

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Estudios Socioculturales

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

Programa de Diseño y Comunicación para la Ciencia y Gestión de la Cultura COM100CIA



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

6D04 – Com100cia: Divulgación Científica

Reforestando la Salud Mental Construyendo a mi superhéroe-Centro Polanco

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Ing. en Biotecnología. Blanco Dipp, Camila.

Lic., en Nutrición. Amézaga Tascón Daniela

Lic. en Diseño. Gómez Durzo, Andrés

Lic. en Artes Audiovisuales. Franco Garibay, Luis Fernando

Profesor PAP: [JOSE DE JESUS GURIDI COLORADO](#)

Tlaquepaque, Jalisco, 16 mayo de 2022, primavera, 2022

Tabla de Contenidos

Programa de Diseño y Comunicación para la Ciencia y Gestión de la Cultura COM100CIA.....	1
6D04 – Com100cia: Divulgación Científica	1
REPORTE PAP.....	3
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional.....	3
Resumen	4
1. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional	5
1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto.....	5
1.2 Caracterización de la organización.....	7
1.3 Identificación de la(s) problemática(s)	7
1.4. Planeación de alternativa(s).....	8
1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora	9
1.6. Valoración de productos, resultados e impactos.....	11
1.7. Bibliografía y otros recursos	14
1.8. Anexos generales	15
2. Productos	17
3. Reflexión crítica y ética de la experiencia	19
3.1 Sensibilización ante las realidades	19
3.2 Aprendizajes logrados	20

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (coparticipación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado en el tiempo en que los estudiantes, los beneficiarios externos y los profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores que enfrentan verdaderos problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, en donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo de este y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

Durante el PAP COMCIENCIA se trabajaron dos proyectos uno libre y uno con una comunidad estratégica. Ambos proyectos fueron desarrollados siguiendo la misma metodología. Primero se planteó un problema, se buscaron soluciones usando la herramienta de diagramas de árbol. Después se definió a un público en específico y se realizó un taller de narrativas para ver el problema desde su punto de vista y así proponer la mejor solución. Dicho esto, próximamente se ideó y se diseñó un producto tomando en cuenta todo lo investigado y recopilado anteriormente.

Se obtuvieron dos productos; los cuales fueron un video informativo acerca de la relación de las áreas verdes en la salud mental, y un juego de mesa “Nutri-Héroes” diseñado para niños de Centro Polanco relacionado a la alimentación balanceada. Para el proyecto “Reforestando la salud mental”, se produjo un video informativo en el cual incluye entrevistas con especialistas en el tema, dados los resultados de la evaluación de impacto del proyecto se logró informar y concientizar a la audiencia acerca de la importancia que tienen las áreas verdes con la salud mental cumpliendo así nuestro objetivo.

Por otro lado, se diseñó el juego de mesa con el objetivo de darles a conocer a los niños los beneficios de diferentes alimentos con los que se pueden ver rodeados en su vida diaria y los beneficios que pueden adquirir al consumirlos, de una forma divertida. Se cumplió con el objetivo ya que se desarrolló un juego inclusivo en el cual impulsa igualmente el trabajo en equipo. La respuesta a ambos proyectos fue satisfactoria y son proyectos donde existen oportunidades de continuidad en proyectos futuros.

1. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones, que de manera colaborativa construyen sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.

1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

La relación entre el medio ambiente y la salud mental había sido poco conocida e investigada hasta hace apenas las últimas décadas. En estos estudios el pasar tiempo y vivir cerca de espacios verdes ha sido asociado a mejores niveles en salud mental, incluyendo menos depresión, ansiedad y estrés. (Beyer et al., 2014; McEachan et al., 2016; Wu et al., 2015; Roe et al., 2013; Morita et al., 2007).

Sin embargo, las áreas verdes en espacios urbanos representan un problema complejo dados los altos costes de la reestructuración en la infraestructura ciudadana que no había sido pensada originalmente para albergar dichos espacios. Un claro ejemplo de esto es el Área Metropolitana de Guadalajara (AMG).

La Organización Mundial de la Salud recomienda que, por cada habitante, existan 9 metros cuadrados de zonas verdes. En el caso del AMG, todos los municipios se encuentran debajo de la recomendación, siendo Guadalajara el más bajo con apenas 2.5 m² por habitante.

