
PARTICIPACIÓN JUVENIL EN DISEÑO, INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN: TRES ESTUDIOS DE CASO SOBRE PROYECTOS DE CO-DISEÑO CON ADOLESCENTES

YOUTH PARTICIPATION IN DESIGN, RESEARCH, AND CREATION: THREE CASE STUDIES ON CO-DESIGN PROJECTS WITH ADOLESCENTS

ANDRES LOMBANA-BERMUDEZ
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Resumen: El co-diseño o diseño participativo con jóvenes es una aproximación metodológica innovadora que ha sido y está siendo aplicada en diversos sectores para desarrollar procesos de investigación y creación. Desde intervenciones en el área de la salud hasta proyectos de diseño curricular en escuelas, pasando por investigaciones sobre alfabetismos mediáticos, la inclusión y participación de los jóvenes en este tipo de iniciativas ofrece múltiples posibilidades para la generación colaborativa de conocimiento, productos y servicios. En este artículo presento un análisis de tres proyectos de co-diseño con adolescentes de 12 a 18 realizados en escuelas y organizaciones juveniles en Austin (2012), Boston (2016-17), y Bogotá (2019). Utilizando datos cualitativos y la metodología de estudio de caso, indago sobre los desafíos y oportunidades que emergen con este tipo de intervenciones y las diferentes formas de participación que pueden configurarse al investigar y crear con adolescentes. En cuanto a las oportunidades, el artículo se enfoca en el potencial que tiene el uso de las culturas y prácticas digitales juveniles para investigar y solucionar problemas situados en contextos locales, y para diseñar recursos educativos y experiencias de aprendizaje de forma colaborativa y participativa. En cuanto a los desafíos el artículo destaca los retos logísticos y metodológicos, y las consideraciones éticas del proceso de co-diseño con jóvenes.

Palabras-clave: co-diseño; jóvenes; investigación-creación; participación; cultura digital.

Abstract: Co-design or participatory design with young people is an innovative methodological approach that has been and is being applied in various sectors to develop research and creative processes. From interventions in the area of health to curriculum design projects in schools, to research on media literacy, the inclusion and participation of young people in this type of initiatives offers multiple possibilities for the generation of knowledge, products, and services. In this article I present analysis of three co-design projects with young people aged 12-18, developed in schools and youth organizations in Austin (2012), Boston (2016-17), and Bogotá (2019). Drawing on qualitative data and using the case study methodology, I inquire about the challenges and opportunities that emerge with this type of interventions and the different forms of participation that can be configured when researching and creating with adolescents. Regarding the opportunities, the article focuses on the potential of using youth digital cultures and practices to investigate and solve problems situated in local contexts, and to design educational resources and learning experiences in a collaborative and participatory way. In terms of challenges, the article highlights the logistical and methodological challenges, and the ethical considerations of the co-design process with youth.

Keywords: co-design; youth; research-creation; participation; digital culture.

1 INTRODUCCIÓN

El giro participativo en la investigación y diseño ha re-posicionado a los jóvenes como agentes centrales en los procesos de creación, indagación y aprendizaje. En las últimas décadas, un creciente número de recursos y atención ha sido dedicado a la participación de niños, niñas y adolescentes en proyectos de investigación y creación realizados desde universidades, gobiernos, organizaciones no-gubernamentales y otras instituciones lideradas por adultos. Desde intervenciones en el área de la salud hasta proyectos de diseño curricular en escuelas, pasando por investigaciones sobre alfabetismos mediáticos, la inclusión y participación de los jóvenes en este tipo de iniciativas ha ofrecido múltiples posibilidades para la producción de conocimiento, prototipos, servicios e intervenciones.

Aproximaciones metodológicas como la investigación acción participativa (BUTTIMER, 2018; KIM, 2016; WATTAR *et al.* 2012), la educación popular (CASTILLA GARCÍA, 2018; MORALES-GARCÍA *el al.*, 2016;) y el co-diseño (BLANCHARD; FAVA, 2017; GARCÉS, 2020; KAPANEN, 2019; PELTA RESANO, 2019) han sido utilizadas para adelantar proyectos participativos con jóvenes. La aplicación de estas metodologías ha empoderado a niños, niñas, y adolescentes en la solución de problemas, la acción y la reflexión sobre sus comunidades por medio del trabajo colaborativo de investigación y creación con adultos. Así, estos proyectos han contribuido a fomentar el derecho de los y las jóvenes a participar en la generación de conocimiento e influir en la planificación, realización y desarrollo de productos, servicios, programas y políticas públicas dirigidos a ellos y ellas.

Sin embargo, los procesos colaborativos de investigación, diseño y creación que involucran jóvenes y adultos presentan diferentes niveles de participación juvenil. Aunque el giro participativo ha fomentado el uso de métodos y enfoques que reconocen y reposicionan la agencia, creatividad, curiosidad e ingenio de los jóvenes, en la práctica, los proyectos colaborativos de investigación y diseño se desarrollan posibilitando distintas formas de participación. Como lo han conceptualizado varios investigadores, la intensidad de la participación de los jóvenes en actividades de creación e investigación puede categorizarse en un espectro que va desde la mínima

hasta la máxima de acuerdo con el grado de control que los jóvenes tienen en el desarrollo de los procesos, la autonomía en la toma de decisiones y las relaciones de poder que establecen con los adultos (HART, 2008; KIM, 2016).

Con base en mi experiencia como co-facilitador, co-investigador, y co-diseñador en tres proyectos de creación e investigación participativa con adolescentes, desarrollados en escuelas públicas y organizaciones juveniles en Austin (2012), Boston (2016-17), y Bogotá (2019), en este artículo elaboro una reflexión crítica sobre los desafíos y oportunidades que emergen con este tipo de intervenciones y las diferentes formas de participación que pueden configurarse al investigar y crear con adolescentes. Utilizando la metodología de estudios de caso, analizo cada uno de los proyectos de co-diseño, enfocándome, por un lado, en el potencial que ofrece el uso y apalancamiento de las culturas digitales juveniles para desarrollar procesos de investigación, creación y diseño con adolescentes, y por otro, en el nivel de participación de los jóvenes.

2 ANTECEDENTES: RECONFIGURACIONES EN EL PODER Y LA AGENCIA DE LOS Y LAS JÓVENES

2.1 Co-diseño con jóvenes

El co-diseño o diseño participativo, desde sus orígenes en Escandinavia en 1960s y 1970s, es una de las aproximaciones metodológicas que han ganado mayor relevancia en los últimos años en el desarrollo de procesos colaborativos de creación e investigación involucrando jóvenes y adultos. El co-diseño se fundamenta en una postura filosófica incluyente y democrática según la cual todas las personas tienen la capacidad crear, diseñar, e investigar por medio de procesos colaborativos caracterizados por la horizontalidad de las relaciones de poder entre todos los participantes (COSTANZA-CHOCK, 2020; EXSS CID *et al.*, 2022; MANZINI, 2015; SANDERS; STAPPERS, 2008). En este sentido, los y las participantes de los procesos de co-diseño cooperan en la investigación y producción de conocimientos, servicios, y productos aportando sus saberes locales, experiencias cotidianas y creatividad de

forma igualitaria. Como afirma Costanza-Chock, esta metodología se aproxima a las comunidades y usuarios no como meros consumidores, objetos de estudio o sujetos para pruebas, sino como co-autores y co-diseñadores de conocimiento compartido, tecnologías, narrativas y prácticas sociales (2020).

