

Diseño de comunicación visual.  
Faulctad de creación y habitat.  
Departamento de creación.



# Historias que *PERMANECEN*



PDG 2026-1.  
Juan José Jiménez Luna.  
Directora: Anita Gutiérrez Robledo.





“La vida no es la que uno vivió, sino la que uno  
recuerda y cómo la recuerda para contarla.”

- Gabriel García Márquez





Para mis abuelitos,

Nelson y Yiyo.

Gracias por enseñarme a reír y  
a siempre ser agradecido.



## TABLA DE CONTENIDO

Tema	09
Situación abordada	10
Justificación e introducción	11
Objetivos	12
Perfil del usuario	14
Experto aliado	15
Proceso creativo	16
Prototipado	28
Descripción del sistema	30
Validación	36



# Tema

El proyecto aborda las narrativas de la vejez y el tabú de la muerte, reconociendo cómo el envejecimiento ha sido asociado históricamente con connotaciones negativas relacionadas con **la pérdida, la dependencia y la invisibilización social de los adultos mayores**. Dentro de la sociedad contemporánea, la muerte continúa siendo un tema rodeado de silencios y dificultades de diálogo, especialmente en los espacios familiares y comunitarios, *lo que limita la construcción de procesos de acompañamiento emocional y reflexión colectiva alrededor de la última etapa de la vida.*

A partir de esta problemática, el proyecto explora la necesidad de promover diálogos positivos y espacios de reflexión que permitan comprender la vejez y la muerte desde perspectivas más humanas, sensibles y cercanas. Desde el Diseño de Comunicación Visual, se investigan las posibilidades de **la narrativa, la memoria y la experiencia** como medios para fortalecer la conexión emocional, resignificar la percepción de la vejez y abrir conversaciones alrededor del duelo, el cuidado y la trascendencia.



# Situación abordada



Dentro de muchos entornos familiares y sociales, la vejez y la muerte continúan siendo temas difíciles de abordar de manera abierta y consciente. **Esto genera barreras emocionales y comunicativas** que afectan la relación entre generaciones, dificultan la construcción de memoria compartida y limitan los espacios de acompañamiento durante procesos de envejecimiento, duelo y pérdida.

Al mismo tiempo, muchos adultos mayores desarrollan percepciones negativas sobre sí mismos al asociar esta etapa únicamente con deterioro y dependencia, desconociendo que el envejecimiento también puede **favorecer nuevas capacidades relacionadas con la reflexión, la memoria emocional, la empatía y la sabiduría adquirida a través de la experiencia.**

# Justificación e introducción

Las narrativas sociales alrededor de la vejez y la muerte han estado históricamente atravesadas por percepciones asociadas al deterioro, la pérdida y la dependencia, generando procesos significativos de invisibilización hacia los adultos mayores dentro de distintos contextos sociales y familiares. Diversos autores, como **Robert Butler (1978)** y **Simone de Beauvoir (1970)**, señalan cómo estas representaciones influyen directamente en la forma en que las personas envejecen y son percibidas por la sociedad. Asimismo, la **Organización Mundial de la Salud (2021)** afirma que *una de cada dos personas en el mundo presenta actitudes edadistas*, afectando la salud física y emocional de los adultos mayores.



Paralelamente, la muerte continúa siendo un tema rodeado de silencios y dificultades de diálogo dentro de los espacios familiares y comunitarios. Según la **Asociación Europea de Cuidados Paliativos (2021)**, *menos del 30 % de las personas hablan abiertamente sobre la muerte con sus familias*, evidenciando la persistencia de un tabú que limita grandemente los procesos de acompañamiento emocional y afrontamiento del duelo de manera saludable.

En respuesta a esta problemática, investigaciones como las de **Chacur, Serrat y Villar (2022)**, junto con **Liu (2018)**, destacan el valor de las experiencias narrativas y expresivas como medios que **contribuyen a resignificar la percepción de la muerte, fortalecer la memoria y promover el diálogo intergeneracional**.

