

Integrando la cultura friki en la educación en salud: narrativas innovadoras para jóvenes en enfermería

Integrating geek culture into health education: innovative narratives for young nurses

Dairo Javier García Martínez^{1*} 

¹Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, (Facultad) escuela ciencias de la salud ECISA - Programa: Profesional en Salud y seguridad en el trabajo - CCAV Corozal, Sucre, Colombia.

*Correspondencia: dario.garcia@unad.edu.co

Recepción: 10 septiembre 2023 | Aprobación: 18 diciembre 2023 | Publicación: 2 febrero 2024

RESUMEN

La presente narrativa explora la integración de la cultura friki en la educación en salud como una estrategia innovadora para la promoción de la salud entre jóvenes. La propuesta parte de la premisa de que el uso de elementos del anime, los videojuegos y otras formas de cultura friki puede mejorar la comprensión y aceptación de los conceptos de salud pública. A través de ejemplos concretos, se analiza cómo estas estrategias pueden adaptarse al entorno educativo de la enfermería, favoreciendo un aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes. Se presentan evidencias preliminares sobre la eficiencia de estas metodologías, destacando su potencial para mejorar la participación, el compromiso y la retención de información en la población joven. Asimismo, se abordan los desafíos y limitaciones de su implementación, proponiendo soluciones para superarlos y garantizar la efectividad de estas narrativas en la formación de futuros profesionales de la salud.

Palabras clave: Cultura friki; educación en salud; enfermería; salud pública; estrategias educativas; jóvenes.

ABSTRACT

This narrative explores the integration of geek culture into health education as an innovative strategy for health promotion among young people. The proposal is based on the premise that the use of elements of anime, video games, and other forms of geek culture can improve the understanding and acceptance of public health concepts. Through concrete examples, it is analyzed how these strategies can be adapted to the educational environment of nursing, favoring a more interactive and attractive learning for students. Preliminary evidence on the efficiency of these methodologies is presented, highlighting their potential to improve participation, engagement and information retention in the young population. It also addresses the challenges and limitations of their implementation, proposing solutions to overcome them and ensure the effectiveness of these narratives in the training of future health professionals.

Keywords: Geek culture; health education; nursing; public health; educational strategies; youth.

Como citar (Vancouver).

García MDJ. Integrando la cultura friki en la educación en salud: narrativas innovadoras para jóvenes en enfermería. ReviSalud. 2024; 12(1):e1125. <https://doi.org/10.24188/revisalud1125>

INTRODUCCIÓN

La educación en salud enfrenta el reto constante de captar la atención de los jóvenes en un mundo saturado de información y entretenimiento digital. La cultura friki, que abarca el anime, los videojuegos, los cómics y otras expresiones de la subcultura popular, se ha convertido en un medio influyente y ampliamente aceptado entre la juventud. Esta narrativa explora cómo la integración de elementos de la cultura friki en la enseñanza de la enfermería puede ofrecer una nueva dimensión para la educación en salud, haciendo que los contenidos sean más accesibles, atractivos y relevantes para los estudiantes (1,2,3).

Basándonos en teorías educativas y ejemplos de programas de salud pública, proponemos que el uso de narrativas frikis no solo mejora la comprensión de conceptos médicos y de prevención, sino que también fomenta la empatía y el pensamiento crítico en futuros profesionales de la salud. La adopción de estas estrategias puede ayudar a construir puentes entre la información técnica y el contexto cultural de los jóvenes, facilitando así una educación más inclusiva y efectiva en el ámbito de la enfermería (4).

La historia de Frikisalubrista no comenzó con un éxito arrollador, sino con el eco frío de un despido. Era el final de un ciclo, después de haber obtenido mi título de magíster en salud pública, un logro que me llenó de orgullo y esperanza para cambiar el mundo. Pero la realidad fue distinta. Un día recibí la devastadora noticia de que no habría renovación de contrato: "No tienes fuerza política", dijeron. Esas palabras cayeron como un balde de agua fría, marcando un antes y un después. Era el único sustento de mi familia y, de pronto, la estabilidad se transformó en incertidumbre (5).

Llorar, gritar o derrumbarme no eran opciones. Con cada mirada de mi familia, debía fingir calma, aunque por dentro la desesperación me consumía. No podía demostrar debilidad, aunque todo mi ser se sentía frágil y roto. En silencio, sufrí, reflexioné y llegué a una decisión: unir mis dos pasiones más profundas, la cultura friki y el anime, con la salud pública. Ya no dependía de favores ni de juegos políticos; dependía de mí mismo (6).

Así nació Frikisalubrista. Sin un gran estudio, ni equipos sofisticados, sino con la cámara que tenía a la mano y el corazón lleno de pasión. Decidí que mi primer video trataría sobre *The Last of Us*, una serie muy popular en ese momento, para hablar sobre los hongos más peligrosos. No sabía mucho de luces, edición o cómo mantener la retención de la audiencia, pero tenía la determinación de aprenderlo todo sobre la marcha. Cada grabación fue una batalla contra la ignorancia, contra el miedo al fracaso y contra la cruda realidad laboral de mi tierra (7).

