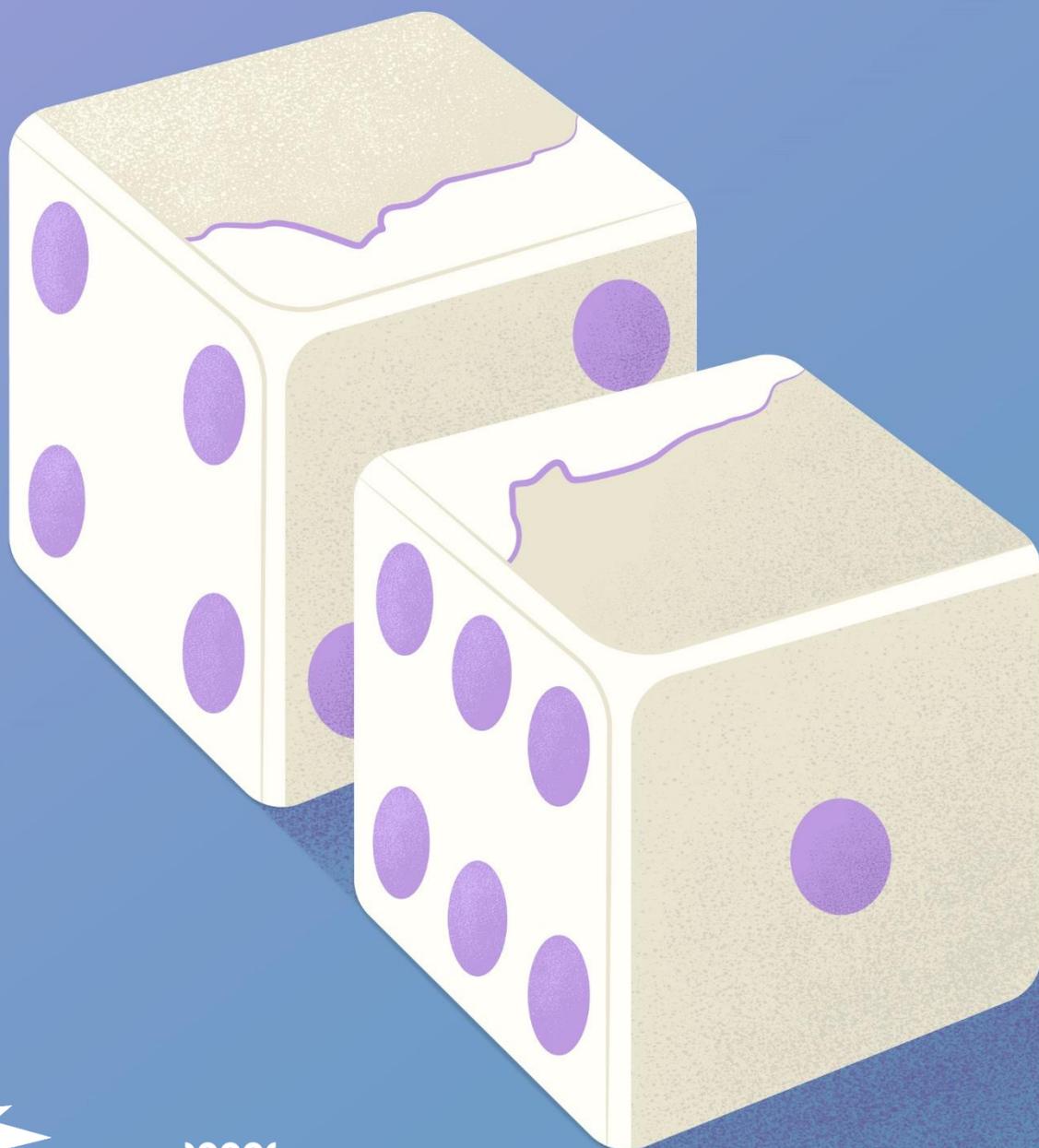


DOSSIER PEDAGÓGICO: JUEGO LA PAZ INVISIBLE

Proyecto:

LUDOPEDAGOGÍA para una CULTURA de PAZ:

*Herramientas y alianzas educativas desde el enfoque de
género y los ODS en las dos orillas*



Ciudad
de Málaga

Edita

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC)

Plaza Cardenal Toledo, 15, 2º, 14001, Córdoba (España)

Tlf. (+34) 957 08 20 00 E-mail. educacion@mzc.es

www.mzc.es

Coordinación de la publicación

Inma Cabello Ruiz

Coordinadora del área de Educación para la ciudadanía global
y emancipadora de MZC

Autoría del texto

Carmen Olmedo Torralbo

Técnica de Educación del equipo pedagógico de MZC

Anna Sopena Moreta

Técnica de Educación del equipo pedagógico de MZC

Diseño gráfico

Alba Serrán

www.albaserran.es

Publicación realizada en Málaga (España) en 2024

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero del Ayuntamiento de Málaga en el marco de su convocatoria de Cooperación Internacional para el Desarrollo y los Derechos Humanos en el año 2023, dentro del proyecto “Ludopedagogía para una cultura de paz: herramientas y alianzas educativas desde el enfoque de género y los ODS en las dos orillas”.