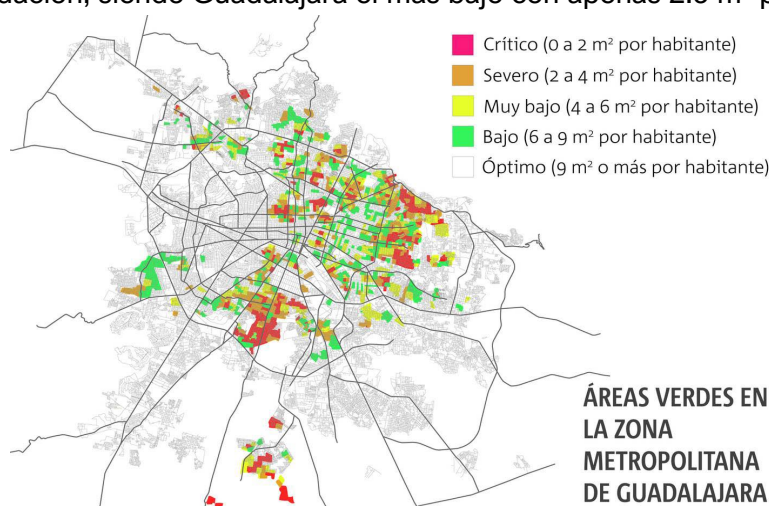


Ilustración 1. Áreas verdes en Guadalajara

En el mapa anterior podemos observar que los espacios “óptimos” están principalmente vinculados a las zonas de mayor nivel adquisitivo o de baja estructuración urbana, como lo son las periferias de la ZMG. Esto nos habla entonces de un problema de espacio y de una desigualdad económica.

El deterioro en la salud mental por factores ambientales no es un asunto ligero, ya que afecta a la población en general que habita el espacio, lo que repercute en diversos problemas que van desde lo individual hasta lo grupal, cómo lo son el aumento de inseguridad y el declive en la salud física.

Según un estudio, la presencia de áreas verdes se encuentra relacionada con la reducción del estrés de acuerdo con la presencia de cortisol en las personas que transitan por estos espacios. (Roe et al., 2013) Los altos niveles de estrés están relacionados con la impaciencia y el actuar violento de las personas, razón por la cual en otro estudio publicado en el 2001 en Chicago por Kuo, FE & Sullivan, las personas que viven en edificios que se encuentran rodeados de árboles y vegetación tienen menos posibilidades de ser víctimas de la delincuencia que quienes viven en edificios de iguales características, pero que están rodeados por sitios sin vegetación. Por lo que es necesario conocer estos aspectos y dar a conocer la relación de importancia que existe entre la salud mental y las áreas verdes de las ciudades.

Proyecto “Construyendo a mi superhéroe”

El ITESO trabaja de la mano con Centro Polanco, un escenario de acción social comunitaria que brinda servicios psicoeducativos a niños que residen en una colonia popular del sur de la ciudad de Guadalajara. Fundado en 1974 por un grupo de maestros y estudiantes relacionados con la psicología y actualmente existe un PAP del Departamento de Psicología, Educación y Salud. Ellos se enfocan en darles atención a niños en contextos desfavorecidos herramientas para el desarrollo de aprendizajes relacionados con la lectura y escritura. Este año, el PAP Com100cia nos sumamos a su equipo para contribuir y acompañar a estos niños y dedicarles un proyecto que sea relacionado con la divulgación científica.



Ilustración 2. Centro Polanco, Guadalajara, Jalisco.

1.2 Caracterización de la organización

Durante el semestre, se trabajó con una sola organización, Centro Polanco el proyecto “Construyendo a mi superhéroe”.

- **Descripción del funcionamiento y las áreas que lo conforman:** Instituto con una finalidad de acción social comunitaria que brinda servicios psicoeducativos.
- **El propósito y razón de ser:** Crear diferentes actividades o clases donde niños de 7-12 años puedan mejorar sus habilidades de lectura, escritura y socialización.
- **Las acciones que llevan a cabo:** Crear actividades pedagógicas para la enseñanza de los niños en colaboración de profesores y alumnos de diferentes carreras para así ayudar a los niños en diferentes ámbitos o diferentes estrategias.
- **Las personas que participan y sus roles:** estudiantes de diferentes carreras, principalmente de psicología, entre otras y profesores expertos en el tema.
- **Otros elementos que comuniquen lo que es la organización:** Los grupos están creados por el nivel de comprensión y madurez mental de cada uno para poder atender bien sus necesidades sin importar la edad de cada uno de ellos.

1.3 Identificación de la(s) problemática(s)

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

Este proyecto nació por nuestro interés sobre los beneficios obtenidos a través de las áreas verdes y los efectos de su ausencia en entornos urbanos. Rápidamente encontramos que los problemas de salud mental son mucho más comunes en estos espacios y existe una relación científicamente comprobada con la falta de áreas verdes. Estos problemas emocionales son una causa importante de enfermedad y discapacidad en todo el mundo, especialmente en entornos urbanos. Por ello, fue que nos surgió la idea de investigar algo relacionado y crear un proyecto sobre esto. Existen investigaciones que muestran que los espacios verdes podrían desempeñar un papel importante en este aspecto, ya que se ha demostrado que la exposición a la naturaleza proporciona beneficios significativos para la reducción de estrés al reducir los niveles de cortisol.

