



Palabras de paz

**Multimedia que contribuye a la cultura de paz
mediante recursos pedagógicos en estudiantes de
novenos de la
Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe de
Bogotá.**

Proyecto de Grado

José Alejandro Cruz Díaz

María Paula Díaz Caldas

Bogotá D. C., 2024

Palabras de paz

**Multimedia que contribuye a la cultura de paz
mediante recursos pedagógicos en estudiantes de
noveno de la
Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe de
Bogotá.**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para
optar al título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Andrés Felipe Parra Vela

Luis Alberto Lesmes

Línea(s) de énfasis:

Productos audiovisuales

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Digital y Multimedia

Bogotá D. C., 2024

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a todas aquellas personas y comunidades que han tenido que luchar por defender su cultura, sus creencias, sus costumbres y sus raíces, quienes fueron víctimas de la sociedad y aún hoy por hoy han tenido el valor de contar sus historias para aportar a la construcción de una sociedad en paz.

También dedicamos este proyecto a todas las personas, tanto estudiantes como maestros de la IED AJU que hicieron parte de la construcción y que hicieron posible el desarrollo del mismo, esperando que sea un proyecto que trascienda el ejercicio pedagógico y se convierta en un complemento para la educación de paz.

Agradecimientos

Agradecemos a todas aquellas personas que desde sus experiencias aportaron al desarrollo del presente proyecto.

A la Doctora en educación Yuly Barreto y al maestro Francisco Cuenca, quienes desde el principio creyeron en el potencial de un proyecto que apuesta por la construcción de paz en las futuras generaciones.

A los estudiantes y maestros de la IED Antonio José Uribe, por hacer parte e inspiración en la elaboración del producto que se refleja en el proyecto.

Y a todas las personas que presentaron su testimonio de vida frente a la comisión de la verdad, pues sin ellos no sería posible la construcción de la paz por medio de la memoria histórica del país.

“Las balas escribieron nuestro pasado, la educación escribirá
nuestro futuro”
Juan Manuel Santos

Resumen

La implementación de la cátedra de paz en estudiantes de noveno de la IED Antonio José Uribe, por medio de un ejercicio que aborda las novelas gráficas de la comisión de la verdad, ha generado un interés por parte de la institución, en conocer cómo estos conocimientos que se obtienen a partir de este ejercicio, pueden aportar a la construcción de paz dentro de la misma y no sólo quedarse en el aula.

Es bajo este interés, que nace la necesidad de divulgar las experiencias de los estudiantes de grado noveno, con su acercamiento a la cátedra, por medio del Co-diseño, el cual se ve reflejado en la elaboración de productos digitales con ayuda de los estudiantes, para aportar a la construcción de un entorno en paz dentro y fuera de la institución.

De manera que se realiza una investigación que utiliza la metodología del proceso de diseño de Michael French la cual cuenta con un enfoque centrado en el usuario, la creatividad y la colaboración interdisciplinaria, para abordar esta problemática con un enfoque de Co-diseño.

Para esto se crea una herramienta que permite divulgar de manera puntual, las experiencias de los estudiantes por medio de episodios cortos tipo podcast para posteriormente transmitir en la radio institucional.

Palabras clave: Cátedra de Paz, Memoria histórica, Construcción de paz, Co-diseño.

Línea(s) de profundización:

Productos audiovisuales.

Abstract

The implementation of the peace class in ninth grade students of the IED Antonio José Uribe, through an exercise that addresses the graphic novels of the truth commission, has generated interest on the part of the institution in knowing how this knowledge that are obtained from this exercise, can contribute to the construction of peace within it and not just remain in the classroom.

It is under this interest that the need arises to disseminate the experiences of ninth grade students, with their approach to the professorship, through Co-design, which is reflected in the development of digital products with the help of students. To contribute to the construction of a peaceful environment inside and outside the institution.

So, an investigation is carried out that uses Michael French's design process methodology, which has a user-centered approach, creativity and interdisciplinary collaboration, to address this problem with a Co-design approach.

For this, a tool is created that allows the students' experiences to be disseminated in a timely manner through short podcast-type episodes to later be broadcast on institutional radio.

Keywords: Peace Chair, Historical memory, Peace construction, Co-design.

Deepening line(s):

Audiovisual products.

Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	6
Dedicatoria	10
Agradecimientos.....	11
Resumen	15
Abstract.....	17
Tabla de contenido	19
Capítulo 1. Formulación del proyecto.....	26
1.1 Introducción	27
1.2 Justificación	30
1.3 Definición del problema	33
1.4 Hipótesis de la investigación	35
1.4.1 Hipótesis explicativa	35
1.4.2 Hipótesis propositiva	35
1.5 Objetivos.....	36
1.5.1 Objetivo general	36
1.5.2 Objetivos específicos.....	36
1.6 Planteamiento metodológico	37
1.7 Alcances y limitaciones	41
Capítulo 2. Base teórica del proyecto.....	43
2.1 Marco referencial.....	44
2.1.1 Antecedentes.....	45
2.1.1.1 Línea del tiempo	45
2.1.2 Marco teórico contextual	46
2.1.2.1 Pensamiento crítico	46
2.1.2.2 Construcción de paz.....	48

2.1.2.3 Memoria histórica	49
2.1.3 Marco teórico disciplinar.....	49
2.1.3.1 Multimedia	50
2.1.3.2 Diseño sonoro	50
2.1.3.3 Desarrollo web.....	51
2.1.4 Marco conceptual	52
2.1.5 Marco institucional.....	56
2.1.6 Marco legal	58
2.2 Estado del arte	60
2.2.1 MaguaRED	60
2.2.2 La Escuela Abraza La Verdad.....	62
2.2.3 Novelas gráficas	63
2.3 Caracterización de usuario.....	65
Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	70
3.1 Criterios de diseño.....	71
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño	72
3.1.2 Tabla de determinantes y requerimientos.....	73
3.2 Hipótesis de producto.....	77
3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Análisis del problema	78
3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Diseño conceptual	80
3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Representación de los esquemas	82
3.6 Resultado de los testeos	82
3.6.1 Primer testeo	83
3.6.1.1 Evidencias	83

3.6.2 Segundo testeo	86
3.6.2.1 Evidencias	86
3.6.3 Testeos adicionales.....	92
3.7 Prestaciones del producto.....	94
3.7.1 Aspectos morfológicos	97
3.7.1 Aspectos técnico-funcionales.....	100
3.7.2 Aspectos de usabilidad	100
Capítulo 4. Conclusiones.....	102
4.1 Conclusiones	103
4.2 Estrategia de mercado.	105
4.2.1 Segmentos del cliente	107
4.2.2 Propuestas de valor.....	107
4.2.3 Canales	108
4.2.4 Relaciones con los clientes	109
4.2.5 Fuentes de ingresos	109
4.2.6 Actividades clave.....	110
4.2.7 Recursos clave	111
4.2.8 Socios clave	111
4.2.9 Estructura de costos.....	112
4.3 Consideraciones.....	114
REFERENCIAS	115
ANEXOS.....	120

Listado de figuras

Figura 1 Árbol de problemas	33
Figura 2 Planteamiento metodológico.....	37
Figura 3. Mapa mental marco referencial.....	45
Figura 4. Línea del tiempo.....	45
Figura 5. MaguaRED web	61
Figura 6. MaguaRED web	61
Figura 7. Iniciativa para la escuela.....	62
Figura 8. Página de la comisión de la verdad.	63
Figura 9. Novelas gráficas de la comisión.....	64
Figura 10. Novelas narradas de la comisión	64
Figura 11. Arquetipos	66
Figura 12. Características del arquetipo	67
Figura 13. Caracterización de usuario	69
Figura 14. Árbol de objetivos de diseño	72
Figura 15. Imagen del primer prototipo	82
Figura 16. Testeo con experta	84
Figura 17. formulario testeo 1	85
Figura 18. Resultados testeo 1	86
Figura 19. Evidencia testeo	87
Figura 20. Evidencia producto.....	89
Figura 21. formulario testeo 2	89
Figura 22. Resultados testeo 2	90
Figura 23. Resultados_2 testeo 2	90
Figura 24. Resultados_3 testeo 2	91

Figura 25. Evidencia testeo 2.....	92
Figura 26. Evidencia del testeo 3.....	93
Figura 27. Evidencia_2 del testeo 3.....	93
Figura 28. Guion podcast.....	95
Figura 29. Guion_2 podcast.....	95
Figura 30. Publicación del producto.....	96
Figura 31. Portada episodio piloto.....	98
Figura 32. Modelo canvas.....	106

Listado de tablas

Tabla 1. Marco conceptual	56
Tabla 2. Determinantes y requerimientos.....	74
Tabla 3. Hipótesis de producto	77
Tabla 4. Estructura de costos	114

Listado de anexos

Anexo A. Hoja de vida integrantes.....	120
Anexo B. Portafolio integrantes.....	120
Anexo C. Entrevista experta temática.....	120
Anexo D. Trailer del producto.....	120
Anexo E. Resultados completos testeo 2.....	120
Anexo F. Evidencias fotográficas del testeo 2.....	120
Anexo G. Piezas gráficas diseñadas para el podcast.....	120
Anexo H. Episodios podcast del 1 al 5.....	121
Anexo I. Resultados completos testeo 3.....	121

Capítulo 1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

A mediados del año 2015, el ministerio de educación y el gobierno nacional firmaron el decreto relacionado con la implementación de la cátedra de paz en las diferentes instituciones educativas de carácter público y privado, el cual establece que se debe incluir como una asignatura independiente “la cátedra de paz”, mediante la cual se busca garantizar un espacio de aprendizaje acerca de los acontecimientos referentes al conflicto colombiano y el tratado de paz y de esta manera se aprendan los valores y principios básicos de reconciliación, resolución pacífica de conflictos, el respeto por los derechos humanos y la memoria histórica colombiana.

Sin embargo, las diferentes instituciones se han tomado la libertad de decidir si se aborda dicha cátedra dentro de su plan de estudios y la manera en que se hace dependiendo de las necesidades propias de cada una, de esta manera generando vacíos o falta de efectividad en la educación y construcción de paz, pues en palabras de Bolívar, la educación debe como mínimo promover buenas prácticas en el aula, formación docente de calidad y estructuras organizativas que favorezcan el aprendizaje de la ciudadanía (BOLÍVAR, 2007). Esto para tener una educación de calidad.

Otro concepto relevante que debe ir de la mano con la educación para la paz, es la convivencia escolar, la cual

requiere conocer cómo se resuelven los conflictos y la implementación adecuada de mecanismos de mediación, haciendo frente a los diferentes procesos de pre y post conflicto que ha atravesado el país (JOJOA PATIÑO, 2016). Esto con la finalidad de garantizar la no repetición del conflicto utilizando como punto de partida la convivencia dentro de las escuelas y como guía, el manual de convivencia.

En el caso de la institución educativa distrital Antonio José Uribe, donde se desarrolla el presente proyecto “Palabras de paz”, se tomó la decisión de abordar la temática con los grados noveno en el año 2023 desde las novelas gráficas de la comisión de la verdad las cuales “buscan animar, sensibilizar y trascender en comunidades, colegios y diversos escenarios con el fin de que los hechos ocurridos en el marco de la guerra sean comprensibles como parte del camino hacia la no repetición” (Comisión de la verdad, 2020), a partir de unos clubes de lectura que permitían un espacio de análisis, reflexión y construcción de paz por medio de unos ejercicios de cierre como método de catarsis. Si bien, dicha ruta pedagógica dio resultados en mejorar la convivencia entre los estudiantes y además se evidenció un aumento en la apropiación de la memoria histórica colombiana. Se identificó que dicho conocimiento y comportamiento no trascendía del aula de clases, pues las actividades que se realizaban con este grupo de estudiantes, no se compartían con el resto de la institución y que de alguna u otra forma la misma necesitaba divulgar

estas experiencias para construir un ambiente de paz en los estudiantes, maestros, directivos y sus allegados.

El proyecto “Palabras de Paz” es un ejercicio de Co-diseño que integra a estudiantes y maestros de la IED Antonio José Uribe y estudiantes de diseño digital y multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca en el cual por medio de las experiencias de los estudiantes de grado noveno en el año 2023, actualmente grado décimo y diferentes estrategias audiovisuales se busca aportar a la memoria histórica y a la construcción de un ambiente de paz en la institución.

Se desarrolla bajo 3 ejes fundamentales que son:

1. La cátedra para la paz que abarca la Construcción de paz, enseñanza del conflicto armado, reconstrucción de la memoria histórica.
2. La interculturalidad debido a que se trabaja con estudiantes indígenas, migrantes, campesinos y afrocolombianos.
3. La pertinencia del diseño para desarrollar uno o varios productos multimedia que permitan visibilizar y divulgar la experiencia pedagógica de una manera clara y llamativa.

Para esto se abordan 2 ejes fundamentales del Diseño Digital y Multimedia como lo son: El diseño sonoro y el

desarrollo web, los cuales se abordan desde una metodología de Co-diseño, la cual depende de la creatividad de los diseñadores, que se une a la de personas que tienen otros perfiles y trabajan juntas en el proceso de elaboración de un producto. (Sanders, E., Stappers, P. (2008)). De esta manera se hacen partícipes a los usuarios, quienes ponen en práctica los resultados obtenidos a partir de la presente investigación.