Varios autores coinciden en afirmar que el desarrollo de la metodología de co-diseño tomó dos trayectorias particulares a medida que fue aplicada en diferentes contextos. Mientras que en Estados Unidos los procesos de co-diseño se han enfocado la creación de productos y servicios por medio de la participación de sus usuarios finales —diseño centrado en usuario (User Centered Design)—, en Europa el énfasis ha sido en el proceso y el establecimiento de relaciones recíprocas y horizontales orientadas a la transformación y el cambio social. En muchos casos, el enfoque norteamericano ha sido criticado como un proceso extractivista donde las comunidades de usuarios son consultadas tan solo para extraer nuevas ideas para productos, aplicaciones o servicios (COSTANZA-CHOCK, 2020; SANDERS; STAPPERS, 2008). En sus dos variaciones, la metodología de co-diseño ha sido aplicada en la industria tecnológica, la política pública, la salud, la educación, la investigación académica, entre otros sectores, estableciéndose como uno de los métodos participativos más utilizados con diversos grupos poblacionales en las últimas décadas, particularmente con jóvenes, adultos, y comunidades minoritarias. En el contexto latinoamericano, el enfoque europeo de co-diseño ha encontrado resonancia en las prácticas y métodos de la Educación Popular y la Investigación Acción Participativa — metodologías colaborativas bien establecidas y con amplias trayectorias en la región— y ha sido aplicado principalmente en los ámbitos de la educación, la política y la cultura (GARCÉS, 2020).

Ahora bien, los procesos de co-diseño se desarrollan siguiendo una serie de etapas que incluyen el descubrimiento e identificación del problema y necesidades, su comprensión y definición, la ideación y modelado de soluciones, la creación y prototipado de productos o servicios, y su implementación, testeo y evaluación (MANZINI, 2015; SANDERS & STAPPERS, 2014). Como todo proceso de diseño, el co-diseño es iterativo, y se desarrolla cíclicamente revisitando las diferentes fases una vez se ha completado el proceso. Se espera que todos los participantes del proceso

investiguen, reflexionen, comprendan, propongan, desarrollen e implementen soluciones, participando creativamente, apoyándose mutuamente y contribuyendo por igual en las diferentes etapas. Uno de los retos del co-diseño es promover relaciones recíprocas que promuevan la creatividad colectiva y el hacer durante todas las fases del proceso, por medio de la creación de espacios colaborativos, la aplicación de diferentes herramientas y técnicas de diseño e investigación, y el desarrollo de experiencias participativas (SANDERS; SIMONS, 2009; SANDERS; STAPPERS, 2014).

En los procesos de co-diseño con jóvenes los adultos asumen el rol de facilitadores, guiando y proporcionando ayuda a todos los participantes durante las diferentes etapas que hacen parte del proceso de diseño, y apoyando la aplicación de diferentes actividades, técnicas y herramientas. En este sentido, el co-diseño involucra a los y las jóvenes en todas las etapas del proceso de diseño, colaborando con investigadores y diseñadores profesionales, educadores y otros adultos, para encontrar las soluciones más adecuadas a sus necesidades y problemas. Al facilitar la participación de los jóvenes en el proceso de diseño como co-creadores y co-investigadores, se espera que los productos y conocimientos producidos respondan a las necesidades y realidades de los y las jóvenes, sean útiles y usables por ellos y ellas, y aprovechen los saberes adquiridos en sus actividades tecno-culturales cotidianas.

2.2 Prácticas mediáticas y culturas digitales juveniles

El contexto global de apropiación y masificación de tecnologías de información y comunicación (TIC) ha posicionado a los y las jóvenes como protagonistas de las transformaciones culturales, políticas, económicas y educativas de la era digital. Muchos niños, niñas y adolescentes alrededor del mundo invierten una cantidad considerable de tiempo utilizando tecnologías como la World Wide Web, los teléfonos móviles, y las plataformas digitales, comunicándose y socializando con sus iguales; creando y compartiendo contenidos multimodales en comunidades y grupos de afinidad; buscando información en línea con motores de búsqueda; y consumiendo entretenimiento (por ejemplo, vídeos, juegos y música). Como resultado, los jóvenes, sobre todo aquellos que cuentan con acceso a tecnologías, conocimientos, y

habilidades, y que tienen la motivación y el tiempo para desarrollar actividades mediadas por las TIC, han encontrado oportunidades de empoderamiento y participación en diferentes ámbitos de la sociedad a través de la creación, circulación, y consumo de productos culturales, y la ocupación de nuevos espacios digitales como las páginas web, foros en línea, blogs y las redes sociales.

Aunque existen variaciones de acuerdo a las diferencias de género, etnicidad, clase social, edades, y contexto geográfico, las investigaciones sobre las prácticas mediáticas que los jóvenes realizan utilizando las TIC han demostrado que este grupo poblacional ha ganado autonomía y capacidad de acción en procesos políticos, económicos, culturales y educativos (CASTELLS, 2009; CORTESI *et al.*, 2020; ITO *et al.*, 2010; JENKINS *et al.*, 2006,2016; LOMBANA-BERMUDEZ *et al.*, 2020; SCOLARI, 2018). En el ámbito cultural, el auge de la cultura participativa ha posibilitado el surgimiento de una gran diversidad de expresiones, afinidades, e identidades juveniles que se configuran en la articulación entre lo global y lo local. De acuerdo con Jenkins *et al.* (2006), la cultura participativa se caracteriza por tener barreras relativamente bajas para la expresión artística y el compromiso cívico; un fuerte apoyo para crear y compartir las creaciones de uno con los demás; algún tipo de tutoría informal mediante la cual lo que conocen los más experimentados se transmite a los novatos; y miembros que creen que sus contribuciones son importantes y que sienten cierto grado de conexión social entre ellos.

Aunque la cultura participativa no es única de la era digital, ni es solo desarrollada por los jóvenes, el uso y apropiación de las TIC por parte de este grupo poblacional en la vida cotidiana ha potenciado su diversificación y enriquecimiento — generación de múltiples culturas juveniles— y el desarrollo y consolidación de una serie de prácticas mediáticas. La proliferación de estas prácticas entre los jóvenes debe entenderse en relación con un contexto cultural, histórico y tecnológico global en el que la creación y el intercambio de contenidos culturales es más social, democrático y en red.

Como lo han argumentado varias autoras, las prácticas digitales juveniles se caracterizan por el desarrollo de nuevas formas de conocer, de hacer, de aprender, de construir relaciones entre iguales y comunidades de práctica (ITO *et al.*, 2010, 2019;

LANKSHEAR; NOBLE, 2007; JENKINS *et al.*, 2006). Los y las jóvenes valoran la creación y circulación en red de productos culturales multimodales (e.g. memes, videos, animaciones, GIFs, videojuegos, selfies) y de remezclas (e.g. de fotografías, de imágenes en movimiento, la escritura de fan fiction, de videojuegos), así como también las nuevas formas de activismo, solidaridad, compromiso cívico y participación política en movimientos socioculturales, comunidades y públicos en red (e.g. NiUnaMenos, MeToo, BlackLivesMatter, movimiento DIY, cultura libre, ciencia participativa). Si bien estas prácticas digitales varían de acuerdo a las particularidades de contextos locales específicos, la evidencia empírica recolectada por investigadores ha demostrado que los jóvenes de diferentes latitudes desarrollan prácticas mediáticas similares relacionadas con la socialización, la producción de contenidos, el juego, el trabajo, la sexualidad, y el compromiso político y cívico (BARRENECHE *et al.*, 2018; LANGE, 2014; LIN *et al.*, 2010; LIVINGSTONE; SEFTON-GREEN, 2016; REGUILLO, 2012; VALDIVIA *et al.*, 2019).

