

¿PUEDE DISEÑARSE LA PAZ?

UNA EXPERIENCIA UNIVERSITARIA DESDE GUERRERO



JUANA INÉS ZAMBRANO-DÁVILA
LEOPOLDO RODRÍGUEZ MATÍAS
AMANDA NAOMI LÓPEZ VARGAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN, UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE GUERRERO

SEMBLANZAS

Juana Inés Zambrano-Dávila es profesora-investigadora de la Facultad de Ciencias y Tecnologías de la Información (CyTI) y coordinadora de Posgrados no Escolarizados de la Universidad

Autónoma de Guerrero (UAGro). Posee formación en Matemáticas, una Maestría en Ciencias de la Computación y actualmente cursa el Doctorado en Educación con Tecnologías del Aprendizaje. Cuenta con perfil PRODEP, es *Scrum Master* certificada y ha dirigido proyectos de innovación tecnológica, análisis y diseño de *software*, así como implementación de entornos virtuales. Le apasiona colaborar con equipos multidisciplinarios y aplicar marcos ágiles para fomentar la inclusión y la transformación educativa.

Leopoldo Rodríguez Matías es profesor-investigador y director de la Facultad de Ciencias y Tecnologías de la Información (CyTI), con una Maestría en Ciencias Computacionales y Telecomunicaciones, y actualmente cursa el Doctorado en Educación con Tecnologías del Aprendizaje con Conocimiento en Entornos Virtuales. Cuenta con perfil PRODEP, y forma parte del padrón estatal de investigadores del COCYTIEG, además de pertenecer al comité de gestión de la revista *IPSUMTEC* del Tecnológico de Milpa Alta y del Tecnológico Nacional de México. Sus áreas de interés incluyen la paz digital, plataformas educativas en entornos virtuales, seguridad informática, diseño gráfico, e inteligencia artificial generativa.

Amanda Naomi López Vargas es estudiante de la Licenciatura en Ciencias y Tecnologías de la Información de la Facultad de Ciencias y Tecnologías de la Información (CyTI), con un interés especial en inteligencia de negocios, paz digital y diseño gráfico. Destaca por su capacidad para trabajar en ambientes colaborativos enfocados en tecnología y educación. Además, muestra entusiasmo por el deporte, practicando disciplinas como karate, ballet y patinaje, y disfruta de la música clásica, la cual complementa su formación integral.

Palabras clave: cultura de paz, educación superior, juventudes, *design thinking*, tecnologías digitales

INTRODUCCIÓN

En Guerrero, hablar de paz no es una abstracción sino una urgencia. Acapulco es una ciudad golpeada por múltiples formas de violencia estructural, pero también es el lugar donde miles de jóvenes universitarios se esfuerzan cada día por formarse. Frente a este panorama, surgió una pregunta clave desde la Facultad de Ciencias y Tecnologías de la Información (CyTI) de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro): ¿Cómo formar estudiantes que no solo sobrevivan a la violencia, sino que participen activamente en su transformación?

Este trabajo presenta una experiencia educativa innovadora que, mediante el enfoque del pensamiento de Diseño Centrado en el Usuario, la metodología *Design Thinking* y herramientas digitales, buscó sembrar en las y los estudiantes la semilla de una cultura de paz, dando inicio a *Murmullos para la Paz*, una estrategia que integra creatividad, tecnología y compromiso social.

PROBLEMÁTICA

Según la Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública (ENVIPE) realizada por el INEGI, en Guerrero el 18.9% de los hogares tuvo, al menos, una víctima de delito durante 2023.¹ En este contexto, los estudiantes de nivel superior no solo enfrentan la violencia en su entorno, sino que también presentan una falta de comprensión sobre el concepto de paz.

Aun cuando de acuerdo con el reporte de Índice de Paz en México,² la paz incrementó en 15 estados, el estudio también señala que disminuyó en siete entidades. Guerrero ocupa el lugar 23 y sigue siendo considerado uno de los estados menos pacíficos. El aumento de este rubro requiere estrategias claras para

¹ INEGI, *Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública* (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2024), https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/envipe/2024/doc/envipe2024_presentacion_nacional.pdf.

² IEP, *Índice de Paz México 2024: Identificación y medición de los factores que impulsan la paz*. (Instituto para la Economía y la Paz, 2024), <https://www.indicedepaz-mexico.org/>.

contrarrestar factores como homicidios y delitos cometidos con violencia. Bajo este contexto, educar para la paz es una responsabilidad que debe expandirse a nuestra sociedad, de tal manera que las personas y las organizaciones aprendan a desarrollar de forma consciente sus “capacidades, actitudes, aptitudes y conocimientos, en el interior de sus comunidades y para beneficio de estas”,³ con el objetivo de crear y vivir una cultura de paz.

