



Proyecto
**TESTIMONIOS
DE PAZ**

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



Herramienta gamificada y estrategia pedagógica

Cartilla 2

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

Herramienta



Contenido

1. Presentación	3
2. ¿Qué es una herramienta gamificada?	4
3. Objetivos del desarrollo de la herramienta	5
4. Operación Camaleón	6
5. Metodologías empleadas	7
6. Personajes	11
7. Reflexión final	12
8. ¿Qué sigue para Operación Camaleón?	13

Presentación

En la formulación del proyecto de investigación “**Testimonios de Paz - Propuesta pedagógica gamificada sobre historias de paz y reconciliación de actores del conflicto armado colombiano**” se parte de la necesidad de generar herramientas educativas innovadoras que permitan abordar la memoria histórica desde perspectivas pedagógicas sensibles, inclusivas y tecnológicamente actualizadas.

Esta propuesta surge como respuesta al desafío de **involucrar a las nuevas generaciones** en la comprensión del conflicto armado colombiano, no solo como un hecho del pasado, sino como una realidad con profundas implicaciones en el presente y el futuro del país. En este sentido, **Testimonios de Paz** se propone una experiencia pedagógica que combina el rigor investigativo con elementos lúdicos y narrativos, facilitando procesos de reflexión crítica, empatía y aprendizaje significativo a través del uso de herramientas digitales interactivas.



El diseño de la **herramienta gamificada denominada Operación Camaleón** es el eje central de esta propuesta, la cual se fundamenta en testimonios reales de víctimas y excombatientes, y se apoya en metodologías narrativas, tecnológicas y analíticas que permiten transformar la memoria individual en un recurso colectivo para la construcción de paz. A través de esta estrategia se busca fomentar el diálogo, la comprensión de los dilemas éticos del conflicto y la promoción de valores democráticos, con especial énfasis en escenarios educativos dirigidos a jóvenes.



¿Qué es una herramienta gamificada?

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”, según la definición de Harry Cloke (2023) en “19 tendencias de gamificación para 2023-2025: estadísticas, datos y ejemplos clave” (<https://www.growthengineering.co.uk/>).

En este sentido, la herramienta gamificada se plantea como una didáctica motivacional apoyada en las TIC orientada a **promover procesos de enseñanza y aprendizaje** sobre la memoria histórica del conflicto armado colombiano con el fin de fortalecer la construcción de **sociedades incluyentes y democráticas**.

A través de **decisiones interactivas**, narrativas inmersivas y personajes representativos del conflicto, se busca que los jóvenes no solo comprendan los hechos, sino que también desarrollen **empatía y pensamiento crítico**. Así, la gamificación se convierte en una vía pedagógica para reflexionar sobre la guerra, el perdón y la reconciliación de manera activa y significativa.

Objetivo del desarrollo de la herramienta



El desarrollo de la herramienta gamificada del proyecto surge como eje central del objetivo general, el cual busca “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”.

Así, **Operación Camaleón** nace como una propuesta pedagógica gamificada que materializa este objetivo general, al integrar narrativas construidas a partir de testimonios reales del conflicto armado colombiano con tecnologías digitales y principios de diseño centrados en el usuario. Esta herramienta busca facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje que promuevan la reflexión crítica, el pensamiento empático y la comprensión profunda de las dinámicas del conflicto desde múltiples perspectivas.

