



IFM • SEI

EN MOVIMIENTO

RECURSO EDUCATIVO SOBRE LA MIGRACIÓN. LAS PERSONAS
REFUGIADAS. LOS VISADOS Y EL TRABAJO JUVENIL REGIONAL



Edición y corrección

Delphine Konda
Heidi Niemi
George Smart
Christine Sudbrock
Sabine Troitzsch
Carly Walker-Dawson

Contribuciones

Abdoulaye Sall, Babacar Toure, Daina Magha Mujar, Emmanuel Clifford Gyetuah, Mary Ntui, Sarah Barclay Boira, Christy Tod and other participants of the On The Move project.

Traducción

Jessica Gallardo Sánchez

Diseño: Adam Di Chiara
(<http://adamdichiara.businesscatalyst.com>)

Copyright © IFM-SEI

La reproducción de esta publicación está autorizada sólo con fines educativos y no comerciales, siempre que se cite la fuente.

www.ifm-sei.org

International Falcon Movement –
Socialist Educational International
Rue Joseph II 120
1000 Brussels
Belgium

Primera edición: abril 2018



Erasmus+

Esta publicación ha sido producida con los fondos obtenidos de la Comisión Europea a través del programa Erasmus+. El contenido de esta publicación no refleja necesariamente las perspectivas de la Comisión Europea, por lo tanto, la Comisión no se hace responsable de las perspectivas compartidas en esta publicación.

CONTENTS

- 4 INTRODUCCIÓN
- 8 JÓVENES EN MOVIMIENTO
- 10 INCLUSIÓN DE JÓVENES MIGRANTES Y REFUGIADAS
- 11 QUÉ HACER Y QUÉ NO HACER EN LAS SOLICITUDES DE VISADO
- 12 ESTUDIOS DE CASO
- 14 GUÍA DE EDUCACIÓN NO FORMAL
- 17 **ACTIVIDADES PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES**
- 17 **MIGRACIONES Y PERSONAS REFUGIADAS**
 - 18 EL CONEJITO Y EL CONEJO
 - 20 REPORTERAS DE LOS DERECHOS DE LA INFANCIA
 - 23 JUEGO DE MESA DE LA MIGRACIÓN
 - 28 PERSONAS EN MOVIMIENTO
 - 29 INMIGRACIÓN A EUROPA
 - 31 EL JUEGO DE LAS SILLAS DE LAS REFUGIADAS
 - 33 TODAS IGUALES. TODAS DIFERENTES
 - 34 LA FLOWER POWER
 - 36 CASA DEL PODER MUNDIAL
 - 37 3 COSAS
- 40 **VISADOS**
 - 41 JUEGO DEL CUARTO DE BAÑO
 - 42 VISADO - ¿PARA QUÉ?
 - 43 CAMPO DE MINAS DE VISADOS
 - 44 PARTY PEOPLE
 - 46 ¿QUIÉN HACE LAS REGLAS?
 - 47 ¿POR QUÉ EXISTEN LOS VISADOS?
 - 48 ¿QUÉ QUIEREN SABER LAS EMBAJADAS?
- 49 **TRABAJO JUVENIL REGIONAL**
 - 50 DEBATIR LA CULTURA
 - 52 LAS ETAPAS DE LA SENSIBILIDAD INTERCULTURAL
 - 55 RECAUDACIÓN DE FONDOS PARA PROYECTOS REGIONALES DE JUVENTUD
 - 57 PLANIFICAR UN PROYECTO
- 60 **GLOSARIO**
- 62 LECTURA E INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA
- 63 TABLA DE ACTIVIDADES
- 65 NOTAS

INTRODUCCIÓN

¿QUIÉNES SOMOS?

El International Falcon Movement – Socialist Educational International (IFM-SEI) es un movimiento educativo internacional que trabaja para empoderar a la infancia y a la juventud a tomar un papel activo para promover un cambio social y la lucha de sus derechos. Somos una organización paraguas que engloba 45 organizaciones dirigidas por niños, niñas y jóvenes de alrededor del mundo, educando en las bases de nuestros valores de igualdad, democracia, paz, solidaridad, cooperación y amistad.

LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS ES LA BASE DE NUESTRO MOVIMIENTO

Promover los derechos de los niños y niñas y garantizar que los niños y niñas comprendan que sus derechos son derechos humanos es uno de los principios fundamentales de nuestro movimiento. Es por eso que la Convención de las Naciones Unidas (ONU) por los Derechos de la Infancia (CDN) es un elemento clave de nuestro trabajo. Gracias al increíble trabajo de nuestras organizaciones miembro y nuestras diferentes actividades internacionales, IFM-SEI empodera a niños, niñas y jóvenes para que puedan hacer valer sus derechos y reclamar su espacio.

POR NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES, PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

En IFM-SEI no sólo hablamos sobre los derechos de los niños y niñas, sino que también creamos un entorno propicio donde infancia y juventud pueden prosperar en el liderazgo y la toma de decisiones. Como resultado de esto, los niños y niñas y jóvenes participan en el proceso de toma de decisiones del movimiento desde las bases hasta el Presídium y Congreso.

EN MOVIMIENTO

Esta publicación ha sido producida como uno de los muchos resultados de un apasionante proyecto mundial iniciado e implementado por IFM-SEI llamado «ON THE MOVE» (OTM) – En Movimiento.

«En Movimiento» es un proyecto mundial de dos años financiado por el programa de Erasmus+ de la Comisión Europea para involucrar a organizaciones que trabajan con jóvenes en diferentes partes del mundo para abordar cuestiones relacionadas con la migración, las refugiadas, los visados y el trabajo juvenil regional. OTM no sólo pretende crear conciencia sobre las organizaciones juveniles para enfrentar estos desafíos, sino también desarrollar su capacidad y orientarles sobre la mejor manera de incluir a los migrantes, las refugiadas en sus respectivas organizaciones. En tres seminarios, dos cursos de aprendizaje electrónico y tres reuniones regionales, jóvenes de África, América Latina y Europa han reunido una gran cantidad de experiencias y conocimientos que forman la base de esta publicación.

MÁS ESPECÍFICAMENTE, EL PROYECTO OTM TUVO COMO OBJETIVO:

- Sensibilizar a las organizaciones juveniles sobre los beneficios de la movilidad juvenil
- Apoyar a las organizaciones juveniles para abordar mejor las barreras de los visados en el trabajo juvenil internacional
- Compartir experiencias de trabajo juvenil con jóvenes refugiadas y migrantes y equiparar a los trabajadores y trabajadores juveniles con habilidades para incluirlos mejor en sus organizaciones.
- Compartir la experiencia de los proyectos de movilidad juvenil europeos con organizaciones juveniles africanas y latinoamericanas y explorar las posibilidades de trabajo juvenil regional en estas dos regiones.
- Utilizar herramientas en línea durante todo el período del proyecto para compartir resultados, ofrecer formación en línea y desarrollar las habilidades TIC de los socios y socias.

A través de «En Movimiento», IFM-SEI sensibilizó sobre todos los aspectos de la movilidad para los y las jóvenes: los beneficios de conocer diferentes realidades y culturas y ser ‘ciudadanos y ciudadanas del mundo’, los obstáculos que se ponen en los caminos de los y las jóvenes a través de los procedimientos de visado, necesidad de cruzar fronteras debido a razones políticas, económicas o ambientales y los desafíos que los niños, niñas y jóvenes enfrentan al llegar a un nuevo país.

Como movimiento que defiende los derechos de la infancia y juventud, IFM-SEI cree que la migración, el acceso a los visados y la movilidad juvenil son derechos humanos que deben ser protegidos. Desarrollar una comprensión sobre las causas de estos problemas y los diferentes pero únicos desafíos que representan para la libertad de movimiento, especialmente para los y las jóvenes dentro y fuera de nuestro movimiento, es un primer paso crucial para adquirir habilidades prácticas para tratar estos desafíos de manera efectiva.

También, al desarrollar las herramientas y habilidades necesarias para abordar estos problemas, también desarrollamos una comprensión sobre cómo apoyar efectivamente a los y las migrantes, refugiadas y jóvenes de todo el mundo que desean cruzar las fronteras por una razón u otra.

Estos temas son primordiales para nosotros como movimiento porque resaltan los males del capitalismo con su larga historia de inmigrantes que han sido chivos expiatorios, creando las mismas desigualdades que los obligan a migrar y estableciendo políticas migratorias injustas. Al analizar el papel del capitalismo en la creación de problemas que alimentan la migración y refuerzan la discriminación contra las refugiadas en todo el mundo, resulta relevante defender continuamente un tipo diferente de educación: la educación socialista que expone los males del capitalismo y empodera a los niños, niñas y jóvenes a defender los derechos humanos en todo el mundo.

CÓMO USAR ESTA PUBLICACIÓN

Esta publicación contiene métodos y actividades de educación no formal para infancia y juventud sobre migración, refugiados y refugiadas, visados y trabajo juvenil. La publicación contiene herramientas desarrolladas para ayudarlo a usted y a su grupo a planear y ejecutar con éxito actividades sobre migración, visados y proyectos regionales de movilidad juvenil. Estas actividades han sido diseñadas para infancia y juventud en diferentes grupos de edad porque, en IFM-SEI, creemos que la educación es una herramienta poderosa para transformar la mentalidad y provocar un cambio positivo.

La publicación sigue la estructura del proyecto, la cual ha sido dividida en tres partes que se centran en tres temas de movilidad:

- Migración y personas refugiadas
- Visados
- Trabajo juvenil regional

Las organizaciones miembros de IFM-SEI en todas las regiones del mundo trabajan activamente con jóvenes refugiadas, migrantes y personas desplazadas internamente en sus grupos y actividades y conocen su situación en los países de acogida y sus países de origen. Por lo tanto, la primera sección de actividades se centra en la migración y las refugiadas y permite reflexionar sobre la discriminación y la inclusión de los refugiados y refugiadas en las sociedades de acogida.

El segundo capítulo crea conciencia sobre los problemas de visados. OTM viene después de muchos años abogando en cuestiones de visados después de las diferentes instancias en las que los miembros de IFM-SEI han enfrentado desafíos o se les han negado visados para asistir a eventos internacionales organizados por IFM-SEI, desde campamentos internacionales hasta reuniones reglamentarias y programas de servicio voluntario a largo plazo. Estas denegaciones de visados son un gran contratiempo para el trabajo juvenil internacional, niegan a muchos jóvenes las valiosas experiencias de movilidad juvenil y son evidencia de la gran desigualdad en el mundo..

El tercer capítulo se centra en la movilidad a través del trabajo juvenil regional: proyectos de movilidad entre organizaciones juveniles en la misma región del mundo. A través de sus redes regionales en Europa, América Latina y Medio Oriente, IFM-SEI tiene una amplia experiencia en el trabajo juvenil regional y anima y apoya a los y las jóvenes y organizaciones juveniles para organizar intercambios juveniles y otros proyectos de movilidad con el fin de aumentar la comprensión interculturalidad, trabajar juntos en prioridades comunes y viajar por el mundo con amistad.

«Para mí, OTM es un proyecto de sensibilización que impulsa a mujeres y hombres políticos a promover la libre circulación en todo el mundo. El proyecto formó, comprometió y proporcionó herramientas a las organizaciones de IFM-SEI para ser eficaces en el trabajo con jóvenes refugiadas/migrantes a nivel local».

Babacar Toure, Pionniers de Mali



RESULTADOS DEL PROYECTO

Durante el transcurso del proyecto, se estableció una Red de Migración para mantener los esfuerzos para abordar cuestiones relacionadas con la migración y el acceso a visados en IFM-SEI. La red se ha reunido varias veces y continuará reuniéndose siempre que sea posible para ayudar a IFM-SEI y sus organizaciones miembro a superar los obstáculos del visado y abordar cuestiones sistemáticas relacionadas con la migración y actitudes sociales.

Una Plataforma de Visado en la página web de IFM-SEI proporciona mucha información sobre cómo tratar el tema de visados en IFM-SEI. Consulte www.ifm-sei.org para encontrar más información, compartir sus experiencias y buscar más actividades educativas. .

«En la reunión de expertos sobre migración y refugiados y refugiadas en Barcelona tuvimos la increíble oportunidad de escuchar las perspectivas de personas de todo el mundo para ver el tema en el que estamos trabajando mucho más ampliamente. Aprendí cómo dar el paso de grandes conversaciones a grandes acciones y me di cuenta de que las reuniones como éstas es cómo hacemos que el cambio suceda. Me fui sintiéndome llena de motivación para seguir trabajando duro, porque vi cuán grandes son estos proyectos».

Sarah Barclay Boira, Woodcraft Folk
Seminario sobre migración y refugiados y
refugiadas en Barcelona



«ALARM se centró en crear conciencia y tomar medidas por las personas en movimiento dentro de un mundo capitalista, un mundo despiadado. ALARM fue colorida y sin fronteras».

Babacar Toure, Pionniers de Mali ALARM curso en línea



JÓVENES EN MOVIMIENTO

Hay muchas razones por las cuales las personas abandonan sus hogares, comunidades y países y de mudan a otros lugares. Esto puede deberse a la necesidad de obtener mejores oportunidades de las que tendrían en su propia comunidad, accede a una educación de calidad o vivir en un lugar más seguro, libre de guerras y turbulencias.

La migración es un tema crucial, no sólo por nuestro movimiento mundial, sino también por otros marcos de desarrollo mundiales como los Objetivos de Desarrollo Sostenible (SDGs) promovidos por las Naciones Unidas. Es importante para nuestro movimiento, así como para otras plataformas de desarrollo, animar a los y las jóvenes a comprender el impacto de estos problemas en las sociedades, al mismo tiempo que reconocen la contribución positiva de migrantes y refugiados y refugiadas al crecimiento inclusivo y al desarrollo sostenible.

Las razones por las cuales las personas migran pueden categorizarse en factores de atracción (« Pull factors ») y de empuje (« Push factors »). Los factores de atracción describen las razones que atraen a una persona a un lugar en particular. Por ejemplo, los y las jóvenes generalmente se trasladan del sur al norte en busca una educación superior calidad, mejores oportunidades laborales, asistencia sanitaria y seguridad.

Por otro lado, los factores de empuje describen los factores que podrían causar a una persona o grupo de personas a huir de sus hogares, comunidades o países. Ejemplos típicos de factores de empuje son las guerras, los conflictos, las crisis económicas o sociales y los desastres naturales. Cuando se enfrentan con conflictos y otras formas de desastres naturales y humanos, las personas se ven obligadas a huir de sus hogares en busca de seguridad para ellas y sus familias.

Hoy, las Naciones Unidas estiman que alrededor de 244 millones de personas viven fuera de sus países por varias razones. Para algunas personas, la migración puede ser una experiencia totalmente gratificante, ya que se trasladan temporal o permanentemente a una nueva ubicación y disfrutan de los mismos beneficios que los miembros de la comunidad de acogida. Para muchas otras, la migración es una vía de escape en busca de protección y seguridad. Para ellas, la migración se está convirtiendo en un viaje peligroso, con poco respeto por sus Derechos Humanos. 65.6 millones de personas son desplazados a la fuerza, incluso dentro de sus propios países. 22.5 millones de personas son reconocidas como refugiadas (HCR, 2018).

Para los migrantes, especialmente aquellos y aquellas que no pueden regularizar su situación en los países de acogida, acceder a la vivienda, a la asistencia sanitaria y al empleo es muy difícil o imposible. Muchas de estas personas migrantes son forzadas a vivir escondidas y son vulnerables al abuso físico, psicológico y sexual, así como otro tipo de violación de los derechos humanos debido a sus 'situaciones irregulares'. Además de su falta de derechos humanos fundamentales, también enfrentan los prejuicios y actitudes xenófobas de las sociedad mayoritaria.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN, MIGRANTES Y REFUGIADAS

Los sistemas capitalistas de todo el mundo a menudo han utilizado los medios convencionales como una herramienta para propagar sus agendas capitalistas sobre diferentes asuntos públicos y la migración, y el aumento actual del número de refugiados no es la excepción. Los medios tradicionales han acuñado una narrativa que deshumaniza aún más a las refugiadas y las migrantes. Suelen presentarse como amenazas para las comunidades de acogida, como personas provenientes de países pobres para 'robar' los empleos o los beneficios de bienestar de los ciudadanos de los países de acogida, al mismo tiempo que generan temor y malestar social. Esta imagen negativa de las personas migrantes y refugiadas por parte de los medios contribuye a la forma en que los ciudadanos y las ciudadanas de las comunidades de acogida los perciben. Si esta narrativa negativa no se controla, la violencia, los prejuicios y la deshumanización de las migrantes y refugiadas en las comunidades de acogida se justificarán y con el tiempo se convertirán en la única información aceptable sobre personas migrantes y refugiadas.

La manera más efectiva de cambiar esta narrativa es incluir las voces de la migración y las refugiadas en el discurso público, cuestionar el tipo de información que recibimos en los medios dominantes y producir contraargumentos utilizando medios de comunicación alternativos. En lugar de una 'crisis de personas refugiadas', debemos abordar la 'crisis de solidaridad' que enfrentamos en nuestras sociedades. Las migrantes y las refugiadas no causan malestar y desigualdad, sino la sociedad dominante que no está dispuesta a apoyar a otros seres humanos y gobiernos que no pueden expresar su solidaridad.

EL DEBATE EXPATRIADA-MIGRANTE

Parece haber una jerarquía en el vocabulario utilizado para clasificar diferentes grupos de migrantes y una de esas palabras es «expatriada». En general, una expatriada es cualquier persona que se mude a otro país que no sea su país de nacimiento para el trabajo temporal o permanente. Con este tipo de definición, es natural describir a cualquier persona que se mude de un país a otro en busca de oportunidades económicas, independientemente de su país de origen/nacimiento como una 'expatriada'.

Sin embargo, este no es el caso, ya que el término «expatriada» está reservado exclusivamente para personas blancas y ricas, especialmente del norte, mientras que las de otros continentes como África, Asia y América Latina son consideradas migrantes. Según esta clasificación, las migrantes son fuentes de mano de obra barata maltratada y explotada, mientras que a las expatriadas se les paga según los estándares internacionales.

Dentro del proyecto OTM, examinamos el impacto de estas clasificaciones en la discriminación y el trato desigual de las migrantes en función de sus países de origen, color de su piel, clase social y estado económico. Estas no son etiquetas inocuas, sino que están cuidadosamente diseñadas para garantizar que los grupos dominantes continúen disfrutando de los privilegios de un sistema capitalista racista.