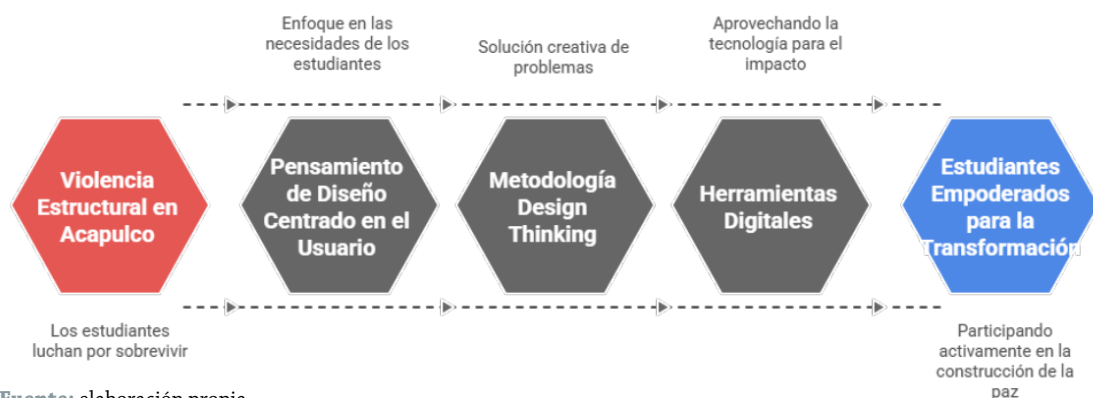
La UAGro ha buscado consolidarse como una universidad comprometida con la transformación de su entorno: la creación de la Cátedra para la Paz de México en 2019, por ejemplo, fue un paso institucional clave para posicionar la cultura de paz como eje transversal en la formación académica.⁴ Ante este panorama, surge la siguiente pregunta: ¿Podemos, desde el quehacer docente, desarrollar capacidades de pensamiento creativo para promover la cultura de paz? Como promotores de la educación se tiene

la responsabilidad de desarrollar habilidades clave para la capacitación en la resolución de conflictos y problemas cotidianos de la comunidad estudiantil, a través de procesos de análisis, como también el planteamiento de soluciones.⁵ *Design Thinking* (Pensamiento de Diseño) propone un enfoque metodológico práctico y experimental, para desarrollar el pensamiento crítico y creativo; además, promueve el diseño y el desarrollo de soluciones a problemas complejos que deben ser validados.

La iniciativa que aquí se describe, propuso al estudiantado de CyTI-UAGro diseñar soluciones a problemáticas relacionadas con la violencia cotidiana, la exclusión, la desinformación o la falta de espacios de contención emocional. ¿Cómo lo hicieron? Aplicando las cinco fases del *Design Thinking*⁶ y eligiendo un enfoque específico, como inclusión educativa, paz digital o salud emocional. La Figura 1 describe de manera breve el proceso.

Figura 1

Sembrando una cultura de paz en Guerrero



Fuente: elaboración propia.

³ Omar Eduardo Loera y Omar Trinidad Loera, “Un Desafío para México: La Cultura de la Paz”. *Misión Jurídica: Revista de Derecho y Ciencias Sociales* 10, no. 13 (2017): 8, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6778196>.

⁴ Honorable Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Guerrero, “Sesión del 6 de junio de 2019”, *Gaceta Universitaria. Órgano informativo del Honorable Consejo Universitario*, no. 89, (2019), <https://www.uagro.mx/hcu/gacetas/Gaceta%20Universitaria%20No.%2089.pdf>.

⁵ Cecilia Latorre-Coscolluela, et al., “Design Thinking: Creatividad y Pensamiento Crítico en la Universidad”, *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, e28 (2020), <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e28.2917>.

⁶ Tim Brown, “Design Thinking”, *Harvard Business Review, América Latina*, (2008), https://emprendoresupa.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf

METODOLOGÍA

Se adoptó la metodología *Design Thinking* (DT) cuyas etapas, como se observa en la Figura 2, son: empatizar, definir, idear, proto-

tipar y evaluar. Para cada una de las etapas se definieron actividades y técnicas, que a su vez, fueron gestionadas mediante el marco de trabajo Scrum.

Figura 2
Pensamiento de diseño



Fuente: elaboración propia con base en Brown, Tim. “*Design Thinking*.” Harvard Business Review, América Latina, 2009.

