UCUENCA

Facultad de Artes

Maestría en Diseño y Dirección de Arte

El Diseño de Servicios como herramienta para la integración de actividades artístico-recreativas para niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad de la ciudad de Cuenca.

Caso de estudio: hijos de recicladores

Trabajo de titulación previo

a la obtención del título de:

Magíster en Diseño y Dirección de Arte

Autor:

Dis. Edgar Marcelo Espinoza Méndez, Mgtr.

C.I.: 0102825825

macshal@hotmail.com

Director:

Dis. Ariolfo Danilo Saravia Vargas, Mgtr.

C.I.: 0103775904

Cuenca – Ecuador

24-mayo-2022

Resumen

La vulnerabilidad es una problemática que afecta a millones de personas en el mundo, y en esta situación están las familias recicladoras de la ciudad de Cuenca; grupos sociales que sufren discriminación, falta de oportunidades de trabajo, de acceso a diferentes servicios sociales, etc. Razón por la que la Fundación Alianza en el Desarrollo trabaja a favor de estas familias para solventar de alguna manera sus necesidades y, en especial, la de sus hijos. En este sentido, el presente proyecto de tesis se enfoca en la implementación de la metodología del Diseño de Servicios como estrategia para la generación de talleres de actividades artístico-recreativas, acordes con las necesidades de los niños y que ayuden a mejorar la problemática del manejo de sus emociones. Para lo cual analizamos conceptos como vulnerabilidad, exclusión social, actividades recreativas, diseño de servicios e innovación social. Los resultados obtenidos demuestran que la inclusión de talleres artísticos como Cerámica, Origami, Música, Expresión corporal y juegos teatrales han sido de gran ayuda en el manejo del tiempo libre de los niños; así como de la autogestión de sus emociones: la expresión de pensamientos, ideas, habilidad de comunicación en grupos, fortalecimiento de la seguridad personal y autoconfianza, cambios positivos en su autoestima, canalización de sus energías e impulsos y, sobre todo, el sentirse capaces de lograr algo diferente en sus vidas.

Palabras clave: Diseño de Servicios. Innovación social. Vulnerabilidad. Exclusión social. Actividades artísticas. Recreación. Vinculación con la sociedad.

Abstract

Vulnerability is a problem that affects millions of people in the world, and the recycling families of the city of Cuenca are in this situation; social groups that suffer discrimination, lack of work opportunties, access to various social services, etc. For that reason the Development Alliance Foundation works to help those families to find some way to meet their needs and, in particular, that of their children. In that sense, this thesis project concentrates on implementing the Service Design methodology as a strategy to generate artistic-recreational activity workshops, according to the children's needs and that help to manage their emotions. To that end we analyze concepts such as vulnerability, social exclusion, recreational activities, service design, and social innovation. The findings show that the inclusion of artistic workshops like Ceramics, Origami, Music, Corporal Expression, and Theater Games have greatly helped the children to manage their free time; likewise the self-management of their emotions: expression of thoughts, ideas, the ability to communicate in groups, strengthening personal security and self confidence, positive changes in self-esteem, channeling energies and impulses, and, above all, feeling capable of achieving something different in their lives.

Keywords: Service Design. Social innovation. Vulnerability. Social exclusion. Artistic activities. Recreation. Social cohesion.

Índice

Resumen……...……..…….....2
Abstract……..……..3
Índice de Tablas……....……...5
Índice de Figuras…...……..……....6
Introducción……..……..…14
Capítulo I. Antecedentes y Justificación……..……..……17
1.1. Problemática……28
1.2. Objetivos de la investigación……...31
1.3. Estado del arte…….…….31
Capítulo II. Marco Teórico…….……..37
2.1 La vulnerabilidad y exclusión (desventaja) social……...37
2.2 Actividades recreativas……42
2.3 El Diseño de Servicios y la Innovación Social……48
Capítulo III. Metodología……...……..…55
3.1 El Diseño de Servicios como método……..55
3.2 Protocolo del trabajo……58
Capítulo IV. Diseño……...……98
4.1 Diseño de la propuesta……98
Capítulo V. Evaluación……...……125
5.1 Evaluación……125
Conclusiones……..…131
Recomendaciones……134
Anexos……...……137
Bibliografía…….……..144

Índice de Tablas

Tabla 1. Criterios de Elegibilidad y diferenciación……..... 23
Tabla 2. Clasificación de las actividades recreativas……..... 43
Tabla 3. Tipos y características de las actividades recreativas de los niños en la edad escolar según la tipología de tiempo libre……...……. 45

Índice de Figuras

Figura 1. Mapa de Actores según diagrama de Venn…….. 22
Figura 2. Lo específico del diseño……... 49
Figura 3. Triángulo del servicio……... 51
Figura 4. Triángulo del servicio aplicado al desarrollo del proyecto……... 55
Figura 5. Diagrama del proceso investigativo desarrollado……. 56
Figura 6. Protocolo del trabajo acorde con la metodología del Diseño de Servicios…… 60
Figura 7. Mapa de Estado preliminar……... 47
Figura 8. Mapa de Ecosistema……. 62
Figura 9. Mapa de Escenario presente y futuro…… 64
Figura 10. Lienzo de Fuentes de información…….. 66
Figura 11. Antes | Pauta de Preparación de la entrevista……. 70
Figura 12. Durante | Pauta de Entrevista…….. 70
Figura 13. Después | Conclusiones de la entrevista……. 71
Figura 14. Mapa de Síntesis de hallazgos…… 73
Figura 15. Mapa de Análisis de problemas…….. 74
Figura 16. Mapa de Usuario……. 76
Figura 17. Mapa del Viaje existente…… 79
Figura 18. Mapa de Actores……. 81
Figura 19. Mapa de Desafío y Requerimientos…… 83
Figura 20. Mapa de Atributos…….. 85
Figura 21. Ficha de Clasificación de antecedentes y referentes……... 87
Figura 22. Lluvia de ideas…… 89
Figura 23. Matriz de Clasificación de ideas……. 91
Figura 24. Mapa prospectivo del Viaje-Usuario final…….. 94
Figura 25. Mapa prospectivo de Actores……. 95
Figura 26. Pauta de Planificación del prototipado……... 97
Figura 27. Mapa de Clasificación de las actividades recreativas……. 101
Figura 28. Mapa de Tipos y Características de las actividades recreativas……. 102
Figura 29. Mapa de Cotejamiento de actividades…… 104

Figura 30. Matriz de Valoración de temas I……. 107
Figura 31. Matriz de Valoración de temas II……... 108
Figura 32. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Origami)……... 111
Figura 33. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Cerámica)……. 112
Figura 34. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Música)…… 113
Figura 35. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Expresión corporal y juegos teatrales)…….....……. 114
Figura 36. Cronograma de trabajo……...…… 116
Figura 37. Implementación Taller de Origami (Usuarios)……...…… 117
Figura 38. Implementación Taller de Origami (Productos)……...….. 118
Figura 39. Implementación Taller de Cerámica (Usuarios)……...…….. 119
Figura 40. Implementación Taller de Cerámica (Productos)……..……. 120
Figura 41. Implementación Taller de Música I……...……. 121
Figura 42. Implementación Taller de Música II……...…… 122
Figura 43. Implementación Taller de Expresión corporal y juegos teatrales I.…... 123
Figura 44. Implementación del taller de Expresión corporal y juegos teatrales II... 124
Figura 45. Mapa de Indicadores I……...……. 127
Figura 46. Mapa de Indicadores II……...…… 128
Figura 47. Mapa de Cumplimiento de objetivos……...….... 130

Cláusula de Propiedad Intelectual

Edgar Marcelo Espinoza Méndez, autor/a del trabajo de titulación **"El Diseño de Servicios como herramienta para la integración de actividades artístico-recreativas para niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad de la ciudad de Cuenca. Caso de estudio: hijos de recicladores"**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 24 de mayo de 2022

Edgar Marcelo Espinoza Méndez

C.I: 0102825825

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Edgar Marcelo Espinoza Méndez, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"El Diseño de Servicios como herramienta para la integración de actividades artístico-recreativas para niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad de la ciudad de Cuenca. Caso de estudio: hijos de recicladores"**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 24 de mayo de 2022

Edgar Marcelo Espinoza Méndez

C.I: 0102825825

Carta aval del Director

Dis. Ariolfo Danilo Saravia Vargas, Mgtr., en calidad de tutor del trabajo de tesis titulado **"El Diseño de Servicios como herramienta para la integración de actividades artístico-recreativas para niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad de la ciudad de Cuenca. caso de estudio: hijos de recicladores",** realizado por el maestrante Edgar Marcelo Espinoza Méndez, avalo el presente documento habiéndose cumplido con todos los requisitos académicos estipulados en el capítulo IX del *Instructivo Interno de la Maestría en Diseño y Dirección de Arte - I Cohorte*.

Cuenca, 24 de mayo de 2022.

Dis. Ariolfo Danilo Saravia Vargas, Mgtr.
0103775904

Agradecimientos

Este proyecto vio luz gracias al apoyo incondicional de un grupo de amigos, colegas y estudiantes que creyeron en esta iniciativa desde el primer día.

Desde la Fundación Alianza en el Desarrollo, a Caty, Carmen y Diego; quienes me acolitaron siempre con la parte humana y emocional, y a todos los niños y adolescentes que asisten día a día a este hermoso lugar y que nos permiten apoyarlos con un granito de arte para alegrar sus días.

A los docentes y compañeros de la Maestría. A mi amigo Danilo, que me acolitó en cada paso y, en especial, a todos los estudiantes de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca; quienes participaron y dejaron parte de sí en los corazones de los niños con gran esfuerzo y dedicación.

¡El arte es capaz de cambiar el mundo!

Dedicatoria

Todo va para mi familia, pilar esencial en mi vida: mi esposa Jenny, mis hijos Belissa y Macshal; quienes estuvieron ahí, en cada esfuerzo y sacrificio.

A mi mamita Inesita por siempre darme palabras de apoyo y, especialmente, este logro va al cielo para ti, papito José, por otra meta cumplida.

No hay causa que merezca más alta prioridad que la protección y el desarrollo del niño, de quien dependen la supervivencia, la estabilidad y el progreso de todas las naciones y, de hecho, de la civilización humana.

Plan de Acción de la Cumbre Mundial a favor de la Infancia, 30 de septiembre de 1990.

Introducción

La presente investigación se centra en la factibilidad de la inclusión de actividades artístico-recreativas que permitan fomentar la creatividad e imaginación en los niños, hijos de recicladores, que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo; al tomar en cuenta, en primer lugar, la situación de *vulnerabilidad* que enfrentan estos grupos sociales: discriminación, falta de oportunidades de trabajo, de acceso a diferentes servicios sociales, etc., y las consecuencias que derivan de esta situación como es la pobreza extrema, niños y niñas víctimas de violencia física o psicológica, exposición a las drogas, delincuencia, etc. En segundo lugar, las posibilidades operativas tecnológicas, humanas y económicas que se puedan vincular a través de los diferentes gestores sociales y culturales de la ciudad de Cuenca.

Para llegar a este propósito partimos del *Diseño de Servicios*: metodología de trabajo que adquiere fuerza en la actualidad y deviene campo multidisciplinario que nos permite definir problemáticas para mejorar la calidad de los servicios; al tener en cuenta el punto de vista de los usuarios para así enfocarnos en sus necesidades, aspiraciones, intereses o preocupaciones. Incluso, para concebir soluciones útiles, efectivas, deseables, eficientes y satisfactorias, tanto para el proveedor del servicio como para el usuario.

Como proyecto buscamos aprovechar los beneficios que genera el uso de esta metodología, para diseñar un esquema de actividades artístico-recreativas para los niños entre 9 y 11 años que asisten a la Fundación; al identificar, previamente, las actividades formativas que desarrollan. Luego, analizar y evaluar la posibilidad de incluir dichas actividades en función de sus necesidades, al articular y coordinar los roles de trabajo que desarrollarán los diferentes actores en la generación del servicio; entre ellos, la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

Por consiguiente, a lo largo de este documento seguiremos una serie de pasos que nos permitan alcanzar el objetivo general. En el Capítulo I abordamos la revisión y análisis de las principales causas de la problemática actual que afrontan los niños que asisten a la Fundación: un lugar donde las familias recicladoras reciben ayuda a través de sus programas de desarrollo social; al definir el contexto en el que implementaremos la propuesta. Mientras que en el Capítulo II fundamentamos la investigación con el desarrollo de tres conceptos esenciales: vulnerabilidad, actividades recreativas y diseño

de servicios, como ejes de la innovación social, para así conocer los criterios teóricos que incluyen a las familias recicladoras como parte de los grupos sociales en condiciones de vulnerabilidad y desventaja social; lo que refiere la existencia de diversidad situaciones de vulnerabilidad que deberán ser tratadas según sus necesidades específicas. Asimismo, definimos las características y tipos de actividades recreativas acordes a los usuarios correspondientes. Por último, concretamos la propuesta, al sumar los conceptos con la base metodológica del Diseño de Servicios para arribar a una mejor alternativa proyectual que solucione dicha problemática, en la que el usuario es el centro de nuestra atención.

En el Capítulo III asumimos el Diseño de Servicios como metodología y herramienta idónea para proyectar, a través de un Protocolo del trabajo eficiente, el diseño de un esquema de actividades recreativas. Por lo que definimos, en primera instancia, cuáles son los actores involucrados en el servicio (*i. e.* proveedor, usuario y realidad a ser transformada) y, a partir de ello, desarrollar un Protocolo del trabajo adaptado a las necesidades del proyecto.

En el Capítulo IV recurrimos a la conceptualización y diseño de la propuesta, a partir de la identificación de los principales *insights* encontrados en el capítulo anterior. Los cuales se relacionan con las necesidades de los usuarios y las diferentes oportunidades a ser analizadas para la posterior implementación del proyecto, que considera situaciones como los servicios que oferta la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, los espacios de tiempo adecuados para disponer del servicio y el contingente humano que pondrá en práctica la actividad. Un dato importante que debemos mencionar es que el proyecto se implementó durante un lapso de dos años con las carreras de Diseño Gráfico, Artes Visuales, Artes Musicales y Artes Escénicas; con un taller de actividades artístico-recreativas de 16 semanas de duración, para cada una de las especializaciones.

Para el Capítulo V realizamos una entrevista a la psicóloga de la Fundación, quien nos entrega un informe general de evolución en el manejo de las emociones de los niños y nos comenta cuáles son los logros alcanzados durante todo el proceso; además de breves reseñas de actividades que calaron en los participantes y, en específico, las experiencias vividas por ellos. Información que graficamos en mapas de indicadores para otorgarle mayor relevancia a los datos obtenidos.

En las conclusiones sintetizamos los aspectos más relevantes obtenidos a lo largo del proceso de investigación, que se han dividido en dos categorías: primero, las conclusiones del Proyecto de investigación, en relación directa con los objetivos de la tesis y los puntos clave planteados a manera de interrogantes a ser demostradas; segundo,

las conclusiones de la Fundación, con las cuales describimos los alcances y logros desarrollados por los niños a partir de la implementación de los talleres artístico-recreativos.

Por último, en las Recomendaciones nos referimos a los procesos metodológicos utilizados, sus aciertos y falencias; pues al ser un proyecto innovador en un área específica, los resultados sugieren directrices que pueden ser utilizadas por diferentes campos del conocimiento y aplicarlos en beneficio de grupos sociales vulnerables.

Capítulo I. Antecedentes y Justificación

El reciclaje como actividad económica es la labor diaria de escarbar entre desechos, desperdicios orgánicos, inorgánicos e industriales para buscar, recoger, seleccionar y clasificar diversos materiales *reciclables*[1] que serán vendidos a empresas que los utilizan para fabricar nuevos productos. Esta tarea contribuye con la protección al medioambiente y al desarrollo de las ciudades; pues es parte de la economía al ayudar a reducir los gastos municipales/gubernamentales, referentes a la disminución de costos operativos en labores de recolección y separación de residuos sólidos.

Esta actividad que, por lo general se realiza en grupos familiares, es poco o nada reconocida y remunerada; pues "tienen un estatus social bajo, condiciones de vida y de trabajo deplorables, y poco apoyo de los gobiernos locales" (WIEGO, 2017). Lo que limita sus condiciones de vida por debajo de los estándares predefinidos por la sociedad; es decir, el nivel de educación de los miembros de una familia, tipo de vivienda, nivel de hacinamiento, acceso a servicios básicos, etc. A pesar de esta realidad, millones de personas en todo el mundo la realizan como alternativa de búsqueda del sustento de sus hogares, y esto conlleva a un aumento de grupos en situaciones de vulnerabilidad.

Según el portal *El Telégrafo* (2019), hasta septiembre de 2019 se estimó que en América Latina y el Caribe existían alrededor de 4 millones de personas que basan su sustento económico en el reciclaje. Sin embargo, datos más recientes publicados en *Recicladores en América Latina: Clave para una economía circular* (2021) nos indican que, en la misma locación, existen 2 millones de personas que se dedican a esta actividad; al tomar en cuenta solo a las que se encuentran censadas o pertenecen a algún tipo de gremio o cooperativa: "Brasil, Chile, Argentina, Ecuador y Colombia son los países que tienen un poco más de conciencia frente al número de recicladores que tienen" (DW, 2021).

En el Ecuador no existe un censo oficial sobre el número de recicladores, aun cuando la Red Nacional de Recicladores del Ecuador (RENAREC) informa que está

[1] Entre los más comunes tenemos los envases de plástico, *briks*, latas, papel y cartón, vidrio, pilas y baterías; electrodomésticos, aparatos electrónicos, bombillas, aceites usados, muebles. Para más información, consúltese el sitio web www.ecoembes.com/es/ciudadanos/envases-y-proceso-reciclaje/como-reciclar-bien/que-podemos-reciclar

integrada por más de 50 asociaciones de recicladores, que acogen a más de 1 500 recicladores y sus familias; y, aproximadamente, 20 mil recicladores entre asociados e independientes.[2]

En el caso específico de la ciudad de Cuenca, según datos de la Empresa Pública Municipal de Aseo (EMAC-EP), existen 280 recicladores carnetizados hasta el 2018 y, aproximadamente, 500 familias entre organizadas y no organizadas, que se dedican al reciclaje: un trabajo arduo que demanda muchas horas; pues inicia muy temprano en la mañana y llega, en algunos casos, hasta altas horas de la noche debido a los horarios de recolección de basura definidos por esta Empresa.[3] Es aquí donde surgen varias interrogantes relacionadas con sus hijos: durante este tiempo, ¿qué hacen?, ¿con quién se quedan?, ¿en dónde se quedan?, ¿tienen una alimentación adecuada? Además de otras preguntas significativas: ¿Desde el ámbito político y social existen organismos que les brinden atención necesaria en salud o que se preocupen de su bienestar e integridad? ¿Desde el diseño proyectual o social se ha planteado algún tipo de alternativa en beneficio de este grupo vulnerable?

En el mundo existen miles de organizaciones que se dedican a trabajar y apoyar a los diferentes grupos vulnerables: gubernamentales, no gubernamentales, privadas, humanitarias, a través de cooperación internacional, etc.; pero la más importante y que engloba a un número significativo de países es la Organización de las Naciones Unidas (ONU),[4] y uno de sus propósitos fundamentales para mejorar la vida de la población es:

> Realizar la cooperación internacional en la solución de los problemas de carácter económico, social, cultural o humanitario y en el desarrollo y estímulo del respeto a los derechos humanos y las libertades fundamentales de todos, sin distinción por motivos de raza, sexo, idioma o religión. (ONU, 2021)

---

[2] Recicladores independientes son aquellos que no se encuentran afiliados a ninguna asociación registrada.

[3] La EMAC-EP tiene dos frecuencias de recolección en toda el área consolidada de la ciudad (zona urbana y varias cabeceras parroquiales). Los días miércoles y jueves se realiza la recolección diferenciada: la funda negra con los desechos sólidos no reciclables y la funda celeste para materiales reciclables. Los horarios van de 08:00 a 12:00, de 13:00 a 17:00, de 15:00 a 19:00 y de 20:00 a 24:00. Consúltese el sitio web https://emac.gob.ec/servicios/recoleccion/

[4] La Organización de las Naciones Unidas (ONU) como organización internacional "Se creó para mantener la paz y seguridad internacionales, fomentar relaciones de amistad entre las naciones, lograr la cooperación internacional para solucionar problemas globales y servir de centro que armonice las acciones de las naciones" (Wikipedia, 2021). Se rige por la *Carta de las Naciones Unidas*, que entró en vigor el 24 de octubre de 1945 y se firmó el 25 de junio del mismo año.

En América Latina, la CEPAL (una de las cinco comisiones regionales de la ONU) es la encargada de trabajar en pro del Desarrollo Económico de la región y promover el progreso social e integral entre los países miembros.

> […] se proporciona a los países diagnósticos y análisis de la situación social en áreas temáticas y grupos específicos de población; se analizan las políticas sociales implementadas por los gobiernos de la región para la superación de la pobreza, una mayor y universal protección social y el logro de la igualdad […] (CEPAL, 2020)

Al enfocarnos en el contexto demográfico del Ecuador, la Superintendencia de Economía Popular y Solidaria (SEPS) y la *Ley Orgánica del Servicio Público* (LOSEP) son quienes regulan las Normativas Legales en relación con las personas vulnerables, a tenor de lo que establece la *Constitución de la República del Ecuador:*

> Art. 35.- Las personas adultas mayores, niñas, niños y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad, personas privadas de libertad y quienes adolezcan de enfermedades catastróficas o de alta complejidad, recibirán atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado. La misma atención prioritaria recibirán las personas en situación de riesgo, las víctimas de violencia doméstica y sexual, maltrato infantil, desastres naturales o antropogénicos. El Estado prestará especial protección a las personas en condición de doble vulnerabilidad. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011)

Bajo estos preceptos, la Secretaría Nacional de Gestión de la Política (SNGP)[5] trabaja con las Organizaciones Sociales y Ciudadanas (OSC),[6] que visibilizan las necesidades y demandas de la sociedad vulnerable para alcanzar logros importantes que democratizan sus derechos y su participación activa. Para ello, crearon el Sistema Unificado de Información de Organizaciones Sociales (SUIOS), un proyecto que reúne en un solo sitio la información cualitativa y cuantitativa de todas las OSC del Ecuador. Este es un espacio de libre consulta para estudiantes, académicos e investigadores, que sirve de herramienta para el diseño de políticas públicas de interés social.

[5] "[…] institución pública que se encarga de formular las políticas para la gobernabilidad, el relacionamiento político con las otras formas del Estado, con los Gobiernos Autónomos Descentralizados, el diálogo político con los actores sociales y la coordinación política con los representantes del Ejecutivo en el territorio" (Gob.ec, 2021).

[6] Hasta la fecha, en el Ecuador existen un total de 64 903 organizaciones sociales y ciudadanas según la página web del SUIOS. Consúltese https://sociedadcivil.gob.ec/nuevo_directorio

El SUIOS es el único espacio que procesa la información sobre las OSC y ayuda al fortalecimiento del trabajo social a través del empoderamiento y conocimiento de esta realidad, pues cuenta con una base de datos sobre los diferentes programas ministeriales de capacitación; cuya información antes no estaba sistematizada y era incompleta.

> Ahora, el SUIOS recopila la información de las OSC registradas y proporciona datos como el ámbito de acción, su ubicación geográfica, su alcance, entre otros. La información recogida permite analizar y evaluar los problemas, potencialidades y tendencias de las organizaciones sociales […] (SUIOS, 2021, pág. 7)

Diversos tipos de OSC se registran en el SUIOS, los cuales deben cumplir y acatar como requisito lo dictaminado en el *Reglamento de Personalidad Jurídica para Organizaciones Sociales,* que en el Decreto Ejecutivo 193 (Cancillería del Gobierno del Ecuador, 2019, pág. 2) reconoce a aquellas organizaciones con finalidad social que realizan actividades económicas sin fines de lucro y tienen como principal objetivo lograr el beneficio social, altruista, humanitario, artístico, comunitario, cultural, deportivo y/o ambiental, entre otras. Estas organizaciones se catalogan de la siguiente manera:

> *Corporaciones.* Las corporaciones son entidades de naturaleza asociativa, estable y organizada, cuya finalidad es la promoción y búsqueda del bien común de sus miembros y el bien público en general o particular de una colectividad.
>
> *Fundaciones.* Las fundaciones son entidades formadas por la voluntad de uno o más fundadores. Su fin es promover el bien común de la sociedad, al promocionar, desarrollar e incentivar actividades en aspectos sociales, culturales, educativos, deportivos, filantrópicos, de beneficencia pública.
>
> *Otras organizaciones.* Además, existen otras formas de organización nacional como juntas de agua, de regantes, centros agrícolas, cámaras de agricultura, entre otras similares, que se rigen por sus propias leyes.
>
> *Las ONG extranjeras.* Las ONG interesadas en realizar actividades de cooperación internacional no reembolsable en Ecuador son parte de estas entidades que constan en el SUIOS cuando han sido reconocidas por el Ministerio de Relaciones Exteriores. (SUIOS, 2021, pág. 14)

Todas ellas trabajan para diferentes sectores, como son los artesanos, campesinos, centrales sindicales, comerciantes autónomos, trabajadores autónomos, estudiantes, LGBTI, jóvenes, jubilados, migrantes, mujeres y personas con discapacidad; así como pesca, pueblos y nacionalidades, organizaciones empresariales y políticas, transporte y sector productivo.

Incluso, con la contribución del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y el Fondo Multilateral de Inversiones (FOMIN) se desarrolló la construcción participativa

del Plan de Reciclaje Inclusivo (PRI) en Cuenca, que apoya la Iniciativa Regional de Reciclaje Inclusivo (IRR), como parte de un programa regional que busca un cambio real en la situación de los recicladores informales en Latinoamérica (IRR, 2017, pág. 11). Entre sus objetivos está el promover el reconocimiento, inclusión y organización de las personas recicladoras y contribuir con el mejoramiento de sus condiciones de vida y la de sus familias. Participaron este proyecto las organizaciones formales, recicladores no asociados, RENAREC, representantes de organizaciones gubernamentales como la EMAC-EP, la Dirección Provincial del Ministerio de Ambiente y Agua del Ecuador (MAE)[7] y la Fundación Alianza en el Desarrollo.

Dentro de los talleres desarrollados en el PRI, se realizó un análisis de la participación institucional que determinan los diferentes actores y el nivel de importancia, según su interacción con los grupos de recicladores:

> Al establecer las relaciones entre los recicladores y sus Organizaciones, se evidenció que la relación más cercana y de confianza es con la Fundación Alianza en el Desarrollo. Esta Organización nacional sin fines de lucro opera hace dieciséis años y apoya a los recicladores facilitando el acceso a servicios sociales (educación, cuidado diario de niñas/os, salud), apoyo socio-organizativo y asistencia técnica productiva. (IRR, 2017, pág. 14)

En segundo lugar, se reconoce el compromiso con la EMAC-EP por facilitar el proceso de recuperación y reciclaje y, luego, la relación con la RENAREC; porque representa los intereses de los recicladores a nivel nacional. Si bien la relación con los compradores de materiales es importante, pero de poca confianza, el MAE es un socio potencial; aunque no es percibido como un actor cercano (v. Figura 1).

Para la implementación del Plan, se definieron criterios de elegibilidad tomando en cuenta el accionar de los recicladores y las consideraciones de exclusión económica y social, al pertenecer a grupos de *atención prioritaria,* según lo establece la *Constitución de la República del Ecuador*[8] y el Plan Nacional del Buen Vivir.[9] Criterios que permitieron identificar y seleccionar a los participantes dentro de los grupos de recicladores independientes y organizados (v. Tabla 1).

---

[7] El Ministerio de Ambiente y Agua del Ecuador es la cartera de Estado o ministerio encargado de la política ambiental del Ecuador.

[8] Consúltese el Art. 35 de la *Constitución de la República del Ecuador* mencionado con antelación.

[9] En su Objetivo nro. 1 estipula: "Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas" (Senplades, 2017).

> Los criterios de elegibilidad deben servir adicionalmente para establecer acciones diferenciadas según la diversidad de los grupos poblacionales objetivo del plan, por ejemplo, recicladoras de la tercera edad, madres jefas de hogar, recicladores en vertederos o rellenos sanitarios o en las calles, todos enfrentan doble o triple vulnerabilidad. Diferentes de la cadena de intermediación en la compra venta de los residuos recuperados. (IRR, 2017, pág. 22)

De esta manera, se obtuvo una visión integral de las familias seleccionadas, su labor en el reciclaje y situación económica y social. A partir de esto inicia el trabajo de la *Fundación Alianza en el Desarrollo,*[10] una de las pocas instituciones que sirve de soporte para las familias recicladoras y, en especial, para sus hijos; mediante el proyecto "Apoyo a la educación de niños/as y adolescentes en situaciones de vulnerabilidad".[11] A partir del trabajo en pro de este grupo humano y la promoción de su bienestar emocional y social, acudimos a ellos para conocer cuáles son los diversos problemas, causas y efectos por los que tienen que pasar estos niños, hijos de recicladores.

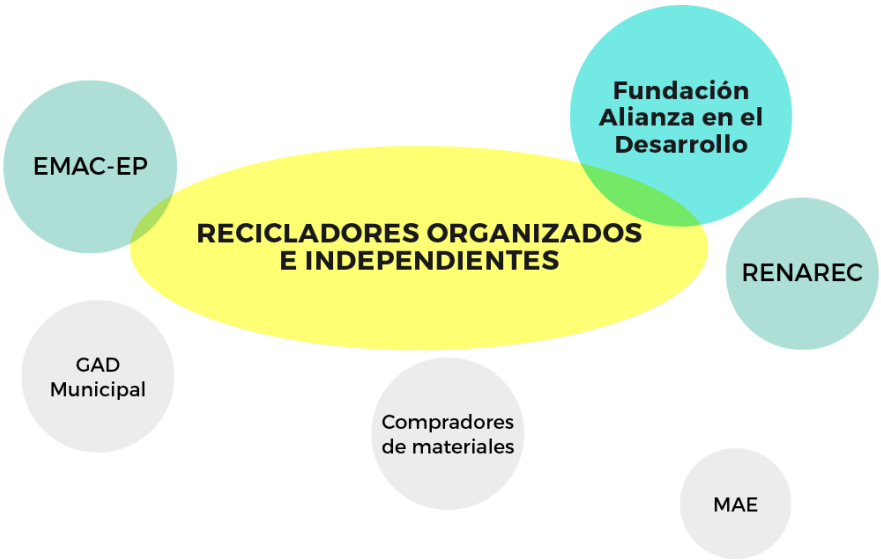

Figura 1. Mapa de Actores según diagrama de Venn, en el que se evidencia el alto grado de participación de la Fundación Alianza en el Desarrollo en pro de las familias recicladoras. Elaborado a partir del *Plan de Reciclaje Inclusivo de Cuenca*, de IRR (2017), Cuenca, pág. 15.