# Objetivos

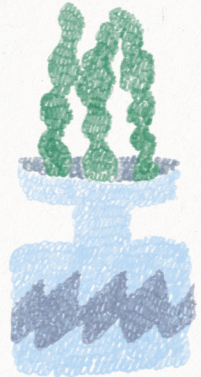


## Objetivo general:

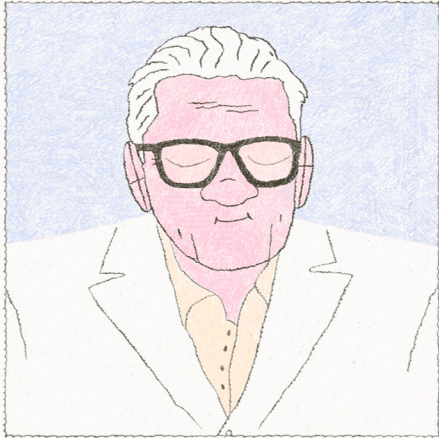
Diseñar una experiencia multidimensional con un enfoque transmedia y emocional para la contribución positiva alrededor de la transformación de las narrativas de la vejez y el tabú de la muerte.

## Objetivos específicos:

- Identificar modelos de acompañamiento emocional y prácticas culturales o espirituales relacionados con la vejez y la muerte mediante la investigación documental y el estudio de casos para definir las herramientas que contribuyan a afrontar el proceso de la muerte.
- Construir una experiencia sensible y colaborativa a través de los relatos y aprendizajes intergeneracionales centrados en el usuario para fortalecer la empatía y las percepciones positivas sobre la vejez y la muerte.
- Validar la experiencia desarrollada con los actores involucrados mediante procesos de retroalimentación, observación participativa y evaluación cualitativa con adultos mayores y sus familias para analizar en qué medida la experiencia puede incidir en una visión más consciente y positiva de la vejez y la muerte.

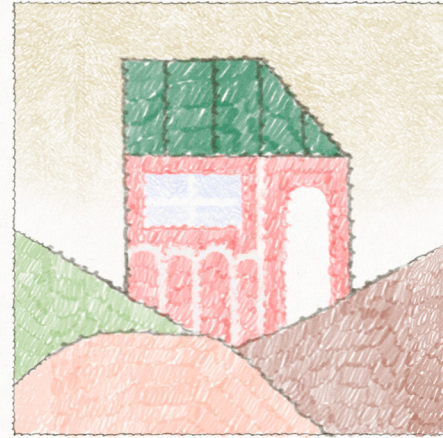


# Perfil del usuario



## Usuario principal

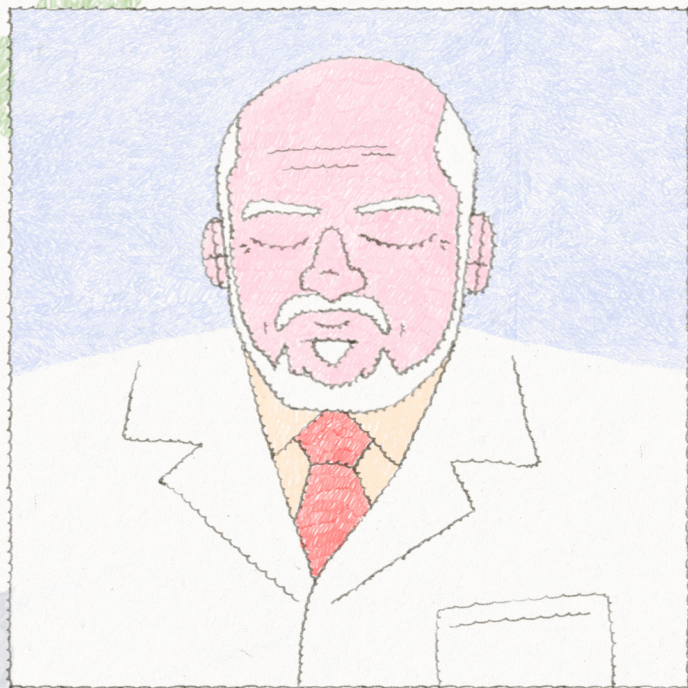
Adultos mayores entre los 65 y 90 años que atraviesan procesos de envejecimiento relacionados con cambios emocionales y sociales, y que pueden experimentar dificultades para dialogar sobre la última etapa de la vida.