1.2 Justificación

La institución educativa distrital Antonio José Uribe IED, 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” una 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 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 una universidad de carácter público de orden nacional. Desde su

programa de pregrado de Diseño Digital y Multimedia comprenden que el diseño de servicios, productos y sistemas que desembocan en experiencias que aporten 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 al tener un enfoque humanista ecológico e inclusivo.

Para desarrollar este proyecto se toma en cuenta el crear un producto multimedia que permita divulgar las diferentes experiencias de los estudiantes de noveno grado, como base para que los demás estudiantes de la institución tengan un acercamiento a la cátedra de paz y se genere una mejor convivencia dentro de la institución. Pues actualmente son pocas las iniciativas entorno a la construcción de paz dentro de las diferentes instituciones educativas a nivel nacional.

Esta problemática surge de la escasa participación por parte de las instituciones educativas, en la construcción de paz, a pesar que desde el año 2016 a partir de la firma del tratado de paz, deberían abordar una cátedra de paz como parte de la malla curricular institucional, teniendo en cuenta que son las nuevas generaciones las que pondrán en práctica lo que constituye la reparación y la no repetición del conflicto.

Dentro de los intereses personales se encuentra la necesidad de brindar los medios apropiados para plasmar la voz de los estudiantes, pues por medio de sus experiencias,

conocimientos producto de los diferentes ejercicios pedagógicos y sus relaciones dentro y fuera de la escuela, es posible la construcción de un espacio y un ambiente de paz, de manera que se debe generar un producto con las características específicas de la problemática teniendo en cuenta el contexto en el que se plantea, lo que se vincula con el enfoque particular del diseño digital y multimedia, ya que se toma como punto de partida la necesidad de comunicar y encontrar la mejor forma de hacerlo.

En este caso se abordan 2 estrategias propias del Diseño Digital y Multimedia como lo son: el diseño y creación de un espacio sonoro (reflejado en la construcción de una serie de capítulos en formato podcast, que servirán como medio para divulgar las diferentes experiencias de los jóvenes abordando las novelas gráficas de la comisión) y la construcción de un repositorio web dentro de una página creada anteriormente en un ejercicio de la institución.

El proyecto cuenta con relevancia en el sector educativo, social y cultural, debido al componente pedagógico que es clave para su desarrollo, en palabras de Vicenç Fisas, el director de la Escuela de Cultura de Pau, de la Universidad Autónoma de Barcelona. “La cultura de paz es una tarea educativa que pasa por educar en y para el conflicto” (Fisas, (2011, p. 3)). Una de las mayores ventajas de vincular un proyecto con la pedagogía, es que ésta considera una

diversidad de estilos de aprendizaje, lo que permite abarcar una mayor audiencia y garantizar que el proyecto sea accesible y efectivo.

1.3 Definición del problema

Teniendo en cuenta la información anterior, se creó la pregunta que se busca responder a lo largo de la presente investigación, la cual es: ¿Cómo el DDM puede aportar a la construcción de paz desde el trabajo con comunidades educativas por medio del legado de la comisión de la verdad? Por medio de la cual se construye el árbol de problemas que se puede evidenciar en la figura 1

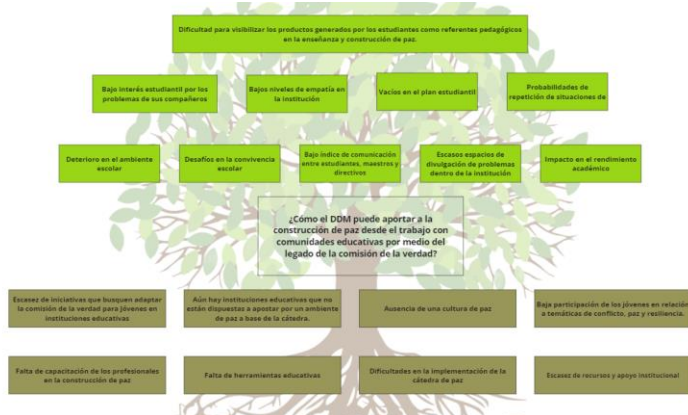


Figura 1 Árbol de problemas
Fuente: Elaboración propia.

Lo que nos ayuda a identificar que las principales causas son: La falta de medios de difusión dentro de la institución que permitan aportar a la construcción de paz, la baja participación de los estudiantes en relación a temáticas de construcción de paz y la Falta de estrategias efectivas para involucrar a otros actores interesados en el uso de estos referentes pedagógicos. Lo que desencadena en una dificultad para visibilizar las experiencias de los estudiantes con relación a la educación para la paz implantada en la cátedra.

Es primordial diseñar los espacios, medios o productos, que permitan abordar de manera clara y llamativa la construcción de paz dentro de la asignatura de “Cátedra para la paz” en las instituciones educativas, preferiblemente desde la básica secundaria, pues ya se tiene un criterio más avanzado acerca de cómo afrontar diferentes problemáticas y es relevante como método de enseñanza para mediar los diferentes conflictos que se puedan presentar dentro y fuera de las aulas.

Es importante pensar, comprender y aprender a fomentar la construcción de una cultura de paz entre los estudiantes dentro del ámbito educativo, pues esto garantiza la formación de valores tales como la empatía, la tolerancia y el respeto, valores que son fundamentales para una buena convivencia y entendimiento mutuo, estas enseñanzas no solo

impactan la vida escolar, sino que también contribuyen a la construcción de sociedades más pacíficas a largo plazo. Cely-Fuentes, D. Z. (2021)

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

Actualmente son pocos los espacios virtuales en las instituciones educativas, que se asocian a la construcción de paz en Colombia y más específicamente enfocados a los jóvenes, en quienes recae la responsabilidad de la no repetición del conflicto. Debido a la complejidad de los temas, la mayoría de instituciones deciden no optar por estos espacios.

1.4.2 Hipótesis propositiva

Por medio de la creación de un producto digital y el trabajo con comunidades educativas, es posible aportar a la construcción de paz en la IED Antonio José Uribe utilizando como herramientas los diferentes canales de difusión de la institución.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Desarrollar un producto digital que aporte desde la divulgación del legado de la comisión de la verdad y el trabajo con comunidades educativas a la construcción de paz en la IED Antonio José Uribe.

1.5.2 Objetivos específicos

- Contextualizar la pertinencia de desarrollar un producto digital que aborde el legado de la comisión de la verdad para la construcción de paz.
- Idear algunas propuestas de producto digital que aporten a la construcción de paz en la IED AJU, tomando como base el legado de la comisión de la verdad.
- Implementar y evaluar la propuesta de producto digital en los diferentes canales de difusión de la IED AJU.

1.6 Planteamiento metodológico



Figura 2 Planteamiento metodológico.

Fuente: Elaboración propia.

Para desarrollar esta investigación se ha utilizado un enfoque de método mixto según los niveles de procesamiento del cerebro, conductual y reflexivo: El nivel conductual se relaciona con los comportamientos cotidianos que son aprendidos a lo largo de la vida, es decir, con las acciones que se siguen para cumplir con un objetivo determinado. Por su parte el nivel reflexivo está asociado con los procesos intelectuales y contemplativos realizados en el cerebro.

Además, una investigación igualmente mixta cuantitativa y cualitativa: cuantitativa, la cual se centra en establecer patrones, relaciones y causalidad, necesita una muestra

considerable de personas y arroja resultados estadísticos. La investigación cualitativa, que se centra en comprender el significado y el contexto de fenómenos sociales, culturales o individuales. No necesita una muestra significativa de usuarios, principalmente se seleccionan por su relevancia con el tema de estudio. Taylor, S.J. y Bogdan R.(1986) donde el enfoque cuantitativo es proporcionado por las diferentes investigaciones realizadas por expertos en pedagogía, además de resultados académicos de los estudiantes y el enfoque cualitativo por la respuesta emocional y de comportamiento de los diferentes usuarios principales y secundarios.

Para llevar a cabo la investigación se tomó como base la metodología de Michael French del proceso de diseño el cual busca comprender y mejorar el proceso de diseño a través de la identificación de diferentes etapas y actividades involucradas en la creación de productos, servicios o soluciones. Este modelo, propuesto por Michael French en su libro "Invention and Evolution: Design in Nature and Engineering" enfatiza la importancia de un enfoque centrado en el usuario, la creatividad y la colaboración interdisciplinaria en el proceso de diseño.

Dicho proceso cuenta con 3 facetas principales.

- **Análisis del problema:** el cual busca realizar todo el proceso de investigación y contextualización hasta llegar al planteamiento del problema, para el cual se tiene en cuenta el propio problema de diseño, las limitaciones que se imponen a la solución y el criterio de excelencia hacia el que se va a trabajar.
- **Diseño conceptual:** el cual busca generar soluciones amplias que permitan visibilizar el problema a grandes rasgos y desde diferentes disciplinas, esto por medio de diferentes esquemas y prototipos.
- **Representación de los esquemas:** el cual busca trabajar más a detalle y realizar una selección minuciosa de las diferentes soluciones planteadas en caso de que haya más de una, dejando como producto un prototipo centralizado, más específico y con la base conceptual más sólida.

Dentro de cada una de estas facetas se han detectado tareas que son necesarias cumplir para llevar a cabo la presente investigación, las cuales se han desglosado de la siguiente manera.

Análisis del problema

- a. Recopilación de información
- b. Acercamiento al público objetivo
- c. Contextualización

Diseño conceptual

- a. Taller de mapeo de acciones
- b. Entrevista a expertos

Representación de los esquemas

- a. Implementación
- b. Iteración y evaluación
- c. Seguimiento y mejora

Además, se tendrá como apoyo la Metodología basada en la **ergonomía organizacional** cuyo objetivo es optimizar la eficiencia, la seguridad y el bienestar en el lugar de trabajo al considerar los aspectos organizativos y sociotécnicos, teniendo en cuenta el Diseño y disposición del espacio de trabajo, la gestión de las diferentes partes involucradas, la división en la carga de trabajo según las capacidades y

habilidades específicas de cada individuo, la diversidad, etc.” Carrasquero, E., & Suárez, C. S. (2009).

1.7 Alcances y limitaciones

El presente proyecto de investigación, tiene alcances desde diferentes disciplinas, principal mente desde la pedagogía y el diseño digital y multimedia. Desde la pedagogía se busca despertar el interés de los jóvenes de noveno grado por participar en actividades relacionadas a la construcción de la paz en Colombia e involucrar diferentes instituciones en el desarrollo de estas actividades, también tiene la intención de crear un repositorio web por medio del cual se puedan visibilizar los productos realizados de la mano de los estudiantes. En cuanto al apartado de diseño, se tiene como alcance la construcción de diferentes productos multimedia que permitan la difusión de la información obtenida en cada sesión abordada.

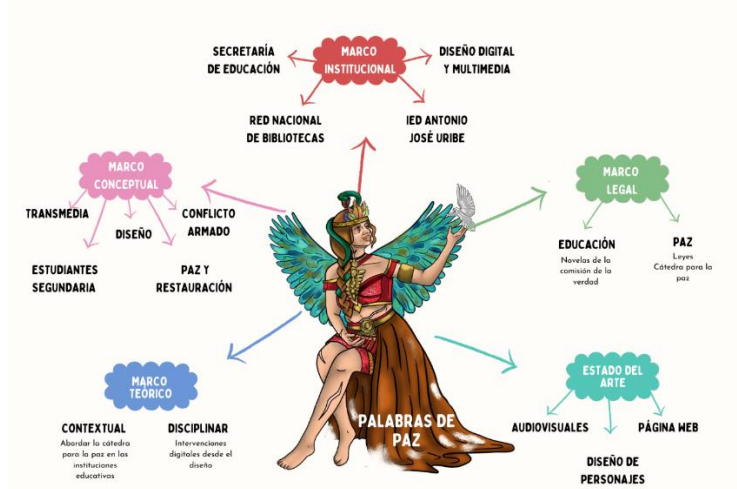
En cuanto a las limitaciones en el desarrollo de la investigación, principalmente se encuentra el tiempo, debido a que, al realizarse en una institución educativa distrital, muchas veces la secretaría de educación realiza actividades inesperadas y no se pueden acordar los espacios con los estudiantes. Agregado a esto, se encuentra la disponibilidad de algunas herramientas básicas para las actividades como lo son: pantallas, parlantes, tableros, computadores, entre otros.

Otra de las limitaciones a tener en cuenta es la disposición de los directivos de la institución para poder abordar temas controversiales como lo son el conflicto armado, la violación de los derechos humanos, la participación de las diferentes instituciones adscritas al ministerio de defensa en la violencia colombiana, etc.

Capítulo 2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

Para comprender la importancia de abordar el diseño digital y multimedia como medio para apoyar a la construcción de paz en las diferentes Instituciones Educativas, principalmente en los colegios, es necesario comprender el impacto de la problemática y conocer las diferentes actividades que llevan a cabo un intento de solución o disminución en la misma. Teniendo en cuenta no solamente los aspectos académicos, sociales o legales, sino abordando desde múltiples disciplinas para generar soluciones amplias y sólidas. Para ello es primordial definir cada uno de los aspectos mencionados con anterioridad y visibilizarlos desde las diferentes disciplinas descritas a partir de los conceptos de diferentes autores e instituciones.



