollo económico y social en la región* (pp. 23-70). Bogotá: Editorial Uniagustiniana.

Rowe, J. W., & Kahn, R. L. (1997). Successful aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433-440. <https://doi.org/10.1093/gero>

Rowe, J. W., & Kahn, R. L. (1997). Successful aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433–440. <https://doi.org/10.1093/geront/37.4.433>

Stagnaro, D., & Da Representação, N. (2012). *El proyecto de intervención*. UNGS.

UNCTAD. (2010). *Creative economy report 2010: Creative economy – A feasible development option*. United Nations.

Urbano, C. A., Yuni, J. A. (2013). *Envejecimiento activo y dispositivos socio-culturales: ¿una nueva forma de normativizar los modos de envejecer?* ; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Publicatio; 21; 2; 12-2013; 259-270

V. Montes de Oca Zavala, *Buenas prácticas en el ámbito de las políticas públicas para las personas mayores con un enfoque de derechos humanos*, Documentos de Proyectos (LC/TS.2024/88), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2024. Recuperado de:

<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/1a777269-448a-477f-b5bb-8906459fe0c/content>

Vergara, Alejandra. *La creatividad como impulso para el desarrollo sostenible*. (2023).

[Unesco.org](https://www.unesco.org).

<https://www.unesco.org/es/articles/la-creatividad-como-impulso-para-el-desarrollo-sostenible>

¿Qué son los Códigos QR y cómo usarlos en educación? (2023, septiembre 18). *Blog de*

Recursos Tics. <https://www.recursostics.com/codigos-qr-y-como-usarlos-en-educacion>