## Usuario secundario

Familiares, cuidadores y allegados que buscan fortalecer el vínculo emocional con el adulto mayor y generar espacios de conversación alrededor de la memoria, el duelo y el acompañamiento afectivo.

# Experto aliado



El proyecto contó con el acompañamiento del **Doctor Cesar Augusto Arango Dávila**, MD, MSc y PhD en Neurociencias; psiquiatra institucional de la Fundación Valle del Lili, profesor de la Facultad de Medicina y coordinador del posgrado de Psiquiatría de la Universidad Icesi, además de presidente de la Asociación Colombiana de Psiquiatría Biológica.

Su acompañamiento aportó una mirada interdisciplinaria sobre la salud mental, la humanización en los procesos de cuidado y la relación entre bienestar emocional, envejecimiento y acompañamiento afectivo, **permitiendo fortalecer el enfoque sensible y reflexivo del proyecto.**

# Proceso creativo

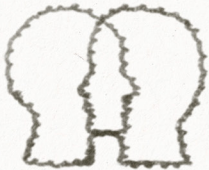


El proyecto se desarrolló mediante una metodología basada en **Design Thinking**, estructurada en etapas de investigación, análisis, ideación, prototipado y validación. Inicialmente, se realizó una investigación documental sobre narrativas de la vejez, edadismo y viejismo, acompañamiento emocional y el tabú de la muerte, *apoyada en referentes académicos, culturales y artísticos.*

Después, se llevaron a cabo **entrevistas** y **encuestas** con adultos mayores y familiares para identificar percepciones, emociones y necesidades relacionadas con la última etapa de la vida. Además, se realizó un **taller de co-creación** con adultos mayores enfocado en abrir espacios de conversación alrededor de la muerte y la resignificación de la vejez mediante *ejercicios de dibujo, escritura, lectura y narrativa colectiva.*

---

## Metodología



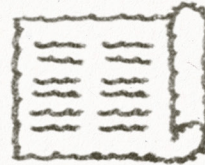
EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



VALIDAR





# FASE I

(Investigación)

Taller de co-creación

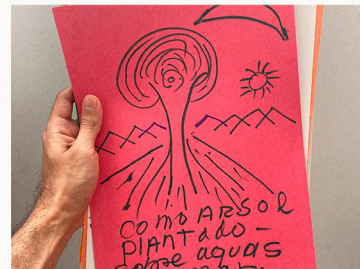
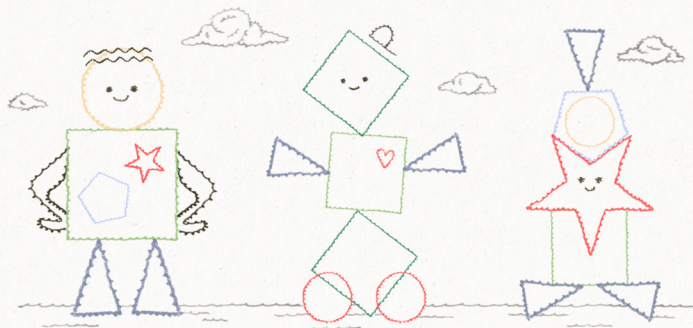
Encuestas

Entrevistas

# Taller de co-creación

## Dibujos de autopercepción

Durante el taller se realizaron *ejercicios de dibujo de autopercepción* mediante formas abstractas, en los que los participantes representaron cómo se perciben a sí mismos en la vejez. Esta actividad permitió explorar emociones y percepciones personales relacionadas con el envejecimiento desde una aproximación sensible y no verbal.