El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de las autoras y no refleja necesariamente la opinión de la entidad financiadora.

Los contenidos están sujetos a una Licencia Creative Commons por la que, en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría, quedando la explotación a usos no comerciales, pudiendo crearse obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.



“La cultura de paz es una tarea educativa que pasa por educar en y para el conflicto, en desenmascarar la violencia cultural y el patriarcado, en educar para la disidencia, el inconformismo y el desarme, en responsabilizarnos, en movilizarnos, en transformar los conflictos, en llevar a cabo el desarme cultural, en promover una ética global y en buscar un consenso fundamental sobre convicciones humanas integradoras, entre otras cosas”.

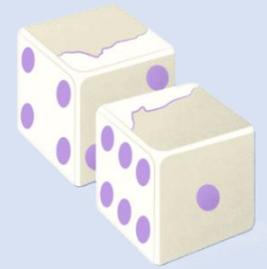
Vicenç Fisas, 2011.

ÍNDICE



Presentación	1
¿Quiénes somos?	2
Educar para una cultura de paz: personas invisibles construyendo una paz sostenible	3
Agenda « Mujeres, Paz y Seguridad»	7
¿Por qué la ludopedagogía?	9
Desarrollo del juego	10
Algunas recomendaciones para la dinamización del juego	13
Bibliografía	15

Presentación



El presente dossier detalla la actualización de nuestro juego pedagógico **“la Paz Invisible”**, mejorado con el asesoramiento del Centro de Estudios e Investigación sobre Mujeres (CEIM) en relación con la Resolución 1325 de la ONU sobre “Mujeres, Paz y Seguridad”.

En momentos en los que volvemos a vivir una guerra en territorio europeo y un aumento de tensiones y conflictos a nivel global, se abre la oportunidad para que la adolescencia ponga atención a los múltiples conflictos armados que siguen activos en el mundo, así como las consecuencias fatales para todo el ecosistema humano y no humano que rodea a los mismos.

Tradicionalmente, la paz se ha entendido como la simple ausencia de guerra. Sin embargo, es necesario un concepto de paz mucho más amplio y profundo que implique la eliminación de todas las violencias estructurales capitalistas, patriarcales y coloniales que obstaculizan la igualdad y la justicia social. Este enfoque, denominado en las ciencias sociales como “paz positiva”, no solo pretende evitar conflictos armados, sino también erradicar las causas de la violencia estructural, social y directa que aún persisten en nuestras sociedades.

El juego que aquí presentamos aborda los conflictos armados de manera vivencial analizándolos desde la perspectiva de Derechos Humanos y mostrando el invisibilizado papel de las mujeres y personas LGTBIQ+ como constructoras de paz. Este conocimiento que Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) alberga desde su participación humanitaria en la Guerra de los Balcanes (1991-2001) se pone a disposición de los centros educativos para que apliquen los contenidos a la resolución de conflictos en su cotidianidad, promoviendo su papel de agentes de cambio.

Desde MZC, creemos que es indispensable transformar la educación -tanto formal, como no formal- atendiendo a los aspectos que contempla la cultura de paz con enfoque feminista. Entendemos que no hay transformación posible sin cuestionar las relaciones de género y que es necesario identificar los diferentes marcos de discriminación que *interseccionan* entre sí como son el género, el lugar de procedencia, la etnia, la religión, la clase social, la edad, etc. Se necesita un abordaje que tenga en cuenta toda la diversidad y la complejidad social.

¿Quiénes somos?

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) es una ONGD feminista creada en 1994 como respuesta a la devastadora guerra de los Balcanes y a la violencia sexual perpetrada en ella. Desde sus inicios, trabaja por un desarrollo social y humano sostenible, que garantice a mujeres y hombres el disfrute de una vida digna, en la que tengan acceso a unos derechos sociales fundamentales (en salud, educación, empleo, vivienda) y que asegure la participación ciudadana y la toma de decisiones en condiciones de equidad de género en las esferas pública y privada.

La organización cuenta con 4 áreas de trabajo:

- Cooperación Internacional y Ayuda Humanitaria
- Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora
- Investigación
- Acción social

¿Qué hacemos y cómo trabajamos en el área de Educación para la ciudadanía global y emancipadora?

Nuestro objetivo es generar personas críticas y activas, capaces de actuar y transformar la realidad en términos de justicia social y equidad. Es decir, fomentar una ciudadanía global que sea capaz de analizar y cuestionar las desigualdades y discriminaciones, así como proponer modelos alternativos y más saludables de convivencia.

