



2025

Boletín

Informativo

Actividades destacadas

Segundo trimestre

ASÍ CONCLUYO

Semilleros 2025-I

El pasado 30 de mayo de 2025 se llevó a cabo la del seminario de Habilidades Investigativas Fase I y el semillero de investigación Fase II de F&M.



73

Fueron los estudiantes de pregrado **CERTIFICADOS** en el **seminario de habilidades investigativas**

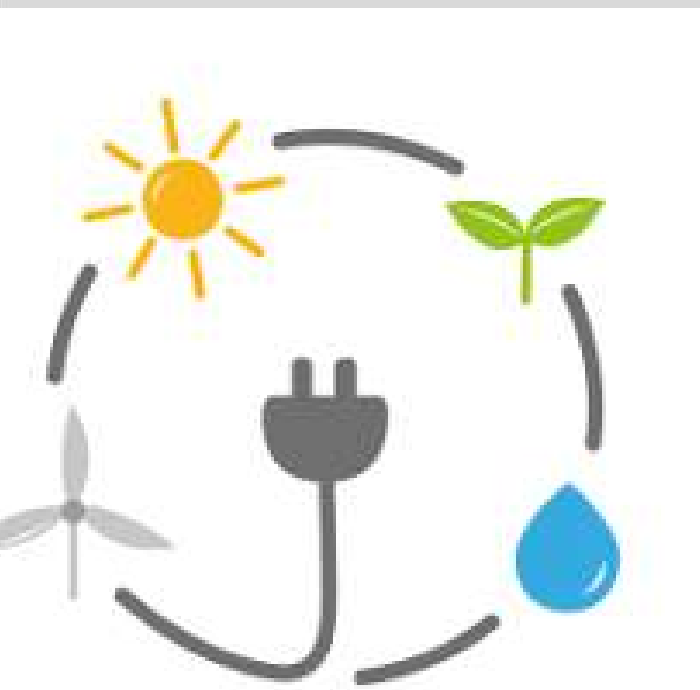
2

Fueron los estudiantes de pregrado **CERTIFICADOS** en el **semillero F&M**

Ganadores Reto Investigarte

Con la tematica:

"Alternativas de almacenamiento energético y redes inteligentes para la optimización de energías renovables en Santander, Colombia: Un análisis cualitativo desde el contexto regional"



Se premió a los ganadores del reto Investigarte:

Ana Victoria Díaz Carrillo

Gabriel Moreno Parra

Marlonth Jhoanny Ramírez Calixto

Sanin Dávila Cruz

Sara Valentina Sierra Nossa

Autores

Martha Salcedo Parada

Profesional F&M

Orlando E. Contreras

Director grupo F&M

01

PROYECTOS

TESTIMONIOS DE PAZ

Eventos de socialización: Testimonios de Paz: Divulgación y Comunicación de los Resultados y Productos en Santander.

En Colombia, la memoria histórica del conflicto armado es un pilar fundamental para la construcción de paz y la formación de nuevas generaciones. Sin embargo, acercar a los jóvenes a este pasado complejo y doloroso representa un desafío para la educación tradicional. En este contexto, la innovación pedagógica y el uso de tecnologías emergentes, se han convertido en aliados clave para transformar la manera en que se enseña y se vive la historia reciente del país. El proyecto “Testimonios de Paz” surge como una respuesta a esta necesidad, apostando por la gamificación y la virtualidad como estrategias para promover el análisis crítico, la reflexión y la apropiación social de la memoria histórica.

“Testimonios de Paz” es una iniciativa financiada por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia (Minciencias), en el marco de la Convocatoria 890 - para el fortalecimiento del CTel en instituciones de educación superior. El proyecto es el resultado de la colaboración entre la Universidad Industrial de Santander (UIS), la Universidad de Antioquia (UdeA), el Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y la Universidad Francisco de Paula Santander, sede Ocaña (UFPSO). Este equipo interdisciplinario, reúne expertos en educación, historia, tecnologías digitales y desarrollo de videojuegos con el objetivo común de contribuir a la construcción de sociedades más sostenibles, incluyentes y democráticas.