Scrum es “un marco ligero que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptables para problemas complejos”.⁷ Se fundamenta en los principios del empirismo y el pensamiento Lean, utiliza un modelo iterativo e incremental que facilita la previsión de resultados y ayuda a mitigar riesgos de manera efectiva. A diferencia de otros métodos, DT parte de la empatía como motor de innovación; en ese sentido, el estudiantado realizó entrevistas,

mapas de empatía y encuestas para conocer la percepción de la paz en la comunidad. Cabe mencionar que al tratarse de un proceso basado en la filosofía ágil, fue importante considerar la incertidumbre, así, aunque se realizó una planeación inicial, esta fue adaptativa; es decir, las actividades mencionadas en el Cuadro 1 se ajustaron a lo largo del proceso conforme a las demandas del proyecto.

Cuadro 1
Actividades sugeridas para cada etapa de Design Thinking

Fase	Actividades
Empatizar	Recolección de información mediante entrevistas, encuestas y mapas de empatía para conocer necesidades y percepciones de la comunidad CyTI.
Definir	Sintetizar los hallazgos de la fase anterior e identificar el reto principal a abordar por cada equipo. Formular declaraciones del problema (<i>How Might We...</i>) como guía para las soluciones.

⁷ Ken Schwaber y Jeff Sutherland, *La Guía Scrum: La Guía Definitiva de Scrum. Las Reglas del Juego* (Ken Schwaber and Jeff Sutherland, 2020), <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>.

Idear

Organizar sesiones de lluvia de ideas usando técnicas como SCAMPER, que es una técnica de ideación estructurada que explora soluciones innovadoras a través de siete enfoques: *Substitute* (S), *Combine* (C), *Adapt* (A), *Modify* (M), *Put to another use* (P), *Eliminate* (E) y *Reverse* (R);⁸ la doble diamante (*double diamond*), un modelo desarrollado por el British Design Council que organiza el proceso de diseño en cuatro fases: descubrir (explorar y entender el problema a profundidad); definir (sintetizar hallazgos y clarificar el desafío); desarrollar (generar y prototipar soluciones), y entregar (probar, refinar y entregar la solución final doble diamante o mapas mentales para generar soluciones);⁹ y la Lean Thinking, un enfoque ágil que apuesta por la eficiencia y la iteración continua, impulsando prototipado rápido y retroalimentación constante desde las primeras versiones de un producto (MVP) (perfecto para ambientes de cambio rápido);¹⁰ y seleccionar las más viables y alineadas con los objetivos del proyecto.

Prototipar

El equipo de inclusión educativa diseñará piezas gráficas y multimedia para la campaña digital, utilizando herramientas como Canva o Photoshop.

El equipo de paz digital desarrollará el prototipo funcional del sitio web “Murmullos para la Paz” con herramientas como Figma o Canva, a partir de las ideas seleccionadas.

Evaluar

Realizar pruebas piloto de los prototipos con estudiantes, docentes y otros actores clave, recopilando retroalimentación cualitativa y cuantitativa sobre su usabilidad, impacto y relevancia.

Ajustar y mejorar los prototipos según los comentarios obtenidos y preparar las presentaciones finales de los resultados.

Fuente: elaboración propia.

⁸ “SCAMPER,” *Interaction Design Foundation*, 2025, <https://www.interaction-design.org/literature/topics/scamper>.

⁹ “The Double Diamond,” *Design Council*, 2025, <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>.

¹⁰ Rithy Bun, “Design Thinking vs. Lean UX vs. Double Diamond Design: Which Approach Is Right for Your Project?” *Medium*, 6 de octubre de 2024, <https://medium.com/design-bootcamp/design-thinking-vs-lean-ux-vs-double-diamond-design-which-approach-is-right-for-your-project-e1bc64f75451>.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Al finalizar, los estudiantes no solo entregaron productos digitales, sino que la experiencia actuó como catalizador de un cambio positivo en su perspectiva personal. La mayoría expresó haber comprendido, por primera vez, que la paz no es solo la ausencia de violencia, sino una construcción diaria, colectiva y emocional.¹¹ Se diseñaron más de diez campañas digitales y un prototipo

funcional del sitio web (Figura 3) que reúne testimonios, recursos y propuestas para la Paz Digital. Además, las y los estudiantes desarrollaron habilidades como la escucha activa, la resiliencia, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.

Cabe señalar que el alcance de esta experiencia fue principalmente formativa y descriptiva, por lo que no se realizó una evaluación cuantitativa exhaustiva de los resultados. Si bien durante la fase de empatía se recabó información mediante entrevistas y encuestas para orientar el diseño, dichos datos no se analizaron con fines estadísticos formales.