Para ello nos resulta imprescindible el posicionamiento y el enfoque de los feminismos y las pedagogías feministas. La ciudadanía global nos lleva a un viaje fascinante entre lo local, lo social y lo global. Nos invita a conectar nuestra realidad diaria con las realidades de pobreza, exclusión y vulnerabilidad del Sur Global. ¡Es un viaje de ida y vuelta para construir puentes y derribar barreras!

Inma Cabello

Coordinadora del Área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora

Para conocer más de nuestro trabajo, visítanos en:

<https://mzc.es/que-hacemos/educacion-para-la-ciudadania-global-y-emancipadora/>

Educación para una cultura de paz: personas invisibles construyendo una paz sostenible

Educación para una cultura de paz implica formar a personas conscientes de la existencia de conflictos y capacitadas para responder a ellos de manera no violenta. Este proceso educativo comienza con el reconocimiento de haber sido socializadas en una cultura de la violencia que permea todas las esferas de nuestra vida, desde lo personal hasta lo colectivo. Esta cultura no solo legitima la violencia directa y la estructural, sino que también paraliza, genera miedo e impide evitar dar respuestas a las situaciones que oprimen o que producen sufrimiento.

Por ello, el reto de educar para una cultura de paz es el de mostrar una "ética de los cuidados", orientada hacia la construcción de relaciones más justas, horizontales e igualitarias. Las pedagogías feministas deben responsabilizar a las personas para hacerlas protagonistas de sus propias historias como sujetos políticos, fomentando el espíritu crítico.

El análisis de los conflictos internacionales, o bien de las desigualdades del llamado Norte y Sur global desde un enfoque de género pasa necesariamente también por analizar los conflictos en lo inmediato, lo cotidiano, lo "privado". Como menciona Elena Simón (2010), "la filosofía que sustenta a los ejércitos es la misma que sustenta muchos actos de la vida cotidiana. La competitividad, la jerarquía, las organizaciones rígidas, el uso de la fuerza, las actitudes dictatoriales, el aprendizaje de criterios «universales», son realidades cotidianas y cimientos para una educación para la guerra."

En sintonía con estos principios, en 2003, el equipo pedagógico de MZC desarrolló el proyecto "**la Paz Invisible**", un juego diseñado para promover la reflexión crítica sobre los impactos diferenciados de los conflictos armados sobre la población como consecuencia de las desigualdades de género y la intersección con otros ejes de desigualdad. Además, el juego muestra cuáles son las aportaciones que las mujeres y la población LGTBIQ+ están haciendo a la construcción de la paz.

Mediante la simulación de situaciones reales de conflictos armados y de sus posibles soluciones, se invita a que las participantes no solo cuestionen las desigualdades existentes, sino que también comprendan la paz como un proceso colectivo, dinámico y continuo. Es lo que se denomina en las Ciencias sociales "paz imperfecta", y se entiende como valores, actitudes y actos que se realizan para evitar la violencia, dentro de un contexto de conflicto o de paz. Dentro de este concepto, se entiende que los conflictos son naturales y positivos, siempre y cuando sirvan para acercarnos y aprender y se gestionen de forma constructiva y justa para todas las partes.

El juego « LA PAZ INVISIBLE »

El proyecto nació como respuesta a la aprobación por el Consejo de Seguridad de la ONU de la **Resolución 1325 sobre “Mujeres, Paz y Seguridad”** en el año 2000. Esta agenda internacional, seguida de la adopción de otras diez resoluciones adicionales durante los 20 años posteriores, es un documento de referencia para exigir a gobiernos y a actores de la Comunidad internacional que se tenga en cuenta las necesidades de las mujeres en los conflictos armados y que se garantice su participación en los procesos de paz.

Los ejemplos reales que se desarrollan en el juego ponen de manifiesto cómo la construcción de una “paz positiva” en el posconflicto está intrínsecamente relacionada con la presencia activa de mujeres en todos los órganos y foros que intervienen en esos procesos de paz, desde la prevención hasta las negociaciones. Sin su presencia no es posible construir una paz auténtica y duradera, una paz que supere el concepto de ausencia de guerra. Así pues, se debe romper con el esquema binario que restringe la participación en los procesos de paz a los actores armados y que tenga en cuenta la multiplicidad de actores que pueden hacer aportaciones. Es necesario para ello incluir una perspectiva interseccional que identifique las dificultades que encuentran en participar los colectivos como la población indígena, minorías étnicas, religiosas o culturales, grupos LGTBIQ+, etc. (Escola de Cultura de Pau, 2023)

Es importante resaltar, como hito histórico en este recurso ludopedagógico, la **Resolución 1820** (2008), la cual reconoce la **violencia sexual como táctica de guerra**, ya sea cuando se utiliza de forma sistemática para lograr fines militares o políticos o cuando se recurre a ella de manera oportunista por motivos culturales o escudándose en la impunidad. Dicha Resolución señala por primera vez que la violencia sexual puede constituir un crimen de guerra, un crimen contra la humanidad o un acto de genocidio y reconoce que puede agravar las situaciones de conflicto armado y representar un obstáculo para la restauración de la paz. Los Tribunales Penales para la ex Yugoslavia (1993) y Ruanda (1994) fueron los primeros en reconocer todo esto.

