

Palabras de paz: un ejercicio de diseño participativo que promueve la educación para la paz en la escuela

Words of Peace: A Participatory Design Exercise that Promotes Peace Education in School

Yuly Maritza Barreto-Mantilla¹
Francisco Ernesto Cuenca-Camacho²
María Paula Díaz-Caldas³
José Alejandro Cruz-Díaz⁴

Resumen

Este artículo expone el proceso y resultados obtenidos en la experiencia *Palabras de paz: un ejercicio de diseño participativo que promueve la educación para la paz en la escuela*. Una innovación pedagógica desarrollada con el estudiantado de grado noveno de la comunidad del Colegio Distrital Antonio José Uribe IED, y con la cooperación del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Su objetivo inicial fue desarrollar procesos de pensamiento y lectura crítica desde los temas de paz y memoria histórica, a partir de clubes de lectura en los que se abordaron seis de las novelas gráficas creadas como material complementario al volumen testimonial de la Comisión de la Verdad, y adicionalmente la creación de un personaje cuya función sería cumplir las veces de un mediador de conflictos; todo esto mediante la implementación de una caja de herra-

¹ Docente Secretaría de Educación de Bogotá. Doctora en Ciencias de la Educación, Universidad Cuauhtémoc. Magister en educación, Universidad Libre. Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, Universidad Distrital. Correo electrónico: yulyb27@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4020-541X>

² Docente del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Maestrante del programa de Diseño (MADI), de la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Pedagogía del Diseño de la Universidad Nacional de Colombia. Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: franciscoecuenca@gmail.com

³ Estudiante del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Bachiller académico con énfasis en artes. Correo electrónico: jalejandrocruz05@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4850-7817>

⁴ Estudiante del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Bachiller técnico en diseño gráfico. Correo electrónico: mpdc.69@hotmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6368-8099>



TEMA LIBRE

[HTTPS://DOI.ORG/10.36737/01230425.N47.2024.3149](https://doi.org/10.36737/01230425.N47.2024.3149)



mientas como elemento clave dentro de procesos de diseño participativo. Como resultado se diseñó un personaje y un prototipo web en el cual se registra la experiencia y los productos de esta, que a su vez transmite los aprendizajes y Las conclusiones obtenidas que en el futuro servirán como insumo para la medicación de conflictos escolares.

Palabras clave: educación para la paz, habilidades de pensamiento crítico, cátedra de paz, diseño participativo, creación de personaje

Abstract

This article presents the process and results obtained in Palabras de Paz (Words of Peace) experience: A Participatory Design exercise that promotes peace education in school settings. A pedagogical innovation developed with ninth grade students at Antonio José Uribe IED District School and with the cooperation of Digital and Multimedia Design program of Universidad Colegio Mayor De Cundinamarca. Its initial objective was to develop thinking processes and critical reading from Peace related topics and historical memory through reading clubs where six of the graphic novels created as complementary material to the testimonial volume of the Truth Commission and the creation of a character whose function would be to act as a conflict mediator; all this through the implementation of a toolbox as a key element within Participatory Design processes. As a result, a character and a web prototype were designed where the experience and its products are recorded, at the same time, it transmits learning and conclusions obtained and, in the future, they will serve as input for the mediation of school conflicts.

Keywords: peace education, critical thinking skills, participatory design, character creation, peace chair

Contexto

La institución educativa distrital, Antonio José Uribe IED, se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá en la localidad tres de Santa Fe; es una institución de carácter público, cuyo PEI se centra en la formación de ciudadanos éticos, autónomos y competentes. Durante el año 2023, un grupo de docentes de la institución crea el proyecto “una apuesta para la formación integral desde la cátedra de paz”, iniciativa que busca a partir los ejes de interculturalidad, memoria histórica y desarrollo de habilidades socioemocionales, fortalecer, desde las asignaturas de cátedra de paz y ética, el proyecto educativo institucional.

Ese mismo año la Secretaría de Educación de Bogotá, en el marco del proyecto LEO, crea la estrategia *Narrando la Paz*, una invitación para que las docentes y los docentes interesados en incluir en sus clases las novelas gráficas que generó la comisión de la verdad desarrollaran clubes de lectura.

La Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, institución de carácter público, de orden nacional, ubicada en la misma localidad, desde su programa de pregrado de Diseño Digital y Multimedia, comprende que el diseño de servicios, productos y sistemas que desembocan en experiencias que aportan a la formación de ciudadanías críticas y de espacios de construcción de paz, son una responsabilidad de los establecimientos educativos en todos los niveles y, principalmente, en esta institución, que tiene un enfoque humanista ecológico e inclusivo.