[10] Es una ONG sin fines de lucro, situada en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Para mayor información, consúltese el sitio web www.falianza.org.ec/fundacion-alianza/

[11] Como parte de este proyecto, la Fundación entrega a los niños y adolescentes becas escolares de apoyo económico, destinado a la compra de útiles escolares, alimentación y para la movilización a los centros educativos y hacia la Fundación.

Tabla 1

Criterios de Elegibilidad y diferenciación

Criterios	Descripción	Decisión	Comentarios
Nivel de dependencia económica a la actividad de reciclaje	Tiende al reciclaje de residuos sólidos como su principal actividad laboral o económica. Porcentaje de ingresos personales/familiares percibido por esta actividad y frecuencia de remuneración.	Priorizar a las familias con mayor dependencia económica en la actividad (50 % o más de su tiempo laboral).	Identifica a las familias a través de la ficha socioeconómica.
Nivel de involucramiento en la actividad de reciclaje	Número de años en la actividad.	Priorizar a personas que dedican más tiempo por su "antigüedad" a la actividad de reciclaje.	Identifica a las personas a través de la aplicación de la ficha socioeconómica.
Experiencia previa en cooperación con EMAC-EP	Número de años de experiencia de trabajo conjunto con la EMAC-EP, a través de su Organización o como reciclador independiente.	Priorizar a las Organizaciones con más de 5 años y a recicladores independientes con al menos 2 años.	Identifica a las Organizaciones y sus asociados según listados de miembros y a los recicladores independientes por su carnet.
Asignación del tiempo a la actividad de reciclaje	Número de horas al día/s a la semana que se dedica a la actividad.	Priorizar a personas que dedican más tiempo a la actividad.	Identifica a las personas a través de la aplicación de la ficha socioeconómica
Vulnerabilidad económica	Mujeres recicladoras jefas de hogar con bajos ingresos y con dependientes (hijos e hijas en edad preescolar y escolar, y/o adultos mayores, discapacitados).	Priorizar a personas/hogares que tienen condiciones económicas muy precarias.	Identifica a las mujeres que reúnen estas condiciones a través de un Censo.

Equidad de género y vulnerabilidad social	Mujeres recicladoras jefas de hogar con hijos e hijas en edad preescolar y escolar.	Priorizar a mujeres con niños y niñas en edad escolar.	Identifica a las mujeres que reúnen estas condiciones a través de un Censo.
Presencia de personas con discapacidad	Personas con discapacidad física, mental u otra, que sean dependientes de los recicladores.	Priorizar a familias que tengan personas con discapacidad.	Identifica a estas personas a través del carnet de discapacidad.
Nivel de exclusión y violencia social	Percepción de abandono y violencia de la que son objeto en sus familias y por la sociedad.	Acción afirmativa en favor de la protección de personas violentadas con apoyo psicosocial individual y familiar.	Identifica a estas personas a través de la aplicación de la ficha socioeconómica y visitas domiciliarias.
Acceso y uso de servicios públicos básicos (agua, educación, salud, servicios sociales)	Personas que tienen barreras de acceso a servicios públicos básicos.	Acción afirmativa a familias sin acceso, información, referencia y vinculación con instituciones públicas.	Identifica a estas personas a través de la aplicación de la ficha socioeconómica y visitas domiciliarias.
Acceso y uso de medios de producción (infraestructura, capital, crédito, capacitación)	Personas que tienen barreras de acceso a servicios públicos y a medios de producción.	Acción afirmativa a familias sin acceso, información y vinculación con servicios públicos. Incidencia en políticas públicas para la orientación de servicios hacia recicladores, microcrédito, bancos comunales, etc.	Identifica a estas personas a través de la aplicación de la ficha socioeconómica.

Elaborado a partir de la información que ofrecen Cohen, Ilgosse y Sturzennegger (2013), en *Plan de Reciclaje Inclusivo de Cuenca*, de IRR (2017), Cuenca, pág. 24.

Carmen Guzmán, Psicóloga de la Fundación, indica que los principales inconvenientes que tienen los niños que acuden al centro están relacionados con los problemas emocionales y la autorregulación; pues la gran mayoría sufre de baja autoestima y seguridad, no expresan fácilmente sus emociones de manera positiva al poder decir: "No quiero", "No me gusta", "No puedo", etc. Porque dentro de su entorno familiar el trato es a través de la violencia física, psicológica y, en algunos casos, sexual; lo que ha derivado en dos tipos de comportamiento generalizado: primero, la agresividad que se transmite de padres a hijos; en casa el aprendizaje de las tareas, obligaciones o normas de comportamiento es con golpes y maltrato, y esto se replica en su vida diaria, pues, al socializar, la violencia hacia otros niños es parte de su actitud. Como segundo tipo de comportamiento está el de los niños que son retraídos, inhibidos, tímidos, etc., que no reaccionan ante el abuso, extorsión de otros niños y rechazan el contacto social.

La causa para este tipo comportamientos en los niños es multifactorial, según Catalina Orellana, Directora de programas de la Fundación, que empiezan generalmente en el núcleo familiar por las diversas dificultades que tienen que afrontar: la ya mencionada violencia familiar, que se acompaña de bajos ingresos económicos y oscila entre 100 y 150 dólares al mes; lo que no les permite cubrir sus necesidades básicas como salud, alimentación, vestimenta, vivienda, etc. En muchas ocasiones, residen en zonas rurales de la ciudad, porque el arriendo es más económico, y viven en grupos familiares en condiciones de hacinamiento; pues comparten uno o dos cuartos con o sin servicios higiénicos (2020, pág. 5).

Incluso, para aportar a la economía familiar, las mujeres realizan el trabajo de recicladoras a la par de un rol reproductivo; lo cual es una carga enorme para ellas. Esto ha derivado que, mientras los padres trabajan, los niños realicen las tareas de la casa: cuidar a sus hermanos menores, cocinar o acompañar a su madre en las labores del reciclaje, cómo puede ser al empacar el material (lo que les expone a lacerarse con materiales peligrosos o contraer enfermedades por el contacto con la basura), o cuidar los bultos de material encontrados para que otros recicladores no les roben.

Estas condiciones no permiten que los niños realicen actividades recreativas de tiempo libre o de aprendizaje propias de su edad, como es jugar, salir al parque, pasear, estudiar, etc. Su situación de pobreza no garantiza que sus padres les compran juguetes, y, eventualmente juegan con una botella, un cartón reciclado o algo que recuperaron de la basura.

Respecto a la educación, según Orellana, para los niños y adolescentes esta sigue siendo un problema, a pesar de ser gratuita en nuestro país (2020, pág. 6). Incluso, revela que dichas familias no tienen recursos suficientes para pagar el transporte, uniformes, zapatos o útiles escolares, ni costear el desayuno o refrigerio escolar. Debido a esto, los niños presentan problemas de bajo rendimiento escolar, no poder establecer relaciones interpersonales efectivas, contrariedades emocionales y conductuales en el aula, dificultades con los profesores y necesidades educativas especiales. Entre los 12 y 13 años aparece la deserción y abandono escolar; pues, en el caso de los varones, los padres que no están conscientes de que los niños pueden de alguna manera mejorar su futuro si terminan el Bachillerato, les exigen a sus hijos aportar a la economía familiar. Mientras que, para las chicas, se presentan embarazos no deseados a raíz del inicio de su vida sexual. Esta realidad se ha convertido en un ciclo de vida generacional, ya que sus padres y abuelos pasaron por la misma situación y lo consideran normal.

Los niños y adolescentes asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo cuando no acompañan a sus padres en las labores de reciclaje; lo que representa un viaje diario de una hora u hora y media desde las zonas rurales en donde viven. Al llegar, desarrollan actividades programadas e improvisadas, de acuerdo con un horario preestablecido,[12] que para muchos de los casos se desarrolla con voluntarios que apoyan y comparten sus conocimientos y experticias particulares. Cuando este personal deja de acompañarlos, los niños se quedan otra vez sin actividades recreativas; lo que implica el hecho de que tengan que improvisar nuevas acciones. El Cronograma general es el siguiente:

- Al llegar, reciben un refrigerio.
- Luego, tienen un acompañamiento para el desarrollo de las tareas escolares; aunque hay que tomar en cuenta que el objetivo de la Fundación no es escolarizar las actividades de los niños.
- Realización de diferentes actividades recreativas durante un tiempo de más o menos una hora u hora y media; por ejemplo:
    a) *Juegos infantiles*: Saltar la soga o el elástico, bailar el hula hula, jugar al quemado, a la pelota, a la gallinita ciega, a las estatuas; contar chistes, hacer carreras, etc.

[12] La Fundación trabaja en dos jornadas, según el horario de clases de los niños, para apoyar tanto a los que estudian en la mañana como los que lo hacen en la tarde. Las actividades que se realizan son las mismas para ambos momentos.

b) *Juegos de mesa*: Monopolio, pare la mano, armar legos, jenga, dominó, ajedrez, armar rompecabezas, etc.

c) *Actividades artísticas y manualidades*: dibujo a lápiz o marcadores, pintura en acuarela y témpera; trabajo con mullos, tela y palos de helado; figuras de plastilina, portarretratos, adornos básicos para navidad, tarjetas para festividades como el día del niño, de la familia, de la madre, del padre y de agradecimiento.

d) *Actividades varias*: ver películas en televisión, videos instructivos en YouTube, concursos de lectura, actividades para la motricidad fina, ejercicios físicos y bailoterapia.

e) Otras actividades improvisadas por el personal de la Fundación y voluntarios, que dependerá del material de trabajo con que se cuente en ese momento.

- Antes de la salida, reciben el almuerzo/merienda

Aparte de estas actividades, y dependiendo de presupuestos y donaciones que se puedan conseguir, se realizan actividades al aire libre como son las visitas a museos, salidas a parques, paseos y excursiones; todo esto gracias al apoyo desinteresado de empresas y voluntarios. Incluso, para garantizar que al finalizar puedan ir a sus centros de estudio o casas (otro viaje de hora u hora y media), la Fundación aporta con los costos del transporte de la casa o escuela hacia la Fundación, y viceversa. Por lo general, las escuelas y colegios están cerca de sus hogares.

En el aspecto psicológico y emocional, la Fundación cuenta con una trabajadora social que acompaña en diferentes temas a las familias; guía a los niños en su proceso de desarrollo hacia la adolescencia y alerta a los padres sobre posibles problemas que puedan enfrentar sus hijos, como es la mala influencia de jóvenes que se dedican a la venta y consumo de droga, alcohol y al robo. Al respecto, el personal de la Fundación ha registrado casos de niños en edades de 7 hasta los 12 años, que ya consumen drogas y toman bebidas alcohólicas. Asimismo, se les brindan charlas para la prevención de embarazos a las niñas.

El apoyo y servicios que se les ofrece alivian, en parte, la vida de las familias recicladoras; en especial, de las mujeres solas, jefas de hogar, que valoran los alimentos que reciben sus hijos y el costo del transporte. Lo que les permite, por una parte, extender su jornada laboral mientras sus hijos están en la Fundación y, por otra, recibir a sus hijos en sus domicilios luego de las actividades, que desarrollan en la escuela o Fundación.

Descritos los antecedentes, podemos decir que este proyecto busca, a través de un proceso investigativo, de diseño y dirección de arte, aprovechar el uso del tiempo libre de los niños, hijos de recicladores, para brindarles una alternativa motivacional referente al desarrollo de actividades artístico-recreativas. Al asumir el Diseño de Servicios como metodología de trabajo, definiremos posibles soluciones que puedan aportar y mejorar la calidad de vida de los niños, a partir de un "modelo social" "cuyo objetivo principal es satisfacer las necesidades de poblaciones marginadas o desatendidas" (Margolin & Margolin, 2012, pág. 64). A su vez, nos permite mirar la realidad desde otra óptica (no necesariamente la del diseñador) para arribar a nuevos planteamientos de la problemática; pues "los métodos promueven la posibilidad de romper hábitos personales de pensamiento y reflexión, y abren nuevas posibilidades de adopción de estrategias diferentes para la recolección y análisis de la información" (Frascara, 2000, pág. 88).

1.1. Problemática

Como describimos anteriormente, el principal problema de los niños es el manejo de sus emociones, debido a las situaciones de violencia que viven en sus hogares. Esto se ve reflejado en sus actividades diarias que realizan en la Fundación y en su rendimiento académico en la escuela. Según Guzmán (2020), los problemas emocionales producen trastornos como la soledad, el evitar el contacto con personas, la tristeza y el expresar sentimientos de no ser queridos. Además de cambios en la conducta como agresividad, negativismo, ser desafiantes, impulsivos; no concentrarse, no hacer las tareas, molestar a otros niños, fomentar disputas por los materiales de trabajo o, incluso, se ha detectado el consumo de droga dentro de las instalaciones.

A pesar de que la Fundación cuenta con el proyecto "Apoyo a la educación de niños/as y adolescentes en situaciones de vulnerabilidad", no dispone de los insumos necesarios para atender a los casi 90 niños y adolescentes que llegan día a día. Aun cuando el espacio físico del local es relativamente amplio, con dos aulas con servicio de internet, material de consulta, dos equipos de computación e impresora destinadas a un rango de edad específico: la nro. 1 es para niños de 5 a 11 años y la nro. 2 para niños y adolescentes de 12 a 17 años; con las cuales realizan las tareas escolares y actividades de mesa. También se cuenta con un espacio delimitado como sala de juegos, en los que no hay juegos fijos o estáticos de tipo mobiliario, sino juegos de mesa que están guardados hasta que se los necesita; así como un comedor sin mobiliario para este fin (el poco mobiliario como mesas y sillas es itinerante, pues es trasladado de las aulas al comedor en los

horarios de almuerzo y merienda; luego a los espacios recreativos y de juegos para realizar dichas actividades y, al finalizar, regresan a las aulas para las tareas escolares o para ver películas en la televisión). En definitiva, no existe el mobiliario suficiente y adecuado para que los niños puedan desarrollar sus actividades; ni existen casilleros para guardar sus cosas, o estantes y anaqueles para colocar el material didáctico que posee la Fundación.

Los diferentes materiales que se utilizan para las actividades recreativas y didácticas, como papel, cartulinas, pinturas, plastilina, etc., son conseguidos por donaciones; pero no siempre son suficientes para suplir las necesidades que poseen. La falta de presupuesto constante, mes a mes, deriva en que estos materiales se terminen y tengan que ser reemplazados continuamente; además de la falta de mantenimiento a los equipos tecnológicos y a los espacios físicos que lucen desgastados.

Para desarrollar actividades físicas y deportivas no cuentan con colchonetas, conos para obstáculos, balones o las suficientes cuerdas para el trabajo individual. Con cierta eventualidad realizan actividades musicales a partir de algunos instrumentos que disponen (p. ej. bombo, cinco flautas, un piano de viento y dos maracas); pero, debido a la falta de dinero para pagar al profesor, se suspendieron. A nivel general, según comentarios de Orellana (2020), existe un déficit de material para el aseo de los niños, la limpieza o para la preparación de los alimentos; pues el mantener un local de apoyo para los grupos vulnerables como la Fundación Alianza en el Desarrollo tiene costos elevados.

En lo que respecta al personal de trabajo, para el acompañamiento en las tareas escolares se cuentan con dos personas para esta actividad, pero no están dentro del campo de la Pedagogía; lo cual dificulta la enseñanza. Las actividades recreativas internas o al aire libre están a cargo de voluntarios con diferentes conocimientos que comparten con los niños; pero el problema que surge, aunque no en todos los casos, es que estas personas no tienen la suficiente experticia para trabajar con grupos vulnerables, ni la paciencia ni empatía con los niños y adolescentes.

En resumen, podemos decir que el conjunto de actividades recreativas que se realizan en la Fundación no cuentan con un esquema planificado que sea de provecho para los niños y que, sobre todo, tenga continuidad; por lo que se les hace difícil la reposición de materiales básicos para realizar dichas actividades. Además de que el espacio donde trabajan no es óptimo, pues carece de mobiliario adecuado. A su vez, Orellana (2020) indica que es necesaria la incorporación de actividades recreativas, lúdicas, deportivas, artísticas, etc. que sean significativas y fortalezcan las habilidades,

destrezas de aprendizaje y el desarrollo personal de los niños y adolescentes. Las actividades recreativas pueden causar gran impacto, porque le ayuda a descubrir nuevas alternativas que influyan en sus vidas y la oportunidad para no repetir el ciclo de vida que tiene las familias recicladoras.

En este sentido, el arte como actividad recreativa pone de manifiesto las destrezas y habilidades en el ser humano y, cuando los niños quieren desarrollarlas, comúnmente lo realizan de manera extracurricular en colonias vacacionales o centros especializados; pues aprovechan su tiempo libre para ampliar y promover el desarrollo intelectual, físico y emocional. Pero esto es más difícil para los niños, hijos de recicladores, debido a que los escasos recursos económicos de sus familias no les permiten acceder o participar de este tipo de actividades.

Debido a esta problemática y considerando lo aprendido en la Maestría en Diseño y Dirección de Arte, la presente investigación pretende desde los principios del *Diseño de Servicios* generar una estrategia de Actividades Artístico-recreativas (AAR) para los niños en situaciones de vulnerabilidad; esto a partir de la pregunta problema: ¿El Diseño de Servicios puede mejorar el uso del tiempo libre de los infantes que acuden a la Fundación Alianza en el Desarrollo, a partir de la inclusión de actividades artístico-recreativas?

El Diseño de Servicios, en un contexto actual y a partir de unos de sus principios, promueve el desarrollo de proyectos y soluciones participativas y colaborativas en beneficio de comunidades vulnerables, con la generación de servicios que satisfagan necesidades sociales; hoy denominada “diseño para la innovación social”.

La generación de proyectos sociales, como iniciativas que buscan mejorar la calidad de vida de las comunidades y especialmente de los niños, abarca diferentes ámbitos: desde la participación voluntaria ciudadana hasta las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. Y es aquí donde ingresa la Universidad de Cuenca con sus políticas de Vinculación con la Sociedad “[…] a través del cual la universidad se proyecta socialmente para intervenir en la solución de los problemas de la comunidad, implementando puentes institucionales para crear y fortalecer sus relaciones con la comunidad y con el Estado” (Universidad de Cuenca, 2019). Por consiguiente, esta tesis busca, con el apoyo de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca y la gestión de docentes y estudiantes, generar un proyecto viable de AAR en beneficio de los niños en situaciones de vulnerabilidad.

1.2. Objetivos de la investigación

General

- Diseñar un programa de actividades artístico-recreativas para los niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo desde la investigación y análisis de los usuarios.

Específicos

- Conocer las actividades formativas que desarrollan los niños que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo a través de un relevamiento de datos.
- Definir los criterios teóricos y metodológicos que posibiliten plantear un esquema de trabajo, a partir de lo que propone el Diseño de Servicios.
- Plantear un esquema de actividades artístico-recreativas acorde a los procesos del desarrollo cognitivo de los niños con recursos formativos de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

1.3. Estado del arte

En este apartado revisaremos algunos proyectos que se han utilizado como metodología de trabajo en el *Diseño de Servicios* y *Outliers School*, que se vinculan con el pensamiento de diseño para la implementación de soluciones creativas a favor de la innovación social. Estos proyectos de alguna manera se han convertido en referentes dentro de este tipo de servicios, ya que por su valor humano han beneficiado a diversas comunidades en todo el mundo; pues "[…] el diseño tiene el potencial necesario para desempeñar un papel destacado como detonante y soporte del cambio social […]" (Manzini, 2015, pág. 71)

1.3.1. Proyecto: Diseño de herramientas para la atención pediátrica de alta calidad en el Himalaya

Tipo de proyecto: Diseño de Servicios-Salud

Ubicación: Achham, Nepal. https://www.ideo.org/project/designing-the-healthiest-kids-in-the-himalayas

La problemática se da en las regiones rurales de Achham (Nepal), donde existe una población de 300 000 habitantes; con un alto número de niños menores de 5 años en riesgo de mortalidad, debido a problemas de sanidad y a la poca atención hospitalaria. El

proyecto busca involucrar a las mujeres de Achham en un sistema de atención grupal por los vínculos que tiene con redes de apoyo social.

En el 2015, los diseñadores de IDEO.org se unieron a los médicos de Possible Health para diseñar herramientas y recursos en apoyo de esta nueva visión para la salud pediátrica. Se identificaron áreas clave como oportunidades del diseño: hacer sesiones grupales atractivas para madres ocupadas, diseñar un modelo de sistema que fomenta la asistencia continua, ayudar a las madres a rastrear los hitos de desarrollo de sus hijos y detectar señales de alerta temprana; así como el encontrar formas de involucrar a los hermanos y otros cuidadores como apoyo secundario.

Algunas de las herramientas diseñadas que se están probando como plan piloto son el juego de aprendizaje, un registro de salud infantil y tarjetas de intercambio con temas de salud para los niños. Possible Health ha llamado a este proyecto el "Santo Grial" de las intervenciones de salud pública, a tal punto que el gobierno local planea ampliar el modelo.

1.3.2. Proyecto: Académie de L'artisanat, una academia fuera de la escuela donde las niñas pueden planificar su futuro

Tipo de proyecto: Diseño de Servicios-Diseño de Marca
Ubicación: Benin. https://www.ideo.org/project/academie_de_lartisanat

El principal problema radica en la cantidad de embarazos no deseados y los matrimonios precoces y forzados para las mujeres de Benin, lo que provoca menos oportunidades económicas y mayor estigma social. Por lo que el sexo se ha convertido en moneda transaccional que obliga a niñas y adolescentes a abandonar la escuela para trabajar y conseguir, al menos, las necesidades básicas como comida o vestimenta.

IDEO.org y PSI[13] trabajaron juntos para crear una alternativa de desarrollo: talleres de manualidad para las mujeres jóvenes, que les ayude a construir confianza y la toma de decisiones acerca de su futuro. Los talleres de la Academia se llevan a cabo en lugares amigables para adolescentes y se ofrecen servicios de salud sexual y reproductiva. Los instructores enseñan la elaboración de cuentas y collares, que luego pueden vender.

[13] PSI es una ONG con 50 años de conocimiento en la atención médica y de salud para grupos vulnerables en todo el mundo. Para mayor información, consúltese www.psi.org

Cuando una niña perfecciona su oficio y avanza a través del programa, los entrenadores de salud recompensan sus logros y vinculan el dominio de una habilidad con los sentimientos positivos en torno a la toma de decisiones reproductivas y la planificación para un futuro mejor.

Los talleres impulsan el posicionamiento de la *Académie de L'artisanat* como una marca aspiracional que equilibra la pasión y la practicidad, que emociona y les motiva. El lema "Haga su futuro" eleva el papel de estas niñas en su comunidad.

1.3.3. Proyecto: We Love Reading. Encendiendo el amor por la lectura entre los niños refugiados

Tipo de proyecto: Diseño de Servicios-Educación para refugiados
Ubicación: Zaatari, Jordán. https://www.ideo.org/project/taghyeer

Cuando estalló la guerra en Siria, comenzó un éxodo masivo de refugiados a Jordania en busca de seguridad en los campamentos a lo largo de la frontera. La mitad de los desplazados fueron niños. Las investigaciones muestran que las experiencias traumáticas de muchos refugiados pueden afectar su salud y durar toda la vida, lo que conlleva a la ansiedad social, la depresión, la adicción, etc.

En estos campamentos surge la idea de Rana Dajani, fundadora de Taghyeer,[14] quien comenzó a leer en voz alta para los niños, semanalmente, en su propio vecindario; después de observar que no había una cultura real de lectura entre sus hijos o amigos. Una por una, Rana comenzó a entrenar a otras mujeres para que hicieran lo mismo, y en poco tiempo formaron la organización para brindar educación formal en los campamentos. Así nació la iniciativa We Love Reading, que ha capacitado a 70 embajadores de la lectura que leen a más de 1 000 niños cada semana en tres campamentos de refugiados jordanos.

El equipo de diseño de IDEO.org se unió a Taghyeer en Jordania, en 2015, para ayudar a adaptar y escalar el programa We Love Reading. Inspirado por los primeros éxitos de Taghyeer y las historias de los refugiados sirios en Zaatari, IDEO.org diseñó una marca, un conjunto de herramientas de capacitación, un modelo de servicio y una estrategia de asociación que ahora le permite a Taghyeer implementar su intervención

[14] Taghyeer es una organización en Jordania que despierta el amor por la lectura entre los niños y promueve el aprendizaje.

rápidamente a través de asociaciones locales. Para ayudar a Taghyeer a rastrear el progreso, también diseñaron un sistema de monitoreo basado en SMS que rastrea su impacto y se comparte con los voluntarios.

Neurocientíficos de la Universidad de Brown demostraron que la intervención de We Love Reading tiene un impacto positivo en la función cognitiva y la capacidad de los niños para regular sus emociones y salud mental, particularmente en relación con el manejo de la ansiedad y la ira.

1.3.4. Proyecto: Circópolis

Tipo de proyecto: Outliers School-Aprender haciendo
Ubicación: Argentina y Colombia. http://circopolis.net/

Este proyecto se inició en abril de 2016 y corresponde a una utopía itinerante de educación disruptiva, que se basa en la divulgación, implementación y reconocimiento con docentes y estudiantes de todos los niveles de prácticas pedagógicas innovadoras con formato lúdico y enfatiza en el "aprender haciendo". Cuenta con 3 programas:

Circópolis. Fábrica de Juguetes (Argentina) es un espacio pedagógico ambulante para diseñar, reparar y recolectar juguetes y juegos en la Escuela nro. 37 Juan Bautista Alberdi, de la ciudad de Justo Daract. Es un proyecto coordinado por la Universidad Nacional de Villa Mercedes. Su propósito principal es crear una Cooperativa de juguetes dirigida por alumnos y maestras de la escuela para infundir el cooperativismo, la importancia de una gestión participativa y la solidaridad.

Changuitos (Argentina), se desarrolla en la comunidad de San Pedro de Yacochuya. A través del Design Thinking, la robótica, el *scratch*, juegos, una escuela transmedia y otras metodologías ágiles de "aprender haciendo", niños de 6 a 12 años narran, producen y divulgan sus historias locales y las convierten en prototipos de acción. Se han generado productos como Radio Changuitos, una producción de contenidos de audio para diseñar una radio local —vía *streaming* en Sound Cloud— con historias y sabiduría locales; creadas por los niños de la escuela rural San Pedro de Yacochuya; así como el documental *Changuitos. Un día en Yacochuya*, en el que se narra un día de trabajo en esta escuela rural.

SER0 Laboratorio Vivo (Colombia). Inspirador proyecto de transformación pedagógica de la educación básica de Colombia, que rompe con el modelo tradicionalista

y promueve un diseño pedagógico en tiempo real con un modelo de autoevaluación por rúbricas y gamificación. Se asumió la ciudad como una gran aula, al sacar a los niños a los espacios públicos fuera de los tradicionales. *SERO Laboratorio Vivo* cuenta con el soporte de todo el equipo de Outliers School para la fase de experimentación en la escuela piloto y el diseño de una nueva organización académica, con un formato de laboratorio y nuevas prácticas pedagógicas. En la primera fase de 2016 se trabajó en la Institución Educativa San Benito, en el centro de Medellín.

1.3.5. Proyecto: Orquesta de reciclados de Cateura

Tipo de proyecto: Innovación Social
Ubicación: Asunción, Paraguay. https://www.recycledorchestracateura.com

La Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura es una agrupación musical que está conformada por niños y adolescentes de escasos recursos que viven alrededor del vertedero de basura Cateura, en la ciudad de Asunción, Paraguay.

El proyecto inició en 2006 con recicladores de la zona, que comenzaron con la fabricación de instrumentos sonoros reciclados a partir de los desechos sólidos domiciliarios y asesorados por el técnico ambiental Favio Chávez. Los instrumentos que se elaboraron imitan a violines, violas, cellos, contrabajos, guitarras, flautas, saxofones, trompetas, trombones e instrumentos de percusión. Entre su repertorio ejecutan música clásica, folklórica, paraguaya, latinoamericana, The Beatles, Frank Sinatra, entre otros. Han realizado varias giras de conciertos y presentaciones, e incluso han grabado videos y recibido varios premios por su trabajo.

La Orquesta busca formar a través de la música a niños y jóvenes que viven en la comunidad de Cateura en condiciones de vulnerabilidad y exclusión social, al crear oportunidades a favor de sus integrantes; de manera que ellos puedan contar con opciones que les permitan proyectar su porvenir hacia mejores condiciones de vida para forjarse un mejor futuro.

Como se ha expuesto, todo lo descrito en este capítulo evidencia dos puntos clave para el desarrollo de la tesis: primero, la importancia de trabajar con los niños, hijos de recicladores de la ciudad de Cuenca, por las diferentes situaciones e inconvenientes que afrontan; segundo, la conveniencia de apoyarnos en los conceptos del Diseño de Servicios y la Innovación Social para concebir proyectos con gran impacto, tal cual lo revisamos

en el estado del arte; en el que se ejemplifican varios programas a nivel mundial que utilizan estas conceptualizaciones para solucionar problemáticas relacionadas con la vulnerabilidad, la desventaja social, etc. Sobre todo, a partir de la generación de estrategias de diseño que, de alguna manera, han logrado mejorar las condiciones de vida, de salud, psicológicas, etc. en diferentes grupos humanos.

Capítulo II. Marco Teórico

En este capítulo vamos a revisar conceptos y reflexiones relacionados con los tres ejes fundamentales de esta tesis: la vulnerabilidad, las actividades recreativas y el Diseño de Servicios como eje de la Innovación Social. Además de cómo se vinculan entre sí en la construcción de una propuesta que permita mejorar el uso del tiempo libre de los niños de 9 a 11 años, que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo.

Iniciaremos con el concepto vulnerabilidad y cómo este tema ha sido abordado desde diferentes contextos: sociales, educativos, políticos, económicos, etc.; cómo afecta las condiciones de vida de los diferentes grupos sociales que están en esta situación y la manera resiliente de sobrellevar los fenómenos asociados como la pobreza, la enfermedad, la fragilidad ante amenazas o agresiones físicas, emocionales o sociales.

En segundo lugar, revisaremos las actividades recreativas, los conceptos que asocian esta actividad con el arte y el proceso formativo del niño; cuál es el aporte para el buen manejo del tiempo libre y los diferentes beneficios que favorecen la inclusión social, la empatía y la participación comunitaria. Además de los beneficios cognitivos para el desarrollo de la memoria, concentración e imaginación; los beneficios físicos para el desarrollo de coordinación y destrezas motoras, y los beneficios emocionales para mejorar el comportamiento, la confianza y la autoestima. Exploramos las tipologías creadas según el tipo de actividad y sus características, y por qué la realización de actividades recreativas está contemplada dentro de los Derechos Humanos (ONU, 2021) para todas las personas, sin importar rango de edad, condición social o nacionalidad.

Finalmente, consideraremos los principios y características del Diseño de Servicios para el desarrollo de soluciones organizadas y funcionales, que permitan ampliar la participación de los diseñadores y la dirección de arte en la formulación y desarrollo de contextos favorables como apoyo a problemáticas sociales.