*Figura 3. Mapa mental marco referencial.
Fuente: Elaboración propia.*

2.1.1 Antecedentes

2.1.1.1 Línea del tiempo



*Figura 4. Línea del tiempo.
Fuente: Elaboración propia.*

Es importante reconocer cuales han sido los diferentes procesos de resolución de conflictos que han surgido en Colombia como métodos para la construcción de paz, en este caso específico y como referente de estudio, se parte del acuerdo de paz firmado entre el gobierno colombiano y las

Farc, pues de allí nace la iniciativa de crear una comisión de la verdad que posteriormente se buscaría difundir en las instituciones educativas, en la asignatura de cátedra de paz.

Alrededor de esta iniciativa han surgido diferentes propuestas a nivel nacional, como la ya mencionada, “arte para la paz” el cual busca mostrar por medio de performance, las vivencias del conflicto armado, pero la mayoría se centran en un ámbito artístico o netamente pedagógico, son pocas las iniciativas que abordan el problema desde el diseño, siendo este una herramienta muy valiosa a la hora de comunicar de manera efectiva todo tipo de problemáticas y más teniendo en cuenta que se necesitan medios que los jóvenes frecuenten.

2.1.2 Marco teórico contextual

Para proporcionar al lector un contexto acerca de la problemática a abordar a lo largo del proyecto se presentan algunos conceptos propios de la pedagogía como lo son: el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de conflictos, importancia de la construcción de paz justicia y restauración, y la importancia de la memoria histórica.

2.1.2.1 Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es la capacidad de analizar, evaluar y cuestionar de manera reflexiva la información, las situaciones

y los argumentos. Implica la aplicación de razonamiento lógico y el uso de habilidades analíticas para entender, interpretar y resolver problemas de manera efectiva. (Paul y Elder, 2003. P.4 citado por Morancho y Rodriguez, 2020).

Este concepto es importante para el proyecto en cuanto al abordaje de temáticas complejas de comprender para estudiantes de grado noveno, teniendo en cuenta que durante la pandemia disminuyeron las capacidades lecto-escritoras en los jóvenes debido a la virtualidad, además, es fundamental en los diferentes niveles educativos, pues fomenta la capacidad de analizar información de manera reflexiva, identificando patrones, relaciones y elementos clave. La competencia comunicativa lectora explora la forma como los estudiantes leen e interpretan diferentes tipos de escritos. (Ministerio de Educación Nacional - ICFES, 2016, p.21).

Dentro del presente proyecto se busca la construcción de uno o más productos que evidencien la capacidad de comprensión de los estudiantes de noveno con relación a la lectura de las novelas gráficas de la comisión de la verdad, es por esto que se debe tener la capacidad de sintetizar de manera efectiva la información, tener un manejo de los diferentes temas a tratar, poder relacionar los acontecimientos con la realidad individual de cada uno y por último generar una reflexión, de tal manera que es necesario conocer los principios básicos del pensamiento crítico.

2.1.2.2 Construcción de paz

La construcción de paz es un proceso multidimensional que busca abordar las causas subyacentes de los conflictos, promover la reconciliación, la justicia social y la estabilidad a largo plazo e implica la participación activa de diversas partes interesadas, incluidos gobiernos, organizaciones internacionales, la sociedad civil, comunidades afectadas y grupos armados, entre otros.

Para el proyecto “palabras de paz” es importante este concepto desde diferentes dimensiones, pues se tiene la necesidad de generar un ambiente libre de conflictos, exclusión, discriminación y segregación, pues gran parte de los estudiantes que hacen parte de la IED Antonio José Uribe, presentan alguna condición de desplazamiento, pertenencia a minorías como grupos indígenas, campesinos o comunidades afro, han sido víctimas directas o indirectas del conflicto armado y otros han experimentado condiciones de abuso y violencia en sus casas. Lo que los ha hecho objetivos de bromas, señalamientos, revictimización etc. Y lo que se busca es que los estudiantes puedan tener una educación de calidad y la institución pueda garantizar que se cumpla el manual de convivencia de la manera más acorde. Además, al utilizar el legado de la comisión de la verdad, se busca que los diferentes usuarios involucrados, puedan aplicar la memoria histórica, como método de construcción de paz y resolución de conflictos.

2.1.2.3 Memoria histórica

Surge con el objetivo de superar la historiografía y la narración oficial o memorística, donde no solo se describan los hechos; es considerada un ejercicio de entonces como una forma de resistencia pacífica, un camino para hacer frente al duelo y una opción para mostrar la verdad de y desde las víctimas directas e indirectas de los acontecimientos, empoderando así a las víctimas y sus versiones, acaba con un posible silencio y el olvido.

Para el actual proyecto, es importante aprender de la historia, lo cual se ve evidenciado en el abordaje de la cátedra de paz desde los testimonios de la comisión de la verdad, pues son una recopilación de historias de todas aquellas personas que presenciaron los diferentes impactos del conflicto colombiano, además que se utiliza como método de enseñanza para garantizar la no repetición del conflicto dentro y fuera de la institución.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

Además de los conceptos externos a tener en consideración, se toman en cuenta aquellas soluciones que provienen desde el Diseño Digital y Multimedia o disciplinas afines a esta, de tal manera que sean claros los conceptos para el lector.

2.1.3.1 Multimedia

El diseño multimedia se refiere a la creación y combinación de elementos visuales, auditivos y en algunos casos interactivos en un formato digital para transmitir información o contar una historia de manera efectiva. Abarca una variedad de disciplinas y técnicas que se utilizan para producir contenido, tales como: gráficos, animaciones, audio, video, texto y elementos interactivos. Se aplica en una variedad de contextos, como la creación de sitios web interactivos, presentaciones multimedia, material educativo digital, aplicaciones móviles, publicidad digital, entre otros.

Este concepto no es ajeno al proyecto, pues es necesario conocer acerca de las diferentes técnicas de producción de contenido, para elegir la que más se adapte a la situación de la institución, en la cual su fuerte es la comunicación auditiva, por medio de la radio institucional, para lo cual se deben generar elementos de texto como lo son los guiones que faciliten una narración y transmisión de la información de una manera ordenada, clara y precisa.

2.1.3.2 Diseño sonoro

Como se mencionó anterior mente, en la institución donde se desarrolla el actual proyecto, el fuerte en cuanto a divulgación de la información es el medio sonoro por parte de la radio, cuyo

objetivo principal es complementar la narrativa, transmitir emociones, crear atmósferas y mejorar la inmersión del público en la experiencia multimedia. Todo esto por medio de paisajes sonoros, efectos de sonido, Música, narrativa auditiva, etc. Para el proyecto es fundamental generar un impacto a nivel emocional en el público objetivo, por lo que es propicio utilizar los diferentes aspectos del diseño sonoro y de esta manera garantizar un mayor impacto.

2.1.3.3 Desarrollo web

El desarrollo web en diseño se refiere a la creación y construcción de sitios y aplicaciones web desde la experiencia del usuario (UX, por sus siglas en inglés). Dicho desarrollo debe contar con una serie de aspectos clave como lo son la creación de la apariencia visual del sitio web, incluyendo la elección de colores, tipografías, imágenes, gráficos y otros elementos visuales; La interfaz de usuario que debe garantizar una usabilidad intuitiva, la Accesibilidad, experiencia de usuario, etc.

El desarrollo web desempeña un papel crucial en el ámbito educativo debido a la transformación digital y las oportunidades que ofrece para mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la gestión de la información. Dávila Sanabria, D. T., Galvis Álvarez, A. C., & Vivas Granados, R. (2015). Como lo es en el caso del actual proyecto, pues es necesario garantizar un espacio que funcione como repositorio para evidenciar los

resultados del trabajo realizado con los estudiantes de la institución y de esta manera pueda ser visibilizado por los demás usuarios que pertenecen a la misma, además, puede ser utilizado como material pedagógico importante en la construcción de paz desde diferentes disciplinas.

2.1.4 Marco conceptual

Se plantean los conceptos claves de investigación, de forma que el lector tenga un mayor conocimiento de la problemática y comprenda el desarrollo del proyecto.

Tabla 1. Marco conceptual

<p>Cátedra para la paz En las escuelas (Constitución Política de Colombia, 1991; Galtung, 1984; Chaux, 2004; Andrade y Gelvez, 20019)</p>	<p>la cátedra de paz en las instituciones educativas, según este decreto, no solo transmite conocimientos sobre la paz, sino que también busca cultivar actitudes y valores que promuevan una convivencia pacífica, justa y sostenible. Lo que nos da a entender que abordar estas temáticas en los distintos niveles educativos, permitirá no solo una mejora dentro del ambiente educativo, sino que se</p>
---	---

	<p>transpone a los diferentes círculos sociales que frecuentan los jóvenes.</p> <p>Para Galtung (1984), Es importante abordar la violencia desde una perspectiva integral que incluya medidas preventivas, intervenciones de apoyo a las víctimas y esfuerzos para abordar las raíces sistémicas y sociales de la violencia. La promoción de la equidad, la justicia y el respeto por los derechos humanos son elementos esenciales en la prevención y la respuesta a la violencia.</p> <p>Chaux (2004), las competencias ciudadanas son habilidades, conocimientos, actitudes y valores que capacitan a las personas para participar activa y responsablemente en la sociedad. Estas competencias son esenciales para el ejercicio de una ciudadanía plena y contribuyente al desarrollo de comunidades justas, democráticas y sostenibles.</p> <p>Andrade & Gelvez (2019) La cátedra de paz no solo se centra en la</p>
--	---

	<p>transmisión de conocimientos sobre la historia y los procesos de paz, sino que también promueve valores, habilidades y actitudes que son esenciales para la construcción de sociedades más justas y pacíficas.</p>
<p>Comisión de la verdad (Torres, 2016; Springer, 2002)</p>	<p>En Colombia, varias Comisiones de la Verdad han sido creadas en diferentes momentos de la historia. Es una entidad creada con el propósito de esclarecer y documentar las violaciones a los derechos humanos y las graves infracciones al derecho internacional humanitario ocurridas en el contexto del conflicto armado colombiano. Su función principal es contribuir a la construcción de la verdad histórica sobre los hechos violentos ocurridos durante décadas en el país. fue establecida como parte de los Acuerdos de Paz entre el gobierno colombiano y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), firmados en noviembre de 2016, dichos acuerdos buscaban</p>

	<p>poner fin a más de 50 años de conflicto armado.</p> <p>La comisión Juega un papel fundamental en el proceso de construcción de la paz y la reconciliación en el país, ya que la verdad es considerada un componente esencial para abordar las consecuencias del conflicto y construir una base sólida para la convivencia.</p>
<p>Co-diseño (Rouibah, K., Caskey, K. (2003)).</p>	<p>El co-diseño o diseño colaborativo se refiere a cómo se aplica la creatividad colectiva a través de toda la duración de un proceso de diseño. El concepto ha surgido como un efecto de la globalización y también gracias a que se considera una potencial herramienta con la cual enfocar el desarrollo de productos, teniendo en cuenta la participación de diferentes disciplinas.</p>
<p>Pensamiento crítico (Paul y Elder, 2003)</p>	<p>El pensamiento crítico es la capacidad de analizar, evaluar y cuestionar de manera reflexiva la información, las situaciones y los</p>

	argumentos. Implica la aplicación de razonamiento lógico y el uso de habilidades analíticas para entender, interpretar y resolver problemas de manera efectiva. (Paul y Elder, 2003. P.4 citado por Morancho y Rodriguez, 2020).
--	--

Tabla 1. Marco conceptual

Fuente: Andrade y Gelvez, 20019; Bødker y Pekkola, 2010; Chaux, 2004; Constitución Política de Colombia, 1991; Galtung, 1984; Enet, 2012; Figueroa & Jayariyu, 2014; Paul, 2003; Springer, 2002; Torres, 2016.

2.1.5 Marco institucional

Las Instituciones Educativas Distritales, han optado por diferentes formas de abordar la cátedra de paz en sus planes de estudio. En el caso puntual de la IED Antonio José Uribe, una institución de carácter público cuyo PEI se centra en la formación de ciudadanos éticos, autónomos y competentes, que se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá en la localidad tres de Santa fe, creó una alianza entre las asignaturas de Ciencias sociales, filosofía y ética, para abordar las novelas gráficas de la comisión de la verdad en grado noveno y de esta manera generar una enseñanza que se vea

reflejada en la construcción de paz dentro de la institución, además de esto, hace parte de la Estrategia distrital Fomento Leo 2023, de la mano de la Red Nacional de Bibliotecas, que busca fortalecer las habilidades lecto-escritoras en los jóvenes de básica secundaria, este año con una particularidad que es la temática de “narrar para la paz”, se lanzó como un concurso donde las diferentes IED presentaban diferentes formas de narrar las historias presentes en cada uno de los volúmenes de las novelas gráficas.

Es entonces donde entra a hacer parte el pregrado de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, una universidad de carácter público de orden nacional, ubicada en la misma localidad, la cual comprende que el diseño de servicios, productos y sistemas que desembocan en experiencias que aporten 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 al tener un enfoque humanista. De esta manera se busca aplicar los conocimientos propios de la carrera para complementar el conocimiento pedagógico y brindar nuevas herramientas para mostrar los resultados de las sesiones de trabajo de las novelas, por medio de diferentes piezas gráficas y audiovisuales.

2.1.6 Marco legal

La problemática planteada aborda implicaciones políticas, sociales y culturales, las cuales cuentan con diferentes ordenamientos dependiendo las instituciones involucradas, las cuales determinan la legalidad y viabilidad del proyecto.

