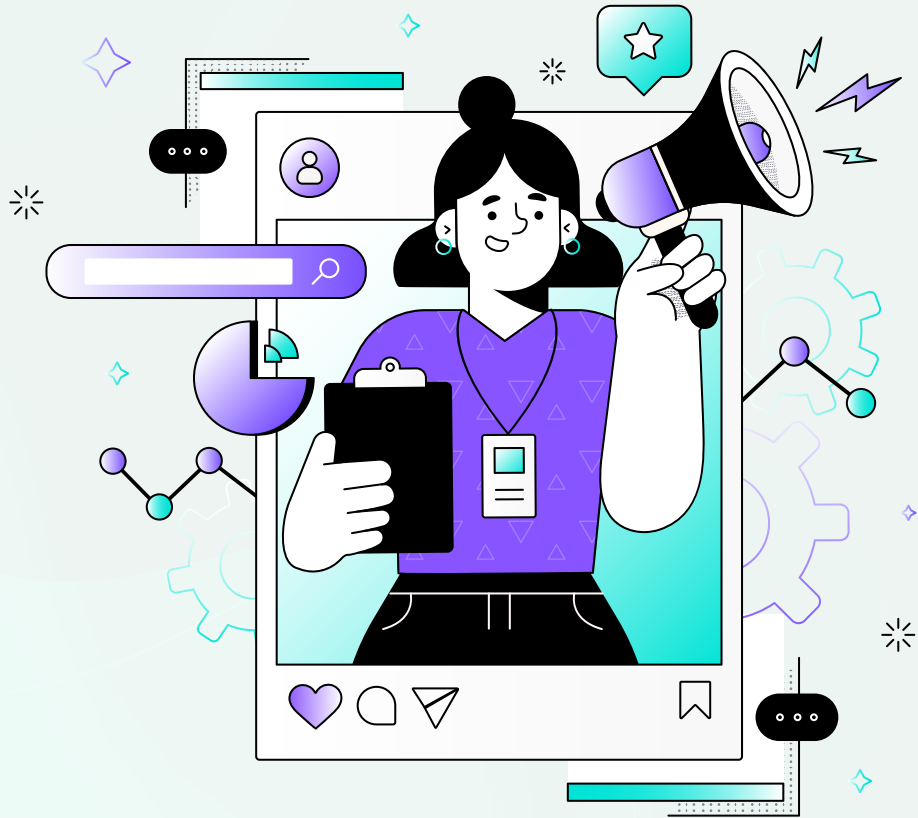




Proyecto  
**TESTIMONIOS  
DE PAZ**

Testimonios de Paz.  
Propuesta pedagógica gamificada  
sobre historias de reconciliación de  
actores del conflicto armado colombiano



# Cómo ser parte de la solución: herramientas y metodologías

## Cartilla 1

# Equipo académico de investigación

## Personal científico

### Investigador principal

Andrés Antonio Vergara Aguirre

### Coinvestigadores

Alba Shirley Tamayo Arango  
Francisco Luis Giraldo Gutiérrez  
Luis Eduardo Bautista Rojas  
Martha Liliana Torre Barreto  
Heverd Augusto Páez Quintana  
Elvis Fernando Ríos Pacheco

## Personal de apoyo

María Paula Ochoa García  
Mileidy Álvarez Melgarejo  
Katherinne Arenas López  
Miguel Ángel Lobo Rueda  
Anamaría Sotelo Rodríguez  
Sareth Hazbón Manrique  
Vladimir Pallares Arboleda

## Estudiantes en formación

Anderson Stiven Marín Salazar  
Martha Salcedo Parada  
Yuli Andrea Bayona Rodríguez  
Laura Andrea Díaz Vargas

## Edición

María Paula Ochoa García  
Andrés Vergara Aguirre



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA



Universidad Francisco  
de Paula Santander  
Ocaña - Colombia  
Vigilada Mineducación



Institución  
Universitaria  
Reacreditada en Alta Calidad



# Contenido

1. Presentación .....	3
2. Instituciones participantes .....	4
3. ¿Por qué buscar la construcción de la paz en los entornos educativos? .....	6
4. Objetivos del proyecto .....	7
5. Justificación .....	8
6. Conceptos clave .....	9
7. Preguntas orientadoras .....	11
8. Metodologías .....	12
9. Ser parte de la solución .....	16

# Presentación

**El conflicto armado en Colombia y sus protagonistas** tienen innumerables historias por contar. Relatar los hechos y dimensionarlos desde las diferentes perspectivas, es lo que permite que tanto los actores como la comunidad en general, conozcan y reflexionen frente a la trascendencia e importancia para las futuras generaciones.

