

## ACTIVIDADES SOCIALES Y CULTURALES DURANTE LA PANDEMIA: EL MODELO DE KONYA



### AGENDA 2030 - ODS



### CULTURA 21: ACCIONES - COMPROMISOS

1. DERECHOS CULTURALES
3. CULTURA Y EDUCACIÓN
8. CULTURA, INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO

DESARROLLO, RESILIENCIA, EDUCACIÓN, ACCESO, JUVENTUD, TECNOLOGÍA, SALUD, CIENCIA, DIGITAL, COVID

# 1. Konya y la cultura

La población de Konya (Turquía) es de aproximadamente 2,3 millones de habitantes, en una superficie de 41.001 km<sup>2</sup>. Conocida como "granero" por su liderazgo en agricultura, Konya se ha convertido también en un centro industrial y comercial. Hoy en día, Konya es una de las ciudades motor de Turquía con sus 9 Zonas Industriales Organizadas, 15 Centros de I+D, una capacidad de producción de semillas de 233 mil toneladas, una producción industrial en 80 ramas diferentes y unas exportaciones que alcanzan los 1.330 millones de dólares. Aproximadamente 2,5 millones de turistas visitan Konya cada año. Konya es una ciudad con 10.000 años de antigüedad que siempre ha alimentado las tradiciones y la cultura de las que es portadora. Las actividades sociales y culturales han unido a las personas que viven en sociedad desde la prehistoria, y también se han utilizado como herramienta para evitar la separación y los conflictos, facilitando la cohesión y actuando conjuntamente por un fin común.

Con la pandemia de la COVID-19, la convivencia social se ha visto interrumpida, y el aislamiento a largo plazo y los procesos de cuarentena han afectado negativamente a la salud psicológica de las personas. El fomento de actividades sociales y culturales para eliminar estos efectos devastadores de la pandemia ha sido una gran motivación para la ciudad de Konya.

**CON LA PANDEMIA DE LA COVID-19, LA CONVIVENCIA SOCIAL SE HA VISTO INTERRUMPIDA, Y EL AISLAMIENTO A LARGO PLAZO Y LOS PROCESOS DE CUARENTENA HAN AFECTADO NEGATIVAMENTE A LA SALUD PSICOLÓGICA DE LAS PERSONAS.**

# 2. Objetivos e implementación del proyecto

## 2.1. Objetivo principal y metas específicas

El objetivo del proyecto es reducir los problemas psicológicos causados por la pandemia utilizando la tecnología para promover actividades culturales en línea.

## 2.2. Desarrollo del proyecto

Durante el proceso de preparación del proyecto, la Ciudad se ocupó en primer lugar de crear la infraestructura técnica necesaria, ya que el municipio no contaba con una infraestructura tecnológica suficiente para la implementación del proyecto.

A continuación, la ciudad de Konya puso en marcha los siguientes programas:

1. Proyecto de cine educativo: la Municipalidad Metropolitana de Konya ha estado trabajando en un proyecto didáctico y educativo para los y las estudiantes que debían permanecer en casa debido al confinamiento por la COVID-19. Cincuenta (50) episodios conocidos como películas "Bilim Bakalım" se publicaron en el canal de YouTube del municipio. Esta producción pretende despertar el interés por la ciencia presentando los temas más apasionantes del mundo científico. El objetivo era proporcionar contenidos educativos al alumnado.
2. Biblioteca Digital: la Biblioteca Digital, promovida por la Municipalidad Metropolitana, ha enriquecido su colección en línea con teatro de marionetas e Historias de Mathnawi: un teatro de sombras, el primero en Turquía.