Por ello, a partir de la pregunta problémica ¿Cómo el pregrado de Diseño Digital y Multimedia puede aportar a la construcción de memoria histórica desde ejercicios realizados en la IED Antonio José Uribe?, decide vincularse a la iniciativa de narrando la paz y es allí cuando surge la experiencia pedagógica *Palabras de Paz*, cuyo objetivo principal es desarrollar procesos de lectura crítica a partir del abordaje de las novelas gráficas creadas como material complementario al volumen testimonial de la Comisión de la Verdad para, a través de la implementación de una caja de herramientas, diseñar un personaje con características sociales, culturales y contextuales que transmita los aprendizajes y las conclusiones obtenidas, lo cual se ubicó en un prototipo web.

La experiencia se desarrolló desde dos rutas, *la pedagógica y la de diseño*. La primera estaba centrada en el desarrollo de los clubes de lectura y, la segunda, en la creación de una estrategia que permitiera, a partir de proceso de diseño participativo dentro el contexto del diseño digital y multimedia, comunicar las evidencias, los aprendizajes, las conclusiones y los productos obtenidos en los clubes de lectura.

Ruta pedagógica

La Comisión de la Verdad, como apoyo a su volumen testimonial, decidió crear y digitalizar 12 novelas que narran situaciones de víctimas del conflicto armado. La ruta pedagógica inicia con la elección de seis de ellas, basándose en tres criterios: la cercanía que podía tener el estudiantado con la temática o los personajes de las novelas (según lo considerara la docente); el énfasis en el enfoque de género; y la presencia de elementos que visibilizaran la situación de los grupos étnicos, para esta manera fortalecer el eje de interculturalidad del macroproyecto de cátedra de paz.

Tras la elección de las novelas se estableció la ruta pedagógica que seguiría cada uno de los clubes de lectura, los cuales tuvieron lugar cada semana, durante dos horas, en las clases de ética del grado 901. Se definieron cinco momentos para desarrollar en cada sesión.

Figura 1
Ruta pedagógica propuesta para los clubes de lectura



Momento 1. Preguntas iniciales: en este se estableció una serie de preguntas para que el estudiantado se acercara al impacto del conflicto armado que abordaría la novela (desplazamiento, jóvenes en la guerra, violencia sexual en el marco del conflicto etc.) y, de esta manera, también acercarlos al desarrollo del pensamiento crítico, ya que como lo plantea Aymes (2012) la indagación permite establecer puntos de partida desde donde docentes y estudiantes pueden identificar el dominio que tienen de ciertas temáticas y llegar a ideas novedosas. Además de promover el pensamiento metacognitivo y reflexivo (p. 42).

Momento 2. Acercamiento a las cifras: cada una de las novelas gráficas presentaba unas cifras que pretendían relacionar al estudiantado con la realidad del conflicto armado colombiano y su impacto. Con este momento del club de lectura, se buscaba que los jóvenes reflexionaran sobre los daños generados, acercándose anticipadamente a lo que se narraría en la novela a través de una o varias víctimas.

Momento 3. Lectura de las novelas: se realizaron a través de la aplicación de diferentes tipos de lectura entre ellas: lectura en voz alta, silenciosa, grupal, individual, interpretación de imágenes y audiovisuales, entre otras.

Momento 4. Reflexiones y sentires: tras el acercamiento a las cifras y el abordaje de las novelas se abrió el espacio para que el estudiantado expresara aquello que le generó la lectura.

Además de exponer los sentimientos y las sensaciones, la reflexión era encaminada a comprender los daños generados por el conflicto, a empatizar con las víctimas y a pensar como sociedad ¿qué podemos hacer para que esto no se repita?

Momento 5. Elaboración de producto: la docente consideró importante que, en cada una de las sesiones, se realizara un momento de cierre, es decir, un espacio en el cual los sentires y las reflexiones quedarán materializados en lo que se denominó el producto del club de lectura, el cual no se determinó a priori o de manera unilateral por parte de la docente, sino que se decidió en el aula de clase a partir de un diálogo y, tras realizar las reflexiones de las lecturas, se buscó y consensuó para encontrar la mejor forma de manifestar lo que el club de lectura había dejado como aprendizaje.

Tabla 1

Productos de los clubes de lectura

Título de la novela	Temática	Producto	Justificación del producto
No olvidaré sus nombres	Impacto del conflicto en niños, niñas y adolescentes.	Carta a la protagonista	El estudiantado quiso manifestarle a Derly (la protagonista de la historia), su solidaridad por lo sucedido, por la tristeza de haber perdido a su mascota. Se eligió una carta porque la novela se centra en una que Derly le escribió a su mamá.
La fuerza de la tierra	El conflicto por la tierra y sus consecuencias.	Caligrama	El caligrama fue un elemento que permitió, a través de símbolos, hacer homenaje al trabajo de los campesinos y con las palabras visibilizar el sufrimiento del que han sido víctimas.
Resistencias trenzadas	Historias de afrocolombianos víctimas en el marco del conflicto armado.	Jardín de papel	En la novela gráfica los protagonistas sembraron un jardín con el objetivo de simbolizar a las víctimas de las masacres. El estudiantado de grado noveno consideró un símbolo similar al de la novela: hacer un jardín de papel en el aula donde cada flor representara lo que les dejó de aprendizaje la historia.