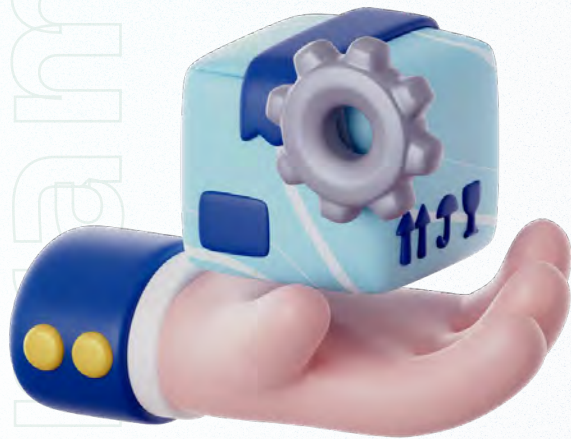
Operación Camaleón



Operación Camaleón es una experiencia interactiva del proyecto **Testimonios de Paz** que utiliza gamificación para conectar a la juventud con la memoria del conflicto armado colombiano. Basada en **testimonios reales de víctimas y victimarios**, la herramienta crea un entorno inmersivo con escenas y diálogos que invitan a reflexionar sobre la complejidad de la guerra, el perdón y los dilemas morales. A través de las TIC, ofrece una experiencia intuitiva y participativa que promueve la comprensión de diversas perspectivas sobre la violencia y sus consecuencias. Está diseñada para ser usada en contextos educativos con jóvenes mayores de 15 años, siguiendo la clasificación del Ministerio de Cultura (Resolución 16 de 2005), aunque la decisión final de su uso queda a criterio del usuario.

Proceso de construcción de la herramienta gamificada

Narrar para transformar: del testimonio al juego



En el marco del desarrollo de una herramienta gamificada sobre el conflicto armado en Colombia, se llevaron a cabo diversas etapas de investigación, sistematización y narración, empleando enfoques metodológicos rigurosos y herramientas tecnológicas especializadas.

La contextualización de los departamentos de Antioquia, Santander y Norte de Santander permitió identificar y reconocer la existencia de repositorios con abundante documentación bibliográfica. Estos recursos fueron fundamentales para la elaboración de un documento guía que ofrece una visión amplia de los diferentes contextos e implicaciones del conflicto armado en estas regiones del país.

Para cada departamento se abordaron múltiples dimensiones del contexto: histórico, económico, geográfico, social, político y ambiental. Este análisis integral sirvió como insumo clave para la comprensión y el análisis de los testimonios, al facilitar la identificación de elementos comunes entre los relatos y las condiciones particulares de cada territorio.

Una vez concluida la recolección de testimonios de víctimas y victimarios, un equipo de expertos se encargó de construir relatos con un enfoque narrativo y periodístico, preservando el anonimato de los testigos para garantizar su seguridad y confidencialidad. Estos relatos permitieron identificar elementos significativos —como escenarios, emociones, vocabulario, decisiones y personajes— que sirvieron como base para la construcción del storytelling de cada uno de los cuatro niveles propuestos para el desarrollo del videojuego.

Para el desarrollo de los storytelling, se seleccionaron los testimonios que servirían como fuente principal para la construcción de las narrativas, teniendo en cuenta que la herramienta gamificada estaría compuesta por cuatro escenarios o niveles. Cada nivel contaría con un personaje principal, representante de uno de los actores del conflicto seleccionados: un civil, un militar, un paramilitar y un guerrillero.

Con los storytelling definidos y los elementos narrativos establecidos, el investigador principal del proyecto, Andrés Vergara Aguirre, procedió con el desarrollo de los guiones a partir de los cuatro personajes principales que representarían las distintas perspectivas del conflicto

armado colombiano. El guión de cada personaje fue construido con base en los testimonios reales seleccionados, incorporando detalles biográficos, emocionales y contextuales que permiten dar vida a historias verosímiles y conmovedoras. Estos protagonistas no solo encarnan diferentes roles en el conflicto —civil, militar, paramilitar y guerrillero—, sino que también le permiten al jugador explorar dilemas éticos, situaciones extremas y decisiones complejas desde distintos ángulos.

Más adelante, se presentan los cuatro personajes que guían la experiencia interactiva en cada uno de los niveles de la herramienta gamificada.

1. Metodologías empleadas en el desarrollo de los testimonios:

1. Revisión bibliográfica y bibliométrica:

- Bases consultadas: Science Direct, Scielo, Scholar, Redalyc, repositorios universitarios.
- Herramientas de visualización: Excel y QGIS.

2. Transformación narrativa de entrevistas:

- Conversión de entrevistas a relatos en primera persona.
- Conservación de la voz, tono y emocionalidad del testigo.

3. Modelo actancial de Greimas:

- Análisis estructural de roles narrativos (sujeto/objeto, ayudante/oponente, destinador/destinatario)

4. Redacción de guiones y storytelling para videojuegos:

- Identificación de escenarios, objetos, actores y situaciones clave.

5. Sistematización con software cualitativo:

- Uso de Nvivo, Atlas.ti, Maxqda.
- Técnicas: redes semánticas, árboles de palabras, tablas de coocurrencia, reportes de codificación.