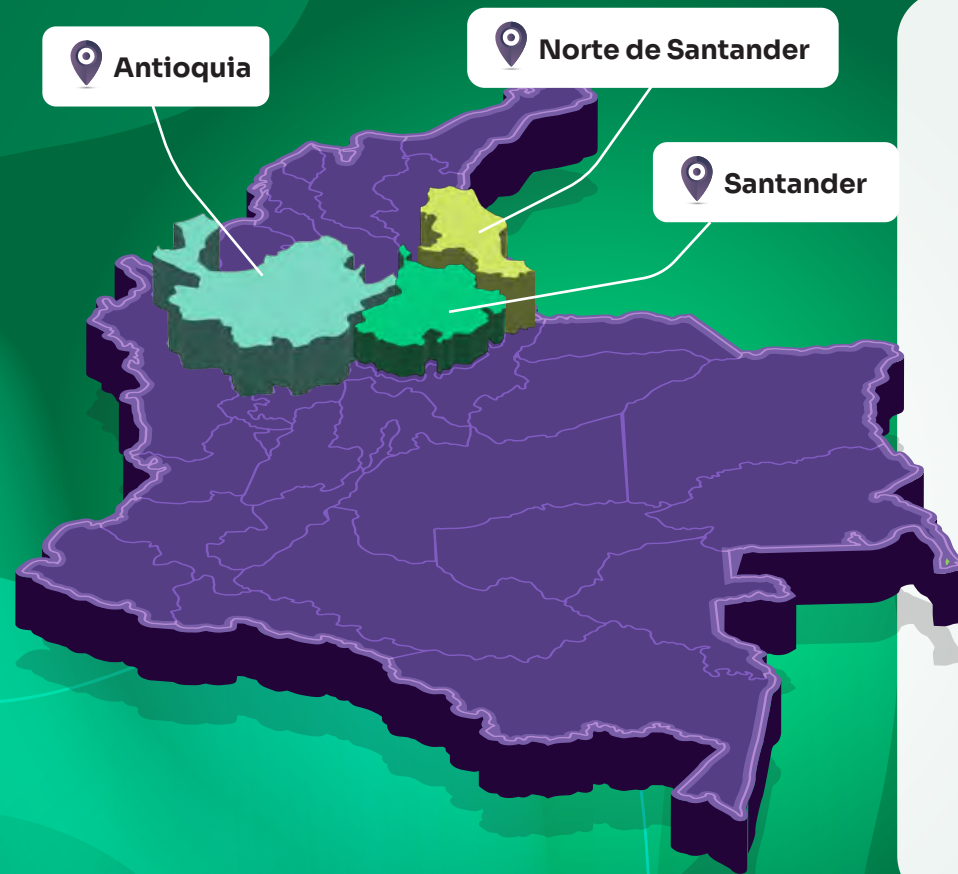
**El proyecto Testimonios de Paz - Propuesta pedagógica gamificada sobre historias de paz y reconciliación de actores del conflicto armado colombiano** abre un abanico de posibilidades para identificar, visibilizar y mostrar en contexto hechos que ponen a prueba la memoria histórica y el reconocimiento de situaciones.

La recopilación de testimonios de actores del conflicto armado en **Colombia** ha permitido la identificación de las distintas perspectivas que se tienen frente a este, aportando así a la identificación de características propias de los territorios, su economía, cultura, educación y el impacto que el conflicto ha tenido en estos.

Así, a partir de la identificación de la necesidad de crear estrategias pedagógicas que contribuyan en la **difusión de la reconciliación y la construcción de la paz**, se identificó la oportunidad de crear una **herramienta gamificada** basada en la virtualidad, que sirva como vehículo de difusión en entornos educativos, tanto para estudiantes de instituciones de educación superior como de secundaria, de manera que el conflicto armado se convierta en una temática fundamental a implementar en las cátedras, y así contribuir con la comprensión del conflicto armado en Colombia y potenciar la cultura de la **paz y la reconciliación** en las comunidades.

De acuerdo con los objetivos, se hace necesario el reconocimiento del territorio, en especial de los departamentos de **Antioquia, Santander y Norte de Santander**, los cuales son en principio los territorios objetivos del proyecto, con la finalidad de conocer la historia del conflicto en cada una de estas regiones como insumo para la construcción y desarrollo de los objetivos planteados.