Título de la novela	Temática	Producto	Justificación del producto
Sin descanso hasta encontrarlos	Historias de desaparecidos.	Cartel de “Se busca”	Este producto que a simple vista parecía un cartel tradicional de “Se busca”, se convirtió en un repositorio de reflexiones. Se mantuvo ese modelo porque el estudiantado creyó que llamaría la atención del lector y en él se pusieron frases llamativas sobre la desaparición forzada.
Hasta que honremos la vida	Historias sobre ejecuciones extrajudiciales (falsos positivos).	Caricaturas	Se buscó que las caricaturas se convirtieran en una vía de denuncia sobre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Los responsables de las ejecuciones. 2. El papel de los medios. 3. La realidad de las víctimas.
Mi cuerpo dice la verdad	La violencia sexual en el marco del conflicto armado.	Mensaje de voz a las víctimas	El producto final buscaba manifestar a los protagonistas de la novela, los sentires y la solidaridad por sus historias. Además, materializar la voz de quienes participaron de esta experiencia pedagógica.

El problema de diseño

Partiendo de los clubes de lectura del proyecto LEO, su propuesta de Narrando la Paz y la intención de trabajar de forma conjunta, entre los docentes y estudiantes de la Institución educativa AJU Antonio José Uribe y el programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, surge una pregunta concreta: ¿Cómo el Diseño Digital y Multimedia puede aportar en la visibilización de las reflexiones generadas en el aula durante el proceso de lectura crítica?

Para responder a esta pregunta, inicialmente se plantea que la docente del colegio comparta el material resultante de las reflexiones críticas en los clubes de lectura, para ser compartido en un espacio virtual, posibilidad que genera la oportunidad de crear un prototipo web. Posterior a ello, se sugiere visibilizar estas evidencias por medio de un interlocutor, es acá donde aparece la propuesta de crear un personaje (producto que puede ser abordado desde el conocimiento del Diseño Digital y Multimedia) que haga las veces de comunicadora – difusora y, a su vez, mediadora de conflictos dentro de la institución, dando vida conceptualmente a Mawa.

El concepto de diseño

Para el desarrollo de Mawa como comunicadora, mediadora y difusora de las experiencias propias de la comunidad educativa y agente de referencia en la resolución de conflictos, se decide, por parte del equipo de trabajo, abordar la problemática desde el referente conceptual del pütchipu o Palabrero de la comunidad wayuu, bajo la idea de que:

Según la mitología wayuuimita, es un ave pequeña de incansable trino que se convirtió en el intermediario de los dioses para darles a los hombres las primeras normas sociales de organización, la Utta. De esta ave heredaron los pütchipu la magia de la palabra convincente. (Velásquez y Quintero, 2010, p. 112)

Tomando como elemento clave el poder de la palabra dentro del proceso de comunicación, conciliación y difusión, para ello además nos apoyamos en la idea de Morales y Londoño (2023) quienes exponen:

El nivel de importancia de la palabra fue construyéndose a partir de la identificación de su poder y su papel hilador en nuestra construcción colectiva, a partir de deliberar en reuniones, en donde un grupo familiar se convocaba en un sitio para escucharse, a partir de su rol interventor en la relación de un abuelo con su nieto y a partir de ser valorado como guardia memorial de nuestros usos y costumbres por milenios. (p. 12)

Es así, como este rol y estas habilidades serían adoptadas por el personaje creado en el ejercicio de diseño. Dentro de las decisiones tomadas en su desarrollo se estableció que, aunque el personaje asumiría las funciones y los elementos propios del palabrero Wayuu, sería una mujer; esto con el objetivo de fortalecer el enfoque de género que se busca incluir en la cátedra de paz y de las líneas de investigación abordadas por los docentes que hacen parte del equipo.

Finalmente, se decidió desarrollar este ejercicio por medio de procesos de Diseño Participativo, buscando generar transferencia de conocimiento desde el programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca y los estudiantes de grado 9º de la institución educativa IED Antonio José Uribe AJU, para que se afanzara el lazo entre ambas instituciones, además de ser coherentes con el enfoque humanista ecológico propio de la institución de educación superior.

Se partió del supuesto que cuando un proyecto se define de manera colectiva, es enriquecido por saberes de tipo técnico y/o popular y los individuos y la comunidad deciden y se expresan se está llevando a cabo un ejercicio de diseño participativo (Enet, 2012; Bødker y Pekkola, 2010). ¿Por lo que se consideró que estos postulados se podían materializar a través de un taller donde se aplicaran las cajas de herramientas enfocadas en la creación de personajes? Es decir, que ese ejercicio creativo tendría un carácter colectivo al vincular los saberes de los docentes, los estudiantes de pregrado y los estudiantes de educación básica

Caja de herramientas

Diseño de las cajas de herramientas

Para el diseño de las cajas de herramientas se propuso como objetivo desarrollar los insumos necesarios para la creación de un personaje “PALABRERA”, mediante un proceso de DP (Diseño Participativo) con los estudiantes de 901 del IED Antonio José Uribe, en el que se dispusieran los elementos necesarios para la configuración de las 3 dimensiones requeridas para la creación de un personaje, propuestas en el Manual de Creación de Personajes (Zuleta, 2013), según el cual se deben abordar las dimensiones psicológicas, sociológicas y fisiológicas; generando como resultado 2 tipos de cajas de herramientas que serían usadas por 9 grupos de estudiantes, de 3 miembros cada uno.