LAS RESTRICCIONES DE VISADO AFECTAN LOS PATRONES DE MIGRACIÓN

La juventud de todo el mundo enfrenta dificultades incalculables para obtener visados de corto o largo plazo, ya sea para un intercambio de jóvenes, estudiar en el extranjero o unirse a familiares en otros países. La mayoría de las veces, los requisitos de visado son poco realistas para cualquier joven sin familia adinerada y el proceso de solicitud tiene muchos obstáculos administrativos y burocráticos, lo que dificulta que la juventud cumplan con estos requisitos. Durante el proyecto OTM, exploramos las experiencias de la juventud que tratan de obtener visados y la intersección entre los visados y el trabajo juvenil internacional. Menos restricciones de visado significan fronteras abiertas, libertad de movimiento, mejora de habilidades y competencias, aprendizaje intercultural y mejores oportunidades de empleo. Nuestra conclusión fue que la negativa de visados para la juventud contribuye al aumento global de la migración en todo el mundo, el aumento de la trata de personas y la opresión continua de jóvenes de determinadas regiones del mundo por motivos de raza, religión, orientación sexual y condición social y económica. Si la juventud tuviera la oportunidad de viajar legalmente a otros países para explorar, encontrarse con amistades, trabajar, estudiar o participar en actividades educativas no formales, estaría menos inclinada a emprender el viaje peligroso con traficantes de personas y tendría más oportunidades para obtener experiencias que le ayudara a trabajar e involucrarse activamente en la sociedad en sus países de origen.

TRABAJO JUVENIL REGIONAL

La juventud cruza las fronteras para huir de la guerra y la persecución, para encontrar mejores oportunidades de empleo o para proseguir sus estudios. Pero para IFM-SEI como una organización internacional de infancia y juventud, la movilidad de la juventud para participar en actividades regionales de trabajo juvenil juega un papel especial.

Consideramos que la juventud de la región trabaja todas las actividades dentro de una región del mundo donde grupos de jóvenes de diferentes países se reúnen para aprender unas de otras, crear proyectos juntos, conocer las realidades y sueños de las demás y crear amistades a través de las fronteras. El trabajo juvenil regional desempeña un papel importante en la educación para la paz, ya que combate los estereotipos y los prejuicios y permite que la juventud se de cuenta de que a veces tiene más en común con las jóvenes en los países vecinos que con otras personas en su propio país. Aprender unas de otras y conocer cómo otras organizaciones juveniles lidian con problemas similares también mejora la calidad del trabajo juvenil dentro de un país. En Europa, gracias a las oportunidades de financiación de la Comisión Europea y el Consejo de Europa, el trabajo juvenil regional está relativamente bien establecido. Sin embargo, esta financiación está restringida a Europa, por lo que las organizaciones juveniles en otras regiones del mundo luchan arduamente para poder encontrarse unas con otras en intercambios de jóvenes, proyectos educativos comunes, voluntariado y aprendizaje. Por lo tanto, 'En Movimiento' también abordó el trabajo juvenil regional como un tema crucial de movilidad para las jóvenes

INCLUSIÓN DE JÓVENES MIGRANTES Y REFUGIADAS

Empoderar a las organizaciones de infancia y juventud en África, Europa y América Latina para incluir a las migrantes y refugiadas dentro de sus organizaciones a nivel local, nacional y regional fue uno de los objetivos del proyecto OTM.

Como movimiento socialista, la inclusión es un principio central de nuestro trabajo. Creemos que la inclusión es un derecho humano para todas, independientemente de sus antecedentes, como su origen étnico, nacionalidad, orientación sexual, afiliaciones religiosas y políticas o cualquier otra etiqueta que haga que las personas se consideren diferentes entre sí. Puede decirse que la inclusión tuvo lugar cuando individuos o grupos considerados diferentes de las demás comienzan a tener un sentido de pertenencia, son valorados por lo que son y reciben el apoyo necesario de su comunidad para que puedan convertirse en participantes activos de esta comunidad. Dentro del contexto del proyecto OTM, definimos la inclusión como un proceso deliberado para garantizar que las migrantes y las refugiadas participen y se relacionen con el trabajo que hacemos en nuestras organizaciones.

¿CÓMO PUEDEN LAS MIGRANTES Y REFUGIADAS SER INCLUIDAS EN NUESTRAS ORGANIZACIONES?

Hay muchas maneras en que las organizaciones de niños y niñas y jóvenes pueden garantizar un proceso inclusivo para las migrantes y refugiadas en las comunidades con las que trabajan. A lo largo del proyecto OTM, exploramos algunas de las formas en que se puede lograr la inclusión cuando se trabaja con migrantes y refugiadas. Discutimos eso:

1. LA INCLUSIÓN ES PARTICIPATIVA

Podemos crear entornos propicios dentro de nuestros grupos y organizaciones que alienten la participación de migrantes y refugiadas en nuestras comunidades. La participación en este caso no debe ser unilateral, sino que debe ser tanto para las migrantes y refugiadas como para las que han vivido en el país durante mucho tiempo. La participación es un proceso poderoso, que crea oportunidades para demostrar habilidades que pueden ser útiles para la comunidad y fomenta el diálogo. Esto significa que debemos involucrar a las jóvenes migrantes en todos los aspectos de nuestro trabajo y niveles de toma de decisiones, no solo crear programas específicamente para jóvenes migrantes y refugiadas.

2. LA INCLUSIÓN UTILIZA UN ENFOQUE ASCENDENTE

No podemos asumir que todas las migrantes y refugiadas tienen las mismas necesidades. Para que se produzca una verdadera inclusión, debemos tener en cuenta las perspectivas y las necesidades de las individuos al organizar las actividades en conjunto. Las migrantes y las refugiadas no son un grupo homogéneo y es por eso que es muy importante crear estructuras inclusivas que promuevan el respeto y valoren las opiniones de los niños y jóvenes de las comunidades migrantes que participan activamente en nuestras organizaciones. Una idea es ayudar a las migrantes y refugiadas a convertirse en líderes de grupo, ya que saben mejor qué tipo de actividades disfrutarán los niños y las niñas de su comunidad, pueden tranquilizar a las familias y animar a los niños y las niñas migrantes a unirse.

3. LA INCLUSIÓN ES ACCESIBLE PARA TODOS

El idioma es necesario para comunicarse, ganarse la vida, continuar con la educación y también para participar activamente en la mayoría de las actividades de las organizaciones juveniles. Podemos asegurarnos de que las organizaciones brinden espacios para practicar el idioma en entornos no formales y organicen actividades que no requieran dominio del idioma. Otra solución podría ser garantizar que la traducción se brinde siempre que las organizaciones miembros de IFM-SEI organicen actividades con niños y niñas y jóvenes de comunidades migrantes que no entienden el idioma de la comunidad de acogida.

4. LA INCLUSIÓN PROMUEVE LA IGUALDAD

Es importante que las organizaciones miembros diseñen actividades que promuevan la igualdad en todos los aspectos, independientemente de su origen étnico, sexualidad, creencias religiosas y opiniones políticas. Por ejemplo, es importante crear espacios donde las niñas y las mujeres se sientan seguras para participar.

5. LA INCLUSIÓN DEBE SER UN ENFOQUE A LARGO PLAZO Y SOSTENIBLE

Para que la inclusión sea sostenible, debe diseñarse como un enfoque a largo plazo tanto para las participantes como para las organizaciones que participan activamente en el proceso. La inclusión de jóvenes migrantes y refugiadas debería ser significativa en lugar de ejercicio simbólico.

QUÉ HACER Y QUÉ NO HACER EN LAS SOLICITUDES DE VISADO

Aquí tiene una lista con algunos consejos para solicitar un visado de algunos de nuestras miembros con experiencia.

QUÉ HACER

- Verificar el proceso de procesamiento: asegúrese de verificar el tiempo de procesamiento que toma la Embajada o el Consulado del país que va a visitar. Siempre es bueno solicitar una visa con tres meses de anticipación, para evitar complicaciones en el último momento.
- Tómese su tiempo: no se apresure a través de su solicitud o documentos.
- Reúna sus documentos cuidadosamente: Verifique que tenga todo lo que necesita. Es mejor tener más documentos de los que necesita que menos. Ordene los documentos según lo especificado por la embajada.
- Obtenga traducciones: a menudo necesitará traducciones certificadas de sus documentos. Asegúrese de tener suficiente tiempo para obtener estos antes de su cita.
- Proporcione detalles completos y precisos: asegúrese de que todos los detalles que complete en su formulario de solicitud sean correctos y estén a la altura de la marca. Escriba NA, ninguno o cero donde la condición no se aplique a usted.
- Lleve copias originales de todos los documentos: cuando envíe su formulario de solicitud debe traer copias originales y fotocopias de todos los documentos necesarios y de apoyo. Guárdelos en el orden correcto para que pueda encontrarlos en el momento de la entrevista del visado y envíe los documentos sin preocuparse por la cantidad de papeles.
- Requisitos de fotografía: revise cuidadosamente el formulario de solicitud para saber cuántas fotos necesita para proporcionar y colocarlas correctamente. La foto que se colocará debe ser tal que muestre sus características faciales en detalle. Las fotos que contengan sombreros, gorras o bufandas que cubran tu cabeza no están permitidas (excepto que sea por un propósito religioso).

QUÉ NO HACER

- No proporcione información falsa y fraudulenta: nunca muestre ni adjunte ningún documento falso o fraudulento junto con el formulario de visado. Si lo declaran culpable, es posible que se le prohíba permanentemente solicitar el visado y que también deba enfrentar acciones legales.
- No esconda ni tergiversar: nunca debe ocultar o tergiversar ningún hecho o información en su solicitud de visado. Toda la información y documentos están verificados, por lo que hay grandes posibilidades de ser atrapado.
- Nunca llegues tarde: cada vez que vayas a la Oficina de Inmigración para la verificación de documentos o cualquier otra tarea relacionada con la emisión de visados sé siempre puntual, lo ideal es 15 minutos antes de la hora de tu cita. Siempre llámelos e infórmeles en caso de que llegue tarde a la cita.
- No use fotografías cortadas: la foto que se colocará en el formulario de visado debe ser una foto estandarizada. No se debe cortar de una foto grande para que se ajuste al espacio dado para la foto. Asegúrese de que las fotos estén en el formato especificado, es decir, que tengan el foco, iluminación, fondo, tamaño y calidad de fotografía especificados.
- No supongas que lo tienes todo. Verifica dos, tres y cuatros veces. Asegúrate de haber hecho todas las preguntas, de que tienes todo lo que necesitas.

ESTUDIOS DE CASO

El efecto de «En Movimiento» sobre el municipio de Nsawam, Ghana

Youth Advocates Ghana (YAG) está empezando un nuevo proyecto «Pins & Balloons» en colaboración con el municipio de Nsawam Municipality gracias a los debates que comenzaron durante la visita del proyecto OTM en el municipio en noviembre de 2017. Durante la visita, las líderes del municipio de Nsawam contaron los desafíos que enfrenta el municipio para promover la coexistencia pacífica entre ganaderos migrantes y las comunidades de acogida. Este proyecto es una de las maneras en que YAG promoverá el diálogo, la paz y la convivencia con la juventud del municipio.

El proyecto «Pins & Balloons» busca utilizar la educación no formal como una herramienta para desarrollar las capacidades de las líderes juveniles en la comprensión de conflictos, la transformación de los conflictos y la construcción de la paz. La educación no formal para la paz es un proceso participativo donde las participantes aprenden de sus propias experiencias, no son juzgadas o calificadas, sino que participan a través de un proceso de autorreflexión y consideración de cómo quieren usar los resultados de su aprendizaje en sus vidas.

Esta iniciativa cogerá líderes juveniles seleccionadas de partidos políticos y grupos juveniles basados en la comunidad a través de una serie de actividades adaptadas de la capacitación y recursos educativos de IFM-SEI. Se espera que este proyecto llegue directamente a más de 180 líderes juveniles anualmente en los próximos dos años a través de talleres regulares con alrededor de 15 personas cada uno. Se prevé que después de ejecutar esta iniciativa durante un máximo de dos años, se adopte como el proyecto nacional para abordar el vigilantismo juvenil, la radicalización, el extremismo y las cuestiones de derechos humanos en Ghana.

Una chica camerunesa en Bruselas



Poco después de mis estudios de grado a los 24, recibí la emocionante noticia de que había sido invitado a participar en un Servicio Voluntario Europeo de un año en la secretaría de IFM-SEI en Bruselas. Estaba eufórica y con cada día que pasaba me sentía más entusiasmada al anticipar la experiencia que tenía por delante. Sin embargo, a pesar de que tenía todos los documentos correctos exigidos por la embajada, la mayoría de los cuales procedían de la oficina de IFM-SEI y la Comisión Europea, que financiaba mi estancia en el SVE en Bruselas, el proceso de solicitud de visado seguía siendo riguroso. Para mí, el formulario de solicitud de visado era claro, pero la actitud del personal del consulado/embajada, la atmósfera y la recepción fueron frías, groseras y críticas. Por ejemplo, para reservar una cita con la embajada belga en Camerún, hay que comprar una tarjeta de prepago de la Compañía de Telecomunicaciones de Camerún. En esta tarjeta de prepago puse tiempo de uso para llamar a la embajada para reservar cita. Aunque tomó varios intentos antes de que alguien respondiera a mis llamadas, finalmente conseguí una cita. En la embajada, noté que siempre era una molestia cuando los solicitantes trataban de pedir aclaraciones con respecto al proceso de solicitud. Aunque el formulario de solicitud es claro, algunas de las preguntas de la entrevista

no son realistas. Por ejemplo, me pidieron que estableciera vínculos familiares y una prueba de que volvería a Camerún después de que mi programa de SVE se hubiese completado. Aparte del hecho de que nací, crecí y tengo a todos los miembros de mi familia en Camerún, no sabía cómo más probar los lazos familiares. Parecía como si el proceso de solicitud de visado fuese diseñado para frustrar a la juventud que desean postularse. Después de algunos meses, obtuve mi visado y me mudé a Bruselas para comenzar mi SVE, donde tuve mi primera experiencia de lo que significa ser una joven migrante africana que vive y trabaja como voluntario en Bruselas.

Me gustaría decir que mi experiencia viviendo en Bruselas fue muy interesante y aprendí muchas lecciones valiosas. Lo pasé maravillosamente en un entorno intercultural como Bruselas. Era más fácil viajar a otros estados de Schengen sin solicitar un visado. Fue una buena sensación explorar otras culturas, idiomas, comida y clima.

Sin embargo, fue un desafío al principio obtener mi permiso de residencia, un proceso que fue mucho más riguroso y desalentador que mi proceso de solicitud de visado. Como si no fuera ya lo suficientemente difícil vivir tan lejos de casa, tuve que luchar para superar una ley de inmigración que fue diseñada deliberadamente para excluirnos a mí y a los de mi clase de Europa. La demora de mi permiso de residencia llegó a ser tanta que mis compañeras de la secretaría de IFM-SEI tuvieron que ir conmigo a la estación de policía en varias ocasiones para explicar a las autoridades belgas que yo era una voluntaria del SVE en IFM-SEI y que el proyecto con el que estaba trabajando estaba siendo financiado por la Comisión Europea. A pesar de la autenticidad de mis documentos y testimonios de mis compañeras, aún tardé tres meses en obtener mi permiso de residencia, durante el cual no me permitieron viajar fuera de Bélgica ni abrir una cuenta bancaria.

Ser tratada de manera diferente por mi color y país de origen fue una experiencia totalmente nueva para mí. Había oído hablar de la palabra «racismo» antes de venir a Bruselas, sabía el significado, pero no tenía idea de cómo me duele. Como migrante en Bruselas, experimenté el racismo de diferentes maneras y lugares y la parte más impactante fue que el racismo es muy sistémico y está incrustado en las estructuras legales y administrativas. A veces, las frustraciones de recordar que no estás en tu casa me afectaban y lo único que me mantuvo en pie fueron las palabras de Tamsin Pearce, ex secretaria general de IFM-SEI, quien una vez me dijo: «Delphine, nunca deberías acostumbrarte a la idea de ser tratada de manera diferente porque eres africana. No permitas que ningún sistema te discrimine por ser quien eres». Aunque estas experiencias me desaniman a la hora de solicitar visados o migrar a otras partes del mundo, creo que hablar en contra de estas prácticas, crear conciencia y ser continuamente desafiante de un sistema que busca quebrarnos es una de las maneras en que podemos garantizar que estas rígidas y discriminatorias políticas de visados e inmigración se desmantelen.

«El proyecto tenía como objetivo ayudar a las organizaciones que trabajan con jóvenes a debatir sobre los problemas que enfrenta la juventud cuando cruzan las fronteras internacionales. También buscó formas de sensibilizar a las autoridades gubernamentales y otras instituciones sobre los desafíos del movimiento internacional y las formas en que pueden facilitar el movimiento de las jóvenes». -

Daina Magha Mujar, Girls Excel

GUÍA DE EDUCACIÓN NO FORMAL

Esta publicación ha sido desarrollada como una herramienta de educación no formal. La educación no formal es un proceso educativo planificado en el que las aprendices toman parte intencionada y voluntariamente. Es un proceso participativo en el que las participantes aprenden de sus propias experiencias, no son juzgadas o calificadas, sino que se lleva a cabo a través de un proceso de autorreflexión y consideración sobre cómo quieren usar los resultados de su aprendizaje en sus vidas.

No hay una división estricta entre la educación no formal y la formal. Si usted es maestro o maestra y trabaja en un escenario formal puede seguir usando esas actividades. Simplemente debe ser consciente de que la infancia y la juventud que participan en las actividades deben tener la oportunidad de expresar sus opiniones libremente, de que se tengan en cuenta seriamente, de no ser juzgadas y de estar en el centro de la actividad. Ellas comunican, reflexionan y deciden qué hacer con lo que aprenden.

EDUCACIÓN SOCIALISTA

En IFM-SEI consideramos que hacemos más que simplemente educación no formal – hacemos educación socialista. Esto no significa que lavemos el cerebro a niños y niñas para que voten por determinados partidos políticos. Para nosotras, la educación socialista significa que infancia y juventud analizan críticamente las estructuras de poder existentes en todos los niveles de la sociedad y son motivadas y empoderadas a tomar partido en el cambio social. No sólo aprendemos a convivir y a lidiar con el actual orden mundial sino que también pensamos sobre cómo podemos construir uno mejor. Más allá de esto, la educación socialista para nosotras también significa que en nuestros grupos y actividades las participantes pueden experimentar una réplica del mundo llena de solidaridad. Aspiramos a crear espacios en los que niños y niñas y jóvenes no tengan que experimentar la discriminación y la exclusión que enfrentan en sus vidas diarias, sino que experimenten la cooperación y la igualdad en sus grupos.

SU ROL COMO FACILITADORA

Como facilitadora usted es responsable de preparar el escenario para el aprendizaje de su grupo. Usted prepara, presenta y coordina las actividades y crea el ambiente donde las participantes puedan aprender y experimentar. A diferencia del rol de ‘maestra’, usted no está ahí para simplemente dar información o “enseñar” qué está bien o mal. En un principio esto supondrá un desafío para usted y sus participantes, pero debe dejar atrás su rol de ‘experta’ y los niños y niñas deben aceptar responsabilidad sobre su propio aprendizaje. A través del ‘aprender haciendo’ puede cambiar hacia un aprendizaje experiencial centrado en la aprendiz.