A través de la ley 1732 de 2014 y el decreto 1038 de 2015 se creó y reglamentó la cátedra de paz, la cual según este decreto, la cátedra de paz tiene la finalidad de contribuir a la formación de ciudadanos críticos, reflexivos y participativos, capaces de comprender la importancia de la paz en la construcción de una sociedad justa y equitativa, no se concibe como una materia independiente, sino que se espera que sus contenidos sean integrados de manera transversal en diversas áreas del currículo, de modo que impacte de manera integral en la formación de los estudiantes.

Ley General de Educación, del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y la Ley de Víctimas; Establecen las normas y principios fundamentales para la organización del sistema educativo en el país, teniendo en cuenta la estructura educativa, los principios pedagógicos y la evaluación educativa. Además de promover ambientes escolares seguros y saludables, así como prevenir y abordar situaciones de acoso escolar (bullying) y violencia en las instituciones educativas.

Por su parte el Artículo 72 de la Ley 115 establece la obligación de incluir en el currículo escolar contenidos relacionados con la Constitución Política de Colombia y la formación en valores cívicos y éticos.

El artículo 4 del Decreto 588 de 2017, Establece que La Comisión de la Verdad en Colombia es un mecanismo extrajudicial que tiene como objetivo esclarecer y documentar los hechos ocurridos durante el conflicto armado en el país. Este mecanismo no tiene funciones judiciales ni emite juicios legales ni sanciones penales. En cambio, se centra en la búsqueda de la verdad histórica, la contribución a la reconciliación y la promoción de una cultura de paz. Aunque la Comisión de la Verdad no tiene poderes judiciales, sus hallazgos y recomendaciones pueden ser utilizados por otros procesos judiciales, como la Jurisdicción Especial para la Paz (JEP), que sí tiene competencia para juzgar crímenes relacionados con el conflicto armado.

Narrando la paz es una alianza estratégica entre Fomento LEO de la SED y el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación (CMPR) para realizar acciones pedagógicas transversales de lectura, escritura y oralidad bajo el epicentro de acciones y reflexiones sobre la paz, la memoria y la reconciliación.

2.2 Estado del arte

A continuación, se presentan algunos de los aplicativos webs que responden a los intereses de enseñar acerca de la cultura de paz, la justicia restaurativa y la no repetición del conflicto para de alguna forma aportar a la construcción de paz en Colombia.

2.2.1 MaguaRED

MaguaRed es una estrategia cultural enfocada en la primera infancia, mediante la cual se expone información referente a los hechos más relevantes dentro del ámbito socio-cultural colombiano. Su principal preocupación es preservar la cultura propia del país, lo realiza mediante distintas estrategias como lo son:

- Realizar cuentos en diferentes lenguas indígenas con subtítulos al español
- Recrear canciones propias de las diferentes zonas del país
- Enseñar por medio de animaciones las diferentes costumbres de los pueblos étnicos.

Entre otras medidas impulsadas por el Ministerio de Cultura. Esto con la finalidad de llamar la atención de los niños

y jóvenes en la cultura y tradiciones colombianas.



Figura 5. MaguaRED web

Fuente: Ministerio de cultura-maguared



Figura 6. MaguaRED web

Fuente: Ministerio de cultura-maguared

2.2.2 La Escuela Abraza La Verdad

Iniciativa que busca incentivar el valor del saber en las aulas, esto por medio de la verdad como medio para la resolución de conflictos, incluso los cotidianos. También se busca que los estudiantes se sensibilicen con la realidad de las y los sobrevivientes de la guerra que han perdido a sus seres amados, su identidad, su lugar de origen y sus ilusiones, y que acepten que ningún hecho de barbarie es justificable ni se puede repetir”

Uno de estos apartados se centra en la forma pedagógica mediante la cual se recomienda enseñar los contenidos aquí presentes dependiendo el grado en el que se encuentren los estudiantes, pues tienen diferentes niveles de complejidad y de enfoque.



*Figura 7. Iniciativa para la escuela
Fuente: Ministerio de cultura-Comisión*



*Figura 8. Página de la comisión de la verdad.
Fuente: Comisión de la verdad web.*

Principalmente por esta razón se considera un referente para el proyecto en cuestión, aunque es cierto que es muy complejo utilizar la información tal cual se presenta para explicar estos temas en niños y jóvenes, por esto se utiliza como complemento de las novelas gráficas.

2.2.3 Novelas gráficas

Las novelas gráficas de la comisión son 12 tomos mediante los cuales se busca abarcar adaptaciones de los testimonios reales presentes en los documentos oficiales del acuerdo de paz, por medio de ilustraciones tipo comic y videos cortos que permiten atrapar mejor a la población más joven.



*Figura 9. Novelas gráficas de la comisión
Fuente: Comisión de la verdad*



*Figura 10. Novelas narradas de la comisión
Fuente: Comisión de la verdad*

Precisamente por el formato y la presentación del contenido, se ha decidido utilizar como medio pedagógico en las diferentes IED, dentro del proyecto de narrando la paz.

Además, para el presente proyecto se utiliza como material base para generar actividades propias de cada novela y posteriormente obtener diferentes piezas tanto gráficas, como textuales y auditivas que permitan mostrar la postura del público objetivo, en este caso los estudiantes de noveno, de manera que sirvan para compartir con otras instituciones los resultados obtenidos.

2.3 Caracterización de usuario

Una vez clara la problemática que conlleva la necesidad de divulgación de las experiencias de los estudiantes de grado noveno en la cátedra de paz, se toman como Usuarios potenciales a los estudiantes desde grado sexto hasta grado once de la IED Antonio José Uribe, quienes aún no se encuentran en una etapa de acercamiento a la cátedra de paz por medio de la lectura de las 12 novelas gráficas de la comisión de la verdad. Pero que es Vital para la institución que tengan este conocimiento para crear un ambiente de paz en la misma.

Para esto se realizó un acercamiento por medio de una estrategia de co-diseño y creación de un episodio piloto de un podcast, el cual tiene como protagonistas principales a los estudiantes de grado noveno que ya tuvieron un acercamiento a las novelas gráficas, por medio del cual se cuenta de manera breve las diferentes reflexiones que deja abordar las

problemáticas presentes en estas novelas, en este caso específico la titulada “mi cuerpo dice la verdad”.

De dicho acercamiento se definieron algunos insights, posibles usuarios secundarios y los arquetipos que representan el proyecto. Dichas características se pueden evidenciar en la figura 11



Figura 11. Arquetipos
Fuente: *Elaboración Propia*

Posteriormente se segmentaron las características que darían lugar a los objetivos que se trazan para el público seleccionado teniendo en cuenta el desarrollo del proyecto, con sus alcances y limitaciones, los cuales se profundizan en su respectivo apartado.

Dichas características se pueden evidenciar en la figura 12



Figura 12. Características del arquetipo
Fuente: *Elaboración Propia*

Como se puede evidenciar en las figuras anteriores, si bien el usuario principal son los estudiantes de básica secundaria, hay diferentes actores que intervienen o sobre quienes recae el desenlace del desarrollo del proyecto, para dar mayor claridad, a continuación, se presentan los diferentes puntos de vista de los usuarios tanto principales como secundarios.

- **Estudiantes:** pueden tener interés en herramientas digitales audiovisuales que puedan utilizar en su proceso de construcción de paz. También suelen verse reflejados en por lo menos una temática a tratar por medio de los relatos de la comisión de la verdad y de esta manera asociar su situación y así puedan tener una guía de cómo solucionarla, para esto requieren herramientas fáciles de usar,

intuitivas y que sean accesibles desde diferentes dispositivos.

- Maestros: pueden estar interesados en las herramientas de diseño propuestas en el proyecto y que se integren correctamente al plan de estudios, de esta manera abordarlos como material educativo de una manera efectiva.
- Directivos: estarán interesados en saber cómo el desarrollo del proyecto puede mejorar la calidad educativa y el compromiso e interés de los estudiantes con el aprendizaje y de esta manera reflejan los valores de la institución.
- Padres: podrían interesarse en cómo este contenido y herramientas pueden apoyar el desarrollo personal de sus hijos y posteriormente verlo reflejado en su capacidad de aprendizaje.

Teniendo en cuenta los diferentes instrumentos y hallazgos utilizados para delimitar las características básicas con las que deben contar los estudiantes, se desarrolló el perfil de usuario con el cual se desarrollará el proyecto.

Todos los estudiantes cuentan con las características presentes en la figura 13

PERFIL DE USUARIO

Cargo

- Estudiante o maestro

Edad

- Estudiantes: 12-20 años
- Maestros: mayores a 21 años

Nivel de educación

- Básica secundaria en adelante

Canales de comunicación frecuentes

- Teléfono
- Redes sociales
- En persona (voz a voz)
- Mensajes de texto



Su trabajo se mide en función de.

- Comprensión de la información /
- porcentaje en notas

Dificultades principales

- Recursos
- Gestión del cambio
- toma de decisiones
- Comunicación

Figura 13. Caracterización de usuario
Fuente: Elaboración Propia

Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

3.1 Criterios de diseño

Teniendo en cuenta que el público objetivo son los estudiantes de básica secundaria de la IED Antonio José Uribe, donde la radio institucional juega un papel importante en la distribución de la información y que lo que se busca es darle voz a las experiencias que tuvieron los estudiantes de grado noveno, abordando las 12 novelas gráficas de la comisión de la verdad, para de esta manera de forma conjunta aportar a la construcción de paz dentro de la institución, se decide desarrollar un producto sonoro para la radio, mediante el cual se pueda divulgar los conocimientos, reflexiones y experiencias personales acerca de las diferentes temáticas presentes en las novelas gráficas, tales como: Violencia de género, desaparición forzada, desplazamiento, asesinato de líderes indígenas, etc. Se tiene en cuenta aspectos como la creación de ambientes y paisajes sonoros, secuencias sonoras narrativas, efectos de sonido, entre otros, que garanticen una comunicación inmersiva y clara.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

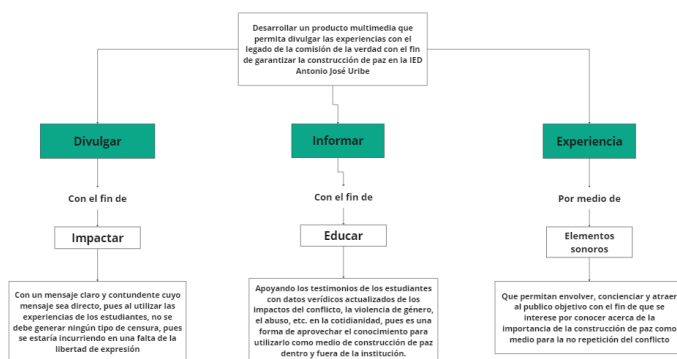


Figura 14. Árbol de objetivos de diseño
Fuente: *Elaboración Propia*

En la categoría de divulgar, se plantea la premisa de generar un impacto por medio de la voz de los estudiantes, quienes a su manera contarán de qué trata cada novela gráfica y posteriormente realizarán una similitud con su vida cotidiana, hablarán sin censura de los sucesos por los que han tenido que pasar, además, generarán una reflexión del por qué es importante abordar estas temáticas desde la escuela, de manera que el cierre sea una invitación a sus compañeros a contar sus propias experiencias relacionadas a estos temas y entre todos puedan construir un ambiente en paz dentro de la institución.

Por otra parte, es importante informar con cifras actualizadas, el panorama que se está viviendo actualmente

aún después de varios años de la firma del tratado de paz, haciendo hincapié en que el fin de la guerra con un grupo armado en específico, no garantiza que la violencia en todas sus formas, haya desaparecido, esto con el fin de evidenciar la importancia de seguir construyendo paz día a día, desde las acciones más pequeñas, hasta las más grandes.

Para finalizar, en la categoría de experiencia, es importante recalcar que se debe garantizar una experiencia sonora que evidencie los elementos de audio básicos como lo son: el uso de la música, efectos sonoros, creación de ambiente, inmersión, etc. Con el fin de atraer la mayor cantidad de espectadores posibles, garantizar que la información se está transmitiendo de la manera correcta, que la información es clara, que el tono de comunicación es el adecuado y que el impacto que se genera es el esperado.

3.1.2 Tabla de determinantes y requerimientos

Para este proyecto, como producto final se elaborará un podcast producto de la recopilación de experiencias de los diferentes estudiantes de grado noveno con las novelas gráficas de la comisión de la verdad, de manera que sean ellos mismos quienes cuenten de qué trata cada novela, lo aprendido de las mismas y la importancia de abordar estos temas desde la escuela para una construcción de paz y un desarrollo personal.

Agregado a esto se creará un espacio dentro de la página web realizada en ejercicios anteriores, de manera que sirva como repositorio para los diferentes episodios del podcast, donde se encuentre la información de los recursos empleados, la temática de cada capítulo y la finalidad del mismo.

Para continuar con el desarrollo de los diferentes productos de diseño, es importante reconocer los factores, determinantes, requerimientos y parámetros de diseño de cada uno, dichos parámetros se pueden ver reflejados en la siguiente tabla.