Las áreas verdes son espacios abiertos, parcial o completamente cubiertos por elementos naturales (es decir, vegetación), e incluyen parques urbanos, bosques, jardines y árboles a lo largo de la calle. Debido a la rápida urbanización mundial, y a que un número creciente de personas vive en ciudades, los espacios verdes urbanos son cada vez más importantes. La zona centro de Guadalajara, Jal., cuenta con 1,494,309 habitantes por los cuales solo hay 15.77 Metros cuadrados de áreas con vegetación por habitante, lo cual es crítico ya que ni siquiera existe la posibilidad de que estos puedan recurrir a un área verde

cerca de sus hogares o su vida diaria, estas son limitadas y de difícil disposición para los habitantes.

La falta de una accesibilidad inmediata a estos espacios agrava los problemas con relación a la clase socioeconómica de las personas y disminuye los lugares de recreación sin dinámicas de consumo en dónde las personas puedan relajarse, aumentando así la brecha económica.

Proyecto “Construyendo a mi superhéroe”

La primera vez que asistimos a Centro Polanco para conocer a los niños hicimos una dinámica de recuperación de narrativas para conocer desde el punto de vista de los niños cuáles eran sus intereses, que ideas, lugares, dinámicas o eventos los emocionaban. Algo que destaco en la respuesta de la mayoría fue un gusto por los superhéroes, lo que decidimos canalizar hacia un tema que notamos en nuestra segunda visita era un problema importante; la falta de una alimentación saludable.

Esto se debía a dos factores: una falta de educación sobre lo que es una dieta balanceada y una percepción desinteresada sobre el tema. Las frituras y los dulces son productos muy accesibles, adictivos y con bajas propiedades nutritivas, así que teníamos que encontrar la manera de cambiar la percepción glorificada que tienen de estos alimentos hacia otros como las frutas y verduras.

1.4. Planeación de alternativa(s)

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

Realizamos una encuesta a nuestro público objetivo para entender su percepción sobre las áreas verdes y su relación con la salud mental. Queríamos conocer lo que sabían sobre el tema, que tanta prioridad le daban a visitar a estos sitios y entender cuál era su autopercepción sobre su salud mental y en dónde realizaban actividades recreativas.

Fue así cómo descubrimos que todos tenían una sensación de que en alguna forma era relativamente importante acudir a áreas verdes regularmente, pero nadie sabía exactamente porque o se daba el esfuerzo de hacerlo.

Tuvimos varias ideas, desde una infografía que resaltara los beneficios a la salud, un video para TikTok o una serie de publicaciones en Instagram. Pero todo parecía demasiado expés para un producto que quería resaltar los beneficios de tomarse el tiempo y relajarse.

Entonces decidimos pensar un video que referenciara puntos de vista de varios expertos para tener una visión holística del problema. No solo entender cuál es la relación de estos espacios con la salud mental sino entender a un nivel estructural de nuestra sociedad que nos ha llevado a tener tan pocas áreas verdes y de qué forma podemos evitar las conductas sociales que nos llevan a una fragmentación comunitaria.

Proyecto “Construyendo a mi superhéroe”

Una vez identificada la problemática que nos gustaría tratar hicimos una lluvia de ideas para encontrar el método más adecuado. Fue de gran ayuda hablar con los chicos que atendían a los niños en el Centro Polanco, pues nos indicaron que los juegos eran especialmente efectivos para promover el aprendizaje. Así pensamos en otra actividad que realizamos con los niños durante nuestra segunda visita, dónde les pedimos que se dibujaran como les gustaría verse a los 30 años.

Tomamos esa idea para que los niños pudieran dibujarse como si fueran superhéroes y se ayudaran de fichas con alimentos para darle poderes especiales a su personaje. Ayudándoles así a relacionar alimentos que consideraban aburridos con algo que pudieran admirar.

Después reflexionamos que quizá era una dinámica muy breve y que no generaría tanto entusiasmo entre los niños, por lo que trasladamos la escénica de la actividad a un juego de mesa que pusiera a los niños a jugar colaborativamente para vencer en conjunto a una serie de villanos.

1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

1. Elaboración de un árbol de problemas:

En nuestro documento del marco lógico identificamos como problema el deterioro en la salud mental en espacios urbanos carentes de áreas verdes. Descubrimos que algunas de las causas eran el desinterés o el poco valor económico. Este problema tiene una serie de impactos o efectos sobre las personas que habitan estos espacios urbanos, afectándolos con aumento de estrés, cuadros depresivos, entre otros.