AUTOCONCIENCIA

El arte de la facilitación no sólo requiere de un cambio de orientación sino también de un alto nivel de autoconciencia. Dado que la infancia y la juventud son fuertemente influenciadas por el comportamiento de las personas adultas en sus vidas, usted como facilitadora debe tener cuidado de actuar acorde con los valores que desea transmitir. Una actividad de resolución no violenta de los conflictos, por ejemplo, será inútil si usted acostumbra a encarar los conflictos en su grupo violentamente. Por esta razón, las facilitadoras debemos reconocer, admitir y abordar conscientemente sus propios privilegios, prejuicios e inclinaciones, más todavía si van dirigidas contra los miembros del grupo. No tema reflexionar críticamente sobre usted misma. Todas tenemos nuestros estereotipos y privilegios, pero debemos ser conscientes de ellos para poder cambiar nuestros comportamientos y erradicarlos.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

La mayoría de las actividades en esta publicación están basadas en el acercamiento al aprendizaje experiencial o aprender haciendo. Mientras que las diferentes fases del ciclo de aprendizaje experiencial pueden no ser siempre obvias, muchas de las actividades son planeadas con este ciclo de 4 pasos en mente.

1. EXPERIMENTAR

Esta fase estimula opiniones y sentimientos a través de experimentar o hacer algo.

2. REFLEXIONAR

Las participantes comparten observaciones, reacciones y sentimientos sobre la experiencia.

3. GENERALIZAR

El grupo busca patrones y considera dónde se encuentran las similitudes con el “mundo real”.

4. APLICAR

Las participantes usan lo que han aprendido y consideran qué acciones pueden llevar a cabo para contribuir al cambio en la sociedad.

La lógica tras este enfoque es que en cada actividad se les ofrece a las participantes el espacio para reflexionar y digerir su aprendizaje, asegurando que lo que han aprendido será consolidado y que no acabarán la actividad confundidas o con sentimientos negativos. El ciclo guía al grupo de manera lógica a considerar las acciones en las que toman parte; asegurando que la educación contribuye a un cambio social más amplio.

REFLEXIÓN

El elemento más importante en cualquier actividad educativa es la reflexión. Durante esta parte de la actividad se guía a las participantes cuidadosamente a través de las tres fases de reflexión, generalización y aplicación. Si la reflexión no está bien pensada, o se hace apresuradamente, ponemos en riesgo el aprendizaje y la actividad se reduce a un juego que pronto se olvidará. A lo largo de esta publicación, hemos desarrollado sugerencias de preguntas para su uso. Tómese su tiempo para revisar las cuestiones cuidadosamente antes de cada actividad y elabore las suyas propias. Cuando las utilice, tómese el tiempo suficiente para que todo el mundo las comprenda y tenga la oportunidad de decir algo (sin forzar a nadie a hablar). Ayuda hacer preguntas abiertas que promuevan la reflexión y que no pueden ser contestadas con “sí” o “no” para alentar a una participación más profunda.

APRENDIZAJE INTERCULTURAL

El aprendizaje cultural juega un gran rol en la educación no formal, y particularmente cuando se trata de problemas de movilidad, aprendemos sobre tanto como a través de la interculturalidad. Entendemos la cultura como una colección de valores, creencias, comportamientos y costumbres compartidas que las miembros de una sociedad en particular utilizan para comprender el mundo y hacer frente mutuamente.

La cultura a menudo se considera cerrada o nacional cuando, de hecho, las culturas progresan a medida que pasa el tiempo y no terminan en las fronteras. Los conceptos erróneos que rodean a la cultura aparecen debido a estereotipos culturales y clichés creados a través de ideología nacionalistas. Con frecuencia, la ‘cultura’ se ve como una razón para algo y se utiliza como chivo expiatorio del comportamiento racista y xenófobo, una noción que debe ser constantemente confrontada en el trabajo con los jóvenes. A medida que la sociedad progresa también lo hace la cultura, no es nada constante y está compuesta de tantos elementos que no hay dos personas que puedan ser descritas exactamente por la misma ‘cultura’.

En lugar de interpretar el aprendizaje intercultural como el aprendizaje de las diferentes culturas nacionales, la educación intercultural debe centrarse en los beneficios de la diversidad. La diversidad en el mundo de hoy a menudo no se percibe como algo bueno; más bien, generalmente se considera una amenaza y es un caldo de cultivo para la injusticia, la xenofobia, el racismo y otras formas de discriminación y la opresión de los grupos más débiles. Al promover la interculturalidad a través del aprendizaje intercultural, el proyecto OTM enfatizó la importancia de percibir la diversidad como un proceso poderoso a través del cual las sociedades pueden transformarse a través de la interacción, el diálogo y el respeto mutuo.

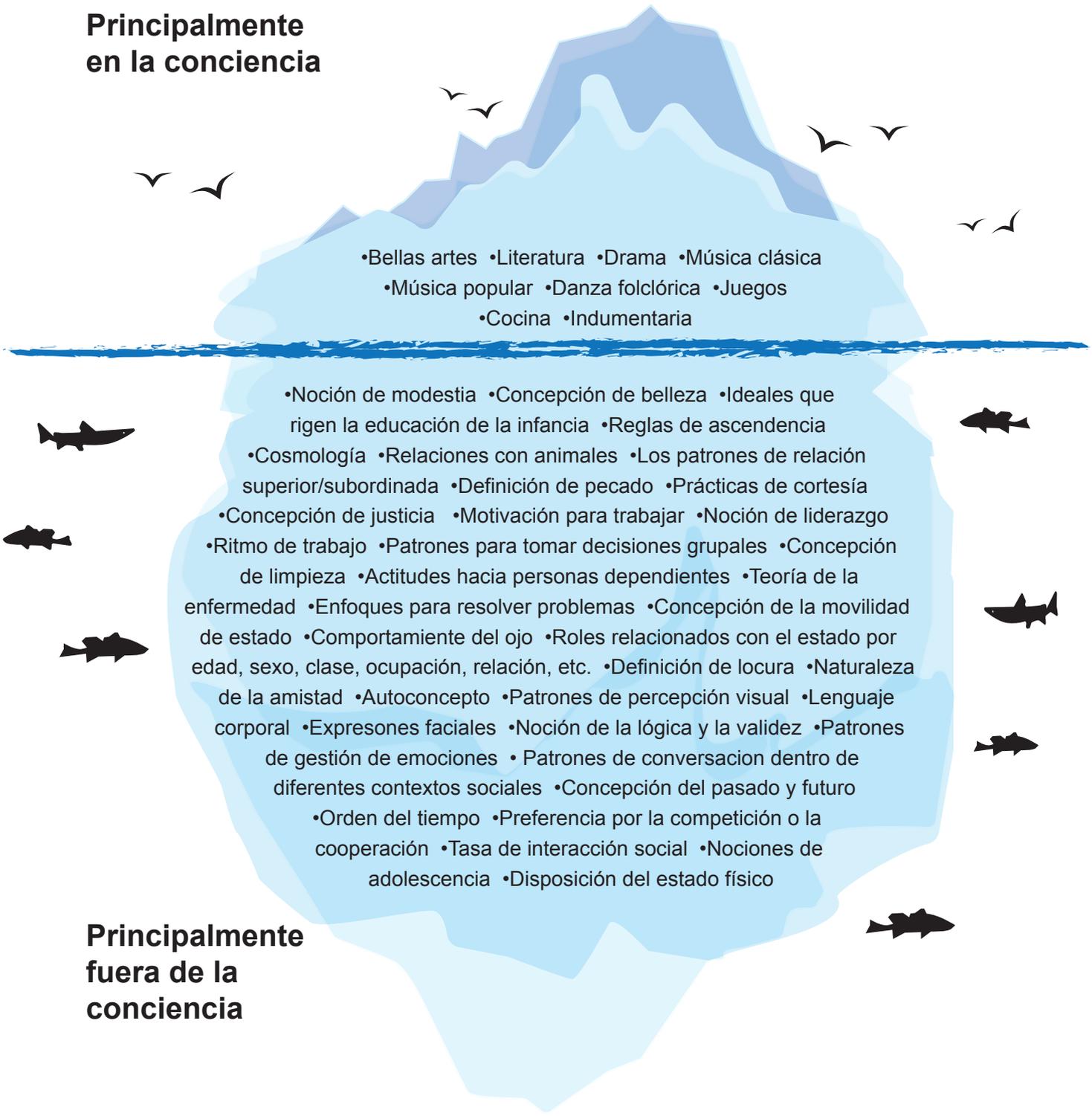
Es igualmente importante evaluar críticamente las estructuras de poder global jerárquicas cuando se trata de la interculturalidad. En el trabajo de desarrollo internacional como en los proyectos internacionales de movilidad juvenil, a menudo las culturas no occidentales se consideran ‘exóticas’, mientras que las culturas occidentales se toman como la norma. Es importante asegurarse de que el aprendizaje intercultural sea en ambos sentidos, que todas las culturas se reflejen críticamente y que las actitudes poscoloniales no tengan cabida en nuestras actividades.



LA TEORÍA DEL ICEBERG

Basado en el diagrama que muestra el concepto cultural del iceberg, se puede ver que la cultura no se trata sólo de un conjunto de factores visibles como vestimenta, comida, idioma, origen étnico, ubicación geográfica y más, sino que la cultura también puede tratarse de factores invisibles, que son igualmente efectivos para influenciar y dar forma a la identidad de una persona, su comportamiento y su relación consigo misma y con las demás.

Principalmente en la conciencia

- 
- The diagram illustrates the 'Iceberg Theory' of culture. A blue iceberg floats in a body of water. The visible tip above the water line is labeled 'Principalmente en la conciencia' and contains a list of visible cultural elements. The much larger, submerged part of the iceberg is labeled 'Principalmente fuera de la conciencia' and contains a list of invisible cultural elements. The water is depicted with a blue line for the surface and several black fish swimming below. Several black birds are shown flying in the sky above the water.
- Bellas artes •Literatura •Drama •Música clásica
 - Música popular •Danza folclórica •Juegos
 - Cocina •Indumentaria

- Noción de modestia •Concepción de belleza •Ideales que rigen la educación de la infancia •Reglas de ascendencia
- Cosmología •Relaciones con animales •Los patrones de relación superior/subordinada •Definición de pecado •Prácticas de cortesía
- Concepción de justicia •Motivación para trabajar •Noción de liderazgo
- Ritmo de trabajo •Patrones para tomar decisiones grupales •Concepción de limpieza •Actitudes hacia personas dependientes •Teoría de la enfermedad •Enfoques para resolver problemas •Concepción de la movilidad de estado •Comportamiento del ojo •Roles relacionados con el estado por edad, sexo, clase, ocupación, relación, etc. •Definición de locura •Naturaleza de la amistad •Autoconcepto •Patrones de percepción visual •Lenguaje corporal •Expresiones faciales •Noción de la lógica y la validez •Patrones de gestión de emociones •Patrones de conversación dentro de diferentes contextos sociales •Concepción del pasado y futuro
- Orden del tiempo •Preferencia por la competición o la cooperación •Tasa de interacción social •Nociones de adolescencia •Disposición del estado físico

Principalmente fuera de la conciencia



ACTIVIDADES PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

MIGRACIONES Y PERSONAS REFUGIADAS



EL CONEJITO Y EL CONEJO

Edad: 6-10

Participantes: 5+

Duración: 60 minutos

RESUMEN

Una actividad que usa la narración para pensar sobre cómo superar los prejuicios.

OBJETIVOS

- Introducir cómo funcionan los prejuicios
- Pensar cómo superar los prejuicios

INSTRUCCIONES

1. Cuente la historia del Conejito y el Conejo al grupo (apéndice).
2. Forme grupos pequeños y pídale que inventen un final para la historia. Pregunte:
 - ¿Qué piensan el Conejito y el Conejo ahora? ¿Cómo se sienten?
 - ¿Cómo sería si se encontrasen de nuevo? ¿Cómo se sentirán?
 - ¿Qué creen que harán al día siguiente? ¿Cómo creen que van a reaccionar sus familias frente a esto?
 - ¿Cómo podría acabar la historia?

Los pequeños grupos deben decidir cómo van a contar el final de la historia. Pueden asignar una narradora, representarlo, dibujarlo o contarlo conjuntamente. Aunque en algunos grupos quizá sea más sencillo si les dice cómo deben presentarlo

3. Reúnanse para compartir las historias.

REFLEXIÓN

- ¿Cuál de los finales de los otros grupos les gustó más? ¿Por qué?
- ¿Había más finales positivos o negativos para la historia?
- ¿Por qué escogieron un final positivo o uno negativo para su historia?
- ¿Creen que son realistas?
- ¿Han estado alguna vez en situaciones en las que la gente hablaba de sus amigas o amigos? ¿Cómo reaccionaron?
- ¿Cómo podemos superar nuestros propios prejuicios?
- ¿Qué puedes hacer para mostrar a las demás que tus amigos no son como creen que son?
- ¿Cómo podemos superar nuestros propios prejuicios?



APÉNDICE: EL CONEJITO Y EL CONEJO

Algunos años atrás, una familia de conejos vivía en un bosque verde y lejano. Una mañana, el hijo más joven, Navi, salió al bosque a pasear, lejos de donde vivía su familia. Él siempre buscaba las hojas más frescas y sabrosas para comer.

Cerca de un viejo roble se encontró con el más maravilloso campo de hierba, e inmediatamente empezó a mordisquear, disfrutando del sol y del olor de las ores de después de la lluvia. De repente, escuchó un crujido detrás de uno de los arbustos. Navi estiró sus largas orejas, asustado de que fuera un animal peligroso. Sorprendentemente, de detrás del arbusto salió una criatura pequeña y blanca que se parecía bastante a él, menos por sus orejas más cortas y su cola más pequeña.

“Hola”, dijo Navi. “¿Quién eres tú?”

“Soy Fani el conejito”, contestó la criatura.

“¿Un conejito?” preguntó Navi.

“Sí, ¡un conejito!” dijo Fani. “¿Y tú qué eres?”

“Yo soy un conejo”.

Los dos jugaron por horas, explicándose historias uno a otro, descubriendo que eran muy parecidos. Sus lenguajes eran bastante similares y a ambos les gustaban los mismos aperitivos – ¡especialmente las hojas verdes frescas!

Feliz y alegre, Navi regresó a su pequeña madriguera, explicándoles a todos sus hermanos acerca de su nuevo amigo. “¿Un conejito?” sus hermanos estaban sorprendidos. “¿Qué hacías tú – un conejo respetable, un descendiente de una gloriosa dinastía, – con un patético conejito? Son vagos, glotones ¡y destruyen cada pedazo de tierra que pisan!”.

“Pero Fani es un conejito muy simpático” dijo Navi. “Hoho, eres tan inocente, no dejes que te engañé. Es sólo una máscara. Tan pronto como pueda se comerá toda tu comida. Esperemos que no te haya seguido. Eso es justo lo que necesitamos, ¡una plaga de conejitos!”

En casa de Fani también se estaba caldeando el ambiente. “¿Un conejo? El más repugnante y embaucador animal en todo el bosque. ¡Algún amigo que encontraste por ahí! ¿Cómo puede un conejito como tú, bien educado y ordenado, ser visto con el tonto del bosque?” dijo su padre furiosamente.

“¡Pero Navi es un animal amable y ni mucho menos sucio!”.

“¡No te atrevas a verle de nuevo! ¡Seguro que tiene garrapatas!”



REPORTERAS DE LOS DERECHOS DE LA INFANCIA

Edad: 10+

Participantes: 8-24

Duración: 120-150 minutos

RESUMEN

Las participantes se convierten en reporteros y documentan sobre las condiciones de los derechos de la infancia de migrantes y refugiadas en su comunidad.

OBJETIVOS

- Desarrolla conciencia de los derechos de la infancia/las refugiadas en la vida diaria.
- Comprender cómo los derechos pueden ser violados y defendidos.
- Desarrolla aptitudes cooperativas para una participación activa en la defensa de los derechos y poner fin a las violaciones de los mismos.

MATERIALES

- Copias de la Convención de los Derechos de la Infancia adaptado a niños y niñas para cada equipo (véase apéndice). Marquen los derechos que son relevantes su grupo o añada otros.
- Una cámara para cada grupo
- Cuaderno y bolígrafos
- Mapas de la comunidad para cada grupo
- Impresora o proyector

INSTRUCCIONES

1. Como grupo, debatan qué periódicos o noticieros leen, ven o conocen las participantes. Expliquen que van a ser reporteras de noticias por un día y que van a investigar sobre los derechos de la infancia de migrantes o refugiadas donde ustedes viven.
2. Pregunten a las participantes qué saben sobre los derechos de la infancia. Muéstrenles las copias adaptadas de los derechos de la Convención con los derechos relevantes marcados y debatan su significado para niños y niñas migrantes o refugiadas.
3. Expliquen a las participantes que van a investigar los derechos de la infancia en su comunidad. Dividan en pequeños grupos y entreguen una cámara, cuadernos y bolígrafos a cada uno. Expliquen que deben pasear por su barrio y tomar fotografías de ejemplos de derechos de la infancia en acción, ya sea porque son promovidos o respetados para niños y niñas refugiadas o porque están siendo violados los derechos de la infancia para refugiadas (o migrantes o todos los niños y niñas). También puede tomar fotografías de cosas en su comunidad que les gustaría cambiar.
4. Antes de salir, deben pensar sobre en qué derechos quieren centrarse. Dejen un poco de tiempo a los grupos para planear a dónde van a ir para recoger evidencias. Expliquen que pueden hacerlo por turnos pero que todo el mundo debe tomar al menos una fotografía y que todas deben tomar notas para al menos una fotografía, describiendo cómo está relacionado con los derechos de la infancia. Prevean el tiempo para que los grupos regresen.
5. Cuando los grupos regresen, expliquen que van a presentar sus hallazgos e ideas en un reportaje. Pueden representar un noticiero de televisión o hacerlo en un periódico. Deben incluir el título, pies de foto explicando dónde fueron tomadas, qué derecho de la infancia muestra (o la falta de derecho) y qué les gustaría cambiar de su entorno de esa foto.



REFLEXIÓN

- ¿Les gustó ser reporteras?
- ¿Fue difícil capturar la situación en una fotografía y escribir el pie de foto?
- ¿Encontraron algo sorprendente sobre su comunidad o vieron algo de una nueva manera?
- ¿Qué descubrieron sobre los derechos de la infancia en su comunidad?
- ¿Vieron algún ejemplo positivo de derechos de la infancia siendo protegidos o disfrutados en su comunidad?
- ¿Vieron algún ejemplo negativo de los derechos de la infancia siendo protegidos o disfrutados en su comunidad?
- ¿Hay derechos que son respetados para los niños y las niñas nacidos en este país, pero no para los niños y las niñas refugiadas o migrantes? ¿Cuáles?
- ¿Hay alguna foto en la que hayan anotado sugerencias concretas de cómo se podrían mejorar las cosas?
- La Convención garantiza a niñas y niños el derecho de expresar sus puntos de vista libremente en todos los ámbitos que les afectan. ¿Lo usaron bien? Si es que sí, ¿por qué? ¿Cómo podrían usarlo más eficazmente? ¿Podemos usar los resultados de esta actividad para expresar nuestras opiniones a la comunidad?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

- En vez de tomar el documento completo de la Convención, la actividad resultaría más sencilla si seleccionan unos pocos artículos y debaten sobre éstos como grupo antes de pedir a las participantes que salgan y los reporten.
- Deben enfatizar que reportar no sólo es encontrar violaciones si no también evaluar qué es bueno sobre el lugar en el que viven.
- Asegúrense de que las participantes saben cómo usar la cámara. Si no tienen suficientes cámaras para todos los grupos, también puede pedirles que dibujen los lugares o que entrevisten a personas que se encuentren en los diferentes lugares. Si tiene más tiempo y recursos suficientes, también pueden hacer videos y editarlos.



APÉNDICE: CONVENCION ADAPTADA PARA NIÑOS Y NIÑAS (DERECHOS SELECCIONADOS)

Artículo 6 (supervivencia y desarrollo): Los niños y niñas tienen derecho a vivir. Los gobiernos deben asegurarse de que vivan y se desarrollen sanamente.

Artículo 8 (preservación de la identidad): Los niños y niñas tienen derecho a la identidad – un registro oficial sobre quiénes son. Los gobiernos deberían respetar los derechos de los niños y niñas a tener un nombre, una nacionalidad y vínculos familiares.

Artículo 10: Si los niños y niñas viven en diferente país que sus padres, tienen derecho a vivir juntos en el mismo lugar.

Artículo 12 (el respeto a la opinión del niño y niña): Cuando los adultos están tomando decisiones que afectan a los niños y niñas, tienen derecho a decir libremente lo que piensan, y a que sus opiniones sean tomadas en cuenta.

Artículo 13 (libertad de expresión): Los niños y niñas tienen el derecho de obtener y compartir información, siempre y cuando la información no sea prejudicial para ustedes o para otras. Ejerciendo el derecho de libertad de expresión, tienen la responsabilidad también de respetar los derechos, libertades y reputaciones de las otras personas.

Artículo 14 (libertad de pensamiento, conciencia y religión): Tienen el derecho de pensar y creer lo que quieran y practicar su religión, siempre y cuando no impidan a otras personas disfrutar de sus derechos.

Artículo 16: Tienen derecho a la privacidad.

Artículos 22 (refugiados y refugiadas): Tienen derecho a protección y apoyo si son refugiados y refugiadas (Si han sido forzados a marchar de sus casas y vivir en otro país), también a los derechos de esta Convención.

Artículo 27 (adecuado nivel de vida): Tienen derecho a vivir en buenas condiciones que ayuden a desarrollarse física y mentalmente. El gobierno debería ayudar a las familias y tutoras que no pueden proporcionar esto, especialmente comida, ropa y hogar.

Artículo 28: (derecho a la educación): Tienen derecho a la educación primaria, la cual debería ser gratuita. La disciplina en las escuelas debería respetar la dignidad de los niños y niñas. Para que los niños y niñas se beneficien de la educación, las escuelas deben administrarse de manera ordenada, sin el uso de la violencia. Cualquier forma de disciplina escolar debe tener en cuenta la dignidad humana del infante.

Artículo 30 (derecho a la cultura propia): Tienen derecho a utilizar su propia cultura, lenguaje y religión – o cualquiera que elijan. Los grupos minoritarios e indígenas necesitan protección especial de este derecho.

Artículo 31 (ocio, juego y cultura): Tienen el derecho de relajarse, jugar y participar en una amplia gama de actividades culturales, artísticas y recreativas.

Artículo 38 (guerra y conflictos armados): El gobierno debe hacer lo posible para proteger y cuidar a la infancia afectada por la guerra. Los niños y niñas menores de 15 años no deberían ser forzados o recluidos para formar parte de una guerra o unirse a las fuerzas armadas.

Los resúmenes de los derechos han sido extraídos de: UNICEF: Hoja de datos: Un resumen de los derechos bajo la Convención sobre los Derechos de la Infancia



JUEGO DE MESA DE LA MIGRACIÓN

Edad: 15+

Participantes: 2-8

Duración: 60 minutos

RESUMEN

Un juego de mesa para presentar los desafíos que enfrentan los y las inmigrantes

OBJETIVOS:

- Darse cuenta por qué los y las inmigrantes tiene un mayor riesgo de pobreza
- Debatir los desafíos que enfrentan los y las inmigrantes cuando llegan a un nuevo país

MATERIALES

- Copia el tablero (Anexo 1) o haga la suya propia (puede usar todo el suelo de su sala).
- Copia las cartas de roles y cartas de oportunidad (Anexo 2)
- 1 dado
- Prepara las tarjetas para cada participante diciendo ya sea «inmigrante» o «nativa»
- Haga un cuadro en un rotafolio con los nombres de todas las personas jugadoras y su presupuesto inicial (50 puntos de dinero)

INSTRUCCIONES

1. Cada persona obtendrá una carta diciendo si es «inmigrante» o «nativa». Explica que todas ellas se mueven en la misma ciudad. Ellas quieren encontrar un trabajo, nuevas amistades – empezar una vida. Las personas nativas vienen de otra ciudad del mismo país, pero en su ciudad natal la situación económica está muy mal y allí no hay trabajo para la gente joven, por lo que decidieron trasladarse. Las inmigrantes vienen de un país donde la Guerra civil estallo hace unos meses. Es imposible encontrar trabajo y la situación se ha vuelto demasiado tensa e insoportable.
2. Explica que cada una empieza con 50 puntos de dinero(escrito en el cuadro).
3. Reste 20 puntos de dinero a todas las personas inmigrantes. Explica que ellas tiene que pagar a la gente que organizó su salida de su país de origen.
4. Inicia el juego de mesa. Todas tiran el dado una vez y la jugadora con el número más alto empieza.
5. Una persona tras otra lanza el dado y se mueve hacia delante el número de posiciones que obtuvieron. Si caen en la casilla negra, tienen que coger una carta de oportunidad y leer en voz alta ambas instrucciones, para las nativas y para las inmigrantes. Ellas siguen las instrucciones de su rol.
6. Cuando todas hayan llegado a la última casilla del tablero, cuentan su dinero. Quien tenga más dinero gana el juego.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se han sentido en vuestro rol?
- ¿Qué problemas os han parecido peores?
- ¿Fue justo?
- ¿Creen que el juego refleja la realidad?
- ¿Hay otros desafíos de cara a las inmigrantes?
- ¿Por qué las personas inmigrantes se marchan de su propio país?
- ¿Qué se necesita cambiar para hacer más justa la situación



ANEXO 1: TABLERO

				INICIO



ANEXO 2: CARTAS DE OPORTUNIDAD

<p>Su primo/a se muda a tu misma ciudad. Está contenta de conocer a alguien más.</p> <p>Su primo/a y usted se apoyan siempre que sea posible. Puede lanzar el dado otra vez.</p>	<p>Fin de mes. Todavía tiene algunos ahorros.</p> <p>Nativa: Muy bien, guarda su dinero para el siguiente mes.</p> <p>Inmigrante: Usted envía sus ahorros de vuelta a casa. Pague 3 puntos de dinero.</p>
<p>Está enviando muchas solicitudes de trabajo pero no encuentra nada porque la competencia es muy alta y no hay suficientes puestos de trabajo.</p> <p>Pague 3 monedas de dinero para cubrir los gastos de manutención.</p>	<p>Encontraste una compañía a la que le gustaría contratarle con un contrato de corta duración.</p> <p>Nativa: Por supuesto, coge el trabajo. Es una gran oportunidad para usted aunque sea sólo por uno meses. Su primer salario es de 3 puntos de dinero.</p> <p>Inmigrante: Por supuesto, usted quiere coger el trabajo pero no obtuve su permiso de trabajo todavía. Esto significa que no pueden contratarle. Paga 3 puntos de moneda para cubrir sus gastos de manutención.</p>
<p>A restaurant le ofrece empleo.</p> <p>Nativa: Esto está por debajo de sus cualificaciones pero está bien para ganar algo de dinero, al menos le dan también propina. Gana 5 puntos de dinero.</p> <p>Inmigrante: Como usted no habla el idioma muy bien, sólo puede trabajar en la cocina. El restaurante acepta contratarle incluso sin el permiso de trabajo peor, eso significa que gana menos. Gana 3 puntos de dinero.</p>	<p>Necesitas registrar tu residencia en la nueva ciudad. Vas al ayuntamiento temprano para evitar largas colas.</p> <p>Nativo: Espera media hora y paga un punto de dinero por el registro.</p> <p>Inmigrante: Espera en la cola de extranjeros durante dos horas y paga 3 puntos de dinero por el registro. Le piden volver las próxima semana para presentar documentos adicionales. Pierde su próximo turno.</p>
<p>Finalmente quiere trabajar en la profesión que ha estudiado pero es muy difícil encontrar trabajo en esta área.</p> <p>Nativa: Pierde el siguiente turno para inscribirte a las ofertas de trabajo.</p> <p>Inmigrante: El diploma de su universidad de origen no está aceptado. Pierde dos turnos para realizar un curso para convalidar su cualificación y paga 3 puntos de dinero para pagar el curso.</p>	<p>Quiere encontrar amigos en la nueva ciudad..</p> <p>Nativa: No es fácil conocer a gente nueva – no tiene mucho tiempo y la gente que lleva toda su vida viviendo aquí parecen muy cerrados.</p> <p>Inmigrante: Se pone en contacto con un grupo de gente de su región del mundo – quedan en la iglesia cada semana y encuentra buenos amigos allí. Puede lanzar el dado de nuevo.</p>



<p>Recibe malas noticias de casa</p> <p>Nativa: Su padre está en el hospital y necesita operarse. Está muy preocupado/a y va a casa durante el fin de semana. Pierde un turno y paga 1 punto de moneda.</p> <p>Inmigrante: Ha habido un gran ataque en su ciudad y tu hermano ha sido asesinado. Era el único de la familia que tenía un trabajo remunerado. Tiene que enviar dinero a su casa. Paga 5 puntos de moneda.</p>	<p>¡Se enamora!</p> <p>Está realmente muy feliz y puede lanzar otra vez.</p>
<p>¡Día de pago!</p> <p>Nativo: Le pagan 3 puntos de moneda de su actual trabajo.</p> <p>Inmigrante: Le pagan 2 puntos de moneda de su trabajo actual.</p>	<p>¡Fin de mes! Todavía tiene ahorros.</p> <p>Nativa: Genial, puedes ir a un viaje corto. Paga un punto de moneda.</p> <p>Inmigrante: Envía dinero a tu familia. Paga 3 puntos de moneda.</p>
<p>Está en una fiesta con sus nuevas amistades. A medianoche, está muy cansado/a y decide irse a casa.</p> <p>Nativa: Camina a casa y se echa en la cama.</p> <p>Inmigrante: Está de camino a casa cuando, de repente, un grupo de hombres le paran. Le dicen que debería irse de vuelta a donde procede y le golpean la cara. Por suerte, alguien pasa con un coche y le lleva al hospital. Pierde un turno.</p>	<p>Piensa que no hay suficiente actividades culturales en la ciudad. Por eso se une a una reunión de la comisión de cultura para apoyar su trabajo.</p> <p>Tiene algunas ideas y encuentra a gente que organizará un concierto conjuntamente con usted. Esto le da un montón de motivación para la semana siguiente. Puede jugar otra vez.</p>
<p>Pronto estará de vacaciones. Todas hablan sobre dónde quieren ir.</p> <p>Nativa: Irá a Turquía. Es barato y tiene playas bonitas. Paga 2 puntos de moneda.</p> <p>Inmigrante: Le gustaría ir a Turquía con sus compañeros/as. Paga por el visado, pero no lo obtiene. Se quedará en casa. Paga 1 punto de moneda por el coste del visado.</p>	<p>En su trabajo trabaja con estrecha colaboración con clientes. Ha conseguido un nuevo proyecto con un nuevo cliente.</p> <p>Nativa: El cliente es muy amable y obtiene una bonificación después del éxito del proyecto. Obtienes un punto de moneda.</p> <p>Inmigrante: El cliente es racista y no quiere trabajar con extranjeros. Tiene que hacer todo sólo y pierde mucho tiempo. Pierde un turno.</p>



<p>Tiene que pedir un préstamo del banco.</p> <p>Nativa: Ha escuchado mucho en las noticias sobre un nuevo sistema que le ahorrará dinero cuando pida un crédito. Paga dos puntos de moneda.</p> <p>Inmigrante: No tiene ni idea como estas cosas funcionan en este país. Usted sólo va al banco y pide lo que le han dicho. Paga 3 puntos de moneda.</p>	<p>Está buscando piso, lo cual no es fácil en una ciudad tan popular como ésta. Mucha gente se muda a aquí y los precios son altos. Ha encontrado uno que le gusta mucho.</p> <p>Nativo: Le cae bien a la propietaria y cree que usted podrá pagar el alquiler regularmente. ¡Lo consigue!</p> <p>Inmigrante: La persona propietaria le dice que quiere una inquilina que hablen su idioma nativo perfectamente. Necesita seguir buscando. Pierde su turno.</p>
<p>Necesita encontrar un nuevo trabajo.</p> <p>Nativa: Encuentra un empleo interesante donde puede aprender mucho. Gana 3 puntos de moneda.</p> <p>Inmigrante: No consigue encontrar nada interesante a pesar de las buenas cualificaciones. Al final coge un trabajo donde limpia oficinas durante las noches. Gana 1 punto de moneda.</p>	<p>Le han robado la cartera.</p> <p>Nativa: ¡Está muy molesto! Pierde dos puntos de moneda que estaban en ella y un punto adicional para obtener los documentos de nuevo.</p> <p>Inmigrante: ¡Está muy molesto! Especialmente porque la policía no quería creerle al principio. Pierde dos puntos de moneda que estaban ahí y dos puntos adicionales para obtener sus documentos de nuevo. También pierde un turno porque tiene que esperar de pie tres horas in la cola para obtener una nueva tarjeta de residencia.</p>



PERSONAS EN MOVIMIENTO

Edad: 12+

Participantes: 12-20

Duración: 90 minutos

RESUMEN

Creación de cómics para desarrollar una comprensión general de la movilidad de los jóvenes y de los problemas relacionados con ella.

OBJETIVOS

- Descubre y estructura diferentes motivaciones para que la gente se mude
- Refleja el número de personas que se mudan y la relación con el sistema en el que vivimos
- Discuta por qué las fronteras tienen (no) sentido y qué influencia tienen las naciones y sus fronteras sobre las personas

MATERIALES

- Tarjetas (verde, roja, amarilla)
- Marcador
- Folios DIN-A4
- Rotafolio
- Rotuladores

INSTRUCCIONES

1. Explique a las participantes que reflexionaremos sobre las razones para mudarse creando historias sobre personajes de ficción.
2. El primer paso se hace individualmente. Proporcione al grupo tarjetas rojas, amarillas y verdes y dele la tarea de escribir cinco razones por las cuales las personas se mudan. Dependiendo del tipo de razón, tienen que escribirlo en tarjetas de diferentes colores: en las tarjetas rojas, deben indicar las razones por las cuales las personas deben mudar, por razones verdes que las personas quieren mudar y en amarillo si es más algo intermedio. Deben escribir al menos una tarjeta roja y una verde; las otras tres pueden elegir lo que prefieran. Todas estas tarjetas se juntan en el medio en tres montones, cada uno en uno de los colores.
3. Ahora las participantes deben reunirse en tres grupos más pequeños. Cada grupo debe tomar una de las pilas y debe presentar dos o tres historias de migración/movimiento: cada una debe basarse en una razón diferente de su pila. Tienen que encontrar un personaje principal que se mueva por esa razón y tienen que pensar qué puesto tiene el personaje principal en su mudanza.
4. Siga el proceso de mudanza: para cada historia, el grupo tiene que hacer una caricatura con los diferentes puestos. No se trata de arte, ¡se trata de historias! Los grupos tienen 30 minutos para crear los cómics. Después, los grupos tienen que presentar sus historias/cómics a las demás participantes.

REFLEXIÓN

- ¿Qué han visto en las diferentes historias? ¿Hubo algún patrón?
- ¿En cuál de las historias jugó un papel el visado?
- ¿Qué fue migración y qué fue evasión? ¿Cuál de los personajes era una refugiada, una expatriada, una migrante? ¿Cuál es la diferencia entre migrantes y expatriadas?
- ¿Qué nos dice esto sobre las realidades de la migración en la sociedad?



INMIGRACIÓN A EUROPA

Edad: 8+

Participantes: 15-40

Duración: 120 minutos

RESUMEN

Este ejercicio de simulación conduce a las participantes a través de las diferentes etapas que simbolizan los diferentes obstáculos que enfrentan las inmigrantes cuando llegan a un nuevo país.

OBJETIVOS

- Experimenta los obstáculos que enfrentan las inmigrantes al llegar a un nuevo país
- Reflexiona sobre la discriminación hacia las inmigrantes
- Identificar posibles enfoques para luchar contra la discriminación de las inmigrantes

MATERIAL

- Un gran espacio al aire libre
- Obstáculos (por ejemplo, sillas y mesas)
- Cuerda (para poner entre dos árboles)
- Sellos (hechos de cinta adhesiva coloreada en dos colores diferentes)
- 3 banderas (simbolizadas por bufandas)

PREPARACIÓN

- Prepare una «carrera de obstáculos»: un camino con sillas o mesas colocadas como obstáculos. También puede incluir una telaraña hecha de una cuerda con agujeros lo suficientemente grandes para que las participantes quepan.
- Pon una cuerda entre dos árboles (alrededor de 1,5 m de altura).
- Prepare 60 'sellos' – 30 en un color, 30 en otro, hechos con cinta adhesiva de color.
- Busque las reglas de inmigración en su país.



INSTRUCCIONES

1. Explique que en las próximas 1.5 horas, las participantes deberán cumplir una serie de tareas que representan los desafíos que enfrentan las inmigrantes cuando tratan de mudarse y establecerse en un nuevo país. En algunos trabajarán juntas, en otros competirán unas contra otras. El objetivo es cumplir con todas las tareas, lo que les permitirá tener una buena vida en el nuevo país. No les diga a las participantes qué simbolizan las diferentes tareas.
 2. Conociendo el nuevo país
Las participantes van en parejas y tiene que pasar una «carrera de obstáculos». Una facilitadora observa la carrera de obstáculos y puede enviar a las participantes de vuelta a empezar sin ninguna razón o detenerlas a lo largo del camino.
 3. Burocracia para recibir el permiso de residencia
Se pide a las participantes sacarse alguna de sus prendas de ropa, ponerlas juntas y en orden de oscuro a claro. Luego tiene que formar una palabra con todas sus prendas (por ejemplo: «inmigración» o el nombre del país donde está.)
 4. Recibir un permiso de trabajo y encontrar un trabajo
Las participantes tiene que cruzar un «muro» hecho de cuerda entre dos árboles, de aprox. 1.5m de alto. No pueden tocar la cuerda. Pueden ayudarse las unas a las otras pero cada una tiene sólo dos intentos. Una facilitadora tomará nota sobre quién necesitó un intento, quién necesitó dos y quién logró pasar.
 5. Avance en la sociedad
Hay tres grupos representando las diferentes clases sociales. Estos grupos tiene dos o tres misiones que completar, dependiendo de su clase:
 - Robar banderas de los otros dos grupos.
 - Poner sellos en un pedazo de papel de un grupo social superior para avanzar a su nivel..
 - Proteger su bandera y sus hojas de papel.
Cada grupo social tiene una bandera(ej. una bufanda). Tienen cinco minutos para esconder sus banderas. Durante el resto del juego, todos los grupos intentan encontrar las banderas de los otros dos grupos.
- La clase media y alta tienen una hoja de papel la cual es colocada en un árbol o muro.
 - La clase baja tiene que poner 20 sellos en la hoja de la clase media.
 - La clase media tiene que poner 10 sellos en la hoja de la clase alta.
 - La clase media y la superior tiene que defender sus hojas. No está permitido usar la fuerza en el momento de defender. Pueden defender sus hojas poniéndose de pie frente a ella, pero no se deben empujar ni usar ningún tipo de violencia.

El juego se termina cuando un grupo haya cumplido sus tareas.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se sienten ahora?
- ¿Se sintieron en desventaja durante el juego?
- ¿Cuál fue el paso más difícil para ustedes en el juego?
- ¿Qué disfrutaron más?
- ¿Qué pueden los diferentes pasos simbolizar en la vida de una inmigrante?
- ¿Cuáles son los diferentes pasos que una inmigrante tiene que tomar cuando llega a un nuevo país?(sería útil mirar las reglas de inmigración en su país para agregarlas al debate).
- ¿Por qué es tan difícil convertirse en ciudadana, avanzar como inmigrante?
- ¿Por qué la gente emigra, a pesar de todas las dificultades que afrontan en el nuevo país?
- ¿Es la inmigración buena o mala? (¿Para quiénes y por qué?)
- ¿Qué pueden hacer para apoyar a las inmigrantes?



EL JUEGO DE LAS SILLAS DE LAS REFUGIADAS

Edad: 12+

Participantes: 15-20

Duración: 45-60 minutos

RESUMEN

Creación de mapas mundiales humanos para comprender las cifras y las desproporciones globales detrás de la migración global.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre las corrientes de migración en todo el mundo
- Discutir las estructuras de poder global

MATERIALES

- Tantas sillas como participantes
- Cuadro con cifras reales de la población mundial, distribución de la riqueza y número de refugiadas por país (anexo)
- Tarjetas
- Marcadores
- Cartel

INSTRUCCIONES

1. Pongan seis tarjetas pequeñas en el suelo que digan 'Europa', 'América del Norte', 'América Latina y el Caribe', 'África' y 'Asia' y 'Oceanía' para que creen un esbozo del mapa del mundo sobre el suelo. Luego dígalas a las participantes que simbolizan ahora a toda la población mundial y que deben distribuirse en los diferentes continentes como ellas piensan que es la distribución real. Después de que hayan llegado a un acuerdo como grupo, puede darles los números reales y redistribuirlos según los hechos.
2. **Pregunta:**
 - ¿Tenía diferentes número en tu mente? ¿Si es así, por qué?
 - ¿Qué piensa sobre esta desproporción?
 - La tercera ronda trata de refugiadas y corrientes de refugiadas. Una vez más, ellas, como personas, tienen que posicionarse de acuerdo con la cantidad de refugiadas que ingresan en cada continente. Nuevamente, cuando el grupo termine, puede dar los números reales.

REFLEXIÓN

- ¿Qué fue lo más sorprendente para ustedes y por qué?
- ¿Qué piensan sobre la desproporción entre la evasión, población y riqueza?
- ¿Cómo fue creada esta desproporción?
- ¿Qué piensan sobre huir a otro país debido a la pobreza? (Explique que la pobreza, actualmente, no se considera una razón aceptada para ser reconocida como refugiada)
- ¿Qué podemos hacer para abordar esta desproporción?



ANEXO: HECHOS

POBLACIÓN MUNDIAL POR REGIÓN(2018)

Asia	4,545,133,094
África	1,287,920,51
Europa	742,648,010
América Latina y Caribe	652,012,001
Norte América	363,844,490
Oceanía	41,261,212

PIB PROMEDIO POR REGIÓN MUNDIAL (2016, IMF)

Norte América	41,830 \$
Oceanía	35,087 \$
Europa	21,767 \$
América Latina y Caribe.	8,520 \$
Asia	5,630 \$
África	1,809 \$

▣▣▣ NÚMERO DE PERSONAS DESPLAZADAS POR REGIÓN MUNDIAL (2017, CDN)

Américas (Norte y Sur).	16%
Asia y Pacífico	11%
Europa	17%
África	30%
Oriente Medio y África del Norte	26%

PRINCIPALES PAÍSES DE ACOGIDA (2017, CDN)

Turquía.	2,9 Millón
Paquistán.	1,4 Millón
Líbano	1 Millón
Irán.	979,400
Uganda	940,800
Etiopía	791,600

Esta actividad es una adaptación de:
 ‘MIRACLE – Migrants and Refugees – A Challenge for Learning in European Schools’



TODAS IGUALES. TODAS DIFERENTES

Edad: 6-10

Participantes: 5+

Duración: 60-90 minutos

RESUMEN

Este es un juego que involucra a los niños y las niñas a hacer máscaras para debatir la diversidad de identidades.

OBJETIVOS:

- Sensibilizar a la infancia sobre la diversidad y la igualdad
- Invitar a la infancia a ver la diversidad como algo positivo
- Entender que aunque todas somos diferentes, todas tenemos los mismos derechos y nadie deber ser discriminada por ser diferente

MATERIALES

- Dos platos de papel con ojos ya recortados para cada participante
- Servilletas o paños de cocina
- Rotuladores de colores (opcional: otros materiales de decoración como purpurina, lentejuelas, plumas, papel de aluminio, etc.)
- Goma o cuerda para colocar los platos alrededor de la cabeza

INSTRUCCIONES

1. Entregue un plato de papel con agujeros para los ojos a cada niño. Pídeles que se cubran la cara con las máscaras, pongan una servilleta o un paño de cocina para cubrirse la cabeza y caminen por la habitación mirándose en silencio.
2. Pida a las participante volver al círculo y pregunte:
 - ¿Cómo se siente al mirar alrededor y ver que todas se ven con el mismo aspecto?
 - ¿Podía distinguir quién es quién?
 - ¿Realmente todas tenemos el mismo aspecto?
3. Luego, pídeles a los niños y niñas que decoren su máscara de papel. Pídeles que decoren la máscara de una manera que exprese quiénes son (su animal favorito, color, deportes, música, etc.)
4. Una vez que la máscara haya sido decorada, pídeles a los niños y las niñas que caminen por la habitación usando las máscaras en silencio. Luego, traiga al grupo nuevamente a un círculo.
5. Pídale al grupo que muestre sus máscaras en el suelo en el medio del círculo.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se sintieron al caminar por la habitación por segunda vez en comparación con la primera vez?
- ¿Qué máscaras representan mejor la realidad? ¿Las máscaras lisas o las máscaras decoradas? ¿Por qué?
- ¿Qué hace que las personas sean diferentes unas de otras?
- ¿Pueden nuestras máscaras cambiar con el tiempo? ¿Siempre les ha gustado lo que hay en sus máscara hoy?
- ¿Es positivo o negativo que todas somos diferentes la una de la otra?
- ¿Las personas son tratadas de la misma manera si son diferentes unas de otras?
- ¿Importa de qué país es un niño o una niña? ¿Pueden igualmente tener cosas similares en sus máscaras?



LA FLOWER POWER

Edad: 15+

Participantes: 12-18

Duración: 45-60 minutos

RESUMEN

Da a los participantes la capacidad de analizar su propia identidad y privilegios.

OBJETIVOS

- Aprender sobre el tema de interseccionalidad y privilegio
- Analiza su propia identidad

MATERIALES

- Copias del anexo 'Flower Power' para cada una o folios para dibujar la suya propia.

INSTRUCCIONES

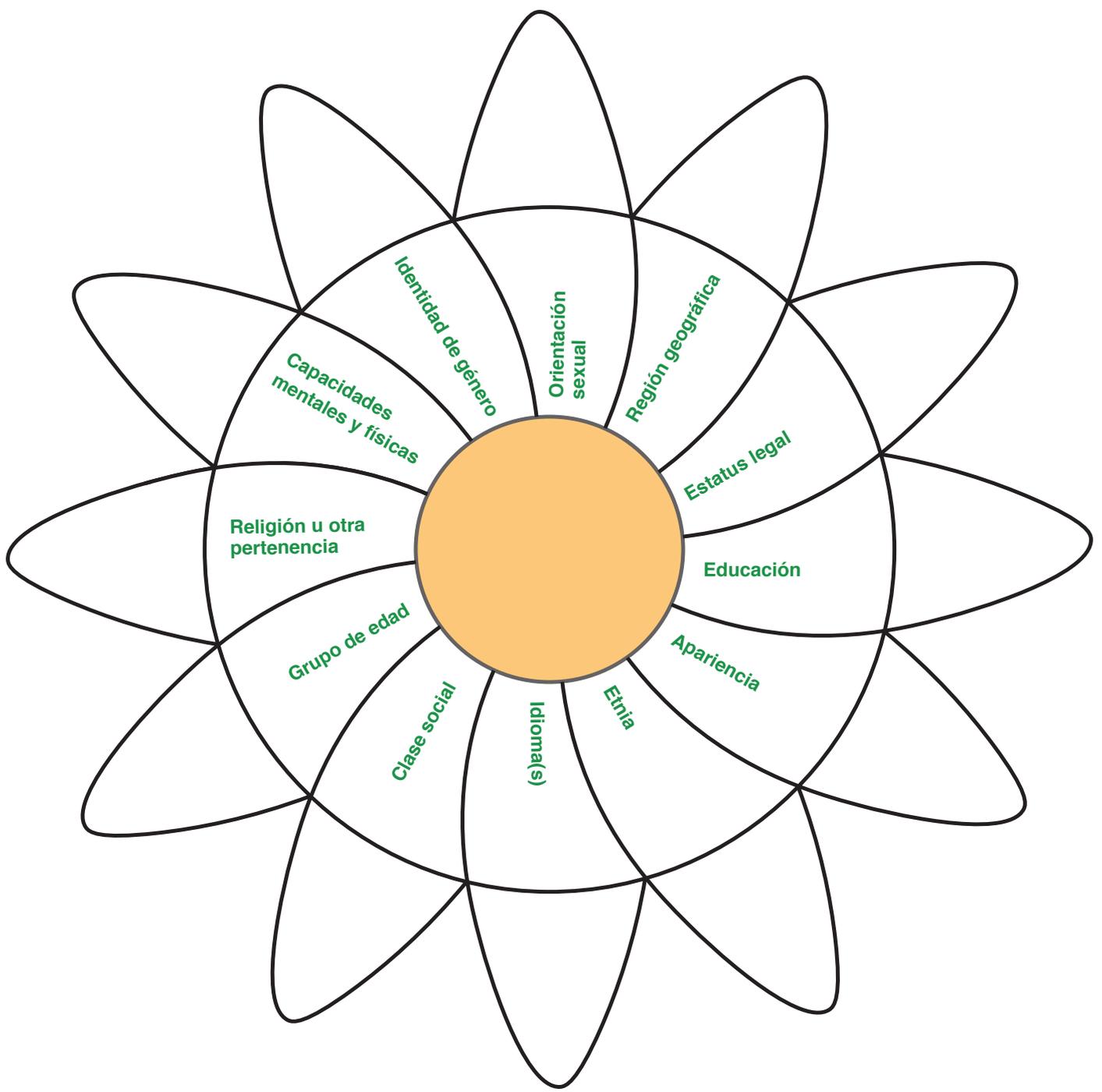
1. Explique a las participantes cómo funciona el diagrama de 'flower power': los pétalos interiores son cosas que podrían considerarse una desventaja y los pétalos exteriores son partes de nuestra identidad que podrían considerarse una ventaja. Los ejemplos podrían ser: origen étnico, idioma(s), orientación sexual, estado laboral, educación, estado legal, género, ingresos o si necesita un visado para viajar a Europa o a los Estados Unidos.
2. Las participantes dibujan su propio diagrama de 'flower power' y lo completan. Muéstreles el ejemplo antes de hacer esto o de les copias.
3. Antes de preguntar, reflexione sobre el término interseccionalidad. La interseccionalidad es el concepto de que no tenemos una sola identidad; todos estamos hechos de identidades múltiples. Estas identidades, nuestro género, raza, religión y otras, que a menudo se clasifican como ventajas y desventajas, no están separadas, sino que de hecho se superponen.

REFLEXIÓN

- ¿Conocían el término interseccionalidad anteriormente?
- ¿Qué relación tiene con esta actividad?
- ¿Había algo que no estaban seguros de dónde colocar?
- ¿Aprendieron algo sobre ustedes mismos?
- ¿Cómo se ven afectadas las migrantes y refugiadas por la discriminación interseccional?
- ¿Qué ventajas pueden tener las migrantes y las refugiadas?
- ¿Por qué creen que es importante saber si ustedes y otras personas tienen ventajas o desventajas? (Reflexione sobre la importancia de conocer sus propios privilegios).



ANEXO: DIAGRAMA FLOWER POWER





CASA DEL PODER MUNDIAL

Edad: 12+

Participantes: 9-15

Duración: 90 minutos

RESUMEN

El objetivo de este juego es simular la política mundial de una manera muy simplificada.

OBJETIVOS

- Involucrar a las jóvenes en la comprensión de la dinámica del poder mundial y cómo esto afecta la migración y la crisis de refugiadas
- Desarrollar habilidades para resolver problemas
- Comprender con más detalle el papel de las Naciones Unidas

MATERIALES

- Tarjetas (Pre hechas con EE.UU., EU, ONU, América Latina (2x), África (x2), corporación (x2) y prensa escrita en ellas).

INSTRUCCIONES

1. Al principio, todas tienen que sacar una tarjeta de la pila de posibles roles, que son: EE.UU., UE, ONU, América Latina, América Latina, África, África, corporación, corporación. Como papel especial, también puedes darle a una persona el papel de la prensa.
2. Explique que deben pensar cómo funciona la política mundial en este momento y crear sus roles en función de esto. La preguntas guía para esta creación y entrar en los roles son los siguientes:
 - ¿Qué relación tienes con las otras jugadoras o roles en el juego?
 - ¿Qué quiere lograr en términos política mundial?
 - ¿Cuáles son las demandas de la población hacia usted?
 - ¿Cuál es tu estrategia para lograr tanto como sea posible?
3. Explique a las participantes que el objetivo de la actividad es que todas las jugadoras propongan una solución sobre cómo gestionar la llamada “crisis de refugiadas” que afecta a los países receptores y de tránsito como resultado de una migración masiva desde países devastados por la guerra. Todas las jugadoras deben tratar de llegar a un resultado basado en el consenso, teniendo en cuenta las perspectivas de todas las representantes. Esto se hará a través de sesiones plenarias, donde se reúnen todas las partes interesadas, así como de tiempo de negociación donde los diferentes actores y actrices pueden interactuar entre sí de forma bilateral o multilateral. Pueden tomar este tiempo para negociar y ponerse de acuerdo sobre las cosas para trabajar hacia sus objetivos. Se da un plazo estricto de diez minutos para cada sesión plenaria y otros diez minutos para cada período de negociación.
4. La actividad comienza con una reunión de las Naciones Unidas, seguida de un tiempo de negociación. Durante las reuniones de las Naciones Unidas, todas las jugadoras se reúnen en el plenario y pueden debatir cuestiones que los miembros traen para tratar de encontrar una estrategia o solución. Estas reuniones son moderadas por la ONU. Después del plenario, hay tiempo para las negociaciones antes de volver al plenario. Las fases plenarias y de negociación se repiten dos veces más, totalizando tres rondas. En el segundo momento de la negociación, la ONU declara el estado de emergencia en los países de la UE en respuesta a la crisis de refugiados. Después de tres reuniones de la ONU, finaliza el juego, sin importar si se crea o no una solución o un gran plan común.
5. Después de que hayas terminado la actividad de simulación, haz un pequeño ejercicio para que todas salgan del papel: pídeles a todas que se pongan de pie y sacudan sus brazos y piernas para ‘sacudirse sus papeles’. En la reflexión no hablarán en sus roles, sino como ellas mismas.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se sintieron en sus roles?
- ¿Sienten que han “ganado”?
- ¿Qué fue lo sorprendente para ustedes?
- ¿Creen que una simulación así refleja lo que realmente está pasando?
- ¿Qué aprendieron?



3 COSAS

Edad: 8+

Participantes: cualquiera

Duración: 30 minutos

RESUMEN

Esta actividad utiliza el debate y el diamante de clasificación para ayudar a las personas a entender cómo es huir de casa de repente.

OBJETIVOS

- Desarrollar entendimiento sobre cómo es tener que huir de su hogar
- Practicar la toma de decisiones y la construcción de consensos
- Fomentar la empatía y la solidaridad con las refugiadas

MATERIALES

- Post-its o pequeños cuadrados de papel (aprox. 8cm x 8cm), tres por participante
- Bolígrafos o lápices, uno por participante

INSTRUCCIONES

1. Presente el tema de la migración haciendo una lluvia de ideas sobre las razones por las cuales las personas se trasladan a vivir a otro lugar. Intente hacer que las participantes piensen en la migración en general. Algunos ejemplos de por qué las personas se mudan son: para estudiar y trabajar, porque es su forma de vida, debido a inundaciones, terremotos o sequías, guerras y persecuciones. Al final de la lluvia de ideas, resuma las diferentes razones que dan las personas para pasar a dos listas, según si son factores de 'empuje' (guerra o persecución en el país de origen) o de 'atracción' (mejores oportunidades de trabajo y estudio en otro país).
2. Explique que en la actividad van a imaginar que se ven obligados a huir de sus hogares. Consulte la lluvia de ideas y señale los "factores de empuje" que hacen que las personas huyan, por ejemplo, guerras, desastres naturales, persecución o terrorismo. Luego pídale al grupo que adivine cuántas personas desplazadas hay en el mundo (65.6 millones en 2017)
3. Ahora pídeles que se dividan en grupos pequeños y entreguen los pequeños pedazos de papel y lápices.
4. Pídeles a todas que imaginen que tienen que huir de su hogar repentinamente por un motivo en particular y que solo pueden llevarse consigo tres cosas. ¿Qué tres cosas tomarían? Deben escribir una cosa en cada hoja de papel.
5. Luego, pida a cada persona que presente sus elecciones y explique los motivos de sus decisiones.
6. Ahora dícales a las participantes que trabajen juntas para analizar las diversas opciones y razones, para tratar de llegar a un consenso y para priorizar los elementos utilizando la clasificación de diamantes (ver anexo).
7. Finalmente déjelas ir alrededor y ver los resultados del trabajo de cada grupo.



REFLEXIÓN

- ¿Hubo elementos sorprendentes que la gente se llevaría con ellas?
- ¿Fue fácil clasificar los elementos? ¿Qué tipo de diferencias de opinión había entre los grupos?
- ¿Qué tan similares o qué tan diferentes fueron las clasificaciones de los diferentes grupos?
- ¿Qué tan prácticas eran las personas? ¿Pensaron principalmente en su supervivencia física o también pensaste en sus necesidades emocionales o espirituales?
- ¿Qué tan difícil sería si realmente tuvieran que huir?
- ¿Qué extrañarían más si tuvieran que huir?
- ¿Conocen a alguien que ha huido de su casa?
- ¿Es realista la actividad? ¿Las personas siempre eligen qué llevar con ellas?
- ¿Qué hay de los niños, niñas y jóvenes? ¿Es probable que sus necesidades específicas se tengan en cuenta cuando sus padres y madres están preparando las maletas?
- ¿Qué podemos hacer para llamar la atención sobre las necesidades de las refugiadas en nuestra comunidad (o en todo el mundo)?
- ¿Qué derechos humanos protegen específicamente a las refugiadas?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

En el paso 4, deberá establecer el escenario para que las participantes trabajen dentro del mismo marco. Elija una situación que sea la más apropiada o interesante para el grupo. La “guerra” puede ser un desafío si nadie ha tenido experiencia directa de ella, pero un escenario que involucre un ataque terrorista podría ser más realista.

Intenta crear un escenario que pueda imaginarse como una posibilidad. Si eliges “inundación” como causa, entonces si tu ciudad está en un valle tiene sentido decir que el nivel del río está aumentando y las inundaciones repentinas amenazan con barrer los puentes y el agua inundará todo el área circundante. Por otro lado, si usted vive en una zona montañosa, entonces el peligro puede ser de fuertes lluvias que causan un deslizamiento de barro que envuelve a la ciudad. Es posible que necesite aclarar que las personas deben imaginarse que están huyendo de sus hogares, que no podrán regresar y que tienen que mudarse muy lejos durante un tiempo prolongado, posiblemente para siempre.

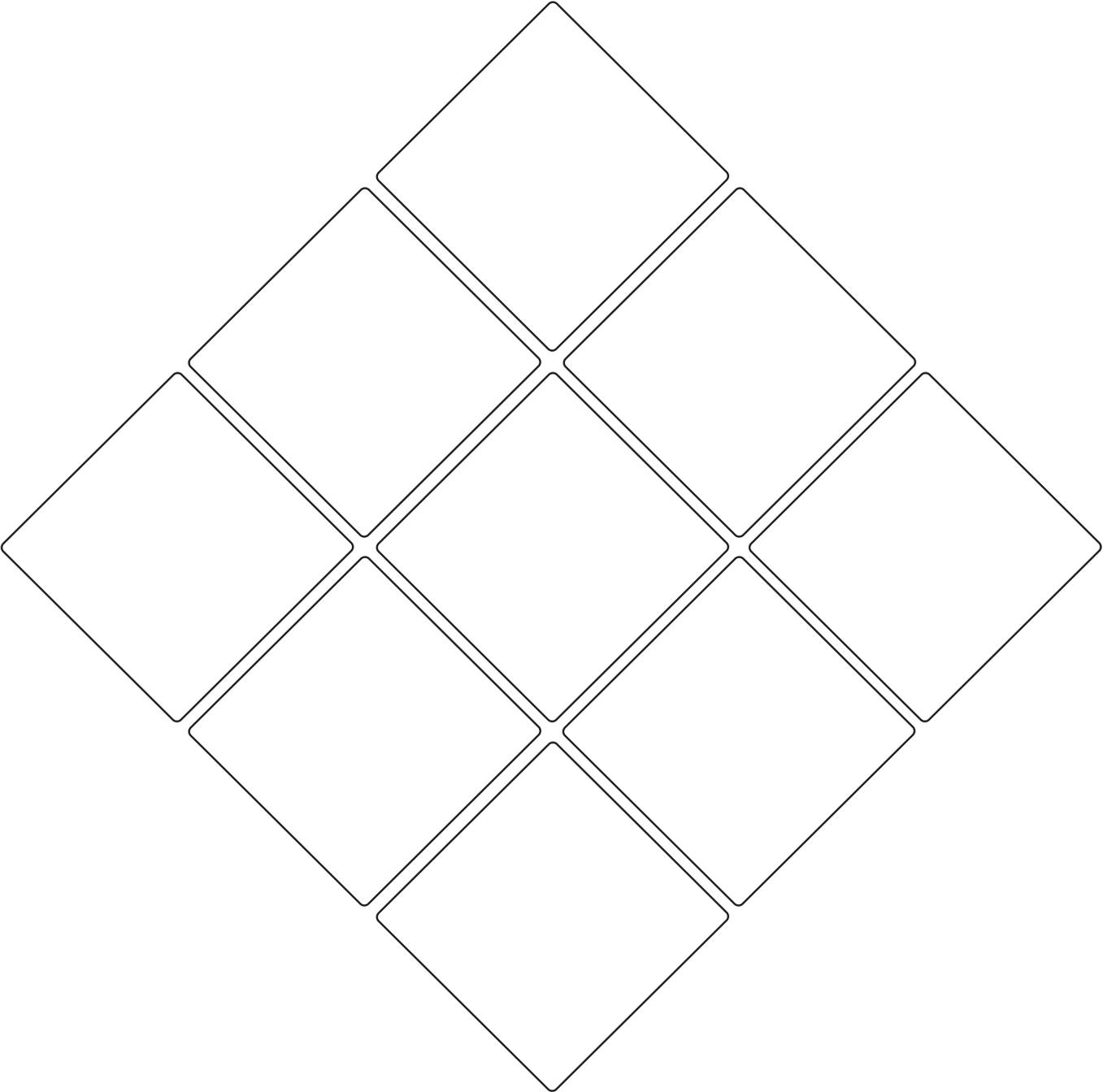
Los elementos que las personas elijan y cuán prácticos sean dependerán de la madurez de los participantes. Lo que las personas tomen también dependerá de muchos factores, por ejemplo, el clima, la época del año y la razón por la que están huyendo. Por ejemplo, si hay inundaciones y no pueden nadar, pueden llevar algo para usar como balsa. Es importante enfatizar que no hay respuestas correctas e incorrectas cuando se trata de elección personal y preferencia, aunque puede haber algunas opciones que sean más sabias y más prácticas que otras.

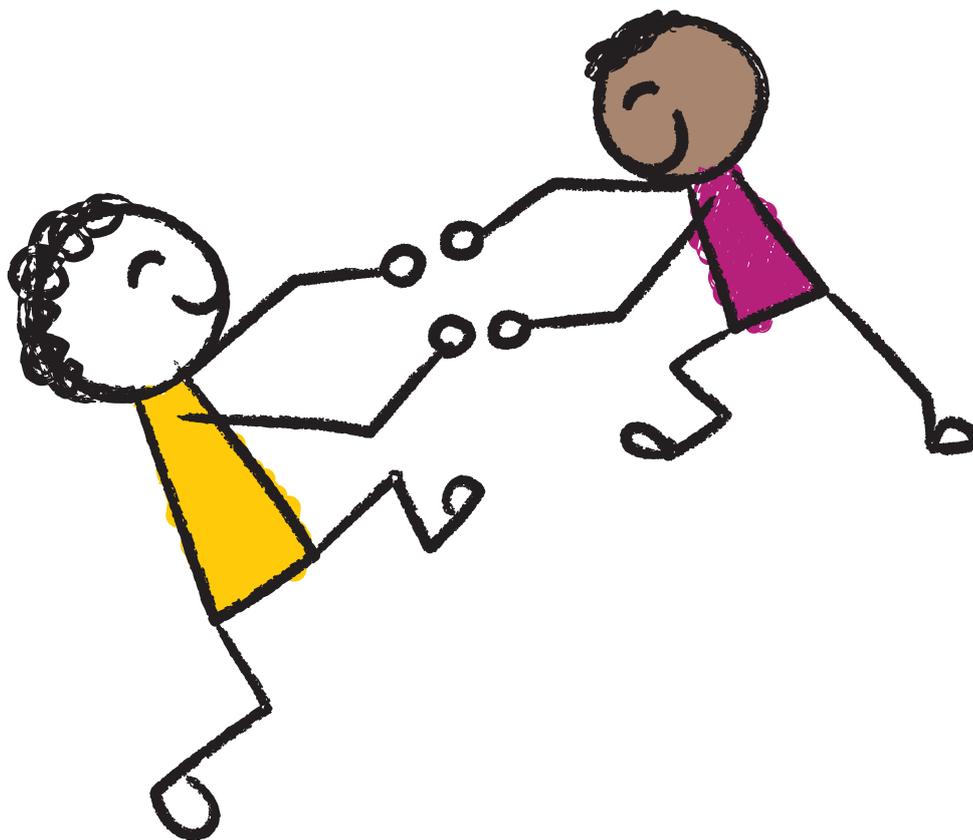
Cuando se les preguntó a las solicitantes de asilo en Dinamarca que habían huido de la guerra y la persecución, todas dijeron que tomaron dinero como primera prioridad. Un pasaporte o documento de identidad era importante, “pero siempre puedes comprar documentos falsos si los necesitas”, dijeron. Lo mismo ocurre con la ropa de abrigo y la comida; con dinero siempre puedes conseguir cosas.

Esta actividad ha sido extraída de la publicación ‘Compass’ del Consejo de Europa.



ANEXO: EL DIAMANTE DE CLASIFICACIÓN





VISADOS



JUEGO DEL CUARTO DE BAÑO

Edad: 6-15

Participantes: 15+

Duración: 30 minutos

RESUMEN

Simular políticas y prácticas de visado e inmigración para involucrar a los niños y niñas a fin de que reflexionen sobre los desafíos al solicitar visados.

OBJETIVOS

- Explorar los desafíos de la solicitud del visado
- Comprender que las reglas no son las mismas para todas

MATERIALES

- 3 Mesas y sillas
- Post-its (Verde y rojo)
- Folios A4 y marcadores

PREPARACIÓN

- Bloquee la entrada de la sala o el espacio abierto donde la actividad tendrá lugar con 3 mesas y coloque las sillas detrás de la mesa para que parezca una entrevista formal.
- Delante de la mesa, coloque un letrero visible o grande que diga 'Punto de solicitud del cuarto de baño', en otra parte de la sala coloque otro letrero que diga 'Oficial del cuarto de baño' y en otra esquina de la sala/espacio, ponga un letrero que diga 'Cuarto de baño'.

INSTRUCCIONES

1. Explique a las participantes que van a jugar un juego sobre el acceso al baño. Ponga a un lado a tres de las participantes para que actúen como las entrevistadoras en el punto de solicitud del cuarto de baño y una participante para que actúe como el oficial del baño. (Estos roles también podrían ser desempeñados por facilitadoras).
2. Para llegar al baño, todas las participantes deben pasar por el punto de solicitud del baño y ser entrevistadas. Que pasen o no la entrevista dependerá por completo de la persona que las entreviste. La entrevistadora puede hacer a las participantes las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué quiere usar el baño?
 - ¿Ha usado el cuarto de baño anteriormente?
 - ¿Cuánto tiempo tiene pensado utilizar el cuarto de baño?
 - ¿Cómo puede demostrar que si le permitimos utilizar el baño, va a marcharse del cuarto de baño después de usarlo?
 - Cualquier otra pregunta que la personas entrevistadora quiera preguntar.
3. Si la entrevistadora cree que la participante ha respondido las preguntas correctamente y le concede un pase para usar el baño, le dará a la participante un post-it verde. Si la entrevistadora no le otorga a la participante un pase al baño, se le dará un mensaje rojo. Las participantes con post-it verdes lo llevarán a la Oficial de Baños quien lo examinará y les permitirá usar el baño, mientras que las participantes con post-it rojos deberán regresar a sus hogares.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se han sentido participando en esta actividad?
- ¿Creen que contestaron a todas las preguntas correctamente? ¿Dónde son necesarias estas preguntas?
- ¿Fueron aceptadas o denegadas sus solicitudes para usar el cuarto de baño? ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron realmente cuando quisieron utilizar el baño y no pudieron?
- ¿Fueron amables con usted las personas que hacían las entrevistas?
- ¿Conoce situaciones en la vida real donde, a pesar de reunir todos los requisitos, su solicitud sigue siendo denegada?



VISADO - ¿PARA QUÉ?

Edad: Todas las edades

Participantes: 6-20

Duración: 60 minutos

RESUMEN

Juego de rol sobre diferentes tipos de visado y sobre las razones de disección por las cuales a algunas personas les resulta más difícil viajar que otras.

MATERIALES

- Rotafolios
- Rotuladores
- Objetivos
- Desarrollar una comprensión básica de los diferentes tipos de visados

INSTRUCCIONES

1. En una charla abierta, el grupo debe pensar cuáles son algunas razones para ir a otro país. Seleccione los motivos y escríbalos. Posibles razones:
 - Viajar
 - Trabajar
 - Estudiar
 - Adopción
 - Refugio
2. En grupos pequeños, las participantes deberán pensar en los requisitos que tendrían que cumplir para mudarse por estos motivos. Cada grupo trabajará en una razón diferente. ¿Los requisitos son los mismos para todas en su grupo? Deben escribir todos los requisitos en un rotafolio.
3. Después de un tiempo, los grupos presentan los resultados el uno al otro.

REFLEXIÓN

- ¿Todas las personas van de vacaciones?
- ¿Es posible para todas las personas visitar Europa o EE.UU.?
- ¿En qué se diferencian los requisitos para las diferentes personas, en su grupo o personas en otros países/con diferentes antecedentes?
- ¿Es fácil obtener un visado?
- ¿Son todas las personas calurosamente bienvenidas a tu país?
- ¿Por qué algunas personas enfrentan proceso de visado más estrictos?
- ¿Alguna vez la identidad de las personas es un obstáculo para la migración?



CAMPO DE MINAS DE VISADOS

Edad: 6+

Participantes: 10+

Duración: 40 minutos

RESUMEN

Una carrera de obstáculos para reflexionar sobre cuán inquietante podría ser tener que mudarse de un país a otro sin saber lo que le espera.

MATERIALES

- Cinta adhesiva
- Papel u objetos grandes
- Vendas para los ojos

OBJETIVO

Dar una primera idea sobre la realidad de la movilidad

PREPARACIÓN

- Ponga dos líneas de cinta en dos extremos de la habitación
- Disperse algunos objetos, como sillas o mesas alrededor de la habitación. De lo contrario, puede usar algunas hojas de papel.

INSTRUCCIONES

1. Dígales a las participantes que deben cruzar un campo minado para ir de un lado a otro de la habitación. El desafío será que tendrán que hacerlo con los ojos cubiertos y alguien los guiará verbalmente.
2. Indique a las participantes que se pongan por parejas y que vayan a la línea de salida y que le pidan a una de las dos que se cubra los ojos.
3. Cada vez que alguien llega a la línea de meta, puede abrir los ojos y cambiar de roles para guiar a la otra persona hacia ellos.

REFLEXIÓN

- ¿Cómo se sintieron siendo guiados/as a través de un entorno inseguro?
- ¿Cómo se sintieron guiando a alguien?
- ¿Fue diferente para aquellos que fueron guiados a lo primero?
- ¿Cuáles fueron sus principales dificultades en ambos roles?
- ¿Dónde les molestaron las influencias externas? (Por ejemplo, indicaciones de otras personas)
- Si atravesar el campo minado es ejercer su derecho a moverse, ¿cuáles serían las “bombas”?
- ¿Creen que lo que sintieron es similar a lo que sienten las personas que intentan moverse?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

- Puede decidir cambiar las posiciones de los obstáculos.
- Puede establecer una cantidad máxima de tiempo para que pase todo el grupo y hacerlo más cooperativo.



PARTY PEOPLE

Edad: 12+

Participantes: 15-20

Duración: 60-90 minutos

RESUMEN

Simulación breve que muestra cómo se trata a las personas de manera diferente según su estado.

OBJETIVOS

- Experimentar el trato desigual de las personas
- Debatir que la movilidad es más fácil para algunas personas que para otras

MATERIALES

- Baraja de cartas
- Folios
- Rotafolio
- Tarjetas de colores
- Mesas

PREPARACIÓN

- Establezca una «puerta» en su habitación, esto podría ser dos sillas con espacio entre ellas.
- En un lado de esta «puerta», puede preparar un espacio para la fiesta con algunas bebidas, aperitivos, globos, etc.



INSTRUCCIONES

1. Distribuya las cartas: Quita los comodines, jotas(caballos), reyes y reinas de una baraja regular de naipes. Baraja el mazo y pide a las participantes que te acompañen una por una y reciban una carta tuya. Indique a cada participante que pegue la tarjeta en su frente, mirando hacia afuera para que todas puedan ver lo que está escrito en la tarjeta, excepto la persona que lo recibió.
2. Lea esto al grupo: Esta noche se organizará una fiesta única en su ciudad. Todas querrán estar allí, ya que hay mucha comida y bebida, mucha gente fantástica, buena música y mucha diversión. Todas ustedes se preparan para ir a la fiesta.
3. Explique que la primera regla en la fiesta es que debe interactuar con la mayor cantidad de personas posible. Durante cada interacción, debe tratar a cada persona en función del número de la carta en la frente de la persona sin decirles cuál es el número. Por ejemplo (2 es menor que 3, que es menor que 10. 10 serán los VIP, de modo que cuanto mayor sea el número, mejor deberá tratar a la persona). Incluso si está sorprendida/confundida/conmocionada por el tipo de tratamiento que recibe de sus compañeras de trabajo, por favor no les diga nada sobre el número en sus cartas.
4. Luego explique que la fiesta tendrá lugar en su sala de reuniones. Dos facilitadoras (o participantes que han sido informadas previamente) protegerán la puerta. Comprobarán cuidadosamente la carta de todas en su frente antes de dejarlas pasar. A las personas con un 1 se les niega la entrada. A las personas con números 2 y 3 se les pueden hacer preguntas sobre sus motivos para estar en la fiesta. Otras se quedan sin preguntas.
5. Empieza el juego de rol.
6. Cuando las participantes se hayan encontrado entre sí durante 10-15 minutos, llame a todas las participantes para que se reúnan en el medio de la sala/espacio donde se desarrolla la actividad. Indíqueles que no miren los números en sus cartas hasta que les diga que lo hagan.
7. Proceda pidiendo a todas las participantes que formen una línea única desde el número de carta más bajo (número 1) hasta el más alto (número 10) según el trato que recibieron de las otras miembro de la fiesta. Por ejemplo, si una participante piensa que recibió el peor trato, debería estar en el número 1. Pídale a las participantes que lo hagan sin decirle a otras si están fuera de lugar.
8. Una vez que se forma una fila india, dígales a las participantes que revisen sus cartas para ver qué tan bien adivinaron correctamente su estado.

