



CO-DISEÑO DE PROYECTOS TRANSMEDIA PARA EL CAMBIO SOCIAL CON LA COMUNIDAD DEL BARRIO POTOSÍ EN CIUDAD BOLÍVAR.

Nombres y apellidos de los autores

Silvia Natalia Buitrago Guzmán
Shalk-Ti Sofía Calderón Toloza

Institución / Semillero / Equivalente

Semillero de Responsabilidad
social y ambiental en la publicidad

Facultad y área académica a la que pertenece el semillero

Facultad de Artes y diseño
Área de publicidad

Datos de contacto

Nombre | Silvia Buitrago

Teléfono | 300 315 5987

Correo | silvia.buitrago@utadeo.edu.co

Objetivos generales y específicos

Co -diseñar y poner en marcha una experiencia transmedia relacionada con el cuidado y fortalecimiento de la salud mental en niñas y niños (9 - 12 años), con la comunidad integrada por padres y profesores de estudiantes del Instituto Cerros del Sur (ICES) de la localidad de Ciudad Bolívar.

Identificar desde el análisis documental las diferentes tendencias en el desarrollo de proyectos de co-creación comunitaria de proyectos transmedia para el cambio social en el denominado Sur Global.

Desarrollar con la comunidad integrada por niñas y niños (9-12 años), padres y profesores del Instituto ICES, talleres de co-creación relacionados con el cuidado y fortalecimiento de la salud mental en los estudiantes.

Evaluar con la comunidad integrada por niñas y niños (9-12 años), padres y profesores del Instituto ICES en términos de impacto, accesibilidad y diseño universal la experiencia diseñada con sus respectivos contenidos.

Línea de investigación del proyecto.

*Grupo de investigación en el que se inscribe
el semillero, colectivo, lab.*

Investigación - creación

Estado del arte, marco teórico y/o marco conceptual

La salud mental infantil ha sido un tema estigmatizado, especialmente en entornos familiares y escolares. En Colombia, la Encuesta Nacional de Salud Mental de 2015 y la pandemia de COVID-19 resaltaron la necesidad de enfoques efectivos y comunitarios para tratar estos problemas. SemillaLab, desde 2011, ha trabajado en la transformación comunitaria a través de narrativas audiovisuales interactivas y un enfoque transmedia, involucrando a estudiantes, padres y profesores en la co-creación de soluciones que desestigmaticen la salud mental infantil.

El diseño colaborativo ha sido esencial para reflejar las necesidades de la comunidad y promover su empoderamiento, aunque se encontró resistencia inicial al término "salud mental", prefiriéndose "inteligencia emocional". Esto subraya la necesidad de ajustar el lenguaje para mejorar la participación comunitaria.

El uso del instrumento TOCA-R ayudó a capturar el comportamiento social y emocional de los niños, complementado con enfoques críticos de salud mental que incluyen diagnósticos y co-creación artística. Los productos resultantes, creados en conjunto con la comunidad del barrio Potosí, han mejorado el diálogo y la percepción sobre la salud mental, generando un impacto positivo en las dinámicas familiares y educativas. Además, el interés de la comunidad en continuar desarrollando las narrativas transmedia asegura la sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

Metodología

El proyecto se ha desarrollado bajo un enfoque metodológico de co-creación comunitaria, donde se integran los procesos participativos de niños, padres y profesores en la elaboración de contenidos transmedia relacionados con la salud mental. Este enfoque parte de la necesidad de involucrar a las comunidades como pares en el diseño de soluciones que reflejen sus realidades y deseos, siguiendo las directrices del diseño participativo que considera que el diseño es una actividad inherentemente social y situada (Frog, 2014; Garcés, 2020).

Resultados

Durante el desarrollo del proyecto con la comunidad del barrio Potosí en Ciudad Bolívar, surgieron varios hallazgos significativos, tanto en términos de los productos creados como en la interacción con la comunidad participante. Estos hallazgos se agrupan en tres ejes principales: percepciones sobre la salud mental, la co-creación y los procesos transmedia, y la aplicabilidad de herramientas tecnológicas y accesibilidad.

Conclusiones o resultados esperados

En conclusión, este proyecto de investigación-creación ha demostrado que la co-creación transmedia puede ser una herramienta poderosa para promover el cambio social y facilitar diálogos abiertos sobre temas complejos como la salud mental. La adaptación de la terminología, la integración de herramientas diagnósticas y el uso de plataformas tecnológicas accesibles han sido elementos clave en el éxito del proyecto. Asimismo, la participación activa de la comunidad en el diseño y creación de narrativas ha permitido que los participantes no solo se vean reflejados en los productos finales, sino que también se sientan empoderados como agentes de cambio dentro de su entorno. Este proceso ha mostrado que es posible generar soluciones adaptadas y sostenibles en comunidades vulnerables, y que el diseño participativo es una metodología eficaz para abordar problemas sociales desde un enfoque inclusivo y colaborativo. Los próximos pasos incluyen la sistematización de los resultados y la implementación de los productos generados en otros entornos educativos de Ciudad Bolívar, con el fin de replicar este modelo en otras comunidades vulnerables.

Referencias

Arias Cardona, Ana María, Alvarado Salgado, Sara Victoria. "Investigación narrativa: apuesta metodológica para la construcción social de conocimientos científicos" (CES Psicología, vol. 8, núm. 2, julio-diciembre, 2015: Universidad CES. Medellín, Colombia)

Escobar, A. (2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca

Frog (2014). Bringing users into your process through participatory design [en línea]. <<http://www.slideshare.net/frogdesign/bringing-users-into-your-process-through-participatory-design>>. [Fecha de consulta: 25 de enero de 2021]