# Instituciones participantes



El proyecto fue financiado por Minciencias mediante la convocatoria 890 de 2020 y contó con la participación de cuatro universidades reconocidas en el país, las cuales están comprometidas con la generación de conocimiento por medio de la formación de ciudadanos que adquieran la capacidad de responder a las necesidades del entorno y transformarlo. Es así que, en búsqueda de un objetivo común, se unen la **Universidad de Antioquia (UdeA)** como institución ejecutora, **El Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM)**, la **Universidad Industrial de Santander (UIS)** y la **Universidad Francisco de Paula Santander – Ocaña (UFP SO)** para contribuir en la búsqueda de la comprensión del conflicto armado en Colombia, por medio de la vinculación de los siguientes grupos de investigación y docentes participantes.



### **Estudios Literarios - COL0004685**

El Grupo de Estudios Literarios (GEL) enfoca su quehacer en torno a la investigación literaria interdisciplinar, con el fin de construir productos de nuevo conocimiento que generen innovaciones científicas y sociales, que posicionen los estudios literarios de Colombia en el ámbito internacional.

### **Comunicación, Periodismo y Sociedad - COL0002671**

Este grupo “está integrado por profesionales que se han formado en pregrado y/o posgrado en diversas áreas de las ciencias sociales y que tienen algo en común: están interesados en realizar tareas ligadas a la investigación en el campo de las comunicaciones y el periodismo”.



### **Finance & Management - COL0019703**

Este grupo de investigación tiene como misión “contribuir al desarrollo del conocimiento aplicado en las áreas de gestión organizacional, gestión de proyectos educativos, emprendimiento de mercados financieros a través de proyectos de investigación aplicados a diversos sectores de la economía”.

### **Interfaz - COL0057212**

Los estudios realizados por el grupo de investigación se centran en la solución de problemáticas propias de la región y el país, dando respuesta directa a necesidades sociales que requieren la generación de nuevos productos, servicios o experiencias, donde la investigación desarrollada por sus colaboradores se genera con alto nivel académico toma relevancia, en el mejoramiento de la sociedad.



### **CTS+i - COL0032358**

El grupo de investigación CTS+i es de carácter interdisciplinar perteneciente al Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín. Pionero en Colombia en la investigación para la producción, distribución, apropiación y uso social del conocimiento acerca de las interrelaciones de la ciencia, la tecnología y la sociedad. Se propone impactar cultural, política, social y económicamente a la región antioqueña y al país aportando soluciones a las problemáticas afines a su objeto de estudio.



### **Communis - COL0106792**

El grupo de investigación Communis, del programa de Comunicación Social de la UFPSO, busca fomentar el conocimiento científico de los docentes y estudiantes que lo integran, permitiendo el desarrollo de sus competencias y la generación de nuevos conocimientos en las diferentes áreas de la comunicación, que den respuesta o solución a las problemáticas locales, regionales, nacionales e internacionales.

# ¿Por qué fomentar la construcción de paz en los entornos educativos?



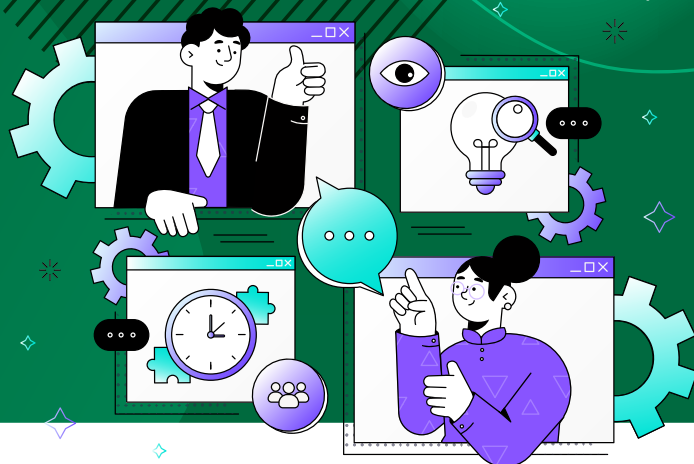
Las instituciones de educación media y superior tienen un rol fundamental en la generación de espacios donde se promueva el reconocimiento de la existencia del conflicto armado en Colombia, su trasegar y las consecuencias que este ha traído a las comunidades.

Hacer partícipes a los estudiantes en espacios de pedagogía y apropiación en torno a estas temáticas fortalecerá el conocimiento y la capacidad de difusión de la reconciliación, teniendo en cuenta que el conflicto armado impactó notoriamente a la población infantil, repercutiendo en sus proyectos de vida. Las escuelas son parte fundamental del desarrollo de los estudiantes en pro de potenciar sus oportunidades y fomentar la libertad, la igualdad y la inclusión, por medio de estrategias de pedagogía, educación y comunicación.