2.1 La vulnerabilidad y exclusión (desventaja) social

En el *Diccionario de la lengua española* se define vulnerabilidad como "Cualidad de vulnerable" (RAE, 2021), pues la palabra etimológicamente proviene del latín *vulnerabilis* (*vulnus* 'herida' y *-abilis* 'posibilidad'); es decir, relacionamos la vulnerabilidad con la posibilidad que enfrentan las personas de ser heridas, lastimadas o

amenazadas. Idea que se ha analizado y socializado desde diferentes campos de estudio, y ha dado cabida a diversas definiciones si nos enfocamos en los factores por los que atraviesa un individuo o grupo, y que tienen un origen emocional; debido a circunstancias que afectan su vida y comportamiento. Menciónese la muerte de un familiar, una ruptura sentimental o el maltrato psicológico; afrontar problemas económicos, políticos, culturales, educacionales, de desigualdad social, etc., o sufrir adversidades por desastres naturales como sequías, terremotos, inundaciones, pandemias, etc.

Cuando hablamos de vulnerabilidad, una de las primeras ideas que tenemos que entender es su asociación con las condiciones de "pobreza", circunscrita a diferentes grupos humanos. Para la Organización de las Naciones Unidas, la *pobreza* es "la condición caracterizada por una privación severa de necesidades humanas básicas, incluyendo alimentos, agua potable, instalaciones sanitarias, salud, vivienda, educación e información. La pobreza depende no solo de ingresos monetarios sino también del acceso a servicios" (ONU, 1995, pág. 57). Asimismo, Spicker (2009) expande este concepto, a partir de los diferentes significados que puede tener la palabra; que dependerá del enfoque que se le quiera dar y del hecho de asumirla como un tema multidimensional.

> Los investigadores se enfocan en diez dimensiones interrelacionadas de la pobreza: estilos de vida precarios, áreas excluidas, problemas físicos, relaciones de género, problemas en las relaciones sociales, falta de seguridad, abuso por parte de aquellos en el poder, instituciones des-empoderadoras,[15] organizaciones comunitarias débiles y limitaciones en las capacidades de los pobres. (pág. 303)

Para ello, Spicker (2009) determinó tres aspectos esenciales que definen su postura con propósitos heurísticos:

1. *Condiciones materiales***.** La población es pobre porque no tiene algo que necesita, o carece de los recursos para acceder a las cosas que necesita.
   - NECESIDAD. Carencia de bienes o servicios. La población necesita comida, vestido, combustible o techo.
   - PATRÓN DE PRIVACIONES. No toda necesidad puede ser vista como equivalente de pobreza. Se debe enfatizar la importancia particular de cierta clase de necesidad sobre otras; por ejemplo, el hambre y la falta de vivienda.
   - LIMITACIÓN DE RECURSOS. Las necesidades están vinculadas directamente con los recursos, pues toda necesidad lo es de algo. Refiere a circunstancias

[15] La expresión se utiliza para indicar aquellas instituciones que no otorgan poder a los pobres.

donde las personas carecen de ingreso, riqueza o recursos para adquirir o consumir las cosas que necesitan.

2. *Condiciones económicas.* Si la pobreza está asociada a la falta de recursos puede ser entendida en términos económicos. Algunos científicos sociales consideran como factor de medición de la pobreza a la cantidad de ingresos que recibe una familia.
   - NIVEL DE VIDA. Aunque el nivel de vida está relacionado con la necesidad de adquisición de artículos o bienes importantes o necesarios, este concepto refiere más la experiencia general de vivir con menos que los demás cuando el nivel de ingresos o consumo está por debajo de un estándar específico.
   - DESIGUALDAD. Las personas pueden ser consideradas pobres porque se encuentran en situaciones de desventaja con respecto a otros en la sociedad. Por consiguiente, pobreza y desigualdad están directamente relacionados.
   - POSICIÓN ECONÓMICA: Una "clase" de personas es un grupo identificado en virtud de su posición económica en la sociedad. La clase es un aspecto de desigualdad, pero esa desigualdad es una característica de la estructura social y no de la distinción de recursos o del consumo.
3. *Condiciones sociales.* Es un concepto relacionado con la "clase" y será entendido como la posición y los roles sociales y ocupacionales de los pobres en términos estructurales.
   - CLASE SOCIAL. Comúnmente se refieren a las condiciones sociales de los pobres. La idea de "clase social" identifica la posición socio-económica según el estatus que se posee en este ámbito.
   - DEPENDENCIA. Algunas veces se considera a la población pobre como aquellos que reciben beneficios sociales, debido a su carencia de medios de subsistencia.
   - CARENCIA DE SEGURIDAD BÁSICA. Este concepto, que también se ha relacionado con la necesidad, puede ser visto como vulnerabilidad ante los riesgos sociales por la ausencia de uno o más factores que permitan a individuos o familias acceder y disfrutar de sus derechos humanos fundamentales.
   - AUSENCIA DE TITULARIDADES. Sostiene que las personas se ven privadas de ciertos recursos, no por la carestía o falta de estos, sino por la incapacidad de acceder a los mismos.

- EXCLUSIÓN. La pobreza es vista como un conjunto de relaciones sociales donde las personas están excluidas y estigmatizadas de participar de una vida social normal. Afecta a individuos y áreas geográficas; por lo que puede ser comprendida tanto en términos de niveles de ingreso como vinculado a cuestiones de salud, educación, acceso a servicios, vivienda y deuda.

Alineándose a esta postura, Rodríguez (2000) expresa que:

> […] la pobreza —en cualquiera de sus manifestaciones (condiciones de vida precarias, necesidades básicas insatisfechas, ingresos insuficientes para el consumo básico)— constituye un factor de desventaja social, pues, desde el inicio de su vida, los pobres se ven limitados para acceder a los circuitos e instituciones por los que fluyen los recursos culturales y de información […] (pág. 13)

La exclusión social es, quizá, el aspecto más determinante e influyente en las condiciones de vida de las sociedades pobres, a causa del aumento acelerado de la población, del hambre y la inequidad, especialmente en países latinoamericanos; lo que provoca un crecimiento desmedido de los niveles de desempleo, indigencia y desnutrición en la población. Incluso, aumenta la brecha social y debilita los vínculos comunitarios.

> La debilidad en la capacidad de integración social resulta de los procesos de exclusión que genera el sistema social y también de ciertas características de los individuos excluidos; las políticas públicas tienen, en este contexto, el objetivo múltiple y simultáneo de compensar o modificar los factores que llevan a la exclusión. (Busso, 2001, pág. 10)

Estos enfoques multidimensionales nos permiten analizar a la vulnerabilidad y su relación con la pobreza y la exclusión social, con una postura dinámica que integra la mayor cantidad de alternativas para dar soluciones acordes a las problemáticas identificadas en el desarrollo de este proyecto.

En este contexto, criterios como los de Calvo & Dercon (2005) nos convida a reflexionar sobre la vulnerabilidad y su relación con la magnitud de la amenaza a la pobreza futura y a la gravedad de la misma; al considerarla como la imposibilidad para alcanzar un nivel de vida socialmente aceptable, pero que puede ser tratada y sobrepuesta: "existen hogares pobres que pueden aprovechar las 'oportunidades' [Programas de lucha contra la pobreza] y mejorar sus ingresos, mientras que existen hogares que simplemente permanecen en ella, este fenómeno es denominado transición de la pobreza" (Falcón, 2009, pág. 90).

Para Pizarro (2001), la *vulnerabilidad social* se origina desde dos vertientes: por una parte, los estudios sobre desastres naturales, que suelen evaluar los riesgos de comunidades y familias ante fenómenos catastróficos, y diseñan estrategias para hacerles frente; por otra parte, el enfoque de vulnerabilidad para comprender los cambios en las condiciones de vida que experimentan las comunidades rurales pobres ante eventos socio-económicos traumáticos. Todo esto relacionado con el aumento de la población mundial, que acarrea a su vez el incremento del hambre, la pobreza, el desempleo y la inequidad; por lo que deviene fenómeno social denominado *Transición demográfica.*[16] Incluso, estos fenómenos sociales se manifiestan con fuerza en América Latina; pues la *exclusión social*[17] es más notoria, debido a la constante diferenciación de clases sociales y económicas que eleva los niveles de vida para unos pocos y la disminuye casi por completo para otros.

Otra vertiente propone que la vulnerabilidad se hereda de factores culturales, pues los pueblos indígenas han sido minimizados por sus características étnicas como es la lengua, vestimenta, costumbres, tradiciones, etc. Factores que, en muchos casos, los separan del crecimiento económico por la precarización laboral o el trabajo no remunerado; lo que provoca una desigualdad, discriminación y exclusión social.

> Los indígenas no son diferentes solo por su condición étnica, sino también porque la reestructuración neoliberal de los mercados agrava su desigualdad y exclusión. Sabemos en cuántos casos su discriminación étnica adopta formas comunes a otras condiciones de vulnerabilidad: son desempleados, pobres, migrantes indocumentados, *homeless*, desconectados. (García, 2004, pág. 53)

Las familias que se dedican al reciclaje encajan en cada uno de los puntos abordados en este apartado: carencia o privación de condiciones materiales necesarias para una vida digna; condiciones económicas por debajo de estándares normales, que los ubica en situación de pobreza y, en algunos casos, de manera extrema; condiciones de exclusión social que se traduce en falta de acceso a servicios básicos como salud,

[16] Es una teoría que explica el cambio demográfico que presentan las sociedades preindustriales, cuando se industrializan e implementan la tecnología en su modo de vida. Por lo que, debido a la explosión demográfica, aumenta la población mundial y se reducen las tasas de natalidad y mortalidad posindustrialización de la economía (Coll, 2020).

[17] La exclusión social se define como una escasez crónica de oportunidades y de acceso a servicios básicos de calidad, a los mercados laborales y de crédito, a una infraestructura adecuada y al sistema de justicia (BID, 2003).

educación y beneficios sociales. Ejemplo de esto son las comunidades de recicladores campesinos, familias pobres que viven lejos de las urbes y las hemos considerado dentro de los grupos vulnerables con menos oportunidades en el país.

2.2 Actividades recreativas

Por definición, *recreación* es "Acción y efecto de recrear" (RAE, 2021). Expertos en disciplinas como la Psicología, el Turismo, la Cultura, etc. han abordado dicho concepto en relación con el juego, el ocio y el tiempo libre; al considerar los vínculos que existen entre las actividades que se desarrollan y la participación de los individuos en ellas, ya sean de manera individual o colectiva. De ahí que Salazar (2008) plantee:

> Por "recreación" se entiende al conjunto de actividades agradables en las cuales se participa durante el tiempo libre y que fomentan el uso positivo de este para promover el desarrollo integral de las personas. Este desarrollo integral se alcanza por medio de experiencias significativas de educación no formal, el disfrute o el gozo por lo que se hace, la selección de actividades que agradan y la participación voluntaria en lo que se desea realizar. (pág. 1)

Este concepto propone una visión holística de las actividades, que dependen de las condiciones que rodean a cada una de las personas y puede categorizarse sobre la base de dos puntos de vista:

> *Desde el punto de vista personal* las actividades recreativas son todas las actividades realizadas por el sujeto en el tiempo libre, elegidas libremente, que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad.
>
> *Desde la perspectiva educativa* las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre. (Mateo, 2014)

Adicionalmente, tenemos que considerar como actividad recreativa a los juegos, que cumplen un papel trascendental en el desarrollo formativo social, cultural e integral, y mejora las capacidades afectivas, creativas, sensoriales, motrices, etc. del individuo. El juego, según Fujimoto (2014), está asociado con áreas del desarrollo del cerebro, que son las responsables del control cognitivo y comportamental, que ayuda a los niños a controlar sus respuestas y comportamientos impulsivos: "Los resultados de investigaciones sugieren que tanto el juego libre como el juego guiado están vinculados al desarrollo social y académico" (pág. 120).

Ante lo descrito, entendemos que las actividades recreativas son el conjunto de acciones individuales o participativas que se realizan durante el tiempo libre y que sirven para fomentar el desarrollo personal, educativo o físico; al brindar experiencias placenteras durante su realización. Pueden implementarse de manera libre u organizada, y cumplen con las necesidades de diversión o relajamiento sin importar el rango de edad. Como insumo de la investigación, es válido ofrecer su clasificación a partir de la propuesta de Mateo (2014), prevista para todo rango etario, a tenor de los beneficios físicos, psicológicos, educativos o formativos que le corresponden:

Tabla 2

Clasificación de las actividades recreativas

	Actividad	Descripción
1	**Deportivo-recreativas**	Prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).
2	**Al aire libre**	Actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, en el medio acuático y al aire.
3	**Lúdicas**	Todas las formas de juego: de mesa, de salón, tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.
4	**Creación artística y manual**	Actividades individuales o en grupo, relacionadas con la creación artística o manual: • Actividades de creación artística: - Literarias - Plásticas - Visuales - Teatrales/Danzarias - Musicales • Actividades de creación manual: - Artesanías - Esculturas o tallados en metal, madera, piedra, etc. - Creación o modelado de formas en arcilla, plastilina, papel, etc.
5	**Culturales y participativas**	Actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.

6	**Asistencia a espectáculos**	Asistencia a espectáculos artístico-culturales o deportivos.
7	**Visitas**	Realización de visitas de interés: artístico-culturales, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.
8	**Socio-familiares**	Asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares; además de participación en actividades de la comunidad, etc.
9	**Audiovisuales**	Escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.
10	**Lectura**	Lectura de libros, revistas, periódicos, etc.
11	**Pasatiempos, aficiones o hobbies**	Actividades individuales o en grupo, dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.
12	**Relajación**	Meditación, autorrelajación, masaje, automasaje, etc.

Elaborado a partir de la información consignada en "Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios", de Jorge Mateo (2014). Revista digital *EF Deportes*. https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm

En el apartado 4 de la anterior tabla: *Creación artística y manual*, incluimos la descripción y el tipo de actividades que se pueden realizar; las cuales consideramos y analizamos más adelante para el trabajo con los niños en el rango etario de 9 a 11 años. Adicional a esto, Gregorio (2008) en su tesis sugiere que las actividades recreativas en los infantes deben tener características propias y adecuarse a las diferentes etapas y situaciones de su desarrollo: el ingreso a la escuela y la convivencia con otros niños y la sociedad; la adquisición de nuevas destrezas físicas y cognitivas. Además de que se inician procesos de independencia y autonomía ante sus padres; los profesores se convierten en sustitutos de los padres y adquieren mayor protagonismo; el juego es un elemento importante en la generación de vínculos afectivos y sociales; y se demarcan temporalidades para el estudio, convivencia familiar y el tiempo libre o de ocio. Con estos antecedentes, se define a la *Recreación en la niñez* de la siguiente manera:

> […] actividad o conjunto de actividades individuales o colectivas, planificadas o espontáneas, positivas, realizadas por los niños en edad escolar, en forma voluntaria y necesariamente durante su tiempo libre, cuya idea o finalidad es la de proporcionar distracción, descanso, diversión y creación; permitiendo el crecimiento integral del niño, estimulando su desarrollo bio-psico-social y espiritual, ya sea por la inmediata satisfacción o placer que ellas les ofrezcan o porque mediante ellas el niño puede obtener beneficios que ayuden a su mejor calidad de vida y la de su comunidad. (Gregorio, 2008, pág. 37)

Asimismo, en el apartado 3: *Actividades recreativas del tiempo libre de fin de jornada* (véase Tabla 3), se describen los aspectos más importantes a considerar para la generación de AAR para niños en situaciones de vulnerabilidad.

Tabla 3

Tipos y características de las actividades recreativas de los niños en la edad escolar según la tipología de tiempo libre.

	Actividad	Descripción
1	**Actividades recreativas en el tiempo de recreo escolar**	Destacan las actividades o juegos recreativos espontáneos, que puede realizarlo solo o con sus pares: saltar a la soga, leer, cambiar figuritas, jugar a la escondida, caminar, pasear con los amigos, etc. Son voluntarios y surgen de ellos mismos. Este tipo de actividad dirigida fomenta la integración de niños y niñas. Los juegos y actividades realizadas en el recreo escolar son un tipo de actividad recreacional.
2	**Actividades recreativas en el tiempo libre escolar recreativo-educativo**	Son organizadas con el propósito de mejorar y facilitar la comprensión y el aprendizaje de los menores a través de experiencias vivenciales y gratificantes. Son planificadas, sentidas como libres y placenteras para el niño, y trascienden más allá de una simple diversión. Entre las diferentes alternativas podemos encontrar: - *Excursiones escolares*: desde visitas guiadas a zonas arqueológicas, lugares históricos, museos; atractivos naturales, centros recreativos, paseos por la ciudad, etc. - *Campamentos escolares*: salidas de la institución educativa al medio natural, lo que favorece la enseñanza y el aprendizaje de contenidos referidos al conocimiento de la naturaleza y de otras formas de vida. En este tipo de actividad se extiende el tiempo escolar, que puede ocupar uno o más días durante la semana o un fin de semana completo. - *Eventos especiales*: eventos masivos que ponen a prueba las habilidades, destrezas y conocimientos de los participantes; al reforzar la importancia del compañerismo, el trabajo en equipo, la integración y solidaridad, por ejemplo, las ferias de ciencias, exposiciones artísticas, exhibiciones deportivas, etc.
3	**Actividades recreativas del tiempo libre de fin de jornada**	Aquí se destacan las llamadas actividades educativas no formales, conocidas también “extraescolares” de contenido educativo, que se sitúan fuera de los

		programas curriculares definidos, y se realizan fuera del horario lectivo. Son de carácter voluntario y pueden ser individuales o grupales. Entre ellas podemos ver tanto actividades físico-deportivas (natación, fútbol, tenis, hockey, etc.), artístico-culturales (dibujo, cerámica, música, expresión corporal, etc.), entre otras. Son planificadas y se brindan en clubes, escuelas de iniciación deportiva, instituciones privadas o públicas. El profesor no tiene intención ni deseo explícito de dirigir, sino de guiar los aprendizajes de sus alumnos. Se consideran actividades de la educación no formal debido a que se sitúan fuera del tiempo en que la escuela desempeña su función educativa y socializadora. Está destinada a continuar la formación del alumno fuera del horario lectivo. Su tiempo de realización varía de acuerdo con la actividad, entre una a dos horas diarias, de uno a tres días a la semana, aproximadamente. Se realizan de forma individual o en grupo de pares. A la hora de elegir una actividad educativa o deportiva para el niño es fundamental contar con la opinión favorable del mismo. De lo contrario, al poco tiempo se sentirá desmotivado y terminará abandonando dicha actividad. Tampoco se debe sobrecargar, ya que no está preparado para soportar una jornada de adulto y una sobresaturación puede ocasionar estrés emocional.
4	**Actividades recreativas en el tiempo libre de fin de semana**	Entre las actividades recreacionales de fin de semana podemos destacar: actividades de esparcimiento, visitas culturales, visitas a sitios naturales; actividades físico-deportivas y asistencia a acontecimientos programados. Se realizan, por lo general, en familia o con grupos de pares. Pueden ser tanto planificadas como espontáneas.
5	**Actividades recreativas en el tiempo libre de vacaciones**	Estos espacios de tiempo pueden ser utilizados para una variedad de actividades recreativas: turísticas, es decir, aquellas que se realiza fuera de la ciudad de residencia o en la misma ciudad que habitan. Planificadas o espontáneas, realizadas en familia, en grupo de pares o de forma individual. En este período surgen propuestas de centros recreativos conocidos, como las colonias de vacaciones, que son un conjunto de programas y actividades recreativas diarias dirigidas y planificadas para niños.

Elaborado a partir de la información consignada en *La recreación de la Niñez,* de Alfonsina Gregorio (2008), Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata, pp. 37-40.

Las actividades, ya sean realizadas al aire libre o en espacios interiores, guiadas o de manera espontánea, individuales o en grupo, brindan múltiples beneficios. Recordemos que la palabra recreación la vinculamos con todas aquellas actividades de diversión o descanso que se ejecutan durante el tiempo libre y, según lo describe Salazar (2010), "proporcionan beneficios físicos, intelectuales, sociales, psicológicos y espirituales a las personas participantes y beneficios para la familia, grupos sociales, la economía y el ambiente" (pág. 2). Lo cual permite que se desarrollen programas de tiempo libre y recreación para contribuir con el desarrollo de niños y jóvenes con el fin de prevenir y/o superar problemas relacionados con la delincuencia, la adicción a las drogas, la exclusión social, etc. A nivel general, entre los principales beneficios podemos citar lo siguiente:

1. La recreación comunitaria lleva a que las personas de una comunidad aprendan a solucionar sus conflictos, a respetar la diferencia y a vivir de manera más cohesionada para generar procesos de desarrollo comunitario.
2. La recreación deportiva, contribuye con la creación de hábitos de salud, la prevención de enfermedades y el incremento en las expectativas de vida de las personas.
3. La recreación permite y contribuye con el desarrollo social. Las personas tienen la oportunidad de crear relaciones de amistad; aprender a trabajar en grupo, aprender de los otros y desarrollar valores de cooperación y solidaridad.
4. La recreación ambiental contribuye con la construcción de una cultura de la sostenibilidad. El uso de los parques garantiza el cuidado de la tierra y al sostenimiento de zonas verdes y ambientalmente sanas. A nivel educativo, la recreación ambiental fomenta el desarrollo de habilidades y conocimientos para el reciclaje, el cuidado de los recursos, etc.
5. La recreación contribuye con la prevención y solución de problemas como la depresión, el consumo de sustancias lícitas e ilícitas, o la delincuencia juvenil.
6. La recreación en general contribuye con el hecho de que las personas a través de las diversas actividades que realizan encuentren la vida más satisfactoria y creativa; así como caminos para un mayor desarrollo y crecimiento personal.
7. La recreación turística atrae recursos económicos y estimula el desarrollo de las comunidades.
8. Por su naturaleza social la recreación abre espacios que por excelencia fomentan el desarrollo de habilidades para la convivencia pacífica. (Ministerio de Cultura de Colombia, 2006, págs. 7-8)

Con un enfoque dirigido a los niños, la recreación influye en el desarrollo integral de los infantes; pues mejora su calidad de vida y les otorga beneficios físicos, cognitivos, sociales, psico-emocionales, valores y aptitudes. "Para asegurar actividades satisfactorias de la recreación en esta etapa de la vida, se debe comprender los intereses, habilidades y

necesidades de los niños y una percepción amplia de cómo la recreación puede proporcionarle beneficios" (Gregorio, 2008).

Para concluir, podemos decir que el arte como actividad recreativa, aparte de los beneficios ya expuestos, tiene características propias de vital importancia para los procesos educativos. Pues, según Galván (s. f.), "Uno de los grandes desafíos de la educación es reconocer el valor del arte en el proceso de formación del niño" (pág. 1), y aunque dentro de los alcances de esta tesis no está el generar un esquema didáctico de enseñanza de los diversos tipos de arte, sí está el considerar al arte como un medio de expresión con diversas posibilidades creativas que permita a los niños transmitir sus emociones y estados de ánimo. Razón por lo que "cada vez encontramos más términos que relacionan el arte con la salud y el bienestar social, tales como arte comunitario, desarrollo artístico comunitario, arte social, arte relacional, Arte-mediación o arteterapia" (Mesas, 2016).

2.3 El Diseño de Servicios y la Innovación Social

El diseño como tal, hace mucho tiempo dejó de ser una actividad netamente práctica y estética que solo trataba soluciones a problemas de comunicación visual, de productos, de espacios, etc. Las necesidades y problemáticas en diferentes ramas del conocimiento han derivado que estas vayan implementado metodologías proyectuales[18] del diseño para buscar soluciones creativas y eficientes, al tener como eje a las necesidades del usuario para satisfacer otras de tipo social.

El pensamiento de diseño o *Design Thinking* forma, hoy día, diversas estrategias de trabajo multidisciplinario que conocemos como el Diseño Estratégico, Diseño de Servicios o Diseño Experiencial. Para Leiro (2008), el pensamiento estratégico le permite al diseñador establecer conexiones y negociaciones con los diferentes actores, que pueden ser parte de un proceso de diseño con el que generar un producto o servicio más humanitario. El diseñador, ahora más que nunca, es entendido como sujeto creativo y proyectual, que debe conocer las diferentes etapas y procesos que forman parte de la gestión estratégica del diseño: idear, planificar, implementar, materializar y comunicar el proyecto. Incluso, dicho autor sugiere también que no es necesario

[18] Proyectar significa coordinar, integrar y articular todos aquellos factores que, de una manera o de otra, participan en el proceso constitutivo de la forma del producto (Leiro, 2008).

> […] que los actores económicos sepan diseñar, ni que los diseñadores sean expertos en economía; pero sí que ambos conozcan los objetivos comunes que deben articularse en la creación de un producto y que, de esta manera, estén en condiciones de interactuar o de delegar tareas. (Leiro, 2008)

Sumado a esto, podemos decir que este proceso de diseño cooperativo no trata de solucionar un problema solo con decisiones personales, sino que plantea metas y objetivos colectivos (interactuando en mayor o menor grado con otras disciplinas como la Psicología, Ergonomía, Ingeniería, Gestión, etc.). Pues depende de las necesidades utilitarias del hombre, en cuyo caso cada una de las áreas del conocimiento aporta insumos necesarios para el correcto desarrollo y ejecución de un programa de investigación proyectual; en el que la meta es generar un bien o servicio utilitario, funcional, asequible y, en nuestro caso, un mensaje social. Asimismo, Leiro (2008) alude que la interacción con otras áreas del conocimiento se basa en la "técnica", la "usabilidad" y la "significación".

> A través de la interacción de estos tres polos que conforman el territorio específico del proyecto, se evidencian además las fronteras epistémicas del diseño: las ingenierías, si relacionamos técnica y usabilidad; las artes, cuando actúan la técnica y la significación, y las ciencias sociales instaladas entre la usabilidad y la significación. Es evidente que el triángulo conformado por las tres variables mencionadas constituye una simplificación, ya que el territorio proyectual incluye, en mayor o menor grado, otras variables como la ética y la sustentabilidad; pero solo a partir de la *técnica*, la *usabilidad* y la *significación* es posible definir lo específico del diseño y su posibilidad de innovar. (Leiro, 2008)

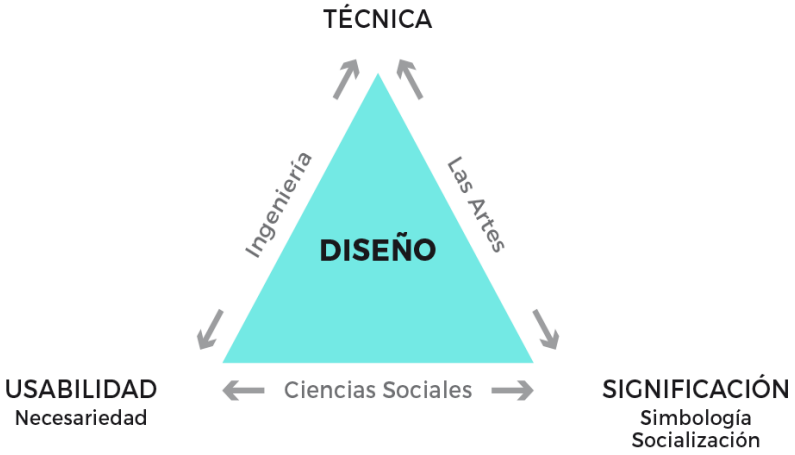

Figura 2. Lo específico del diseño. Elaborado a partir de la información consignada en *Diseño. Estrategia y Gestión*, de Reinaldo Leiro (2008), Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Con estos principios, empieza a tomar forma lo que hoy conocemos como el Diseño de Servicios: una relación simbiótica entre la metodología del diseño de productos y un producto intangible denominado servicio, que ha desarrollado sus propias metodologías y herramientas de trabajo y es de gran aporte para la generación de innovadoras propuestas proyectuales.