Este avance ha contribuido a dar mayor visibilidad a la violencia sexual, permitiendo una mejor comprensión de sus causas, las dinámicas y las consecuencias sobre las poblaciones que la sufren y a que se hayan mejorado los mecanismos de respuesta, incluyendo los jurídicos. No obstante, la impunidad continúa siendo generalizada, y son muy pocos los casos que alcanzan los tribunales, lo que perpetúa la injusticia y obstaculiza el acceso a la verdad y la reparación para las supervivientes.

Al inicio, la inspiración para el diseño del juego provino del libro “1325 Mujeres Tejiendo la Paz” de CEIPAZ. Posteriormente, se ha ido actualizando la información con más historias de vidas e informes como el de la Comisión de la Verdad de Colombia. Las historias de vida son un método muy útil para acercarnos a la realidad sin revictimizar a las supervivientes ni ofrecer discursos sensacionalistas y paternalistas. Permiten deconstruir los estereotipos que tenemos sobre las víctimas y nos muestran la capacidad de resistencia y las estrategias para confrontar las situaciones y salir adelante.

En el recurso se contempla también el concepto de “reparación” como proceso clave para restituir la dignidad y los derechos de quienes han sufrido violaciones graves en conflictos armados. Se reconoce así a las supervivientes como personas capaces de tutelar sus vidas y participar activamente en los procesos de reconstrucción de sus comunidades.

Los procesos de reparación, sin embargo, son complejos y no pueden ser abordados con una fórmula estándar que se aplique de manera uniforme. Cada conflicto tiene sus propias características, y es fundamental que la reparación tenga en cuenta el contexto específico, incluyendo la historia del conflicto, las dinámicas sociales y económicas, y las necesidades particulares y comunitarias de las personas afectadas.

Además, la reparación debe ser integral, lo que significa que debe incluir una combinación de medidas que aborden distintas dimensiones del daño. Estas medidas pueden incluir una compensación económica, una restitución de derechos o propiedades, una rehabilitación física y psicológica, y acciones simbólicas que reconozcan públicamente los sufrimientos padecidos (memoria histórica). También es esencial garantizar que no se repitan las violaciones cometidas, lo que implica reformas institucionales y sociales que promuevan la no recurrencia de la violencia.

Metodológicamente, el juego reconoce el “conocimiento situado”, concepto defendido por Donna Haraway, como clave para cuestionar la supuesta objetividad del conocimiento generado desde la hegemonía masculina, patriarcal, blanca y eurocéntrica. Aplicado al juego de “La Paz Invisible”, esto significa que todas las participantes, desde sus distintas perspectivas y vivencias, pueden aportar conocimiento valioso. De esta manera, se fomenta una construcción de saber compartido, que reconoce y valora la diversidad de experiencias.

Por último, el juego también invita a que la adolescencia reflexione sobre la estrecha conexión entre la paz y la redistribución de los recursos a nivel global, fomentando el debate en torno a la colonialidad en el mundo actual. Educar para la paz debe siempre incorporar esta dimensión global/local.

Conceptos desarrollados en el juego:

- Apatridia
- Colonialidad
- Comisiones de la verdad
- Conflictos armados
- Corte penal internacional (CPI)
- Crímenes de guerra, crímenes de lesa humanidad
- Democracia y participación ciudadana
- Derecho al refugio y asilo
- Derecho internacional humanitario
- Derechos humanos
- Desaparición forzada
- Desplazamientos forzados
- Explotación infantil
- Explotación sexual
- Femicidio
- Genocidio
- Justicia, reparación y garantías de no repetición
- Matrimonios forzados
- Migraciones
- Mutilación genital femenina
- Naciones Unidas, Resoluciones agenda "Mujeres, Paz y Seguridad"
- Patriarcado
- Paz positiva, paz negativa, paz imperfecta
- Racismo
- Violencia sexual
- Violencias basadas en el género

Agenda « Mujeres, Paz y Seguridad»

La aprobación de la Resolución 1325 (2000) del Consejo de Seguridad de la ONU fue impulsada por organizaciones feministas de todo el mundo y respaldada por una coalición diversa de Estados miembros. La resolución se organiza en cuatro pilares fundamentales: 1) el papel de las mujeres en la prevención de conflictos; 2) la participación de las mujeres en la consolidación de la paz; 3) la protección de los derechos de las mujeres y las niñas durante y después de un conflicto; y 4) las necesidades específicas de las mujeres durante la repatriación y el reasentamiento y para la rehabilitación, la reintegración y la reconstrucción posconflicto.

En total se han aprobado diez resoluciones relativas a las mujeres y la paz y la seguridad, que pueden dividirse en dos grupos:

1.- Liderazgo de las mujeres en el establecimiento de la paz y la prevención de conflictos

- 1325** (año 2000) Afirma la importancia de la participación de las mujeres y la inclusión de la perspectiva de género en negociaciones de paz, planificación humanitaria, operaciones de mantenimiento de la paz, y consolidación de la paz y gobernanza tras un conflicto.
- 1889** (año 2009) Subraya la necesidad de fortalecer la aplicación y establece indicadores para el seguimiento de la resolución 1325; pide al Secretario General que presente un informe al Consejo de Seguridad sobre la participación e inclusión de las mujeres en la consolidación de la paz.
- 2122** (año 2013) Aborda deficiencias persistentes en la aplicación de la agenda sobre las mujeres, la paz y la seguridad; establece que la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres son críticos para lograr la paz y la seguridad internacionales; reconoce los efectos diferenciados de todas las violaciones de derechos en las mujeres y las niñas durante los conflictos; y pide una aplicación coherente de la agenda sobre las mujeres, la paz y la seguridad en todo el trabajo del Consejo de Seguridad.
- 2242** (año 2015) Establece el Grupo Informal de Expertas y Expertos; aborda los obstáculos persistentes en la aplicación, por ej., las reformas financieras e institucionales; se centra en una mayor integración de las agendas sobre las mujeres, la paz y la seguridad y la lucha contra el terrorismo y los extremismos violentos; pide mejores

métodos de trabajo del Consejo de Seguridad sobre las mujeres, la paz y la seguridad.

- 2493** (año 2019) Solicita que se apliquen plenamente todas las resoluciones anteriores sobre las mujeres, paz y seguridad; solicita a las Naciones Unidas que desarrollen enfoques adaptados a cada contexto para la participación de las mujeres en todos los procesos de paz apoyados por las Naciones Unidas; e insta a los Estados miembros a que garanticen y proporcionen el apoyo oportuno para la participación plena, igualitaria y significativa de las mujeres en todas las etapas de los procesos de paz.

2.- Prevención y respuesta a la violencia sexual relacionada con conflictos

- 1820** (año 2008) Reconoce la violencia sexual como táctica de guerra y asunto que atañe a la paz y la seguridad internacionales, que requiere una respuesta de seguridad.
- 1888** (año 2009) Refuerza las medidas para poner fin a la violencia sexual en los conflictos designando a una o un Representante Especial del Secretario General y un equipo de expertas y expertos sobre el estado de derecho y la violencia sexual en los conflictos, aportando conocimientos y mejorando la coordinación entre las partes interesadas que abordan la violencia sexual en los conflictos.
- 1960** (año 2010) Establece un mecanismo de seguimiento y presentación de informes sobre violencia sexual en los conflictos.
- 2106** (año 2013) Se centra en la rendición de cuentas de los autores de violencia sexual en los conflictos; destaca el empoderamiento político y económico de las mujeres.
- 2467** (año 2019) Posiciona la violencia sexual en conflictos como firmemente arraigada en la agenda más amplia de las mujeres, paz y seguridad; subraya los esfuerzos de justicia y responsabilidad y la necesidad de un enfoque centrado en las sobrevivientes; solicita apoyo y protección a las organizaciones de mujeres de la sociedad civil; y solicita que se preste atención a los problemas de los niños nacidos de violaciones.

Fuente: ONU MUJERES, 2022.

¿Por qué la ludopedagogía?

El juego es la forma básica de descubrimiento que tiene la infancia y que en nuestro contexto cultural una vez que se traspasa una edad, la mayoría de la gente pierde la capacidad de jugar. Se desaprende a jugar por todos los dispositivos de adultez, superación y productividad que el sistema capitalista premia. La principal barrera que superar es luchar contra lo que más o menos tenemos asumido como “cosa de niños”, y por lo tanto superar la vergüenza, la falta de seriedad, la idea de pérdida de tiempo, de inutilidad.

La ludopedagogía (Lp) proviene de epistemologías del sur sobre la conformación del saber cómo es la Educación popular de Paulo Freire, y no en vano, son las colectividades que habitan el Centro La Mancha de Montevideo, Uruguay, las que le dieron nombre y le dan forma constantemente a esta forma de construir conocimiento emancipador.

Como propuesta metodológica esencialmente vivencial, privilegia el juego como un espacio tiempo de ensayo, como un laboratorio, donde podemos cuestionar la realidad, desarmarla, interpelarla, resignificarla, destruir y construir, estar y hacer con otros. Jugar suele implicar también ser durante un tiempo otras personas en otros sitios, de forma que los aprendizajes que se producen en el mientras tanto atraviesan los cuerpos de manera diferente.

En MZC apostamos por esta herramienta ya que observamos como el juego permite salir de las lógicas dominantes en los marcos de interpretación de la realidad para aplicar otras que nos llevan a cuestionar si pudiera ser de otra manera. La apuesta política y pedagógica de la ludopedagogía es la de jugar para conocer, conocer para transformar. Sobre la vivencia individual no trabajamos porque los mensajes del juego son contundentes, íntimos y únicos. Sobre los comunes del juego sí lanzamos la reflexión y el debate colectivo, ahondando sobre las cuestiones culturales, de género, de tradiciones, educativas que el juego siempre saca a relucir. Y sobre las transformaciones posibles, sobre las transgresiones hechas al jugar que podrían ser trasladables a la vida cotidiana. Esa es la intención de fondo.

Desarrollo del juego

Tiempo partida	2 horas
Personas destinatarias	Jóvenes a partir de los 14 años
Nº de participantes	12 personas (mínimo) - 25 personas (máximo)
Espacio	Sala de usos múltiples o gimnasio (con unas dimensiones mínimas de 7mx7m)
Materiales	Tablero de lona, dado gigante, tarjetas, materiales para las pruebas

Objetivos

- Dar a conocer a la adolescencia los impactos de género de los conflictos armados y las tensiones sociopolíticas, así como la integración de la perspectiva de género en diversas iniciativas de construcción de paz en el ámbito internacional y local.
- Que las personas participantes vivencien situaciones de conflicto y que sean capaces de optar por soluciones de una forma equitativa e igualitaria sobre situaciones que se dan en éstos, dando pasos hacia la construcción de una paz común y positiva que tenga efectos tangibles en nuestra forma de estar en el mundo.

Contenidos

- Complejidad y etapas de los conflictos armados.
- Impacto de las violencias basadas en el género en los conflictos armados.
- Papel de las mujeres y personas LGTBIQ+ como constructoras de paz.
- Resoluciones 1325 (2000) y 1820 (2008) de la ONU.

Metodología

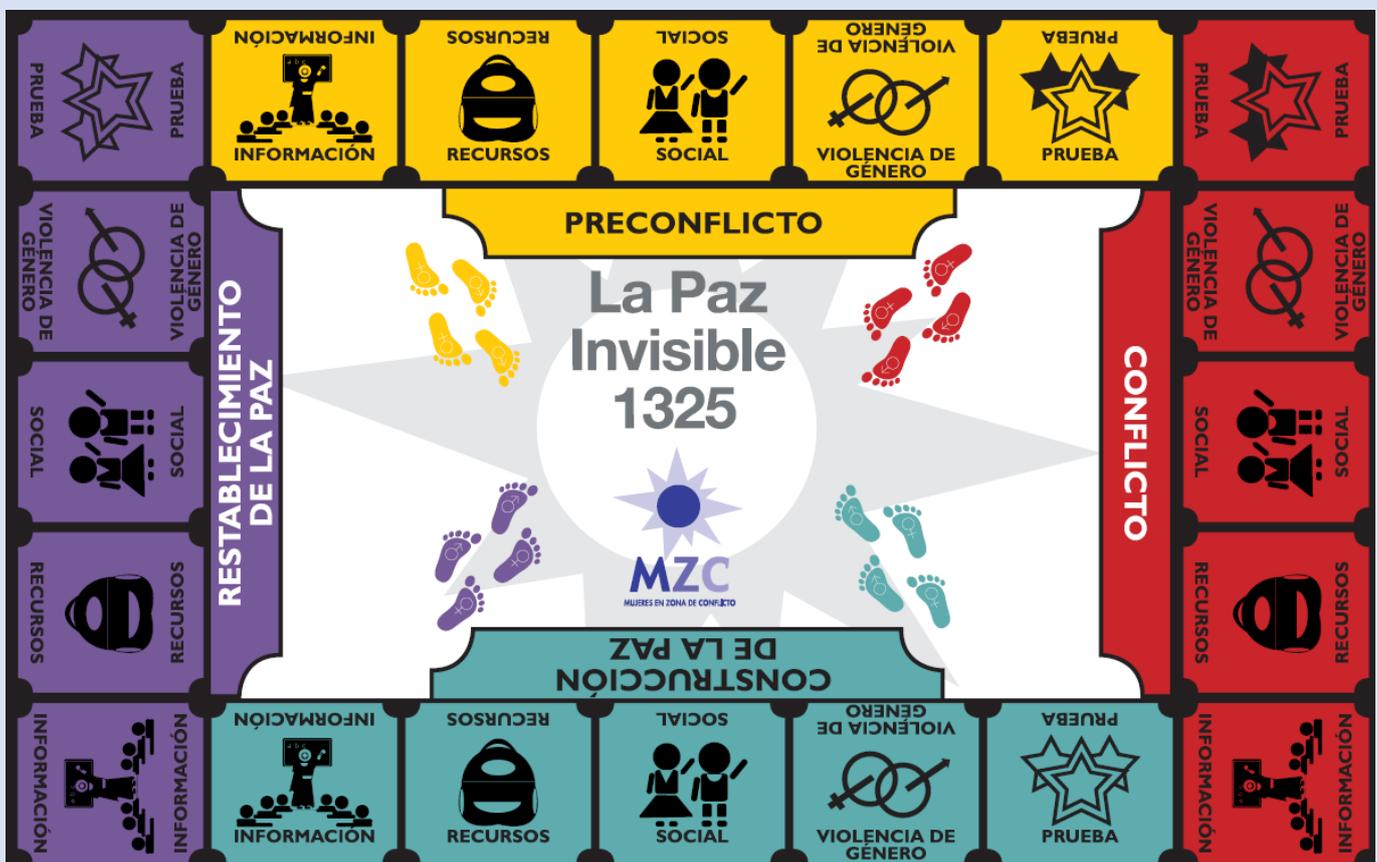
Nuestra metodología es socioafectiva (sentir-pensar-actuar) e inspiradas en la ludopedagogía. Las personas participantes experimentarán y conocerán (de forma dramatizada y mediante la dinámica del juego) las situaciones de conflicto en las que viven actualmente muchas personas. Además, atiende a otros principios metodológicos: activo, participativo, dinámico, constructivista y práctico.