A partir de la necesidad identificada, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo contribuir a la construcción de una sociedad incluyente y democrática en Colombia a través de una estrategia pedagógica gamificada orientada a los jóvenes de educación media y/o superior, que promueva la comprensión del conflicto armado en todas sus dimensiones y que contribuya al fortalecimiento de las capacidades científicas, académicas y administrativas de los grupos de investigación participantes en el proceso?

Así nace la iniciativa de propiciar espacios de pedagogía en entornos educativos por medio de una herramienta gamificada con la cual los estudiantes y/o cualquier otra persona que quiera interactuar con esta pueda ahondar en los recorridos de los distintos actores del conflicto, generando un acercamiento a sus vivencias y promoviendo el reconocimiento de la violencia y sus causas y la construcción de la reconciliación.



# Objetivos del proyecto

## Objetivo General

Desarrollar una estrategia pedagógica basada en la gamificación, orientada a la virtualidad y con enfoque de género, que contribuya al fortalecimiento de las capacidades científicas, académicas y administrativas de los grupos de investigación de las IES públicas involucradas en el proyecto, para la apropiación social de la memoria generada en el marco del conflicto, que conlleve a su comprensión y a la construcción de sociedades más incluyentes, sostenibles y democráticas.

## Objetivos específicos

- Elaborar un conjunto de narrativas transmedia generadas de modo colaborativo en torno al perdón y la reconciliación en relación con el conflicto armado colombiano y sus representaciones sociales.
- Construir una estrategia pedagógica sobre la memoria del conflicto, a partir de la narrativa transmedia y de herramientas de gamificación con la población objeto del proyecto.
- Implementar mecanismos de apropiación social de la estrategia pedagógica que contribuyan a la consolidación de una cultura de paz y reconciliación, y que aseguren el conocimiento generado a través de prácticas reflexivas en torno a la generación, uso y asimilación del conocimiento por parte de los grupos de interés y de la comunidad académica de las IES participantes del proyecto.

# Justificación

La investigación interdisciplinaria abre nuevos horizontes hacia la construcción de rutas para la generación de conocimiento respecto a las acciones de los movimientos sociales. La búsqueda de narrativas y estrategias pedagógicas próximas a los nuevos modos de comunicarnos tiene como propósito acercar a la juventud a la memoria del conflicto, pero sobre todo a la memoria de la construcción de vínculos, modos de relación y condiciones para la comunicación dialógica que posibilita la paz, liderados y generados por los mismos actores que un día se situaron en los lugares dicotómicos de víctima/victimario.

Tomando en consideración la importancia de la formación en educación para la paz y la reconciliación dentro del país, este proyecto propone desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación que potencie el desarrollo del ser social y la consciencia sobre el conflicto para estudiantes de educación media y/o superior en los departamentos de Santander, Norte de Santander y Antioquia, con la esperanza de que posteriormente se pueda proyectar a todo el país.



# Conceptos clave

Para comprender los temas tratados en el desarrollo del proyecto de investigación, es relevante abordar los siguientes conceptos:

## Conflicto armado colombiano

Según los autores Wallensteen & Sollenberg (2001), los conflictos armados son [...] aquellos que han desencadenado en violencia directa, fundamentalmente debido a la divergencia de intereses en lo concerniente al gobierno y/o territorio donde hay un uso de la fuerza armada entre las dos partes, de la que al menos una está en el gobierno del Estado y que ha producido más de 25 muertos.

## Paz

La paz puede definirse como la ausencia de la guerra y de cualquier otro tipo de violencia, de la cual la guerra es solo una manifestación más. A su vez, la paz también ha sido considerada como la “transformación creativa de conflictos” (Labrador, 2013, pág. 47), en la cual intervienen elementos tales como la imaginación, la solidaridad, la compasión, el conocimiento, la integración, entre otros, los cuales son partícipes en la construcción de una cultura de paz.

## Pedagogía para la paz:

La pedagogía para la paz es un instrumento de educación, fundamentada en “una pedagogía libertaria y creativa que se basa en los pilares fundamentales del cambio y la transformación del conflicto” (Universidad Pedagógica Nacional, 2020). Así, pues, es necesario que se conozca y reconozcan las políticas de paz, la convivencia, la legalidad y los acuerdos de paz, promoviendo así la reducción de los niveles de violencia y la construcción de tejido social.

## Educomunicación:

En palabras de Hoyos (2011), “si la educación es comunicación y la comunicación es la competencia ciudadana por excelencia [...], es necesario evidenciar prácticas comunicativas dentro del contexto educativo (educomunicación), que permitan comprender a su vez, sentimientos y emociones” (Hoyos, 2011, citado en Bernal Cortés & Ramos Correa, 2015, pág. 25).