2.3 Reconociendo las variaciones en las formas de participación

Como lo han demostrado las investigaciones sobre desigualdades digitales, en las sociedades contemporáneas el acceso a la tecnología, las habilidades, las motivaciones y el uso no son homogéneos, y determinan las posibilidades de participación juvenil en la cultura, la economía, la política y la educación (SCHRADIE, 2011; JENKINS *et al.*, 2006; LOMBANA-BERMUDEZ *et al.* 2020; ROBINSON, 2009; WATKINS *et al.* 2018). En consecuencia, no todos los niños, niñas y adolescentes tienen acceso a las mismas estructuras de oportunidad para participar activamente y de forma igualitaria en las culturas juveniles y en los proyectos colaborativos de diseño, investigación y creación. Estas estructuras de oportunidad, además, también presentan variaciones en relación con las condiciones de la participación, el control en la toma de decisiones, y la forma en que el poder está distribuido entre los participantes. Reconocer estas diferencias en la participación de los jóvenes es crucial en el análisis crítico de los proyectos de co-diseño y otras iniciativas participativas con jóvenes.

Investigar y evaluar la participación, sin embargo, genera retos teóricos y prácticos. La participación es un concepto resbaladizo, difícil de definir y categorizar. Aunque es uno de los principios fundamentales de la democracia, en la práctica no existe un acuerdo sobre su significado. De acuerdo con Carpentier (2016) la característica común a las diferentes estrategias que investigadores de diferentes disciplinas han adoptado para definirla, es el foco en el poder. Por un lado, las estrategias con enfoque político han desarrollado nociones cerradas de la participación enfatizando el proceso de toma de decisiones y la distribución del poder entre los participantes. Por otro lado, las estrategias con enfoque sociológico han propuesto nociones más abiertas que tienen en cuenta los intercambios sociales y la participación en procesos sociales diversos (Carpentier, 2016). Aunque ambos tipos de estrategias han resultado útiles para el estudio de la participación, las de enfoque político han permitido construir sistemas dicotómicos y jerárquicos para categorizar diferentes formas de participación, identificando varios niveles que van desde la participación falsa a la real o auténtica, y pasan por varios gradientes de participación parcial. La "Escalera de participación ciudadana" de Arnstein (1969), por ejemplo, se ha convertido en uno de los marcos teóricos más utilizados para operacionalizar diferentes tipos de participación de ciudadanos adultos utilizando una tipología de ocho escalones que van desde la no-participación, pasan por el tokenismo (participación simbólica o superficial), y llegan a niveles de participación con poder ciudadano.

Abordando el problema de la participación de los jóvenes en instituciones, programas, y proyectos, e inspirado por el modelo de Arnstein, Hart construyó un sistema dicotómico para analizar la participación de niños y niñas. Su "Escalera de participación infantil," publicada en 1992 por UNICEF, tenía la intención de categorizar los diferentes grados de participación que se les permite a los jóvenes cuando son incluidos y toman decisiones en proyectos iniciados por adultos o por ellos mismos (HART, 2008). Al igual que la escalera de Arnstein, el sistema de Hart tiene ocho escalones. Sin embargo, algunas de las categorías para cada nivel son diferentes. El tramo de no-participación en la escalera de participación infantil, por ejemplo, incluye

tres escalones (1-manipulación, 2-decoración, 3-tokenismo). Los otros cinco niveles, se plantean como modalidades participación, que van de la mínima a la máxima de la siguiente manera: 4- los jóvenes son incluidos e informados sobre los proyectos, 5- jóvenes son consultados e informados, 6-proyectos iniciados por adultos con toma decisiones compartidas con jóvenes, 7-proyectos iniciados y dirigidos por jóvenes, y 8- proyectos iniciados por jóvenes con toma de decisiones compartidas con adultos.

Aunque los sistemas dicotómicos y modelos de escala de participación presentan limitaciones que han sido criticadas por varios investigadores (CARPENTIER, 2016; JENKINS; CARPENTIER, 2013), han resultado útiles para permitir la evaluación y monitoreo del grado de agencia que tienen los jóvenes cuando colaboran y participan en diferentes iniciativas y proyectos. Los procesos participativos de co-diseño, co-investigación y co-creación con jóvenes presentan desafíos metodológicos y éticos, en cada una de sus fases, y por lo tanto es crítico poder monitorear cada una de ellas, teniendo en cuenta que el grado de implicación y control, y las relaciones de poder varían a medida que los proyectos se desarrollan (HART, 2008; KIM, 2016).

3 MÉTODOS

La investigación para este artículo utiliza la metodología de estudios de caso para describir, explicar y analizar tres intervenciones de co-diseño con adolescentes realizadas en contextos y periodos de tiempo diferentes, en las cuales tuve la oportunidad de participar como co-facilitador, co-investigador y co-diseñador.: "DGZiN" en Austin (2012), "Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital" en Boston (2016-17), y "Talleres de co-diseño HABLATAM" en Bogotá (2019). Los datos utilizados para elaborar los tres estudios de caso y reportar sobre cada una de las intervenciones son cualitativos e incluyen notas de campo, guías de actividades y experiencias, observaciones, memos, y artefactos multimediales generados por los y las jóvenes.

Las tres intervenciones de co-diseño fueron desarrolladas como parte de proyectos académicos liderados por adultos afiliados a la Universidad de Texas-Austin, el equipo de Medios y Juventud del Centro Berkman Klein de la Universidad de Harvard, y el Centro ISUR de la Universidad del Rosario, y contaron con financiación

privada. Cada intervención presenta particularidades en cuanto a su contexto geográfico, características de los participantes, duración, objetivos y resultados, que son presentadas en la tabla 1.

Intervención	Ciudad	Contexto y organizaciones participantes	Número y edades de los jóvenes participantes	Número de co-diseñadores adultos	Año de ejecución y duración	Financiación
DGZIN studio	Austin, Texas	Escuela pública con población en su mayoría minoritaria y condiciones económicas desfavorables.	16 adolescentes entre 15-18 años.	7-9 estudiantes de doctorado, un investigador principal, y un maestro de escuela.	2012. 15 días (con una dedicación de 5 horas diarias).	Fundación John D. y Catherine T. MacArthur
Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital	Boston, Massachusetts	4 organizaciones prestadoras de servicios para jóvenes localizadas en el área metropolitana de la ciudad de Boston	44 jóvenes entre 13-17 años. Distribuidos en grupos de 8-12 por cada organización.	3 investigadores y 4 asistentes de investigación	2016-2017. Dos talleres presenciales de 2-3 horas en cada organización.	Premio del 6º Concurso de Medios Digitales y Aprendizaje otorgado por la Fundación John D. y Catherine T. MacArthur.
Talleres de co-diseño HABLATAM	Bogotá, Colombia	2 escuelas públicas de barrios de condiciones económicas desfavorables	50 estudiantes entre 12 y 18 años de edad. Distribuidos en grupos de 20 y 30 por cada escuela	3 investigadores y 12 asistentes de investigación	2019. Dos talleres de 2-3 horas en cada escuela	Fondo Sectorial de Educación, modalidad Inclusión Digital, otorgado por ANII – Fundación Ceibal

Tabla 1. Características de las tres intervenciones de co-diseño.