Pero es esencial, a su vez, delimitar lo que se entendemos como servicio; pues desde el punto de vista económico, que sería el contexto más próximo a nuestro proyecto, deviene "acción o conjunto de actividades destinadas a satisfacer una determinada necesidad de los clientes, brindando un producto inmaterial y personalizado" (Sánchez, 2016); por lo que no se genera mediante cadenas de producción, sino que el proveedor las adapta a las necesidades de cada cliente, y posee cuatro características principales:

> *Los servicios son intangibles:* no se pueden conocer hasta que no se realizan, y su transacción entre las partes no entraña el cambio de titularidad en la propiedad de ningún bien. Dos anotaciones al respecto: no hay que confundir el servicio como actividad, con el objeto de dicha actividad: así, el comercio es un servicio y, aunque salgamos del supermercado con el carrito lleno de mercancías que sí pasan a ser de nuestra propiedad, lo que hace el comerciante es servir de puente entre el fabricante/productor y nosotros y ese es el servicio que presta; y, a pesar de ser intangibles, el servicio se presta con la ayuda de "evidencias periféricas" (objetos de pequeño valor que cambian de manos y son el testimonio de la prestación de un servicio, como una entrada del cine, por ejemplo).
>
> *La producción y el consumo de los servicios son inseparables* ya que ocurren simultáneamente. En la medida en que ambas partes (proveedor y cliente) tienen que estar presentes en el momento en el que se presta el servicio, los dos influyen en su resultado. Por ejemplo, en la medicina: no se puede realizar una exploración a un paciente hasta que este no se presenta en la consulta.
>
> *Los servicios son perecederos:* ya que no se pueden almacenar ni transportar. Las cenas que no ha servido hoy un restaurante no se puede reconvertir en almuerzos para el día siguiente: la comida (el género), tal vez sí, pero el servicio de recibir y atender a los comensales se da por perdido si no se ejecuta en su momento.
>
> *Los servicios son variables*, en la medida que en su prestación interviene una combinación de factores que los hacen distintos a cada vez: la persona que los presta, el entorno, y finalmente el factor tiempo. Los servicios son variables porque las personas lo somos y no tenemos dos veces el mismo comportamiento, además el número de opciones aumenta a medida que aumenta el número de personas que intervienen en la experiencia: por ejemplo, en una visita a un hospital, los empleados con los que vamos a interactuar desde que entramos hasta que salimos es variable y todos ellos, además del médico con el que teníamos cita, influyen en la percepción de la calidad de la atención recibida. (Viladàs, 2010, págs. 22-24)

En una aproximación más enmarcada al Diseño de Servicios, consideramos la propuesta desarrollada por Gadrey (2000), quien toma como base la definición de Peter Hill de 1977, al sostener que un servicio o relación de servicio se vincula con un cambio

de condición o estado solicitado, mediante acuerdo previo por un consumidor, cliente o usuario, y que debe transformarse a través del encargo a un prestador de servicios. Esta idea para Gadrey tiene dos relaciones sociales: la "solicitud de intervención", que inicia la relación del servicio, y la "realidad que se quiere cambiar", mediante el producto o resultado; de aquí nace su propuesta conocida como el "triángulo del servicio":

> […] una actividad de servicio es una *operación* destinada a provocar un *cambio de estado* en una realidad C que posee o utiliza el consumidor B, siendo el cambio efectuado por el prestador de servicios A a petición de B, y en muchos casos en colaboración con él, pero sin dar lugar a la producción de un bien que pueda circular en la economía independientemente del medio C. (Gadrey, 2000, págs. 375-376)

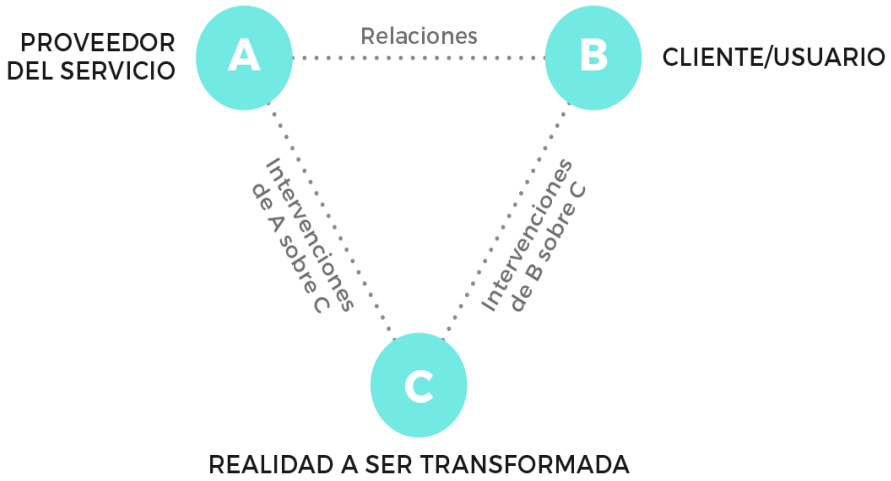

Figura 3. Triángulo del servicio. Elaboración a partir de la información consignada en *Creando valor a través del Diseño de Servicios*, de Bernardita Figueroa, Katherine Mollenhauer, Mercedes Rico, Rocío Salvatierra y Paula Wuth (2017), Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Una vez que hemos comprendido qué es un servicio, es necesario enfocarnos en el funcionamiento del Diseño de Servicios; que posee, también, varias definiciones y ha sido motivo de análisis. Nos obstante, en el libro *This is Service Design Doing*, encontramos la definición más acertada, que corresponde a Megan Erin Miller:

> El diseño de servicios ayuda a las organizaciones a ver sus servicios desde la perspectiva del cliente. Se trata de un enfoque de diseño de servicios que equilibra las necesidades del cliente con las de la empresa, con el objetivo de crear experiencias de servicio fluidas y de calidad. El diseño de servicios se basa en el pensamiento de diseño y aporta un proceso creativo y centrado en el ser humano para la mejora de los servicios y el diseño de nuevos servicios. A través de métodos de colaboración que involucran tanto a los clientes como a los equipos de prestación de servicios, el diseño de servicios ayuda a las organizaciones a obtener una verdadera comprensión de sus servicios de principio a fin,

> permitiendo mejoras holísticas y significativas. (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, pág. 20)

El Diseño de Servicios, al tener un enfoque multidisciplinario que combina diferentes métodos y herramientas, puede analizarse desde diferentes puntos de vista: como mentalidad es pragmático, co-creativo y práctico, pues busca un equilibrio entre la tecnología, la necesidad humana y la relevancia empresarial; como proceso está impulsado por la mentalidad del diseño en pro de soluciones elegantes e innovadoras a través de la iteratividad en la investigación y el desarrollo. Además, como conjunto de herramientas sencillas y útiles es capaz de hallar las necesidades y posibles soluciones óptimas para genera impacto; mientras que como lenguaje interdisciplinar conecta personas de diferentes campos, al reunirse en torno a sus herramientas de trabajo, lo que les permite colaborar con éxito sin tener que entender demasiado el mundo de los demás como si fuera un lenguaje común; a la vez que, como enfoque de gestión, está integrado de forma sostenible en procesos organizacionales, pues el proceso iterativo del diseño fomenta el trabajo colaborativo entre los diferentes gestores de servicios (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, págs. 20-21).

Aunque el Diseño de Servicios podría abarcar muchos campos y existe un fuerte lazo que lo une con las diferentes ramas del diseño como técnica, no necesariamente se preocupa de las cuestiones estéticas de los servicios; su objetivo principal, sin dejar de lado lo visual y su usabilidad, es que los servicios funcionen acordes a las necesidades y creen valor y sentido experiencial para los usuarios. Por ello, una característica que hace que esta disciplina se distinga sobre otras disciplinas proyectuales son sus principios, cuya efectividad en la generación de propuestas innovadoras influirá tanto en los usuarios como en los generadores de servicios.

> *Centrado en el ser humano:* Considera la experiencia de todas las personas afectadas por el servicio
>
> *Colaboración:* Las partes interesadas de diversos orígenes y funciones deben participar activamente en el proceso de diseño del servicio.
>
> *Iterativo:* El diseño de servicios tiene un enfoque exploratorio, adaptativo y experimental, que itera hacia la implementación.
>
> *Secuencial:* El servicio debe visualizarse y orquestar como una secuencia de acciones interrelacionadas.
>
> *Real:* Las necesidades deben investigarse en la realidad, las ideas deben ser prototipadas en la realidad, y los valores intangibles deben ser demostrados en la realidad física o digital.

> *Holístico:* Los servicios deben abordar de forma sostenible las necesidades de todas las partes interesadas a través de todo el servicio y en toda la empresa. (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, pág. 27)

Un supuesto relacionado con el Diseño de Servicios es la atención o servicio al cliente, el cómo puede mejorar las propuestas de valor de las empresas u organizaciones, o de qué manera se recupera un servicio que estaba mal; pero el diseño de servicios va más allá de eso. Muchos proyectos en el mundo, como lo descrito en el capítulo anterior, han usado sus planteamientos para enfocarse a otras metas y volcar las formas de pensar hacia la *innovación social* y participativa, para mejorar el *estado actual de las cosas*. Entiéndase esto como soluciones que nos involucran como personas y al entorno en que vivimos, para desarrollar nuevas ideas o estrategias de productos y servicios desde un ámbito social o ambiental.

En la actualidad, enfrentamos como sociedad problemáticas y retos globales cada vez más complejos: la discriminación social, el cambio climático, los conflictos o guerras, la pobreza, la vulnerabilidad social, la falta de educación, el desempleo, la pandemia, etc., que exigen soluciones con nuevas formas de abordaje. En este sentido, la innovación social es un medio idóneo para lograrlo.

> Definimos las innovaciones sociales como ideas (nuevos productos, servicios y modelos) que satisfacen las necesidades sociales y crean nuevas relaciones o formas de colaboración. En otras palabras, se trata de innovaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para su funcionamiento. (Manzini, 2015, pág. 14)

Ideas que deben acompañarse de mecanismos que determinen la efectividad e impacto de sus soluciones a largo plazo. De ahí que para Buckland & Murillo (2013) la innovación social posea cinco variables esenciales:

1. *Impacto y transformación social*, para resolver uno o varios problemas sociales, retos medioambientales, éticos o económicos.
2. *Colaboración intersectorial*, porque la innovación social no funciona de manera aislada, sino que permite la colaboración y motivación de distintos sectores.
3. *Sostenibilidad económica y viabilidad a largo plazo*, pues, aunque busque resolver problemas sociales, se hace énfasis también en la autosuficiencia y la orientación a resultados en la estrategia financiera.
4. *Tipo de innovación*, pues las innovaciones sociales son de dos tipos: abierta y cerrada; la primera se basa en que los interesados son libres de copiar una idea y adaptarla, y la segunda, en la propiedad intelectual, por la cual el conocimiento pertenece al autor.

5. *Escalabilidad y replicabilidad*, quizá sea la más importante, pues las innovaciones sociales deben permitir replicarse en otros lugares y escalarse; incluso, lo que funciona en una ciudad o nación, puede hacerse extensiva a otra. (pág. 11)

En general, podemos decir que los planteamientos revisados en este Marco Teórico permiten apuntalar la viabilidad del proyecto, al tomar en consideración el objetivo general en pro del diseño de un esquema de actividades artístico-recreativas para niños entre 9 y 11 años. Para lo cual hemos definido los criterios teóricos basados en las condiciones de vulnerabilidad antes mencionadas, en las que se circunscribe este grupo poblacional. Además de los diferentes tipos de actividades artístico-recreativas que pueden desarrollarse, según los procesos y planteamientos metodológicos del Diseño de Servicios (identificar, analizar, conceptualizar, testear e implementar), y el hecho de arribar a una propuesta adaptada a sus necesidades y flexible, para que pueda ser replicada en otros contextos y que, de cierta manera, contribuya con los cambios y necesidades sociales de la actualidad.

Capítulo III. Metodología

3.1 El Diseño de Servicios como método

Como ya hemos mencionado, el Diseño de Servicios ha sido abordado por varios autores desde diferentes puntos de vista y, como herramienta, existen características comunes entre cada una de ellas. A pesar de que este método proyectual está etiquetado como de uso exclusivo para la creación de servicios o mejoramiento de los ya existentes, tanto en empresas como en emprendimientos, con esta investigación pretendemos contribuir con la eliminación de este supuesto. Sobre todo, a partir del desarrollo de un proyecto que cumpla con los postulados expresados en el Marco Teórico en vínculo estrecho con la metodología proyectual del Diseño de Servicios (v. Figura 5); para así cumplir con el objetivo general que nos proponemos: *Diseñar un programa de actividades artístico-recreativas para los niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo desde la investigación y análisis de los usuarios.*

Para lo cual iniciamos con la categorización de los diferentes actores involucrados en el proyecto (v. Figura 4), al considerar la problemática definida en los antecedentes y que está relacionada con el estado de vulnerabilidad y el manejo de las emociones de los niños; para luego revisar las diferentes etapas de la metodología del Diseño de Servicios y desarrollar el Protocolo del trabajo adaptado al proyecto (v. Figura 6).

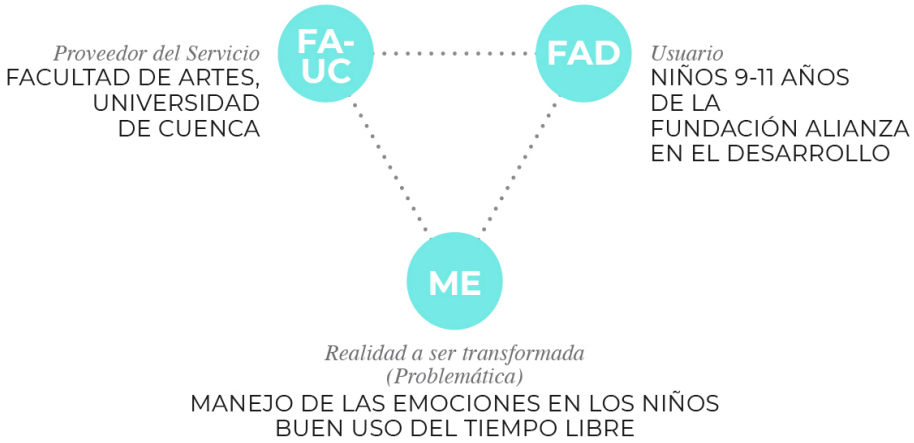

Figura 4. Triángulo del servicio aplicado al desarrollo del proyecto. Elaboración propia.

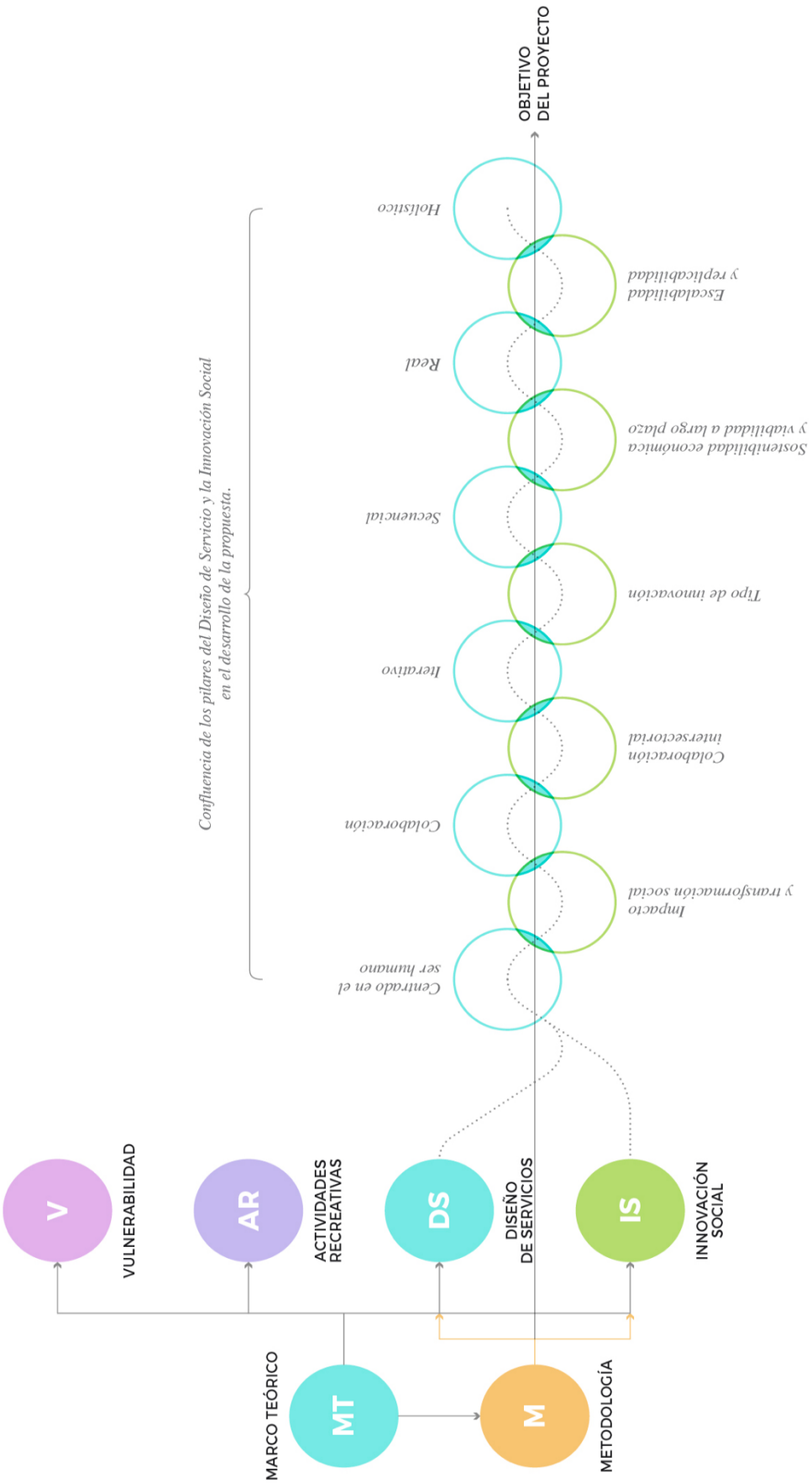

Figura 5. Diagrama del proceso investigativo desarrollado. Elaboración propia.

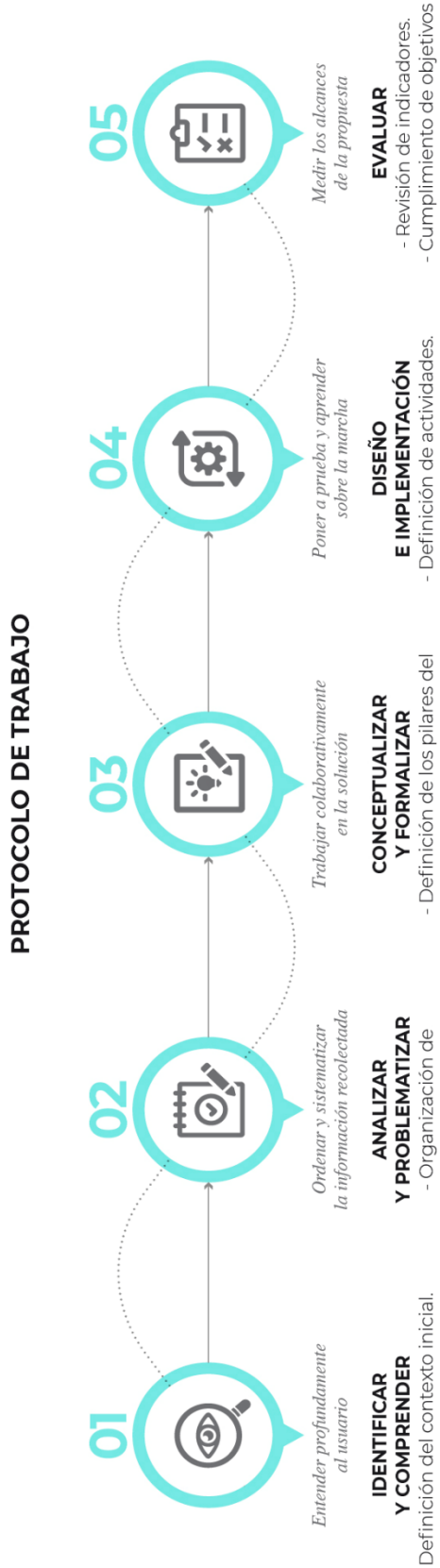

Figura 6. Protocolo del trabajo acorde con la metodología del Diseño de Servicios. Elaboración propia.

3.2 Protocolo del trabajo

El Protocolo del trabajo es el esquema guía, mediante el cual describiremos, planificamos y comunicaremos las diferentes etapas que serán parte de la puesta en práctica de la metodología de trabajo de este proyecto. Guía que tiene como antecedente la propuesta desarrollada por el Laboratorio de Diseño de Servicios UC, de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile (Figueroa, Mollenhauer, Rico, Salvatierra, & Wuth, 2017), que hemos adaptado a nuestra necesidad y, a partir de la cual, proponer un camino de referencia para la generación de proyectos innovadores de vinculación con la sociedad desde el Diseño de Servicios.

Como parte de esta investigación, buscamos resolver las siguientes preguntas relacionadas con los niños, hijos de recicladores, que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo: ¿Cuáles son las actividades artísticas recreativas más idóneas para los niños? ¿El Diseño de Servicios puede mejorar el uso del tiempo libre que tiene los niños en la Fundación a partir de la inclusión de actividades artísticas? ¿Puede la inclusión de actividades artísticas ayudar a sobrellevar los problemas emocionales de los infantes?

Para resolver estas interrogantes planteamos el siguiente Protocolo del trabajo:

Objetivos:

1. Definir un Protocolo de inclusión de actividades acorde al rango etario de los niños.
2. Conocer cuáles son las actividades artísticas que pueden ser impartidas desde la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (FA-UC).
3. Evaluar el impacto de la inclusión de las actividades en el manejo de las emociones en los niños.

Por tanto, en este capítulo desarrollaremos las tres primeras instancias del Protocolo del trabajo: Identificar y Comprender, Analizar y Problematizar, y Conceptualizar y Formalizar; las cuales nos permitirán entender al usuario para una praxis posterior en pro de soluciones colaborativas.

ETAPA 1. IDENTIFICAR Y COMPRENDER

Entender profundamente al usuario

Las actividades están orientadas al entendimiento profundo del contexto de los usuarios del servicio (identidades, conductas, motivaciones, frustraciones y expectativas) y la caracterización a la organización que lo proveerá (posicionamiento, debilidades, fortalezas, estructura, personas y procesos).

1.1 Definición del contexto inicial

Buscamos definir y entender el contexto en el cual se desarrolla el proyecto, cuáles son los medios con los que contamos, las capacidades, debilidades, recursos y contactos.

¿Para qué sirve?

- Clarifica el punto de partida.
- Permite enfocar correctamente los esfuerzos.
- Genera una reflexión en torno a la realidad actual del equipo.
- Define una visión de futuro a modo de hipótesis.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Mapa de Estado preliminar.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Post-it.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una "Lluvia de ideas" de forma colaborativa).

¿Cómo se hace?

1. Se debe responder, mediante un debate grupal, la siguiente pregunta: ¿Qué se quiere lograr? Es recomendable redactar la respuesta en forma de objetivo, ya que esto permitirá abrir posibles caminos de proyecto.
2. Luego, se establecen las capacidades, debilidades, redes de contacto y recursos con que cuenta la persona o grupo; por lo que pueden considerarse los conocimientos previos y recursos humanos, económicos, materiales y tecnológicos, entre otros.

3. Finalmente, se definen de forma progresiva las hipótesis del proyecto. Para lo cual el *Mapa de Estado preliminar* concibe cuatro espacios en los que se consignan los siguientes parámetros: el ámbito, rubro o tema en el que se trabajará; la supuesta necesidad o problema detectado; los posibles usuarios asociados; y qué se necesita explorar en mayor profundidad para conocer mejor el problema, la oportunidad o el desafío. Toda esta información se constituye en un marco inicial que será la base para comenzar la fase de investigación.

Figura 7. Mapa de Estado preliminar. Elaboración propia.

1.2 Descripción del entorno

A partir de un mapeo definimos dónde está ubicada la organización, a través de vínculos y flujos representados en un *Mapa de Ecosistema*. Esta técnica busca visualizar los vínculos que tiene la organización con otros actores, según flujos relacionales y de dinero, información, abastecimiento, prestaciones y asuntos legales, entre muchos otros. El objetivo es analizar potencialidades, oportunidades, limitantes y barreras que puedan existir para la generación del futuro proyecto.

¿Para qué sirve?

- Posibilita la visualización de los tipos de relaciones existentes.
- Identifica posibles alianzas para enfrentar el desafío planteado.
- Detecta previamente las oportunidades y las amenazas del entorno actual.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Mapa de Ecosistema.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Post-it.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una "Lluvia de ideas" de forma colaborativa).

¿Cómo se hace?

1. El primer paso es poner a la organización en el centro del lienzo.
2. A continuación, se hace una lista de las instituciones, los individuos, las comunidades y cualquier otro actor con el que la organización posea algún tipo de relación o vínculo.
3. Luego, se ubica cada actor en el lienzo y, mediante trazos, se une cada uno de los actores con la organización, y viceversa. Para esto se puede utilizar una determinada simbología que permita diferenciar los tipos de vínculos existentes entre los distintos actores: intercambios de dinero, información, fuerza de trabajo, servicios, materias primas o recursos para el abastecimiento; así como vínculos políticos o de competencia, entre otros. Las conexiones varían en dependencia de la organización que se está estudiando. Lo relevante es determinar con quién y cómo se relaciona la organización con su entorno.

4. Finalmente, se deben detectar las oportunidades y amenazas para el proyecto en relación con el ecosistema en el que está inmerso y en función de sus flujos. Esto puede detonar en estrategias que potencien relaciones o moderen la influencia de barreras provocadas por flujos económicos, legales y políticos, entre otros.

Figura 8. Mapa de Ecosistema. Elaboración propia.

1.3 Detección de factores influyentes

Esta técnica busca comprender los escenarios que influyen en la actualidad, así como los que influyen a corto o mediano plazo. Es un análisis que pone en evidencia las temáticas que afectan y modelan el entorno y que, por lo tanto, influyen en un determinado mercado, territorio específico, organización o servicio estudiado. Aplicar esta técnica de forma co-creativa tiene por objetivo alinear los puntos de vista del equipo de trabajo, imaginar el futuro, inspirar ideas sobre ámbitos de los cuales no se tenía conciencia e identificar las áreas en las que se requiere conocer más acerca del medio.

Las categorías sugeridas para el análisis corresponden a los diversos contextos: político, económico, sociocultural, tecnológico y medioambiental. Adicionalmente, se pueden agregar otros ámbitos que tengan relación con el campo de estudio, como la salud, inmigración y cambios demográficos, entre otros.

¿Para qué sirve?

- Posibilita la visualización de los tipos de relaciones existentes.
- Permite conocer los ámbitos externos que afectan al servicio en la actualidad.
- Anticipa factores externos relevantes en el ámbito en que se está indagando.
- Facilita la proyección/imaginación de los aspectos que afectarán al servicio.
- Inspira ideas sobre el futuro del servicio.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Mapa de Escenario presente y futuro.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Post-it.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una “Lluvia de ideas” de forma colaborativa).
- Imágenes, noticias y dibujos que permitan entender el contexto actual y futuro.

¿Cómo se hace?

1. Se debe determinar si se estudiará el escenario presente y futuro del mundo, del país, de una ciudad, de una comunidad, de un mercado particular, de un servicio, de una organización, etc.

2. Se debe hacer un breve estudio sobre cómo es la condición actual de las categorías determinadas y traer imágenes, noticias, datos, dibujos o íconos que permitan imaginar escenarios futuros.
3. Se solicita que escriban o dibujen en Post-it ejemplos de escenarios actuales y futuros, incluyendo oportunidades, eventos, productos, servicios, normas, organizaciones o personas que ellos asocian con cada categoría de la matriz. No es necesario llenar todas las categorías. De hecho, cada participante puede incluso centrarse en un solo tópico.
4. A continuación, se realiza una discusión grupal para analizar qué puntos llaman más la atención y cómo afectan o afectarán a la organización, a los usuarios, a los colaboradores, a la inversión, entre otros.
5. Finalmente, se sintetiza la información y se escogen aquellas categorías y/o escenarios que sean necesarios para investigar más o en los cuales se requiera poner énfasis; así como aquellos que inspiran al equipo.

Figura 9. Mapa de Escenario presente y futuro. Elaboración propia.

1.4 Detección de informantes clave

Esta técnica busca identificar y/o imaginar posibles fuentes de información valiosa para el proyecto, especialmente aquellos datos que serán relevantes que consideremos en el trabajo documental y de campo. Para esto existen tres categorías: contextos, personas y documentos, que merecen ser revisados.

Contextos se refiere a servicios, actividades o situaciones particulares en las que suceden interacciones interesantes vinculadas al caso. Mientras que *Personas* son aquellos individuos que pueden tener experiencia, conocimientos o historias relevantes para el proyecto; por ejemplo, usuarios potenciales o actuales del servicio, grupos de personas y comunidades, entre otros. Finalmente, *Documentos* son las fuentes de información que nos suministran datos significativos para el proyecto.

¿Para qué sirve?

- Permite descubrir fuentes de información valiosas.
- Orienta y enfoca el porvenir de la investigación, estableciendo preliminarmente los sujetos y objetos a considerar en el estudio en terreno.
- Promueve la triangulación de la información.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Lienzo de Fuentes de información.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Post-it.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una “Lluvia de ideas” de forma colaborativa).
- Indagación previa de los tres componentes.
- Documentos internos de la organización.

¿Cómo se hace?

1. Consignar, en el centro del lienzo, el objetivo general de la investigación en terreno. Este puede ser distinto del desafío de proyecto, ya que el objetivo de la investigación pretende definir lo que se va a ir a buscar. Este objetivo debe ser lo suficientemente acotado para enfocar los esfuerzos a partir de los recursos disponibles (un objetivo muy ambicioso no permitirá lograr resultados de calidad). El propósito general de la investigación se redactará con la siguiente

estructura: VERBO + QUÉ. Por ejemplo: “Conocer en profundidad a los usuarios del servicio de cobro de licencias médicas”.

2. A partir de este desafío, se completarán las tres categorías de posibles fuentes de información, que faciliten el logro del objetivo; incluso, pueden ser diversas y muchas veces permiten comprender el desafío, el problema o la oportunidad desde distintos puntos de vista y múltiples aristas.
3. Luego de completar los tres campos, se planifica la visita a terreno y la elección de los medios de levantamiento de información.

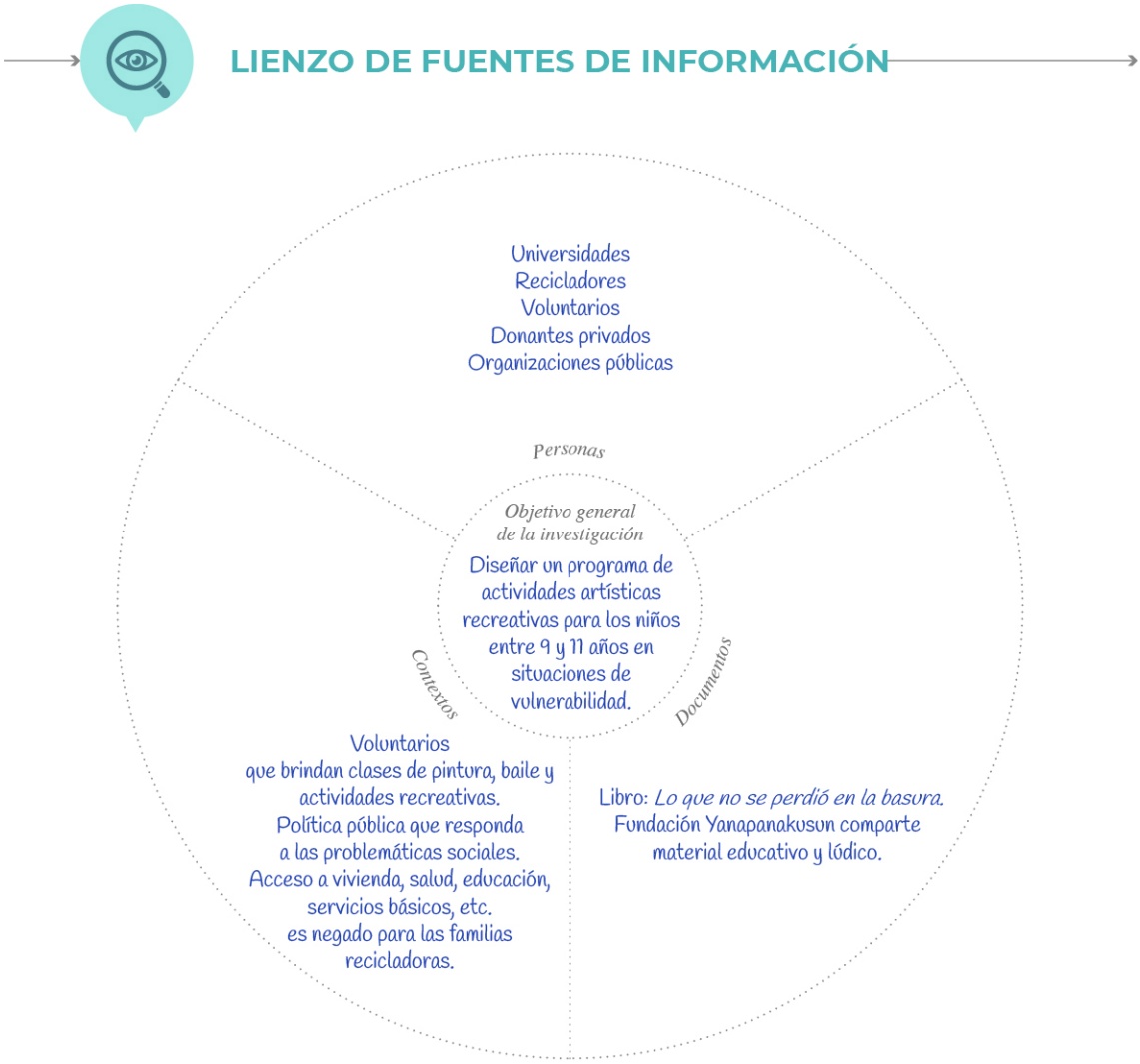

Figura 10. Lienzo de Fuentes de información. Elaboración propia.