## Lectura y reflexión colectiva

También se realizó una lectura colectiva de **Eclesiastés 3:1-2** como punto de partida para reflexionar sobre el paso del tiempo y las distintas etapas de la vida. Posteriormente, se discutieron en grupos preguntas relacionadas con la interpretación personal del texto, *promoviendo espacios de conversación y memoria compartida.*

### Texto que se analizó:

Todo tiene su tiempo, y todo lo que se quiere debajo del cielo tiene su hora. Tiempo de nacer, y tiempo de morir; tiempo de plantar, y tiempo de arrancar lo plantado.

## Reflexiones de los asistentes:

“Cuando uno es joven nunca piensa en el tiempo; ahora, el tiempo es precioso, cada día es un regalo”

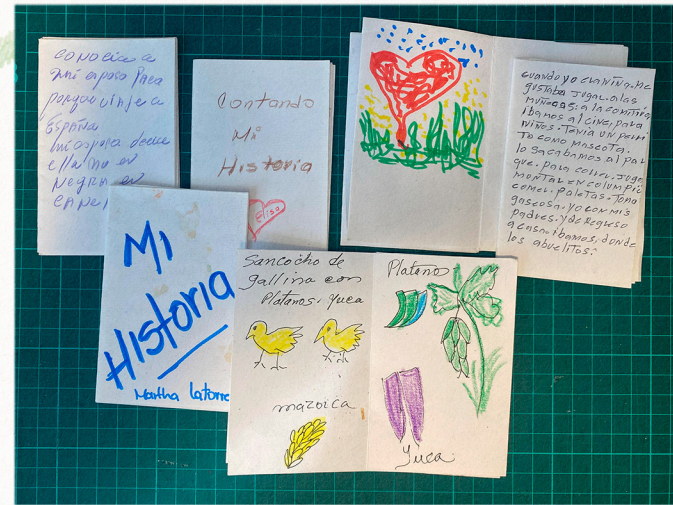
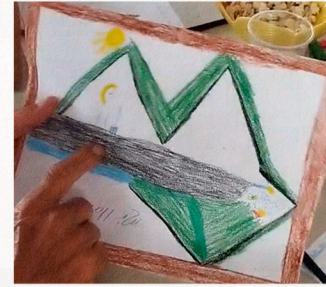
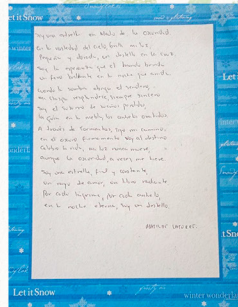
“Yo descanso en la soberanía de Dios; al final Él es el que sabe uno hasta cuándo tiene”

“Mis nietos me cogen y me dicen: Abuelita, venga, la peino para que se vea más joven”



# Narrativas personales

Adicionalmente, en el taller de co-creación se propuso un ejercicio de escritura creativa enfocado en la construcción de memoria y narrativa personal. A través de la exploración de experiencias, aprendizajes y recuerdos significativos, *los participantes reflexionaron sobre el significado de su etapa actual de vida.*





## Hallazgos del taller

Se evidenció que, al generar espacios seguros de escucha y participación, los adultos mayores logran conectar emocionalmente con sus recuerdos y aprendizajes de vida. *Las actividades permitieron reconocer cómo la memoria y la narrativa contribuyen a valorar la etapa actual desde una perspectiva digna, promoviendo una percepción más significativa del envejecimiento.*