La educomunicación facilita la creación de espacios educativos mediante distintas estrategias de comunicación, permitiendo alcanzar un alto grado de interacción. A través de estos se pueden abordar diferentes contextos en espacios de reflexión, promoviendo así un sentido crítico.

# Conceptos clave

## Testimonios

Los testimonios, como insumo principal del desarrollo del proyecto, dan “cuenta de las expectativas de las personas, sus emociones, sentimientos, deseos, etc., y de que la vida de una persona es una puerta que se abre hacia la comprensión de la sociedad en la que vive” (Iturmendi, 2008, pág. 229).

## Gamificación

La gamificación “es la aplicación de diseños y mecánicas inspirados en juegos en un entorno que no es de juego. Su propósito es aumentar los niveles de motivación y participación de los usuarios, impulsar cambios de comportamiento y lograr objetivos específicos” (Cloke, 2023).

## Educación para la paz

“La educación para la paz se entiende como un medio para la formación en valores, dirigida a diferentes sectores y niveles educativos; pero, preponderantemente a la vida del día a día de la persona y la sociedad; esta educación para la construcción y consolidación de la cultura de paz, con sentido no formal se convierte en la unidad transversal del saber convivir y de la capacidad para la resolución de conflictos” (Panchi-Panchi et al, 2023, pp. 1831-1832).

## Cultura de paz

Construir una cultura de paz “es un esfuerzo multidisciplinar para transformar desde la educación las concepciones, cambiar las percepciones y asumir compromisos con la finalidad de originar la presencia de la paz en la cultura; comprendiendo que esta tarea de construir debe trascender los límites de los conflictos para convertirse en vivencia cotidiana de contextos como la escuela, el trabajo, la familia, el estado, la sociedad civil, entre otros.” (Hernández Arteaga, Luna Hernández, & Cadena Chala, 2017, pág. 152).



# Preguntas orientadoras

¿Cuál es el papel de las instituciones educativas en la reconstrucción del tejido social y la construcción de la paz en las comunidades afectadas por el conflicto armado en Colombia?

¿Existen estrategias pedagógicas que involucren a los estudiantes en los procesos de construcción de la paz y que promuevan la prevención de la violencia en contextos del postconflicto en Colombia?

¿Qué iniciativas pueden implementarse en el ámbito nacional para fortalecer la inclusión de la educación para la paz en los currículos escolares de estudiantes de media superior y universitarios, de las cuales se garantice su implementación en diferentes regiones del país?

¿Qué estrategias pedagógicas considera usted que podrían emplearse en las instituciones educativas para fomentar el diálogo sobre el conflicto armado y sus impactos en las comunidades?

# Metodologías

El desarrollo de las distintas actividades programadas para el cumplimiento del objetivo general y los específicos planteados en el proyecto requirió de la definición de tres fases de trabajo, cada una lideradas por las universidades expertas en temas que permitieran el cumplimiento del objetivo planteado para cada una de estas. Las fases abordadas fueron las siguientes:



## Fase 1: Construir un conjunto de narrativas transmedia



Esta fase requirió del uso de técnicas de entrevista semiestructuradas, las cuales fueron lideradas por docentes expertos en el tema, con la finalidad de que los actores del conflicto que narrarían su experiencia con el conflicto armado pudieran sentirse en un lugar seguro y confiable en el cual narrar su historia, y así recolectar los elementos necesarios para el desarrollo de los objetivos del proyecto. Estas estrategias permitieron recolectar testimonios de víctimas y victimarios en los departamentos de Antioquia, Santander y Norte de Santander, los cuales fueron sistematizados en softwares tales como Atlas. Ti, NVivo y MAXQDA, a partir de los cuales pudieron obtener atos importantes para el análisis y comprensión de estos. Además, dichas transcripciones de los testimonios fueron abordados como narrativas anónimas en primera persona, de manera que puedan ser difundidas en medios con la finalidad de realizar pedagogía y como estrategia de educomunicación, pero sin exponer a las fuentes.

## Fase 2: Construir la estrategia pedagógica

---



La construcción de la estrategia pedagógica requirió de levantamiento de información que permitiera alcanzar un panorama claro acerca de la pedagogía, la educación y la educomunicación, de manera que se identificaran estrategias pedagógicas implementadas en el entorno educativo acerca del conflicto armado y su efectividad. De esta manera, se establecieron estrategias de educomunicación y pedagogía por medio de talleres, los cuales fueron implementados en instituciones de educación media y superior, con la finalidad de sistematizar dicha información y extraer elementos clave para el planteamiento de estrategias de divulgación y de apropiación social del conocimiento, las cuales se desarrollan en la tercera fase de ejecución del proyecto.