A través de la herramienta gamificada denominada “Operación Camaleón”, el proyecto busca involucrar activamente a los estudiantes en la comprensión de los hechos, las decisiones y las consecuencias del conflicto armado colombiano, invitándoles a ser protagonistas de su propio aprendizaje. Esta fue concebida como un recurso pedagógico innovador, orientado a la virtualidad y basado en la



narrativa interactiva y los retos inmersivos, todo con un doble propósito, en primer lugar, de facilitar la apropiación social de la memoria generada por el conflicto armado; y en segundo lugar, fomentar la comprensión crítica y el análisis reflexivo entre los jóvenes, quienes muchas veces se sienten distantes estos temas.

Como parte de las acciones de divulgación del proyecto, en mayo de 2025, la ciudad de Bucaramanga fue el de dos eventos clave para la socialización de resultados y productos de “Testimonios de Paz”. Durante el primer evento, el Auditorio Guillermo Camacho Caro de la UIS, se preparó para recibir a autoridades educativas, docentes, coordinadores académicos y estudiantes del área metropolitana, quienes fueron convocados para conocer y experimentar de primera mano la herramienta “Operación Camaleón”. El segundo evento, dirigido a estudiantes de grados décimo y undécimo del Instituto Caldas.

El ambiente previo al evento, estuvo marcado por la expectativa y la curiosidad. Para muchos de los asistentes, era la primera vez que se enfrentaban a una propuesta educativa basada en la gamificación y la tecnología digital aplicada a la memoria histórica. Las jornadas iniciaron con una presentación general del proyecto, en la que se contextualizó la importancia de la memoria histórica y el papel de la educación en la construcción de paz. Se explicó el origen de “Testimonios de Paz”, los objetivos propuestos y el proceso de desarrollo de la herramienta gamificada, a través de una presentación realizada por los investigadores Andrés Vergara, Luis Eduardo Bautista y Francisco Giraldo.

**EVENTO DE
SOCIALIZACIÓN
INSTITUTO CALDAS.**

03



Los asistentes recibieron información sobre la estructura de “Operación Camaleón”, sus componentes principales y la lógica de los retos y escenarios interactivos, posteriormente, a través de una actividad lúdica dirigida por el profesor Luis Alejandro Palacio, experto en teoría de juegos, comportamiento estratégico y formación en ciudadanía, se interactuó con el público utilizando la herramienta gamificada desarrollada en el proyecto.

Durante la sesión, se presentó uno de los niveles del videojuego, planteando las diversas decisiones a los asistentes, invitándolos a argumentar sus respuestas con el objetivo de generar un debate constructivo. Esta dinámica permitió ilustrar el potencial pedagógico de la herramienta en contextos educativos reales. La actividad despertó un notable interés entre los participantes, tanto por las historias que se narran en Operación Camaleón como por las posibilidades que ofrece para abordar el conflicto armado colombiano desde una perspectiva crítica, empática y diversa, incorporando elementos propios de la gamificación para fomentar el aprendizaje significativo.

A lo largo de la jornada, se generaron espacios de diálogo y reflexión colectiva. A través de un foro, docentes, estudiantes y asistentes valoraron el potencial de “Operación Camaleón” para dinamizar las clases de ciencias sociales y acercar a los estudiantes a la memoria histórica desde una perspectiva más vivencial y participativa; además, identificaron la herramienta como una oportunidad para



PARTICIPANTES DEL FORO DE DISCUSIÓN Y REFLEXIÓN.

fortalecer los procesos de formación ciudadana y promover el pensamiento crítico en las instituciones educativas. Los estudiantes, por su parte, manifestaron interés en continuar explorando la plataforma y profundizar en los temas abordados.

