



# Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

## Cátedra UNESCO de comunicación



### IV. INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

# Aproximación al aporte del Diseño Gráfico desde el desarrollo del proyecto apropiación social de tecnología y comunicación audiovisual; acciones para promover diálogos y participación ciudadana entre jóvenes escolarizados de Santa Marta

*Katherine Paola Castro Molina*

Comunicadora Social y Periodista egresada de la Universidad Sergio Arboleda, con amplia experiencia docente e investigativa, quien actualmente se desempeña como directora de investigación de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda Sede Santa Marta

*Edgar Hernán Robayo Rojas*

Diseñador Gráfico y docente universitario egresado de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano amplia experiencia profesional en diferentes ámbitos del Diseño Gráfico; docente universitario con amplia trayectoria y quien actualmente se desempeña como docente catedrático y co-investigador en la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda Sede Santa Marta  
edgar.robayo@correo.usa.edu.co

## Resumen

La arista que se busca presentar mediante esta ponencia, es como una profesión alterna y hermana como lo es el Diseño Gráfico aporta al proyecto Apropiación social de tecnología y comunicación audiovisual; acciones para promover diálogos y participación ciudadana entre jóvenes escolarizados de Santa Marta, para hacerlo más enriquecedor y que los resultados finales sean estéticamente agradables y correctos con los propósitos que se pueda trazar el grupo focal desde su perspectiva diferenciadora y como crea subgéneros de la ficción que permitan dar un “tono” diferente y personalizado a cada narración audiovisual.

**Palabras clave:** *Diseño Gráfico, tecnologías, apropiación, relato audiovisual, ficción, jóvenes escolarizados, comunicación social.*

En este punto de la historia donde nos encontramos (ya cercanos a finalizar la segunda década del siglo XXI), es innegable que la tecnología es una herramienta necesaria para todas las labores del diario vivir de nuestra sociedad contemporánea; es de esta manera que las nuevas generaciones ya vienen con el chip cargado como “nativos digitales”, pero no en todos los casos dan uso correcto de las opciones que les brinda la tecnología y, en algunos casos, aún no son conscientes de lo que implica la apropiación y el uso correcto de las tecnologías.

Es así que el proyecto apropiación social de tecnología y comunicación audiovisual; acciones para promover diálogos y participación ciudadana entre jóvenes escolarizados de Santa Marta busca generar esa inquietud entre los jóvenes de la media, respecto al gran potencial de lo que significa el desarrollo tecnológico y como se puede transformar en un vehículo de información que ponga en evidencia de la sociedad todas aquellas realidades que en algunas ocasiones hacen tan vulnerables a las mentes en desarrollo y que conllevan todo un contexto social de infinidad de variables.

Por ello mismo el proyecto busca enseñar acerca de las posibilidades de lo que significa la expresión audiovisual y la forma de expresar ideas mediante un género tan complejo como lo es la ficción, el surrealismo o lo fantástico, que como quiera llamarse, en resumidas cuentas es una forma de expresión alterna que gusta mucho a los jóvenes.

Es de suma importancia de la temática planteada es hacer referencia del estado actual del proyecto y del grupo de investigación Comunicación y Sociedad compuesto por docentes y un grupo de estudiantes de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda de Santa Marta, a fin de mostrar el impacto que tiene el ejercicio académico inquieto por el tema investigativo y como la realidad, puede llegar a reflejarse utilizando herramientas comunicativas y relatos audiovisuales.

En este punto del proceso, se puede determinar que la prueba diagnóstica aplicada hasta el momento en dos instituciones de educación distrital (I.E.D.), como lo son Buenos Aires y Quinto Centenario, han permitido tener un acercamiento más profundo a las verdaderas realidades de lo que podría significar para el grupo focal final y la manera en la que se logra tener un acercamiento con las situaciones que los aquejan en el entorno, no solo de la institución educativa, sino en todo lo referente a la vida social del posible grupo focal por fuera de los espacios de formación académica.