De acuerdo con lo anterior, se desarrolló una herramienta gamificada orientada a la virtualidad, teniendo como base el desarrollo de cuatro escenarios, cada uno de los cuales permitió conocer y experimentar la historia de un actor del conflicto armado en Colombia.

Para el desarrollo de la herramienta, se definieron las mecánicas, dinámicas y componentes a usar en la herramienta a partir de la selección de artículos científicos o estudios sobre temáticas relacionadas con gamificación, videojuegos y herramientas gamificadas, a partir de los cuales se obtuvo una selección de referencias bibliográficas que permitió reconocer y describir aquellas mecánicas, dinámicas y componentes propios de herramientas gamificadas relacionadas con conflictos armados, tendencias de uso y aplicaciones de los mismos en el instrumento.

Además, se realizaron sesiones de asesoría impartidas por desarrolladores de software, quienes contribuyeron a la obtención de mayor claridad y especificaciones o requerimientos técnicos de la herramienta; esto permitió la elaboración del documento de especificación de requisitos.

La definición del Storytelling de los cuatro escenarios de la herramienta se realizó según la metodología Design Thinking, que permite generar ideas innovadoras que entiendan y den solución a las problemáticas y necesidades de los usuarios, siguiendo cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

La definición de la arquitectura de la herramienta partió de una revisión de literatura a través de la metodología prisma. Se utilizó un método de triangulación para integrar los resultados de la revisión de la literatura con los perfiles de usuario, las definiciones de mecánicas, dinámicas y componentes, y los storytelling, haciendo uso del diagrama entidad-relación. Este tipo de diagrama muestra cómo las diferentes entidades o ideas se relacionan entre sí dentro del sistema del videojuego gamificado. Permite representar de manera clara y concisa cómo se relacionan los diversos elementos, ideas y enfoques relevantes para el desarrollo del videojuego gamificado.

Para la producción del prototipo, la universidad ejecutora realizó la contratación de una empresa especializada en el desarrollo de videojuegos, la cual se encargó de plasmar las narrativas, desafíos, acciones y retroalimentaciones de los cuatro escenarios y personajes de la herramienta, de una manera gráfica y creativa.

### **Fase 3:** **Implementar mecanismos de apropiación social de la estrategia pedagógica**

---



El desarrollo de esta fase se complementa con el conjunto de actividades desarrolladas en la segunda fase, las cuales fueron enfocadas en las áreas de ingeniería, diseño gráfico, diseño industrial, educación, entre otras.

Para la definición de los mecanismos a implementar para la ejecución de la apropiación social de la estrategia pedagógica se requirió de una serie de actividades académicas desarrolladas en instituciones educativas públicas y/o privadas del país, en las cuales se tuvo la participación de estudiantes de grado 9°, 10° y 11° de instituciones de educación media y estudiantes de los tres primeros semestres de algunas universidades del país; las actividades giraron entorno a estrategias de educomunicación y pedagogía, las cuales fueron planteadas a partir de la búsqueda bibliográfica y la creación de un documento de trabajo para cada uno de estos componentes.

Estas actividades permitieron identificar el nivel de apropiación social que tienen los jóvenes frente al conflicto armado en Colombia.

A partir de las actividades iniciales, se formularon las estrategias de educomunicación y de apropiación social del conocimiento de la siguiente manera:

### La estrategia de educomunicación del proyecto se estructuró en cuatro fases:

**Fase 1:**

Reflexiones sobre el conflicto armado y la educomunicación

**Fase 2:**

Mapeando la historia

**Fase 3:**

Entrevistas cortas, reflexiones profundas

**Fase 4:**

Reflejos del pasado, cartas para el presente

### Por su parte la estrategia de apropiación social del conocimiento frente al conflicto armado se denominó “Superando el conflicto armado en Colombia”, y fue desarrollada en las siguientes fases:

**Fase 1:**

Reflexión y reconocimiento: contexto del conflicto armado

**Fase 2:**

Pedagogía y educación del conflicto armado

**Fase 3:**

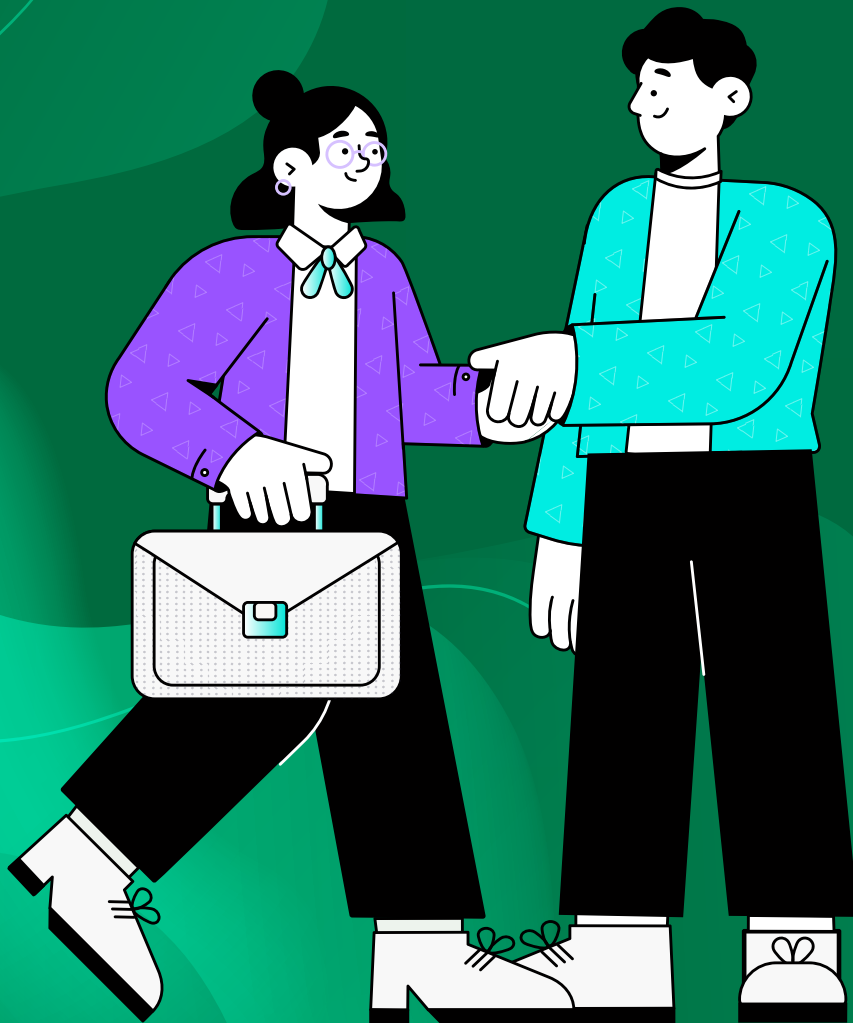
Validación e implementación de la herramienta gamificada sobre el conflicto armado en Colombia “operación camaleón”

**Fase 4:**

Divulgación y comunicación: resultados y productos.

Las estrategias implementadas promovieron la comprensión crítica del conflicto armado a través de enfoques participativos y pedagógicos. Cada fase impulsó la reflexión y la construcción de memoria colectiva. Esto fortaleció la apropiación social del conocimiento desde una perspectiva educomunicativa.

# Ser parte de la solución



**El proyecto Testimonios de Paz** involucra a diferentes actores en su el cumplimiento de los objetivos. En primer lugar, se cuenta con la participación de grupos de investigación de diferentes universidades públicas de Colombia, quienes aportaron sus conocimientos y capacidades científicas, académicas y administrativas para el desarrollo de la estrategia pedagógica gamificada. Además, cuenta con la participación de jóvenes de educación media y superior, quienes son los usuarios finales de la plataforma digital gamificada y quienes **contribuyen con sus experiencias y perspectivas en la validación del prototipo de la herramienta gamificada.**

Por último, se contó con el apoyo de entidades gubernamentales y no gubernamentales, así como de la sociedad civil en general, para la difusión y promoción del proyecto, orientado hacia la consolidación de una **paz estable y duradera en Colombia.**

## Una reflexión para el final:

“Puesto que las guerras se originan en las mentes de los hombres, es en la mente de los hombres donde deben construirse las defensas de la paz”, expresa la Unesco en su Constitución (1945).