04

La experiencia les permitió comprender la complejidad del conflicto armado y la importancia de la memoria histórica para la construcción de paz.

De manera previa al desarrollo del evento de socialización y con el propósito de garantizar el funcionamiento técnico de la herramienta "Operación Camaleón", el equipo del proyecto llevó a cabo un riguroso proceso de validación. Este proceso incluyó pruebas unitarias, de integración, de sistema, de casos de uso, de interfaz gráfica, de usabilidad y de compatibilidad, aplicadas durante el segundo semestre de 2024. Los resultados de la validación técnica, fueron

presentados en una ponencia oral en el Congreso Internacional de Innovación Educativa (CIIE). En las pruebas unitarias, se alcanzó un cumplimiento del 98% en 24 casos de prueba por nivel, aunque se identificaron inconsistencias menores, como la falta de retroalimentación condicional en algunas decisiones. Las pruebas de integración mostraron un cumplimiento del 95%, destacando la necesidad de mejorar la sincronización de sonidos de ambientación en escenarios 360°. En las pruebas de sistema, se alcanzó un 100% en funcionalidades clave, aunque se observó la falta de retroalimentación final en un nivel.

Las pruebas de casos de uso también lograron un cumplimiento del 100%, aunque se identificaron oportunidades de mejora en los íconos y estilos visuales. En las pruebas de interfaz gráfica, las heurísticas de Nielsen obtuvieron un puntaje de 3.5 sobre 5, destacando áreas como la visibilidad del estado del sistema y el diseño minimalista, pero sugiriendo ajustes en la prevención de errores y la flexibilidad. Las pruebas de usabilidad mostraron un puntaje promedio de 73.39 en la escala SUS, indicando una usabilidad aceptable, y en la escala GAMEX, la diversión y creatividad fueron destacadas, aunque con una baja percepción de control y autonomía. Finalmente, las pruebas de compatibilidad lograron un cumplimiento del 94%, con errores relacionados con la velocidad de carga y la sincronización de audio y video en conexiones inestables.

05

Autores

Martha Salcedo Parada.

Estudiante de maestría

Sareth Daniela Hazbon

Profesional de Validación

EQUIPO DE TRABAJO PROYECTO TESTIMONIOS DE PAZ.



ARTÍCULOS

Design and Narrative Development of a Gamified Tool for Peace Education in the Colombian Post-Conflict

Torres Barreto, M. L., Lobo Rueda, M. A., & Bautista-Rojas, L. E. (2025). Design and Narrative Development of a Gamified Tool for Peace Education in the Colombian Post-Conflict. *Educational Research for Social Change (ERIC)*, 14(1), 130-150.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15311653>

This article explores the conceptual and narrative design of an educational video game centred on the Colombian armed conflict, aiming to foster empathy and critical understanding among users. The development process followed a qualitative approach based on narrative analysis and user-centred design, integrating key phases of design thinking and the collection of historical testimonies to ensure an inclusive and sensitive representation of the experiences of those involved in the conflict. A total of 18 historical testimonies were collected through semi-structured interviews with individuals directly or indirectly affected by the conflict, including victims and former combatants. These narratives were analysed to identify key themes and structure them into an engaging and meaningful storytelling experience. The narrative design includes interconnected stories that allow users to explore different perspectives of the conflict, while the game mechanics encourage reflection on complex decisions and ethical dilemmas. The article concludes that the conceptual design met the proposed objectives, laying the groundwork for broader future implementations. The continuous evolution of gamification technologies and interactive storytelling presents both a challenge and an opportunity to maintain the educational tool's relevance.



LO QUE SE VIENE PARA EL II SEMESTRE

UN CAFE CON F&M

En el segundo semestre del 2025, tendremos un espacio en el cual profesores, estudiantes del grupo F&M contarán sus experiencias y trabajo investigativo.

¡ No te lo puedes perder !

Esten atentos a nuestras redes sociales

finance@uis.edu.co

6344000 ext 1425

Oficina 408 EEIE