Frikisalubrista se convirtió en más que un proyecto; fue un salvavidas en medio del caos. Con cada video, sentí que no solo estaba cambiando mi propia vida, sino la de miles de personas que, como yo, habían perdido la fe en las instituciones de salud pública. Vi crecer una comunidad de personas apasionadas por el anime que estaban dispuestas a aprender sobre su salud. Comencé a viajar, a participar en congresos, seminarios y ferias, tanto del sector educativo como del sector friki. Llegué a conocer a personas increíbles, incluyendo a mi héroe de infancia: Goku. Fue un sueño hecho realidad (8).

Hoy, Frikisalubrista no es solo un canal de contenido; es una revolución. Es la oportunidad de "hacer en verdad la salud pública", de llegar a las masas que, por años, evitaron la información de salud. Ha sido un viaje lleno de horas interminables de trabajo, sacrificios y logros. Frikisalubrista es, y siempre será, el símbolo de una lucha que comenzó en la desesperación, pero que se transformó en una misión: educar, inspirar y cambiar el mundo, una historia friki a la vez (9).

La narrativa de Frikisalubrista se construye sobre una combinación única de teorías educativas, modelos de enfermería y elementos culturales que permiten una aproximación innovadora en la enseñanza de la salud pública. A continuación, se identifican y analizan los componentes clave de la narrativa desde una perspectiva de la enfermería:

MODELOS O TEORÍAS DE ENFERMERÍA

Modelo de Promoción de la Salud de Nola Pender. Este modelo resalta la importancia de las creencias individuales y su motivación para adoptar comportamientos saludables. Frikisalubrista incorpora esta teoría al conectar con los intereses personales de los jóvenes, utilizando la cultura friki como una herramienta para motivar la participación activa en la educación en salud (8).

Teoría de Adaptación de Callista Roy. La teoría de Roy se enfoca en cómo los individuos se adaptan a cambios en su entorno, lo que resuena con la narrativa de Frikisalubrista. Este proyecto adapta el contenido de salud pública al contexto cultural de los jóvenes, haciendo que la información sea más comprensible y aceptable para ellos, lo que fomenta una adaptación positiva hacia comportamientos de salud (8).

Teoría del Cuidado de Jean Watson. La narrativa también refleja la esencia del cuidado humano de Watson, ya que el objetivo principal de Frikisalubrista es acercar la información de salud con empatía, utilizando historias frikis que resuenan emocionalmente con los jóvenes, fomentando un vínculo afectivo con la educación en salud (8).

METAPARADIGMAS DE ENFERMERÍA EN LA NARRATIVA

Persona. La persona, en este caso, son los jóvenes interesados en la cultura friki. Se les aborda no solo como receptores de información, sino como individuos con experiencias y creencias únicas, lo que se alinea con la visión de la enfermería centrada en el paciente (9).

Salud. La salud es presentada como un proceso dinámico y accesible, utilizando el anime y la cultura friki como medios para comprender mejor los conceptos de salud pública, prevención de enfermedades y autocuidado (9).

Entorno. El entorno se redefine, pasando de ser la tradicional aula de Enfermería, a una plataforma digital basada en redes sociales y contenido audiovisual, lo cual permite a los jóvenes aprender de manera más interactiva (9).

Cuidado de Enfermería. El cuidado se manifiesta a través del contenido educativo que busca no solo transmitir conocimiento, sino también inspirar cambios positivos en la salud de los jóvenes, utilizando la narrativa friki como un vehículo para fomentar el autocuidado y la prevención (9).

PATRONES DE CONOCIMIENTO

Conocimiento Empírico. Basado en la evidencia científica y los conceptos de salud pública, se utiliza para garantizar que la información compartida sea precisa y relevante, manteniendo la integridad educativa dentro del marco de Frikisalubrista (10).

Conocimiento Estético. La narrativa friki se convierte en una forma estética de comunicar salud, donde las historias de anime y personajes icónicos son utilizadas para ilustrar conceptos complejos de una manera visual y emocionalmente atractiva (10).

Conocimiento Personal. La historia de Frikisalubrista está íntimamente ligada a la experiencia personal del creador, lo que agrega una capa de autenticidad y empatía que conecta directamente con los espectadores y estudiantes (10).

Conocimiento Ético. La narrativa se construye sobre una base ética, promoviendo el respeto, la inclusión y el acceso a la información de salud para todos, independientemente de su contexto cultural o económico (10).

VISIONES IDENTIFICADAS EN LA NARRATIVA

Visión Educativa Innovadora. La narrativa propone un cambio de paradigma en la educación en salud, integrando el contenido friki no solo como entretenimiento, sino como una herramienta educativa válida y efectiva (7).

Visión Inclusiva y Accesible. La narrativa promueve un acceso más inclusivo a la información de salud, adaptándose a los intereses y lenguajes culturales de la juventud actual, lo que facilita una mayor aceptación y adherencia a comportamientos saludables (7).