6. Desarrollo de contenidos gamificados:

- Redacción de diálogos y decisiones para los niveles del videojuego.
- Adaptación de testimonios reales a formatos pedagógicos e interactivos.

Innovación pedagógica en acción: Metodologías para la creación de Operación Camaleón

El desarrollo de la herramienta gamificada Operación Camaleón avanzó con una fase clave de **identificación de limitantes y condiciones del entorno**, donde se realizaron una revisión exploratoria y encuestas al público objetivo. Esta fase permitió comprender obstáculos técnicos y de usabilidad en experiencias gamificadas complejas, especialmente en contextos educativos.

Luego se elaboraron **mapas de empatía, journey maps y perfiles de usuario**, usando técnicas estadísticas como **K-means clustering en RStudio** y análisis de datos en **Excel**, lo que permitió segmentar perfiles de usuarios con base en comportamientos y características comunes.

La **definición de mecánicas, dinámicas y componentes del juego** se basó en una **revisión sistemática (Prisma)** de literatura académica (Scopus y Web of Science), seguida de **talleres de socialización** para la selección colaborativa de elementos lúdicos relevantes.

El **diseño de la interfaz de usuario** y la construcción del **Storytelling** se guiaron por la metodología **Design Thinking**, que integró la empatía con el usuario, la ideación y la cocreación narrativa, utilizando herramientas como **Draw.io** para la diagramación.

La **arquitectura conceptual de la herramienta** se construyó con base en otra revisión sistemática, complementada con un enfoque de **triangulación metodológica**. Se usaron **diagramas entidad-relación** para visualizar la interacción entre elementos del sistema y jugadores.

Se elaboraron **casos de uso y requerimientos técnicos** (funcionales y no funcionales), en colaboración con desarrolladores, asegurando un documento base para el desarrollo y actualización continua de la herramienta.

Posteriormente se produjo un **prototipo funcional** (dos de cuatro niveles), con entregas evaluadas por el equipo y retroalimentadas con la empresa desarrolladora.

Finalmente, se avanza en la **validación del prototipo** mediante siete pruebas clave (unitaria, integración, sistema, casos de uso, interfaz gráfica, usabilidad y compatibilidad), asegurando que el producto cumpla con estándares técnicos y pedagógicos.

Del aula al juego: itinerarios pedagógicos para comprender el conflicto

El desarrollo de la Estrategia de Apropiación Social: superando el conflicto armado en Colombia, se basa en la **Metodología Interdisciplinaria Centrada en Equipos de Aprendizaje (Micea)**, que fomenta el aprendizaje colectivo mediante el trabajo colaborativo e intercambio de ideas. La propuesta se estructura en tres fases con actividades que abordan el conflicto armado colombiano desde la educación, la reflexión y la tecnología.

Fase 1: Reflexión y reconocimiento del conflicto armado

Actividad 1:

“Explorando las raíces del conflicto armado”
Análisis de causas y actores del conflicto, reflexionando sobre el papel de la educación y la comunicación.

Actividad 2:

“Entrevistas cortas, reflexiones profundas”
Creación de entrevistas estilo TikTok, formulando preguntas directas para provocar reflexiones significativas.

Actividad 3:

“Reflejos del pasado, cartas para el presente”
Escritura de cartas sobre historias reales del conflicto para generar empatía y conexión con las víctimas.

Fase 2: Pedagogía y educación del conflicto armado

Murales de memoria y esperanza

Expresión artística del conflicto y sus consecuencias, promoviendo la memoria y la esperanza.

Desafío de Saberes: Historia y Paz

Trivia educativa que refuerza el conocimiento histórico y los procesos de paz, desarrollando pensamiento crítico.

Fase 3: Validación de la herramienta gamificada Operación Camaleón

Validación en contextos reales con estudiantes, quienes interactuaron con distintos **escenarios narrativos** (civil, paramilitar, Fuerzas Armadas, guerrilla) que permitieron comprender diversas perspectivas del conflicto colombiano de forma lúdica y significativa.

Fase 4: Divulgación

Divulgación de resultados con autoridades locales, académicos y estudiantes.