Los equipos

El grupo se divide en 4 equipos (de manera equitativa). A cada equipo se le asigna un color que corresponde con cada uno de los pies señalados en el tablero. Dos personas de cada equipo jugarán como fichas en el tablero (una encarnará el rol masculino y otra el femenino). El resto de las participantes de cada equipo se situarán fuera del tablero, pero cerca de su equipo, ya que todo el grupo estará encargado de tomar las decisiones y de realizar las pruebas.

El tablero

Se divide en cuatro tramos: preconflicto, conflicto, construcción de la paz y restablecimiento de la paz (fases de los conflictos armados).



Dentro de cada fase están las mismas 5 casillas, cada una desarrolla diferentes consecuencias del conflicto armado:

- **Violencias basadas en el género:** Esta casilla trata de analizar las VbG como una estrategia más de la guerra, que existe antes del conflicto y se incrementa y utiliza durante el mismo. Todas las tarjetas de VbG hace que las participantes retrocedan.

- **Recursos:** Al inicio del juego se entregan 4 tarjetas de recursos básicos (alimentos, agua, medicamentos y ropa) a cada equipo. Cada vez que un equipo caiga en esta casilla deberán de adoptar decisiones sobre estos recursos básicos.
- **Social:** En esta casilla se plantean situaciones sobre la que la población puede adoptar medidas que favorezcan la construcción de la paz o agudicen el conflicto.
- **Información:** Se trata de preguntas sencillas con varias opciones sobre los conflictos armados que visibilizan los impactos que en la mayoría de los conflictos no se muestran.
- **Pruebas:** Se realizan pruebas lúdicas y juegos cooperativos en las que participan todo el equipo que fomentan la cooperación y apoyo mutuo.

El dado: es desigual para los personajes femeninos que masculinos. Se lanza solo una vez por equipo; el chico avanza la puntuación conseguida y la chica sólo la mitad (en los números impares, las chicas avanzan la mitad de la puntuación + 0.5).

Mecánica del juego

Se tira el dado y comienza quien mayor puntuación obtenga. Se continúa el sistema de turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Las personas participantes deben pasar por todas las fases del conflicto armado, intentando construir la paz entre todas de manera equitativa. El equipo ganador es el primero en conseguir los 4 pasos hacia la paz representada en el centro del tablero. Éstos pasos se consiguen cuando el equipo tiene una actitud equitativa, constructora de paz y solo la llegada de todas las participantes pone fin al juego.

Las casillas de "Social", "Información" y "Pruebas" son las que permiten al equipo ganar un punto (es decir, avanzar un paso). En cada turno la persona dinamizadora deberá aportar datos e información sobre la situación reflejada, haciendo partícipe al público.

El juego termina cuando los cuatros equipos han conseguido llegar al centro del tablero, representando una "**paz colectiva**". Tras finalizar la partida se realizará un foro experiencial, aportando impresiones y reflexiones.

Algunas recomendaciones para la dinamización del juego

Gestión colectiva de las emociones del grupo

Aunque se trate de un juego, las situaciones que pueden aparecer son muy duras. Es posible que se puedan crear escenarios de malestar, inquietud o rechazo ante determinadas realidades de violencia que se exponen.

El juego permite establecer un dentro-fuera que nos puede ayudar a regular la implicación de las personas jugadoras y los afectos que les genere. Por ello, hay que estar preparadas para acoger y gestionar emociones. Hemos de recordar que partimos de una metodología vivencial que se basa en plantear situaciones dónde enfrentarse a problemas, tomar decisiones, fracasar y aprender del fracaso, asumiendo responsabilidades y cooperando.