2. Planeación y pre-producción:

Comenzamos por hacer una investigación sobre el estado actual de la salud mental y espacios verdes en zonas urbanas. Después continuamos la investigación relacionando ahora los temas entre sí y armando una ruta temática para tratar en el video.

3. Producción audiovisual:

Agendamos varias entrevistas con expertos en los temas de interés y grabamos las sesiones.



Ilustración 3. Entrevistada

4. Postproducción:

Revisamos las entrevistas y desglosamos los temas que tocaron para después unirlos a nuestra ruta temática en un mapa conceptual y así tener una noción de como armar el primer montaje del video. Una vez hecho el primer montaje, escribimos un guión narrativo que uniera las conversaciones e hicimos varias sesiones para grabar el audio. Añadimos videos de stock, animaciones y música para acompañar visualmente el video

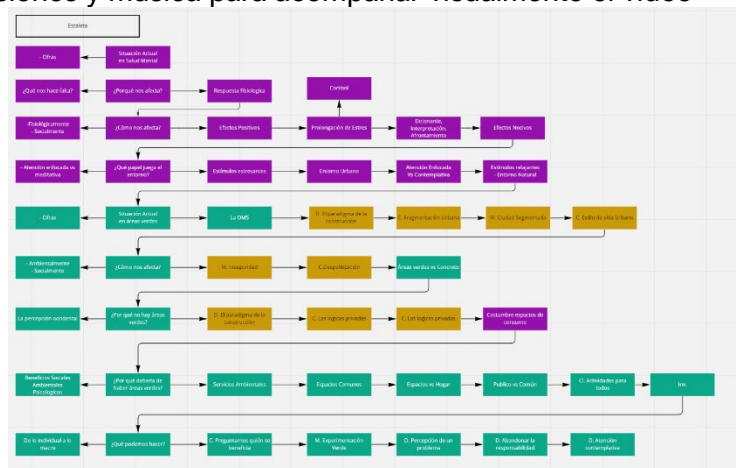


Ilustración 4. Diagrama temático.

Temas

1. Situación actual de la salud mental y cómo nos afecta
2. Estímulos relajantes en el entorno natural
3. Paradigma urbano actual y consecuencias
4. Posibilidades para el futuro

Estructura

1. Introducción

2. Desarrollo
3. Conclusión

Proyecto “Nutri-Héroes”

1. Aproximación inicial:

Comenzamos por 2 visitas al centro donde conocimos a los niños y pudimos convivir con ellos. En la primera visita realizamos una actividad de recuperación de narrativas de forma verbal y en la segunda a manera de dibujo. Partiendo de esto juntamos intereses y creamos un juego donde ellos pudieran divertirse y aprender al mismo tiempo.

2. Elección de los temas a desarrollar:

El diseño del juego comenzó por la idea de solo dibujar un superhéroe y “alimentarlo” de forma saludable para que este fuera fuerte y tuviera superpoderes. Luego pensamos que ellos también deben de aprender a trabajar en equipo y fue cuando surgió la idea de juego donde en equipo tenían que combatir al enemigo consiguiendo que su superhéroe tuviera cartas con los alimentos correctos y balanceados para así aprender mientras juegan en equipo.

3. Documentación:

Tomamos como referencia otros juegos como “Catán” y “Magic The Gathering” para la mecánica de nuestro juego. En una versión más avanzada nos gustaría agregar la historia del juego para contar un cuento que se pueda jugar.

4. Elaboración del prototipo:

Para el prototipo hicimos un tablero de cartulina con post-its, solo para poner a prueba el concepto y ver si en realidad era una idea jugable y divertida. Después de jugar en clase lo armamos en digital para comenzar a resolver detalles de diseño. Esta versión de imprimió y se puso a prueba con niños de 7 a 11 años.

5. Retroalimentación:

Pudimos jugar y divertirnos con los niños y el juego de mesa, sin embargo, surgieron algunos problemas para que pudiéramos disfrutar todos del juego. Algunas veces es muy fácil ganar y otras veces se pierden muchos turnos, se tiene que hacer un poco más retador y arreglar problemas de diseño como los colores de los poderes que lo volvían confuso.

1.6. Valoración de productos, resultados e impactos

Después de todos los procesos ya mencionados anteriormente, se pudo aterrizar toda esa información en productos que comunicaran de forma fácil y accesible nuestros objetivos al público de interés. De esta manera se pudo hacer llegar la información y posteriormente

hacer una evaluación de impacto con la audiencia y la organización con las que trabajamos de la mano durante el semestre.

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

Para la evaluación del video informativo se le hizo llegar a liga al público con el que ya se había tenido comunicación a lo largo del semestre, además de envío una encuesta para valorar el impacto que tuvo este en ellos y si se logró el objetivo de concientizar acerca de la relación de la salud mental con las áreas verdes.