1.5 Entrevista

Es una técnica etnográfica de carácter cualitativo, que sirve para hacer que las personas hablen sobre lo que saben, piensan y creen, con el fin de entender sus reflexiones, opiniones, sentimientos y actitudes. Consiste en seleccionar a una persona o grupo de personas para entablar una conversación guiada sobre tópicos atingentes al desafío, la problemática u oportunidad que se esté tratando. Puede realizarse en distintos contextos, alcanzar distintos grados de profundidad y estar focalizada en diferentes asuntos. Toda la información que se obtenga constituye un valioso insumo para el desarrollo del proyecto.

¿Para qué sirve?

- Permite conocer experiencias, sentimientos y opiniones.
- Genera un mayor entendimiento sobre cómo las personas explican o interpretan una determinada realidad.
- Investiga sobre temas sensibles o muy determinados por normas sociales.
- Permite empatizar y descubrir las realidades de otras personas.

Herramientas

- Antes | Pauta de Preparación de la entrevista.
- Durante | Pauta de Entrevista.
- Después | Conclusiones de la entrevista.
- Instrumentos de registro de la entrevista: cámara de fotos y/o vídeo, grabadora.
- Instrumentos de registro del entrevistador: cuaderno de notas, tablet, computador.
- Consentimiento informado en caso de que se requiera.

¿Cómo se hace?

Esta técnica puede organizarse en tres etapas y, para su ejecución, se sugiere completar las plantillas que dividen el trabajo de la siguiente forma:

1. ANTES | PAUTA DE PREPARACIÓN DE LA ENTREVISTA: Se definen el objetivo general de la investigación, los objetivos específicos de la entrevista, los sujetos a ser entrevistados, la información que se busca al respecto y el tipo de entrevista que se utilizará, según corresponda al objetivo. Además, y de forma particular, se detallan los temas a abordar en cada entrevista. Los objetivos específicos pueden ser resueltos con más de una entrevista, del mismo modo que con una entrevista se puede resolver más de un objetivo específico.
2. DURANTE | PAUTA DE ENTREVISTA: Primero, se realiza una breve descripción de la situación (tipo de entrevista, lugar, medio de registro e insumos). Se

predeterminan y enumeran los temas a tratar durante la entrevista y, finalmente, se entrevista a las personas procurando seguir los puntos clave que correspondan a una praxis efectiva.

3. DESPUÉS | CONCLUSIONES DE LA ENTREVISTA: Se procede a ordenar las citas y conclusiones, al generar jerarquías y analizar los hallazgos relevantes. Escuchar los audios de registro permite enriquecer estos descubrimientos (muchas veces no se alcanza a registrar todo en las notas de campo).

Puntos clave al entrevistar

- Definir correctamente los actores a entrevistar en función de los objetivos de la investigación.
- Los temas a tratar deben organizarse previamente, para lo cual se recomienda armar una pauta semiestructurada que permita un diálogo fluido; en el que se ofrezca un espacio para que el entrevistado revele la información que considere importante.
- Preguntar "¿por qué?". No basta con saber lo que las personas hacen o dicen, sino que también se requiere saber por qué lo hacen. El entrevistador nunca debe dar por conocida la respuesta.
- Nunca se debe preguntar con "por lo general", sino "en ocasiones específicas".
- Promover historias es una buena forma de conseguir información. Se recomienda usar recursos como: "Cuéntame sobre la última vez que…".
- Buscar que el entrevistado revela sentimientos y emociones es otra forma de obtener información valiosa, por lo que se recomienda indagar en lo que la persona siente sobre lo que está contando.
- Encontrar inconsistencias entre lo que la persona dice y lo que realmente hace también puede revelar datos clave, por lo que es necesario estar alerta y preguntar por qué se manifiestan esas inconsistencias.
- El entrevistador debe estar atento al lenguaje no verbal y a cualquier signo que denote emociones.
- No se debe tener miedo al silencio. Si bien muchas veces es incómodo, es bueno dar espacio a la persona para pensar y reflexionar.
- No se deben inducir respuestas ni ayudar al entrevistado a "completar la oración".
- Tampoco se debe interrumpir. Lo ideal es que el entrevistado hable como mínimo el 80 por ciento del tiempo.

- Se debe velar en todo momento por la comodidad del entrevistado en relación con el lugar, el tiempo y los temas de conversación.
- Las preguntas deben ser neutrales, sin inducir emociones. Por ejemplo, en lugar de preguntar: *"¿No cree que estar con la familia es lo más entretenido?",* se debe decir: *"¿Qué piensa de compartir tiempo con la familia?".*
- Se debe evitar las preguntas largas que sean difíciles de retener o comprender.

Dinámica sugerida para la entrevista

1. Presentarse: Contar quién es uno y por qué está ahí.
2. Introducir el proyecto: Explicar de qué se trata el proyecto, cuál es el objetivo y por qué se está realizando la entrevista.
3. Construir una buena relación y dar confianza: Empatizar con el entrevistado hará que esté abierto a entregar información fidedigna.
4. Explicar los términos de confidencialidad.
5. Promover las historias: Comenzar la entrevista intentando que la persona cuente historias, poniendo atención en los detalles e indagando en los puntos relevantes.
6. Explorar las emociones: Indagar y explorar las emociones asociadas a las historias.
7. Volver a preguntar sobre incoherencias detectadas e intentar buscar puntos importantes e inspiraciones.
8. Agradecer y cerrar: Recordar las condiciones de confidencialidad.

ANTES / PAUTA DE PREPARACIÓN DE LA ENTREVISTA

Objetivo general de la investigación

Diseñar un programa de actividades artísticas recreativas para los niños entre 9 y 11 años en situaciones de vulnerabilidad que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo desde la investigación y análisis de los usuarios.

Objetivos de la entrevista	*¿A quiénes entrevistar?*	*¿Qué información se busca? (protocolo de trabajo)*	*¿Qué tipo de entrevista se realizará?*
Investigar y entender el contexto donde se desenvuelven los niños, rutinas y actividades que desarrollan en la Fundación.	Personal de la Fundación Alianza en el Desarrollo.	Conocer cuáles son las actividades artísticas que pueden ser impartidas desde la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.	EN PROFUNDIDAD. Busca rescatar las experiencias personales. EN CONTEXTO. En el ambiente donde se desarrolla la acción.
Mejorar el uso del tiempo libre de los niños para que puedan desarrollar nuevos conocimientos.	Niños que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo.	Definir un protocolo de inclusión de actividades acorde al rango etario de los niños.	EN PROFUNDIDAD. Busca rescatar las experiencias personales. EN CONTEXTO. En el ambiente donde se desarrolla la acción.
Definir los problemas y necesidades de los niños e idear posibles soluciones.	Personal y niños que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo.	Evaluar el impacto de la inclusión de las actividades en el manejo de las emociones en los niños.	EN PROFUNDIDAD. Busca rescatar las experiencias personales. EN CONTEXTO. En el ambiente donde se desarrolla la acción.

Figura 11. Antes | Pauta de Preparación de la entrevista. Elaboración propia.

DURANTE / PAUTA DE ENTREVISTA

Tipo de entrevista: En profundidad y contexto
Lugar: Fundación Alianza en el Desarrollo
Duración: Aproximadamente 10 minutos
Medio(s) de registro: Grabaciones
Edad: 9 a 11 años

Temas a abordar

1. ¿Cuál es el contexto en el que viven los niños (social – económico – vivienda)?
2. ¿Cómo es la relación de los niños con su familia?
3. ¿Cuál es la rutina de actividades diarias que tienen los niños?
4. ¿Cómo influye la rutina de estos niños en el uso de su tiempo libre?
5. ¿Por qué asisten a la Fundación y con qué frecuencia?
6. ¿Qué actividades realizan en la Fundación?

Citas/comentarios relevantes

Los niños entrevistados asisten en la mañana y tarde los días lunes, miércoles y viernes, en la mayoría de casos, pues viven en zonas alejadas del centro de la ciudad.

Una de las fuentes de ingreso económico de sus padres es el reciclaje.

Ocasionalmente trabajan en el reciclaje, en especial cuando están de vacaciones y los fines de semana.

Los niños tiene miedo de expresar sus sentimientos, no confían mucho en las personas.

Figura 12. Durante | Pauta de Entrevista. Elaboración propia.

DESPUÉS / CONCLUSIONES DE LA ENTREVISTA

Las entrevistas realizadas acorde a los objetivos de investigación permitieron tener una mejor visión del contexto en el que se desenvuelven los niños.

- Todos los entrevistados se sienten a gusto en la Fundación con las actividades que realizan, el seguimiento de tareas, la facilidad de transporte, los refrigerios y almuerzos.
- Los niños no conocen otro tipo de actividades artísticas aparte de dibujar y pintar.
- Eventualmente realizan actividades físicas en la Fundación como la bailoterapia y fuera de ella el deporte que más practican los niños es el fútbol.
- No han desarrollado ninguna actividad relacionada con la música o danza.
- Los niños se movilizan solos o con sus hermanos a la Fundación.
- Aunque el trasladarse de sus domicilios hasta la Fundación les toma en promedio una hora de ida y una hora de regreso, asisten regularmente, aquí encuentran afecto y amistad.
- Dos puntos críticos que se pudo identificar es que en su entorno escolar y familiar, existen casos de consumo de drogas, bebidas alcohólicas y abuso familiar.
- En general, los niños opinan que faltan áreas verdes para poder jugar.

PROBLEMAS/NECESIDADES IDENTIFICADOS A PARTIR DE LAS ENTREVISTAS

PROBLEMAS	¿POR QUÉ?
Manejo de sus emociones.	Sufren maltrato familiar y acoso por parte de otros niños.
Mejora de espacios.	Porque pueden desarrollar un mayor número de actividades.
Uso adecuado del tiempo libre.	Están expuestos a situaciones de riesgo (drogas, alcohol,etc.).
Conocer nuevas alternativas recreacionales.	Necesitan complementar su aprendizaje con actividades extras a las desarrolladas en la escuela.
Jugar	Entretenimiento.
Planeación	Se necesita estructurar y establecer un cronograma de actividades y dar seguimiento para garantizar el correcto desarrollo de las mismas.
Reducir tiempo de movilización.	Porque les toma demasiado tiempo en movilizarse desde sus hogares a la Fundación y viceversa.

Figura 13. Después | Conclusiones de la entrevista. Elaboración propia.

ETAPA 2. ANALIZAR Y PROBLEMATIZAR

Ordenar y sistematizar la información recolectada

Las actividades de esta etapa se orientan al análisis de la información recogida para establecer vínculos y patrones que detonen oportunidades del proyecto, a través del uso del pensamiento creativo. Establecidas las dimensiones del problema que impacta en los usuarios, podemos conceptualizar las posibles soluciones.

2.1 Organización de los hallazgos

Sirve para organizar progresivamente la información obtenida en la etapa anterior, *Identificar y Comprender*; para visualizar vínculos, generar agrupaciones, entender las relaciones causa-efecto implícita en las problemáticas, diferenciar entre problemas relacionados con los usuarios finales y problemas relacionados con los proveedores del servicio, y detonar nuevas perspectivas de los hallazgos. Luego de esto, la reflexión se organiza en dos niveles: problemas estratégicos y problemas operativos. Los problemas estratégicos se vinculan con lo sistémico y los planteamientos declarados por la organización (Misión, Visión, Valores y Objetivos). Los problemas operativos se refieren a cómo, cuándo y con qué se enfrentan las interacciones del servicio.

¿Para qué sirve?

- Permite visualizar y socializar la información recabada.
- Permite que los miembros del equipo compartan su proceso mental con los demás.
- Facilita la vinculación entre los distintos tópicos para generar nuevas observaciones relevantes.
- Devela vínculos, cruces y relaciones causa-efecto entre las problemáticas.
- Genera una comprensión dual (estratégica y operativa) de los problemas presentados en el servicio.
- Permite identificar nuevos problemas.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Computador con conexión a Internet.
- Mapa de Síntesis de hallazgos.
- Mapa de Análisis de problemas.
- Post-it.

- Lápices/esferográficos.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una "Lluvia de ideas" de forma colaborativa).

¿Cómo se hace?

1. Se escriben en los Post-it las citas relevantes y los descubrimientos realizados en la etapa de investigación.
2. Luego, los Post-it se organizan en el *Mapa de Síntesis de hallazgos*. La idea es agruparlos, conectarlos y vincularlos entre sí bajo lógicas o temáticas definidas por el equipo de trabajo. El objetivo es encontrar patrones. Incluso, pueden existir vínculos entre las temáticas.
3. Los grupos se ordenan y jerarquizan en el *Mapa de Análisis de problemas,* según los niveles en los que se enmarcan (estratégico u operativo). En todo momento se debe considerar que el objetivo de esta técnica es comprender las relaciones de causa-efecto y detectar problemas de estrategia y operación.

Figura 14. Mapa de Síntesis de hallazgos. Elaboración propia.

Figura 15. Mapa de Análisis de problemas. Elaboración propia.

2.2 Construcción de arquetipos

Esta técnica busca comprender a grupos específicos de usuarios a través de la segmentación de mercados o comunidades; puesto que poseen rasgos esenciales y característicos en común que, a la vez, son diferenciadores de otros individuos. El *Mapa de Usuario* explora profundamente la identidad, conductas, motivaciones, expectativas, sueños y frustraciones de estos grupos. La información recogida responde a interrogantes referidas a la afinidad con determinados grupos y la pertenencia a ellos; además, se busca visualizar incongruencias entre, por ejemplo, lo que piensan y lo que hacen. Es importante considerar que existen dos focos para utilizar este instrumento: el primero intenta determinar cómo es este usuario en su vida diaria, el segundo procura establecer cómo es este usuario en relación con un servicio específico.

¿Para qué sirve?

- Permite identificar grupos de usuarios actuales de un servicio o posibles usuarios futuros.
- Hace abarcable al amplio espectro de usuarios existentes.
- Propicia una comprensión profunda de los usuarios.
- Identifica gran parte de los fundamentos que gobiernan las preferencias de determinados grupos ante un servicio o experiencia.
- Focaliza los esfuerzos de diseño, al identificar con precisión los sujetos de trabajo.

Herramientas

- Mapa de Usuario.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

Se realiza mediante el cruce de observaciones y entrevistas. El arquetipo construido debe ser un personaje ficticio que representa a todos los integrantes de un grupo y, a la vez, a ninguno en particular, pero sin caer en la caricatura.

1. Se comienza con una descripción breve en el mapa acerca de quién es esta persona (edad, género, nombre ficticio, etc.).
2. Luego, se trabaja en las tres dimensiones identitarias de manera simultánea (cabeza, corazón y cuerpo). Se pueden utilizar diversos medios de síntesis que expresen los rasgos esenciales de estos usuarios, tales como elementos gráficos, narraciones, citas y metáforas.

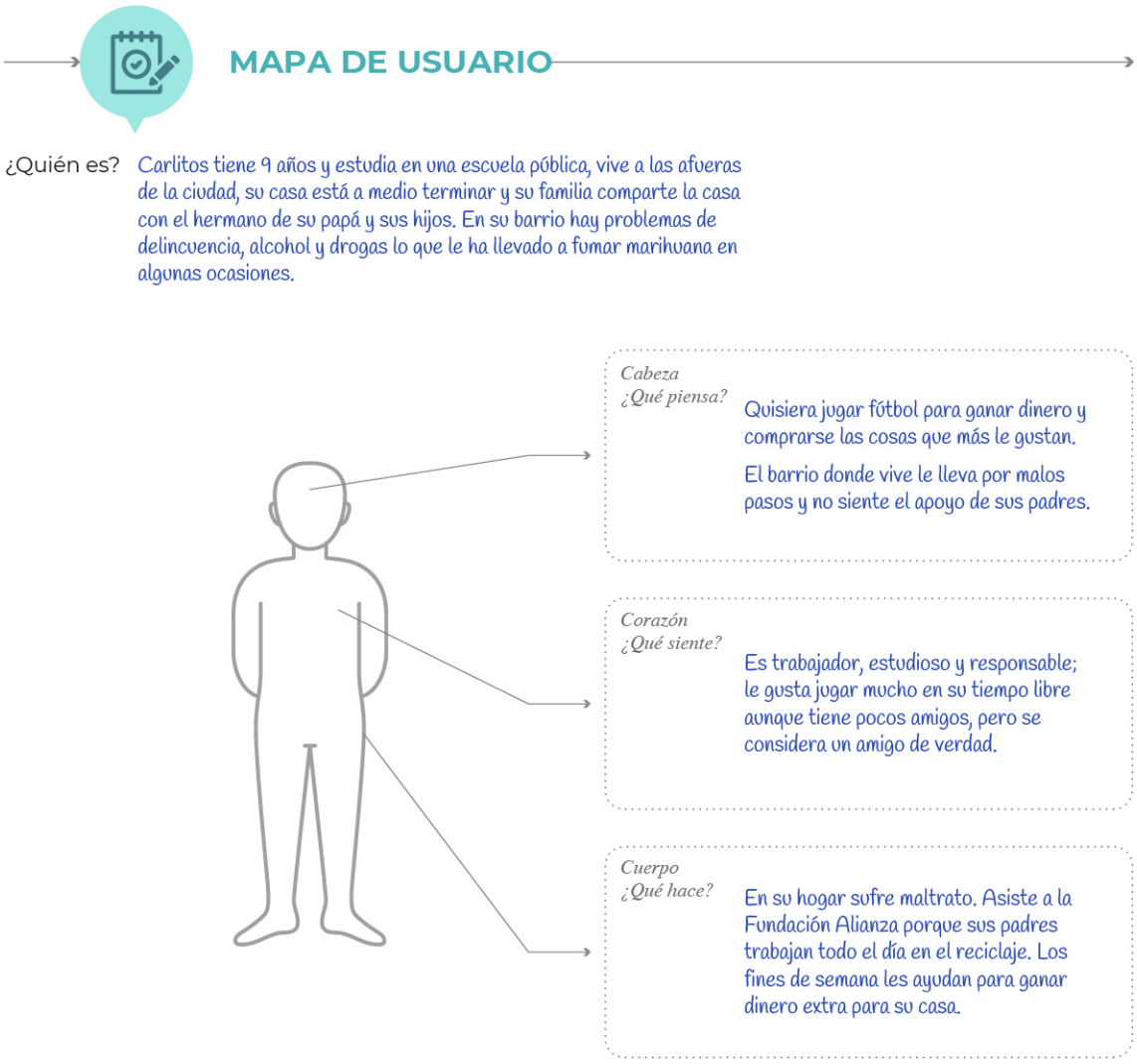

Figura 16. Mapa de Usuario. Elaboración propia.

2.3 Análisis de la experiencia actual

Es una técnica que analiza gráficamente el recorrido y la experiencia que tiene un tipo de usuario en torno a un servicio. Se usa también para describir espacios temporales más amplios que el momento del servicio mismo; por ejemplo, la rutina diaria o semanal de una persona; lo que nos permite entender cómo el servicio se inserta en ella. Su objetivo es examinar el viaje paso a paso, al poner énfasis en los usuarios, los flujos de información y la evidencia física. Se utiliza el *Mapa del Viaje existente*, en el que se detallan en forma estructurada y cronológica las diferentes actividades que realiza el usuario y nos permite identificar las emociones positivas o negativas que experimenta.

¿Para qué sirve?

- Identifica los vínculos y las relaciones existentes entre los componentes del servicio.
- Establece un panorama de los factores que influencian la experiencia del usuario, considerando en primer plano su punto de vista.
- Revela los elementos clave de un servicio, al identificar las áreas problemáticas y las oportunidades para la innovación.
- Permite comparar diversas experiencias con un mismo lenguaje.
- Genera empatía con diferentes tipos de usuarios.

Herramientas

- Mapa del Viaje existente.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

Se detalla paso a paso la experiencia que vive un usuario específico en torno a un servicio (las experiencias varían de una persona a otra).

1. Se debe comenzar detallando las acciones que realiza el usuario en el preservicio: momento en el que se toma el primer contacto con el servicio. Cada acción se escribirá en un Post-it diferente.
2. Luego, se detalla el servicio mismo; es decir, el momento en que ocurre la transformación de la realidad, y se describe el postservicio bajo la misma lógica.
3. A continuación, cada una de las acciones se asociará con un punto de contacto que permite la interacción entre el usuario final y el servicio. Es decir, el objetivo es reconocer con qué soporte se realiza la vinculación entre el usuario y el servicio

(estos pueden ser soportes tangibles o intangibles, personas, flujos de información, espacios o interfaces, entre otros).

4. Finalmente, se representan los estados de ánimo del usuario a través de su recorrido, con énfasis en aquellos momentos percibidos de forma negativa o positiva. Cada acción debe tener asociado un estado de ánimo del usuario.

Figura 17. Mapa del Viaje existente. Elaboración propia.

2.4 Mapeo de Actores

Esta técnica nos permite indagar en las características de los actores que participan en un servicio, al examinar las relaciones que se establecen entre ellos. El *Mapeo de Actores* garantiza el conocer quiénes influencian el caso de estudio e intervienen en él. En este mapa se pone al usuario del servicio como centro y, desde ese lugar, se delimita con qué personas, organizaciones y/o proveedores se relaciona el usuario y qué tipo de vínculos existe.

¿Para qué sirve?

- Compone una imagen clara de la forma en que los distintos agentes y organizaciones se relacionan con el usuario central, con el servicio y entre ellos.
- Visualiza jerarquías, conexiones clave e incidencias.
- Detecta actores que deben considerarse en el diseño del servicio para mantenerlos informados e involucrados y/o para delimitar sus necesidades en la propuesta.
- Identifica posibles agentes de interés y agentes de poder que pueden impactar en la toma de decisiones del proyecto.

Herramientas

- Mapa de Actores.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. Se comienza definiendo al actor central (el usuario del servicio), que será ubicado en el corazón del mapa.
2. Luego, se detallan de forma independiente todos los agentes que hayan surgido como actores en la etapa de investigación.
3. Cuando ya se tienen todos los actores, se organizan en el mapa desde la esfera más cercana al usuario hasta la más lejana.
4. Para finalizar, se registran en el mapa los tipos de relaciones que se dan entre los actores, para así analizar los niveles de interés e incidencia que tienen en el resultado del servicio. En la región externa se pueden identificar, además, aquellas organizaciones o instituciones que no están directamente vinculadas pero que influyen en el servicio (a través de normas, leyes o políticas públicas).

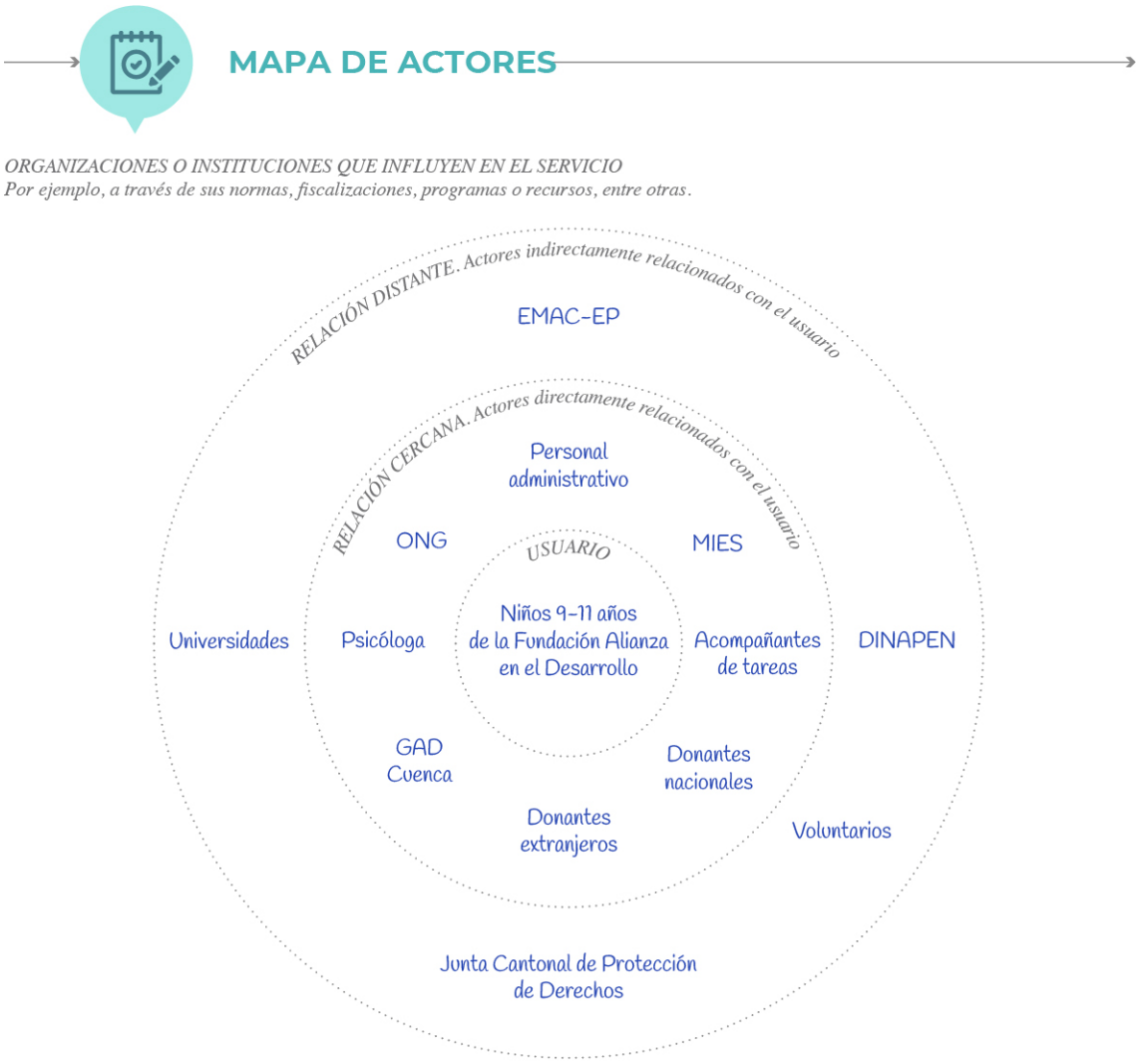

Figura 18. Mapa de Actores. Elaboración propia.

2.5 Redefinición del desafío

Esta técnica incentiva el debate y análisis crítico de la problemática que da origen al proyecto. El equipo de trabajo configura o redefine el desafío del proyecto, el cual guiará el proceso creativo. Sobre la base de este análisis se construyen, además, los requerimientos de diseño que emergieron de la etapa de investigación y que serán incluidos en el proceso de ideación; lo que constituye las primeras bases de la solución de diseño.

¿Para qué sirve?

- Resignifica la problemática, al considerar la investigación en terreno y el análisis del caso.
- Enmarca y guía el proceso creativo.
- Detona múltiples soluciones.

Herramientas

- Mapa de Desafío y Requerimientos.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. Comenzamos redefiniendo el desafío principal, que pudo haber mutado del estudio en terreno y de su análisis. Para ello, se redacta una pregunta que comienza por: "¿Cómo podríamos...?", seguida de un verbo que describa la acción que se quiere llevar a cabo para enfrentar el desafío. Dicha pregunta finaliza con una premisa que apunta a la propuesta de valor y refleja el lineamiento central del proyecto.
2. Luego, establecemos los principales requerimientos que deberán estar presentes en la propuesta a diseñar. En este momento es importante vincular los hallazgos, necesidades y requerimientos detectados en el trabajo de campo con intenciones más propositivas, que permitan acercarse al proceso creativo.

(Es importante destacar que el ámbito de la pregunta, así como en algunos requerimientos, puede ir variando a medida que progresa el proyecto.)

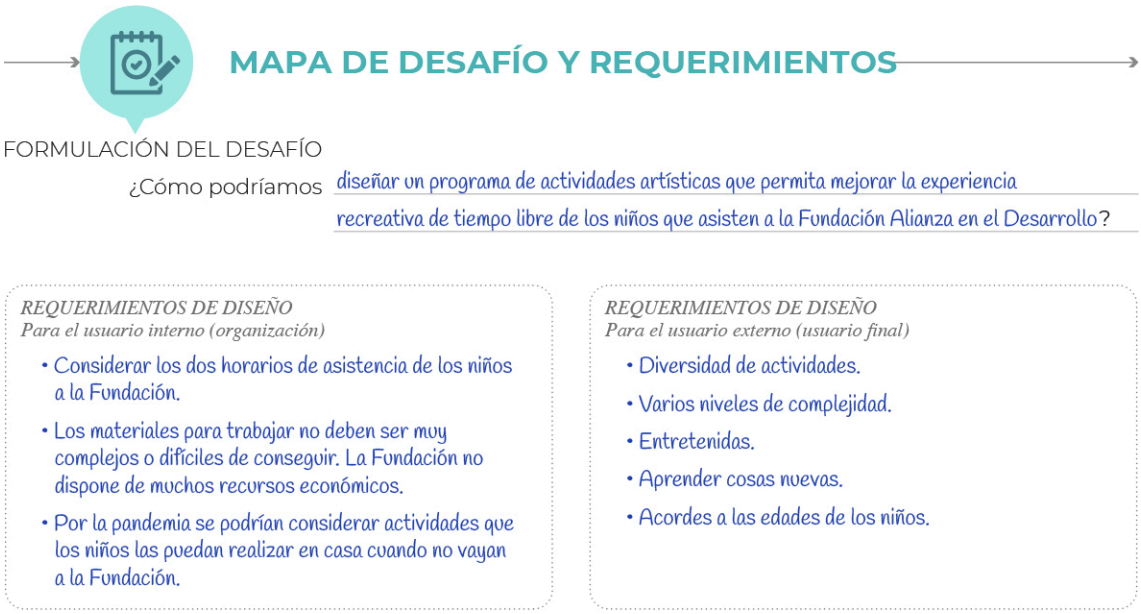

Figura 19. Mapa de Desafío y Requerimientos. Elaboración propia.

ETAPA 3. CONCEPTUALIZAR Y FORMALIZAR

Trabajar colaborativamente en la solución

En esta etapa iniciamos el proceso de trabajo colaborativo en torno a la solución del problema identificado, al comenzar con la definición de los atributos conceptuales de la propuesta para luego desarrollar el esquema de actividades recreativas.

3.1 Definición de los pilares del servicio

Esta técnica establece los conceptos transversales del servicio, los cuales guiarán el desarrollo formal del proyecto. Estos pilares serán las directrices que engloban y alinearán los distintos componentes del servicio ideal con el fin de que se mantenga la coherencia en todos sus aspectos. Los conceptos se orientan en función de las necesidades del usuario y de la organización, por lo que se establecerán en relación directa con la información levantada en el estudio en terreno; lo cual responde a los requerimientos de diseño y se alinean con la organización, su estrategia y propuesta de valor.