Características de las cajas de herramientas

Tipo 1: la caja de herramientas tipo 1 está enfocada en la construcción gráfica y/o textual de las características psicológicas, sociológicas y fisiológicas de la “PALABRERA”. Para las 2 primeras dimensiones esta posee: block de 50 hojas blancas, 3 o 4 lápices, 1 caja de colores doble punta, y tijeras. Para la tercera dimensión (fisiológica) esta caja posee 2 bloques de plastilina moldeable (blanco y negro) y para la creación del nombre esta caja de herramientas posee un paquete de pósit y lápices para escribir.

Tipo 2: la caja de herramientas tipo 2 está enfocada en la construcción dramaturgica de las características psicológicas de la “PALABRERA”. Para esto dispone de 3 máscaras blancas, una caja de temperas y 3 pinceles; además de ello, también posee block de 50 hojas blancas, 3 o 4 lápices, 1 caja de colores doble punta, y tijeras. Para la tercera dimensión (fisiológica) esta caja posee 2 bloques de plastilina moldeable (blanco y negro) y, para la creación del nombre esta caja de herramientas posee un paquete de pósit y lápices para escribir.

Metodología para la implementación de las cajas de herramientas en el aula

Para la implementación de las cajas de herramientas dentro del proceso de Diseño Participativo, el equipo desarrolló una metodología de aplicación basada en 3 momentos durante cada etapa (Dimensiones del personaje); estas dimensiones son: 1. Discusión-Decisión, 2. Ejecución, y 3. Socialización.

Figura 2

Aplicación de cajas de herramientas



Discusión-decisión: fase en la cual los estudiantes deben intercambiar ideas y llegar a acuerdos sobre el requerimiento propuesto en los sobres activadores.

Ejecución: fase en la que los estudiantes ponen en marcha las decisiones tomadas a partir de acuerdos (dibujar un entorno específico, escribir una historia específica, actuar una situación específica).

Socialización: fase en la cual cada grupo a través de un representante (excepto en el grupo basado en dramaturgia donde todos deben socializar) comparte y explica el resultado, el porqué del resultado y sus sentires.

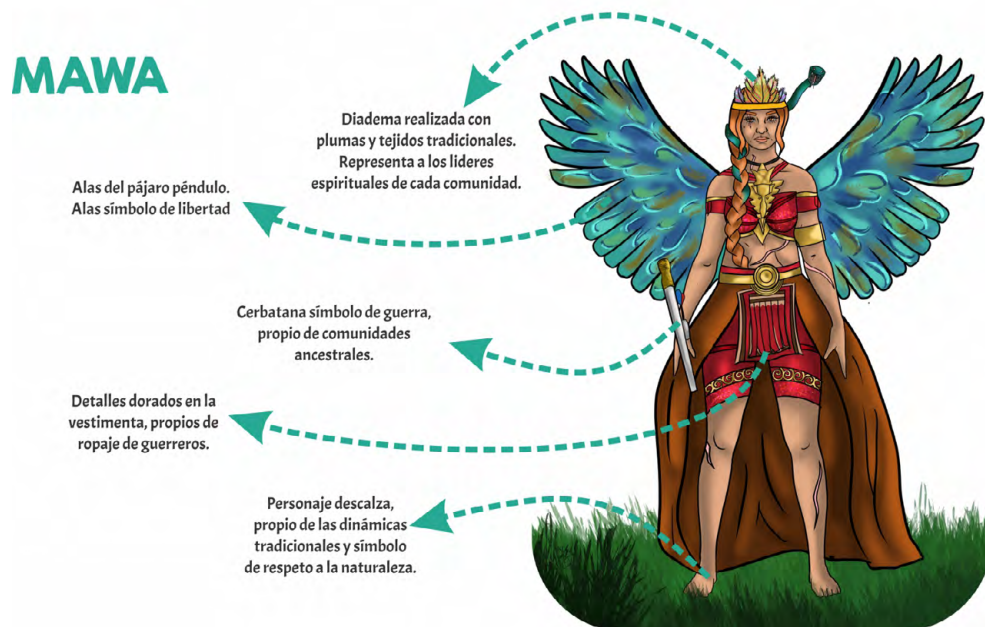
Mawa; nuestra palabrera

Como resultado del ejercicio de lectura crítica, la creación de evidencias que reflejan las habilidades de pensamiento crítico desarrolladas durante las sesiones de lectura y el ejercicio de creación de personaje de forma participativa, mediante las cajas de herramientas, se crea Mawa; nuestra palabrera.