La encuesta se muestra enseguida: <https://forms.gle/a8gbFb7LHuvAPLGE8>

¿Qué tan importante piensas que es interactuar con áreas verdes en tu rutina diaria?
4 respuestas

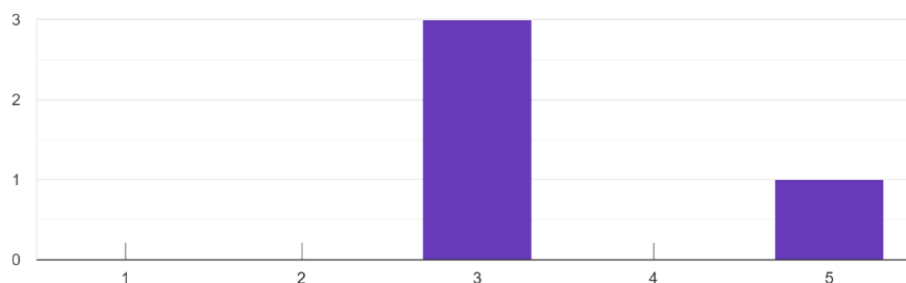


Ilustración 5. Diagrama temático.

¿Qué tan importante consideras ahora la interacción con áreas verdes?
4 respuestas

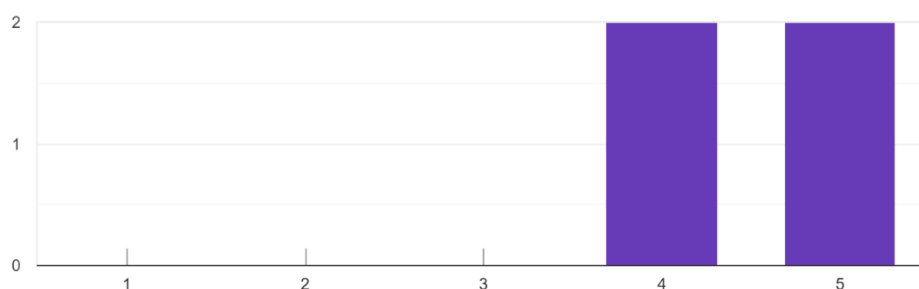


Ilustración 6. Diagrama temático.

Los resultados de la encuesta fueron menos de lo esperado, sin embargo, fue poco el tiempo que se tuvo para evaluar el video. Las respuestas que se obtuvieron fueron satisfactorias y podemos concluir que se logró el objetivo de concientizar e informar acerca de la importancia de las áreas verdes y la salud mental. En un inicio los encuestados no pensaban que las áreas verdes fueran de gran relevancia como se muestra en la figura 3 y en la siguiente figura se ve en su respuesta un cambio significativo después de ver el video. Se tomaron en cuenta todos los comentarios acerca del sonido y la tipografía y se alcanzó a

hacer el cambio para su presentación final. El video es tan completo que se considera que se puede publicar en plataformas como un episodio informativo de la salud mental y áreas verdes.

Proyecto “Nutri-Héroes”

El desarrollo de un juego de mesa toma tiempo para hacer pruebas, encontrar errores o mejoras e implementar los cambios. La etapa en la que se encuentra este proyecto actualmente es la prueba de concepto. El juego tiene que modificar las reglas o las cantidades de cartas hasta lograr optimizar su jugabilidad y así poder garantizar un mejor resultado en su objetivo con el aprendizaje de los niños.

Probamos el juego con un grupo de niños de 7 a 11 años. Sus comentarios nos sirvieron para mejorar el prototipo con el que haremos más pruebas. Algunas de sus observaciones fueron las siguientes:

- Les gustó el juego, se divirtieron
- Disfrutaron trabajar en equipo
- Le cambiarían elementos en el diseño para simplificarlo
- Hacer el juego más retador
- Aprendieron que deben comer balanceado

A partir de esta primera valoración, nos dimos cuenta de que logramos tener un impacto positivo en los niños, los resultados se pueden mejorar volviendo el juego más atractivo, retador y con mejores mecánicas. Continuaremos con el desarrollo para entregar a Centro Polanco un producto de calidad que garantice los diferentes impactos que crea el juego.



Ilustración 7. “Nutri-Héroes” primera prueba.