# Encuestas



## Conclusiones - 35 personas

---

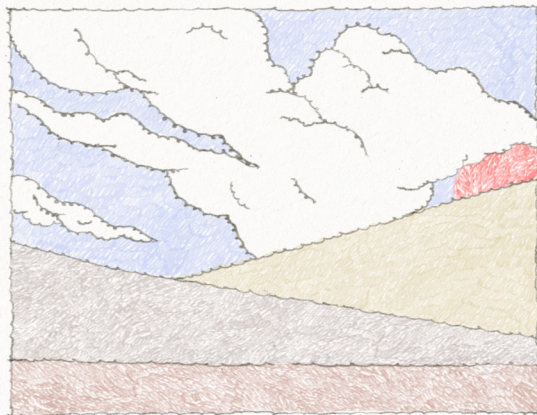
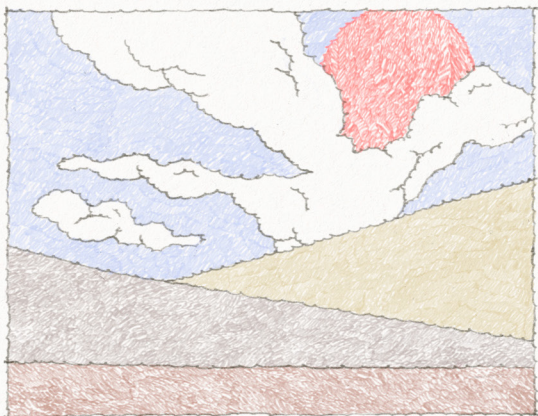
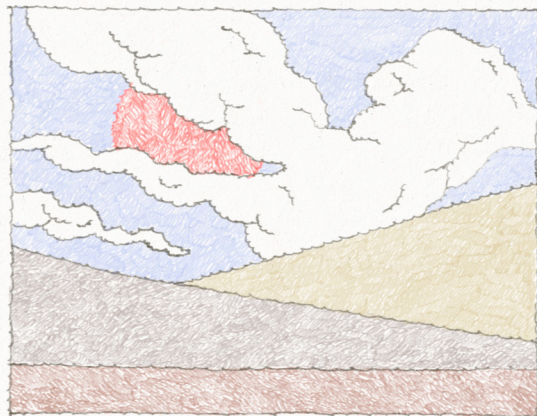
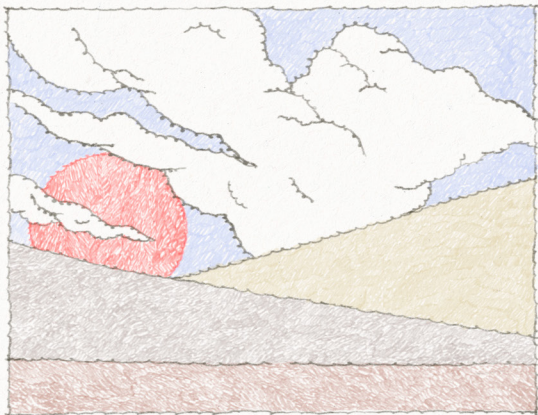
Casi el **50%** de los encuestados solo habla con el adulto mayor ocasionalmente.

Más del **50%** de los encuestados creen que lo que menos entiende la sociedad sobre los adultos mayores son sus emociones.

**Fragilidad y tranquilidad** son las palabras más asociadas con la vejez.

La emoción que aparece con más frecuencia es la **nostalgia**, seguida por la **fe/esperanza**.

Más del **50%** de los encuestados dicen hablar sobre la muerte de manera natural y abierta, en la práctica el tema suele evitarse cuando se relaciona con situaciones reales.



# Entrevistas personalizadas

---

## (Conclusiones)

**Lilia Carvajal, 78 años.**

La entrevista evidenció cómo muchos adultos mayores continúan ocupando roles de cuidado dentro de sus familias y comunidades, al mismo tiempo que enfrentan sentimientos de pérdida de independencia asociados al deterioro físico.

También se identificó la importancia del juego, el entretenimiento y la estimulación mental como actividades que fortalecen el bienestar emocional y la conexión social. Además, surgió la necesidad de generar espacios donde los adultos mayores puedan hablar abiertamente sobre la muerte y compartir sus historias y recuerdos como parte valiosa de su experiencia de vida.

**María Castaño, 85 años**

Se pudo identificar cómo algunos adultos mayores construyen percepciones positivas de su etapa actual desde la autonomía, el cuidado personal y el disfrute del día a día. Sin embargo, también se evidenciaron actitudes viejistas, intrapersonales e interpersonales, interiorizadas y mecanismos de negación frente a las limitaciones físicas asociadas al envejecimiento.