Es un personaje femenino que es afinado como producto puntual resultado de un proceso de diseño, gracias al conocimiento y las habilidades propias de los estudiantes del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, que parte de los insumos generados en las sesiones colaborativas por los estudiantes de grado 9º de la institución educativa IED Antonio José Uribe AJU, con la guía de docentes de ambas partes. Mawa toma elementos socioculturales ligados a las vivencias propias de este equipo de trabajo y al interés de reforzar aspectos interculturales dentro de la comunidad educativa, las reflexiones y conclusiones generadas durante los clubes de lectura y la intención de crear una comunicadora – difusora y, a su vez, mediadora de conflictos dentro de la comunidad educativa. Por todo lo anterior, Mawa posee los siguientes rasgos formales:

Figura 3

Descripción formal de la configuración de Mawa



Prototipo web

Diseño del prototipo web

Teniendo como base todos los insumos generados en el ejercicio de Diseño Participativo, y para cumplir con el elemento que se concibió como punto de partida en la conjunción de interés y conocimientos de las dos instituciones, se planteó desarrollar un espacio virtual tipo web, que tuviera como eje principal a Mawa, dándole la mayor relevancia posible y reforzando elementos del proceso participativo como uso de colores, fuentes que representaran el trabajo análogo y que dieran claridad sobre el contexto de nuestra palabrera.

Figura 4
Interfaz prototipo web



Para estructurar la navegación dentro de este espacio virtual (prototipo web), se consideró la posibilidad de acceder fácilmente a la información, tanto del proceso como de los creadores, de modo que se pudiera evidenciar y consultar los resultados de las reflexiones generadas en las sesiones del club de lectura junto al material usado (de uso libre). Estas decisiones y el proceso de Diseño Participativo se obtuvieron a partir de la siguiente estructura conceptual.

Figura 5
Estructura de diseño participativo



Cabe aclarar que este último producto se encuentra aún en desarrollo y solo se llegó a la primera fase, en la que la propuesta formal se acercó a un prototipo web funcional (navegable), apoyándose en versiones libres del software Figma.

Aprendizajes y conclusiones

Tras el recorrido de ambas rutas (pedagógica y de diseño), se considera que esta experiencia fue significativa por distintos motivos. Su primer elemento innovador fue el acercamiento y trabajo conjunto de dos instituciones educativas de distintos niveles (educación básica y superior), logrando establecer un diálogo entre jóvenes de diversas edades que resultó en la creación del personaje y el prototipo web.

Es importante resaltar aquí lo valioso de este trabajo conjunto, ya que existen iniciativas nacionales como el programa RED de la Universidad Nacional de Colombia, que trabaja en una línea de investigación denominada *Mundo escolar/universitario*, en la que se pueden enmarcar estos ejercicios interdisciplinarios de innovación.

A nivel pedagógico, este acercamiento planteó distintos retos, ya que se debió encontrar estrategias que permitieran el trabajo no solo entre el estudiantado del colegio, sino la cooperación con los estudiantes universitarios. De dicho acercamiento se logró crear un personaje inédito: Mawa.

Se considera que el ejercicio desarrollado, también aportó significativamente al progreso en habilidades de pensamiento crítico, ya que durante la implementación de la ruta pedagógica se ejercitaron cinco de los seis niveles de pensamiento crítico que propone la Organización de Estados Americanos (2015).

El nivel 1, *conocer*, se alcanzó en dos momentos del club de lectura con las preguntas iniciales y con el acercamiento a las cifras, ya que el estudiantado, con el acompañamiento de la docente, realizó conceptualizaciones que antes no se tenían, como por ejemplo ¿Qué son las ejecuciones extrajudiciales? ¿Qué son las FARC? ¿Qué son los paramilitares?

El siguiente Nivel, *Comprender*, se desarrolló durante la lectura de la novela, ya que en este proceso la docente realizaba preguntas literales e inferenciales sobre las novelas, buscando que el estudiantado describiera, explicara e interpretara lo leído.

Para el nivel de *Aplicación*, se crearon productos finales en los que se plasmaban distintos mensajes relacionados con la búsqueda de la no repetición de las atrocidades ocurridas durante el conflicto (solución del problema inicial), esto se logró a través de dibujos, bosquejos, ejemplificaciones e ilustraciones.

Los productos generados (anagramas, carteles, cartas, etc.) se obtuvieron gracias a ejercicios mentales relacionados con dos niveles, el de *Análisis* en el que se deben “identificar los motivos, razones y/o las causas de un evento específico, analizar la información disponible para inferir o generalizar, analizar la conclusión, inferencia o generalización para encontrar pruebas que la apoyen o refuten” (OEA, 2015, p. 16) y el de *Síntesis*, en el cual se busca producir mensajes originales y resolver problemas.

