“LUDOPEDAGOGÍA PARA UNA CULTURA DE PAZ. MEDIACIÓN Y RESOLUCIÓN NO VIOLENTA DE CONFLICTOS CON ENFOQUE DE GÉNERO”



DOSSIER PEGAGÓGICO

DIPUTACIÓN DE CÁCERES

MZC

MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO · MZC

DOSSIER PEDAGÓGICO

LA PAZ INVISIBLE

Recurso ludopedagógico para la construcción de una Cultura de Paz con enfoque de género

PROYECTO

Ludopedagogía para una Cultura de Paz. Mediación y resolución no violenta de conflictos con enfoque de género

En colaboración con la Diputación Provincial de Cáceres

MZC| DIPUTACIÓN DE CÁCERES

2026

Edita

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC)

www.mzc.es

Autoría

Inma Cabello Ruiz y Equipo Pedagógico de MZC

Coordinación de la publicación

Inma Cabello Ruiz

Coordinadora del área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora de MZC

Diseño gráfico

Inma Suanes

Esta publicación ha sido realizada con la colaboración de la excelentísima Diputación Provincial de Cáceres en el marco de su convocatoria de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora de 2026, dentro del proyecto: "Ludopedagogía para una Cultura de Paz, mediación y resolución no violenta de conflictos con enfoque de género.".

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.





RECURSO LUDOPEDAGÓGICO

« La Paz Invisible »

1. Presentación

2. ¿Quiénes somos?

4. Educar para una Cultura de Paz

5. ¿Por qué la Ludopedagogía?

6. El juego “la Paz Invisible” y su desarrollo

8. Bibliografía

Presentación

El presente dossier detalla la actualización de nuestro juego pedagógico "**la Paz Invisible**" que incorpora 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 ciudadanía extremeña ponga atención a los múltiples conflictos armados que siguen activos en el mundo, y a las dinámicas coloniales, capitalistas y de género que podemos ver en cada uno de ellos, así como las consecuencias fatales para todo el ecosistema humano y no humano que rodea a los mismos.

Nuestro recurso ludopedagógico "la Paz Invisible" muestra la complejidad de todas las fases de los conflictos armados, las violencias basadas en el género como obstáculo para el desarrollo de las sociedades y 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) se pone a disposición de los centros educativos para que apliquen los contenidos a la resolución de conflictos en su cotidianeidad, 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 la paz en sí no es un concepto neutro ni una experiencia uniforme que vivan igual todas las personas. Las vivencias de la paz están condicionadas por múltiples factores que interseccionan entre sí como son el género, la etnia, el lugar de procedencia, la clase social, la edad, etc.

¿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.

Trabajamos en 4 áreas:

- Cooperación Internacional y Acción 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?

Desde el área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora, acompañamos, formamos y motivamos a los colectivos con los que trabajamos a activarse como sujetos políticos de cambio, que tomen conciencia y aporten una visión crítica y activa capaces de transformar la realidad en términos de justicia social y equidad. Es decir, fomentar una ciudanía global que sea capaz de analizar las desigualdades y las discriminaciones atendiendo a las causas de las mismas y 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. Un enfoque también conocido como coeducación.

Para conocer más de nuestro trabajo, visítanos en: https://mzc.es/que-hacemos/educacion-para-la-ciudadania-global-y-emancipadora/

Educar para una Cultura de Paz

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 "Paz Positiva" en las ciencias sociales, no solo pretende evitar conflictos armados, sino también erradicar las causas de la violencia estructural, social y directa que aún persisten en nuestras sociedades.

Educar 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 sólo legitima la violencia directa y la estructural, sino que también sirve para paralizar a la gente, para infundir miedo, para hacernos impotentes frente al mundo, para evitar dar respuestas a las cosas que oprimen o que producen sufrimiento.

El reto de la Cultura de Paz es el de mostrar una ética de cuidados, orientada hacia la construcción de relaciones más justas, horizontales e igualitarias. La coeducación debe responsabilizar a las personas para hacerlas protagonistas de sus propias historias como sujetos políticos, fomentando el espíritu crítico.

En palabras de Vicen Fisas, "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" (2011).

¿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 niñes, 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 otras. 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 hegemónicas de entendimiento 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.

El juego: personas invisibles construyendo una paz sostenible.