Tabla 2. Determinantes y requerimientos

Problema	Factor	Sub problema	Determinantes	Requerimientos	Parámetros de diseño
Problema contextual. La falta de medios para tratar la resolución de conflictos en la institución.	Accesibilidad	Tanto los maestros como los encargados tengan acceso a la información y los diferentes procesos que lleve el estudiante (como calidad de notas, procesos disciplinarios, etc.)	Que la institución permita abordar temáticas de paz y reconciliación	Tener la mayor información posible de los estudiantes que presenten algún conflicto dentro de la institución.	Organizar la información en bases de datos con colores y categorías por prioridad y pertinencia.
	Confiabledad	Que se genere un acuerdo de confidencialidad entre		Garantizar la seguridad y confidencialidad de la información	Encriptación de datos.

		estudiantes y maestros.		de los estudiantes	
	Usabilidad	Necesidad de promover una cultura de apertura y confianza entre los estudiantes.		Fomentar el uso de la palabra como herramienta de resolución de conflictos	
-La creación del podcast crea un canal de difusión que aprovecha los recursos de la radio institución al para abordar las novelas gráficas con más usuarios.	Usabilidad	Falta de orientación y manejo de los diferentes canales de difusión	Debe ser clara la información, se deben manejar diferentes recursos sonoros	Cada episodio debe contar con un guion que garantice el flujo de la narración.	Crear una estructura con los apartados de sonido, cortinilla, información, efectos, recursos y duración
	Funcionalidad	Deben tener acceso en todo momento dentro y fuera de la institución		Cada episodio debe abordar el tema iniciando con una contextualización de la novela gráfica a tratar	Se debe generar un espacio sonoro libre de interrupciones y sonidos ambiente.
		Los usuarios deben sentir apropiación y les deben llamar la atención los diferentes episodios.		Se debe mantener un tono de comunicación adecuado teniendo en cuenta el público.	Recursos sonoros apropiados, canciones claras y que se adapten a la temática
	Funcionalidad	Se debe contar con un diseño sonoro claro, pues la institución cuenta con			

		parlantes limitados para el espacio que se abarca			
La página web creada con anterioridad, debe servir como repositorio para los diferentes episodios del podcast	Usabilidad	Necesidad de actualizar y mantener regularmente la página web	Debe contar con una interfaz gráfica	Debe contar con recursos y contenido relevante adaptado a las necesidades cambiantes de la comunidad educativa.	Mantener bases de datos que sean actualizables
		Poseen diferentes conocimientos acerca del uso de los dispositivos tecnológicos		Debe permitir una navegación clara e intuitiva.	Botones claros y siempre visibles. Jerarquía de la información adecuada. Textos legibles. imágenes que acompañen los textos.
	Funcionalidad	Los usuarios tienen conectividad a internet limitada fuera de la institución.		Debe permitir navegación offline	Debe tener un tamaño máximo de 200kb en sus archivos
		Algunos usuarios no poseen dispositivos tecnológicos propios		Debe ser una página que se adapte también a celulares y demás dispositivos	Debe tener una interfaz responsive, con imágenes y textos de diferentes

					tamaños dependiendo del dispositivo.
	Accesibilidad	Los maestros deben tener un usuario que les permita modificar la información de la página		Debe permitir un acceso especial dependiendo del usuario	Interfaz con usuario y contraseña para quienes modifiquen la información de la página web.

Tabla 2. Determinantes y requerimientos

Fuente: Elaboración propia

3.2 Hipótesis de producto



Hipótesis	Producto		
Proporcionar a los estudiantes un espacio digital para compartir sus perspectivas y experiencias sobre la construcción de paz, fomenta la reflexión crítica sobre los temas relacionados con el conflicto armado y promueve la participación activa en la construcción de memoria histórica.	Serie de episodios cortos tipo podcast que permitan divulgar las experiencias de los estudiantes de grado noveno con las novelas gráficas de la comisión de la verdad, para que sean conocidas por los demás estudiantes de básica secundaria por medio de la radio institucional y de esta manera por medio de la memoria histórica aportar a la construcción de paz dentro de la institución.	<ul style="list-style-type: none"> -Apoyo de la radio institucional. -Permite una experiencia de Co-diseño. -Se garantiza el espacio y recursos para las grabaciones. -Hay un acompañamiento por parte de diferentes maestros. -Existe la opción de agregar el podcast a un repositorio para que sea accesible. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tiempo de trabajo con los estudiantes. -Si no se aborda de una manera correcta, se pueden presentar confusiones en la información.
Se plantea que al diseñar una plataforma digital interactiva que integre testimonios de la comisión de la verdad, se facilitará la participación activa de los estudiantes en la construcción de paz, proporcionándoles un espacio para expresar sus visiones sobre el conflicto armado.	Aplicación móvil que permita a los estudiantes crear novelas gráficas digitales utilizando testimonios de la comisión de la verdad y herramientas de diseño integradas a la plataforma.	<ul style="list-style-type: none"> -Facilita la expresión creativa de los estudiantes sobre el conflicto armado 	<ul style="list-style-type: none"> -Requiere habilidades técnicas para utilizar las herramientas de diseño. -Posible necesidad de orientación y supervisión para garantizar la precisión en la representación de los testimonios.
Actualmente son pocos los espacios virtuales que se asocian a la construcción de paz en Colombia y más específicamente enfocados a los jóvenes, en quienes recae la responsabilidad de la no repetición del conflicto.	Plataforma de videojuegos educativos que aborda temas de construcción de paz de manera interactiva	<ul style="list-style-type: none"> -Proporciona un enfoque innovador y atractivo para abordar la construcción de paz 	<ul style="list-style-type: none"> -Requiere acceso a dispositivos de juego y conexión a internet -Posible falta de participación si los estudiantes no están interesados en los videojuegos.

Tabla 3. Hipótesis de producto

Fuente: Elaboración propia

Se analizaron diferentes opciones de producto mediante la matriz de hipótesis, pero se determinó que la que mejor se acomoda a las necesidades de la investigación y al contexto del desarrollo, es la del podcast, pues por su estructura similar a un programa radial, es la más conveniente para transmitir por medio de la emisora institucional del colegio. Además, los podcasts han experimentado un gran crecimiento en popularidad en los últimos años, ya que ofrecen una forma conveniente y accesible de consumir contenido de audio sobre una amplia variedad de temas.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Análisis del problema

Para dar inicio a la primera etapa, se debe tener en cuenta la necesidad que se plantea resolver con el producto a realizar, en este caso la finalidad es garantizar la construcción de paz en la IED Antonio José Uribe, luego se plantea el contexto del problema el cual gira entorno a ¿qué hacer con los conocimientos acerca de las novelas gráficas de la comisión de la verdad que por medio de una cátedra de paz impuesta en la institución AJU se abordaron y que dejaron reflexiones que permitirían aportar a la construcción de paz en la misma?.

Posteriormente se aterriza a una problemática de diseño, la cual en este caso establece que hay un vacío en la conexión

entre información y el público y que el propósito es aportar a la divulgación de la información del legado de la comisión, propia del ejercicio de lectura de las novelas gráficas.

Una vez teniendo esto claro, hay que identificar qué limitaciones se imponen a una solución, en el caso del presente proyecto se identificó que una de las principales limitaciones es el tiempo que se tiene para socializar presencialmente un ejercicio con la comunidad educativa, esto por temas de espacio. Otra sería la complejidad de la información, pues al ser un tema con distintos tintes de violencia, se debe manejar un lenguaje claro y preciso.

Por último, en esta etapa, se busca proponer un criterio de excelencia por medio del cual se pueda medir la efectividad del producto a realizar, en este caso se mide la efectividad en la resolución del problema en base al feedback recibido por parte de la comunidad educativa teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Comprensión del tema de cada capítulo
- Enseñanzas que quedan del episodio
- Pertinencia del tono de comunicación
- Uso apropiado del lenguaje teniendo en cuenta el contexto
- Claridad en el orden de la información

3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Diseño conceptual

Dentro de la segunda etapa se busca generar soluciones a partir de ideas amplias que poco a poco van tomando forma. En este caso se contempla proporcionar un producto digital por medio del cual se puedan divulgar las experiencias de los estudiantes de grado noveno de la IED AJU producto de abordar el legado de la comisión de la verdad (novelas gráficas). Ya que anteriormente se tenían distintas opciones de producto, de las cuales se seleccionó el podcast, se empieza a detallar las características mínimas que debe tener este producto, para responder al problema, en este caso debe cumplir el objetivo de: Proporcionar a los estudiantes un espacio digital para compartir sus perspectivas y experiencias sobre la construcción de paz, fomentar la reflexión crítica sobre los temas relacionados con el conflicto armado y promover la participación activa en la construcción de memoria histórica. Y para esto se establecen los siguientes criterios:

- Contemplar el desarrollo de mínimo 8 episodios en esta primera “temporada” del podcast.
- Tener como protagonistas entre 2 a 4 estudiantes por episodio.
- Generar una cortinilla utilizando audios de figuras importantes para la construcción de paz en Colombia.
- Utilizar canciones que ayuden a narrar la temática de cada episodio.

- Realizar una contextualización de la novela grafica abordada para quienes desconozcan la temática.
- Mantener un tono de comunicación adecuado para el público a quien va dirigido.
- Garantizar que los niveles de los diferentes audios estén ecualizados y permitan la claridad en el sonido y por ende en la información.
- Mantener un hilo narrativo para garantizar la mayor atención posible.

Una vez identificados los criterios base, se realiza una entrevista con el/la experta temática quien avala si los criterios son suficientes para generar un primer esquema o prototipo. En este caso la experta temática es la Docente de ciencias sociales de la secretaria de educación de Bogotá desde el año 2015. Doctora en ciencias de la educación de la universidad Cuauhtémoc, Magister en educación con énfasis en gestión educativa de la universidad libre, Licenciada en educación básica con énfasis en ciencias sociales de la universidad Distrital Francisco José De Caldas, Investigadora en temas de enseñanza del conflicto armado y enfoque de género en la escuela, Yuly Maritza Barreto Mantilla, Actual maestra en la IED Antonio José Uribe.

3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Representación de los esquemas

En esta etapa, se realiza un primer prototipo del producto al que se llegó mediante la implementación de las especificaciones en las etapas anteriores, de tal manera que se le pueda presentar primero a la experta temática para realizar un primer testeo.



*Figura 15. Imagen del primer prototipo
Fuente: Elaboración Propia*

3.6 Resultado de los testeos

En esta sección se presentan los resultados obtenidos a partir de los testeos realizados con una experta temática y los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa

Distrital Antonio José Uribe, quienes participaron activamente en la evaluación y retroalimentación del proyecto

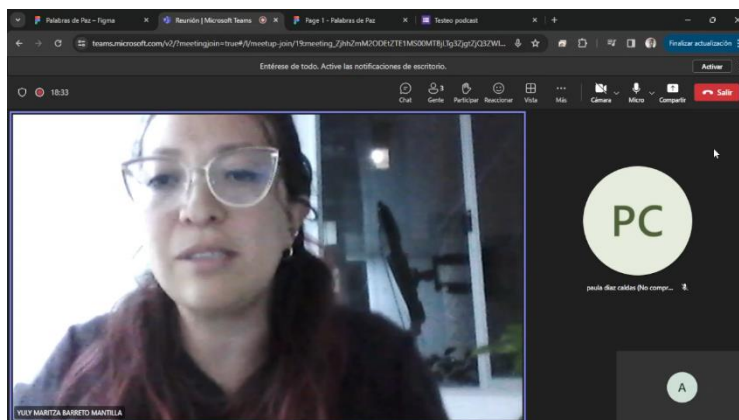
3.6.1 Primer testeo

3.6.1.1 Evidencias El primer testeo se llevó a cabo de forma presencial, con la participación de una experta temática en el tema de conflicto armado, maestra en la institución, Yuly Maritza Barreto Mantilla, Doctora en ciencias de la educación de la universidad Cuahtémoc, quien evaluó y proporcionó retroalimentación sobre el contenido del podcast piloto.

El testeo se realizó en la sede de la Institución Educativa Antonio José Uribe. Se seleccionaron participantes dentro del rango de edad y contexto socioeducativo pertinentes al proyecto.

La actividad de testeo se dividió en varias etapas. En primer lugar, se proporcionó una introducción detallada sobre el objetivo y alcance del proyecto, contextualizando el tema del conflicto armado en Colombia y la importancia de abordarlo desde una perspectiva educativa y constructiva. Posteriormente se realizó la presentación de dos episodios de podcast: un tráiler que ofrecía una vista previa del contenido y un episodio piloto completo. La experta temática desde un prototipo web fue quien navegó para reproducir por sí misma los episodios.

Durante la reproducción de los episodios, el usuario evaluó diversos aspectos, incluyendo la estructura narrativa, la coherencia del mensaje, la relevancia del contenido y la calidad de la producción. Además, se recopiló retroalimentación detallada sobre la efectividad de la comunicación del mensaje y la percepción del público objetivo. Se alentó al participante a expresar sus opiniones y comentarios de manera abierta y honesta, con el fin de obtener una visión completa sobre la experiencia de escucha.



*Figura 16. Testeo con experta
Fuente: Elaboración Propia*

Después de la reproducción de los episodios, se llevó a cabo una sesión de discusión guiada, donde se abordaron temas específicos relacionados con el contenido de los episodios. Se plantearon preguntas abiertas para fomentar el intercambio de ideas y opiniones entre los participantes, y se

animó a la experta temática a compartir sus observaciones y recomendaciones basadas en su experiencia en el campo.

¿la duración del episodio es propicia para el tema a tratar?