Este ejercicio vincula elementos relacionados con la educación para la paz, ya que se desarrolló en el marco de un proyecto distrital (Narrando la paz) y el proyecto institucional de cátedra de paz, incluyendo elementos de *interculturalidad*, *enfoque de género* y *desarrollo de habilidades emocionales*. Sobre la educación para la paz se resalta la importancia de los proyectos que acercan esta temática a la escuela, ya que como lo plantean Martínez y Mosquera (2020), los ejercicios relacionados con la historia reciente del país, es decir, con el denominado conflicto armado, abren espacios para aportar desde el ámbito educativo a la reconstrucción que como país estamos haciendo de la memoria histórica, empapando a las jóvenes y los jóvenes no solo de historia, sino dotando de sentido esa construcción de memoria. Contribuyendo, además a cumplir con el objetivo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional (2002) dentro del área de ciencias sociales de conectar la enseñanza de la historia con las dinámicas del país, en este caso, haciéndolo desde distintos ejercicios, en los que las emociones, las sensaciones

y los saberes previos de una comunidad educativa ubicada en un contexto geográfico alejado del conflicto armado, se vincula con esa historia dolorosa y la resignifica, lo que impacta en la forma en que el estudiantado asume estos hechos, no solo historizándolos, sino abordándolos con un sentido crítico.

La ruta pedagógica desarrollada en la experiencia pretendió acercarse a los objetivos que la ruta pedagógica de la Comisión de la Verdad (2019) desarrolló, es decir, que el estudiantado lograra hacer una interpelación crítica a lo que conocían de la historia del conflicto armado y a lo que las novelas gráficas les narraban, lograr un reconocimiento, respeto e inclusión de los otros, una postura clara frente a los victimarios y los acontecimientos y, sobre todo, empatizar y solidarizarse con las víctimas (p. 12).

Es importante mencionar que la educación para la paz no tiene una única definición, pero que en el país está reglamentada dentro de la cátedra de paz (ley 1732 de 2014) y que el proyecto retomó los planteamientos de García y Urgarte (2002), al buscar que el estudiantado comprendiera la importancia de respeto y promoción de las diferencias culturales y los Derechos Humanos (paz positiva), la búsqueda de resistencias y respuestas desde la *No Violencia* y la promoción de relaciones basadas en la justicia, el respeto y la tolerancia.

En ese mismo camino, de la educación para la paz, esta experiencia permite a la educación superior, específicamente al pregrado de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor De Cundinamarca, aportar desde la creación de productos y proyectos digitales a la construcción de la sociedad del posacuerdo y a la construcción de narrativas en torno al informe de la Comisión de la Verdad.

Respecto al elemento de interculturalidad, se decidió desarrollarlo porque la institución educativa Antonio José Uribe cuenta con un amplio número de estudiantes pertenecientes a etnias indígenas, por lo que este tipo de ejercicios deben estar vinculados con el contexto, visibilizar y resaltar la existencia de diversidad étnica propia de la institución y de toda Colombia, acorde con los planteamientos de la Constitución Política de 1991.

Para ello, se trabajaron aspectos relacionados con culturas indígenas como el papel del Putchipu Wayuu, la indumentaria de la palabrera en la cual la diadema está realzada con plumas y tejidos tradicionales para representar a los líderes espirituales de cada comunidad, la cerbatana como símbolo de guerra y la representación de Mawa descalza, como símbolo de respeto y conexión con la naturaleza.

Además, se considera importante abordar este elemento con un enfoque especial, debido a que como lo plantea Alban (2005), las comunidades indígenas colombianas han sufrido de manera diferenciada el impacto del conflicto armado colombiano, han sido víctimas de desplazamiento forzado y de las migraciones internas que las han llevado a la extinción de sus costumbres y su cultura, por lo que esta experiencia pedagógica se convirtió en una herramienta para que a través de la escuela y desde el abordaje de la novela gráfica, el árbol de las cuatro raíces se comprendiera en dicho impacto.

La decisión de desarrollar esta experiencia desde un enfoque de género surge al identificar que tal como lo exponen Barreto y Gómez (2022), la mayoría de los ejercicios de reconstrucción de memoria desarrollados antes de la firma del proceso de paz, se han realizado desde perspectivas androcéntricas que han invisibilizado el papel de las mujeres en el conflicto armado colombiano y en la construcción de la paz. Por ello se encontró en esta experiencia pedagógica una oportunidad para romper los sesgos de género y aportar significativamente a que desde la escuela se superen los sesgos de género.

Por ello y manteniendo el respeto por las figuras y tradiciones de las culturas indígenas, pero modificándolo un poco para la utilidad del ejercicio, se usó la figura del Palabrero Wayuu, que tradicionalmente le corresponde a un hombre, y se dotó a una mujer (MAWA) con sus características de diálogo y resolución de conflictos, con el objetivo de darle reconocimiento al papel de estas en la construcción de culturas de paz.

