

## LA PAZ INVISIBLE

<b>Nombre:</b> La Paz Invisible	<b>Tiempo Previsto:</b> 150-120 minutos (2H)
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Conocer y analizar las distintas formas en que el conflicto afecta tanto a hombres como a mujeres como a las relaciones de género.</li><li>○ Desmontar las interpretaciones convencionales sobre conflicto armado y procesos de reconstrucción post-conflicto.</li><li>○ Reconocer y enfocar las formas de desventaja específicas de género que son ignoradas por las representaciones convencionales y ciegas al género del conflicto armado y sus secuelas.</li><li>○ Reconocer y enfocar las diversas realidades de las mujeres y los hombres como aspecto vital para el establecimiento de sociedades más sostenibles y equitativas tras el conflicto y por tanto de una paz positiva.</li><li>○ Que las personas participantes sean capaces de optar por soluciones de una forma equitativa e igualitaria sobre situaciones que se dan en los conflictos, dando pasos hacia la construcción de una paz común.</li></ul>	
<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desigualdad de género en los conflictos armados.</li><li>• Complejidad y etapas de los conflictos</li><li>• Impacto de la desigualdad de género en los conflictos: violencia de género</li><li>• Papel relevante de las mujeres como constructoras de paz</li><li>• Resolución 1325: participación de las mujeres en los procesos de paz.</li></ul>	
<b>Metodología:</b> <p>Nuestra metodología responde a los principales principios metodológicos:</p> <p><b>Paradigma socio afectivo:</b> es un juego vivencial, parte de que las personas puedan experimentar y conocer las situaciones en las que viven otros, de forma dramatizada.</p> <p><b>Participativo:</b> con el grupo como eje principal, potenciando los conocimientos que ya trae el grupo, fomentando la expresión de todos/as, en definitiva, dando importancia al papel de los participantes individualmente y como grupo.</p> <p><b>Activo:</b> que incite a la acción, que posibilite la reflexión, que promueva la actitud positiva hacia el aprendizaje, que parta del trabajo de los participantes, que promueva la motivación y el interés, que haga que los propios participantes construyan el conocimiento.</p> <p><b>Dinámico:</b> una formación lúdica, motivadora, diversa en técnicas, sencilla, fomentando la acción por parte del grupo.</p> <p><b>Aprendizaje significativo:</b> el aprendizaje nuevo se conecta con anteriores conocimientos y aprendizajes que permitan darle significatividad a lo que está aprendiendo</p> <p><b>Constructivista:</b> El alumnado construye a partir de lo que ya sabe: recupera, aclara, trabaja con otros/as</p> <p><b>Construcción Colectiva:</b> El alumnado, a través de la interacción con el resto de compañeros y trabajando COOPERATIVAMENTE, elabora los conocimientos que luego incorpora a sus esquemas previos</p> <p><b>Práctico:</b> parte de la experiencia de los participantes, refleja la realidad, es una temática actual.</p>	
<b>Normas del juego:</b> <p><b>Los equipos:</b> El grupo se divide en 4 grupos de cinco personas (chicos y chicas) y 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</p>	

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, postconflicto y reconstrucción de la paz, en forma circular y continua de manera que el tramo de reconstrucción de la paz esta de nuevo ligado al tramo preconflicto de cara a analizar que no pueda decirse que la guerra empieza y acaba en un momento determinado

Dentro de cada fase hay 5 casillas, cada una desarrolla diferentes consecuencias del conflicto armado:

- **Violencia de género:** Se trata de analizar la VdG como una estrategia más de la guerra, que existe antes del conflicto y se incrementa y utiliza durante el mismo. Sus impactos son experimentados de forma diferente por hombres y mujeres si bien a menudo las mujeres son afectadas de manera desproporcionada y supone un obstáculo para la PAZ además de una violación de DDHH
- **Recursos:** Al inicio del juego se entregan 6 tarjetas de recursos a cada equipo (agua, alimento, ropa, medicamentos, educación, participación y toma de decisiones), cada vez que caiga en esta casilla deberán de adoptar decisiones sobre los recursos básicos y como subsisten las poblaciones.
- **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 afecta de forma global a todos los equipos.
- **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. El dado solo muestra números pares 2 dos, 2 cuatros, 2, seis.

**Desarrollo:** Los participantes deben pasar por todas las fases del conflicto armado, intentando construir la paz entre hombres y mujeres de forma 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 todos/as los/as participantes pone fin al juego.

**Dinamizadoras:** Dos personas (chico y chica) que simularan los poderes político-militares del conflicto y que muestran los roles de hegemonía, patriarcales y etnocéntricos que rigen todo conflicto. Son muchos los temas que arrojan al desarrollo del juego (control de recursos, industria armamentística, rol de las mujeres como combatientes) en definitiva un enfoque multicausal , complejo que se analizará una vez finalizado el juego con todas las personas participantes.

**Destinatarios:** 4º ESO, Bachillerato, FPO, Ciclos formativos.

**Nº de participantes:**  
20 personas

**Materiales:** tablero de lona, dado, tarjetas, materiales de pruebas, cintas de colores, pies de cartulina.

**Espacio:** sala de usos múltiples o gimnasio (con unas dimensiones mínimas de 7 x 6 m.)