Si trabajamos a niveles estructurales, siempre va a haber un señalamiento de los privilegios y responsabilidades en este tema. Asumir esos privilegios y plantearse una renuncia a los mismos no es una tarea fácil de acometer para la mayoría de las personas. Y especialmente para los varones cisheteros, dependiendo de las herramientas de transformación social con las que cuenten y el tipo de masculinidad que hayan desarrollado en su socialización de género.

El rol de quien dinamiza debe ser el de fomentar la reflexión del alumnado para convertirla en aprendizaje, siempre generando un espacio seguro que permita desarrollar un dialogo amplio y empático con todas las singularidades de las personas participantes.

Utiliza un lenguaje inclusivo

Se debe utilizar un lenguaje no sexista, no colonial y no binario en la dinamización. Así, se recomienda que la persona dinamizadora indique a las participantes el poder parar el juego cuando desconocen vocabulario. La confianza y el respeto son imprescindibles para reflexionar sobre nuevos conceptos y nuevas narrativas libres de violencias.

Actualiza el juego siempre que puedas

Este material no está “cerrado”. Al contrario, está abierto a que se incluya cuanta información y experiencias se tenga desde los “conocimientos situados” de cada una. Por eso aconsejamos que la dinamizadora sea “correa de transmisión” de los distintos grupos que haya trabajado para ampliar el horizonte de este juego. Por ejemplo, traer la experiencia de vida de alguien que conozca la adolescencia e incluir las situaciones por las que ha pasado como elementos del juego.

Traspasa la barrera del dolor

Entre los problemas más comunes que podemos encontrar cuando nos enfrentamos a trabajar la cultura de paz desde un enfoque de DDHH está la necesidad de romper y trascender la barrera del dolor. Las sociedades más o menos acomodadas del Norte Global, cuando se enfrentan a este tipo de problemáticas tienden a dejarse invadir por la lástima y sobrecogerse ante el drama humano que están “descubriendo”. Pero, a menudo, esta especie de sensacionalismo termina apelando más a la desazón que a la activación política en busca de soluciones.

Identificando este riesgo, nosotras apostamos por hacer una comunicación asertiva, que no pasa en ningún caso por ocultar las partes más duras de estas realidades, sino más bien por el entendimiento estructural de las dinámicas de poder y que nos sitúan como actores en alguna parte del escenario, haciéndonos parte del problema, y quizá de las soluciones.

Nuestra propuesta es la de trabajar mediante las narrativas de las propias supervivientes a los conflictos armados y poner en valor este conocimiento situado que nos permite abordar la problemática teniendo en cuenta a las protagonistas de las historias y sus aproximaciones al conflicto.

Bibliografía

- Bell, C. (2013). *Women and Peace Processes, Negotiations and Agreements: operational opportunities and challenges*. NOREF.
- Bell, C. (2015). *Text and Context. Evaluating Peace Agreements for their "Gender Perspective"*. Political Settlements and Research Programme.
- Castelo, A. (2005). *Qué es la ludopedagogía*. Mimeográfico.
- CEIPAZ. (2009). *1325 mujeres tejiendo la paz*. Icaria.
- Cohn, C. (2015). *Las mujeres y las guerras*, C. Cohn, ed., Barcelona: Edicions Bellaterra, ICIP.
- Conciliation Resources. (2013). *Women building peace. Accord Insight.*, Conciliation Resources.
- Escola de Cultura de Pau. (2023). *Alerta 2023! Informe sobre conflictos, derechos humanos y construcción de paz*. Barcelona: Icaria.
- Fisas, V. (2011). *Educar para una Cultura de Paz*. En Quaderns de Construcció de Pau nº20, Escola de Cultura de Pau.
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.
- Institute for Economics & Peace. Global Peace Index. (2023). *Measuring Peace in a Complex World*. Sydney, June 2023.
- Naciones Unidas. (2012). *Action Against Sexual Violence In Conflict*. Marco analítico conceptual de la violencia sexual en los conflictos, Noviembre 2012.
- Rodríguez, M. (1994). *Educar para la paz y la racionalidad comunicativa*. Educando para la paz: Nuevas propuestas, Universidad de Granada.
- Secretario General de las Naciones Unidas. (2022). *Informe del secretario general de la ONU sobre la violencia sexual relacionada con los conflictos*. S/2022/272, 29 de marzo.
- Simón, E. (2010). *La igualdad también se aprende: cuestión de coeducación*. Narcea.
- Segato, R. (2005). *La guerra contra las mujeres*. Traficantes de Sueños.
- UNIFEM. (2009). *Conflict Related Sexual Violence in Peace Negotiations: Implementing Security Council Resolution 1820*. Concept Note.
- Vilellas, M., et al. (2015). *Gender in EU Conflict Prevention and Peacebuilding. Policy and Practice*. WOSCAP.

DOSSIER PEDAGÓGICO: JUEGO LA PAZ INVISIBLE