1 2 3 4 5

el volumen de los diferentes recursos permite diferenciar los sonidos?



1 2 3 4 5

¿El tono de comunicación es el adecuado para el público?

1 2 3 4 5

Figura 17. formulario testeo 1
Fuente: Elaboración Propia

Los resultados del testeo proporcionaron una visión integral sobre la efectividad del contenido del podcast, identificando tanto áreas de fortaleza como de mejora. Se destacaron aspectos positivos en la estructura narrativa, la sensibilidad en el tratamiento del tema y la calidad de la producción. Sin embargo, también se identificaron áreas de oportunidad en la claridad y coherencia del mensaje, así como en la calidad técnica de la producción.

ACIERTOS 	 CORRECCIONES
<ul style="list-style-type: none"> • Vincular al estudiantado en el desarrollo de los episodios • El tono de comunicación es el adecuado teniendo en cuenta el público al que va dirigido, se aborda bien el concepto de pedagogía para la paz. • El podcast se convierte en un recurso pedagógico en el aula para diferentes disciplinas. • El uso de los recursos sonoros son pertinentes a la temática que se aborda y se ubican en momentos clave dentro del episodio. • La pertinencia del formato facilita el tener invitados expertos en las diferentes temáticas e incluso personas que no tienen conocimiento alguno acerca de... 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener en cuenta el volumen de los diferentes participantes o locutores dentro de cada episodio para mantener unanimidad en el sonido. • Tener en cuenta que la duración de cada episodio puede variar dependiendo la complejidad del tema, la cantidad de invitados, las reacciones que surjan al rededor de la información etc. • Al inicio de cada episodio recordar el objetivo de la serie de capítulos y realizar una presentación de los locutores presentes en ellos. • Aprovechar el espacio de descripción del episodio para dejar información acerca de las canciones u otros recursos que se emplearon como nombre del artista, de la canción etc.

*Figura 18. Resultados testeo 1
Fuente: Elaboración Propia*

En conclusión, el proceso de testeo con la experta temática fue un paso fundamental en el desarrollo del producto. Los valiosos insights y recomendaciones obtenidas permitirán mejorar la calidad y efectividad del contenido, y ayudarán a crear episodios que resuenen con el público objetivo y contribuyan positivamente a la discusión sobre la construcción de paz y la resolución de conflictos en Colombia

3.6.2 Segundo testeo

3.6.2.1 Evidencias El segundo testeo se realizó con estudiantes de grado noveno en la institución educativa, con el objetivo de obtener retroalimentación directa sobre el contenido y la estructura del podcast piloto. La sesión se llevó a cabo en un ambiente escolar, donde se proporcionó una presentación introductoria detallada sobre el proyecto y el trabajo previo

realizado el año anterior. Se ofreció un resumen de las novelas gráficas relevantes, junto con una contextualización general sobre el conflicto armado colombiano y la importancia de abordar estos temas.



Figura 19. Evidencia testeo
Fuente: Elaboración Propia

Durante la presentación, se explicó qué es un podcast y por qué se eligió este formato para difundir el mensaje. Se destacó la importancia de dar voz a las víctimas y promover la reflexión crítica entre los jóvenes sobre temas sociales y políticos relevantes para el país.

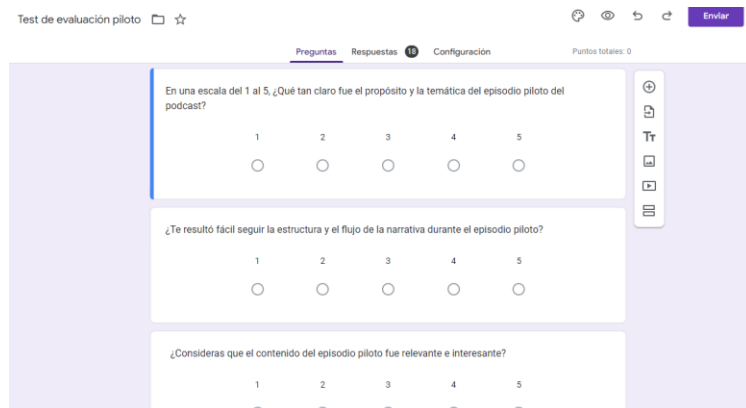
A continuación, se reprodujeron los audios del trailer y el piloto del podcast. El trailer comenzó con palabras inspiradoras de Jaime Garzón, seguidas de una introducción por parte de los creadores del proyecto y una contextualización sobre el conflicto armado en Colombia. Se concluyó el trailer con una canción relevante al tema tratado.

En cuanto al piloto del podcast, se inició con una cita de Jaime Garzón sobre el papel de la juventud en el cambio social. Luego, se proporcionó contexto sobre la novela gráfica "Mi cuerpo dice la verdad", que aborda el tema de la violencia sexual contra las mujeres durante el conflicto armado en Colombia. Se presentaron cifras alarmantes sobre estos casos y se invitó a los estudiantes a reflexionar sobre el impacto de estas historias.



Figura 20. Evidencia producto
Fuente: Elaboración Propia

Después de la reproducción de los episodios, se realizaron una serie de preguntas a los estudiantes para evaluar su percepción y satisfacción con el contenido del podcast. Se utilizó una escala del 1 al 5 para calificar diferentes aspectos, como la claridad del propósito, la relevancia del contenido, la calidad del audio y la coherencia del mensaje. Además, se exploraron temas como la frecuencia de escucha y la adecuación del tono de comunicación para el público objetivo.



The image shows a screenshot of a web-based evaluation form titled "Test de evaluación piloto". The interface includes a top navigation bar with "Preguntas", "Respuestas" (1), and "Configuración" tabs, and a "Enviar" button. The main content area contains three questions, each with a 5-point Likert scale:

- Question 1: "En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan claro fue el propósito y la temática del episodio piloto del podcast?" with radio buttons for 1, 2, 3, 4, and 5.
- Question 2: "¿Te resultó fácil seguir la estructura y el flujo de la narrativa durante el episodio piloto?" with radio buttons for 1, 2, 3, 4, and 5.
- Question 3: "¿Consideras que el contenido del episodio piloto fue relevante e interesante?" with radio buttons for 1, 2, 3, 4, and 5.

A sidebar on the right contains icons for home, search, and other navigation functions. The total score is currently 0.

Figura 21. formulario testeo 2
Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos mostraron una respuesta generalmente positiva por parte de los estudiantes, destacando

la claridad del propósito, la relevancia del contenido y la calidad del audio como aspectos satisfactorios. Sin embargo, también se identificaron áreas de mejora en la duración del episodio y el uso de recursos sonoros para enriquecer la experiencia auditiva.

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan claro fue el propósito y la temática del episodio piloto del podcast?
18 respuestas

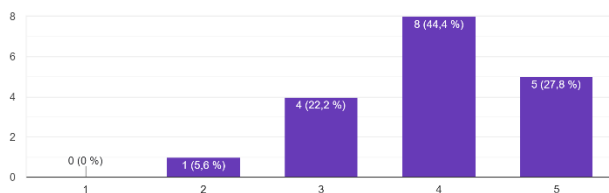


Figura 22. Resultados testeo 2
Fuente: Elaboración Propia

¿El uso de los recursos sonoros aportan a la temática del podcast?
18 respuestas

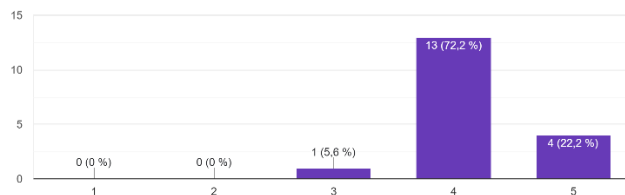


Figura 23. Resultados_2 testeo 2
Fuente: Elaboración Propia

¿Con qué frecuencia escucharías este podcast?
18 respuestas

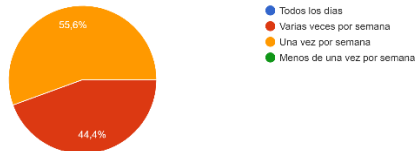


Figura 24. Resultados_3 testeo 2
Fuente: Elaboración Propia

Finalmente, se invitó a los estudiantes a participar voluntariamente en futuras grabaciones del podcast, como una forma de involucrarlos activamente en el proyecto y fomentar su participación en la construcción de paz a través del medio audiovisual.



Figura 25. Evidencia testeo 2
Fuente: Elaboración Propia

3.6.3 Testeos adicionales

El tercer testeo se realizó con algunos estudiantes y maestros de la institución que hicieron parte directa de la construcción de los diferentes episodios del podcast, esto con el fin de medir los impactos inmediatos que tiene abordar estas temáticas para la cotidianidad y la construcción de paz en la institución.

El ejercicio se realizó de manera presencial en las mediaciones de la institución educativa AJU, donde posterior a una contextualización por parte de los representantes del proyecto “Palabras de paz”, se realizaron una serie de preguntas con el objetivo de conocer la pertinencia del proyecto para la construcción de paz dentro de la institución, ya teniendo un producto real, que cumple con los criterios de diseño básicos para un podcast, tanto la narrativa, construcción de los guiones, tono de comunicación, extensión de los episodios, claridad en el mensaje y la información presentes, uso de los diferentes recursos sonoros, impacto en el oyente, etc.



Figura 26. Evidencia del testeo 3
Fuente: Elaboración Propia



Figura 27. Evidencia_2 del testeo 3
Fuente: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos denotan una eficiencia en la implementación del producto en la institución, pues los participantes manifestaron que son conscientes de que tienen vacíos en el desarrollo académico y personal, pues carecían de un espacio donde pudieran expresar diversas situaciones de su

vida presentes en las novelas gráficas y la información básica para saber cómo actuar ante las mismas de la manera más eficiente y diplomática.

...

3.7 Prestaciones del producto

El producto "El poder la voz" es una iniciativa digital diseñada para ofrecer contenido informativo y reflexivo a estudiantes de 12 a 20 años de la Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe en Bogotá, y de igual manera a cualquier interesado externo en estos temas. Se trata de una serie de episodios de podcast que exploran temas relacionados con la construcción de paz, la justicia restaurativa y la resolución de conflictos, basados en las novelas gráficas de la Comisión de la Verdad. Cada episodio tiene una duración aproximada de 10 minutos, lo que permite una escucha cómoda dentro del horario escolar y se estructura de manera clara, comenzando con una introducción contextual, seguida del desarrollo del contenido principal y concluyendo con reflexiones finales.

Título: El poder de la voz (Mi cuerpo dice la verdad)		
Autores		
Resumen del contenido (máx. 300 palabras)		
Sección	Voz	Desarrollo
Introducción	Audio	FX. Cabeceira inicial: https://www.youtube.com/watch?v=Y2rSSCh9r0 "Las balas escribieron nuestro pasado, la educación escribirá nuestro futuro"
Palabras de bienvenida:	LOCUTOR	En el último año, se han reportado 11.135 registros por violencia sexual en niños, niñas y jóvenes de Colombia, de los cuales, 9.705 de los casos fueron contra víctimas del sexo femenino, sin duda una cifra alarmante, pues el país tiene una historia que parece no aprender de su pasado... En el episodio de hoy abordaremos la novela gráfica "Mi cuerpo dice la verdad" una novela que recopila la historia de aquellas mujeres que decidieron no callar los abusos que sufrieron por parte de los diferentes grupos armados durante el conflicto colombiano y como sus voces, se convierten hoy por hoy en palabras de aliento y esperanza para quienes están pasando por una situación similar. Acompáñenos en este episodio de su podcast "el poder de la voz" titulado "Mi cuerpo dice la verdad". ¡¡¡Bienvenidos!!!
	Audio	FX. Cortinilla transición: "Jingle"
	LOCUTOR	Son más de 26.000 las mujeres, niños y miembros de la comunidad LGBTI que se reconocen como víctimas de delitos sexuales durante el conflicto colombiano, de las cuales el 32.8% se les atribuyen a grupos paramilitares, 31.3% a las guerrillas, 1.37% a agentes del estado y 6.3% a grupos desmovilizados. En esta novela gráfica se busca representar los acontecimientos por medio de la historia de Luz Carnea,

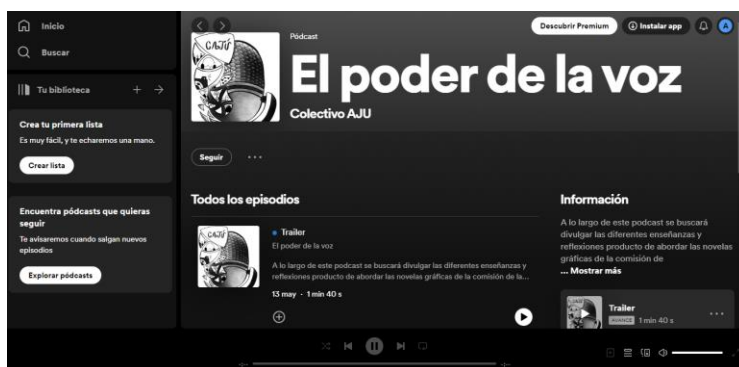
Figura 28. Guion podcast
Fuente: Elaboración Propia

		¿de qué trata su historia?
	Locutores	Recopilación de audios de los estudiantes (De los audios grabados para el ejercicio, sale un resumen)
	Locutores	Una vez conociendo la historia. ¿Qué opinan de estos casos de violencia sexual? R/ ¿Si pudieran decirle algo a luz Carmen qué sería? R/ ¿Cuál consideran es el mensaje más importante que deja este relato? R/ (Preguntas a consideración para futuros episodios que en este no se tiene el audio) ¿Por qué es importante abordar estas problemáticas desde la escuela? ¿A nivel personal, qué enseñanza les deja el relato? ¿Consideran propicio este espacio para hablar de las diferentes problemáticas que dejó el conflicto y cómo a día de hoy se representan en la cotidianidad?
	Locutor	Como esta, son bastantes las historias que nos deja la guerra, pero lo más importante de todo es garantizar de alguna manera la no repetición de la violencia y es desde la educación que queremos hacerlo... y ustedes ¿De que manera consideran que podemos contribuir a la construcción de paz? Los leemos en los comentarios.
	Locutor	Eso es todo por el día de hoy, pero pronto nos volveremos a encontrar en este espacio con nuevas historias y nuevas reflexiones que nos permitan construir una mejor sociedad. ¡¡¡Hasta pronto!!!
	Audio	FX. Cortinilla final: https://www.youtube.com/watch?v=1Qs0pZ1PiQc

Figura 29. Guion_2 podcast
Fuente: Elaboración Propia

La distribución del podcast se realiza a través de plataformas digitales accesibles para los estudiantes, como

Spotify, SoundCloud, YouTube y una página web creada exclusivamente para el proyecto, con el objetivo de llegar a la mayor audiencia posible. Además, se promueve la participación activa de los estudiantes mediante la creación de espacios de retroalimentación, encuestas y redes sociales, donde pueden compartir sus opiniones y experiencias relacionadas con el contenido del podcast. Esta interacción busca generar un mayor compromiso y sentido de pertenencia hacia los temas tratados, fomentando así un ambiente de diálogo y reflexión en la comunidad educativa.