Personajes de la herramienta gamificada Operación Camaleón



Francisco

Corresponde al nivel en el que se representa la perspectiva de un civil en medio del conflicto armado. En este escenario se relata la historia de Francisco, un hombre de mediana edad, quien ejerce como comunicador social-periodista en una zona con alta presencia de actores ilegales armados. El personaje proviene de un departamento distinto al lugar de desarrollo de los hechos y trabaja en esta región como líder e instructor de la Red de Emisoras Comunitarias. Allí, se relatan hechos tales como amenazas, persecución y secuestro.



Milo

Representa el rol de un militar dentro del conflicto y protagoniza el segundo nivel del videojuego. Es un hombre de 28 años, de una familia de clase media, casado y con dos niños pequeños. Ingresó al Ejército como soldado regular y después hizo el curso de suboficial.



Julián

Es el personaje principal del tercer nivel, que ofrece la perspectiva de un actor vinculado al paramilitarismo. Julián es un joven empresario. Con su familia tiene una próspera fábrica de confecciones en el centro de la ciudad, la cual administran él y su hermano. La historia de este personaje se desarrolla en zonas rurales y urbanas.



Elena

Protagoniza el cuarto nivel, presenta la visión de una joven vinculada a la guerrilla. Es una muchacha humilde de una población desatendida por el Estado, que termina formando parte de un frente guerrillero.



Reflexión Final

Más allá de ser una apuesta tecnológica o educativa, **Operación Camaleón** constituye una invitación a mirar de frente las heridas del pasado desde la empatía, el pensamiento crítico y la escucha activa.

Al integrar testimonios reales en una experiencia gamificada, se busca no solo enseñar sobre el conflicto armado colombiano, sino también abrir espacios para el reconocimiento del otro, el cuestionamiento de narrativas únicas y la construcción de memoria desde múltiples voces. Esta herramienta nos recuerda que educar para la paz no es solo transmitir contenidos, sino generar vivencias que movilicen emociones, transformen actitudes y despierten conciencia social.

¿Estamos realmente dispuestos a escuchar las voces que incomodan, para construir juntos una memoria que nos incluya a todos?

¿Qué sigue para Operación Camaleón?



Tras el proceso de diseño, validación y presentación de Operación Camaleón, nos encontramos ante una pregunta clave: **¿cómo seguir potenciando su impacto?** El camino recorrido nos demostró que es posible enseñar el conflicto armado colombiano de manera didáctica desde la empatía, la escucha activa y el pensamiento crítico, pero también evidencia la necesidad de seguir ampliando horizontes.

Nuestro anhelo es consolidar **Operación Camaleón** como una plataforma educativa en expansión. Nos planteamos integrar nuevos niveles narrativos que incluyan otras voces históricamente silenciadas: líderes sociales, comunidades afrodescendientes, pueblos indígenas, víctimas del desplazamiento forzado y excombatientes en procesos de reincorporación, pero también voces que, desde entidades y organizaciones públicas y privadas relacionadas con la educación y la gestión ante las comunidades, pueden tener mayor proyección para un mejor aprovechamiento del potencial pedagógico de **Operación Camaleón**.

Si logramos estos propósitos, **el juego podrá ofrecer un panorama aún más diverso y complejo del conflicto**, con el fin de fortalecer procesos de memoria incluyente.

También exploraremos su uso en contextos extracurriculares: **bibliotecas públicas, casas de la cultura y escenarios de justicia transicional**, como parte de estrategias de pedagogía para la no repetición.

Por otro lado, hemos pensado en la opción de establecer alianzas con instituciones educativas, organizaciones sociales y entidades territoriales para implementar la herramienta como parte de programas de educación para la paz. En este sentido, también consideramos la opción de sistematizar y publicar algunos resultados pedagógicos de su aplicación, de modo que la experiencia pueda ser replicada y enriquecida en otros territorios.

En esencia, Operación Camaleón tiene la fuerza y la vitalidad para seguir creciendo, en diálogo permanente con las comunidades, los educadores, las víctimas y todos los implicados en el conflicto armado colombiano: la paz no es una simple meta, sino un largo proceso de aprendizaje colectivo donde Operación Camaleón puede hacer un aporte significativo a la transformación de nuestra sociedad.

Andrés Vergara Aguirre
Investigador principal



**DESAFÍOS
DEL CONFLICTO
ARMADO
EN COLOMBIA**

Cartilla Herramienta gamificada y estrategia pedagógica



Proyecto
**TESTIMONIOS
DE PAZ**

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