



Dónde y con quienes se realiza:



Estudiantes y docentes de niveles de formación preescolar básica primaria y secundaria, familias y personas de la tercera edad



Lugar específico
Valle del Cauca

Diseño universal al servicio de la calidad de la enseñanza para la paz. Propuestas de sistemas (juegos y juguetes) dirigidos a la enseñanza de valores alrededor de la paz.

Patricia Herrera Saray

Departamento de Diseño Industrial
Facultad de Ingeniería y Administración
Sede Palmira
gpherreras@unal.edu.co

Eliana Castro Silva

Departamento de Diseño Industrial
Facultad de Ingeniería y Administración
Sede Palmira
ecastros@unal.edu.co



Objetivo(s):

Diseñar sistemas de juegos y/o juguetes que tienen como fin propiciar, por medio de diferentes mecánicas, espacios de diálogo y discusión en torno a la construcción conjunta de la paz para que puedan ser utilizados por el mayor número posible de personas en diferentes contextos, otorgando un sentido amplio y diferente a la comprensión de los valores y los derechos humanos. Se trata de un modelo de diseño basado en la diversidad humana, la participación, la acción social y la igualdad. Lo anterior en el marco de la convivencia y la inclusión de padres de familia, comunidad educativa y población en general.



Principales actividades desarrolladas:

La metodología aplicada fue la de diseño centrado en el usuario, con énfasis en diseño universal y diseño emocional. Desde el comienzo se realizaron exploraciones con usuarios reales (escuelas, colegios, familias) en su contexto real para identificar las necesidades. Se desarrollaron simuladores con los respectivos protocolos de usabilidad para ser probados por usuarios reales y en sus contextos reales de uso, quienes fueron vinculados al proceso de diseño con sus aportes. Por último, los prototipos diseñados fueron validados y entregados a cada caso de estudio para continuar con el proceso de retroalimentación.



Resultados:

Tomando como pretexto el juego, se diseñaron 16 prototipos, el proyecto tuvo dos propósitos finales: en primer lugar, contribuir al buen desarrollo de la Cátedra de la Paz (pre-escolar, primaria y secundaria) por medio de herramientas didácticas divertidas para realización de actividades alrededor de valores de paz; en segundo lugar, juegos y juguetes dirigidos al ambiente familiar (niños, jóvenes y adultos mayores) con el fin de fomentar nuevos valores, actitudes, habilidades y comportamientos, al igual que puede ayudar a promover nuevas relaciones sociales que construirán resiliencia al conflicto.



Arte, educación y cultura para la paz

Organiza:

Red de Ética, Cultura, Creación, Ciencia, Tecnología e Innovación para la Paz
Vicerrectoría de Investigación