*Figura 30. Publicación del producto
Fuente: Elaboración Propia*

Uno de los objetivos principales del podcast es generar reconocimiento y visibilidad de los temas de paz entre los jóvenes, así como promover la participación en actividades relacionadas con la construcción de paz dentro y fuera del

entorno escolar. Para ello, se emplean estrategias como el uso de hashtags, interacciones y enlaces a recursos adicionales, que permiten ampliar el alcance y la difusión del contenido del podcast. En resumen, "El poder de la voz" busca ser una herramienta educativa y motivadora que inspire a los estudiantes a reflexionar sobre su papel en la construcción de un mundo más justo y pacífico.

3.7.1 Aspectos morfológicos

El producto se realiza a partir de los diferentes testeos realizados con los estudiantes y expertos, a pesar de ser un producto principalmente sonoro, cuenta con una línea gráfica animada para las portadas y piezas publicitarias.



Figura 31. Portada episodio piloto
Fuente: Elaboración Propia

La línea gráfica se caracteriza por ser digital vectorizada, siguiendo la línea gráfica de las novelas gráficas de la comisión con detalles en realismo. Se busca representar los temas asociados a cada episodio de manera clara y llamativa para atraer al público incluso antes de su reproducción sonora.

En cuanto a los aspectos morfológicos sonoros, estos aspectos proporcionan información sobre la forma y la

estructura del sonido en términos de sus componentes básicos como lo son:

- La amplitud: la cual se refiere a la intensidad o fuerza del sonido, y está relacionada con la energía de las ondas sonoras. La amplitud determina el volumen percibido del sonido.
- La duración: que se refiere a la longitud de tiempo durante la cual ocurre el sonido, en este caso se ve reflejada en los diferentes momentos en los que se utiliza un recurso sonoro a lo largo del episodio, pues es necesario conocer su duración para no afectar en la narrativa. Además de la duración final de cada episodio.
- El timbre: se refiere a la calidad tonal única de un sonido, que permite distinguir entre diferentes fuentes sonoras, como instrumentos musicales o voces humanas, está determinado por la combinación y la relación entre las diferentes frecuencias armónicas y parciales presentes en un sonido.
- Ataque, Sostenimiento y Decaimiento: Estos aspectos se refieren a cómo comienza, se mantiene y finaliza un sonido en términos de su forma de onda temporal. El ataque se refiere al inicio abrupto del sonido, el sostenimiento se refiere a la parte continua del sonido y el decaimiento se refiere al final gradual del sonido.

Independientemente de los recursos utilizados, estos son los criterios básicos que debe seguir cada uno de ellos para que de forma conjunta brinden una experiencia más agradable para el público.

3.7.1 Aspectos técnico-funcionales

Se hará uso de diferentes canales de difusión para la distribución del producto, siendo la radio institucional el principal, pues cuenta con los equipos necesarios para su transmisión de manera clara e ininterrumpida, como lo son las consolas de control de audio, las cuales permiten manipular aspectos como la amplitud sonora, el timbre, la velocidad de reproducción, entre otros, computadores, la distribución de parlantes que abarcan las zonas más recorridas por los estudiantes, micrófonos, etc.

En cuanto al producto, cuenta con una duración de entre 8 a 10 min por episodio, se encuentra en formato mp3 en el caso de su distribución por radio y Spotify y en mp4 en el caso de otras plataformas de distribución como lo es Spotify o YouTube.

3.7.2 Aspectos de usabilidad

En el aspecto de usabilidad se tuvo presente la retroalimentación por parte de la experta temática y de los diferentes usuarios, en los que se abarcan aspectos de

satisfacción en cuanto a la calidad sonora y la narrativa que se propone.

En este caso se evidencia la influencia de agregar piezas musicales que permitan conectar al espectador con la temática de una manera más indirecta, de igual manera en el repositorio se ubica la información referente a dicha pieza musical, como lo es el autor, el nombre, los encargados de su producción y distribución y en algunos casos la letra. De la misma manera se dispone de audios que permiten evidenciar las palabras de personajes importantes a nivel mundial y que han tenido un impacto notable abordando la temática de cada episodio.

Otro aspecto a tener en consideración es la Co-creación del guion por parte de la maestra experta en las diferentes temáticas y por parte de los estudiantes que participan en cada episodio, esto con el fin de garantizar una experiencia educativa y cómoda para los usuarios y creadores.

Capítulo 4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

A partir de las investigaciones abordadas a lo largo del proyecto, tanto las documentales, como las realizadas por medio de entrevistas a expertos, se puede concluir que, aunque la construcción de paz es deber de todos, es un trabajo arduo, pero a su vez gratificante. Para el proyecto “Palabras de paz” y específicamente para su producto el podcast “El poder de la voz”, denota un compromiso por parte de los estudiantes de la institución educativa Antonio José Uribe, por querer construir un ambiente de paz en la misma, pues en los estudiantes con los que se realizaron los diferentes episodios, se evidenciaron cambios en la percepción de las problemáticas que viven día a día, pues relacionan las diferentes enseñanzas de las novelas gráficas, con el poder de comunicación que tienen cada uno de ellos.

Se puede concluir que la apuesta por realizar un podcast para abordar la problemática desde el diseño es acertada, pues teniendo en cuenta el caso de estudio de la institución AJU, es un producto que permite la libre expresión de los participantes, permite una claridad en la información y un crecimiento a nivel personal, además, en cuanto a los medios de difusión, es pertinente por la existencia de la radio institucional “Cajú”, la cual permite transmitir este producto a toda la comunidad estudiantil, al profesorado, directivos, etc.

De tal manera, en este punto es posible concluir que el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto proyectados en los apartados 1.5.1 y 1.5.2, se han cumplido de forma eficiente, pues como se puede observar en los resultados del testeo número 3, el trabajo con la comunidad y la pertinencia del diseño digital y multimedia, aportaron a la construcción de paz dentro de la institución, donde los estudiantes confirman la pertinencia de abordar la cátedra de paz de diferentes maneras, para garantizar un ambiente de empatía, reconciliación, desarrollo personal, sin estigmatizaciones ni sesgos.

El tener como base el Co-diseño, es también uno de los factores más vitales para la eficiencia del proyecto, pues al ser un producto generado por estudiantes, para sus mismos compañeros, genera una mayor conexión entre las partes involucradas, lo que incentiva la participación de aún más estudiantes en futuros episodios del podcast, creando una comunidad más sólida.

Algunas de las conclusiones inesperadas, son:

- La trascendencia a nivel personal reflejada en los estudiantes, a parte de la académica que ya se esperaba.
- La vinculación del proyecto en espacios fuera de la institución como lo es la presencia del proyecto en la Feria internacional del libro de Bogotá.

- Que diferentes organizaciones como la radio nacional, se vieran interesadas en que el proyecto formara parte de su programación oficial.

Por otro lado, algunas de las limitaciones que se tuvieron en cuenta para la realización del proyecto, fueron:

- El tiempo de trabajo con los estudiantes, por temas del cruce con las diferentes asignaturas o los permisos en caso de realizarse de manera extracurricular.
- El contenido de algunas novelas gráficas en relación a las experiencias de varios estudiantes.
- Los recursos para las estrategias de marca en la divulgación del producto.

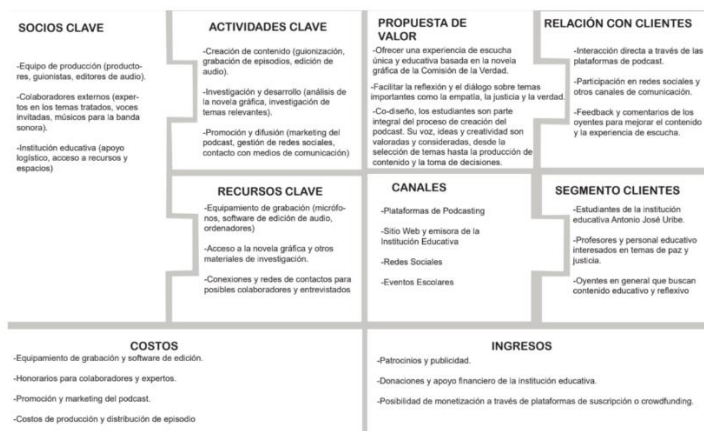
Por último, es importante reconocer que el actual proyecto, aborda la construcción de paz desde una mirada un tanto limitada por el caso de estudio, la disposición de las instituciones, los recursos y las temáticas abordadas, pero sigue siendo una responsabilidad mayor, el encaminar a las nuevas generaciones en la construcción de una sociedad con valores centrados en la paz, uniendo diferentes iniciativas multidisciplinarias.

4.2 Estrategia de mercado.

El producto “El poder de la voz” tiene un enfoque muy claro en las instituciones educativas, es por esto que la estrategia

propuesta va enfocada en los diferentes actores de la misma, como lo son: los maestros, los directivos, padres de familia y por supuesto, los estudiantes. Es escalable en cuanto a que se puede replicar en otras instituciones que cuenten o no con una cátedra de paz en su malla curricular, por lo que se generaría una fuente de ingreso directa, agregado a esto se tiene la opción de monetizar por medio de los diferentes medios de distribución digitales y los diferentes patrocinios que se puedan presentar.

A continuación, se abordará de manera más detallada cada una de las variables propuestas en el modelo canvas.



*Figura 32. Modelo canvas
Fuente: Elaboración Propia*

4.2.1 Segmentos del cliente

El proyecto cuenta con diferentes tipos de clientes como lo son: las diferentes Instituciones Educativas Distritales y Privadas. Las personas individuales que hacen parte activa de la institución como lo son los maestros, directivos, padres de familia y los mismos usuarios que son los estudiantes de la institución.

Además, se cuenta con el público que consume el producto por medio de las diferentes plataformas de distribución, estén relacionadas a una institución o no. Por otra parte, se cuenta con las posibles alianzas a estrategias de las secretarías de cultura y educación y del centro de memoria paz y reconciliación, pues eventualmente crean resoluciones y programas que buscan fomentar la cultura y educación para la paz en diferentes espacios.

4.2.2 Propuestas de valor

“Palabras de paz” es un proyecto en si mismo innovador, pues se ha evidenciado que por lo menos en Bogotá, no hay una propuesta institucional en los colegios, que utilice los conocimientos en diseño digital y multimedia, enlazados a las diferentes asignaturas adscritas a la cátedra de paz para que los estudiantes sean protagonistas en la construcción de paz dentro de las mismas.

En el caso del producto “El poder de la voz”, se busca brindar una experiencia sonora llamativa por medio de diferentes formas de narración, como lo son programas radiales y algunos episodios tipo radio novelas, donde se evidencien los testimonios de la comisión de la verdad por medio de las novelas gráficas. De la mano de estas experiencias, está el hecho de que se tiene un modelo de Co-diseño mediante el cual los estudiantes hacen parte del proceso de creación de cada episodio, donde su voz, experiencias, ideas y creatividad son consideradas desde la selección de temas, hasta la producción del contenido, garantizando así un mayor impacto en la construcción de paz.

4.2.3 Canales

Los canales de distribución por medio de los cuales se tendrá contacto con los diferentes usuarios y clientes son, pero no se limitan a: La radio institucional de la IED Antonio José Uribe, la plataforma web desarrollada en fases anteriores en el proyecto “Palabras de paz”, las redes sociales institucionales, la página web y redes sociales de la emisora, canales de distribución como Spotify y YouTube, el voz a voz por parte de los diferentes usuarios dentro y fuera de la institución y actualmente se están considerando los espacios como exposiciones y proyectos culturales enfocados a educación para la paz.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Para el proyecto “Palabras de paz” es muy importante la relación que se tiene con los diferentes clientes, pues al ser un proyecto hecho por estudiantes, dirigido a estudiantes, se busca una relación de respeto, escucha activa y empatía, además, al abarcar una variedad de temas que pueden ser relevantes en el ámbito educativo, siempre se tiene una relación bilateral con los maestros de las diferentes áreas, quienes ayudan a la construcción de la narración en el caso del podcast y así mismo pueden garantizar que sus estudiantes obtengan los conocimientos adecuados con relación a su asignatura de una manera diferente y llamativa.

Por otra parte, se garantizan los diferentes canales de comunicación con los usuarios, para obtener un feedback continuamente, con el fin de adaptar el producto a las necesidades y características propias del cliente.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Actualmente se consideran distintas fuentes de ingresos para el proyecto, siendo estas la monetización por medio de plataformas de suscripción o crowdfunding, representadas en mayor parte por Spotify, apoyo financiero por parte de la institución educativa, quienes han garantizado no solo el espacio para la realización de los diferentes productos, sino también algunos equipos fundamentales para su concepción,

que representarían unos costos adicionales bastante grandes de no brindarse. Por otra parte, están las opciones de patrocinios por parte de las diferentes estrategias gubernamentales, pues dentro del presupuesto de las diferentes secretarías, se establecen estímulos para proyectos que impulsen o contribuyan a las prácticas educativas, culturales, artísticas, patrimoniales etc.

4.2.6 Actividades clave

Se consideran actividades clave para el desarrollo del proyecto, el garantizar espacios dentro de la institución, por medio de la cual dar contextualización frecuente acerca de la importancia de la construcción de paz en la misma, pues por las características de los usuarios, son temas que pueden hacer la diferencia en cómo llevan a cabo su cotidianidad.

También garantizar espacios donde se pueda acceder al producto de forma masiva en reuniones o conversatorios donde estén presentes profesionales en los distintos temas, los desarrolladores del proyecto y diferentes actores involucrados directa e indirectamente en su realización.

Garantizar una actualización constante de las correcciones y sugerencias por parte de los usuarios, de tal manera que el proyecto se mantenga vigente en la institución y se vuelva una parte fundamental para la misma.

4.2.7 Recursos clave

En primer lugar, es importante reconocer el recurso humano que se presenta en el desarrollo del proyecto, pues requiere tiempo, dedicación y esfuerzo por parte de los estudiantes que están dispuestos a brindar su voz para la realización del mismo, por parte de los desarrolladores y de parte de los diferentes expertos que realizan el acompañamiento.

En cuanto a recursos materiales, es necesario señalar que los equipos utilizados como micrófonos, cámaras, consolas, proyectores, parlantes luces, los cuales son proporcionados por la institución, son fundamentales para la realización del proyecto. Así mismo como los diferentes softwares de edición y diseño de las piezas gráficas y sonoras. Además, un recurso vital para que se lleve a cabo, son los diferentes tomos de las novelas gráficas de la comisión de la verdad, pues son la base conceptual del proyecto.

4.2.8 Socios clave

Nuestro socio principal, es la misma IED Antonio José Uribe, pues es quien actualmente garantiza los espacios y recursos para la realización y distribución del proyecto, agregado a esto se busca generar alianzas con Distintas instituciones gubernamentales para garantizar un mayor alcance en el desarrollo del mismo.

En cuanto a la realización de la iniciativa “El poder de la voz”, hay que reconocer la participación de personal externo en el desarrollo de los diferentes episodios del podcast, tales como los artistas y músicos que prestan sus obras, los participantes expertos en temas como psicología, educación, filosofía etc. Que aportan su conocimiento y voz para generar un producto más consolidado.

Los diferentes desarrolladores, desde los estudiantes, hasta director, guionistas, encargados de luces, cámaras, productores, post productores, ilustradores etc.

4.2.9 Estructura de costos

Flujo de efectivo	Valor en pesos
<i>Equipo de grabación y edición</i>	
Micrófonos	\$268,000
Mezcladora de audio	\$190,000
Cámaras	\$ 300,000
Aros de luz	\$ 90,000
Consola	\$ 433,000
Auriculares	\$480,000
Parlantes sets completos	\$ 800,000
Software de edición de audio	\$112,000
<i>Espacio de grabación</i>	

Alquiler de estudio de grabación	\$660,000
Acondicionamiento acústico del espacio	\$170,000
Recursos humanos	
Honorarios del presentador(es)	\$15,360,000
Honorarios del equipo de producción	\$2,025,000
Música y efectos de sonido:	
Licencias de música y efectos de sonido	\$ 300,000
Diseño gráfico y branding	
Diseño de logotipo y arte de portada	\$1,500,000
Gráficos y recursos visuales para promoción en redes sociales	\$1,500,000
Hospedaje y distribución del podcast	
Alojamiento en plataformas de podcasts	\$ 50,000
Distribución a plataformas de podcasts	1'100
Promoción y marketing	
Publicidad en redes sociales y otros canales	\$1,500,000
Producción de materiales promocionales (videos, imágenes, textos)	\$1,500,000
Gastos generales	
Costos operativos y administrativos	\$ 0
Seguro (si es necesario)	No es necesario
Reserva para imprevistos	
TOTAL EGRESOS	\$ 26,865,600
INGRESOS - EGRESOS	

Aportes Socios	\$ 3,480,600
Recursos propios	\$ 8,025,000
Otros (inversionistas privados, etc.)	\$15,360,000
Préstamos (recursos a solicitar en el sistema financiero)	No es necesario

Tabla 4. Estructura de costos

Fuente: Elaboración propia

4.3 Consideraciones

“Palabras de paz”, es un proyecto que se encuentra en constante crecimiento e iteración, pues tiene un potencial muy grande en cuanto a multidisciplinariedad y pedagogía social, y aunque actualmente se encuentre en una fase de ideación e implementación sin ánimo de lucro, los diferentes canales de difusión y las diferentes convocatorias distritales, permiten proyectar una rentabilidad a mediano plazo.

Para llevar a cabo este fin, es necesario tomar el producto y realizar diferentes campañas publicitarias en la mayor cantidad de espacios posibles, como lo fueron hasta el momento, la Feria Internacional del Libro de Bogotá (FILBO) y posteriormente, la posibilidad de presentar el podcast en la radio nacional.

Al ser un proyecto que se basa en la cátedra de paz implementada en las instituciones de educación básica y secundaria, sería posible adaptar los diferentes contenidos para diversificar los clientes con el debido estudio de cada caso.

Al abordarse temas delicados para algunas personas, es necesario tener en cuenta que la manera de abordar el proyecto debe ser clara, concisa y debe actuar desde la empatía, denotando siempre un interés por construir ambientes de paz utilizando como base la memoria histórica colombiana.

Para proyectos de grado posteriores que quieran seguir el legado de “Palabras de paz”, es necesario tener en cuenta que si bien es un trabajo arduo, que requiere diferentes recursos tanto materiales, como pedagógicos, los cuales deben tener un seguimiento riguroso de la mano de expertos, así mismo es gratificante, pues cuando son los jóvenes quienes se interesan por construir una sociedad en paz y con mejores valores, se evidencia una esperanza en la no repetición del conflicto para las futuras generaciones. “Sigamos construyendo la paz entre todos”.

REFERENCIAS

Kalach Torres, G. M. (2016). Las comisiones de la verdad en Colombia. *Revista Jurídica Mario Alario D´*

Filippo, 8(16).

BOLÍVAR, Antonio. Educación para la ciudadanía: algo más que una asignatura. Barcelona: Graó, 2007.

JOJOA PATIÑO, Johana. Cátedra de la paz: un compromiso con la educación en derechos humanos. *Nova et Vetera*, Bogotá, v. 25, n. 0, p. 87-98, 2016. Disponible en: <<http://esapvirtual.esap.edu.co/ojs/index.php/novaetvetera/article/view/40>> Acceso en: 14 oct. 2017.

Sanders, E., Stappers, P. (2008); “Co-creation and the new landscapes of design”; *CoDesign*; Taylor & Francis, submitted for publication.

(S/f). Educa.co. Recuperado el 2 de octubre de 2023, de <https://www.redacademica.edu.co/estrategias/fomento-leo>

Novelas gráficas de reconocimiento – Comisión de la Verdad. (s/f). Comisión de la Verdad Colombia. Recuperado el 2 de octubre de 2023, de <https://web.comisiondelaverdad.co/novelas-graficas-comision-de-la-verdad>

Fisas, V. (2011). *Educar para una cultura de paz*. *Quaderns de Construcció de Pau*, 20.

Alberich, T., Arnanz, L., Basagoiti, M., Belmonte, R., Bru, P., & Espinar, C. (2017). *Metodologías participativas*.

<https://www.igualdadgenero.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/00-Cartilla-Metodologia-Caja-de-Herramientas-CNIG.pdf>

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.

Herrera Hoyos, M., & Murcia Carranza, A. F. (2022). El arte como cicatrización del conflicto armado interno colombiano: Adaptación artística de cuatro relatos de los testimonios de la comisión de la verdad.

Taylor, S. y R.C. Bogdan (1989). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Paidós, Barcelona.

Construcción de Personajes: Principales y Secundarios. (s/f). Unir.net. Recuperado el 3 de octubre de 2023, de <https://tv.unir.net/secciones/2272/>

Carrasquero, E., & Suárez, C. S. (2009). La ergonomía organizacional y la responsabilidad social inclusiva y preactiva: Un compromiso dentro de los objetivos de la organización. *Clío América*, 3(6), 183-192.

Cely-Fuentes, D. Z. (2021). Teoría de Resolución de Conflictos de Johan Galtung para la Implementación de la Cátedra de la Paz . *Revista Docentes 2.0*, 11(2), 48–56. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.251>

Ministerio de Educación Nacional - ICFES. (2016). Lineamientos para las aplicaciones muestral y censal 2016. <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/176813/Linea+mientos+para+las+aplicaciones+muestral+y+censal+-+saber+9+-+2016.pdf/08ba772e-9bb1-dea0-34fa-586d03fa155d>

Benavides, C., & Ruíz, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 62-79.

Henao, D. P. A. (2020). La implementación del acuerdo de paz y la transformación del conflicto armado en Colombia. *Revista Científica General José María Córdova*, 18(31), 565-584.

Campalans, C. (2015). Docencia/aprendizaje transmedia: una experiencia | Teaching / transmedia learning: an experience. *Razón Y Palabra*, 19(1_89), 89–102. Recuperado a partir de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/211>

El palabrero wayúu . (Dakota del Norte). *Memoriaycreatividad.com*. Recuperado el 19 de octubre de 2023, de <https://www.memoriaycreatividad.com/unidades/el-palabrero-wayuu/>

Figueroa, N. P., & Jayariyu, G. O. (2014). Mirada a la cultura wayúu, base de su sistema normativo. *Verbum*, 109-117.

Constitución Política de Colombia (1991). Art. 246.

Springer, N. M. (2002). Sobre la verdad en los tiempos del miedo. Del establecimiento de una Comisión de la Verdad en Colombia y los desafíos para la justicia restorativa. *Books*, 1.

Educar para la paz. (n.d.). Gov.Co. Retrieved November 16, 2023, from <https://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-printer-351620.html>

Dávila Sanabria, D. T., Galvis Álvarez, A. C., & Vivas Granados, R. (2015). Sitio Web como estrategia de enseñanza en la educación para la sostenibilidad. *Praxis & Saber*, 6(11), 115–138.
<https://doi.org/10.19053/22160159.3577>

Anexos

Anexo A. Hoja de vida integrantes

Hoja de vida: María Paula Díaz Calcas - José Alejandro Cruz Díaz

https://drive.google.com/drive/folders/1fRMs-RGYCm0KN0V6ZRz8IGVciTIDPszE?usp=drive_link

Anexo B. Portafolio integrantes

Portafolio: María Paula Díaz Calcas - José Alejandro Cruz Díaz

https://drive.google.com/drive/folders/1m_uuWibZimHLEK7_BXVMhvRWSHebnw8K?usp=drive_link

Anexo C. Entrevista experta temática

https://drive.google.com/drive/folders/1KCUu0SEMM2JwqLi6ArP2U3UQYJPjSJJJA?usp=drive_link

Anexo D. Trailer del producto

https://drive.google.com/drive/folders/1LML2SGc14kDLwNFAL_jkO7j2PpSBp64q?usp=drive_link

Anexo E. Resultados completos testeo 2

https://drive.google.com/drive/folders/16n2njCtdI3BhSCNPgP-r6VizjM1U-cQR?usp=drive_link

Anexo F. Evidencias fotográficas del testeo 2

https://drive.google.com/drive/folders/1eeKKUtzts4PFB9FolrFgjnLq3FfiDkQz?usp=drive_link

Anexo G. Piezas gráficas diseñadas para el podcast

https://drive.google.com/drive/folders/13ETQpKTUqMW1be9zfWE3TZYqwmDHIQ6n?usp=drive_link

Anexo H. Episodios podcast del 1 al 5

<https://podcasters.spotify.com/pod/show/alejandro543>

Anexo I. Resultados completos testeo 3

[https://drive.google.com/drive/folders/1Zp4ukJudVdRLGw1LLYOVGXkqymy5j-wg?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1Zp4ukJudVdRLGw1LLYOVGXkqymy5j-wg?usp=drive_link)