¹¹ Johan Galtung, “Violence, Peace, and Peace Research”, *Journal of Peace Research* 6, no. 3 (1969): 167–191, https://www2.kobe-u.ac.jp/~alexroni/IPD%202015%20readings/IPD%202015_7/Galtung_Violence,%20Peace,%20and%20Peace%20Research.pdf.

Figura 3*Página Murmullos para la Paz*

Fuente: <https://murmillosparalapaz.com/>



Iniciativas como esta evidencian que las universidades no solo deben formar profesionistas, sino ciudadanía sensible y comprometida con su entorno”

La experiencia demostró que la paz también se diseña, se aprende y se comparte. Iniciativas como esta evidencian que las universidades no solo deben formar profesionistas, sino ciudadanía sensible y comprometidos con su entorno. Frente a un modelo educativo que muchas veces se enfoca en resultados académicos, esta propuesta promueve el desarrollo socioemocional como parte fundamental de la formación integral, en concordancia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana¹² y el Objetivo 16 de la Agenda 2030.¹³

¹² SEP, *La Nueva Escuela Mexicana: Principios y Orientaciones Pedagógicas* (Secretaría de Educación Pública, 2019), <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>.

¹³ Asamblea General de la ONU, *Transformar Nuestro Mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*,

Se propone a futuro profundizar en la medición del impacto de iniciativas como “Murmillos para la Paz” mediante técnicas de evaluación cualitativa participativa; por ejemplo, el uso de la técnica del Cambio Más Significativo (*Most Significant Change*) para recopilar relatos de transformación personal en el estudiantado, así como recurrir a observaciones participativas o evaluaciones colaborativas. Esto permitiría documentar de forma más sistemática los cambios socioemocionales y de actitud logrados.

BIBLIOGRAFÍA

- Brown, Tim. 2009. “Design Thinking.” Harvard Business Review, América Latina. https://emprendedoresupa.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf.
- Bun, Rithy. 2024. “Design Thinking vs. Lean UX vs. Double Diamond Design: Which Approach Is Right for Your Project?” Bootcamp (Medium), 2024. <https://medium.com/design-bootcamp/design-thinking-vs-lean-ux-vs-double-diamond-design-which-approach-is-right-for-your-project-e1bc64f75451>.
- Design Council. 2025. *The Double Diamond*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>.
- Gaceta Universitaria. 2019. “Sesión del H. Consejo Universitario.” Universidad Autónoma de Guerrero, 6 de junio. <https://www.uagro.mx/hcu/gacetas/Gaceta%20Universitaria%20No.%2089.pdf>.
- Galtung, Johan. 1969. “Violence, Peace, and Peace Research.” *Journal of Peace Research* 6, no. 3: 167–191. https://www2.kobe-u.ac.jp/~alexroni/IPD%202015%20readings/IPD%202015_7/Galtung_Violence,%20Peace,%20and%20Peace%20Research.pdf.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). 2014. *Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública 2014*. 2024. https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/envipe/2024/doc/envipe2024_presentacion_nacional.pdf.
- Instituto para la Economía y la Paz (IEP). 2024. *Índice de Paz México 2024: Identificación y medición de los factores que impulsan la paz*. <https://www.indicedepaz-mexico.org/>.
- Interaction Design Foundation. 2025. SCAMPER. 2025. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/scamper>.
- Latorre-Coscolluela, Carmen; Silvia Vázquez-Toledo; Aroa Rodríguez-Martínez; María Liesa-Orús. 2020. “Design Thinking: Creatividad y Pensamiento Crítico en la Universidad.” *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 22 e28. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e28.2917>.
- Loera, Omar Eduardo, y Omar Trinidad Loera. 2017. “Un Desafío para México: La Cultura de la Paz.” *Misión Jurídica: Revista de Derecho y Ciencias Sociales* 10, no. 13 : 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6778196>.
- Organización de las Naciones Unidas. 2015. *Transformar Nuestro Mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Resolución A/RES/70/1. Asamblea General, 21 de octubre. https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf.
- Schwaber, Ken, y Jeff Sutherland (2020). *La Guía Scrum: La Guía Definitiva de Scrum. Las Reglas del Juego*. <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). 2019. *La Nueva Escuela Mexicana: Principios y Orientaciones Pedagógicas*. <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedag%C3%ADgica.pdf>.

Resolución A/RES/70/1, (21 de octubre de 2015), https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf.