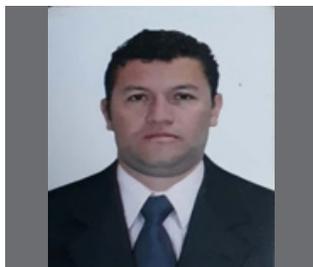


# La gamificación como herramienta dinamizadora para el conocimiento de los derechos humanos y el derecho internacional humanitario

Gamification as a dynamic tool for the knowledge of human rights and international humanitarian law

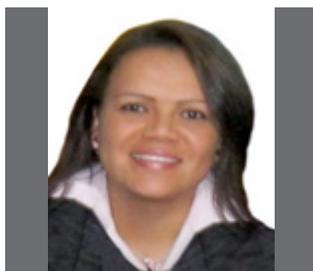
Recibido: 28/05/2024 Revisado: 21/10/2024 Aprobado: 30/10/2024



**Juan Carlos Gómez Quitian,**  
**Colombia**

Correo: [jcgomezq@ucatolica.edu.co](mailto:jcgomezq@ucatolica.edu.co)  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4451-2580>

Profesor de planta del Departamento de Humanidades de la Universidad Católica de Colombia. Magister en Educación, énfasis en Derechos Humanos, Universidad Católica del Norte. Vinculación, investigador Grupo de investigación Grupo de Investigación Philosophia Personae, Universidad Católica de Colombia.



**Carolina Laverde Devia,**  
**Colombia**

Correo: [claverded@ucatolica.edu.co](mailto:claverded@ucatolica.edu.co)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-2128-3188>

Profesional en Administración de Empresas, Especialista en Gerencia de Talento Humano, Master en Dirección de Recursos Humanos, Magíster en Educación. Coordinadora de Procesos del Departamento de Humanidades de la Universidad Católica de Colombia. 18 años de experiencia docente universitaria en el área de Ética y Bioética.



**Darwin Muñoz Buitrago,**  
**Colombia**

Correo: [damunoz@ucatolica.edu.co](mailto:damunoz@ucatolica.edu.co)  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3193-6034>

Master in Scienze Politiche, Università di Salerno Italia. Maestría en Ciencia Política con énfasis en paz e integración, Universidad Católica de Colombia. Licenciado en Teología de la Pontificia Universidad Javeriana. Baccalaureum in Theologia de la Pontificia Universidad Javeriana. Estudió Filosofía en la Universidad San Buenaventura de Bogotá..

## RESUMEN

El presente escrito presenta algunas consideraciones de la investigación cuyo objetivo se centró en evidenciar cómo la gamificación en la innovación educativa y el uso de TIC en el aula de clase, favorecen la formación del conocimiento de los derechos humanos y el derecho internacional humanitario en el ámbito de la educación superior a los estudiantes de las asignaturas Memoria y Reconciliación de la Universidad Católica de Colombia y Derecho Internacional Humanitario y Derechos Humanos de la Universidad Militar Nueva Granada, las dos universidades con sede en Bogotá, Colombia durante el año 2023. El estudio es un acercamiento y conocimiento por parte de los estudiantes sobre diversos temas actuales que han impactado y afectado a Colombia a lo largo de la historia como lo son: los derechos humanos (a la vida y a la dignidad), el derecho internacional humanitario (comunidades afectadas por crímenes de guerra) y todas sus violaciones posibles, tanto en el ámbito nacional como en el internacional a partir de la gamificación (aprender jugando) como herramienta de trabajo didáctica y pedagógica, que facilite la aprehensión y el fortalecimiento de los temas mencionados con anterioridad, a través de nuevas y valiosas herramientas digitales para fortalecer el conocimiento, incentivando así, a que el estudiante explore otras formas de aprendizaje distintas a los métodos tradicionales de educación.

**Palabras Clave:** gamificación, persona, educación, juegos, herramientas digitales.

## ABSTRACT

This paper presents some considerations of the research whose objective focuses on demonstrating how gamification in educational innovation and the use of ICT in the classroom favor the formation of knowledge of human rights and international humanitarian law in the field. Of higher education to students of the subjects Memory and Reconciliation of the Catholic University of Colombia and International Humanitarian Law and Human Rights of the Nueva Granada Military University, the two universities based in Bogotá, Colombia during the year 2023. The study is an approach and knowledge by students about various current issues that have impacted and affected Colombia throughout history, such as: human rights (to life and dignity), international humanitarian law (communities affected by war crimes) and all its possible violations, both nationally and internationally based on gamification (learning by playing) as a didactic and pedagogical work tool, which facilitates the apprehension and strengthening of the topics mentioned above, through new and valuable digital tools to strengthen knowledge, thus encouraging the student to explore other forms of learning other than traditional education methods.

**Keywords:** gamification, person, education, games, digital tools.



## Introducción

Para el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - (UNICEF, 2019), los derechos humanos pueden definirse como: son normas que reconocen y protegen la dignidad de todos los seres humanos. Estos derechos rigen la manera en que los individuos viven en sociedad y se relacionan entre sí, al igual que sus relaciones con el Estado y las obligaciones del Estado hacia ellos.

Por otro parte, la Organización de Estados Americanos (OEA, s.f.), define el derecho Internacional Humanitario como: la rama del derecho internacional destinado a limitar y evitar el sufrimiento humano en tiempo de conflicto armado. En este sentido, el DIH limita los métodos y el alcance de guerra por medio de normas universales, tratados y costumbres, que limitan los efectos del conflicto armado con el objetivo de proteger a personas civiles y personas que ya no estén participando en hostilidades.

Estos son ramas del derecho que se estudian en las asignaturas Memoria y Reconciliación, derechos humanos y derecho internacional humanitario, con el fin de conocer las leyes existentes y sus vulneraciones en el conflicto armado.

La gamificación como lo afirma (Oriol, 2014) “es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico”, en el ámbito educativo se entiende como una estrategia de innovación que facilita la apropiación de conceptos y conocimientos mediante el juego para fortalecer el aprendizaje del estudiante.

La educación superior teniendo presente el argumento sistémico e integrador, está llamada a contextualizar creativamente y críticamente las dinámicas pedagógicas y didácticas que se manejan en la academia para compartir y transmitir conceptos y conoci-

mientos de manera práctica, porque son “la necesidad constante de actualizar los métodos educativos, debe ser considerada en pro de mejorar la calidad de la educación, que depende principalmente de los contenidos que se imparten, las necesidades de la sociedad y la cobertura” (Lozada Ávila & Betancur Gómez, 2017, p. 99), es así como las temáticas orientadas a partir de la gamificación, permiten realizar una articulación entre la teoría y el juego, presentando una combinación pedagógica y didáctica en la comprensión de estos temas importantes e igualmente traumáticos por los testimonios de personas que han presenciado, vivido y sentido las violaciones.

Se ha hecho claro que “en ese proceso, estímulos del medio, como la innovación educativa, juegan un papel fundamental, gracias a la utilización de mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos, aprovechados de manera independiente pero sistémica” (Muñoz Morán, 2023, p.14), para el aprovechamiento de las temáticas y del conocimiento y como condición de posibilidad para un ejercicio realizado con pasión, formación, conocimiento y dinamismo, que favorezca y promueva el aprendizaje de calidad que aporte a la formación íntegra del estudiante (vida y educación) como binomio perfecto.

Es así como la gamificación, mediada por las TICS y APPS, se constituye como elemento facilitador, estratégico y dinamizador de la educación para el conocimiento de los derechos humanos y el derecho internacional humanitario, por lo tanto: existe una necesidad constante de actualizar los métodos educativos, para mejorar la calidad de la educación, esto depende de los contenidos que se imparten, por ello cada vez es más frecuente recurrir a elementos como las TIC y aplicaciones lúdicas que apoyen el proceso

académico de manera lúdica en cada uno de los estudiantes que fortalezca su apropiación de los objetivos y contenidos de las asignaturas que, al escuchar, leer y comprender; asimile y entienda

las vulneraciones, afectaciones y huellas que ha dejado el impacto de los conflictos en las personas que han sido víctimas. (Nivela Cornejo, Otero Agreda, & Morales Caguna, 2021, p. 166).

## Desarrollo

Para llevar a cabo la investigación mencionada, se escogió el enfoque cualitativo que permite dar cuenta del proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida y admite un encuentro directo con la población. Según (Rodríguez Gómez, Gil Flores & García Jiménez, 1996) este enfoque “estudia la realidad en su contexto natural,” p. 32. De este modo es posible acercarse a conocer los diversos acontecimientos y sucesos para lograr la eficacia en los procesos de formación académica. El enfoque cualitativo, como lo argumentan (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2014) “es una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones” (p.9) en cualificar sus proyectos de vida y en el desarrollo fundamental en la formación de la persona.

El acceso a los recursos de aprendizaje afines con las tecnologías de la comunicación, las aplicaciones educativas, la gamificación entre otras influyen de manera positiva en el desarrollo del conocimiento, a humanizar, concientizar, a sensibilizar y posibilitar el aprendizaje de las temáticas de los derechos humanos y el derecho internacional humanitario, de las cuales se trabajan temas sensibles como violaciones, violaciones sexuales, desapariciones forzadas, masacres, desplazamientos forzado entre otros, como lo argumenta (Montoya Álvarez & Ciro Uribe, 2016) al recono-

cer a “la educación como un acontecimiento de naturaleza social” (p.19).

El uso de diversas aplicaciones tecnológicas como argumenta (Gómez Quitian, 2019) “esenciales e indispensables en el camino que realiza el acompañamiento educativo” p.97, fueron: Word cloud, mentimeter, padlet, kahoot, educaplay y los juegos que ofrecen las aulas virtuales (AVA) de las dos universidad como son: quien quiere ser millonario, crucigrama, sopa de letras y contenido interactivo como el juego de reconstrucción, con la finalidad de acercar la realidad de las dos ramas del derecho a la cotidianidad del estudiante.

A continuación, se describe algunas de las aplicaciones y/o juegos que se utilizaron para la explicación y profundización de las temáticas mencionadas frente a los Derechos Humanos y el Derecho Internacional Humanitario.

Se desarrolló el juego en Educaplay llamado Froggy Jumps o salto de la rana (Anexo 1), el cual permite recordar y reforzar los conocimientos previos como: fechas, municipio y/o grupo armado que ha sido responsable de violaciones a los derechos humanos, entre otros y que consta de preguntas y opciones de respuestas (una sola correcta para poder avanzar) en un determinado tiempo y así llegar de primera a la meta final.

Para el conocimiento de los estudiantes acerca de las masacres en el contexto del conflicto armado colombiano a lo largo de la historia que ha sido una problemática social, económica y cultural y ha afectado a numerosos pueblos como por ejemplo (Mutatá, Ituango, La Gabarra, Urrao, La Rochela, Bahía Portete, El charco, Bojayá, el salado, Fortul, Cúcuta, Saravena, Bogotá, Comuna 13, etc.) y familias destruidas, que vivieron el desplazamiento forzado, el secuestro y las masacres entendidas como una de “las formas en la cual se expresa la degradación de la guerra y el desprecio de los guerreros por la población civil” (Centro de Memoria Histórica, 2008, p. 16), generando la cosificación de la persona, por lo tanto, es la deshumanización del ser como persona a causa de las consecuencias del conflicto armado, que no tenían nada que ver con los episodios de la violencia armada.

Se implementó el juego de Reconstrucción (la guerra no es un juego) Anexo 2, que permite o “Impulsa el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida” (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p.17) permitiendo recrear situaciones presentadas en la arqueología del conflicto armado por medio de tres eventos de la violencia como son: la masacre de los integrantes de pueblo escondido, desplazamiento forzado y el reclutamiento de niños, niñas y adolescentes a los grupos al margen de la ley; acercando a los estudiantes, a los hechos victimizantes que han generado horror y terror a las personas y comunidades que han quedado en el medio del conflicto armado.

Es así que el estudiante visibiliza el impacto de la guerra en los distintos actores y escenarios que la han vivido de primera mano,

comprendiendo la guerra como un hecho concreto y cotidiano que deriva la violencia a personas o comunidades.

El documental Pequeñas Voces, (Anexo 3), busca que el estudiante comprenda y se sensibilice frente al horror y sufrimiento del reclutamiento infantil a través de relatos sobre una característica de la deshumanización de los conflictos armados como es, el reclutamiento, que lastimosamente han sido forzados a ser parte de los conflictos armados, “aunado a lo anterior, es de vital importancia recordar que los crímenes en contra de la infancia no tienen justificación alguna y constituyen delitos que deben ser sancionados y prevenidos por la comunidad en general” (Echeverry, Barrero & Mejía, 2022, p. 5), perdiendo su infancia, inocencia y sus familias, siendo obligados a cometer crímenes de lesa humanidad (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2017) “sus relatos, inevitablemente, ponen de presente el duro camino que tenemos que afrontar como país sobre las trayectorias del reclutamiento y utilización de niños y niñas” (p. 13).

La aplicación tecnológica de Padlet (Anexo 4) como APP tipo muro interactivo, permite tener un acercamiento por parte de los estudiantes de la historia de uno de los conflictos más longevos de Suramérica, a los contextos, realidades y testimonios de las víctimas frente a la violación de los principios fundamentales de la persona, en las dos ramas del derecho; temas que cobran vida, se hacen dinámicos y facilitan un acercamiento y comprensión a la realidad, mediante imágenes, poemas, canciones, texto, documentales etc.

Esta herramienta ha resultado enriquecedora porque proporciona un espacio para la discusión sobre la aplicación y violación de los derechos humanos en diversas partes del mundo, permitiendo que las opiniones expresadas por los estudiantes, su partici-

pación activa y la profundidad de sus reflexiones, evidencien un intercambio significativo de ideas de cómo los derechos humanos son vulnerados en diferentes contextos logrando sensibilizar sobre la diversidad de situaciones en contextos de violencia para estimular la memoria colectiva acerca de la importancia de abogar por la protección y el respeto de estos derechos fundamentales.

Los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) son espacios propicios para que los estudiantes, exploren e interactúen con ellas a partir de herramientas y recursos, es así que en esta investigación se reflexiona acerca de las actividades lúdicas que posee el AVA como: Quien quiere ser millonario, crucigrama, sopa de letras (Anexo 5), actividades lúdicas que cambian la percepción de la academia magistral de subir trabajos a la plataforma a una academia viva que pasa del saber al juego, por lo tanto se consideran “estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a distintos procesos” (Candela Borja y Benavides Bailón, 2020. p. 79 ), para llevar una adecuada práctica de la gamificación con el objetivo de aprender jugando, y que el conocimiento interactúe con la cotidianidad de la vida y la academia.

Notas de algunos estudiantes evaluando las actividades de gamificación.

“Las actividades han sido interesantes ya que nos permite indagar acerca de los conflictos y enfrentamientos que han existido, y cómo el DIH es fundamental en esas situaciones, donde muchas veces las normas convencionales no alcanzan a llegar, más sin embargo, se reafirma la importancia de las normas y el derecho de guerra, y sobre todo sus implicaciones en el contexto ciudadano”.

“La actividad de Padlet fue de gran interés para nuestro grupo ya que abarcamos diversos conflictos en los cuales se ve violado de diferentes maneras el DIH y así mismo, logramos relacionarlo con lo visto en clase, además, esta labor fue didáctica puesto que incluía puntos relacionados con videos, imágenes, poemas y de nuestras propias ideas. Adicionalmente, respecto a lo que llevamos de las clases, nos sentimos satisfechos ya que hemos aprendido sobre diversos temas viendo conflictos de diferentes épocas a partir de juegos los cuales nos ayuda a mejorar nuestra cultura general y a estar informados sobre los temas que pasan dentro y fuera de nuestro país; otro aspecto positivo de la clase, es el dinamismo de esta, ya que hemos llevado a cabo trabajos tecnológicos y juegos del aula virtual que nos facilitan el entendimiento de la clase”.

“Las actividades didácticas nos ayudan a darnos cuenta de que pasan demasiadas cosas a nuestro alrededor y de los cuales no estamos ni siquiera enterados, aunque sea triste ver todo esto, nos volvemos más conscientes y podemos compartir esto a los demás desde nuestros celulares”.

“La actividad del Padlet, es una actividad muy interesante, que nos permite expresar nuestras opiniones y leer la de los demás, en dónde lo más común, es que tengamos ideas, conceptos y críticas diferentes respecto a los temas. Además, es un complemento a los temas vistos y desarrollados en clase, los cuales, con la metodología de estas, se hacen mucho más amenas y fáciles de entender”.

“Los momentos didácticos de las clases de derechos humanos, memoria y reconciliación y el derecho internacional humanitario, son de gran ayuda porque nos sirven para hacer

una serie de actividades donde podemos interpretar lecturas, videos que nos ayudarán para una vida profesional y de igual manera laboral, ya que si lo planteamos podemos tener un futuro asegurado”.

“Esta actividad nos pareció muy interactiva y de bastante aprendizaje, porque los audiovisuales son un medio muy didáctico para aprender, además el punto de la imagen, y los juegos, nos facilita ver más allá de la realidad. La actividad nos permitió indagar en los diferentes temas que hemos tratado a lo largo del semestre y lo visto en diferentes situaciones a nivel mundial. Además, las aplicaciones nos ayudan a expresar la opinión o punto de vista a cada tema y a la vez poder llegar a analizar las demás opiniones de una manera fácil e interactiva”.

“La actividad del Padlet ha sido muy interesante ya que nos ha ayudado a comprender temas tales como: la violencia, los conflictos armados y en especial el conflicto en nuestro país, y en muchas partes del mundo, además ver la importancia del DIH y como ha sido violado el derecho a la vida que tiene cada persona como ser humano, que ha sido muy bueno realizar actividades llamativas y de juegos”.

“Respecto al desenvolvimiento de la clase con la contribución de juegos, aplicaciones y apoyos del aula virtual (anexo 5), son estrategias llamativas e importantes ya que, aunque son temáticas que se sale de nuestras carreras, nos lleva a otro espacio donde podemos comprender la importancia de ser buena persona y de conocer nuestra historia, también la historia de otras personas y partes del mundo que han tenido que sufrir la violencia y que se hayan reprimido sus derechos. Ha sido muy interesante el conocer muchas cosas

relacionadas con todo lo que ha pasado y pasa en el mundo y el espacio que nos brinda la clase, para expresar libremente nuestros pensamientos por medio de los juegos”.

“Las actividades en la clase son muy interesantes y distintas, desde interpretar poemas que hablan sobre los conflictos, como testimonios de personas que han vivido estos conflictos y han sido víctimas de ellos, como a su vez saber cómo a partir de genocidios o guerras, se vulneran los derechos humanos y el derecho internacional humanitario y como los sobrevivientes han podido perdonar a la persona que asesinó a su familia. Esto permite un mejor entendimiento a los temas vistos durante las clases con ejemplos de la vida real que demuestra que día a día hay vulneraciones al DIH.

“Esta actividad me pareció muy interactiva y de bastante aprendizaje además de que se maneja otra dinámica dentro de la clase que al fin y al cabo contribuye a acrecentar nuestro conocimiento, porque el material audiovisual principalmente, es un medio didáctico y de “fácil” comprensión. Además, los juegos, rompecabezas, nos permitieron indagar en los diferentes temas que hemos tratado a lo largo del semestre y lo visto en diferentes situaciones que se presentan a nivel global y que permite que la aplicación de estos a los juegos nos ayude a expresar la opinión o punto de vista a cada tema y a la vez poder llegar a analizar las demás opiniones de una manera fácil y entretenida”.

“Las clases son muy llamativas, ya que constantemente se realizan actividades de juegos, diferentes y didácticas que salen de lo convencional y de la cotidianidad de siempre, sobre todo que son tareas que nos llevan a desarrollar un pensamiento crítico. Por otro lado, se ha logrado cautivar la

atención e interés por las vulneraciones de derechos humanos, saliendo así de la burbuja en que vivimos dándonos una dosis de realidad”.

### **La gamificación como herramienta didáctica en la educación superior**

Se hace necesario encontrar una aproximación al concepto de educación, así, por ejemplo, (Nussbaum, 2010) argumenta que la educación consiste en formar ciudadanos, asumiendo como punto de partida la formulación de elementos que capaciten a los estudiantes para fundamentar su papel como ciudadanos, a partir de la toma de decisiones, el aprendizaje para una economía productiva y la capacitación para una interacción.

El mundo académico y en especial las universidades están experimentando cambios frente al sistema educativo, se está pasando de prácticas tradicionales a nuevas prácticas educativas de aprendizajes dinámicos que permiten al estudiante desarrollar o fortalecer competencias y habilidades blandas y técnicas, a través de espacios académicos lúdicos creando, desarrollando e integrando conocimiento por medio de la gamificación, de manera que, logre acercarse a una de las características de la pedagogía de la innovación, tanto en el campo de las prácticas como en las aulas de clase y que genera huella social.

El ser profesional tiene unas características innatas como por ejemplo resultados únicos, de alta calidad y con aplicabilidad como esencia de la persona para la interacción social y su desarrollo humano que son únicas para iniciar a construir comunidades de paz entre docentes y estudiantes y desde los semilleros de investigación para generar conocimiento e iniciar a fomentar Cultura para la paz desde la innovación y retos en la formación docente.

El ser profesional en su formación, no solamente se puede inclinar hacia el desarrollo de competencias y resultados de aprendizaje a nivel técnico, se deben tener en cuenta los ejes transversales que tienen cada universidad de acuerdo con su Proyecto Educativo Institucional y su modelo pedagógico, es así como las humanidades desempeñan un papel y rol fundamental en la formación íntegra como personas, ya que hoy en día, la sociedad se encuentra en crisis como consecuencia de las violaciones al derecho internacional humanitario y a los derechos humanos a partir de: pobreza, hambrunas, orfandad, desplazamientos, y los sufrimientos y se evidencia la destrucción de la misma población en los conflictos que hoy están activos, por lo tanto, hoy las aulas académicas tienen el deber de contextualizar y concientizar de las huellas, horror y terror que deja la violencia y/o los conflictos armados para que la historia no se repita.

La construcción de la paz es un constructo multidisciplinar para asumir un compromiso de transformar las percepciones de paz a partir de la cultura y el arte, entendiendo que la studiositas es el camino para trascender las fronteras entre las categorías de paz y conflictos desde diversos contextos como: escuela, familia, trabajo, estado, sociedad e individualmente por el bienestar de las comunidades que optan por un valor humano. La paz no es una conspiración, un sueño, una teoría, un impensado, es, ante todo, la expresión de bondad, amor, perdón, reconciliación y reparación que se ve reflejada en la vida y es significativa para el desarrollo de la cultura e identidad de los pueblos.

Se espera que los estudiantes objeto de estudio, logren desarrollar la competencia de la innovación tanto en su vida académica como personal, de manera tal que, puedan responder a las necesidades académicas efectiva y eficazmente para alcanzar resultados de aprendizaje concretos, medibles y de calidad, y que los

puedan aplicar en el desarrollo de su formación académica, personal y social.

Por lo tanto, la competencia de la innovación es el corazón de la universidad ya que permite “promover procesos de colaboración de nuevo tipo que ya han dado resultados especialmente fructíferos” (Unesco, 2005) y así, formular modelos pedagógicos que aporten a la mejora de procesos y procedimientos que redunden no solamente en el ser sino en el saber hacer del estudiante y aplicarlo desde el plan de estudios hasta los proyectos académicos con ideas novedosas que sean de utilidad y beneficio para la sociedad.

## Conclusiones

Los conflictos armados llegan al punto de destruir la infancia de muchos niños y la calidad de vida de miles de personas, como por ejemplo en las películas (Bestias sin patria, primero mataron a mi padre, los colores de la montaña, voces inocentes, la noche de 12 años y el silencio de los otros) son algunas demostraciones de aquello que ocurre a diario ocultando y ennegreciendo la realidad que vive una parte de la población mundial, como lo menciona el (Comite Internacional de la Cruz Roja, 2009) debido a los enfrentamientos de la franja de Gaza, los conflictos de hoy tienen efectos devastadores en los niños: resultan muertos o heridos, que mueren, sufren amputaciones, son encarcelados o reclutados por las Fuerzas Armadas o los grupos armados, son objeto de abusos sexuales, explotación o tráfico.

Los conflictos separan a las familias y dejan a miles de niños luchando por su propia subsistencia y la de sus parientes, es una realidad no solamente en el medio oriente, sino en Latinoamérica y si mencionamos a Colombia que por más de siete (7) décadas, ha vivido la deshumanización de las comunidades y han tenido

que sufrir entre otros, violaciones, secuestros, desplazamiento, torturas.

El tema de la violencia como hecho deshumanizador en las poblaciones y comunidades se convierte en un proceso pedagógico difícil de dialogarlo en las aulas, ya que se tocan las fibras, los sentimientos y los recuerdos del ser humano, por lo tanto, el trabajo de las dos ramas del derecho es un compromiso pedagógico en el cual, la gamificación juega un papel fundamental en el desarrollo de las temáticas porque jugando se integra y se concientiza de una manera humana a los estudiantes, del horror y terror que han producido las violaciones a los derechos humanos.

Las actividades de gamificación (APPS y los recursos del AVA) son elementos didácticos y nuevas formas para aprender, apropiarse y fortalecerlos conceptos expuestos e investigados durante el semestre, por lo tanto, dichas aplicaciones son un perfecto acompañamiento para la formación académica y permiten un aprendizaje dinámico, en la cual no se experimenta la educación como obligación sino como un elemento que se disfruta y se aprovecha para fortalecer el desarrollo personal y profesional.

El uso de aplicaciones virtuales proporciona un ambiente diferente y didáctico de aprendizaje, permitiendo entender las temáticas de forma diferente y fácil, por consiguiente, se aprende jugando.

Las herramientas y aplicaciones educativas no solo ofrecieron variedad en los métodos de aprendizaje, sino que también fomentaron la participación activa y el compromiso con el contenido, como, por ejemplo, Padlet facilitó la colaboración y la creatividad, mientras que el rosco de Palabras desafía la habilidad para pensar rápidamente y expandir el vocabulario, Kahoot, por otro lado, añadió emoción a las revisiones y evaluaciones, haciendo que el proceso de aprendizaje fuera más dinámico y divertido.



En conjunto, estas aplicaciones no solo fortalecen las habilidades lingüísticas, sino que también hacen que el aprendizaje sea más interactivo y memorable.

La dinámica de las aplicaciones y tecnológicas educativas (juegos, obras de arte, museos interactivos, testimonios, documentales animados) son novedosas para los estudiantes porque adentrarse en temas complejos como son las violaciones a los derechos humanos, que retratan la historia de los niños víctimas del conflicto permiten que el aprendizaje no se convierta en un estudio más dentro del currículum académico, sino que se convierte en un espacio propicio para empatizar con la realidad del país desde una dimensión personal e interactiva, porque es distinto leer sobre

el tema y recibir explicaciones por un docente, que aprender mediante ejemplos y juegos conceptos, experiencias de vida, horror y terror que han generado la vulneración de los derechos humanos; es así que, a los estudiantes se les permite reflexionar sobre la crueldad que se ha vivido y se vive en el marco de los conflictos armados.

Las actividades realizadas en el aula de clase a través de la gamificación, no solo gestionan conocimiento, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, ya que se sienten más conectados con el material didáctico y ven su relevancia en el mundo real.

## Referencias bibliográficas

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 78-86.

Centro de Memoria Histórica. (2008). *La masacre de Trujillo, una tragedia que no cesa*. Taurus Pensamiento .

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *Una guerra sin edad. Informe nacional de reclutamiento y utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano*. <https://centrodehistoriahistorica.gov.co/una-guerra-sin-edad/>

Comite Internacional de la Cruz Roja. (2009). *Los efectos devastadores de la guerra en los niños*. <https://www.icrc.org/es/doc/resources/documents/photo-gallery/children-photos-171109.htm>

Cruz Casallas, N. E., Álvarez Cardona, N., & Cárdenas Torrado, L. (2020). Impacto de la investigación dentro del proceso de formación profesional. *Cultura, Educación y Sociedad*, 145-160.

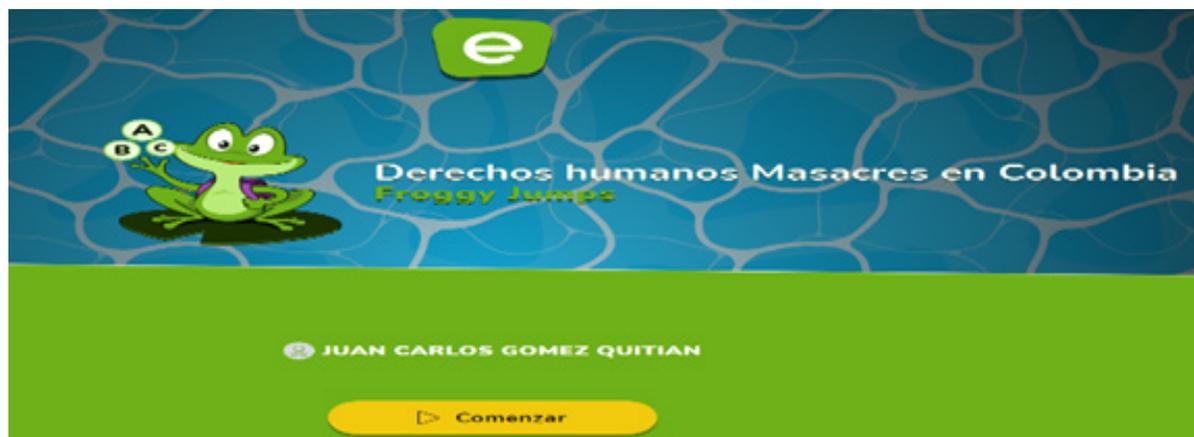
Echeverry Espinosa, E., Barrero Correa, F., & Mejía Turizo, J. (2022). Análisis del reclutamiento forzado de niñas, niños y adolescentes en el marco del conflicto armado. 2-18. <http://site.curn.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/524/1/Documento%20consolidado%20PAT%20Colectivo%20%28FT-IV-015%29%20I%20semestre%202022%20IIP.pdf>

Gómez Quitian, J. C. (2019). Incorporación de las herramientas tecnológicas al aula de clase. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 95-109. <https://revedupe.unicesmag.edu.co/index.php/EDUPE/article/view/82/362>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Interamericana Editores. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías*, 97-124. <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Plan nacional decenal de educación 2016 - 2026*. El camino hacia la calidad y la equidad.
- Montoya Álvarez, C., & Ciro Uribe, D. (2016). Jugar para aprender no es aprender jugando: ludificación de procesos pedagógicos. *Perspectiva Empresarial*, 15-25. <https://revistas.ceipa.edu.co/index.php/perspectiva-empresarial/article/view/109/46>
- Muñoz Morán, D. M. (2023). La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 12-17. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/627/633>
- Nivela Cornejo, M. A., Otero Agreda, O. E., & Morales Caguna, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 165-176. <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2242/2450>
- Nussbaum, M. (2010). *Porque la democracia necesita de las humanidades*. Katz editores. <https://repensarlafilosofiaenelipn.files.wordpress.com/2015/11/martha-nussbaum-sin-finesde-lucro.pdf>
- Organización de Estados Americanos [OEA]. (2023). Derecho Internacional Humanitario. [https://www.oas.org/es/sla/ddi/derecho\\_internacional\\_humanitario.asp](https://www.oas.org/es/sla/ddi/derecho_internacional_humanitario.asp)
- Oriol, R. (08 de 05 de 2014). Gamificar significa hacer jugar. <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>
- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., & García Jiménez, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones Aljibe.
- Unesco. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141908>
- UNICEF. (18 de 06 de 2019). *¿Qué son los derechos humanos? Los derechos humanos nos pertenecen por igual a todos y cada uno de nosotros*. <https://www.unicef.org/es/buscar?force=0&query=derechos+humanos&created%5Bmin%5D=&created%5Bmax%5D=>

## Anexos

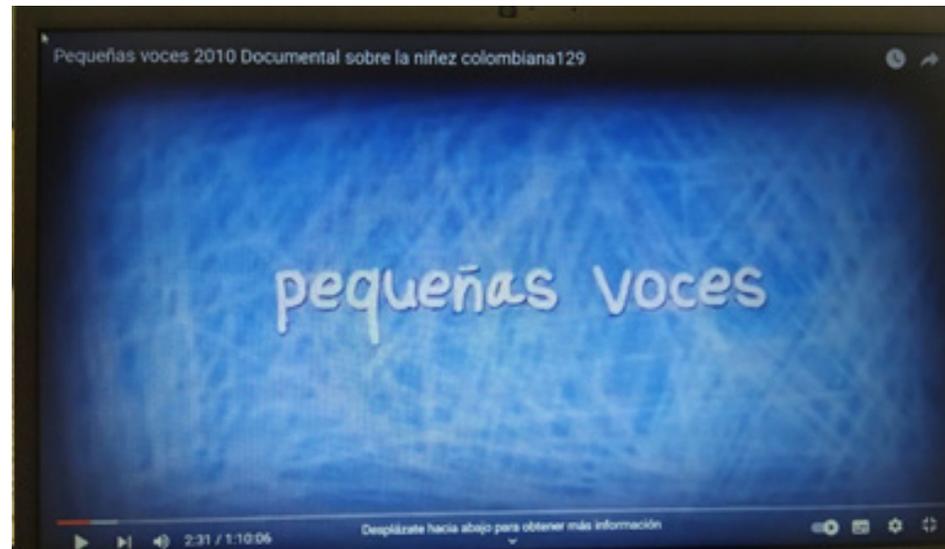
### Anexo 1. Juego de la rana



### Anexo 2. Juego de reconstrucción



## Anexo. Documental pequeñas voces



## Anexo 4. Padlet