¿Para qué sirve?

- Establece lineamientos conceptuales para las propuestas formales.
- Genera la coherencia sistémica de la propuesta.
- Conecta la propuesta al contexto organizacional.

Herramientas

- Mapa de Atributos.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. Se comienza por entender qué son los atributos, para lo cual se comparten con el equipo los siguientes términos: ágil, accesible, informativo, fácil de usar, tecnológico, universal, educativo, sensorial, amable, ecológico, etc. Los atributos también pueden ser frases cortas e inspiradoras como: “despierta tus sentidos”, “facilita el proceso” y “te mantiene informado”, entre otras.
2. A través de un debate grupal, el equipo de trabajo propone múltiples atributos accionables para el servicio, los que se basarán en la investigación, el análisis y el desafío.

MAPA DE ATRIBUTOS

Detallar los atributos, pilares o consignas del servicio que llevan a la acción, los cuales deben reflejarse en el sistema y en los puntos de contacto.

ATRIBUTOS *Para el usuario interno (organización)*		*ATRIBUTOS* *Para el usuario externo (usuario final)*	
1 Fácil	*2* Tecnológico	*1* Educativo	*2* Poder hacerlo
3 Accesible	*4* Innovador	*3* Tecnológico	*4* No solo en aula
5 Inclusivo	*6* Sensorial	*5* Divertido	*6* Dinámico
7 Identificarse con los niños	*8*	*7* Disfrutar hacerlo	*8*

Figura 20. Mapa de Atributos. Elaboración propia.

3.2 Revisión de antecedentes y referentes

Esta técnica nos permite, por una parte, determinar el estado del arte en relación con un proyecto determinado; por otro lado, encontrar ejemplos inspiradores para el desarrollo conceptual (atributos) y formal (secuencia narrativa experiencial y puntos de contacto) de la propuesta que se desarrolla. Los antecedentes se refieren a aquellos proyectos del mismo tipo o pertenecientes al mismo ámbito de lo que se desea lograr. Su estudio garantiza que estemos al tanto de los avances en este ámbito; es decir, conocer lo que ya se ha hecho.

¿Para qué sirve?

- Inspira al equipo de trabajo.
- Permite avanzar con respecto a lo que ya está hecho.
- Facilita el mapeo del entorno competitivo del servicio desarrollado.
- Permite encontrar claves fundamentales a la hora de formular y materializar las propuestas.
- Genera relaciones innovadoras a partir de proyectos pertenecientes a otras áreas o ámbitos.

Herramientas

- Ficha de Clasificación de antecedentes y referentes.
- Libros y revistas.
- Computador con conexión a Internet.

¿Cómo se hace?

1. Este apartado se realizó en la sección Estado del arte del Capítulo 1, en el que se revisaron y analizaron los proyectos más significativos que se relacionan con el Diseño de Servicios y la Innovación Social.

FICHA DE CLASIFICACIÓN DE ANTECEDENTES Y REFERENTES

Este apartado se revisó y analizó en el Capítulo 1. Estado del arte

REFERENTES

Ubicación: Achham, Nepal
https://www.ideo.org/project/designing-the-healthiest-kids-in-the-himalayas

Ubicación: Benin
https://www.ideo.org/project/academie_de_lartisanat

Ubicación: Zaatari, Jordán
https://www.ideo.org/project/taghyeer

Ubicación: Argentina y Colombia
http://circopolis.net/

Ubicación: Asunción, Paraguay
https://www.recycledorchestracateura.com

Figura 21. Ficha de Clasificación de antecedentes y referentes. Elaboración propia.

3.3 Lluvia de ideas

Esta técnica nos permite, por una parte, determinar el estado del arte en relación a un proyecto determinado; por otro lado, encontrar ejemplos inspiradores para el desarrollo conceptual (atributos) y formal (secuencia narrativa experiencial y puntos de contacto) de la propuesta que se desarrolla. Los antecedentes se refieren a aquellos proyectos del mismo tipo o pertenecientes al mismo ámbito de lo que se desea lograr. Su estudio garantiza que estemos al tanto de los avances en este ámbito; es decir, conocer lo que ya se ha hecho.

¿Para qué sirve?

- Inspira al equipo de trabajo.
- Permite avanzar con respecto a lo que ya está hecho.
- Facilita el mapeo del entorno competitivo del servicio desarrollado.
- Permite encontrar claves fundamentales a la hora de formular y materializar las propuestas.
- Genera relaciones innovadoras a partir de proyectos pertenecientes a otras áreas o ámbitos.

Herramientas

- Lienzo de “Lluvia de ideas”.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

Existen diversas modalidades, pero se lleva a cabo de la siguiente manera:

1. Se comienza por escribir con claridad, al centro del lienzo, el desafío acordado por el equipo (“¿Cómo podríamos...?”), que guiará la dinámica.
2. Luego, durante un periodo de alrededor de 30 minutos, los participantes deben estar en “modo de Lluvia de ideas”; de forma que planteen ideas y formas de solucionar el desafío. Para ello seguirán las reglas que se describen en esta ficha.
3. Es importante considerar las soluciones que resuelvan el desafío tanto para el usuario final del servicio como para el proveedor del mismo.

Figura 22. Lluvia de ideas. Elaboración propia.

3.4 Análisis de ideas

Esta técnica tiene por objetivo priorizar, seleccionar y clasificar las ideas generadas en la etapa "Lluvia de ideas". Es el momento del juicio que fue postergado en la fase anterior. Para ello se utiliza la *Matriz de Clasificación de ideas* que, en cuatro cuadrantes, organiza los conceptos ya generados. Los ejes que componen esta matriz son la originalidad y la factibilidad de las ideas concebidas.

¿Para qué sirve?

- Permite clasificar y priorizar las ideas.
- Permite que el grupo dialogue sobre los conceptos generados en la etapa anterior.
- Fomenta la toma de decisiones dentro del grupo con criterios explícitos relacionados con la innovación.

Herramientas

- Matriz de Clasificación de ideas.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. Se comienza a revisar una a una las ideas generadas durante la "Lluvia de ideas".
2. Luego, clasificar las ideas en alguno de los cuatro cuadrantes generados por los ejes de la matriz.
3. Al momento de revisar las ideas, el equipo debe organizarlas en grupos o conjuntos que se vinculen para generar soluciones sistémicas.
4. Finalmente, se seleccionará la idea o conjunto de ideas con mayor potencial para seguir trabajando en las siguientes fases. De forma ideal, estas ideas se ubican en el cuadrante (+) Originalidad y (+) Factibilidad.

Figura 23. Matriz de Clasificación de ideas. Elaboración propia.

3.5 Exploración prospectiva del servicio

Para utilizar la técnica del *Mapeo prospectivo del Servicio* y de sus actores es preciso retomar los instrumentos *Mapa prospectivo del Viaje* y *Mapa prospectivo de Actores*, pero con un enfoque prospectivo. Es decir, esta vez se recurre al escenario ideal en que se podría desarrollar la propuesta. El objetivo es proyectar el diseño del nuevo servicio tanto en el ámbito de la experiencia del usuario (*Mapa prospectivo del Viaje*) como en el ámbito relacional-estratégico de los actores que participarán en la nueva propuesta (*Mapa prospectivo de Actores*).

¿Para qué sirve?

MAPA PROSPECTIVO DEL VIAJE

- Permite reflexionar y proyectar la nueva experiencia que tendrá el usuario a lo largo del servicio.
- Prospecta los puntos de contacto del nuevo servicio en concordancia con los atributos establecidos.
- Identifica los nuevos vínculos y relaciones entre los elementos del servicio.

MAPA PROSPECTIVO DE ACTORES

- Detecta los actores que serán relevantes en el diseño del nuevo servicio.
- Identifica los cambios en los actores involucrados, o en sus relaciones, que genera la nueva propuesta.
- Mapea posibles agentes de poder y de interés que impactarían en la puesta en marcha del nuevo servicio.
- Visualiza las jerarquías entre los actores y las conexiones clave, identificando cuáles pueden necesitar atención adicional para el éxito de la propuesta.

Herramientas

- Mapa prospectivo del Viaje.
- Mapa prospectivo de Actores.
- Post-it.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

El equipo de trabajo debe ordenar y sistematizar la propuesta generada en una nueva estructura de servicio y de relaciones. Para esto se utilizan, respectivamente, el *Mapa prospectivo del Viaje* y el *Mapa prospectivo de Actores*.

1. Para el *Mapa prospectivo del Viaje* se detallan, paso a paso, las acciones que realizará el usuario en la propuesta de innovación. Una vez más, se recomienda

partir desde el preservicio, pasar por el servicio mismo y llegar al postservicio. El equipo debe detallar las actividades a las que se enfrentan los usuarios y vincularlas con el punto de contacto que permita la interacción entre el usuario final y el servicio.

2. Para el *Mapa prospectivo de Actores* se localiza en el centro de este al usuario del servicio. Luego, se detallan todos los agentes que comparecerán en la estructura del nuevo servicio, desde la esfera más cercana al usuario hasta la más lejana.

Figura 24. Mapa prospectivo del Viaje-Usuario final. Elaboración propia.

Figura 25. Mapa prospectivo de Actores. Elaboración propia.

3.6 Prototipado

Esta técnica nos permite materializar y dar forma a las soluciones que estamos planteando en el proyecto, con el objetivo de explorar, evaluar o comunicar dichas soluciones. En el ámbito de los servicios, se puede prototipar tanto la experiencia general del servicio como los puntos de contacto en los que el servicio cobra vida. Si se trata de un prototipado para poner a prueba un piloto o similar, es necesaria la recreación rigurosa e integral de los puntos de contacto; de modo que el usuario se sienta inmerso en la experiencia real del servicio.

¿Para qué sirve?

- Identifica oportunidades para mejorar el diseño.
- Permite la exploración a través de la materialización del pensamiento.
- Desarrolla múltiples opciones de solución.
- Entrega definiciones formales a la propuesta de diseño.
- Se constituye en un insumo para la fase de testeo.

Herramientas

- Pauta de Planificación del prototipado.
- Cualquier material o soporte válido, ya que depende del tipo de objeto o interacción que se quiera representar.

¿Cómo se hace?

1. Se comienza por determinar lo que se quiere explorar, es decir, la narración secuencial general del servicio o algún punto de contacto específico.
2. Luego, se debe determinar el propósito que cumplirá el prototipo: ¿Será utilizado para el desarrollo creativo del equipo de trabajo?, ¿será un instrumento de investigación para realizar algún diagnóstico? o ¿será usado para testear la idea con los usuarios (ya sea su funcionamiento, sus aspectos formales, sus interacciones u otros aspectos)?
3. Finalmente, se debe especificar qué tipo de prototipo es más idóneo para lograr los objetivos.

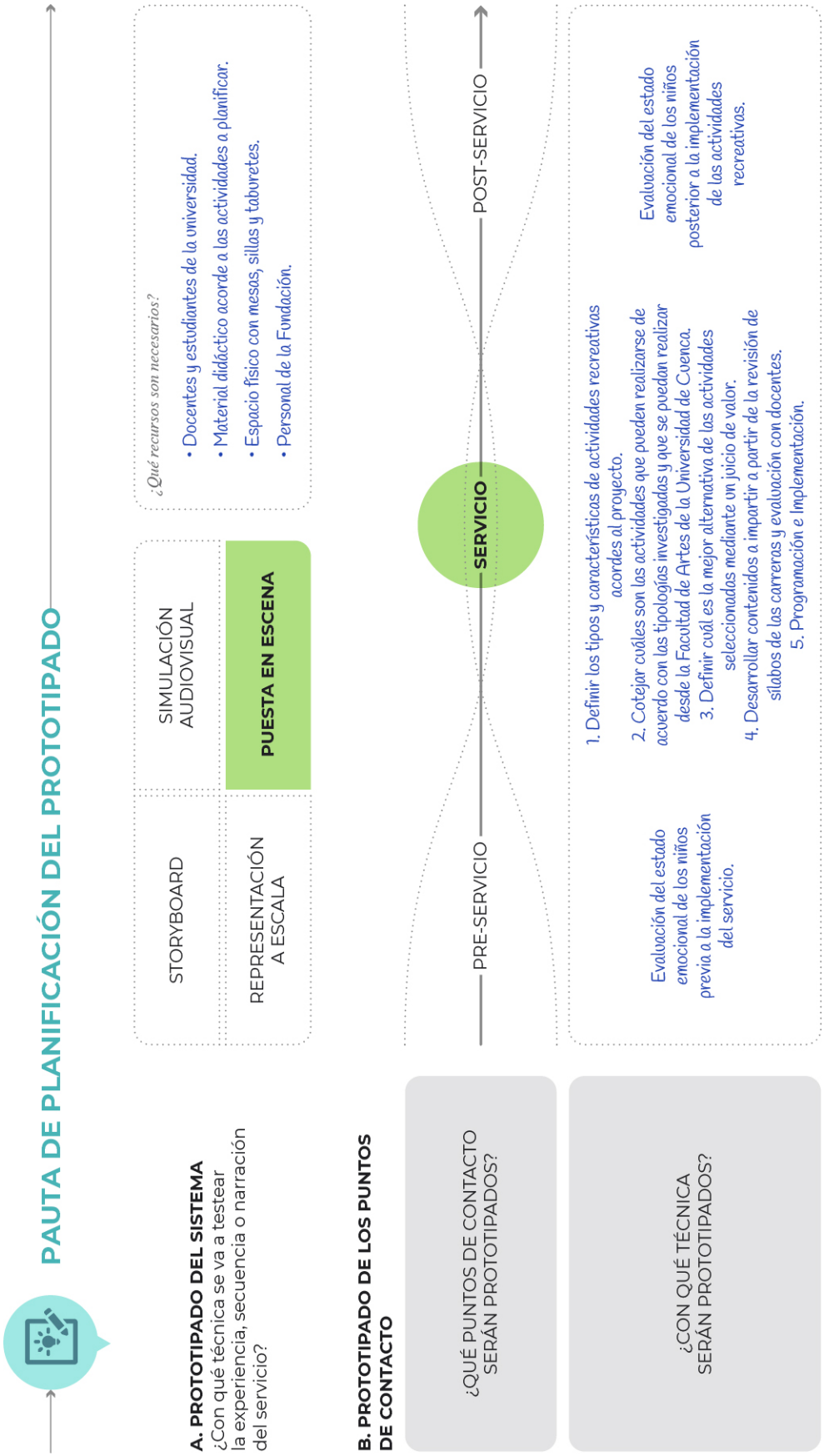

Figura 26. Pauta de Planificación del prototipado. Elaboración propia.

Capítulo IV. Diseño

4.1 Diseño de la propuesta

En el capítulo anterior y a manera de resumen se pudo entender y evidenciar los siguientes *insights* que corresponden a las tres etapas iniciales del diseño de servicios:

Etapa 1: Identificar y comprender

- La Fundación cuenta con un espacio para el desarrollo de diversos tipos de actividades.
- Cuenta con el apoyo de organismos nacionales y extranjeros para la ejecución de proyectos en beneficio de los niños en estado de vulnerabilidad.
- Tiene metas específicas de trabajo a futuro para el bienestar de las familias recicladoras.
- Las principales necesidades identificadas están relacionadas con el manejo de las emociones, el buen uso del tiempo libre y la mejora de espacios físicos

Etapa 2: Analizar y problematizar

- Al colocar el manejo de las emociones en los niños como centro de la problemática nos permitirá construir soluciones paralelas.
- El espacio temporal más idóneo para la implementación del proyecto es posterior al cumplimiento de las tareas escolares, ya que poseen un estado de ánimo propicio para el desarrollo de diversas actividades.
- Para el desarrollo de las actividades se debe tener en consideración los siguientes requisitos: materiales de trabajo no muy difíciles de conseguir, actividades diversas con niveles de complejidad, que sean entretenidas y acordes a las edades de los niños, y situación de pandemia por Covid-19.

Etapa 3: Conceptualizar y formalizar

- Las ideas más factibles para la implementación del proyecto podrían desarrollarse en conjunto, involucrando paulatinamente a los diferentes actores identificados en la Etapa 1.

- En el prototipado se definieron los siguientes pasos para el Protocolo del trabajo: cotejamiento de actividades artísticas, desarrollo de contenidos, generación del esquema de actividades artísticas e implementación.
- No es factible, por motivos de tiempo (ciclos académicos de la Universidad), hacer pruebas de testeo e iteración del proyecto; por lo que se implementará directamente para posterior evaluación.

Entendidas las necesidades de los usuarios y definidos los pasos a seguir en la etapa de prototipado, desarrollaremos la propuesta de diseño. Par lo cual tomaremos en consideración, en primer lugar, el objetivo de esta investigación; luego, los conceptos expuestos en el Marco Teórico, la clasificación de las actividades artísticas propuestas por Mateo (2014) y los tipos de actividades artísticas para niños en edad escolar según Gregorio (2008), para cotejarlos con los servicios/actividades que pueda ofrecer la FA-UC a través de las materias prácticas incluidas en su malla curricular. Finalmente, haremos un proceso de selección y validación de actividades para generar un sílabo básico, revisado y aprobado por un docente especializado en el área; documento que esté acorde a las necesidades de los usuarios (niños entre 9 y 11 años que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo) para su posterior implementación.

Es válido destacar, que este proyecto no tiene como parte de sus objetivos el desarrollo de una propuesta educativa o didáctica desde un punto de vista meramente pedagógico; sino que utilizaremos como recursos las clases y talleres prácticos que ofrece la FA-UC para adaptarlos a las necesidades básicas requeridas. Asimismo, como bien se refirió en el Capítulo I, la Fundación no busca escolarizar las actividades que realizan los niños, sino trabajar con diversas actividades en beneficio de los infantes.

ETAPA 4. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

Poner a prueba y aprender sobre la marcha

Las acciones de esta etapa están orientadas a generar un proceso metodológico de selección de actividades recreativas, con base en las tipologías revisadas en el Marco Teórico y el cotejo de estas con las actividades que podemos desarrollar desde la Universidad de Cuenca. Esta etapa es de suma importancia, ya que define las estrategias y procesos a seguir para arribar a las mejores alternativas que puedan ser implementadas en el servicio y, a la vez, identificar los fallos o puntos críticos a resolver. Por tanto, trabajaremos a partir de los *insights* delimitados previo al Protocolo del trabajo.

4.1 Definición de actividades

Esta etapa es de inmersión y nos permite conocer el contexto de las actividades, los tipos y clasificaciones de acuerdo con el rango etario de los usuarios.

¿Para qué sirve?

- Conocer e identificar los tipos de actividades y sus características.

Herramientas

- Mapa de Clasificación de las actividades recreativas.
- Mapa de Tipos y Características de las actividades recreativas.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. En el *Mapa de Clasificación de las actividades recreativas* revisamos el tipo de actividad que se puede implementar, según la necesidad del servicio, las características de espacio, materiales, costos, presupuesto, disponibilidad y personal.
2. En el *Mapa de Tipos y Características de las actividades recreativas* revisamos la actividad que se puedan realizar, al considerar el tiempo adecuado de inserción según el *Mapa prospectivo del Viaje-Usuario final* analizado en la Etapa 3. También se considerará si el tipo de actividad recreativa seleccionada la podemos desarrollar en el tiempo libre seleccionado.

MAPA DE CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS

CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS		
ACTIVIDAD	**DESCRIPCIÓN**	**CHECK**
1 **Deportivo- recreativas**	Prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).	
2 **Al aire libre**	Actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, el medio acuático y al aire.	
3 **Lúdicas**	Todas las formas de juego: juegos de mesa, de salón, tradicionales, videojuegos, de ordenador, etc.	
4 **Creación artística y manual**	Actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual: • **Actividades de creación artística:** Literarias, plásticas, visuales, teatrales/danzarias, musicales. • **Actividades de creación manual:** Artesanías, esculturas o tallados en metal, madera, piedra, etc., creación o modelado de formas en arcilla, plastilina, papel, etc.	✓
5 **Culturales y participativas**	Actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.	
6 **Asistencia a espectáculos**	Asistencia a espectáculos artístico-culturales o deportivos.	
7 **Visitas**	Realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.	
8 **Socio-familiares**	Asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.	
9 **Audio-visuales**	Escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.	
10 **Lectura**	Lectura de libros, revistas, periódicos, etc.	
11 **Pasatiempos, aficiones o hobbies**	Actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.	
12 **Relajación**	Meditación, autorelajación, masaje, automasaje, etc.	

Figura 27. Mapa de Clasificación de las actividades recreativas. Elaboración propia.

MAPA DE TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS

TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS DE LOS NIÑOS EN LA EDAD ESCOLAR SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE TIEMPO LIBRE		
TIPO	**CARACTERÍSTICA**	**CHECK**
1 **Actividades recreativas en el tiempo de recreo escolar**	Destacan las actividades o juegos recreativos espontáneos, que puede realizarlo solo o con sus pares: saltar a la soga, leer, cambiar figuritas, jugar a la escondida, caminar, pasear con los amigos, etc.; son voluntarias y surgen de ellos mismos. Este tipo de actividad dirigida fomenta la integración de niños y niñas. Los juegos y actividades realizadas en recreo escolar son un tipo de actividad recreacional.	
2 **Actividades recreativas en el tiempo libre escolar recreativo – educativo**	Son organizadas con el propósito de mejorar y facilitar la comprensión y el aprendizaje de los menores a través de experiencias vivenciales y gratificantes. Son planificadas, sentidas como libres y placenteras para el niño, y trascienden más allá de una simple diversión. Entre las diferentes alternativas podemos encontrar: - Excursiones escolares: que van desde visitas guiadas a zonas arqueológicas, lugares históricos, museos, hasta atractivos naturales, centros recreativos, paseos por la ciudad, entre otros. - Campamentos escolares: Son entendidos como una salida de la institución educativa al medio natural que favorece la enseñanza y el aprendizaje de contenidos referidos al conocimiento de la naturaleza y de otras formas de vida. En este tipo de actividad se extiende el tiempo escolar, pudiendo ocupar uno o más días, durante la semana o un fin de semana. - Eventos especiales: Serie de eventos masivos que ponen a prueba las habilidades, destrezas y conocimientos de los participantes, reforzando la importancia del compañerismo, el trabajo en equipo, integración y solidaridad; por ejemplo, las ferias de ciencias, exposiciones artísticas, exhibiciones deportivas, etc.	
3 **Actividades recreativas del tiempo libre de fin de jornada**	Aquí se destacan las llamadas actividades educativas no formales, conocidas como "extraescolares" de contenido educativo que se sitúan fuera de los programas curriculares definidos, realizadas y organizadas fuera del horario lectivo, de carácter voluntario y de libre elección. Pueden ser individuales o grupales. Entre ellas podemos ver tanto actividades físico –deportivas (natación, fútbol, tenis, jockey, etc.), artístico-culturales (dibujo, cerámica, música, expresión corporal, etc.); entre otras. Son planificadas y brindadas en clubes, escuelas de iniciación deportiva, instituciones privadas y públicas. El profesor no tiene intención ni deseo explícito de dirigir, sino de guiar los aprendizajes de sus alumnos. Se consideran actividades de la educación no formal debido a que se sitúan fuera del tiempo en que la escuela desempeña su función educativa y socializadora. Está destinada a continuar con la formación del alumno fuera del horario lectivo. Su tiempo de realización varía de acuerdo a la actividad entre una a dos horas diarias, de uno a tres días a la semana aproximadamente. Son realizadas de forma individual o en grupo de pares. A la hora de elegir una actividad educativa o deportiva para el niño es fundamental contar con la opinión favorable del mismo. De lo contrario, al poco tiempo se sentirá desmotivado y terminará abandonando dicha actividad. Tampoco se puede sobrecargar al niño de ellas, ya que no está preparado para soportar una jornada de adulto y una sobresaturación puede ocasionarle estrés emocional.	✓
4 **Actividades recreativas en el tiempo libre de fin de semana**	Entre las actividades recreacionales fin de semana podemos destacar: actividades de esparcimiento, visitas culturales, visitas a sitios naturales; actividades físico-deportivas; asistencia a acontecimientos programados. Se realizan generalmente en familia o con grupos de pares. Pueden ser tanto planificadas como espontáneas.	
5 **Actividades recreativas en el tiempo libre de vacaciones**	Estos espacios de tiempo pueden ser utilizados por una gran variedad de actividades recreativas: turísticas, es decir, aquellas que realiza fuera de la ciudad de residencia o en la misma ciudad que habita. Pueden ser planificadas como espontáneas, realizadas en familia, en grupo de pares o de forma individual. En este período surgen propuestas de los centros recreativos conocidos como las colonias de vacaciones que son un conjuntos de programas y actividades recreativas diarias dirigidas y planificadas especialmente para niños.	

Figura 28. Mapa de Tipos y Características de las actividades recreativas. Elaboración propia.

4.2 Cotejamiento de actividades

Este proceso sirve para cotejar los tipos de actividades recreativas que están incluidas dentro de la clasificación como *Creación artística y manual*, y que fuera seleccionada en el paso anterior con los servicios/actividades que oferta la FA-UC a través de sus competencias académicas.

¿Para qué sirve?

- Mostrar cuáles son los temas en común con respecto a las categorías del arte y los campos de estudio de la FA-UC, y cuáles son las carreras que podrían dar ese contenido.

Herramientas

- Mapa de Cotejamiento de actividades.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. Seleccionada el tipo de actividad *Creación artística y manual* en el *Mapa de Clasificación de las actividades recreativas,* procedemos al cotejamiento de disciplinas artísticas con los servicios/actividades que ofrece la FA-UC. De esta manera conoceremos qué temas se pueden abordar en el siguiente paso para generar el sílabo.

MAPA DE COTEJAMIENTO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS QUE PUEDEN SER IMPARTIDAS DESDE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA						
		CARRERAS				
DISCIPLINAS ARTÍSTICAS	CATEGORÍAS	ARTES VISUALES	ARTES MUSICALES	ARTES ESCÉNICAS	DISEÑO GRÁFICO	DISEÑO DE INTERIORES
ARTES VISUALES	Arte corporal	✓				
	Arte digital				✓	
	Arte efímero	✓				
	Artes decorativas	✓			✓	
	Artes gráficas				✓	
	Artes industriales					
	Cinematografía					
	Dibujo	✓			✓	
	Fotografía	✓			✓	
	Grabado	✓			✓	
	Estampado	✓			✓	
	Historieta				✓	
	Pintura	✓			✓	
	Arte urbano	✓			✓	
	Instalación	✓				
	Intervención	✓				
	Caligrafía				✓	
ARTES ESCÉNICAS	Danza			✓		
	Teatro			✓		
	Performances			✓		
ARTES MUSICALES	Interpretación musical		✓			
	Composición musical		✓			
	Dirección musical		✓			
	Creación musical		✓			
ARTES LITERARIAS	Narrativa					
	Poesía					
	Drama					
ACTIVIDADES DE CREACIÓN MANUAL	Alfarería	✓				
	Orfebrería					
	Vitral					
	Metal	✓				
	Escultura	✓				
	Tallado	✓				
	Modelado de materiales	✓				
	Papel	✓			✓	
	Textil	✓			✓	

Figura 29. Mapa de Cotejamiento de actividades. Elaboración propia.

4.3 Valoración y selección de actividades

Esta técnica nos permite valorar cada una de las actividades escogidas en el *Mapa de Cotejamiento de actividades*; por lo que se recomienda trabajar con un docente especializado en el área.

¿Para qué sirve?

- Con esta herramienta podemos seleccionar la actividad más adecuada de acuerdo con las características más sobresalientes que tenga cada una.

Herramientas

- Trabajo grupal presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Mapa de Valoración de temas.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.

¿Cómo se hace?

1. Podemos iniciar con la selección de tres categorías de arte y, para cada una, pensar en algún tipo de actividad relacionada para designarla como un curso, seminario, taller, capacitación, etc.; en los que se impartirá los conocimientos del tema por la FA-UC
2. En la matriz se encuentran las características comunes que pueden tener las actividades seleccionadas (positivas o negativas). Estas características varían según su adaptación a las necesidades; por lo que es importante llenar una *Matriz de Valoración* por cada actividad propuesta. El nivel de valoración es de uno a cinco puntos, en el que uno es lo menos aconsejable y cinco, lo más recomendado. En este caso se utilizaron las siguientes variables:
    - *Adaptable al target:* Valora el grado de adaptación que puede tener la actividad para ajustarse al rango etario del usuario. Recordemos que las actividades van a ser impartidas por la FA-UC, centro de estudios de nivel superior.
    - *Costo de materiales:* Valora qué tan costoso puede ser la compra de materiales necesarios para realizar la actividad, ya sean didácticos, insumos, de construcción, herramientas, etc.
    - *Adquisición de materiales:* Valora el nivel de factibilidad para conseguir o comprar los materiales necesarios para realizar la actividad.

- *Complejidad:* Valora el nivel de dificultad con el que se puede resolver la actividad por parte de los usuarios.
- *Didáctico:* Valora el nivel de dificultad que puede tener en el momento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la actividad para los usuarios.
- *Tecnología:* Valora la capacidad tecnológica o de equipamiento que se necesita para el desarrollo de la actividad.
- *Espacio/mobiliario:* Valora las necesidades del espacio (interior o exterior), ya sea en tamaño o con características especiales de mobiliario que se necesita para el desarrollo de la actividad.

MATRIZ DE VALORACIÓN DE TEMAS

DISEÑO GRÁFICO

Curso de Arte Digital

	1	2	3	4	5
Adaptable al target			✓		
Costo de materiales	✓				
Adquisición de materiales		✓			
Complejidad			✓		
Didáctico					✓
Tecnología	✓				
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 20

Taller de Origami

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales					✓
Adquisición de materiales					✓
Complejidad			✓		
Didáctico					✓
Tecnología					✓
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 33

Taller de Pintura

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales				✓	
Adquisición de materiales				✓	
Complejidad					✓
Didáctico					✓
Tecnología					✓
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 33

ARTES VISUALES

Taller de Cerámica

	1	2	3	4	5
Adaptable al target			✓		
Costo de materiales			✓		
Adquisición de materiales					✓
Complejidad			✓		
Didáctico					✓
Tecnología		✓			
Espacio/mobiliario				✓	

Puntuación 25

Taller de Escultura

	1	2	3	4	5
Adaptable al target			✓		
Costo de materiales				✓	
Adquisición de materiales					✓
Complejidad			✓		
Didáctico					✓
Tecnología		✓			
Espacio/mobiliario			✓		

Puntuación 25

Taller de Creación de títeres

	1	2	3	4	5
Adaptable al target				✓	
Costo de materiales			✓		
Adquisición de materiales					✓
Complejidad		✓			
Didáctico					✓
Tecnología		✓			
Espacio/mobiliario				✓	

Puntuación 25

Figura 30. Matriz de Valoración de temas I. Elaboración propia.