1.7. Bibliografía y otros recursos

Beyer, K., Kaltenbach, A., Szabo, A., Bogar, S., Nieto, F., & Malecki, K. (2014). Exposure to Neighborhood Green Space and Mental Health: Evidence from the Survey of the Health of Wisconsin. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 11(3), 3453-3472. <https://doi.org/10.3390/ijerph110303453>

McEachan, R. R. C., Prady, S. L., Smith, G., Fairley, L., Cabieses, B., Gidlow, C., Nieuwenhuijsen, M. J. (2016). The association between green space and depressive symptoms in pregnant women: moderating roles of socioeconomic status and physical activity. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 70(3), 253-259. <https://doi.org/10.1136/jech-2015-205954>

Morita, E., Fukuda, S., Nagano, J., Hamajima, N., Yamamoto, H., Iwai, Y., Shirakawa, T. (2007). Psychological effects of forest environments on healthy adults: Shinrin-yoku (forest-air bathing, walking) as a possible method of stress reduction. *Public Health*, 121(1), 54-63. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2006.05.024>

Roe, J., Thompson, C., Aspinall, P., Brewer, M., Duff, E., Miller, D., Clow, A. (2013). Green Space and Stress: Evidence from Cortisol Measures in Deprived Urban Communities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 10(9), 4086-4103. <https://doi.org/10.3390/ijerph10094086>

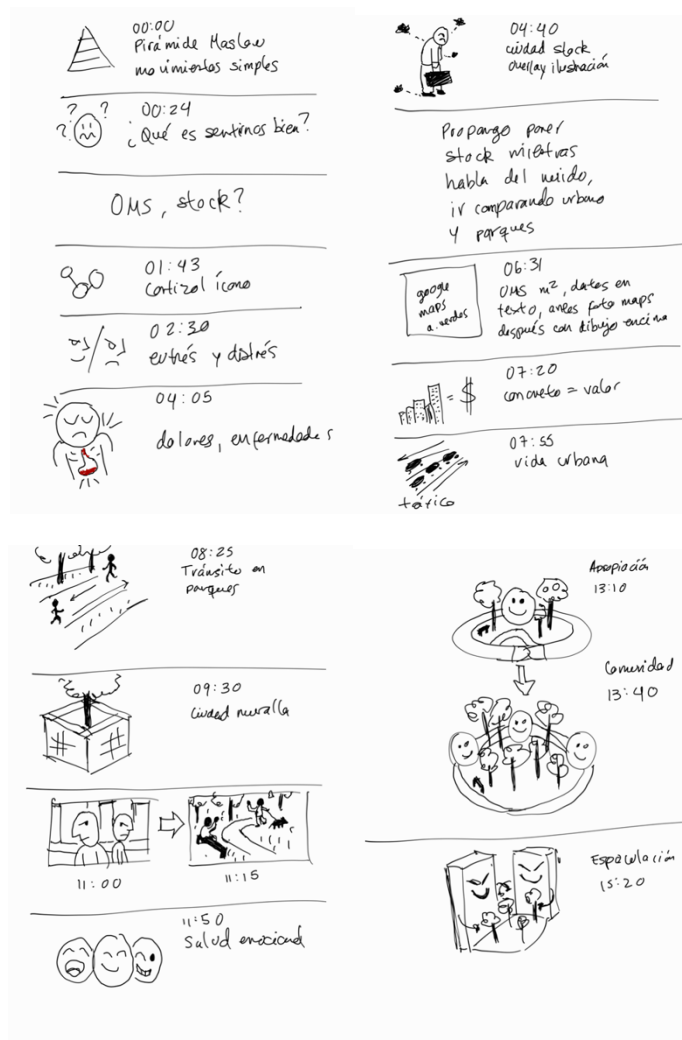
Wu, Y.-T., Prina, A. M., Jones, A., Matthews, F. E., Brayne, C., & MRC CFAS. (2015). Older people, the natural environment and common mental disorders: cross-sectional results from the Cognitive Function and Ageing Study. *BMJ Open*, 5(9), e007936. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2015-007936>

La Zona Metropolitana de Guadalajara padece la falta de áreas verdes. Hector Escamilla - Publimetro, 2018. <https://www.publimetro.com.mx/mx/jalisco/2018/01/08/metropoli-falta-areas-verdes.html>