Es en 2003 cuando el equipo pedagógico de MZC crea “la Paz Invisible”, como respuesta a la resolución de la ONU 1325 sobre “Mujeres, Paz y Seguridad” aprobada en el año 2000. Se trata de un hito histórico, …

A través del diseño del juego, MZC pone en valor tanto la memoria histórica como la participación activa de mujeres y personas LGTBIQ+ en contextos diversos y a menudo ignorados. La inspiración provino del libro “1325 Mujeres Tejiendo la Paz" de CEIPAZ, que ilustra ejemplos de activismo como el de las mujeres de Greenham Common, quienes lucharon por la paz y la justicia.

El juego fue concebido para fomentar la reflexión sobre cómo la paz está íntimamente vinculada con la justicia social, la redistribución de recursos, y la erradicación de la pobreza y la violencia de género. Al involucrar a los participantes en la simulación de conflictos y soluciones, se busca cuestionar las desigualdades existentes y fomentar una comprensión activa y crítica de la paz como un proceso colectivo y continuo. En definitiva, “La Paz Invisible” pretende que alumnado y profesorado comprendan que la paz se construye día a día, mediante el compromiso colectivo y la acción transformadora.

Todo el juego gira en torno a 2 resoluciones fundamentales, la 1325 y la 1820 sobre “mujeres, paz y seguridad”.

La violencia sexual en el marco del conflicto bélico ha sido y sigue siendo una de las preocupaciones primordiales de los movimientos feministas. Reconocida como violencia específica y como arma de guerra desde hace relativamente poco tiempo, aún goza de impunidad en gran parte de los procesos de paz y en muchos lugares del mundo, sigue sin reparación alguna.

El juego nos hace reflexionar 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. Tal hecho se halla recogido en la Resolución 1325 del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas, y es a menudo ignorado por los responsables de los procesos de paz. Es esencial entender que las mujeres son agentes constructores de paz y que sin su presencia no es posible construir una paz auténtica y duradera, una paz que supere el concepto de ausencia de guerra. Los conflictos armados no surgen de la noche a la mañana, sino que se gestan en esos contextos de ausencia de guerra, donde las violencias se esconden tras una supuesta paz social.

Como menciona Elena Simón Rodríguez "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 concreto, la violencia sexual contra niñas y mujeres es una de las violencias más comunes en todas las guerras. Este tipo de violencia se consideran crímenes de guerra (también llamados crímenes contra la humanidad o actos de genocidio). Este tipo de violencia no tiene NADA que ver con el deseo sexual, sino que es una manera de ejercer poder y someter al enemigo moralmente: los cuerpos de las mujeres se consideran del bando contrario. También existe violencia sexual contra los hombres y niños, y de la misma manera que la que se ejerce contra las mujeres, son formas de tortura física y psicológica en la que la orientación sexual no tiene nada que ver: son expresiones de poder, machismo y lgtbifobia, propias de la masculinidad y el militarismo.

Son muchísimas las situaciones en que las mujeres han sido activas en la construcción de la paz antes, durante y después del conflicto armado, a pesar de no ser visibilizadas ni conocidas en ese rol: Durante las dos guerras mundiales las mujeres ya se organizaban formando ligas internacionales por la paz y la libertad. Posteriormente y hasta la actualidad, las mujeres luchan por tener acceso pleno y participación activa en las estructuras de poder, implicándose en los esfuerzos para la prevención y la resolución de conflictos.

A esta paz la llamamos ‘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, entendemos también que los conflictos son naturales y positivos, siempre y cuando sirvan para acercarnos y aprender y se gestionen de forma pacífica, constructiva y justa para todas las partes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Tiempo previsto: 2 horas

Personas destinarias: Alumnado de educación secundaria obligatoria y FP Básica.

Nº de participantes: 20-25

Espacio: Sala de usos múltiples o sala de educación física

Materiales: Tablero de lona, dado, tarjetas, materiales de pruebas.

Objetivos:

- Conocer y analizar las distintas formas en que los conflictos armados afectan tanto a hombres como a mujeres como a las relaciones de género.
- Que las personas participantes vivencien el conflicto y 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
- Impacto de la desigualdad de género en los conflictos: violencia de género
- Papel relevante de las mujeres como constructoras de paz
- Resolución 1325: participación de las mujeres en los procesos de paz.

Metodología:

Nuestra metodología es socioafectiva (sentir-pensar-actuar) a la par que ludopedagógica. 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.

Normas del juego:

Los equipos: El grupo se divide en 4 grupos se le asigna un color que corresponde con cada uno de los pies señalados en el tablero. Dos de esas personas (un chico y una chica) jugarán como fichas de tablero de su equipo, las otras tres, 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 paz y restablecimiento de paz.