MATRIZ DE VALORACIÓN DE TEMAS

ARTES MUSICALES

Taller de Música

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales					✓
Adquisición de materiales					✓
Complejidad				✓	
Didáctico					✓
Tecnología	✓				
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 30

Dirección Musical

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales					✓
Adquisición de materiales					✓
Complejidad			✓		
Didáctico					✓
Tecnología	✓				
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 29

Composición Musical

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales			✓		
Adquisición de materiales				✓	
Complejidad				✓	
Didáctico					✓
Tecnología			✓		
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 29

ARTES ESCÉNICAS

Taller de Expresión corporal y juegos teatrales

	1	2	3	4	5
Adaptable al target					✓
Costo de materiales					✓
Adquisición de materiales					✓
Complejidad				✓	
Didáctico				✓	
Tecnología			✓		
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 31

Montaje de una obra de teatro infantil y la construcción de personajes

	1	2	3	4	5
Adaptable al target		✓			
Costo de materiales		✓			
Adquisición de materiales		✓			
Complejidad	✓				
Didáctico			✓		
Tecnología		✓			
Espacio/mobiliario		✓			

Puntuación 14

Trabajo sensorial y propioceptivo

	1	2	3	4	5
Adaptable al target			✓		
Costo de materiales		✓			
Adquisición de materiales		✓			
Complejidad			✓		
Didáctico			✓		
Tecnología		✓			
Espacio/mobiliario					✓

Puntuación 20

Figura 31. Matriz de Valoración de temas II. Elaboración propia.

4.4 Desarrollo de contenidos

En esta fase del Proyecto y con el apoyo de un docente especialista en el área o actividad, desarrollamos los contenidos mínimos que se impartirán en los talleres o cursos ofertados; al tener en cuenta aspectos básicos como la generación de contenido concreto y relevante, que sean simples y de fácil entendimiento. De ser posible, recurriremos a contenidos interactivos o recursos multimedia como vídeos o tutoriales que puedan mostrarse en pantallas de TV, y que es un recurso con el que cuenta la Fundación.

¿Para qué sirve?

- Facilita la organización de las actividades que se van a desarrollar siguiendo un esquema previamente definido.

Herramientas

- Entrevista presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Matriz de Elaboración de contenido.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una "Lluvia de idea" de forma colaborativa).

¿Cómo se hace?

1. Iniciamos con una exposición del proyecto, objetivos y metas del mismo para que el docente conozca el contexto del servicio que se va a ofrecer. Colaborativamente definimos cuáles serán las actividades que se desarrollarán dentro del tema escogido, al considerar los aspectos básicos de esta fase. En paralelo, se realiza una breve entrevista en la que aplicaremos las siguientes preguntas:
    - ¿Desde su experiencia, qué aspectos se deberían considerar para trabajar con niños?
    - ¿Se puede adaptar o rescatar contenido del sílabo a las características del Proyecto?
    - ¿Cuáles son los conceptos básicos que se deberían impartir en este tipo de talleres?
    - ¿Cuáles son las ventajas que tiene la Facultad para desarrollar este tipo de actividades?
    - ¿Algún comentario adicional?

Con estas preguntas tratamos de rescatar ideas o conceptos que puedan haber sido omitidos en las etapas anteriores y se modifican en dependencia del tipo de Proyecto.

2. Luego, ordenamos los contenidos, a partir de una evaluación preliminar de los usuarios sobre su conocimiento del tema.
3. Finalmente, realizaremos una evaluación global del impacto generado por el contenido específico.

MATRIZ DE ELABORACIÓN DE CONTENIDO

Docente: Marcelo Espinoza Méndez

Carrera: Diseño Gráfico

Áreas del conocimiento:
Diseño Editorial, Pre prensa, Técnicas de Impresión, Imagen Corporativa, Herramientas Digitales, Señalética, Diseño Multimedia.

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

1. Para el proyecto se debe considerar primero que la dificultad de las actividades este acorde con la edad de los usuarios.

2. Se puede rescatar las etapas iniciales del sílabo para no complicar el trabajo con los niños.

3. Primero dar a conocer el material con el que se va a trabajar y qué técnicas se pueden utilizar.

4. La Facultad posee diversos talleres donde se pueden enseñar y mostrar en vivo varias técnicas de arte. Estas servirán a los niños para que de alguna manera se entusiasmen y puedan ver en el arte como una forma de vida.

ACTIVIDAD Taller de Origami

Duración del taller: 16 semanas

Tiempo: 60 minutos diarios

Objetivo: Acercar a los niños al arte del origami para que conozcan el manejo del papel y a la vez puedan desarrollar habilidades de concentración óculo-manuales, precisión y destreza.

Orientada a: Niños y niñas

Grupos de trabajo (niños): Grupos máximo de 5 niños

Estudiantes tutores: Asignar un estudiante por cada grupo

Requisitos: Mesas de trabajo y sillas, papel reciclado, papeles de colores lápiz, pinturas, tijeras, regla, goma blanca, palitos de madera, revistas recicladas.

CONTENIDO

1. Determinar las destrezas artísticas de los niños
   - 1.1 Presentación del equipo de trabajo
2. Introducción al origami
   - 2.1 ¿Qué es el origami?
   - 2.2 Técnicas de doblez aplicadas a formas básicas
3. Animales
   - 3.1 Construcción de caras de animales
4. Animales
   - 4.1 Construcción de cuerpos
5. Naturaleza
   - 5.1 Figuras básicas: Flores
6. Origami interactivo
   - 6.1 Juegos de papel
7. Origami decorativo
   - 7.1 Construcción de tarjetas *pop up*
8. Figuras complejas
   - 8.1 Figuras más elaboradas y detalladas

Figura 32. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Origami). Elaboración propia.

MATRIZ DE ELABORACIÓN DE CONTENIDO

Docente: Juan Pacheco Paredes

Carrera: Artes Visuales

Áreas del conocimiento:
Manejo de estrategias pedagógicas, manejo de emociones a través del arte, arte terapia, ceramista, matricero, creación de moldes, experiencia en talleres artísticos con niños.

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

1. Se debe crear grupos homogéneos de trabajo porque los niños pueden tener diferencias muy marcadas a pesar de su corta edad. Estos grupos los puede generar la psicóloga de la institución.

2. Los sílabos de la materia de cerámica pueden adaptarse completamente a este tipo de proyectos, porque en las etapas iniciales se abordan temáticas básicas sobre el manejo de la arcilla.

3. Se debe manejar los conceptos básicos como experimentación, manejo de texturas y descubrir las posibilidades expresivas del material.

4. Los estudiantes a partir de los ciclos de formación profesional conocen y dominan tecnicas artísticas básicas. Sumado a esto su cratividad innata hace muy viable la realización de este tipo de proyectos.

ACTIVIDAD Taller de Cerámica

Duración del taller: 16 semanas

Tiempo: 60 minutos diarios

Objetivo: Experimentar con recursos plásticos – arcilla las posibilidades expresivas y constructivas que faculta el material, permitiendo al niño adentrarse en sus emociones y contar desde sus vivencias la narrativa del entorno con la finalidad de comunicar mediante recursos artísticos.

Orientada a: Niños y niñas

Grupos de trabajo (niños): Grupos de 5 a 10

Estudiantes tutores: 1 por grupo

Requisitos: Mesas de trabajo y sillas, arcilla, cuchillas plásticas, soportes de madera de 50 cm x 50 cm, bolillos de madera, fundas plásticas, recipientes plásticos para agua, estecas, pinturas acrílicas y cerámicas.

CONTENIDO

1. Determinar las destrezas artísticas de los niños
   - 1.1 Presentación del equipo de trabajo
2. Acercamiento a la cerámica
   - 2.1 Jugando con arcilla
   - 2.2 Elaboración de máscaras
3. La cerámica como recurso de la memoria
   - 3.1 La navidad como recurso creativo
   - 3.2 Socialización: El Pase del Niño
   - 3.3 Acabados de los trabajos realizados
4. Cerámica avanzada
   - 4.1 Experimentación con texturas sobre placas de arcilla
   - 4.2 Ejercicio libre: creatividad
   - 4.3 Pintado final de los trabajos

Figura 33. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Cerámica). Elaboración propia.

MATRIZ DE ELABORACIÓN DE CONTENIDO

Docente: Nelson Ortega Cedillo

Carrera: Artes Musicales

Áreas del conocimiento:

Pedagogía Musical, Interpretación Musical, Musicología, Composición Musical.

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

1. Es necesario conocer el perfil de los usuarios a través de una entrevista para poder evaluar sus conocimientos, si asiste regularmente a la Fundación o si tiene predisposición para aprender música.

2. El contenido de los sílabos se puede regularse dependiendo el grado de dificultad que se necesite en los talleres.

3. Conocimientos del sonido, denotación musical general a través de símbolos, notas musicales, colores.

4. La formación de los estudiantes puede ayudar de gran manera a la realización de este tipo de proyectos.

ACTIVIDAD Taller de Música

Duración del taller: 16 semanas

Tiempo: 60 minutos diarios

Objetivo: Realizar talleres didáctico-musicales para enseñar a los niños a interpretar y producir instrumentos sonoros fabricados por ellos.

Orientada a: Niños y niñas

Grupos de trabajo (niños): Grupos de 4

Estudiantes tutores: 1 por grupo

Requisitos: Material reciclado, sillas, TV, lápiz, pinturas, hojas, pizarra, impresiones y/o copias.

CONTENIDO

1. Determinar las destrezas artísticas de los niños
   - 1.1 Presentación del equipo de trabajo
2. Socialización del proyecto
   - 2.1 Metodología y modalidades de trabajo
3. Clasificación del material sonoro reciclado
   - 3.1 Clasificación por materiales
   - 3.2 Clasificación por familias de objetos sonoros
4. Interpretación de los objetos sonoros
   - 4.1 Lectura y ejercitación
   - 4.2 Interpretación de micro-piezas sonoras complementarias

Figura 34. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Música). Elaboración propia.

MATRIZ DE ELABORACIÓN DE CONTENIDO

Docente: Paula Mercedes Fulton

Carrera: Artes Escénicas

Áreas del conocimiento:
Técnica de la Voz, Dramaturgia de la puesta en escena, Actuación, Pedagogía de las Artes, Licenciatura en Artes Escénicas y Trabajo Social.

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

1. Es importante revisar la cantidad de niños que trabajen por tutor. La persona que dé los talleres debe tener experiencia previa para trabajar con niños. No se debe mezclar los rangos de edad de los niños por situaciones de respeto entre ellos y por pedagogía.

2. Las materias de Artes Escénicas como sílabo sí se puede adaptar a partir de consideraciones especiales por la edad de los niños.

3. Valores, respecto, solidaridad, la participación, compañerismo, cuidado del cuerpo, la psicomotricidad, la limpieza.

4. Tiene todas las ventajas, recursos materiales, humanos, espacios. Debería fomentar más las prácticas de servicio a la comunidad para que los estudiantes pongan en evidencia sus saberes.

ACTIVIDAD Taller de Expresión Corporal y Juegos Teatrales

Duración del taller: 16 semanas

Tiempo: 60 minutos diarios

Objetivo: Explorar a través de juegos teatrales el cuerpo para conocerlo y desmontar las estructuras físicas para un dominio mayor de la corporalidad.

Orientada a: Niños y niñas

Grupos de trabajo (niños): 7 a 10 niños

Estudiantes tutores: 1

Requisitos: Espacio vacio o sala de uso múltiple, equipo de música, telas, baúl de vestuario, colchonetas y ropa cómoda.

CONTENIDO

1. Determinar las destrezas artísticas de los niños
   1.1 Presentación del equipo de trabajo
2. Conocer el cuerpo
   2.1 Deshacer estructuras musculares
   2.2 El teatro oprimido y el teatro espontáneo
3. Tornar expresivo el cuerpo
   3.1 La capacidad expresiva del cuerpo
   3.2 El juego como recurso expresivo del cuerpo
4. El teatro como lenguaje
   4.1 Dramaturgia simultanea, teatro imagen y teatro foro
   4.2 Presentación de diferenes escenas planteadas

Figura 35. Matriz de Elaboración de contenido (Taller de Expresión corporal y juegos teatrales). Elaboración propia.

4.5 Programación e implementación

Esta es una técnica básica y sencilla que nos permite generar un itinerario de rutas, en las que describimos los diferentes horarios destinados para la realización de las actividades artístico-recreativas; al considerar el *Mapa prospectivo del Viaje-Usuario final* y las condiciones de horario de docentes y estudiantes de la FA-UC para su posterior implementación.

¿Para qué sirve?

- Para definir y delimitar los diferentes horarios de trabajo que tendrá cada una de las carreras, lo cual permitirá a la institución poder conseguir los diferentes materiales con los que se desarrollarán las actividades.

Herramientas

- Sesión de trabajo presencial o virtual (depende del estado de excepción por la pandemia del Covid-19).
- Cronograma de trabajo.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.
- Aplicación Mural (herramienta digital que permite crear una "Lluvia de ideas" de forma colaborativa).

¿Cómo se hace?

1. En coordinación con los docentes participantes, se definen los horarios y días específicos en los que trabajará cada carrera. Para lo cual, los docentes elaboran su cronograma para cumplir con los contenidos concebidos para las 16 semanas que durará la intervención; bien sea en horarios de trabajo de una hora en la mañana y en tarde, pues los niños asisten a la Fundación en dos jornadas. Las 16 semanas tienen relación con el tiempo de duración de un ciclo académico.
2. Implementar el proyecto en el sitio.

CRONOGRAMA DE TRABAJO

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
08:00	Ingreso de los niños a la Fundación / Desayuno				
09:00	Acompañamiento en tareas				
10:00	Expresión corporal y juegos teatrales	Música	Cerámica	Origami	-
11:00	Refrigerio				
12:00	Los niños van a sus centros de estudios				
13:00	Ingreso de los niños a la Fundación / Almuerzo				
14:00	Acompañamiento en tareas				
15:00	Expresión corporal y juegos teatrales	Música	Cerámica	Origami	-
16:00	Refrigerio				
17:00	Los niños regresan a sus casas				

Figura 36. Cronograma de trabajo. Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE ORIGAMI

Docente tutor: Marcelo Espinoza Méndez

Estudiantes tutores (12): Andrea Heras Solis, Boris Tuba Cárdenas, Dani Briones Solis, Michelle Cabrera Sarmiento Gabriel Poveda Castro, Jennifer Morocho Morocho, Lina Paguay Verdugo, Luis Pineda Gómez, María Belén Rivadeneira Suárez, Paz Zumba Capito, José Illescas Álvarez, Raúl Armijos Vintimilla.

Participantes: 60 niños de la Fundación Alianza en el Desarrollo Duración del taller: 16 semanas

Objetivo: Acercar a los niños al arte del origami para que conozcan el manejo del papel y a la vez puedan desarrollar habilidades de concentración óculo-manuales, precisión y destreza.

Figura 37. Implementación Taller de Origami (Usuarios). Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE ORIGAMI

Figura 38. Implementación Taller de Origami (Productos). Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE CERÁMICA

Docente tutor: Juan Pacheco Paredes

Estudiantes tutores (11): Sandra Sari Tenecota, Mariuxi Cumbicos Reyes, Lisseth Marissa Ludizaca Durán Luis Morales Vázquez, Edisson Quishpe Pintado, Ximena Cuenca Fernández, Daniel Vera Chávez, Jorge Arias Rodas, José Palacios Arce, Lorena Jara Ríos, María José Ledesma Silva.

Participantes: 60 niños de la Fundación Alianza en el Desarrollo Duración del taller: 16 semanas

Objetivo: Experimentar con recursos plásticos – arcilla las posibilidades expresivas y constructivas que faculta el material, permitiendo al niño adentrarse en sus emociones y contar desde sus vivencias la narrativa del entorno con la finalidad de comunicar mediante recursos artísticos.

Figura 39. Implementación Taller de Cerámica (Usuarios). Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE CERÁMICA

Figura 40. Implementación Taller de Cerámica (Productos). Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE MÚSICA

Docente tutor: Nelson Ortega Cedillo

Estudiantes tutores (13): Andrés Calle Ordóñez, Sara Navarrete González, Henry Alvarez Matute, Steven Mendoza, Santiago Zumbana Quinapanta, Roberto Chapa Barreto, Santiago Muñoz Ullauri, Javier Marquéz Jaramillo, Eric Tinitana Gavilanes, Salomé Quezada Quito, Martín Navarro, Chakira Puchaicela Gualán, Giovanni Pangol.

Participantes: 60 niños de la Fundación Alianza en el Desarrollo Duración del taller: 16 semanas

Objetivo: Realizar talleres didáctico-musicales para enseñar a los niños a interpretar y producir instrumentos sonoros fabricados por ellos.

Figura 41. Implementación Taller de Música I. Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE MÚSICA

Figura 42. Implementación Taller de Música II. Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE EXPRESIÓN CORPORAL Y JUEGOS TEATRALES

Docente tutor: Cristina Bustos Criollo (por decisión administrativa asume la implementación de lo que anteriormente se había ya planificado)

Estudiantes tutores (3): Mayra Bustos Patiño, Juan Iñiguez Zúñiga, Paula Galarza Rodríguez.

Participantes: 60 niños de la Fundación Alianza en el Desarrollo Duración del taller: 16 semanas

Objetivo: Implementar talleres en donde los niños trabajen y desarrollen sus estructuras musculares y la expresividad del cuerpo a través de juegos lúdicos adaptables a sus necesidades tomando como punto de partida el teatro del oprimido y el teatro espontáneo.

Figura 43. Implementación Taller de Expresión corporal y juegos teatrales I. Elaboración propia.

IMPLEMENTACIÓN TALLER DE EXPRESIÓN CORPORAL Y JUEGOS TEATRALES

Figura 44. Implementación del taller de Expresión corporal y juegos teatrales II. Elaboración propia.

Capítulo V. Evaluación

5.1 Evaluación

Una vez que se ha diseñado el esquema de actividades artístico-recreativas y se ha implementado en la Fundación Alianza en el Desarrollo, debemos evaluar los alcances obtenidos para dar cumplimiento a los objetivos planteados en el Protocolo del trabajo:

1. *Definir un Protocolo de inclusión de actividades acorde al rango etario de los niños*. Este objetivo se desarrolló en dos instancias: en la primera etapa *Identificar y Comprender* conocimos de cerca el entorno y las características particulares que son parte del día a día de los niños que asisten a la Fundación y cuáles son las factibilidades temporales y de trabajo que tienen acorde al rango etario establecido. Y la segunda instancia fue en la tercera etapa, donde pudimos generar la conceptualización como tal del tipo de actividades que se implementarán, al tener como punto de partida el análisis de antecedentes, la "Lluvia de ideas" y el prototipado mismo de las actividades.
2. *Conocer cuáles son las actividades artísticas que pueden ser impartidas desde la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.* En la cuarta etapa del proceso se definieron cuáles son las actividades investigadas más relevantes; que, a su vez, se cotejaron con las disciplinas artísticas que se imparten en la FA-UC.
3. *Evaluar el impacto de la inclusión de las actividades en el manejo de las emociones en los niños.* Para el proceso de evaluación es necesario conocer la información proporcionada por el personal que trabaja directamente con los niños. Por lo que realizamos una entrevista a la psicóloga de la Fundación, la licenciada Carmen Guzmán, quien nos proporcionó datos importantes sobre la mejoría en el manejo de las emociones de los niños; los cuales se obtuvieron en los procesos evaluativos de entrevista y observación. Asimismo, se realizaron varios test psicométricos cuando los niños ingresan a la Fundación y en posteriores evaluaciones (no hay un tiempo determinado); este último a partir de la detección de que ciertos infantes necesitan valoraciones más minuciosas sobre su conducta, emoción o intelecto. (El informe de evaluación psicológica se adjunta en la sección Anexos.)

ETAPA 5. EVALUAR

Medir los alcances de la propuesta

En la última etapa se debe realizar un proceso de evaluación global de la propuesta implementada; para la cual utilizaremos herramientas como entrevistas, test, encuestas, cuestionarios, observación, análisis comparativo o *focus group*. La idea es tener parámetros que marquen la diferencia entre el estado inicial de los usuarios, antes de la implementación de la propuesta, y el estado actual de ellos. Cuando se desarrollan proyectos en instituciones podemos recurrir al personal que trabaja directamente con los usuarios como es Talento Humano, Psicólogo o Recursos Humanos; estos departamentos, por lo general, ya poseen un perfil delimitado de los usuarios.

5.1 Revisión de indicadores

Existen múltiples herramientas que nos permiten presentar visualmente los indicadores: gráficos de barra, de pastel, de embudo, mapas, diagramas de dispersión, infografías, etc. De ahí que se ofrezcan los aspectos más relevantes de una investigación con características comparativas y evaluativas de los niveles de calidad, satisfacción, organización o servicio de un proceso implementado. Para lo cual, el indicador debe estar bien enfocado, ser claro y específico, y que exista por lo menos uno para cada resultado.

¿Para qué sirve?

- Mide el impacto alcanzado por los diferentes procesos realizados en el servicio.
- Gráfica los logros alcanzados en el proyecto.
- Define el estándar de alcance de metas para futuras intervenciones.

Herramientas

- Entrevista/reunión por plataforma Zoom.
- Mapa de Indicadores.
- Lápices/esferográficos.
- Computador con conexión a Internet.

¿Cómo se hace?

1. Mediante una entrevista presencial o virtual se revisan los datos obtenidos por el personal de la institución/empresa o por los investigadores, que hemos definido durante el proceso, sean estos docentes o estudiantes, para así analizar si la implementación del proyecto ofrece los resultados esperados.

2. En el *Mapa de Indicadores* colocaremos de manera gráfica los resultados más relevantes, a partir de la utilización de las herramientas antes mencionadas.

Figura 45. Mapa de Indicadores I. Elaboración propia.

Figura 46. Mapa de Indicadores II. Elaboración propia.

5.2 Cumplimiento de los objetivos del Protocolo del trabajo

Esta actividad da por finalizada todas las etapas de creación de un nuevo servicio, mediante un proceso de verificación del cumplimiento de los objetivos planteados al iniciar el Proyecto.

¿Para qué sirve?

- Verificar el cumplimiento de los objetivos.
- Demostrar que cada una de las etapas se cumplieron correctamente.
- En caso de que exista algún incumplimiento, nos permite localizar en qué etapa de trabajo no se desarrolló dicho proceso.

Herramientas

- Mapa de Cumplimiento de objetivos.
- Protocolo del trabajo.
- Objetivos del Protocolo del trabajo.
- Lápices/esferográficos.

¿Cómo se hace?

1. En el *Mapa de Cumplimiento de objetivos* graficamos el Protocolo del trabajo a partir del listado de objetivos planteados al iniciar este.
2. Luego, realizamos un *check list* de los objetivos, además de las actividades realizadas; una vez que cotejamos de manera temporal o secuencial con las diferentes etapas del proceso de creación del nuevo servicio.
3. Si previo al Protocolo del trabajo desarrollamos preguntas problema o hipótesis, estas se graficaron para validar o cotejar con las diferentes etapas del proceso.

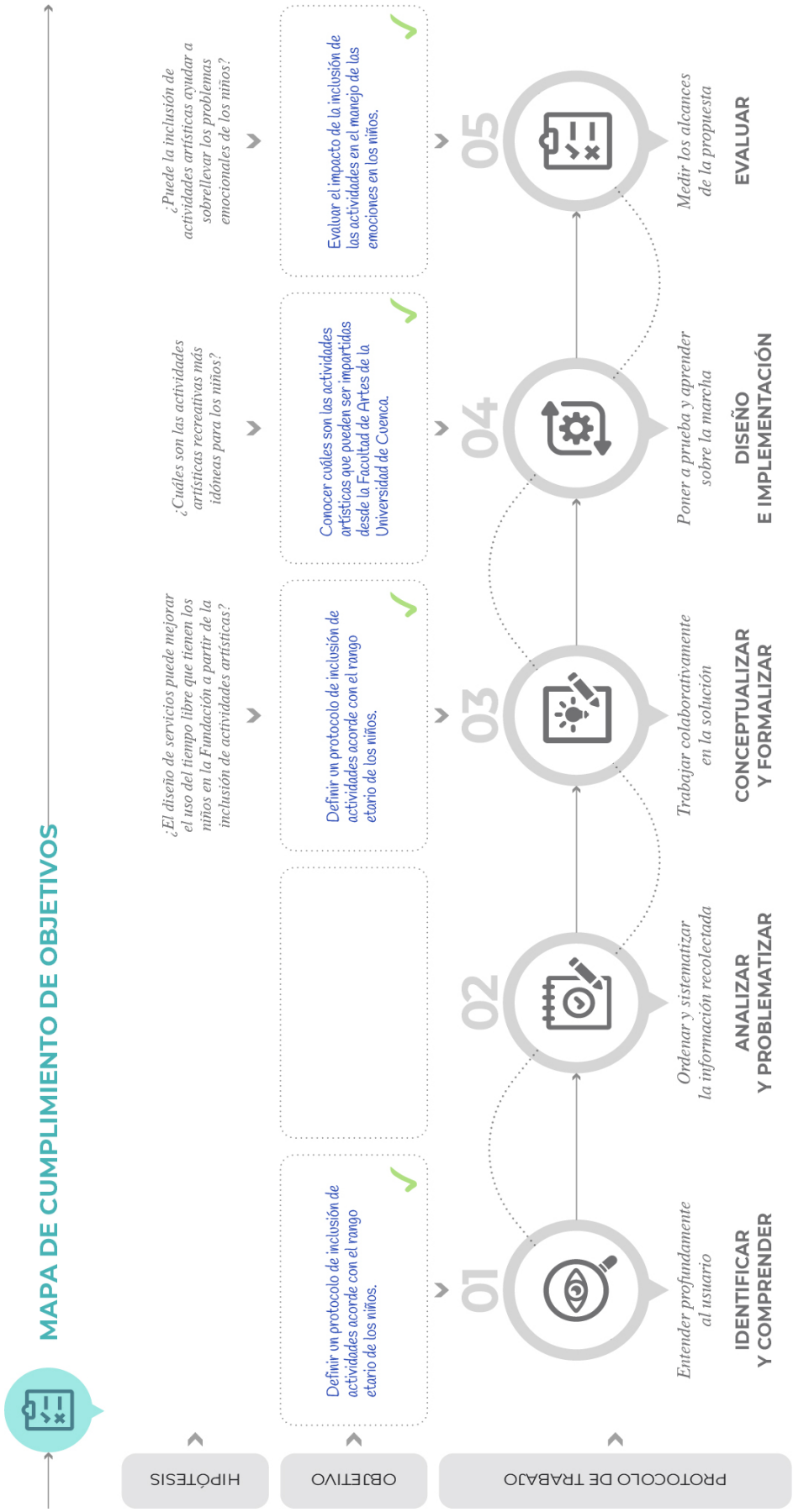

Figura 47. Mapa de Cumplimiento de objetivos. Elaboración propia.

Conclusiones

Las conclusiones que aquí se exponen las hemos dividido en dos categorías: primero, las correspondientes al Proyecto de investigación, que están relacionadas con el cumplimiento de su objetivo general y objetivos específicos; y segundo, las conclusiones por parte de la Fundación, que fueron extraídas de la entrevista realizada a la psicóloga de la institución, quien refiere los logros alcanzados por los niños a partir de la implementación de los talleres artístico-recreativos.

Conclusiones del Proyecto de investigación

El *Diseño de Servicios* es un método que debe ser considerado dentro de lo procedimental en el Diseño y Dirección de Arte, ya que como herramienta nos permite evaluar, idear, organizar y dirigir proyectos multidisciplinarios con dedicación a la labor social con excelentes resultados.

La generación de una propuesta proyectual, que nos permita desarrollar un programa de actividades artístico-recreativas para niños, no puede ser una actividad aleatoria o carente de procesos; sino al contrario, debe contar con una serie de herramientas conceptuales y metodológicas que generen un trabajo estructurado. La cual inicia con la inmersión en el contexto general de la situación de vulnerabilidad que aqueja a los usuarios, así como la investigación y análisis de las mejoras alternativas de estas actividades que puedan incluirse en el tiempo libre que disponen los niños que asisten a la Fundación.

Una de las mejores formas de conocer el estado de las cosas es adentrarse en su contexto, sobre todo si se trata de niños y, aún más, en situaciones de vulnerabilidad y exclusión social. Por lo que es imperativo que nuestro esfuerzo se derive hacia el "aprender" de lo que sucede a su alrededor, en el día a día: qué hacen, qué les interesa, cuáles son sus metas, ideales, costumbres; qué hacen en su tiempo libre. Además, desde un punto de vista emocional debemos conocer qué piensan, qué les preocupa, cuáles son sus temores o miedos que les impiden desarrollarse como personas. Toda esta información es valiosa y debemos procesarla y analizarla para ofrecer un "servicio" eficiente, óptimo y centrado en las necesidades del usuario; concepto que es parte de los pilares del Diseño de Servicios.

La amalgama de criterios teóricos y metodológicos como vulnerabilidad y exclusión social, actividades recreativas, diseño de servicios e innovación social, nos permitió generar una propuesta clara, solvente y bien estructurada sobre cómo desarrollar e implementar un proyecto de beneficio social. Todo lo anterior fusionado en la estructura metodológica y características del Diseño de Servicios: *Centrado en el usuario,* porque entendimos y evaluamos el contexto de vulnerabilidad social y emocional donde se encuentran los niños, hijos de recicladores. Incluso, *Colaborativo;* porque inmiscuimos a la mayoría de los actores que, de alguna manera, pueden prestar sus aportes tecnológicos, conceptuales, materiales, educacionales o humanos para la generación de esta propuesta.

Además de *Iterativo,* porque en los talleres se desarrollaron diferentes enfoques de trabajo hasta conseguir resultados óptimos en las actividades implementadas. *Secuencial,* porque los talleres impartidos tenían cronogramas de trabajo acordes a las necesidades de los usuarios y se consideró el buen uso de su tiempo libre, sin que interfieran las actividades implementadas por las diferentes carreras de la FA-UC. *Real,* porque todo el proceso que se desarrolló (cinco etapas) e implantó durante dos años contó con el seguimiento de la Fundación Alianza en el Desarrollo hasta la evaluación misma de las actividades. Por último, *Holístico;* porque el servicio propuesto incorporó las necesidades y posibilidades de los usuarios y proveedores del servicio.

Las actividades artísticas recreativas planificadas tuvieron gran aceptación, pues se desarrollaron según el rango etario de los usuarios con ejercicios acordes a sus destrezas y capacidades cognitivas; una vez que se analizó y evaluó por los docentes participantes, a partir de los sílabos de las materias de las carreras de la FA-UC, que se adaptaron para este propósito. Incluso, en ocasiones, mediante procesos iterativos de trabajo consideramos el aumento o disminución en la complejidad de los ejercicios; ya que a la Fundación asisten niños de edades inferiores y superiores que querían participar. Esto evidenció que, al trabajar con actividades artísticas, los retos se asumen con emoción por los niños y aumenta el espíritu competitivo entre ellos.