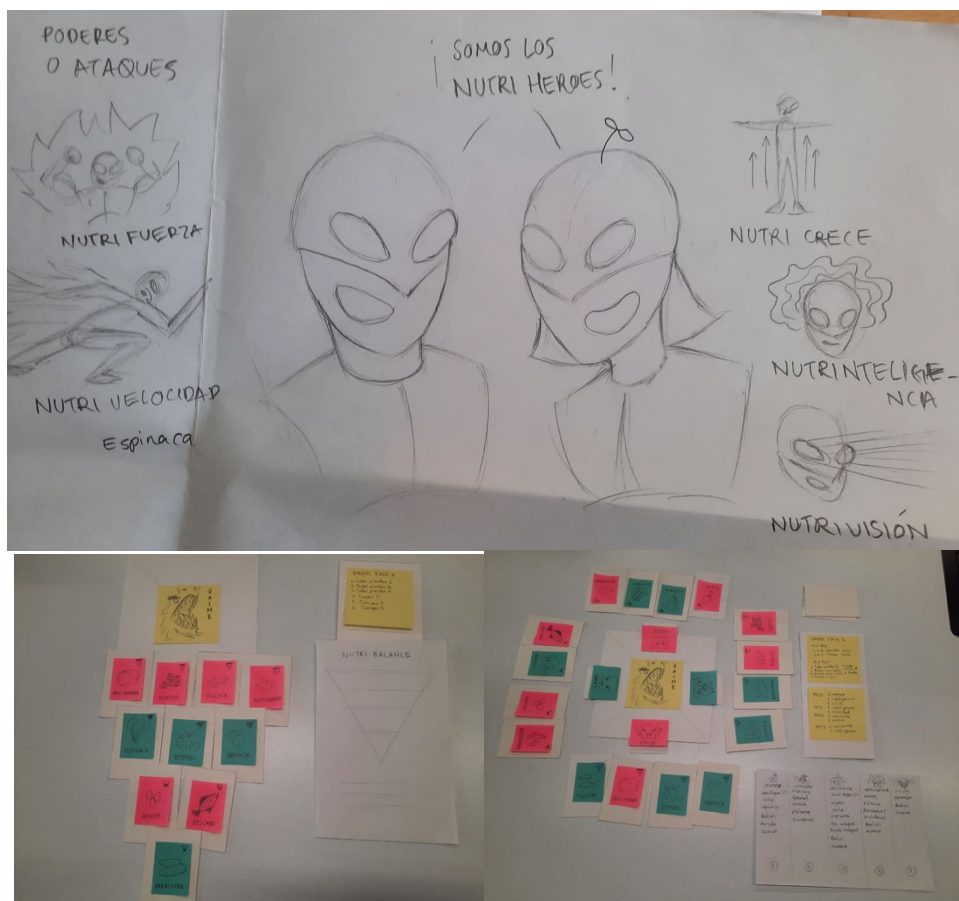
¿Por qué son tan importantes las áreas verdes? Daniela Assael - Plataforma Urbana, 2014. <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/03/06/%C2%BFpor-que-son-tan-importantes-las-areas-verdes/>

1.8. Anexos generales

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”



Proyecto "Nutri-Héroes"



2. Productos

Proyecto “Reforestando la Salud Mental”

Ficha Técnica: Video informativo donde expertos hablan sobre los beneficios de las áreas verdes y su impacto en la salud. Con una duración de 27:22, el formato del producto final es de tipo entrevista / minidocumental. La técnica usada para comunicar el mensaje fue a través de entrevistas, videos de stock, ilustraciones y audio. Se utilizó la combinación de estos elementos para reforzar nuestro mensaje y acompañar al público hacia la reflexión personal y valoración de los espacios verdes.

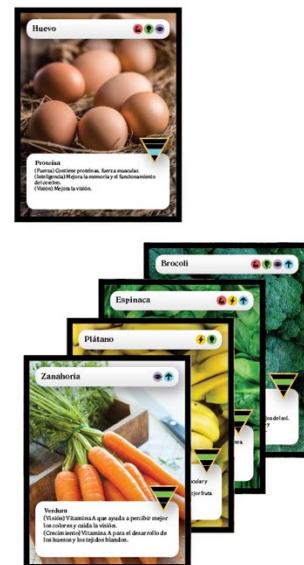
[Link al video](#)



Proyecto “Nutri-Héroes”

Ficha Técnica: Juego de mesa para niños que se compone de 1 tablero, 12 cartas de enemigo y 50 cartas de alimentos. Las reglas son un documento de Word que sigue en proceso de mejora, consultar con J Guridi para la versión actualizada. El juego está impreso sobre cartulina sulfatada, se pueden imprimir las copias que sean necesarias en ese material que es durable y se ven bien los colores. La idea en una versión futura es producir con mejores materiales para que se pueda manipular libremente por los niños.

[Link al archivo](#)



3. Reflexión crítica y ética de la experiencia

El RPAP tiene también como propósito documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

3.1 Sensibilización ante las realidades

Franco: La reflexión más importante que me llevo es que existe una serie interminable de problemas en el mundo, y esto puede ser abrumador cuando piensas en una solución para alguno, pues no estás pensando en muchos otros, y esto puede ser algo paralizante.

Entonces no hay que dejarnos frenar por esto y enfocarnos en comunicar de una manera informada y clara para las personas hacia las que estamos hablando, entender dónde están paradas, cuáles son sus prioridades y entendimiento actual de las situaciones sobre las que buscamos hablarles y descubrir que todo puede comunicarse si se cuenta con la apertura suficiente.