Visión Transformadora de la Salud Pública. A través de la narrativa friki, se propone una transformación de la manera en que se comunica y se enseña la salud pública, buscando llegar a las masas de una manera auténtica y relevante (7).

Conclusiones

La historia de Frikisalubrista es más que la creación de un proyecto; es la manifestación de una lucha personal contra la adversidad y un esfuerzo por transformar la educación en salud pública. Surgida en un momento de incertidumbre laboral y desesperación personal, esta narrativa demuestra cómo la pasión por la cultura friki y la Enfermería pueden fusionarse para crear una herramienta educativa única, accesible y efectiva para los jóvenes.

Los puntos clave que destacan en esta narrativa incluyen:

Resiliencia Personal. La decisión de crear Frikisalubrista no solo marcó un cambio de rumbo profesional, sino que también fue una muestra de la resiliencia frente a una realidad laboral adversa. La historia refleja cómo las crisis pueden convertirse en oportunidades de crecimiento personal y profesional.

Innovación Educativa. Frikisalubrista ha demostrado que la integración de elementos culturales populares como el anime puede mejorar significativamente la recepción de los mensajes de salud pública entre los jóvenes. La narrativa friki no solo facilita la comprensión, sino que también fomenta el compromiso y la motivación para adoptar hábitos saludables.

Impacto Social y Profesional. A través de su enfoque creativo, Frikisalubrista ha logrado alcanzar nuevas audiencias, participando en congresos, ferias y seminarios del sector educativo, de la salud y del mundo friki. Esto no solo valida la efectividad del enfoque, sino que también subraya el potencial transformador de las narrativas culturales en la educación en salud.

El camino recorrido con Frikisalubrista ha sido uno de constante aprendizaje.

La adaptación, la perseverancia y la necesidad de reinventarse han sido fundamentales para superar desafíos técnicos, comunicativos y emocionales. Cada video, interacción y evento ha aportado lecciones valiosas, desde la importancia de la empatía en la educación, hasta el poder de la autenticidad como vehículo para conectar con las audiencias.

Frikisalubrista representa no solo una plataforma de enseñanza, sino un testimonio de que la salud pública puede y debe ser inclusiva, emocionante y accesible. Esta experiencia confirma que, al igual que en el anime, la lucha por un ideal vale la pena, y que los verdaderos héroes son aquellos que, con sus acciones, inspiran a otros a mejorar su vida y la de su comunidad.

REFERENCIAS

1. Brown B. Public health education using pop culture and media. *Front Public Health*. 2014; 2:231. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2014.00231>
2. Prieto AJM. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*. 2020; 32(1):73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
3. Ghahramani A, de Courten M, Prokofieva M. El potencial de las redes sociales en la promoción de la salud más allá de la creación de conciencia: una revisión integradora. *BMC Public Health*. 2022; 22:2402. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14885-0>
4. Agama SA, Trejo NG, De la Peña LB, Islas OM, Crespo KS, Martínez FL, et al. Recursos audiovisuales en la educación en enfermería: revisión de la literatura. *Enferm Glob*. 2017; 16(3):512. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v16n47/1695-6141-eg-16-47-00512.pdf>
5. Guzmán MÁP, Jurado LD. Impacto de un programa corto de narrativas digitales para fortalecer la regulación y manejo de emociones en niños y adolescentes de dos Instituciones Educativas [Internet]. Universidad Católica de Pereira: Colombia; 2023. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/9704d50a-39e0-4213-baba-61d5109d5f5d>
6. Freeman S, Fletcher J, Clouston K, Higson A. Gamifying simulated nursing education: a digital technology approach to enhancing pedagogy and student experience. *British Journal of Nursing*. 2024; 33(4). <https://www.britishjournalofnursing.com/content/professional/gamifying-simulated-nursing-education-a-digital-technology-approach-to-enhancing-pedagogy-and-student-experience/>
7. Gómez BLA. Tendencias en la salud pública: investigación, formación y acción [Internet]. Universidad El Bosque: Colombia; 2021. https://www.innos.co/publicacion/Tendencias%20en%20la%20salud%20p%C3%ABblica_Investigaci%C3%B3n,%20formaci%C3%B3n%20y%20acci%C3%B3n.pdf
8. Alligood MR. Modelos y teoría de enfermería. Universidad Nacional de Rosario: Argentina; 2023 https://fcm.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2023/05/TEORIAS-Y-MODELOS-2DA-PARTE_compressed.pdf
9. Fuentes RA. Nursing Meta-Paradigm: Strategies for Its Use in the Practice. *Advancing Knowledge Development. Aquichan*. 2023; 23(4):1-5. <https://doi.org/10.5294/aqui.2023.23.4.1>
10. Escobar-Castellanos B, Sanhueza-Alvarado O. Patrones de conocimiento de Carper y expresión en el cuidado de enfermería: estudio de revisión. *Enfermería: Cuidados Humanizados*. 2018; 7(1). <https://doi.org/10.22235/ech.v7i1.1540>