**Marta Robledo, 76 años**

La entrevista evidenció cómo el deterioro físico y la soledad aparecen como algunas de las principales preocupaciones durante la última etapa de la vida. También surgió el deseo de poder hablar con mayor naturalidad sobre la muerte y el proceso de envejecer, resaltando la importancia de la familia, los recuerdos y el sentido de utilidad como aspectos fundamentales para la construcción de bienestar emocional y dignidad en la última etapa de vida.

### **María Sara, 76 años**

La conversación destacó la importancia de la autonomía, la conexión familiar y las actividades artísticas y recreativas como elementos fundamentales para el bienestar emocional durante la vejez. Asimismo, se identificó la necesidad de mantener espacios de estimulación mental y participación activa, junto con el deseo de que las experiencias e historias de vida de los adultos mayores continúen teniendo valor y reconocimiento dentro de la sociedad actual.

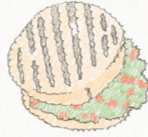


### **Cesar Augusto Arango-Dávila**

Desde una perspectiva neurocientífica y psicológica, el doctor César Augusto Arango Dávila destacó cómo muchas personas desarrollan formas de vejeísmo autoinfligido al asociar la vejez únicamente con deterioro y pérdida. Asimismo, señaló que el cerebro durante la adultez mayor desarrolla mayores capacidades relacionadas con la contemplación, la apreciación emocional y la sensibilidad hacia experiencias artísticas y reflexivas. También resaltó la importancia de la memoria, la genética, las enseñanzas de vida y el legado emocional como medios para construir significado alrededor de la muerte y la trascendencia humana.

## Requerimientos de diseño

Necesidad	Requerimiento	Descripción	D/O
Significar la vida desde el recuerdo y la nostalgia	Activación del recuerdo como construcción de sentido	Debe incluir dinámicas que inviten a recordar, reinterpretar y <b>resignificar</b> experiencias, entendiendo cómo el adulto mayor construye el significado	Obligación
Reconocer los cambios cognitivos en la vejez desde el desarrollo de nuevas capacidades mentales	Visibilización de nuevas capacidades cognitivas en la vejez	El sistema debe evidenciar, a través de la experiencia, habilidades como la contemplación, el disfrute del presente y la gratitud	Obligación
Expresarse y mantenerse mentalmente activo	Actividades creativas y de estimulación mental	El sistema debe incluir ejercicios que involucren <b>creatividad, arte y pensamiento</b> , respondiendo a nuevas formas de expresión en la vejez	Deseo
Abordar la muerte como un proceso orgánico de la vida	Apertura de espacios de diálogo seguros sobre la muerte	El sistema debe facilitar conversaciones sobre la muerte de manera natural, respetuosa y sin generar temor	Obligación
Sentirse útil a través de la acción y la participación	Dinámicas de juego con sentido de logro	El sistema debe incorporar actividades de juego que impliquen completar, avanzar y <b>lograr objetivos</b> , generando sensación de utilidad y propósito	Deseo
Garantizar la inclusión de adultos mayores con diferentes capacidades	Diseño accesible e inclusivo	El sistema debe <b>adaptarse</b> a posibles limitaciones físicas, cognitivas y sensoriales, garantizando <b>claridad, facilidad de uso y comprensión</b>	Obligación
Fortalecer vínculos existentes	Espacios de conexión social e intergeneracional	Se deben propiciar interacciones entre adultos mayores y sus círculos, <b>promoviendo la empatía</b> y fortaleciendo vínculos a través del sistema	Obligación



# FASE 2

(Creación)

Prototipado

Sistema

Validación

# Prototipado

La etapa de prototipado se desarrolló a partir de los hallazgos obtenidos durante la **primera etapa del proyecto**: investigación documental, entrevistas y taller de co-creación.

Como respuesta a esto, se comenzó a explorar el uso de herramientas narrativas, ejercicios reflexivos y dinámicas conversacionales inspiradas en referentes *relacionados con el acompañamiento emocional, las prácticas artísticas y la construcción de memoria colectiva*. La decisión de trabajar desde formatos análogos y experienciales surgió de la importancia que los adultos mayores otorgaron a la interacción humana, la escucha activa y el valor emocional de compartir historias y recuerdos.