Finalmente, respecto al desarrollo de habilidades emocionales Rojas y colaboradores (2022) exponen que existen siete capacidades socioemocionales y ciudadanas que se pueden fortalecer desde la escuela. Las siguientes fueron trabajadas desde la experiencia educativas aquí expuesta:

- *La participación*, entendida como la capacidad de los sujetos para incidir en su contexto, fue desarrollada en dos momentos. El primero al ver en los protagonistas y las protagonistas de las novelas, a personas capaces de tomar decisiones sobre sus vidas y, el segundo, al decidir sobre cómo se elaboraría el producto final de cada club de lectura.
- *El Sentido de la vida, el cuerpo y la naturaleza* se logró trabajar gracias a algunas novelas como “Mi cuerpo dice la verdad”, mediante la cual se comprendió que el cuerpo es territorio y que ese territorio debe ser autocuidado y que es poseedor de derechos.

- *La comunicación* fue una habilidad esencial para el trabajo con las novelas, no solo en los clubes de lectura sino es los procesos de socialización y sensibilización, así, como en la construcción individual y colectiva de los productos finales.
- El eje intercultural permitió trabajar sobre la capacidad denominada *identidades* ya que se reconoció a través del trabajo con el palabrero y la creación de Mawa, la riqueza de distintas identidades, en este caso particular, las identidades culturales.
- *El pensamiento crítico y la memoria*, como se explicó previamente, se desarrollaron en los distintos niveles propuestos por la Organización de Estados Americanos
- La búsqueda de empatía con las víctimas y los protagonistas de las novelas fue la habilidad que aportó al desarrollo de *la sensibilidad y la gestión emocional* ya que “construir puentes a través de la diferencia y responder de manera cuidadosa, ética y responsable frente a las emociones de las y los demás” (SED, 2014) es una necesidad latente en la educación y formación de ciudadanos.
- Por último, la creatividad y la emoción estuvieron presentes en cada uno de los productos finales de los clubes de lectura.

Adicionalmente, se proyecta a Mawa como símbolo institucional de diálogo y resolución de conflictos, con lo que se espera continuar aportando a la convivencia y al desarrollo de habilidades socioemocionales en la institución educativa.

¿Qué sigue?

En prospectiva para el proyecto, se encuentra continuar desarrollando el prototipo web de acceso gratuito, en el que se evidencian las rutas pedagógicas y de diseño, para de esta forma permitir la consulta a cualquier miembro de la institución y de otra institución que quisiese replicar la experiencia.

Seguir trabajando cooperativamente entre ambas instituciones, reduciendo así la brecha existente entre la educación básica, media y superior, y posibilitando la construcción de diálogos entre juventudes en distintos niveles de formación.

Continuar con el desarrollo de proyectos institucionales que aporten a la línea de investigación de educación para la paz y la formación de ciudadanías críticas, así como a la de la sociedad del posacuerdo, vinculando esos proyectos a iniciativas distritales y nacionales, públicas

y privadas que amplíen el horizonte, el conocimiento y la participación del estudiantado del colegio Antonio José Uribe.

En esa misma línea seguir con el trabajo de la lectura de las novelas gráficas y el informe final de la Comisión de la verdad, para aportar así a la construcción de generaciones más conscientes de la realidad del conflicto armado que ha vivido Colombia.

Potencializar la figura de Mawa, como imagen institucional, vinculada a la idea de palabrera, es decir, como mediadora en los conflictos que se puedan presentar en la institución, así como portadora de las ideas e intereses del estudiantado AJUISTA.

Finalmente, afianzar una línea de investigación enfocada la noción de Diseño para la Paz, en el marco del grupo de investigación Área Digital, de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, que permita generar proyectos y productos académicos interinstitucionales que puedan ser financiados y llevados a cabo, para aportar así a la construcción de la paz en ambas instituciones educativas.

Agradecimientos

Al estudiantado del grado 901 del año 2023 del colegio Antonio José Uribe IED, así como a quien ejerció como rectora ese mismo año, Claudia Mireya Villa Vargas.

Contribución de autores

Autor 1: Conceptualización, metodología, investigación, escritura, revisión y edición, visualización, supervisión.

Autor 2: Conceptualización, metodología, investigación, recursos, escritura, revisión y edición. Administración del proyecto, adquisición de fondos.

Autor 3: Metodología, software, escritura borrador original.

Autor 4: Metodología, software, escritura borrador original.