**Y tú, ¿cómo puedes aportarle a la paz?**

# Referencias

Bernal Cortés, A. A., & Ramos Correa, W. J. (2015). Sentimientos morales, educomunicación y nuevas ciudadanía en el Colectivo Caminos de Paz. *Infancias Imágenes*, 14(1), 23-39. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/8128/10426>

Cloke, H. (27 de mayo de 2023). 19 tendencias de gamificación para 2023-2025: estadísticas, datos y ejemplos clave. *Growth Engineering*. Obtenido de [https://www-growthengineering-co-uk.translate.goog/19-gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-facts-examples/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es-419&\\_x\\_tr\\_pto=sc#elementor-action%3Aaction%3Dpopup%3Aclose%26settings%3DeyJkb19ub3Rfc2hvd19hZ2Fpbil6liJ9](https://www-growthengineering-co-uk.translate.goog/19-gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-facts-examples/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc#elementor-action%3Aaction%3Dpopup%3Aclose%26settings%3DeyJkb19ub3Rfc2hvd19hZ2Fpbil6liJ9)

Hernández Arteaga, I., Luna Hernández, J. A., & Cadena Chala, M. C. (2017). Cultura de paz: una construcción desde la educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 19(28), 149-172. Obtenido de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia\\_educacion\\_latinoamericana/article/view/5596/5561](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/view/5596/5561)

Iturmendi, D. M. (2008). La historia oral como método de investigación histórica. *Gerónimo de Uztariz*, (23-24): 227-233. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3264024>

Labrador, C. (2013). Educación para la paz y cultura de paz en documentos internacionales. *Contextos Educativos. Revista de Educación*(3), 45-68. Obtenido de <https://doi.org/10.18172/con.463>

Panchi-Panchi, H. M., Proaño-Reyes, G., Castro-Sánchez, F., y Acurio-Altamirano, Bolívar. 2023. Cultura de paz que asegure la seguridad ciudadana y una convivencia pacífica, Latacunga, Ecuador. *Iustitia Socialis. Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas*, VIII (1): 1829-1838. Obtenido de [https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/Iustitia\\_Socialis/article/view/3413/5900](https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/Iustitia_Socialis/article/view/3413/5900)

Rojas, J. C. (ene./jun. de 2016). Etapas del conflicto armado en Colombia: hacia el posconflicto. *Latinoamérica*(62), 227-257. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/latinoam/n62/1665-8574-latinoam-62-00227.pdf>

Universidad Pedagógica Nacional. (18 de mayo de 2020). Obtenido de <http://museopedagogico.pedagogica.edu.co/2020/05/18/la-pedagogia-para-la-paz/>

Wallensteen, P., & Sollenberg, M. (2001). Armed Conflict, 1989-2000. *Journal of Peace Research*, 38(5), 629-644.

Unesco. 1945. Constitución de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). Obtenido de <https://www.refworld.org/legal/constinstr/unesco/1945/en/41638>

# La paz, una tarea de todos

Detrás del proyecto Testimonios de Paz hay una convicción profunda: narrar es resistir, y escuchar es empezar a reparar. El proceso del cual da cuenta esta cartilla ha sido un intento por tejer, desde el testimonio, una pedagogía de la memoria que no solo registre lo ocurrido, sino que invite a comprender el conflicto armado, a empatizar con los actores y con las víctimas, y a poner nuestra propia palabra al servicio de la construcción de paz.

El testimonio, entendido aquí como género narrativo y como método de investigación, nos ha permitido acercarnos a las voces de quienes vivieron el conflicto armado colombiano en carne propia. Voces que durante años han sido silenciadas, tergiversadas o ignoradas, y que hoy reclaman un lugar en los relatos sobre la realidad de nuestro país. Escucharlas no es un gesto de cortesía, sino un acto ético, una manera de erosionar la verdad hegemónica y abrir paso a formas más justas de contar nuestra historia.

Pero ningún proceso de esta magnitud se construye en soledad. Testimonios de Paz es resultado del trabajo coordinado de un equipo interdisciplinario, comprometido y profundamente humano. En cada fase del proyecto, desde la recolección de testimonios y sus narrativas derivadas hasta la creación de la herramienta gamificada y la construcción de la estrategia de apropiación social, se tejieron la escucha, la reflexión crítica y el diálogo franco. Sin ese entramado de saberes, búsquedas y voluntades, este trabajo no habría sido posible.

Hoy, al cerrar estas páginas, no pretendemos ofrecer una verdad definitiva, sino una invitación a seguir escuchando, a seguir preguntando, a seguir narrando las historias del conflicto. Que cada testimonio sea semilla de conversación, de preguntas nuevas, de acciones colectivas. Porque la paz no se decreta ni se resuelve con la firma de un acuerdo: se construye con muchas voces, en muchos tiempos, y desde muchos lugares. Y cada palabra dicha, cada historia contada, puede ser un acto de paz.

**Andrés Vergara Aguirre**  
Investigador principal, Testimonios de Paz

# Cartilla

## Cómo ser parte de la solución: herramientas y metodologías



Proyecto  
**TESTIMONIOS  
DE PAZ**

Propuesta pedagógica gamificada  
sobre historias de reconciliación de  
actores del conflicto armado colombiano