Durante esta etapa se desarrollaron diferentes pruebas conceptuales y visuales relacionadas con juegos conversacionales, ejercicios de escritura y actividades de estimulación mental.

Paralelamente, se exploró **el componente digital** como un medio complementario para ampliar el acceso a contenidos reflexivos y recursos audiovisuales sobre la vejez, la memoria y la muerte; *esto fue pensado para ayudar a personas con discapacidades visuales y de movilidad*.







# Historias que *PERMANECEN*

El sistema “*Historias que Permanecen*” está compuesto por tres herramientas análogas y una plataforma web complementaria. Cada elemento responde a una necesidad específica identificada durante el proceso de investigación y aborda distintas dimensiones relacionadas con la percepción de la vejez, la memoria, el acompañamiento emocional y la resignificación de la muerte.



# Descripción del sistema



Homenaje a un  
**SER QUERIDO**

Contando  
historias

Mente en  
**MOVIMIENTO**

Historias que  
**PERMANECEN**

Página web

Artículos

Productos

Recursos

# Contando historias

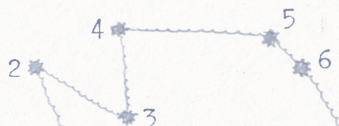


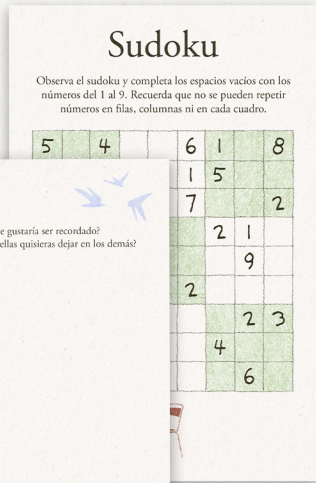
“*Contando historias*” es un juego de cartas conversacional que responde a la necesidad de transformar las narrativas sociales alrededor de la vejez y fortalecer la conexión entre adultos mayores y sus allegados. A través de **preguntas guía** relacionadas con recuerdos, experiencias y aprendizajes de vida, la herramienta promueve espacios de conversación y memoria compartida. Además, responde a la necesidad identificada durante la investigación de fortalecer la conexión entre generaciones, reconociendo que muchas personas desean acercarse emocionalmente a sus familiares mayores, *pero encuentran dificultades para hacerlo debido a las brechas generacionales y la falta de espacios de diálogo*.

El juego está dividido en **tres categorías** de preguntas relacionadas con recuerdos, emociones, aprendizajes y vínculos familiares, permitiendo que las conversaciones *avancen progresivamente* y generen distintos niveles de conexión emocional.



Además, incorpora **cartas de acción** con dinámicas participativas y una **carta de cierre** orientada a la reflexión final, permitiendo que los participantes concluyan la experiencia de manera pedagógica al terminar la conversación.

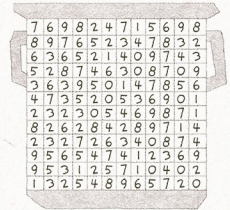
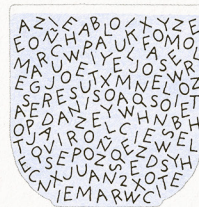




“*Mente en Movimiento*” surge como respuesta a la necesidad de los adultos mayores de mantenerse estimulados y emocionalmente conectados con su experiencia de vida. El cuadernillo combina **ejercicios de estimulación cognitiva** con **actividades de reflexión personal** orientadas a fortalecer el valor de la experiencia y una percepción más positiva de la vejez.