4 RESULTADOS

A continuación presento tres estudios de caso, incluyendo una descripción del papel de los co-facilitadores y co-investigadores adultos en la estructuración, planeación, y acompañamiento al proceso de co-diseño, y un análisis crítico de algunas de las actividades de creación e investigación realizadas por los jóvenes participantes durante etapas específicas del proceso. El análisis de estas actividades se enfoca, por un lado, en el uso y apalancamiento de las prácticas y culturas digitales juveniles. Por

otro lado, utilizando las categorías de la "Escalera de participación infantil" (HART, 2008), el análisis evalúa el grado de participación que tuvieron los jóvenes en el desarrollo de los procesos.

4.1 DGZiN Studio

Al ser parte de un proyecto de investigación de larga duración (3 años) desarrollado por un equipo de investigadores interdisciplinarios de la Universidad de Texas, la planeación de la intervención de co-diseño "DGZiN" se desarrolló en paralelo al trabajo de campo etnográfico que se venía adelantando en una escuela pública de población en su mayoría minoritaria y condiciones económicas desfavorables en la ciudad de Austin (WATKINS *et al.*, 2018). Luego de un año de observar y entrevistar estudiantes latinos y afro estadounidenses que tomaban clases de tecnología y producción audiovisual, el equipo de investigación, en colaboración con uno de los profesores de la escuela encargado del laboratorio de computación y medios, estructuraron la intervención de co-diseño como una forma de involucrar a los estudiantes de secundaria que participaban en la etnografía en un proceso intensivo de creación e investigación que sería realizado durante las vacaciones, en un periodo de tres semanas a la manera de un campo de verano.

El objetivo principal de la intervención era ofrecer oportunidades enriquecedoras a los estudiantes a través de la construcción de un estudio de diseño digital aplicando los principios del aprendizaje conectado. Estos principios son la participación, el aprendizaje práctico, el desafío constante y la interconexión (ITO *et al.*, 2013). Utilizando los recursos tecnológicos del laboratorio de computación y medios de la escuela (computadores, cámaras fotográficas y de video digital, software de edición de imagen y video), y dispositivos móviles (iPods y iPads), 16 adolescentes y un equipo de cinco mentores adultos (incluidos tres investigadores de la Universidad de Texas, un profesor de secundaria y un graduado de secundaria) tuvieron la oportunidad de co-investigar un problema del mundo real que afectaba a su comunidad y co-diseñar soluciones. Específicamente el proceso de co-diseño abordó el problema de la obesidad infantil y calidad alimentaria, y buscaba proponer soluciones

basadas en la generación y comunicación de conocimiento sobre él, y la creación de contenidos multimedia orientados a la creación de conciencia y la toma de acción por parte de la comunidad local.

Además de establecer la temática central de la intervención, el equipo de mentores adultos estructuró las actividades que se desarrollarían durante las tres semanas que duró DGZiN. Los adultos prepararon una serie de mini-retos que conectaban la investigación sobre la obesidad infantil y la calidad alimentaria con la producción de contenidos digitales (LOMBANA-BERMUDEZ, 2013). Los jóvenes, por su parte, asumieron el rol co-investigadores y co-diseñadores trabajando en equipos (4 integrantes) de forma autónoma, con la posibilidad de recibir apoyo y retroalimentación de parte de los adultos. Al completar los mini-retos, los jóvenes tuvieron la oportunidad de explorar su entorno local y articular identidades como periodistas, etnógrafos, cartógrafos, fotógrafos, videógrafos y diseñadores. Los jóvenes trabajaron en equipo e investigaron su escuela, sus casas, un hospital municipal y varias tiendas de alimentos de su comunidad, para descubrir y definir el problema de la calidad alimentaria y entender algunas de las causas de la obesidad infantil.

Utilizando dispositivos móviles, por ejemplo, durante las primeras dos semanas del programa los jóvenes recopilaron datos y pruebas de la presencia de alimentos azucarados en su entorno. Al reflexionar sobre las experiencias de campo y los datos recolectados, los alumnos pudieron identificar y debatir cuestiones sobre salud, equidad alimentaria y geografía, e idear, prototipar e implementar soluciones. Los datos cualitativos y cuantitativos recolectados se convirtieron en el material básico de una serie de diseños multimodales (infografías, mapas interactivos, ensayos fotográficos, animaciones, memes, vídeos musicales y relatos breves) que los estudiantes produjeron e integraron en un iBook interactivo utilizando hardware y software profesional para la edición y diseño multimedia (ver figura 1).



Figura 1. Ejemplos de diseños multimodales producidos por los participantes de DGZiN: Carátula del libro multimedia, infografía interactiva, animación, y mapa interactivo.

Los mini-retos, por lo tanto, permitieron a los jóvenes participar en todas las etapas del proceso de diseño con un alto grado de autonomía y control, estableciendo relaciones recíprocas con el equipo de mentores adultos, basadas en la retroalimentación positiva constante. En este sentido, la intervención DGZIN, puede ser categorizada de acuerdo al modelo de HART (2008) en el escalón 6 de participación, como un proyecto iniciado por adultos con toma de decisiones compartidas con jóvenes. Si bien la intervención fue planeada y estructurada por el equipo de mentores, los jóvenes tomaron el control del proceso de investigación y diseño, empoderados por el acceso continuo a TIC y al énfasis en la producción de contenidos digitales como una forma de solución al problema. Este énfasis fue fundamental para apalancar las prácticas y culturas digitales de los jóvenes, generando un entorno participativo y colaborativo en el cual los jóvenes podían tomar decisiones al idear, prototipar e implementar diferentes diseños multimodales, asumiendo el control del proceso.

Todos los diseños multimodales producidos durante la intervención, tanto los que fueron ensamblados en el libro interactivo (videos, memes, infografías, animaciones, mapas) como los que fueron publicados en internet como parte del proceso (blogs, fotografías, textos), reflejan el alto grado de agencia y control de los adolescentes durante las diferentes etapas del proceso de diseño por parte de los jóvenes. Un ejemplo de ello es el video musical "Sugar is all around us" ("El azúcar nos rodea") producido por los jóvenes de DGZiN. Inspirados por la cultura juvenil Hip Hop y por el género de bailes coreografiados en plataformas digitales como YouTube, los jóvenes crearon un tema musical respondiendo a la pregunta ¿Está creando la omnipresencia de alimentos y bebidas azucarados en un entorno alimentario tóxico en nuestra comunidad?. Además de componer, grabar y producir los beats y las letras de la canción, los jóvenes realizaron una pieza audiovisual de estilo cinematográfico que incluyó escenas actuadas por algunos de ellos (al estilo de cantantes de Hip Hop), y una coreografía en la que los 16 adolescentes de DGZiN bailaban en uno de los patios de la escuela.

4.2 Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital

La planeación de la intervención "Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital" fue desarrollada por el equipo de Medios y Juventud del Centro Berkman Klein de la Universidad de Harvard, en colaboración con docentes y administradores de cuatro organizaciones prestadoras de servicios para jóvenes del área metropolitana de Boston.¹ La intervención tuvo como objetivo principal co-diseñar, con grupos de adolescentes y a través de talleres presenciales, recursos de aprendizaje y materiales educativos sobre ciudadanía digital, que serían ensamblados y publicados en plataformas abiertas en-línea en el formato de "playlists" (listas de reproducción) temáticas sobre un problema específico de la ciudadanía digital (LOMBANA-BERMUDEZ, 2017).²

¹ Más información sobre el proyecto y las organizaciones participantes disponible en <https://blogs.harvard.edu/youthandmediaalpha/digital-citizenship-learning-playlists/>

² Las playlists de aprendizaje de ciudadanía digital fueron publicadas, y pueden ser consultadas, en dos plataformas en-línea: <https://www.home.lrng.org/> y <https://dcrp.berkman.harvard.edu/>.

Estos talleres fueron estructurados por el equipo de Medios y Juventud con actividades y métodos que permitieron a los co-diseñadores jóvenes participar en las diferentes etapas del proceso de diseño, co-creando diferentes artefactos y datos cualitativos. Los contenidos y datos generados durante los talleres fueron sistematizados y analizados por el equipo de adultos, y utilizados para co-crear recursos de aprendizaje y materiales educativos, y co-diseñar cuatro "playlists" de aprendizaje de acuerdo a parámetros técnicos y pedagógicos de las plataformas en línea donde serían publicadas. De esta forma, el proceso de co-diseño con jóvenes realizado durante los dos talleres presenciales, se complementó con el trabajo de co-investigación y co-diseño realizado por adultos en el espacio del Centro Bekrman Klein de forma continua durante los 9 meses que duró la intervención.

El primer taller se enfocó en las etapas de descubrimiento y definición del problema, y en la ideación de soluciones. Aplicando diferentes metodologías y herramientas los jóvenes de cada organización definieron la temática de una de las playlist de acuerdo con sus propias necesidades y contextos, e idearon soluciones en forma de posibles actividades de aprendizaje y de recursos educativos. Una de las técnicas utilizadas para descubrir y definir el problema, fue el uso de mapas de personas o de empatía. Trabajando en parejas los adolescentes co-diseñadores definieron los potenciales usuarios (audiencia) de cada playlist. Estos diseños multimodales fueron co-creados utilizando papel y marcadores, y tomando como guía el esquema general de los mapas de persona (popular en los procesos de diseño - ver Figura 2), el cual tiene una estructura de cinco paneles para registrar las características y necesidades de los usuarios de un producto o servicio.

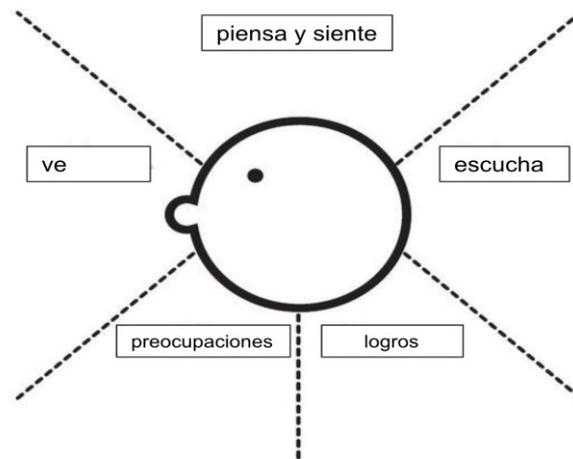


Figura 2. Esquema de mapas de persona o de empatía utilizado en los talleres de las Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital.

Durante la construcción de los mapas de persona los adolescentes asumieron el rol de co-investigadores, entrevistando a sus pares e indagando sobre lo que ellos escuchan, lo que piensan y sienten, lo que ven, lo que dicen y hacen, sus preocupaciones y sus logros. De esta forma los adolescentes reflexionaron sobre las prácticas y culturas digitales de sus contextos situados, contribuyendo a definir la temática de cada playlist. Las cuatro temáticas seleccionadas por los y las jóvenes de cada organización dan muestra de las diferentes culturas y prácticas digitales en las que ellos y ellas participan: seguridad y privacidad individual en redes sociales, activismo digital, licencias de autoría para creadores digitales, y preparación para la búsqueda de empleo.

El segundo taller se realizó 3 meses después, y se enfocó en las etapas de prototipado y testeo. Para este momento, el equipo de adultos de Medios y Jóvenes, había prototipado siete actividades de aprendizaje para cada una de las cuatro playlists temáticas utilizando los artefactos y datos generados por los jóvenes co-diseñadores. Durante el segundo taller, los adolescentes de cada organización testearon las actividades y recursos de la playlist temática que ellos habían ayudado a definir e idear. Además, utilizando cartulinas y marcadores, los jóvenes prototiparon insignias digitales que sintetizaban visualmente las listas de reproducción, y que serían utilizadas en las plataformas en línea donde se publicarían las listas de reproducción.

El análisis de las actividades, procesos, y artefactos producidos durante la ejecución del proyecto Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital revela variaciones en los niveles de participación de los jóvenes durante las diferentes etapas del proceso de diseño. Las etapas de descubrimiento, definición e ideación desarrolladas en el primer taller, así como el prototipado de las insignias digitales en el segundo, contaron con un mayor grado de control y toma de decisiones por parte de los adolescentes. En estas etapas la participación de los jóvenes corresponde al nivel 6 del modelo de Hart (2008). Esto es, a proyectos iniciados por adultos con toma de decisiones compartidas con jóvenes. Sin embargo, las etapas de testeo y prototipado de las playlists realizadas en el segundo taller, están un escalón más abajo, y corresponden al nivel de participación 5 en el que los jóvenes son consultados e informados de los proyectos. Durante estas etapas los adultos ganaron mayor poder en la toma de decisiones, y los jóvenes tuvieron menor control definiendo el formato y contenidos de las listas de reproducción. Sin embargo, al participar en el testeo, los adolescentes co-diseñadores proporcionaron retroalimentación valiosa que fue utilizada posteriormente por el equipo del Berkman Central Klein para iterar en el prototipado e implementación de las listas de reproducción y los recursos de aprendizaje.

4.3 Talleres de co-diseño HABLATAM

Los talleres de co-diseño del proyecto HABLATAM fueron planeados y estructurados por un equipo de investigadores adultos afiliados a instituciones académicas universitarias y a una ONG (distribuidos en varios países de América Latina: Uruguay, Argentina, Colombia y Chile) y se realizaron con grupos de estudiantes en espacios físicos de escuelas públicas en cada país. Los talleres hicieron parte de la fase inicial de un proyecto regional de investigación de dos años de duración, y tuvieron como objetivo involucrar a grupos de adolescentes en la indagación sobre sus prácticas y habilidades digitales, las brechas de contenido en-línea que confrontan y sus percepciones sobre la calidad de información en plataformas digitales. En cada país, diferentes grupos de jóvenes participaron en un proceso de co-creación y co-

investigación, generando artefactos multimodales y datos que serían utilizados posteriormente por los adultos co-investigadores en las fases posteriores del proyecto.³

Las actividades de cada taller fueron estructuradas por los co-investigadores adultos con base a objetivos específicos. El primer taller buscaba, por un lado, determinar, caracterizar y definir las actividades diarias desarrolladas con TIC por los adolescentes en sus contextos situados (¿qué hacen?, ¿cómo lo hacen? ¿Por qué y para qué?, ¿lo hacen?, ¿Cómo valoran lo que hacen?). Un segundo objetivo era identificar las habilidades digitales que los y las jóvenes, desde su perspectiva, dicen tener, y las que aún no tienen pero les gustaría desarrollar. Por último, un tercer objetivo del taller fue identificar los contenidos que son relevantes para las y los jóvenes, y las barreras existentes para accederlos. Para alcanzar estos tres objetivos durante el taller, los participantes de cada escuela trabajaron en grupos (de 6 a 7 adolescentes) desarrollando las etapas iniciales del proceso de diseño (descubrimiento y definición del problema) en colaboración con un facilitador adulto que guió la aplicación de metodologías participativas de mapeo, diálogo y reflexión, y la co-creación de artefactos análogos como mapas, tableros con notas post-it, y matrices.

Por ejemplo, utilizando pliegos de papel, notas post-it, y marcadores, cada grupo de jóvenes definió e identificó las prácticas y habilidades digitales que han desarrollado en su vida cotidiana, y las que les gustaría adquirir, organizándolas en matrices (tablas) de acuerdo a diferentes ámbitos propuestos por ellos (e.g. música, aprendizaje, socialización, amistad, investigación). Luego de discutir y reflexionar en grupo sobre los resultados de esta actividad, los adolescentes co-crearon un mapa de su "Universo Digital" para representar visualmente los espacios en-línea que ellos y ellas habitan en línea utilizando como guía un esquema básico que el equipo de adultos había preparado (ver Figura 3). Los jóvenes identificaron y visualizaron en un diseño multimodal (mapa) los diferentes mundos digitales que habitan, dándoles nombres como mundo "gamer," "redes sociales," y "de entretenimiento," y ubicando en su interior etiquetas (notas post-it) donde anotado prácticas como "buscar secretos y hacks," "compartir selfies," y "escuchar música de Karol G."

³ Documentación del proyecto disponible en <http://www.conectadosalsur.org/hablatam/> .

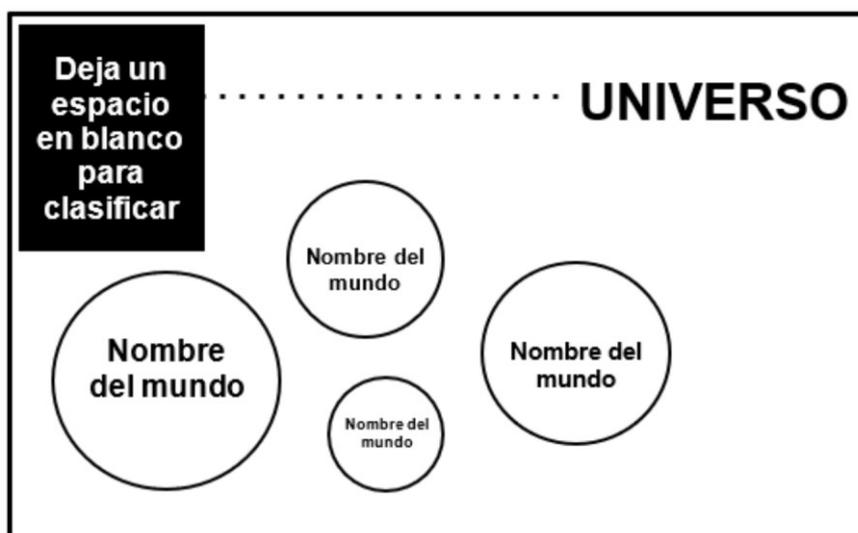


Figura 3. Esquema básico de Universo Digital utilizado en los talleres de co-diseño de HABLATAM.

El segundo taller de co-diseño tuvo como objetivo explorar las percepciones de los jóvenes sobre la calidad de la información y la presencia de desinformación en plataformas digitales. Las actividades de este taller se estructuraron como una secuencia progresiva avanzando desde el descubrimiento y definición del problema, hasta la ideación de soluciones (en papel). Las cuatro primeras actividades se enfocaron en el descubrimiento y definición del problema, respondiendo a las preguntas ¿Cómo entienden las y los jóvenes los conceptos de "calidad de la información" y "desinformación"? ¿Qué tipo de prácticas desarrollan para evaluar, buscar y compartir información?, y fueron desarrolladas a través del diálogo y el registro de datos cualitativos en papel y matrices. Por su parte, las dos últimas actividades se enfocaron en la ideación de soluciones, específicamente, el bosquejo de una campaña mediática para combatir la presencia de desinformación en el contexto local de los jóvenes y su escuela. La etapa de ideación se desarrolló de forma ágil, utilizando plantillas impresas en papel y marcadores que permitían a los co-diseñadores jóvenes idear y registrar los elementos principales de la campaña: título, mensaje clave, plataformas y medios, e Ideas para piezas mediáticas (historias, videos, fotos, memes, gifs). Además, la ideación de la campaña se desarrolló apalancando los lenguajes y formatos que los adolescentes utilizan en sus prácticas y culturas digitales. Por ejemplo, las ideas de piezas mediáticas para la campaña que los jóvenes

propusieron fueron sobre todo memes y videos cortos, que exploraban a través del humor la necesidad de evaluar la calidad de la información en Internet.

El análisis del grado de participación juvenil en los talleres del proyecto HABLATAM corresponde principalmente al grado 5 de la escala de Hart (2008), en el que los jóvenes son consultados e informados del proyecto. En estos procesos de consulta, la toma de decisiones fue controlada en su mayoría por los co-investigadores adultos que estructuraron y guiaron los procesos de descubrimiento y definición del problema. Sin embargo, en la ideación de la campaña mediática realizada en el segundo taller, los adolescentes experimentaron el nivel 6 de participación, ganando autonomía en un proyecto iniciado y estructurado por adultos, pero con toma decisiones compartidas con jóvenes. Los resultados de los dos talleres fueron cruciales para desarrollar las fases posteriores del proyecto HABLATAM. Específicamente, los artefactos y datos generados por los adolescentes sirvieron tanto para el diseño de protocolos de grupos focales con estudiantes y docentes de la escuela, como para el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos recolectados durante toda la investigación.

5 CONSIDERACIONES FINALES

Los resultados del análisis de los tres proyectos de co-diseño con adolescentes realizados en Austin, Boston, y Bogotá, revela el potencial que tiene el trabajo colaborativo y participativo de co-creación y co-investigación con jóvenes. Como se ha reportado en los tres estudios de caso, cada iniciativa logró involucrar a los adolescentes en diferentes etapas del proceso de diseño, motivándolos a participar en el descubrimiento y definición de problemas y necesidades propias de sus contextos locales, y en la ideación, prototipado e implementación de soluciones. Aunque existen variaciones en los niveles de participación que los adolescentes experimentaron en cada una de las intervenciones, el análisis muestra que tanto en el nivel 5 (jóvenes son consultados e informados de los proyectos) como en el 6 (proyectos iniciados por adultos con toma decisiones compartidas con jóvenes), los adolescentes contribuyeron en gran medida a alcanzar los objetivos de las diferentes intervenciones, ejerciendo su

agencia como co-creadores de diferentes artefactos multimodales y co-productores de conocimiento. Estos niveles de participación, como se pudo apreciar en el análisis, son dinámicos y pueden variar de acuerdo con las diferentes actividades que se desarrollan en los proyectos. Los casos "Playlists de Aprendizaje de Ciudadanía Digital," y "HABLATAM," por ejemplo, demuestran que existieron variaciones entre el nivel 5 y el 6 de participación juvenil según las etapas del proceso de diseño que se desarrollaron en los talleres.

El reconocimiento y apalancamiento de las prácticas y culturas digitales juveniles es esencial para el desarrollo de procesos participativos de investigación y creación con adolescentes ya que promueve su participación, autonomía, y empoderamiento. A pesar de las diferencias demográficas, socioeconómicas, y de acceso (a tecnología, habilidades, y conocimientos) de los grupos de adolescentes que participaron en los tres casos, y de las particularidades de los diferentes contextos locales, el análisis revela que considerar las prácticas y culturas digitales juveniles fue vital para resolver problemas y encontrar soluciones. Reconocer las habilidades de los adolescentes como productores, consumidores, y distribuidores de artefactos mediáticos, tanto en el momento de planeación y estructuración de los proyectos como en su ejecución, permitió alcanzar los objetivos planteados en cada iniciativa. Las prácticas y culturas juveniles observadas en los tres casos, además, presentan similitudes, y reflejan la apropiación de tendencias globales a nivel local. Por ejemplo, los grupos de adolescentes de Austin, Boston y Bogotá, tuvieron en común no sólo culturas como el hip hop y el DIY (hazlo tu mismo), sino también el uso de un lenguaje multimodal (sobre todo visual) para crear artefactos digitales (e.g. videos, fotografías, memes, infografías, animaciones) y análogos (e.g. mapas, matrices, tablas).

Ahora bien, aunque los tres casos dan cuenta del potencial que tiene el co-diseño con jóvenes, el análisis de las intervenciones permite apreciar desafíos logísticos, éticos y metodológicos en la planeación y ejecución de este tipo de proyectos. Por un lado, los retos logísticos relacionados con la programación de las actividades, la coordinación de horarios, y el acceso tanto a espacios físicos como a los grupos de jóvenes, afecta la posibilidad de realizar y completar todas las etapas del

proceso de co-diseño.⁴ Por otro lado, los desafíos éticos están presentes tanto en el diseño de los proyectos como en su ejecución, y requieren de una reflexión constante sobre las relaciones de poder, las dinámicas de participación, y los usos y propiedad de los datos y los contenidos generados por los jóvenes durante los procesos de investigación y creación. Es indispensable que los equipos de adultos monitoreen las relaciones y actividades para asegurar que la participación se da de acuerdo a las consideraciones éticas establecidas.

Por último, retos metodológicos emergen a la hora de facilitar las actividades de co-diseño y aplicar las diferentes herramientas y técnicas participativas de investigación y creación con jóvenes. Además de planear y estructurar las actividades cuidadosamente durante las fases iniciales de los proyectos, la ejecución de ellas requiere de flexibilidad de acuerdo a las particularidades de los contextos, y a las necesidades, intereses y habilidades de los grupos de jóvenes participantes. Durante la aplicación de las herramientas y técnicas, el rol de los facilitadores adultos resulta fundamental motivando a los co-diseñadores adolescentes, resolviendo dudas, y conectando las prácticas y culturas digitales juveniles.

Con base en las oportunidades y los desafíos encontrados en los tres estudios de caso se plantean cuatro estrategias para la realización de intervenciones de co-diseño con jóvenes. Primero, conectar las prácticas y culturas digitales juveniles con cada una de las etapas del proceso de diseño para facilitar el empoderamiento de los adolescentes como investigadores y creadores (hacedores), y promover el uso de lenguaje multimodal para generar conocimiento. Segundo, planear cuidadosamente, y en colaboración con las organizaciones que prestan servicios a los jóvenes (e.g. escuelas, organizaciones comunitarias), el acceso a espacios físicos, tecnologías, y a los grupos de adolescentes, de acuerdo con sus calendarios y horarios, y a las necesidades de cada intervención. Tercero, gestionar los procedimientos de consentimiento informado, las consideraciones de confidencialidad, los acuerdos de participación (voluntaria o con compensación), y los usos de los artefactos y datos generados, tanto

⁴ De las tres intervenciones analizadas, solo una de ellas, DGZiN, estableció acceso continuo (15 días durante 3 semanas, 5 horas cada día) al espacio físico y el grupo de adolescentes, y logró desarrollar todo el ciclo del proceso de diseño de forma continua: descubrimiento, definición del problema, ideación, prototipado, testo e implementación. Las otras dos, tuvieron que adaptarse a las limitaciones de un acceso temporal a los grupos de jóvenes y los espacios físicos, realizando dos talleres presenciales (2-3 horas de duración) enfocados en el desarrollo de etapas específicas del proceso.

en el momento de planear y estructurar las intervenciones, como durante su ejecución. Cuarto, adaptarse rápidamente y con flexibilidad, a los cambios y desafíos que emergen durante la realización de las intervenciones con el fin de garantizar que las relaciones de mutualidad y de poder entre adultos y jóvenes se mantienen de forma balanceada y promueven la participación y colaboración durante las diferentes etapas de los procesos de creación e investigación.

REFERENCIAS

ARNSTEIN, S. R. A ladder of citizen participation. **Journal of the American Institute of Planners**, v. 35, n. 4, p. 216–224, 1969.

BARRENECHE, C. *et al.* Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. Chasqui. **Revista Latinoamericana de Comunicación**. N. 137, abril-julio 2018 (Sección Monográfico, p. 169-187, 2018.

BLANCHARD, M. & FAVA, N. Co-designing New Solutions to Support Young People's Mental Health and Wellbeing. *In*: White MA, Slemp GR, Murray AS (eds). **Future Directions in Well-Being**. Springer International Publishing: Cham 2017, p. 197–201, 2017.

BUTTNER, C. J. The Challenges and Possibilities of Youth Participatory Action Research for Teachers and Students in Public School Classrooms. **Berkeley Review of Education**, v. 8, n.1, 2018.

CARPENTIER, N. Beyond the Ladder of Participation: An Analytical Toolkit for the Critical Analysis of Participatory Media Processes, **Javnost - The Public**, vol.23, n.1, p. 70-88, 2016. <https://doi.org/10.1080/13183222.2016.1149760>.

CASTELLS, M. La apropiación de las tecnologías: cultura juvenil en la era digital. **Telos: Cuadernos de comunicación e innovación**, ISSN 0213-084X, n. 81, p. 111-113, 2009.

CASTILLA GARCÍA, C. Educación popular-juventud-participación: Una alianza posible. en **Paulo Freire: Contribuciones para la pedagogía**. Buenos Aires, CLACSO (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales), 2018.

CORTESI, S. *et al.* **Youth and digital citizenship+ (plus): Understanding skills for a digital world**. Youth and Media, Berkman Klein Center for Internet & Society, 2020.

COSTANZA-CHOCK, S. **Design justice: community-led practices to build the worlds we need**. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2020.

EXSS CID, K. *et al.* Investigación inclusiva y codiseño: cocreación de un sistema de apoyo tecnológico para la discapacidad intelectual. **Revista 180**, n. 49, p. 95-106, 2022.

GARCÉS, A. Diseño participativo y co-diseño: su interpretación en la revitalización de saberes ancestral en Ecuador. **Estudios sobre Arte Actual**, ISSN 2340-6062, n. 8, p. 209-219, 2020.

HART, R. Stepping Back from 'The Ladder': Reflections on a Model of Participatory Work with Children. A. Reid *et al.* (eds.), **Participation and Learning**, p. 19–31. © Springer 2008.

ITO, M. *et al.* **Affinity Online: How Connection and Shared Interest Fuel Learning**, v. 2, New York: NYU Press, 2019. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv12fw92r>.

ITO, M. *et al.* **Connected Learning: An Agenda for Research and Design**. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2013.

ITO, M. *et al.* **Hanging out, messing around, geeking out: Living and learning with new media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

JENKINS, H. *et al.* **Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century**. Chicago: MacArthur Foundation, 2006.

JENKINS, H. *et al.* **By Any Media Necessary: The New Youth Activism**. New York University Press, 2016.

JENKINS, H.; CARPENTIER, N. Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics. **Convergence**, v. 19, n.3, p. 265–286, 2013. <https://doi.org/10.1177/1354856513482090>.

KAPANEN, H. ¡Le toca participar a los niños! Co-diseño educativo con niños. **Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa**, n. 47, p. 29–43, 2019.

KIM, J. (2016). Youth involvement in Participatory Action Research (PAR): Challenges and barriers. **Critical Social Work**, v. 17, n. 1, p. 38-53, 2016. <https://doi.org/10.22329/csw.v17i1.5891>.

LANGE, P. **Kids on YouTube: Technical identities and digital literacies**. New York: Routledge, 2014.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **A new literacies sampler**. New York: P. Lang, 2007.

LIVINGSTONE, S., and SEFTON-GREEN, J. **The class: Living and learning in the digital age**. New York: NYU Press, 2016.

Literat, I. *et al.* Analyzing youth digital participation: Aims, actors, contexts and intensities. **The Information Society**, v. 34, n. 4, p. 261–273, 2018.

LIN, W.-Y. *et al.* Becoming Citizens: Youths' Civic Uses of New Media in Five Digital Cities in East Asia. **Journal of Adolescent Research**, v. 25, n.6, p. 839–857, 2010. <https://doi.org/10.1177/0743558410371125>.

LOMBANA-BERMUDEZ, A. *et al.* **Youth and the Digital Economy: Exploring Youth Practices, Motivations, Skills, Pathways, and Value Creation**. Youth and Media, Berkman Klein Center for Internet & Society. Publication No. 2020-4, 2020. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3622572

LOMBANA-BERMUDEZ, A. **Challenges and Opportunities of Co-designing Playlists with Youth (DML Competition Final Report)**. Humanities, Arts, Science and Technology Alliance and Collaboratory (HASTAC), 2017. <https://teaching-learning.hastac.hcommons.org/2017/05/31/challenges-and-opportunities-of-co-designing-playlists-with-youth-dml-competition-final-report>.

LOMBANA-BERMUDEZ, A. Re-Thinking Youth Participation and Civic Engagement in the Digital Age. *In*: GASSER, U.; CORTESI, S. (Eds.) **Digitally Connected: Global Perspectives on Youth and Digital Media** (March 26, 2015). Berkman Center Research Publication N. 2015-6, 2015.

LOMBANA-BERMUDEZ, A. Gamification and Learning Environments: Designing for Engagement and Fun. **MediaCommons: A Digital Scholarly Network**, 2013. <http://mediacommons.org/fieldguide/question/how-does-gamification-affect-learning/response/gamification-and-learning-environments-desig>.

MANZINI, E. **Design, When Everybody Designs**. MIT Press, Cambridge Massachusetts, EUA, p. 45 – 65, 2015.

MORALES-GARCÍA, A., *et al.* Investigación-acción y educación popular. Opciones de jóvenes de Medellín para la comprensión y transformación de sus entornos barriales. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, v. 14, n. 2, p. 1668-1681, 2016.

PELTA RESANO, R. Casal Jove Atlas. Un caso de co-diseño para la intervención social. I+Diseño. **Revista Científica De Investigación Y Desarrollo En Diseño**, v. 14, p. 70-78, 2019. <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2019.v14i0.7077>.

REGUILLO, R. Navegaciones errantes. De músicas, jóvenes y redes: de Facebook a Youtube y viceversa. **Comunicación y Sociedad**, n. 18, julio-diciembre, p. 135-171, 2012.

Robinson, L. A Taste for the Necessary, Information. **Communication & Society**, v. 12, n. 4, p. 488-507, 2009. <https://doi.org/10.1080/13691180902857678>.

SANDERS, E. & STAPPERS, P. Co-creation and the new landscapes of design. **Co-Design**, v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>.

SANDERS, E.; STAPPERS, P. J. From designing to co-designing to collective dreaming: three slices in time. **Interactions**, v. 21, n.6, p. 24-33, 2014.

SANDERS, E.; SIMONS, G. **A social vision for value co-creation in design**, 2009. <http://www.timreview.ca/article/310>.

SCOLARI, C. (ed.). **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula**. Barcelona: H2020 TRANSLITERACY Project, 2018.

SCHRADIE, J. The Digital Production Gap: the Digital Divide and Web 2.0 Collide. **Poetics**, v. 39, n. 2, 2011.

VALDIVIA, A. *et al.* Alfabetizaciones y prácticas digitales desde agencias juveniles. Desafíos para la educación en Chile. **Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL)**, v. 56, n. 2, p. 1–16, 2019.

WATTAR, L., FANOUS, S.; BERLINER, P. Challenges of youth participation in participatory action research: methodological considerations of the Paamiut Youth Voice research project. **International Journal of Action Research**, v. 8, n.2, p. 185-212, 2012.

WATKINS, C. *et al.* **The Digital Edge: How Black and Latino Youth Navigate Digital Inequality**. New York: NYU Press, 2018.

SOBRE O AUTOR

Andres Lombana-Bermúdez

Professor Assistente na Pontificia Universidad Javeriana.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1246-5994>

E-mail: andresa.lombana@javeriana.edu.co

COMO CITAR ESTE ARTIGO

LOMBANA-BERMÚDEZ, Andres. Participación juvenil en diseño, investigación y creación: tres estudios de caso sobre proyectos de co-diseño con adolescentes. **Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza**, v. 14, n. esp., p. 110-135, dez. 2023. DOI: 10.36517/psg.v14iespecial.90885.

RECEBIDO EM: 07/06/2023

ACEITO EM: 21/09/2023

PUBLICADO EM: 28/12/2023



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional