

⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA



Área de Educación para la ciudadanía global y emancipadora
Mujeres en Zona de Conflicto

Ludo pedagogía para aumentar el nivel de sensibilización social, en particular juventud y adolescencia, sobre la trata de personas como forma de violencia contra la mujer y las niñas

- ¿Quiénes somos?
- ¿Cómo entendemos la educación para la ciudadanía global y emancipadora?
- Antecedentes de trabajo en material de sensibilización en trata
- Por qué la ludopedagogia
- Porque un juego para combatir la trata
- Presentación de la versión “Imprime y juega”
- Juguemos.

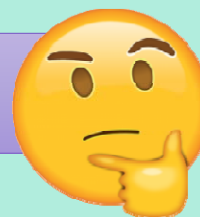
```

graph TD
    A[Áreas de actuación] --> B[Cooperación Internacional al Desarrollo]
    A --> C[Educación para la ciudadanía global y emancipadora]
    A --> D[Derechos Sociales]
    A --> E[TRATA]
    A --> F[Investigación]
  
```



- 

SÍ, PERO...



Sensibilización



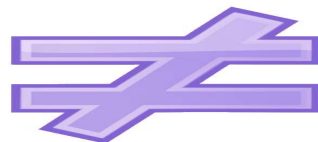
Concientización

Educación
Formación



Pensamiento crítico útil

Investigación



Empoderamiento.
Sujetos Políticos

Mobilización
Incidencia



Prácticas Transformadoras
Alternativas

SUPERVIVIENTE

VENTAJAS

- Visibiliza la complejidad de situaciones que envuelven la Trata;
- Centra el foco de las intervenciones en fortalecer las capacidades y en el empoderamiento de quienes han sufrido TSH;
- Contribuye a fortalecer el vínculo entre el empoderamiento personal y el reconocimiento de derechos.

LIMITACIONES

- Usado de forma exclusiva puede invisibilizar las situaciones estructurales de violencias que se dan dentro de la Trata;
- Dentro del enfoque colonial y patriarcal que impregna las judicaturas, el empoderamiento personal puede ir en detrimento de que identifiquen a la persona como víctima de Trata.

VÍCTIMA

VENTAJAS

- Es útil para reconocer la vulneración de derechos sufrida por una persona, el daño o el delito infringido contra ella;
- Legalmente contribuye a visibilizar las relaciones de poder desiguales que preceden a situaciones de abuso como la Trata;
- Es el “vocablo al uso”, facilita la comunicación.

LIMITACIONES

- Puede contribuir a “revictimizar”, al considerar a las personas incapaces de valerse por sí mismas y recuperarse de las violencias vividas;
- Fundamenta intervenciones asistenciales, donde la persona es vista como un sujeto pasivo que necesita ser dirigida por la ayuda externa.

¿CÓMO SE TRATA LA TRATA?



DESDE EL MAINSTREAM

MMCC → las personas en situación de trata no suelen ser el sujeto

FICCIÓN → extrema sexualización – violencia explícita contra las mujeres morbosos

- ***Superando discursos sensacionalistas/paternalistas/infantilizadores***
- ***Mostrando sujetos complejos, múltiples, con capacidad de emancipación y capaces de tutelar sus vidas***
- ***No revictimizando a las personas que han pasado por una situación de trata***
- ***Complejizando los imaginarios que mostramos***
- ***Rompiendo con la barrera del dolor de las sociedades del Norte Global***
- ***Poniendo de relieve las opresiones estructurales***
- ***Poniendo en valor el conocimiento situado***

RETOS

- ***falta foco feminista interseccional → en todas las estructuras institucionales***
- ***sobran falacias racistas y xenófobas***
- ***punitivismo como paradigma limitante***
- ***masculinidades***

APUESTAS TRANSFORMADORAS

- ***Poner en valor las historias de vida, resiliencia y supervivencia***
 - ***Iroweniasi: el hilo de la luna, Esperanza Jorge Barbuzano e Inmaculada Antolínez Domínguez***
- ***Nombrar a los agentes responsables***
 - ***El proxeneta, Mabel Lozano***
- ***Trabajo con los profesionales de los MMCC***
 - ***“Escapar para vivir” #Setrataderefugiadas, CEAR***
- ***Incluir el tema en el currículum educativo vinculándolo con las disciplinas***
 - ***Concursos Audiovisuales StopTrata***
 - ***Dime por donde vienes y te diré si te trato***

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE Y DE COMUNICACIÓN

LUDOPEDAGOGÍA

estrategia pedagógica para una educación emancipadora

- ***¿Qué es?***

- ***Como propuesta metodológica es esencialmente vivencial, privilegia el juego como un espacio-tiempo de ensayo, como un laboratorio donde podemos manipular la realidad, des armarla, interpelarla, re significarla. Cuestionar lo obvio, arriesgar lo cierto, interpelar lo establecido.***

- ***Colectivo La Mancha (Uruguay) <http://www.mancha.org.uy/>***

- ***Orígenes: epistemología(s) sur***

- ***Educación Popular, Paulo Freire***

- ***Psicología Social del Río de la Plata, Enrique Pichon Riviere,***

- ***Entender el juego como un espacio de transformación y aprendizaje colectivo.***

- *¿Qué es?*

→ Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en quienes participan.

Esta técnica puede estar al servicio de contenidos formales, o vinculada a un proceso ludopedagógico.

El proceso creativo: para jugar hay que jugar

- *Con quién(es) voy a jugar*
- *Durante cuánto tiempo*
- *Franja de edad(es)*

- **LOS BÁSICOS:**
 - *De rol*
 - *De cartas (populares y “frikis”)*
 - *De desplazamiento por tablero*
 - *De gestión de recursos*
 - *De aventuras-misiones*