REFLEXIÓN

- Si les trataron bien las personas que custodiaban la puerta o las invitadas, ¿Cómo se sintieron?
- ¿Por qué le trataban bien o no tan bien?
- ¿Cómo se sintieron al estar dentro de la fiesta pero no recibir el mismo tipo de trato que alguien que tiene un 10?
- ¿Cómo se sintieron cuando no les dejaron entrar?
- ¿Qué relación tiene esto con las realidades de la sociedad en torno a los visados?



¿QUIÉN HACE LAS REGLAS?

Edad: Menores de 12
Participantes: 15-30
Duración: 40 minutos

RESUMEN

Actividad de correr para ayudar a los niños y niñas a explorar cómo los desequilibrios de poder afectan el sistema de inmigración

OBJETIVOS

- Apreciar lo que se siente al no tener control sobre las reglas que afectan nuestras vidas
- Comprender que las reglas no son las mismas para todas en el sistema capitalista

MATERIALES

- Un pelota
- Cuerda
- Una bufanda

INSTRUCCIONES

1. Divida al grupo en dos equipos. Mantenga a tres personas a un lado para que establezcan un comité para ponerle reglas a las demás.
2. Explique al grupo que van a jugar un partido de fútbol. Durante el partido, tiene que obedecer las reglas del comité tanto si les gusta como si no. La persona que no obedezca las reglas, será echada del partido. El comité puede añadir más reglas durante el partido. El comité tiene derecho a pedirle a las jugadoras parar y poner nuevas reglas, las cuales las jugadoras deben obedecer. El comité debería hacer leyes para todas y algunas que sea sólo para un equipo. El mismo equipo debería estar siempre en una posición de desventaja.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE REGLAS

- Todas las jugadoras deben correr con las manos detrás de la espalda
- Un equipo tiene las piernas atadas por parejas
- Un equipo debería tener la portería más grande que el otro
- Un portero debería tener los ojos vendados
- El comité puede dar nuevas reglas en un idioma que las jugadoras no entiende

REFLEXIÓN

- ¿Qué les pareció que otras personas fuesen poniendo nuevas reglas?
- ¿Cómo se sintieron al no tener el control?
- ¿Por qué se les debería permitir a estas tres personas del comité cambiar las reglas?
- ¿Cómo se sintió cada equipo al tener ventaja/desventaja?
- ¿Conocen situaciones de la vida real donde las reglas son diferentes para diferentes personas y donde las reglas son hechas por unas personas y obedecidas por otras?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

Explíqueles a los niños y niñas que el objetivo del juego era comprender cómo se siente cuando no tienen ni voz ni voto sobre las reglas que lo afectan, o cuando no las comprenden, pero deben obedecerlas. Esto es lo sienten las jóvenes, especialmente, las de países pobres que deben obedecer las reglas de inmigración que no toman en cuenta sus necesidades o las de un mundo cada vez más globalizado.



¿POR QUÉ EXISTEN LOS VISADOS?

Edad: 12+

Participantes: 15-20

Duración: 60-90 minutos

RESUMEN

Actividad de simulación de un programa de debate para debatir sobre las políticas de los visados

OBJETIVOS

- Pensar por qué existen los visados y cómo complementan nuestros pensamientos sobre las fronteras
- Descubrir qué intereses están impulsando principalmente el mecanismo/sistema de visado
- Debatir las alternativas a los visados

MATERIALES

- Post-its
- Bolígrafos
- Rotafolio
- Un micrófono de mentira

INSTRUCCIONES

1. Explique a las participantes que van a explorar un poco más en detalle el razonamiento detrás de los visados. Para esto, para esto utilizan el juego de rol para simular un programa de debate.
2. Divida el grupo en tres grupos más pequeños y divida los roles entre ellos: uno debe ser representante del gobierno, otro de economía/empresas y otro de un partido socialista de oposición.
3. Cada grupo tiene que preparar una argumentación sobre por qué los visados tienen sentido (o tal vez no tienen sentido) para su rol. Deben designar a una persona para que hable por el grupo en el programa de entrevistas. Tienen 25 minutos para preparar su razonamiento.
4. Deben preparar una declaración de apertura, algunas preguntas para los otros grupos y estar listos para responder algunas preguntas que los demás puedan tener para ellos, por lo que también es importante pensar en qué declaraciones podrían surgir de los otros grupos.
5. Después de 25 minutos van a actuar en el programa de debates. Una de las facilitadoras lo modera, presenta primero a las representantes y luego les da la palabra a las diferentes participantes. Después de su declaración introductoria, también deberían tener la oportunidad de responder preguntas de las otras participantes.

REFLEXIÓN

Pensando en sus roles:

- ¿Fue difícil pensar ideas?
- ¿Dijeron los otros grupos los que esperaban?
- ¿Qué les sorprendió del razonamiento de los otros grupos?

Ahora como vosotras mismas:

- ¿Con qué están de acuerdo?
- ¿Creen que los visados tienen sentido?
- ¿Cómo se usan para evitar que las personas se muevan?
- ¿Funcionan igual para todas?
- Pensando específicamente en las empresas, ¿tiene las mismas barreras para mover sus productos o para mover dinero?



¿QUÉ QUIEREN SABER LAS EMBAJADAS?

Edad: 15 +

Participantes: Cualquiera

Duración: 60 minutos

RESUMEN

Echa un vistazo a los formularios de solicitud de visado para analizar su accesibilidad.

OBJETIVOS

- Echar un vistazo a los ejemplos reales de formularios de visado
- Debatir la información que piden y es relevante.

MATERIALES

- Formularios de visado
- Rotafolio
- Materiales para escribir
- Ordenadores e internet (depende del paso 1)

PREPARACIÓN

- Buscar formularios de visado (o pedir a las participantes buscarlos en internet)

INSTRUCCIONES

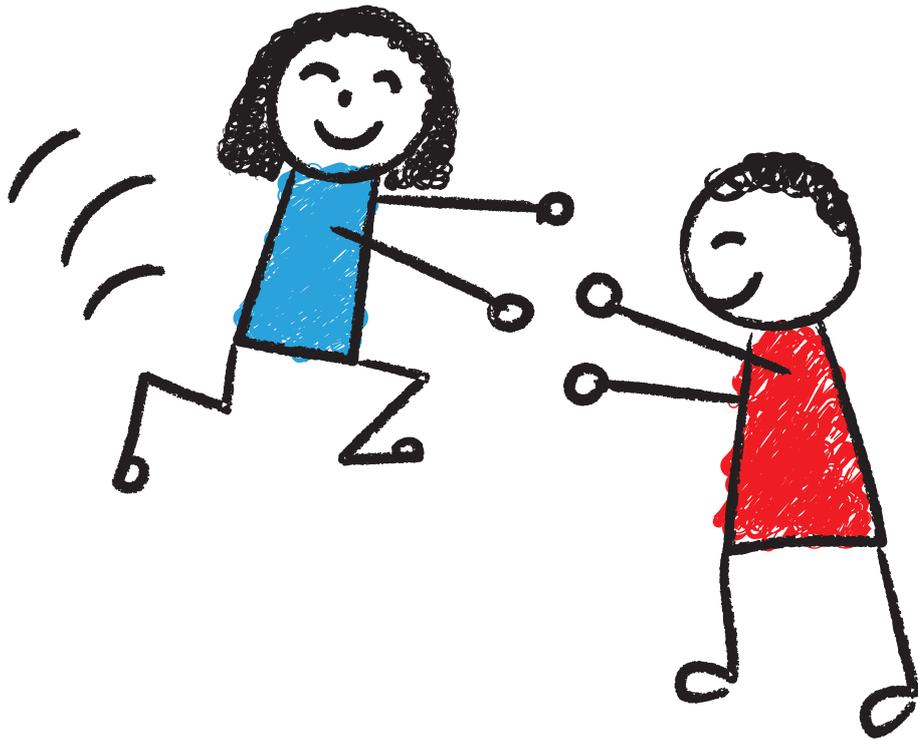
1. Imprimir formularios de visado de diferentes países. También es posible que las participantes los busquen ellas mismas en internet).
2. Después deberían intentar rellenar el formulario de visa.
3. Escribir en un rotafolio cuáles son las principales cosas que preguntan en los formularios. Mirar también cuál es la información más común que piden.

REFLEXIÓN

- Si se buscó, ¿fue fácil encontrar el formulario? ¿Pueden todas las personas buscarlos? (Acceso a Internet)
- ¿Alguien miró dónde tienen que presentar este formulario? ¿Es fácil llegar para todas?
- ¿Para qué creen que los gobiernos quieren toda esta información tuya? ¿Por qué?
- ¿Creen que deberían pedir todo esto?
- ¿Es fácil rellenar los formularios y es posible que todas las personas los rellenen? Piensa en el idioma y las palabras usadas.

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

Pueden hacer un sorteo para escoger el país del que cada participante o equipo tiene que analizar el formulario de visado.



TRABAJO JUVENIL REGIONAL



DEBATIR LA CULTURA

Edad: 12+

Participantes: 10-30

Duración: 60-90 minutos

RESUMEN

Actividad de debate para que las participantes reflexionen sobre la noción de cultura y aprendizaje intercultural.

OBJETIVOS

- Introducir el concepto de cultura y el modelo de iceberg
- Debatir cómo la cultura puede usarse positivamente y cómo puede usarse como excusa
- Considerar cómo el aprendizaje intercultural contribuye al trabajo en conjunto y las sociedades pacíficas
- Pensar en estrategias para promover el aprendizaje intercultural en sus propios contextos

MATERIALES

- Rotafolio con un iceberg dibujado
- Rotuladores
- Afirmaciones preparadas en folio A4

INSTRUCCIONES

1. Prepare una imagen grande de un iceberg en un rotafolio. Pídales a las participantes que escriban sobre los elementos del iceberg de la cultura que pueden ver y no ver. Lea las respuestas y compárelas con el concepto iceberg de cultura (vea la página ...). Pregúnteles a las participantes qué piensan de eso.
2. En la sala, pon señales con 'sí' y 'no' en dos paredes opuestas.
3. Explique a las participantes que se presentarán diferentes afirmaciones y ellos deben decidir si están de acuerdo o en desacuerdo con la afirmación e ir al lado apropiado de la sala (¡sin poder permanecer en el medio!). Lea las siguientes afirmaciones una por una y pida a cada participante que en cada ronda expliquen por qué están de acuerdo/desacuerdo. Explique que todas son libres de cambiar de lado durante el debate si han sido convencidas por un argumento que escucharon.



AFIRMACIONES

- La cultura es una cosa buena.
- No hay nada como la cultura nacional.
- Cada generación tiene su propia cultura.
- Tu lugar de nacimiento es el mayor factor de influencia en tu cultura.
- La religión causa divisiones entre diferentes culturas.
- Ser fiel a tu cultura es más importante que cómo te perciben los demás.
- Es importante proteger nuestras culturas de los demás.
- Algunas culturas nunca serán compatibles entre sí.
- Uno nunca debe imitar o usar partes de las culturas de otras personas.
- No es posible tener un mundo pacífico mientras existen culturas enfrentadas.

REFLEXIÓN

- ¿Por qué algunas afirmaciones tienen tanta variedad de respuestas? ¿Por qué hubo acuerdo en algunas respuestas?
- ¿Te sientes más fuerte en algunos asuntos más que en otros? ¿Por qué?
- ¿Hay algún asunto por el que la gente quiera pasar más tiempo intercambiando ideas?
- ¿Cómo afecta la cultura a nuestras vidas? ¿Cuáles son los riesgos de adoptar un enfoque basado en la cultura?
- ¿Cómo podemos usar la cultura como ventaja en entornos interculturales? ¿Cuáles son los beneficios del aprendizaje intercultural?
- ¿Cómo aseguramos que el aprendizaje intercultural sea un proceso productivo?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

Por supuesto, pueden proponer sus propias afirmaciones las cuales crean que pueden generar polémica en su grupo.



LAS ETAPAS DE LA SENSIBILIDAD INTERCULTURAL

Edad: 12+

Participantes: 12-24

Duración: 90 minutos

RESUMEN

Juego de rol para reflexionar sobre la sensibilidad intercultural

OBJETIVOS

- Comprender el modelo de desarrollo de la sensibilidad intercultural
- Analizar la diferencia entre actitudes etnocéntricas y etno-relativas
- Reflexionar sobre cómo las actitudes pueden influir en las relaciones entre personas con diferentes antecedentes culturales.

MATERIALES

- Tarjetas de rol que se presentan a continuación, un espacio que se puede usar como un “escenario” para el juego de rol.

PREPARACIÓN

- Elija uno de los siguientes escenarios (anexo) como base para el juego de rol.
- Fotocopie el escenario y prepare las tarjetas de rol.

INSTRUCCIONES

1. Informe a las participantes que esta actividad implica un breve juego de rol. Divida el grupo en grupos más pequeños de seis (es posible que desee tener algunas participantes como observadoras). Dé a cada grupo el escenario y a cada participante en el grupo pequeño una de las seis tarjetas de rol. Dé a cada grupo unos 10 minutos para prepararse individualmente para el juego de rol.
2. Pídale a cada grupo que describa el escenario y comience el juego de rol. La escena se representa durante 10 minutos, después de eso se debe tomar una decisión.
3. Pídale a todos los grupos que actúen uno después del otro.

REFLEXIÓN

- ¿Qué ha pasado?
- ¿Qué observaron las participantes en la audiencia?
- ¿Qué actitudes observaron las participantes en la situación relacionada con un nuevo grupo de personas o una minoría?
- ¿Son estas actitudes realistas? ¿Podría pensar en una situación real donde estas actitudes están presentes?
- ¿Qué argumentos podrían proponerse para estimular el diálogo intercultural entre los diferentes grupos?

CONSEJOS PARA FACILITADORAS

Puede pedir “actores/actrices” voluntarias antes de que comience la actividad para darles más tiempo para prepararse para los roles.

Los roles en el folleto se prepararon sobre la base del modelo de desarrollo de la sensibilidad intercultural. Es importante explicar a las participantes que estas actitudes no son tan claras en la vida real y hasta que no pasa el tiempo.



ANEXO 1: TARJETAS DE ROL

Personaje A

Usted cree que su cultura es la única verdadera. Usted interactúa muy poco con personas de otras culturas. No le gusta viajar a otros lugares. No entiende ni le importan las diferencias culturales ya que su cultura es la única que importa. No está muy interesada en otros grupos.

Personaje B

Usted comprende que las personas tienen diferentes antecedentes culturales, pero esto no le gusta. Realmente no desea interactuar con personas de diferentes culturas. La diferencia cultural es responsable de muchos problemas en la sociedad. Cualquier interacción con “los otros” solo amenazaría la “pureza” de su cultura.

Personaje C

Comprende que las personas tienen diferentes antecedentes culturales, pero cree que la diferencia no es importante. Usted cree que la mayoría de los aspectos de su propio punto de vista del mundo cultural son universales. Usted cree que las personas deben ser tratadas de la misma manera y no intentar comprender las diferentes culturas ni cómo influyen en las conductas de las personas. Después de todo, ¡todas somos humanas, eso es lo que importa!

Personaje D

Usted reconoce y respeta la diferencia. Acepta diferentes comportamientos, valores y puntos de vista del mundo. La aceptación no significa acuerdo, pero usted no juzga las diferencias basadas en puntos de vista etnocéntricos y jerárquicos del mundo. Intenta entenderlos. Considera que su cultura y su visión del mundo son sólo una de las muchas visiones del mundo complejas. Acepta y le interesan las interacciones con personas de otras culturas.

Personaje E

Interactúa regularmente con personas de diferentes orígenes culturales y esto es normal para usted. La cultura no es un hecho, es un proceso, se desarrolla todo el tiempo. También aprendes de otras culturas y extiendes tu visión del mundo de esta manera. Intenta comprender a los demás poniéndose en su lugar.

Personaje F

Tienes mucha experiencia trabajando y viviendo en varios contextos culturales. Usted ve su identidad como fluida y la define en términos de experiencias vividas y su relación con un contexto dado. Usted tiene la capacidad de evaluar diferentes situaciones y puntos de vista del mundo desde una o más perspectivas culturales.



ANEXO 2: ESCENARIOS

- Es miembro de la junta de la organización ‘Juntos por la juventud’. Trabajas con jóvenes de las zonas rurales de la ciudad y realizas actividades de ocio los fines de semana. Este año, una de las ideas es que invite a jóvenes de otros países a ser voluntarias en sus actividades locales. El directorio de la organización se reunirá para analizar esta propuesta para que voluntarias de otros países acudan a su organización y tomen una decisión sobre si aceptar esto o no.
- Es miembro del consejo de una escuela y debe decidir si las estudiantes recién llegadas que huyeron de un país donde actualmente hay una guerra civil pueden integrarse en su escuela. Su llegada ha provocado mucha controversia entre los padres y las madres, por lo que debe analizar cuidadosamente la situación antes de tomar una decisión sobre si aceptarlos o no.
- Es miembro de la comunidad vecinal de un bloque de pisos. Una familia extranjera se mudó hace no mucho tiempo y desde que llegaron ha habido quejas de los otros habitantes: algunas dijeron que hacen demasiado ruido, otras dijeron que cocinaban comida maloliente, otras dijeron que tenían muchos niños y niñas que jugaban todo el tiempo con el ascensor. Debe analizar cuidadosamente estas quejas y decidir qué hacer.
- Es miembro del consejo de una escuela, donde el 40% de las estudiantes pertenecen a una de las minorías nacionales que viven en su país. Este año, la asociación de padres y madres hizo una propuesta para traducir todos los mensajes escolares y el sitio web de la escuela a la lengua hablada por las estudiantes de las minorías, con el fin de afirmar que la escuela es verdaderamente multicultural y respetuosa con la diversidad. También han propuesto organizar una “semana de diversidad” para celebrar las diferentes afiliaciones culturales que tienen las estudiantes. Debe analizar detenidamente esta propuesta y decidir si la acepta o no.

Esta actividad fue desarrollada por Oana Nestian Sandu para el “T-kit 4: Intercultural learning”, publicado por el Consejo de Europa y la Comisión Europea.



RECAUDACIÓN DE FONDOS PARA PROYECTOS REGIONALES DE JUVENTUD

Edad: 15+

Participantes: 12-18

Duración: 90-120 minutos

RESUMEN

Esta actividad tiene como objetivo ayudar a los grupos de jóvenes a comprender una variedad de métodos de recaudación de fondos y cómo funcionan.

OBJETIVOS

- Abordar los conceptos básicos sobre las fuentes de financiación
- Estimular estrategias de financiación viables y sostenibles

MATERIALES

- Rotafolio
- Rotuladores
- Cinta adhesiva
- Folios/tarjetas
- Acceso a internet

INSTRUCCIONES

1. Juntas, como grupo, reúnan diferentes métodos de financiación.
 - Algunos ejemplos podrían ser:
 - Recaudación de fondos (venta de pasteles o rutas patrocinadas).
 - Donaciones (teniendo un bote de donaciones o una página web de donaciones).
 - Financiamiento del gobierno regional o nacional.
 - Subvenciones de negocios o ONG.
2. Divida el grupo en cuatro grupos de tres o seis parejas y otorgue a cada grupo uno o dos métodos de financiación. Tendrán que investigar un poco sobre ellos, para luego presentarlos al grupo más grande, y hacer una lista de los pros y los contras de cada método. ¿Cómo está relacionado con su realidad local/regional?
3. Cada grupo presenta al grupo más grande su método de financiación, sus pros y sus contras y su relación con la realidad local/regional. Después de cada presentación, los otros grupos pueden dar su opinión y agregar/comentar sobre las cosas que el grupo presentó.
4. Divida el grupo en tres o cuatro grupos más pequeños. Cada grupo tendrá la tarea de preparar una estrategia de financiación para un proyecto juvenil regional: una reunión de líderes juveniles en la región.



EL PROYECTO

1ª REUNIÓN ANUAL DE LÍDERES JUVENILES	
¿DÓNDE?	?
¿CUANDO?	?
¿QUIÉN?	30 líderes juveniles
BREVE DESCRIPCIÓN	
<p>Les invitamos amigablemente a la 1ª Reunión Anual de Jóvenes Líderes. Durante 2 días completos nos reuniremos en (nombre del lugar) para compartir experiencias y actividades de nuestras organizaciones, preparar y planificar proyectos juntas y compartir habilidades entre las regiones. El alojamiento será en (nombre del lugar) y el programa tendrá lugar en (nombre del lugar). Tendremos una noche internacional donde les invitamos a todas a traer comida, bebidas y cualquier otra cosa típica de su país para compartir con el grupo</p> <p>¡No se pierdan esta oportunidad!</p> <p>5 Participantes de Alemania</p> <p>5 Participantes de Perú</p> <p>5 Participantes de Turquía</p> <p>5 Participantes de Ghana</p> <p>10 Participantes de su región</p>	
PRESUPUESTO TOTAL	3,000

Gastos a tener en cuenta

- Vuelos
 - Alojamiento
 - Sala de reunión
 - Comida
 - Transporte local (desde el aeropuerto, entre el alojamiento y la sala de reunión)
 - Material (folios, rotuladores, etc.)
 - Visados (busca quien necesita uno)
- 5.** Cada grupo preparará una estrategia de financiación para el evento.
- Cada grupo presenta la estrategia de financiamiento que ha planeado para el proyecto. Piensa en las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué eligieron esa estrategia de financiación?
 - ¿Cómo se adapta al contexto regional/local?
 - ¿Cómo han analizado los riesgos?
 - ¿Qué acciones han tomado para minimizarlos?
- 6.** Los demás grupos darán su opinión a cada presentación.

REFLEXIÓN

- ¿Han aprendido sobre métodos de financiación que pueden utilizar en tu trabajo?
- ¿Cuál creen que es el método de recaudación de fondos más efectivo?
- ¿Cuál creen que es el método de recaudación de fondos menos efectivo?



PLANIFICAR UN PROYECTO

Edad: 15+

Participantes: 12-18

Duración: 120 minutos

RESUMEN

Esta actividad introduce a la juventud a la gestión de sus propios proyectos analizando todos los componentes tanto logísticos como en términos de programa y objetivo.

OBJETIVOS

- Desarrollar proyectos sobre migración, personas refugiadas, visados y trabajo juvenil regional
- Aumentar el conocimiento de las participantes sobre la gestión del ciclo de un proyecto

MATERIALES

- Post-it (2 colores)
- Bolígrafos
- Folios A4
- Rotafolio
- Rotuladores

INSTRUCCIONES

1. Pídale a las participantes que escriban la definición de proyecto en post-it y las coloquen en el rotafolio. A continuación, pueden comparar y presentar esta definición: “Implica actividades planificadas específicas que están diseñadas para lograr un objetivo dentro de un marco de tiempo y alcance/lugar con un presupuesto específico”.
2. Pídale a las participantes que escriban en post-it los beneficios de aprender el proceso de gestión de un proyecto y coloquen los post-it en el rotafolio. (Por ejemplo: metas claras, coordinación de recursos, ver los riesgos de antemano, ahorrar tiempo, ahorrar gastos, alcanzar los resultados, éxito)
3. Ofrezca a las participantes un conjunto de post-it y dígalas que anoten los obstáculos, problemas o cuestiones más importantes relacionados con el tema de la migración, las personas refugiadas, los visados y/o el trabajo juvenil regional, uno en cada post-it. Recopile todas las respuestas. En el post-it de otro color deben pensar en posibles proyectos para abordar estos problemas. Recopila todas las respuestas.
4. Las participantes se ponen en parejas. Explique a las parejas que deben crear una idea para un proyecto para su región en función de uno de estos problemas, en 15 minutos. Deben pensar en:
 - Problema a resolver
 - Objetivo
 - Breve descripción
 - Título

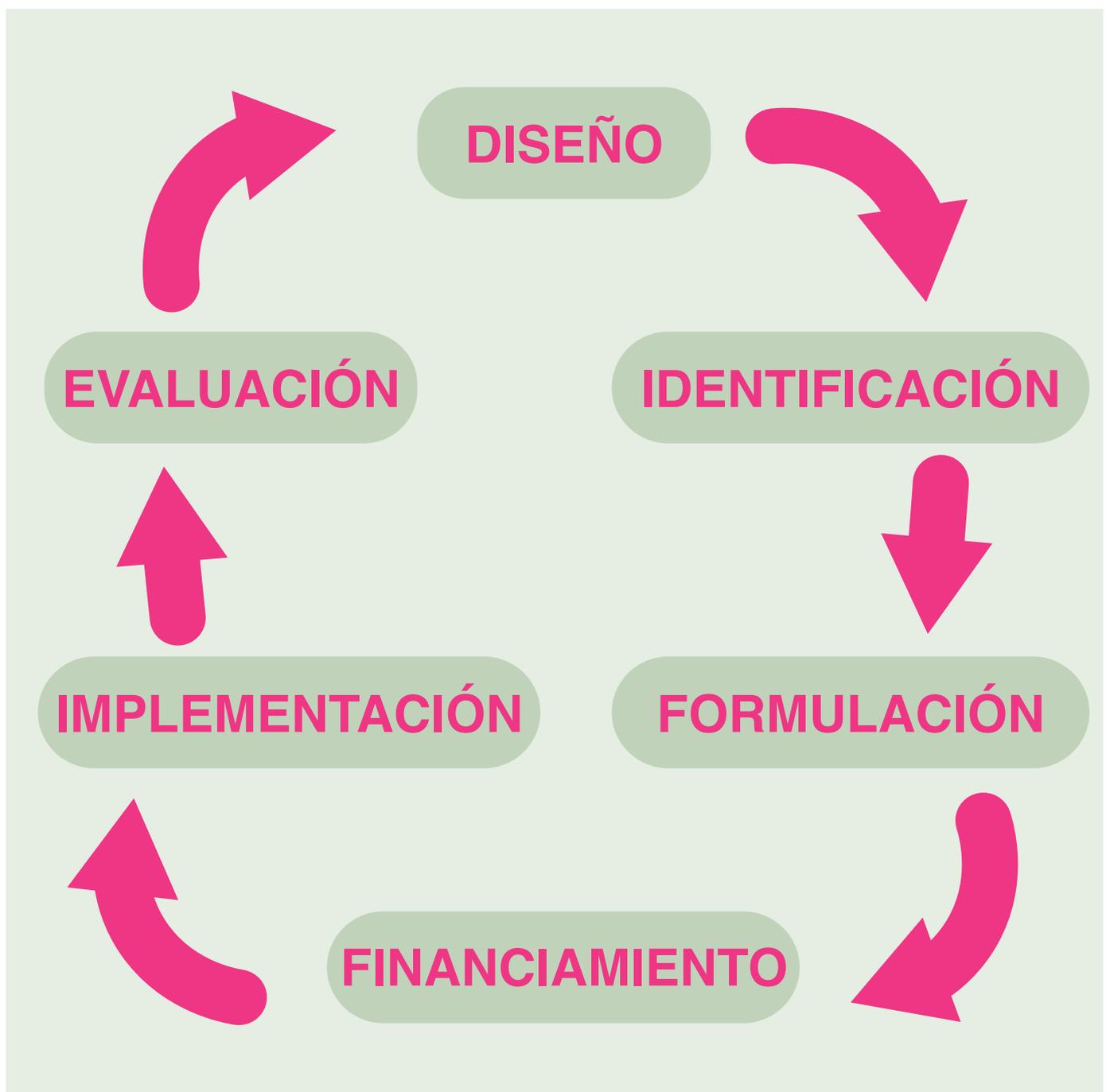
Explíqueles que no deben pensar demasiado al respecto, y luego tendrán un minuto para presentar el proyecto en un ascensor: un escenario de juego de rol en el que solo tienen 60 segundos desde que se sube a un ascensor con una persona de negocios para convencerla de que financien vuestro proyecto. Durante el tiempo de preparación, dibuje una forma de ascensor en el suelo con cinta adhesiva y (opcional) prepare la música del ascensor. Una de las miembros del equipo debe vestirse como un hombre de negocios en el ascensor falso.

5. Después de que se haya presentado cada discurso en el ascensor, escriba el título del proyecto para cada proyecto en un rotafolio. Dé a cada participante dos votos donde deben votar por sus dos proyectos favoritos. Lleve a cabo una votación y cuente el resultado. Tome los tres proyectos principales y pídale a las participantes que elijan uno en el que deseen trabajar.



6. En tres grupos, solicite a las participantes que elaboren un plan de proyecto más detallado paso a paso.
- PASO 1: Análisis de necesidades – ¿Por qué es necesario este proyecto? ¿Para quién es necesario?
 - PASO 2: Definir los objetivos – ¿Para qué es el proyecto?
 - PASO 3: Definir los objetivos – ¿Cómo van a alcanzar los objetivos de su proyecto?
 - PASO 4: Definir la metodología – actividades – ¿Cómo?
 - PASO 5: El título del proyecto

Los participantes deben hacer un cronograma, presupuesto y estrategia de financiación y un resumen del proyecto.





UNA GUÍA PARA AYUDAR CON ESTO SON LOS OBJETIVOS S.M.A.R.T:

Específico (inglés: **S**pecific– Pensar en quién, qué, por qué, dónde y cómo

Medible – Ajustar los objetivos cuyo cumplimiento se puede medir, creando un informe y siguiendo el progreso

Alcanzable – ¿Es realista?

Relevante – ¿Es relevante para los temas tratados?

Tiempo limitado – ¿Cuándo se va a hacer? Creando plazos.

REFLEXIÓN

- ¿Confían en su proyecto?
- ¿Han aprendido algo sobre la gestión de proyectos?
- ¿Creen que las habilidades que han adquirido son transferibles?



GLOSARIO

ASIMILACIÓN

La asimilación es el proceso de aprender lenguaje, tradiciones, costumbres y formas generales de vida con el objetivo de formar parte de una sociedad o cultura. El propósito de esto es facilitar el proceso de migración para la sociedad mayoritaria.

SOLICITANTE DE ASILO

Una persona o grupo de personas que se mudan a otro país para buscar refugio de la persecución política o religiosa se conoce como solicitante de asilo.

DESARROLLO DE CAPACIDADES

El desarrollo de capacidades es el proceso de aumentar la capacidad de organizaciones, empresas y organismos gubernamentales a menudo en términos de negocios, gestión o cualquier otra habilidad en la que no estén capacitados. El desarrollo de capacidades es la cooperación de un cuerpo con otro, compartiendo habilidades. En los últimos años, la creación de capacidades se ha utilizado para desarrollar el conocimiento intercultural y ayudar a las comunidades a apoyar a las personas refugiadas y las migrantes.

LIBERTAD DE CIRCULACIÓN

La libertad de circulación es un derecho establecido en la Declaración Universal de los Derechos Humanos firmada en 1948. Se compone de dos elementos: la libertad de circulación dentro del territorio de un país o estado y el derecho a abandonar cualquier país y el derecho a regresar a su territorio. país.

INMIGRACIÓN

La inmigración es el acto de mudarse a un país extranjero para vivir allí permanentemente.

PERSONA DESPLAZADA DENTRO DE UN PAÍS (PDI)

Las personas que se han visto obligadas a huir de sus hogares como resultado de o para evitar los efectos del conflicto armado, la violencia, las violaciones de los derechos humanos o los desastres naturales o causados por el hombre, y que no han cruzado una frontera estatal internacionalmente reconocida.

MIGRANTE

La ley de migración internacional define a un migrante como cualquier persona que se muda o se ha trasladado a través de una frontera internacional o dentro de un estado fuera de su lugar habitual de residencia, independientemente de (1) el estado legal de la persona; (2) si el movimiento es voluntario o involuntario; (3) cuáles son las causas del movimiento; o (4) cuál es la duración de la estadía.

MIGRACIÓN

La migración es el movimiento de una persona o un grupo de personas de un lugar a otro generalmente a través de un límite político o administrativo con la intención de establecerse temporal o permanentemente en ese lugar. La migración puede tener lugar dentro del mismo país (interno) o a través de fronteras internacionales (externas).

FACTORES DE EMPUJE Y ATRACCIÓN (« PUSH-PULL FACTORS »)

La migración a menudo se considera en términos de empuje y atracción. Los factores de empuje son factores que hacen que las personas dejen su país (como problemas económicos, sociales o políticos) y los factores de atracción son los que los atraen al país de destino.

PERSONA REFUGIADA

El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para las Refugiadas (ACNUR) define a una refugiada como una persona que se ha visto obligada a huir de su país debido a la persecución, la guerra o la violencia. Una refugiada es alguien que tiene motivos para temer que su vida corra peligro debido a su raza, religión, nacionalidad, opinión política o pertenencia a un grupo en particular.

XENOFOBIA

Actitudes o comportamiento que excluyen o abusan de las personas en base a la percepción de que son personas ajenas o extranjeras a la comunidad, sociedad o identidad nacional.



LECTURA E INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Libros e información – Si busca más información, por qué no mira la gran cantidad de libros gratuitos e informes que puede leer sobre el tema de la migración del Consejo de Europa.

Organización internacional – Mire el trabajo de Amnistía Internacional. Encuentre excelentes recursos, contenido y formas de ayudar a través del voluntariado.

Organización internacional – Organización Internacional para la Migración (OIM) es una gran fuente de recursos y estadísticas e informes actualizados

Organización internacional – Alto Comisionado de las Naciones Unidas para las Refugiadas (ACNUR) es otra gran organización que trabaja para ayudar a las personas refugiadas. Proporcionan noticias actualizadas, recursos y consejos para maestros y formas de ayudar y ser voluntaria.

Curso en línea – EDX ofrece una gama de cursos gratuitos, busque el tema de migración, derechos humanos o refugiados, y seguro encontrarás toneladas de contenido excelente.

Campaña de visado – Puede consultar el sitio web de IFM-SEI para encontrar nuestro portal sobre el proyecto «En Movimiento».

Asistencia de visado – descubra Visa World, que lo llevará en la dirección correcta para obtener un visado. También puede consultar el sitio web de la campaña de visados de la organización miembro de IFM-SEI Woodcraft Folk.

TABLA DE ACTIVIDADES

Título	Resumen	Grupo de Edad	Duración	Número de página
El Conejito y el Conejo	Una actividad que usa la narración para pensar sobre cómo superar los prejuicios.	6-10	60 minutos	18
Reporteras de los derechos de la infancia	Las participantes se convierten en reporteros y documentan sobre las condiciones de los derechos de la infancia de migrantes y refugiadas en su comunidad.	10+	120-150 minutos	20
Juego de mesa de la migración	Un juego de mesa para presentar los desafíos que enfrentan los y las inmigrantes.	15+	60 minutos	23
Personas en movimiento	Creación de cómics para desarrollar una comprensión general de la movilidad de los jóvenes y de los problemas relacionados con ella.	12+	90 minutos	28
Inmigración a Europa	Este ejercicio de simulación conduce a las participantes a través de las diferentes etapas que simbolizan los diferentes obstáculos que enfrentan las inmigrantes cuando llegan a un nuevo país.	8+	135 minutos	29
Juego de las sillas de las refugiadas	Creación de mapas mundiales humanos para comprender las cifras y las desproporciones globales detrás de la migración global.	12+	45-60 minutos	31
Todas iguales, todas diferentes	Este es un juego que involucra a los niños y las niñas a hacer máscaras para debatir la diversidad de identidades.	6-10	60-90 minutos	33
La Flower Power	Da a los participantes la capacidad de analizar su propia identidad y privilegios.	15+	45-60 minutos	34
Casa del poder mundial	El objetivo de este juego es simular la política mundial de una manera muy simplificada.	15+	90 minutos	36
3 Cosas	Esta actividad utiliza el debate y el diamante de clasificación para ayudar a las personas a entender cómo es huir de casa de repente.	8+	30 minutos	37

Título	Resumen	Grupo de Edad	Duración	Número de página
Juego del cuarto de baño	Simular políticas y prácticas de visado e inmigración para involucrar a los niños y niñas a fin de que reflexionen sobre los desafíos al solicitar visados.	6-10	60 minutos	41
Visado – ¿Para qué?	Juego de rol sobre diferentes tipos de visado y sobre las razones de disección por las cuales a algunas personas les resulta más difícil viajar que otras.	6+	60 minutos	42
Campo de minas de visados	Una carrera de obstáculos para reflexionar sobre cuán inquietante podría ser tener que mudarse de un país a otro sin saber lo que le espera.	6+	40 minutos	43
Party People	Simulación breve que muestra cómo se trata a las personas de manera diferente según su estado.	12+	60-90 minutos	44
¿Quién hace las reglas?	Actividad de correr para ayudar a los niños y niñas a explorar cómo los desequilibrios de poder afectan el sistema de inmigración	6-12	40 minutos	46
¿Por qué existen los visados?	Actividad de simulación de un programa de debate para debatir sobre las políticas de los visados	12+	60-90 minutos	47
¿Qué quieren saber las embajadas?	Echa un vistazo a los formularios de solicitud de visado para analizar su accesibilidad.	15+	30 minutos	48
Debatir la cultura	Actividad de debate para que las participantes reflexionen sobre la noción de cultura y aprendizaje intercultural.	12+	60-90 minutos	50
Las etapas de la sensibilidad intercultural	Juego de rol para reflexionar sobre la sensibilidad intercultural	12+	90 minutos	52
Recaudación de fondos para proyectos regionales de juventud	Esta actividad tiene como objetivo ayudar a los grupos de jóvenes a comprender una variedad de métodos de recaudación de fondos y cómo funcionan.	15+	90-120 minutos	55
Planificar un proyecto	Esta actividad introduce a la juventud a la gestión de sus propios proyectos analizando todos los componentes tanto logísticos como en términos de programa y objetivo.	15+	120 minutos	57



IFM • SEI