Referencias

- Albán, A. (2005). Educación e interculturalidad en sociedades complejas. *Tensiones y alternativas*. <http://didacticaylenguaje.blogspot.com/2010/08/educacion-e-interculturalidad-en.html>
- Alberich, T., Arnanz, L., Basagoiti, M., Belmonte, R., Bru, P. y Espinar, C. (2017). Metodologías participativas. Manual. *Observatorio Internacional de Ciudadanía y Medio Ambiente Sostenible (CIMAS)*. https://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/manual_2010.pdf
- Aymes, G. L. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*, 37(22), 41-60.
- Barreto, Y. y Gómez, B. (2022). Enseñanza del conflicto armado en libros de texto de Colombia. Hacia una pedagogía feminista de la memoria histórica. *Revista Acciones Médicas*, 1(2), 50-71.
- Castro Suárez, C. (2009). Estudios sobre educación intercultural en Colombia: tendencias y perspectivas. *Memorias. Revista digital de historia y arqueología desde el Caribe*, 10.
- Carrasquero, E. y Suárez, C. S. (2009). La ergonomía organizacional y la responsabilidad social inclusiva y proactiva: Un compromiso dentro de los objetivos de la organización. *Clío América*, 3(6), 183-192.
- Comisión de la Verdad (s.f.). Novelas gráficas de reconocimiento. Comisión de la Verdad Colombia. <https://web.comisiondelaverdad.co/novelas-graficas-comision-de-la-verdad>
- Comisión de la Verdad (2019). *Lineamientos metodológicos: Escuchar, Reconocer y comprender para transformar*. Oficina de Comunicación de la Comisión de la Verdad.
- Unir.net. (2023). Construcción de personajes: principales y secundarios. (s.f.). <https://tv.unir.net/secciones/2272/>
- García, H. y Ugarte, D. (2002). *Resolviendo Conflictos en la Escuela: manual para maestros*. Ministerio de Educación de Perú.

- Martínez Lozano, L. C. y Mosquera García, L. C. (2020). *Tejiendo caminos de esperanza: sobre la educación en la Comisión de la Verdad en Colombia*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12959>
- MEN (2002). *Lineamientos curriculares ciencias sociales*.
- Morales Epiayu, R. y Londoño Rojas, Y. (2023). *Elementos de la filosofía del lenguaje utilizados por el Pütchipü'üi (palabrero) en la solución de los conflictos en la comunidad Wayuu y su gestión como garante de la convivencia pacífica*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <https://repositorio.ucn.edu.co/handle/001/125>
- Organización de Estados Americanos, Red Interamericana de Docentes (2015). *Caja de herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico*. <https://www.oas.org/es/ried/PDF/Pensamiento%20Critico%20Caja%20de%20Herramientas.pdf>
- Rojas-López, D., Vargas-Romero, E., Ruíz-Carrión, L., Cely-Forero, A., Robayo-Corredor., F., Pérez-Méndez, J., Tibocha-Avellaneda, J., Amortegui-Órdoñez, J., Villalba- Rivera., L., Nocua-Caro,D., Rueda Riveros, D., Lozano- Sotelo, S., Calvo-Cepeda, F., Rodríguez-Cárdenas, N. y Moya-Ramos, J. (2022). *Orientaciones Pedagógicas para Integrar la Participación y la Educación Socioemocional y Ciudadana en los Colegios de Bogotá*. Secretaría de Educación del Distrito Subsecretaría de Integración Interinstitucional, Dirección de Participación y Relaciones Interinstitucionales Subsecretaría de Calidad y Pertinencia, Dirección de Educación Preescolar y Básica. <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/handle/001/3422>
- Secretaría de Educación de Bogotá (SED) (2014). *Lineamiento Pedagógico Educación para la Ciudadanía y la Convivencia*.
- Secretaría de Educación del Distrito (SED) (2014). *Documento Marco Educación para la Ciudadanía y la Convivencia*.
- Taylor, S. y Bogdan, R.C. (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Temario. Construcción de Personajes: Principales y Secundarios, Tema 1.

- Velasco García, E. L. (2023). “Enseñar para renacer de las cenizas” Material didáctico con podcast para la enseñanza del conflicto armado, memoria histórica y paz en el Colegio Sergio Ariza, municipio de Sucre, departamento de Santander, para estudiantes de grado décimo y once. [Tesis de pregrado, Universidad Antonio Nariño]. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/7925>
- Velásquez C. y Quintero, E. (2012). La conciliación en el sistema normativo wayuu como expresión del poder de la palabra y la retórica mediada por el pütchipu o palabrero. *Comunicación y Ciudadanía*, (6), 110-115.
- Zúñiga Cañizares, G. F. (2013). Manual de creación de personajes. Zúñiga Cañizares, G. F. (2013). Manual de creación de personajes. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/979>

Citar artículo como:

Barreto-Mantilla, Y. M., Cuenca-Camacho, F. E., Díaz-Caldas, M. P., y Cruz-Díaz, J. A. Palabras de paz: un ejercicio de diseño participativo que promueve la educación para la paz en la escuela. *Educación y Ciudad*, (47), e3149. <https://doi.org/10.36737/01230425.n47.2024.3149>

Fecha de recepción: 19 de febrero de 2024

Fecha de aprobación: 9 de mayo de 2024