La herramienta se divide en dos líneas que se intersectan a lo largo del cuadernillo: una enfocada en ejercicios mentales, y otra compuesta por preguntas introspectivas relacionadas con *recuerdos, aprendizajes y experiencias de vida.*

# Mente en movimiento



# Homenaje a un ser querido

La herramienta “*Homenaje a un ser querido*” responde a la necesidad de acompañar procesos de duelo y resignificar la pérdida desde la memoria y el vínculo emocional. La propuesta surge a partir de hallazgos identificados durante las entrevistas con expertos y usuarios, donde se evidenció la dificultad que muchas personas tienen **para hablar sobre la muerte y procesar emocionalmente la ausencia de un ser querido.**



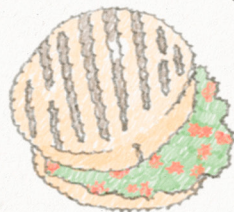
A través de preguntas guía inspirados en **terapia estratégica breve**, especialmente en el ejercicio de la “*galería de recuerdos*”, la experiencia invita a recordar y conmemorar la vida del ser querido desde la celebración de su historia. La dinámica propone un espacio conversacional, seguro y contemplativo **orientado al acompañamiento emocional y la resignificación del duelo.**

# Plataforma web

La **plataforma web** funciona como un espacio transversal que reúne los diferentes componentes del sistema junto con recursos complementarios. Surge como respuesta a la necesidad de ampliar el acceso a los contenidos del proyecto con **intervenciones audiovisuales** que permitan continuar las conversaciones propuestas por las herramientas análogas desde un entorno digital.

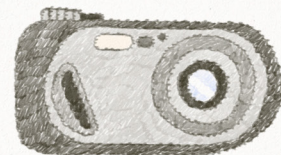
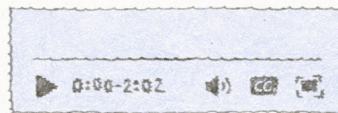


Artículos



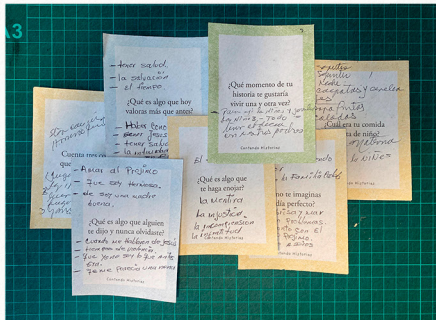
Recursos audiovisuales

La plataforma está dividida en diferentes secciones. La primera reúne **artículos** y contenidos orientados a resignificar la percepción de la vejez desde perspectivas más humanas y conscientes. La segunda incorpora **recursos audiovisuales** accesibles para adultos mayores con limitaciones visuales o de movilidad. Finalmente, la plataforma incluye una sección de **charlas y recursos relacionados con la muerte y el duelo** desde enfoques más abiertos y reflexivos, además de un **catálogo digital** con las herramientas desarrolladas dentro del proyecto.



# Validación

La validación del sistema se realizó mediante pruebas de interacción con adultos mayores, permitiendo **identificar la conexión de los usuarios** con las experiencias propuestas.



Este proceso permitió realizar ajustes relacionados con accesibilidad, legibilidad y experiencia de uso. En *“Contando Historias”* se fortalecieron las categorías más profundas al evidenciar una mayor conexión con este tipo de conversaciones. En *“Mente en Movimiento”* se incorporó un apartado final con las respuestas de los ejercicios para disminuir la frustración durante el uso. Asimismo, se validaron aspectos como el **tamaño tipográfico**, el **formato físico de las cartas** y la **navegación de la plataforma web**.



## REFERENCIAS

**Beauvoir (1970)** - La vejez. Reflexiones sobre la marginalización de las personas mayores.

**Butler (1978)** - Define el edadismo.

**OMS (2021)** - Informe global sobre el edadismo y su impacto social y económico.

**EAPC (2021)** - Estudio sobre actitudes sociales frente a la muerte.

**Sánchez-Herrera (2018)** - Investigación sobre cuidado, pobreza y vulnerabilidad en Colombia.

**Chacur, Serrat & Villar (2022)** - Análisis sobre cómo el arte mejora el bienestar y la identidad de los adultos mayores.

**Liu (2018)** - Programa educativo basado en artes expresivas para afrontar la muerte con empatía.



Un proyecto de  
**Juan Jiménez**



Historias que  
*PERMANECEN*  
(Sistema visual)