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

- **Violencias basadas en el género:** trata de analizar la VbG como una estrategia más de la guerra, que existe antes del conflicto y se incrementa y utiliza durante el mismo
- **Recursos**: Al inicio del juego se entregan 4 tarjetas de recursos a cada equipo cada vez que 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:** preguntas sencillas con varias opciones sobre los conflictos armados que visibilizan los impactos que en la mayoría de los conflictos no se muestran
- **Pruebas:** pruebas lúdicas y juegos cooperativos en las que participan todo el equipo que fomentan la cooperación y apoyo mutuo.

El dado: es desigual para chicos que para chicas. 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)

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

Dinamización: La persona que dinamiza simulará los poderes político-militares del conflicto y que muestran los roles de hegemonía, patriarcales y etnocéntricos que rigen todo conflicto.

En cada partida la persona dinamizadora deberá aportar datos e información sobre la situación reflejada, haciendo partícipe al público.

El equipo ganador es el primero en conseguir los 4 pasos hacia la "Paz común" representada en el centro del tablero. Pero realmente, 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 datos y reflexiones ta las aportaciones del público participante.

Algunas recomendaciones pedagógicas en la dinamización del juego:

- **Gestión de emociones**

Aunque se trate de un juego, las situaciones que pueden aparecer son muchas veces muy duras (así es la realidad). Es posible que se puedan crear situaciones de malestar, inquietud o rechazo durante la dinamización.

La ventaja de un juego es que marca cierta distancia, pero puede darse el caso (y se ha dado) en que la implicación de las personas jugadoras es tan intensa que les pueda afectar. Por ello es recomendable conocer al grupo y tener herramientas de gestión de las 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, 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.

- **El poder de transformación**

Este material no está “cerrado”. Al contrario, está abierto a que incluyas cuanta información y experiencias puedas tener de tu conocimiento situado. Por eso te aconsejamos que seas “correa de transmisión” de los distintos grupos que hayas dinamizado para ampliar el horizonte de este juego. Por ejemplo, traer la experiencia de vida de alguien que conozcan e incluir las situaciones por las que ha pasado como elementos del juego.

- **Traspasar la barrera del dolor**

Entre los problemas más comunes que podemos encontrar cuando nos enfrentamos a trabajar la Cultura de Paz desde la Educación Emancipadora, 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” y se evidencia ante ellas. 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.

Metodológicamente proponemos potenciar las voces de las personas supervivientes que han elegido compartir sus historias. Las historias de vida son un método muy útil para acercarnos a esta realidad, y además proveen de narrativas diversas sobre las diferentes experiencias vividas por las supervivientes de conflictos armados. Permiten deconstruir los estereotipos que tenemos sobre las víctimas y nos muestran la capacidad de resiliencia y las estrategias para confrontar las situaciones y salir adelante. Nosotras reivindicamos que la forma más democrática de aproximarnos al saber es reconociendo el Conocimiento Situado. Dona Haraway ponía en juego este concepto para reivindicar que todas las formas de conocimiento tienen un contexto y una “posicionalidad” desde la que se habla. De esta manera desterraba la pretensión de objetividad del conocimiento producido en la práctica desde la hegemonía masculina, patriarcal, blanca, eurocéntrica… Nuestra propuesta 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

-Ariel Castelo (2005): *Qué es la ludopedagogía. Mimeográfico*

-Bell, C., 2015. *Text and Context. Evaluating Peace Agreements for their "Gender Perspective,"* Political Settlements and Research Programme.

-Cohn, C., 2015. *Las mujeres y las guerras,* C. Cohn, ed., Barcelona: Edicions Bellaterra / ICIP

-Rita segato., 2005. La guerra contra las mujeres.

-CEIPAZ (2009) 1325 mujeres tejiendo la paz

-Secretario General de la ONU., 2022*. Informe del secretario general de la ONU sobre la violencia sexual relacionada con los conflictos, S/2022/272, 29 de marzo*

-Naciones Unidad., 2012. Action Against Sexual Violence In Conflict, Marco analítico y conceptual de la violencia sexual en los conflictos, Noviembre 2012.

-UNIFEM. 2009. Conflict Related Sexual Violence in Peace Negotiations: Implementing Security Council Resolution 1820. Concept Note

-Vicenç Fisas (2011) Educar para una Cultura de Paz en Quaderns de Construcció de Pau nº20, Escola de Cultura de Pau.

-RODRÍGUEZ, Martín, "Educar para la paz y la racionalidad comunicativa", en Educando para la paz: Nuevas propuestas, Universidad de Granada, 1994.