Los primeros talleres de sensibilización y acercamiento con estas comunidades educativas han permitido replantear algunos aspectos que en el modelo de encuesta inicial no se habían considerado y que además de enriquecer la experiencia del grupo de investigación, hacen que las propuestas e informaciones

recogidas en las encuestas sean lo más fiel posible a la realidad encontrada y como la analizan y asimilan como un diario vivir cada uno de los actores identificados, pero con bastante interés por parte del equipo de investigación, para ir moldeando cada uno de los aspectos que generan aún más herramientas y formas de realizar el proyecto sin crear afectaciones daños colaterales.

## **El impacto del proyecto frente a la conjunción de las disciplinas gráficas y comunicacionales**

El proyecto apropiación social de la tecnología y comunicación audiovisual; acciones para promover diálogos y participación ciudadana entre jóvenes escolarizados de Santa Marta, busca generar entre la población escolar la conciencia del uso adecuado de los medios audiovisuales para retratar y/o mostrar una realidad de su entorno próximo mediante el género de la ficción; permitiendo así que los estudiantes del semillero “Sociedad en Red” de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda Sede Santa Marta, tener un acercamiento con una realidad inmediata y latente como es la que viven en su día a día los estudiantes de las Instituciones de Educación Distrital de la ciudad y transformarla en una herramienta de participación ciudadana que les permita manifestar sus inconformidades y mostrar la realidad de las mismas mediante un género llamativo como lo es la ciencia ficción que permite recrear mundos paralelos y mostrar las problemáticas sociales desde otra perspectiva.

Entre tanto es pertinente resaltar, la fundamentación de dos disciplinas que han hecho su aporte desde su punto de vista de Diseñador Gráfico y la Comunicación Social y Periodismo lo que le facilitar la aprensión de conocimientos en los jóvenes semilleros desde las competencias necesarias para tener la capacidad de crear y recrear ambientes imaginarios y manipular las herramientas y conceptos de elaboración de un audiovisual en la etapa de Pre, Producción y Posproducción, para replicarlo con los estudiantes de los IED de la ciudad.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, el diseño gráfico genera su aporte desde el ámbito audiovisual, pues busca formar tanto a los estudiantes universitarios como al grupo focal (estudiantes IED), en estos aspectos que conforman todo el proceso de planeación, elaboración y edición del mismo, además de hacer las correspondientes exigencias en cuando a composición, estética, iluminación y secuencialidad de la narración se requiere para cumplir con su principal objetivo de ilustrar una realidad latente.

Por otra parte, el semillero de investigación Sociedad en Red, se ha encarrilado en generar un proceso de autoformación a su interior para poder replicar dichos conocimientos con el grupo focal seleccionado, de manera tal que el propósito del proyecto cumpla con los requerimientos y necesidades que se presenten, con el apoyo de un docente de la Universidad del Magdalena a fin de realizar una cohesión y cooperación de conocimientos que permita permear según los estándares de Colciencias una triangulación de saberes a fin de generar producciones, así como divulgaciones académicas de nuevo conocimiento lo que permite lograr un acercamiento con lo que será el proceso de posproducción digital y la creación de posibles imaginarios mediante diversas técnicas de animación, que hacen que el Diseño Gráfico sirva como un excelente apoyo al proyecto en curso.

## Referencias

- Gamonal Arroyo, R. (2011). Fundamentación sociocomunicativa del diseño. El cambio social a través del Diseño. *Vivat Academia*, (116). Recuperado de <http://www.ucm.es/info/vivataca/numeros/n116/DATOSS.htm>
- Gumucio-Dagron, A. (2011). Comunicación para el cambio social: clave del desarrollo participativo. Bogotá, Colombia. *Signo y Pensamiento*, XXX.
- Gumucio-Dagron, A. (2001). *Haciendo olas: Historias de comunicación participativa para el cambio social*. New York, La Paz: The Rockefeller Foundation, Plural Editores.
- Gumucio-Dagron, A. (2004). El cuarto mosquetero: la comunicación para el cambio social. *Investigación & Desarrollo, Universidad del Norte Barranquilla*, 12.
- Martín-Barbero, J. (1987). De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. México: Gili.