Conclusiones de la Fundación

La aceptación de la mayoría de los niños a las actividades es satisfactoria, pues ya no se sienten cohibidos ni tienen miedo al realizar las actividades extracurriculares. Si antes los niños hacían las actividades por solicitud a lo que les pedían los tutores, ahora la diferencia radica en que se les presentan las actividades recreativas y manifiestan

entusiasmo para realizarlas; lo que, de cierta manera, se podría decir que los infantes poseen ahora un interés verdadero.

La principal mejoría que ha presentado la mayoría de los niños es la seguridad en mostrar sus emociones. Si antes les costaba mucho decir palabras como “SI” o “NO” ante cualquier petición de los tutores, y les daba miedo o inclinaban su cabeza hacia el piso como señal de obediencia; ahora poseen mayor autoestima, mayor capacidad para hablar ante sus compañeros de igual edad, y no tienen tanta vergüenza al hacerlo. A su vez, durante el último año ingresaron nuevos niños que, si bien se veían en un ambiente desconocido para ellos, el proceso de adaptación fue rápido con relación a otros grupos anteriores; incluso, muestran mayor interés y apertura hacia la Fundación y las actividades que allí se realizan.

Los niños quieren pasar más tiempo en la Fundación. No les provoca ir pronto a sus casas, porque ahora realizan actividades que les gustan y sienten que allí les tratan bien y que tienen beneficios al asistir. Esto es visible no solo en sus cambios de actitud, sino que también lo manifiestan verbalmente; porque poseen mayor seguridad para mostrar sus emociones y la capacidad de decidir sobre lo que quieren hacer.

Por último, las actividades concebidas son idóneas para manejar las emociones. Si un niño llega a la institución con mal carácter porque tuvo problemas en casa, sabe que en la Fundación pueden unirse a las actividades (dibujo, pintura, origami o artes escénicas) y canalizar ese enojo o emoción negativa sin molestar o quitarles los materiales a sus compañeros. Ahora reconocen que son capaces de hacer algo por ellos mismos y manifiestan frases como: “Yo no sabía que podía hacer eso. Como a mí siempre me dicen que no puedo”, o “Profe, aquí si les gusta lo que yo hago”; pues el incentivo que se les da a los niños también es importante cuando terminan o participan una actividad.

Recomendaciones

La correcta aplicación de un proceso investigativo y metodológico nos permite generar un esquema de actividades adecuado y acorde con las necesidades de los usuarios; es por esto que, luego de implementado y validado, podremos recomendar su ejecución a partir de nuevos talleres y temas a tratar como actividades recreativas, e incluso incluir a otras áreas o carreras externas a la FA-UC.

Cada niño es un mundo diferente y como tal necesita atenciones individuales. En estos procesos de aprendizaje artístico, ellos deben ser motivados cuando terminan sus actividades para que ganen más confianza, como bien nos comentó la Psicóloga de la institución; pues en sus casas no reciben el apoyo de sus padres, y es por eso que el trabajo que se realizó les es de gran ayuda para sobrellevar los diferentes problemas que afrontan.

El arte es un gestor de grandes cambios sociales y puede y debe ser usado como medio que permita mejorar el manejo de las emociones, sobre todo en grupos vulnerables. En esta investigación se demostró que el buen manejo del tiempo libre y la inclusión de actividades artístico-recreativas ponen en evidencia las mejoras en el comportamiento de los niños, con influencia a futuro en su calidad de vida tanto emocional como procedimental (en vínculo estrecho con el factor económico).

A nivel general, podemos decir que el proyecto cumplió con las expectativas deseadas; pero es necesario, para futuras aplicaciones, considerar que los estudiantes universitarios que participan en iniciativas de este tipo no lo hagan solo por cumplir requerimientos académicos y, de cierta manera, estar capacitados pedagógicamente para cumplir con los procesos adecuados de enseñanza. Razón por la que, antes de la ejecución de los talleres, es necesario realizar capacitaciones para que ellos puedan desarrollar las actividades de mejor manera; además de asistir a charlas de inducción sobre las normas de convivencia, para que conozcan cómo es la vida y el día a día de los niños en situaciones de vulnerabilidad. Por consiguiente, a veces las cosas que nos parecen sencillas o inútiles, a un niño en situación de vulnerabilidad le puede cambiar la vida.

Anexos

fundación alianza en el desarrollo

INFORME

La situación actual que estamos atravesando, afecta nuestra salud, trabajo, nuestras relaciones, rutinas, tiene un impacto fuerte en los estados emocionales de los NNA y familias. Estar con la incertidumbre que no se sabe que pasará y sostener esta incertidumbre requiere un gran esfuerzo y esto hace que provoque diferentes emociones y sentimientos que se evidencian a través de ciertas actitudes y comportamientos cada grupo familiar y de acuerdo a sus propios recursos humanos y materiales.

El objetivo de esta evaluación es ofrecer un panorama de la situación actual y su impacto emocional en los NNA, es importante recordar que cada familia hace lo mejor que puede. Y también que no hay recetas que sirvan a todas las familias ni que funcionen para todos y todo el tiempo. Las actividades creativas y lúdicas que se han venido desarrollando con los NNA, les permiten el no sentirse aislados en sus emociones.

Niños, niñas y adolescentes participaron activamente de las distintas actividades propuestas desde la Universidad de Cuenca en coordinación con Marcelo Espinoza, actividades como origami, papercraft, cerámica, música, artes escénicas, etc., que han ayudado no solo a las destrezas físicas de los participantes sino también al desarrollo emocional de los NNA, este aspecto radica un cambio tan importante, ya que se observa que a muchos de los NNA a los que antes les costaba o tenían mayor dificultad en expresar sus emociones, ahora les resulta un poco más fácil hacerlo con el acompañamiento de sus tutores, esto en vista de que estas actividades han fomentado un buen auto concepto y su capacidad de resiliencia.

Si un niño, niña o adolescente está triste lo importante es permitirles que lo estén. No se trata de cubrir la tristeza o algún estado anímico diferente o hacer de cuenta que no existe, a veces los NNA no necesitan que los distraigan, sino que les den espacio para desplegar la emoción que los esté inundando y es a través de estas actividades que muchos han desarrollado destrezas socio personales como la motivación, su autoconfianza, autocontrol, paciencia, autonomía, control del estrés, asertividad, responsabilidad, empatía, espíritu de equipo. Estas destrezas se han podido observar al momento de interactuar o dialogar directamente con los NNA, para algunos niños, niñas y adolescentes ahora es más fácil expresar correctamente sus sentimientos, controlar sus impulsos para no gritar, regular de una manera más saludable y resolver un problema sin mayor ayuda.

Estas actividades se han convertido en una excelente forma de comunicarse con los demás y con ellos mismos. A los niños y niñas más pequeños, les resulta más sencillo dibujar o trabajar con papercraft una idea que expresarla con palabras, todo esto como un impulso para su creatividad e imaginación.

El arte es una forma de sentir la vida y al sensibilizarse ante el mundo, los NNA se vuelven, casi sin darse cuenta mejores seres humanos, por el hecho tan fácil de permitir expresar su mundo interno de una forma que además les estimula a crear, aprender e innovar.

Cada obra de arte o actividades realizadas durante estos meses por los NNA genera en ellos un sentimiento de haber alcanzado un logro más, esto sin duda ha sido el mayor aporte en el desarrollo socio personal de todos los NNA de la Fundación Alianza en el Desarrollo que participan. Estas actividades requieren concentración y eso beneficia a los NNA en todos los ámbitos de su vida presente y futura.

fundación alianza en el desarrollo

Diagnostico Individual

Usuario	Diagnóstico anterior	Diagnóstico actual
BRAVO VELASQUEZ ALEX MATIAS	Alex ingresa a la fundación como parte de su proceso en desvinculación del trabajo infantil, Alex presentaba baja autoestima y dificultad para expresarse con libertad, se evidenciaba miedo.	Con las actividades y todo el abordaje con el niño se evidencia que existe mayor facilidad para expresarse y comunicar sus pensamientos y deseos en un momento determinado.
CARABAJO TENESACA ANTHONY STEVEN	Anthony es un niño que se integró recontentamente a la Fundación, se observaba mucha facilidad para comunicar e interactuar con sus pares.	Anthony ha logrado fortalecer sus habilidades de comunicación y expresión emocional a través de éstas actividades.
CHALCO SANGURIMA RUTH VALERIA	Valeria es una adolescente muy dinámica y activa para las actividades que se le presentan, sin embargo refleja un poco de inseguridad para expresar sus emociones de forma verbal.	A través de las actividades y todo el trabajo con Ruth se revelan cambios muy positivos en la expresión verbal de sus emociones, se refleja mayor seguridad.
CHAVEZ GUAMAN CARLOS SANTIAGO	Santiago es un niño que también es reciente su integración a la Fundación, Carlos proviene de un entorno familiar con muchas carencias económicas al igual que otras las familias del proyecto, sin embargo en este caso se evidencia que este factor afecta en mayor proporción en Santiago nivel emocional, se evidencia timidez para interactuar con otros grupos.	A raíz de su vinculación a la Fundación y su participación en todas las actividades hay cambios muy positivos que generan bienestar personal en Santiago, él logra identificar con su estadía y participación como una oportunidad que le hace experimentar mayor felicidad al logar algo y sentirse que es capaz de hacerlo.
CHAVEZ GUAMAN KEVIN DANIEL	Kevin es un niño socialmente más abierto y con mayor facilidad para interactuar, sin embargo tiene mucha dificultad para manejar sus emociones. Se enoja fácilmente y sus reacciones suelen ser violentas.	A través de estas actividades Kevin va poco a poco mejorando su manera de manejar y expresar sus emociones, mediante las actividades. Estas actividades se han convertido en el medio de canalización de sus impulsos.
CHAVEZ GUAMAN ANTHONY	El adolescente Anthony un adolescente con rasgos de personalidad reservado, no está tan abierto a la novedad, no se siente a gusto con los grupos que interactúa al considerarlos aburridos y no compartir interés en común.	Anthony ha demostrado que mediante ciertas actividades puede pensar creativamente y resolver conflictos de manera más rápida. Aun le cuesta interactuar con el grupo y mostrar interés en algunas actividades
CORNEJO FAJARDO MARCOS ISRAEL	Marcos un adolescente que manifiesta mucha introversión al momento de interactuar en grupos	Actualmente se puede evidenciar cambios significativos en Marco ahora se hace más fácil compartir

	y exponer sus ideas, pero también un adolescente que mediante al arte expresa sus emociones de manera las fluida.	y reflexionar, mediante estas actividades aprender algo de sí mismo y del mundo en el que vive, su autoestima aumenta de forma gradual y positivamente.
CORNEJO FAJARDO PAOLA DOMENICA	Paola una niña que muy activa y que se le facilita hablar e interactuar en sus grupos sociales, a nivel emocional Paola presenta dificultad para expresar y tomar decisiones con autonomía.	Con el desarrollo de estas actividades a Paola le ayuda a fomentar y fortalecer sus habilidades personales y creativas en la toma de decisiones. Además de su autonomía en las actividades diarias.
CORNEJO FAJARDO VALERIA ALEXANDRA	Valeria es una niña con muchas dificultades a nivel emocional, no gestiona adecuadamente sus emociones y su principal dificultad radica en la somatización de las dificultades personales y familiares.	Mediante su participación en estas actividades Valeria encuentra un espacio diferente para canalizar su energía y estrés, lo que le ayuda a mejorar su salud física evitando así cada vez más la somatización de los problemas.
CRIOLLO CANGO CAMILA DEL CISNE	Camila presenta una personalidad muy introvertida y calmada, se evidencia baja autoestima e inseguridad para expresar sus emociones.	Camila evidencia actualmente un cambio ligero pero muy bueno al participar de las actividades, se evidencia mayor facilidad para expresar sus ideas y emociones.
CRIOLLO CANGO JORDY JOSUE	Jordy es un adolescente con rasgos de una personalidad muy marcada por la introversión, muestra inseguridad, miedo e inclusive muchas veces muestra síntomas ansiosos al interactuar con muchas personas.	Jordy ha logrado tener avances positivos en cuento re refiere a la socialización con sus pares, ahora expresa parte de sus pensamientos ideas y emociones, sin embargo se requiere aún más de tiempo para alcanzar los resultados deseados en un plan de intervención personal y familiar.
DURAZNO OCHOA DIANA FERNANDA	Diana es una adolescente muy selectiva y con baja autoestima, le cuesta alinearse a las normas y reglas. En algunas ocasiones mantiene comportamientos desafiantes y con bajo control emocional.	Durante el tiempo de interacción en las actividades propuestas, Diana evidencia una mejor adaptación al grupo y las reglas, presenta una mejoría en su auto concepto y resiliencia frente a las dificultades.
FERNANDEZ YARI BRYAN ALEXANDER	Bryan es un adolescente con poca facilidad para comunicar asertivamente sus emociones y registra una marcada conducta desafiante cuando se encuentra bajo presión.	Bryan ha mejorado notablemente en el manejo de sus emociones, lo que le permite una mejor convivencia en su entorno y consigo mismo.

FERNANDEZ YARI LUIS GUSTAVO	Luis es un niño que presenta dificultades en concretar ideas y actividades, suele abandonar con facilidad actividades que generan una mayor concentración y que involucren mayor razonamiento.	A través de estas actividades Luis ha mejorado sus habilidades de concentración en sus actividades y una mejor predisposición trabajar en grupo, muestra mayor interés en el trabajo creativo con figuras
GUAMANRRIGRA ENCALADA JENNIFER	Jennifer es una adolescente que evidencias baja autoestima, falta de motivación en sus actividades, y con mucha dificultad para expresar sus emociones.	Se evidencia cambios positivos en el área comportamental ye emocional de la adolescente, a través del arte Jennifer se muestra más receptiva y colabora en las actividades, este espacio le brinda seguridad y confianza personal cuando las realiza.
GUIRACOCHA VIÑANZACA KLARISSA ANABEL	Klarissa es una adolescente muy espontánea y con rasgos de personalidad introvertida, también muestra emociones como el miedo y la vergüenza están presentes cuando se trata de interactuar en grupos.	En las evaluaciones a la adolescente se puede verificar muchos cambios a favor de su bienestar emocional y social, a través de estas actividades Klarissa ha logrado tener más confianza y seguridad a la hora de interactuar en grupos y exponer sus ideas.
GUIÑANSACA DOMINGUEZ JORGE EDUARDO	Jorge es un adolescente con rasgos de personalidad introvertida, presenta inseguridad y miedo para reconocer y expresar emociones.	Mediante el desarrollo de estas actividades, Jorge presenta cambios ligeros en su área emocional, se considera que hay aspectos familiares que impiden a Jorge desarrollarse plenamente en todas sus áreas de desarrollo personal.
GUTAMA DURAZNO CINTHYA BALBINA	Cinthya es una adolescente con rasgos de personalidad extrovertida, a Cinthya se le facilita interactuar en grupos, sin embargo, presenta inseguridad y miedo para plasmar sus ideas, emociones y pensamiento en las diferentes actividades.	Poco a poco Cinthya trabaja en su capacidad de trasmitir sus ideas mediante el arte, su conducta y seguridad ha incrementado, Cinthya considera estos espacios como un alivio de sus preocupaciones.
GUTAMA DURAZNO SILVIA VANESA	Silvia al igual que su hermana es de personalidad extrovertida, facilidad para comunicarse y trabajar en grupo y de manera individual, sin embargo, es necesario fortalecer su capacidad de resiliencia ante los conflictos	No cabe duda que mediante estas actividades Silvia ha fortalecido su capacidad resiliente ante los conflictos familiares, este espacio le brinda alternativas de solución ante las dificultades.
GUTAMA OCHOA NIXON RAFAEL	Nixon es un niño creativo y muy predispuesto a trabajar, pero de	Estas actividades le han permitido desarrollar mas sus habilidades

	forma individual, le cuesta el trabajo en grupos y compartir espacios, esto debido varios factores, como es ser hijo único y no mantener contacto continuo con sus pares.	osciles y compartir espacio en donde involucre sus decisiones y gustos.
MOCHA CRIOLLO DANIEL	Daniel es un niño que no gestiona adecuadamente sus emociones y muestra conductas impulsivas, esto debido a la falta de normas y reglas y carencias afectivas desde el hogar.	Mediante su participación en estas actividades Daniel ha mejorado en el control de sus impulsos, estas actividades le ayudan a mantenerse ocupado, son un medio o canal para manejar sus emociones.
MOROCHO OCHOA WILSON RENE	Wilson es un adolescente a quien se le dificulta mostrarse ante los grupos tal cual es, manifiesta síntomas de miedo e inseguridad	Los cambios observados en Wilson son positivos cuando está involucrado en estas actividades. Se ha fortalecido su motivación y seguridad para alcanzar propósitos y metas a corto plazo.
MUÑOZ PINTADO CRISTHOFER FERNANDO	Christofer es un adolescente socialmente más abierto y con mayor facilidad para interactuar y una personalidad extrovertida, tiene mucha dificultad para concluir actividades y transmitir sus ideas de manera clara.	A través de estas actividades el adolescente logra tener un poco más de facilidad en proyectar, plasmar y/o canalizar sus emociones ideas o pensamientos.
PAUTE URGILES CHRISTOPHER STEVEN	Christopher es un niño cohibido, no interactúa en grupos y no comunica sus pensamientos e ideas esto debido a la marcada sobreprotección de su progenitora.	Se ha dificultado ver cambios positivos en el niño, esto debido a la falta de colaboración de la familia para marcar y trabajar la autonomía del niño.
PEREZ PINTADO EDDISON XAVIER	Xavier es un niño muy espontaneo y quien demuestra seguridad, se evidencia dificultad leve para la expresión de sus emociones en tiempo y espacio adecuado.	Con las actividades de arte Xavier va fortaleciendo su capacidad asertiva en cuento a sus emociones. Se muestra más activo y alegre al momento de involucrarse en las actividades.
PUGLLA MALLA DYLAN JOSUE	Dylan es un niño muy activo, impaciente y con síntomas ansiosos. Tiene facilidad para interactuar en grupos, pero no acata reglas.	A raíz de su participación en las actividades se ha logrado de manera muy asertiva que Dylan cumpla y se guie por las normas que el tutor expone en las clases. Eso ha generado mayor bienestar en la interacción con los grupos.
PUGLLA MALLA RICHARD MICHAEL	Richard al igual que su hermano Dylan es un niño muy impaciente, ansioso, también tiene facilidad	Se ha logrado que Richard cumpla y se guie por las normas que el tutor expone en las clases. Eso ha

	para interactuar en grupos, pero no acata reglas.	generado mayor bienestar en la interacción con los grupos
QUEZADA VACA JIPSON WLADIMIR QUEZADA VACA PRESLEY JOSIMAR QUEZADA VACA PRICILA GABRIELA	Los hermanos Quezada Vaca provienen de una crianza marcada por una profunda violencia, Pricila es una adolescente con personalidad extrovertida y una buena adaptabilidad a las circunstancias, lo que no pasa con sus hermanos, Presley y Jipson quienes tiene rasgos de personalidad introvertida y con mayor dificultad en manar emociones como la rabia y el enojo.	Al participar de estas actividades se les ha permito estar en un espacio diferente al habitual y en donde sus ideas y pensamientos son respetados y tomados en cuento, esto ha generado mayor seguridad y una mejor autoestima.
SHAKAIM GUIRACOCHA GUADALUPE DE JESUS	Guadalupe es una niña quien se distrae con facilidad y le cuesta mantener su atención en actividades específicas, suele experimentar frustración constante y miedo al rechazo	Los cambios positivos en la niña son muy notorios y nos llena de satisfacción al observar que su frustración ha ido disminuyendo y que poco a poco su capacidad de concentración para terminar una actividad es buena.
TORRES MOCHA ERICK DAMIAN	Erick muestra dificultades personales al entablar relaciones con sus pares, no tiene una buena asertividad y mantiene conductas de desobediencia frente a las indicaciones.	Estas actividades le han permitido interesarse y dejarse influir mas por los chicos de su edad.
TORRES NARVAEZ DARWIN ESTALYN	Darwin muestra rasgos muy perfeccionista y controladores, lo que genera malestar individual y grupal. Se puede destacar su capacidad de involucrarse en el grupo para buscar soluciones.	Estos espacios y actividades han ayudado a Darwin a fomentar un liderazgo positivo con el grupo de pares.
TORRES NARVAEZ JORGE LUIS	Jorge es un adolescente quien tiene dificultades en expresar sus emociones de forma asertiva.	Estas actividades le han servido con reguladores emocionales, le permite fortalecer un mejor manejo y expresión de sus emociones como el enojo y frustración.

fundación alianza en el desarrollo

EVALUACIÓN EN PORCENTAJES

- 56% de los NNA tiene mayor facilidad para expresar emociones, pensamientos e ideas.
- 32% de los NNA han mejorado su habilidad de comunicación en grupos.
- 45% de los NNA han fortalecido su nivel de autoconfianza y seguridad personal.
- 76% de los NNA han incrementado su capacidad de resolución de conflictos.
- 38% de los NNA evidencian cambios positivos en su autoestima.
- Para un 85% de los NNA estas actividades son un medio de canalización de sus energías e impulsos.
- 25% de los NNA presentan conductas resilientes.
- 36% de los NNA han desarrollado su capacidad autónoma.
- 48% de los NNA han progresado en la toma de decisiones.
- Para un 15 % de los NNA estas actividades san sido una oportunidad para descubrir conductas de liderazgo.
- 37% de los NNA han mejorado sus hábitos de rutina diaria.
- Un 63% de los NNA expresan que esto les ayuda a "sentirse capaz de lograr algo diferente en sus vidas".
- 83% de los NNA manifiestan un mayor bienestar emocional.
- 90% de los NNA han fortalecido su capacidad de compartir y convivencia en grupos de pares.

Bibliografía

Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social.* Madrid, España: H. Blume Ediciones.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente.* Buenos Aires, Argentina: Infinito.

IRR. (2015). *Reciclaje inclusivo y recicladores de base en el Ecuador.* Editorial Don Bosco.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.* Getafe, Madrid: Experimenta Editorial.

CEPAL. (4 de Septiembre de 2020). *Comisión Económica para América Latina y el Caribe*. Obtenido de Desarrollo Social: www.cepal.org/es/areas-de-trabajo/de

BID. (29 de mayo de 2003). *Banco Interamericano de Desarrollo*. Obtenido de Exclusión social: causas y remedios: www.iadb.org/es/noticias/articulos/2003-05-29/exclusion-social-causas-y-remedios%2C2004.html

Amnistía Internacional. (s.f.). *Amnistía Internacional*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2018, de Amnistía Internacional: www.es.amnesty.org/en-que-estamos/temas/derechos-humanos/

Coll, F. (21 de Noviembre de 2020). *Transición demográfica*. Obtenido de Economipedia.com: www.economipedia.com/definiciones/transicion-demografica.html

DW. (2 de Marzo de 2021). *Recicladores en América Latina: clave para una economía circular*. Obtenido de DW Made for minds: www.dw.com/es/recicladores-en-am%C3%A9rica-latina-clave-para-una-econom%C3%ADa-circular/a-56751077

El Telégrafo. (29 de Septiembre de 2019). *En América Latina hay 4 millones de recicladores*. Recuperado el Marzo de 2021, de El Telégrafo: www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/america-latina-recicladores

Unicef. (s.f.). *Unicef.* Recuperado el 28 de Diciembre de 2018, de Unicef: www.unicef.org/ecuador/booklet_derechos_bis.pdf

SEPS. (2019). *Superintendencia de Economía Popular y Solidaria*. Obtenido de Normativa legal relacionada a personas vulnerables: www.seps.gob.ec/constitucion-loseps

MIES. (s.f.). *Ministerio de Inclusión Económica y Social*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2020, de MIES entrega donaciones a familias recicladoras de Cuenca: www.inclusion.gob.ec/mies-entrega-donaciones-a-familias-recicladoras-de-cuenca/

Ministerio de Gobierno. (s.f.). *Ministerio de Gobierno*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2020, de Dinapen capacita a 90 recicladores sobre trabajo infantil en Cuenca: www.ministeriodegobierno.gob.ec/dinapen-capacita-a-90-recicladores-sobre-trabajo-infantil-en-cuenca/

El Tiempo. (2014). *El Tiempo*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2020, de Policía busca evitar trabajo de niños en recicladoras: www.eltiempo.com.ec/noticias/sucesos/9/344703

Díaz, C., & María, P. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. *Praxis educativa, 21*(1), 46-54.

Vera, B. (2000). El arte: factor determinante en el proceso educativo. *Educar (Guadalajara, Jal.)*, 56-65.

Rivera, N. (Abril de 2012). La definición y medición de la vulnerabilidad social. Un enfoque normativo. *Investigaciones Geograficas, 77*, 63-74. Obtenido de

ResearchGate: www.researchgate.net/publication/224953884_La_definicion_y_medicion_de_la_vulnerabilidad_social_Un_enfoque_normativo

IFRC. (2018). *Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja*. Obtenido de ¿Qué es la vulnerabilidad?: www.ifrc.org/es/introduccion/disaster-management/sobre-desastres/que-es-un-desastre/que-es-la-vulnerabilidad/

Pizarro, R. (2001). *La vulnerabilidad social y sus desafíos: una mirada desde América Latina.* Santiago de Chile: CEPAL.

Busso, G. (2001). Pobreza, exclusión y vulnerabilidad social. Usos, limitaciones y potencialidades para el diseño de políticas de desarrollo y de población. *Jornadas 2011. Redaepa*, (págs. 1-27).

Rodríguez, J. (2000). *Vulnerabilidad demográfica: una faceta de las desventajas sociales.* Santiago de Chile: CEPAL.

WIEGO. (2017). *Mujeres en Empleo Informal: Globalizando y Organizando*. Obtenido de Recicladores y recicladoras: http://espanol.wiego.org/economiainformal/ocupaciones/recicladores/

CONGRESO NACIONAL. (2003). LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS. En *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA* (págs. 1-77). Quito.

RENAREC. (2020). *Red Nacional de Recicladores del Ecuador*. Recuperado el 7 de Septiembre de 2020, de ¿Quienes somos?: https://renarec.com/quienes-somos/

IRR. (2017). *Plan de Reciclaje Inclusivo de Cuenca.* Cuenca.

Senplades. (2017). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021.* Quito.

Congreso Nacional. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia.* Quito.

Mateo, J. (septiembre de 2014). *efdeportes.com, Revista Digital.* Obtenido de Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios: https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm

RAE. (2021). Obtenido de Real Academia Española: https://dle.rae.es/vulnerabilidad?m=form

RAE. (2021). Obtenido de Real Academia Española: https://dle.rae.es/recreaci%C3%B3n?m=form

Salazar, S. (30 de abril de 2010). Actividades Recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en Costa Rica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 10*(1), 1-40.

UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño.* (U. C. Español, Ed.) Madrid.

Margolin, V., & Margolin, S. (2012). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista KEPES*(8), 61-71.

Orellana, C. (2020). *Proyeto de Educación inclusiva para hijos/as de familias recicladoras en situación de vulnerabilidad de la ciuda de Cuenca, Ecuador.* (Tesis de Maestría).

Universidad de Cuenca. (10 de Noviembre de 2019). *Vinculación con la Sociedad*. Obtenido de Universidad de Cuenca: https://www.ucuenca.edu.ec/vinculacion

Orellana, C., & Guzmán, C. (2020). Situación actual de los niños y adolescentes que asisten a la Fundación Alianza en el Desarrollo. (M. Espinoza, Entrevistador)

Calvo, C., & Dercon, S. (Marzo de 2005). Measuring Individual Vulnerability. *Economics Series Working Papers*(229), 33.

Spicker, P. (2009). Definiciones de pobreza: Doce grupos de significados. En *Pobreza: Un glosario Internacional* (págs. 291-306). Buenos Aires, Argentina: CLACSO. Obtenido de Biblioteca.CLACSO: http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/clacso-crop/20140228023858/06spicker.pdf

ONU. (1995). *The Copenhagen Declaration and Programme of Action.* New York: Organización de las Naciones Unidas.

Falcón, M. (2009). En *Lecturas sobre vulnerabilidad y desigualdad social Titulo* (pág. 140). Córdoba, Argentina: Universidad Nacional de Córdoba, Centro de Estudios Avanzados.

García, N. (2004). *Diferentes, Desiguales y Desconectados.* Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A.

Fujimoto, G. (10 de abril de 2014). El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 3*(1), 113-124.

Mesas, E. (2016). El Arte como Transformador social. Del arte mediación al arte como terapia. 8.

Leiro, R. (2008). *Diseño. Estrategia y Gestión.* Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Sánchez, J. (13 de febrero de 2016). *Servicio*. Recuperado el 2021, de Economipedia.com: https://economipedia.com/definiciones/servicio.html

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is Service Design Doing.* Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.

Gadrey, J. (2000). The Characterization of Goods and Services: An alternative approach. *Review of income and wealth, 46*(3), 369-387.

Buckland, H., & Murillo, D. (2013). *Vías hacia el cambio sistémico. Ejemplos y variables para la innovación social.* Barcelona, España: Instituto de Innovación Social.

Viladàs, X. (2010). *El diseño a su servicio. Cómo mejorar una idea de negocio con la ayuda de un diseñador.* Index Book.

ONU. (2021). *Carta de las Naciones Unidas, Capítulo I: Propósitos y principios*. Obtenido de Naciones Unidas: www.un.org/es/about-us/un-charter/chapter-1

Gob.ec. (2021). Obtenido de https://www.gob.ec/sngp

SUIOS. (2021). *Sociedad Civil.* Obtenido de Sistema Unificado de Información de las Organizaciones Sociales: www.yumpu.com/es/document/read/62405517/folleto-suios-final-pdf-alta-con-cambios

Cancillería del Gobierno del Ecuador. (2019). *Cancillería.* Obtenido de www.cancilleria.gob.ec/wp-content/uploads/2019/01/reglamento_para_el_otorgamiento_de_personalidad_juridica_a_las_organizaciones_sociales.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Constitución de la República del Ecuador.* Quito.

ONU. (2021). *La Declaración Universal de Derechos Humanos*. Obtenido de Naciones Unidas: https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights

Salazar, S. (21 de julio de 2008). Recreación: Fuente inagotable de beneficios. *Memoria del IV Congreso Centroamericano de Educación Física, Deporte y Recreación, "Naturaleza, movimiento y salud"*.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2006). *Beneficios para la vida. Catálogo de Beneficios.* Bogotá.

Galvan, L. (s. f.). *Academia.edu.* Obtenido de El Arte en la Educación: www.academia.edu/7785004/El_Arte_en_la_Educaci%C3%B3n

Gregorio, A. (2008). *La Recreación en la Niñez: Conceptualización, Características y Aportes desde la Recreación al desarrollo de los Niños.* Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata.

Figueroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Salvatierra, R., & Wuth, P. (2017). *Creando valor a través del Diseño de Servicios.* Santiago de Chile, Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Wikipedia. (2021). Organización de las Naciones Unidas. Obtenido de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Organizaci%C3%B3n_de_las_Naciones_Unidas&oldid=128339431