3. Cultura y arte en casa: la ciudadanía de Konya pudo disfrutar de las charlas literarias de Hayati İnanç, influyente escritor turco, y de los poemas de Serdar Tuncer en el canal de YouTube de la Municipalidad Metropolitana.
4. Ciencia en casa: el municipio metropolitano de Konya colgó vídeos de contenido científico bajo el lema "Quédate con la ciencia" para escolares que permanecían en casa debido a una nueva variante de la pandemia de coronavirus, así como para aficionados a la ciencia.
5. Visita virtual del Centro de la Ciencia de Konya: el centro se podía explorar gracias a un servicio de visita virtual, puesto que estaba cerrado por la nueva variante del coronavirus. Esta visita permitía a los aficionados a la ciencia conocer en profundidad el Centro de las Ciencias virtualmente.
6. La Banda Juvenil Especial de Jenízaros "Corazones conquistados/Almas bendecidas": los miembros de la banda interpretaron un himno en sus casas con motivo de la semana de concienciación sobre la discapacidad.
7. Sorpresa teatral en línea de la Escuela de Formación Profesional de Konya para Jóvenes (KOMEK): Mientras los alumnos de KOMEK para Jóvenes disfrutaban de unas productivas vacaciones de verano, la Municipalidad les sorprendió con representaciones teatrales en línea durante las clases. Figuras históricas como İbn-i Sina, el padre de la medicina moderna, y Safiye Hüseyin, la primera mujer enfermera, aparecieron de repente en las aulas virtuales y empezaron a hablar con los alumnos sobre epidemias y cómo combatirlas.
8. Arte para el medio ambiente: en el marco del proyecto Escuela de la Civilización, la Municipalidad Metropolitana de Konya informó a los alumnos de 4º y 5º curso de toda la ciudad sobre el ahorro de agua, los residuos cero y el reciclaje a través de representaciones teatrales sorpresa. Está previsto que estas obras lleguen a 75.000 alumnos de 1.215 escuelas en 31 distritos.

**EL OBJETIVO DEL PROYECTO ES REDUCIR LOS PROBLEMAS PSICOLÓGICOS CAUSADOS POR LA PANDEMIA UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA PROMOVER ACTIVIDADES CULTURALES EN LÍNEA.**



## 3. Impactos

### 3.1. Impactos directos

La municipalidad llegó a unas 200.000 personas durante el proyecto, a juzgar por las horas de visionado de las emisiones en línea. Dado que se siguen emitiendo en diferentes plataformas, las cifras de audiencia aumentan día tras día.

### 3.2. Evaluación

La evaluación está basada en los tiempos de visionado de los videos (el número total de visualizaciones supera las 200.000). Estas cifras significan que el proyecto atrae a más personas que otras actividades llevadas a cabo en el municipio. Los espectadores compartieron sus opiniones en los comentarios de los videos.



**FOMENTAR LAS ACTIVIDADES SOCIALES Y CULTURALES PARA  
ELIMINAR LOS EFECTOS DEVASTADORES DE LA PANDEMIA HA  
SIDO UNA GRAN MOTIVACIÓN PARA LA CIUDAD DE KONYA.**

### **3.3. Factores claves**

Los aspectos clave que garantizaron el éxito del proyecto han sido una sólida infraestructura tecnológica, el contenido de las actividades educativas, la calidad de las actividades culturales y el número de ciudadanos a los que se ha llegado. Por ejemplo, el contenido de nuestras actividades educativas fue creado con la ayuda de pedagogos y profesores expertos en sus campos. El contenido teatral fue creado por profesionales del Teatro de la Ciudad y del Teatro Estatal de Konya con el fin de crear materiales de calidad.

### **3.4. Continuidad**

Está previsto aumentar las actividades realizadas en las próximas etapas del proyecto para incluir diferentes tipos de actividades culturales. Además, la Ciudad planea adaptar al formato online las actividades de la KOMEK, creada en 2004, en la que nuestra Municipalidad Metropolitana ofrece clases y actividades culturales, deportivas y formativas, y de la que se benefician anualmente alrededor de 60.000 estudiantes.

## **4. Más información**

Konya fue candidata a la quinta edición del "Premio Internacional CGLU – Ciudad de México – Cultura 21" (Febrero 2022 – Junio 2022). El Jurado del Premio elaboró su informe final en septiembre de 2022 y solicitó que la Comisión de Cultura de CGLU promoviera este proyecto como una de las buenas prácticas de implementación de la Agenda 21 de la Cultura.

Este artículo fue escrito por Selim Yücel GÜLEÇ, Jefe del Departamento de Relaciones Exteriores, Konya, Turquía.

Contacto: [frd \(at\) konya.bel.tr](mailto:frd(at)konya.bel.tr)

Sitio web: [www.konya.bel.tr](http://www.konya.bel.tr)