

Nombre de la experiencia:

Pensamiento político de los adolescentes a través de las narrativas transmedia.

Participantes:

Álvaro Duque,
Jairo Antonio Pérez
Diana Peláez
Ruth Molina

Programa académico:

Escuela de
Comunicación, Artes
Visuales y Digitales

Grupo de investigación:

CEC Comunicación
Estratégica y Creativa

Problema de investigación/descripción de la unidad:

¿Cómo fomentar una cultura de participación política en adolescentes mayores de 18 años a través de un ARG (Juego de realidad alternativa)?

Referentes conceptuales:

1. Transmedia
2. ARG
3. Jóvenes y política

Objetivos:

Diseñar una metodología de investigación -etnografía transmedia-, a través del diseño de un juego de realidad alternativa -ARG- para fomentar la participación y el pensamiento político-crítico en adolescentes.



Nombre de la experiencia:

Pensamiento político de los adolescentes a través de las narrativas transmedia.

Participantes:

Álvaro Duque,
Jairo Antonio Pérez
Diana Peláez
Ruth Molina

Programa académico:

Escuela de Comunicación, Artes Visuales y Digitales

Grupo de investigación:

CEC Comunicación Estratégica y Creativa

Enfoque y diseño metodológico:

Se ha planteado un enfoque metodológico mixto a fin de:
Rastrear las experiencias de participación política de adolescentes mediadas por el uso de las narrativas transmedia.
4. Estructurar la arquitectura base del ARG a partir de los hallazgos (primero objetivos) y co-construir el ARG con un grupo específico de adolescente.

Resultados/impacto:

Semillero de investigación.
Podcast.
Sitio web.