Andrés: Aprendí que la manera correcta de comunicar es a través del diálogo, abordar nuestro proyecto desde el taller de narrativas y después aplicarlo a un producto que le sirva a la comunidad es algo de mucho valor y poder de cambio. En la comunicación está la llave para entendernos y trabajar juntos hacia un mismo fin.

Daniela: He llegado a comprender que la comunicación es clave para todo y todos que hay distintas formas de comunicarnos y dar a conocer información nueva, que hay muchas partes importantes dentro de una comunicación y dialogo, que no es solo hablar si no informar con factores reales y hacer llegar un buen mensaje y claro no es tan facil como lo pensamos, tenemos que tomar en cuenta a quien y como querernos dirigir. Me llevo principalmente que sin comunicación no somos nada entonces es mas facil aprender a comunicarnos y escuchar lo que el otro tiene que decir también que dejarlo de lado ya que puede armar un problema o mal entendido.

Camila: Al inicio del semestre en el PAP no tenía claro el cómo transmitir las ideas de mi cabeza a las demás personas de una manera correcta. A lo largo del curso fui aprendiendo que primero que nada se tiene que saber quién es el que está recibiendo la información que estoy dando y así buscar la manera correcta de transmitirlo. Cuando pensamos en transmitir conocimiento los que estamos en el área de ciencias aplicadas como es la biotecnología, lo hacemos de una forma muy metódica y a través de escritos que pueden ser difíciles de comprender por muchas personas que no están acostumbrados a ellos. Hay que tomar siempre en cuenta diferentes aspectos cuando se habla a la sociedad ya que todos recibimos de una manera diferente la misma información. Me gustó mucho el poder trabajar

con niños, aprendí que se puede informar de forma divertida cosas relacionadas a la ciencia y de esta manera ellos puedan entenderlo sin creer que es aburrido o complicado.

Muy seguido me pasa que personas me preguntan que es a lo que me dedico y me era muy difícil explicarlo de manera que se entienda y no suene complejo. Estar en este PAP me ayudo a aterrizar mis ideas en un plano que sea entendible para todos y así poder crear un vínculo de comunicación con la audiencia que me sea de interés o viceversa.

3.2 Aprendizajes logrados

Daniela: En lo personal me encantaron nuestros productos y proyectos ya que en ambos ayudamos a la salud, lo cual es lo que me apasiona. Me encanto poder informar y enseñar como nuestra naturaleza tanto como áreas verdes y alimentos nos son beneficiosos para la salud física y mental. Trabajar con niños fue un desafío para mí, pero me encanto poder trabajar con el equipo con los niños ya que no nada más aprendí de los niños si no también de mi equipo como ellos se relacionaron con los niños y la gente con sus diferentes habilidades y forma de pensar. Aprendí mucho de cómo llegar e informar a las personas al igual de como en equipo pudimos lograr ambos proyectos y productos retroalimentándonos en equipo y trabajar de la mano cada uno con sus conocimientos.

Franco: Aprendí a trabajar con un equipo multidisciplinario y organizarlo para sacar provecho de nuestros saberes particulares. Algo importante que saque del proyecto Reforestando la Salud Mental fue desarrollar un flujo de trabajo para realizar producciones documentales. Cómo preparar una entrevista, tratar con los entrevistados, hilar el contenido en una estructura narrativa y organizar el material para tener un producto final de calidad profesional.

Andrés: Este PAP me deja muchos aprendizajes, desde desconocer por completo el tema de la comunicación de la ciencia hasta aplicarlo de una manera en la que mi equipo y yo nos sentíamos cómodos para proponer y ejecutar. Las posibilidades que se pueden presentar son muchas y se nos abre la oportunidad para generar un verdadero impacto con nuestras propuestas.

Camila: Gracias a trabajar en estos proyectos, aprendí la importancia de la comunicación asertiva y fácil hacia nuestros públicos de interés. Desarrolle la habilidad de comunicar la ciencia a través de la interacción con los grupos de interés y no solo como una transferencia de conocimiento e información. Para poder lograr lo que hicimos fue un trabajo en conjunto, de la comunidad a la que destinamos el proyecto junto con mis compañeros de equipo. Todos tenemos conocimientos diferentes que en conjunto nos hizo posible llegar a los resultados que obtuvimos durante el semestre. Todos fuimos una parte importante ya que cada uno puso parte de su conocimiento en los proyectos para poder llevarlos a lo que son ahora, productos para la comunicación de la ciencia. Con lo que más me quedo de este PAP es que al momento de hacer divulgación científica, es importante interactuar con tu

público para que el producto pueda ser entendible e interesante para lograr una comunicación eficiente entre científico-comunicador-público.