

la promesa

[La promesa]

CINEFÓRUM Y JUEGO DE ROL SOBRE LAS EMOCIONES DE LAS PERSONAS MIGRANTES



GUÍA DIDÁCTICA

Esta propuesta didáctica se dirige al alumnado de Educación Secundaria y es idónea tanto para contextos de educación formal como no formal. Su objetivo es abordar el tema de la inmigración desde la perspectiva de las emociones de la persona migrante a través de un juego de rol que parte del visionado de un filme, por lo que puede resultar útil para trabajar competencias muy diversas (la lingüística y audiovisual; la artística y cultural; la de conocimiento e interacción con el mundo físico; la social y ciudadana).

ÍNDICE

RESUMEN Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA 3



CINEFÓRUM 5

Películas propuestas para el cinefórum 6

Antes de ver la película 8

Después de ver la película 10

EL JUEGO DE ROL 13



Antes de empezar 14

FASE 1: El personaje y su necesidad 18

FASE 2: Antes de partir 22

FASE 3: Despedida 24

FASE 4: Viaje 26

FASE 5: Frontera 27

FASE 6: Llegada 28

FASE 7: Una nueva vida 30

FASE 8: Una nueva gente 31

FASE 9: Duelo 32

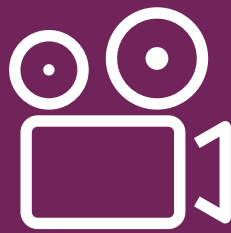
FASE 10: Futuro 33

Cierre de la actividad: personas y emociones 34

ANEXOS 36



RESUMEN Y OBJETIVOS de la propuesta



la ponerle



OBJETIVOS GENERALES

Abordar la experiencia migrante desde una perspectiva emocional y empática.

Sensibilizar a los participantes sobre la problemática de la migración.

Romper tópicos y estereotipos sobre las migraciones.

RESUMEN

Contra una visión generalizadora y abstracta de la persona migrante, esta propuesta didáctica quiere potenciar una visión concreta y emocional de su realidad. Las migraciones son un hecho masivo, pero no despersonalizado: cada migrante tiene su propia historia, y sus emociones son personales, únicas y genuinas. Por ello, y para acercar estas emociones al alumnado, optaremos por poner lo vivencial en el centro del proceso, a través de un juego de roles.

La propuesta consta de dos bloques diferenciados:

- En primer lugar, el visionado y comentario de una película que escogeremos de entre una lista de filmes propuestos que consideramos apropiados, para el que se propone una breve introducción previa al visionado y una guía para el análisis posterior.
- En segundo lugar, el juego de rol que se desprende del visionado, con una fase inicial de creación de personajes, el juego propiamente dicho y un cierre común para todo el grupo.

ALGUNAS SUGERENCIAS

El visionado y comentario de las películas también resultará enriquecedor si se decide plantear como actividad autónoma, sin el posterior juego de rol. Por el contrario, especialmente con participantes muy jóvenes, es imprescindible realizar el visionado y comentario de una de las películas antes de abordar el juego de rol para garantizar que el grupo comprenda el planteamiento y el tono de la propuesta.

Se recomienda contar con un mínimo de tres sesiones de trabajo: una para el visionado y comentario de la película, y dos para el juego de rol y el cierre.

CINEFÓRUM: Películas



la pomenje

PELÍCULAS PROPUESTAS PARA EL CINEFÓRUM



La que sigue es una lista con películas muy indicadas para trabajar la cuestión de las migraciones poniendo en el centro las emociones de la persona migrante, junto con una pequeña sinopsis orientativa. Sin duda, no son las únicas películas existentes apropiadas. Pero sí algunas de las mejores.

LA PROMESA / LA PROMESSE DE LUC Y JEAN-PIERRE DARDENNE (BÉLGICA, 1996)

Obra maestra sobre los bajos fondos de la Europa contemporánea, sobre la inmigración ilegal y sus condiciones de vida, sobre la miseria humana. Pero, sobre todo y ante todo, película que relata la trayectoria moral de un chico, Igor, que, tras el accidente de uno de los trabajadores ilegales de su padre, le promete al moribundo que cuidará de su esposa Assita y de su bebé. Igor deberá enfrentarse a su padre y a los valores aceptados por costumbre para cumplir con "la promesa". Un lento despertar a la conciencia moral, al compromiso personal, al deber para con el otro. Una larga iniciación hacia la verdad que le hará perder a su padre y encontrar a cambio la dignidad humana.

LA OTRA CARA DE LA ESPERANZA / THE OTHER SIDE OF HOPE DE AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2017)

Helsinki. Dos destinos se cruzan. Wikhström, de cincuenta años, decide cambiar su vida y abrir un restaurante. Khaled es un joven refugiado sirio, que llega a la capital por accidente. Su solicitud de asilo es rechazada pero decide quedarse de todos modos. Una tarde, Wikhström se lo encuentra en la puerta de su restaurante y, emocionado, decide ofrecerle su ayuda.

LE HAVRE DE AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2011)

Marcel Marx, famoso escritor bohemio, se ha exiliado voluntariamente y se ha establecido en la ciudad portuaria de Le Havre (Francia), donde vive satisfecho trabajando como limpiabotas, porque así se siente más cerca de la gente. Tras renunciar a sus ambiciones literarias, su vida se desarrolla sin sobresaltos entre el bar de la esquina, su trabajo y su mujer Arletty; pero, cuando se cruza en su camino un niño negro inmigrante, tendrá que luchar contra los fríos y ciegos mecanismos del Estado, armado únicamente con su optimismo y con la incondicional solidaridad de los vecinos del barrio, para evitar que su protegido caiga en manos de la policía.

DHEEPAN DE JACQUES AUDIARD (FRANCIA, 2015)

Un hombre huye de la guerra civil en Sri Lanka y, para conseguir que Francia le conceda el derecho de asilo, hace pasar por su familia a una mujer y a una niña que huyen también del país. Una vez en suelo francés, encuentra trabajo como conserje en un edificio situado en un barrio problemático de las afueras. A pesar de que no hablan francés, se adaptan progresivamente a su nuevo país.

**LA HERIDA / LA BLESSURE DE NICOLAS KLOTZ
(FRANCIA, 2004)**

Blandine llega al Aeropuerto Charles de Gaulle para reunirse con su marido Papi en París. A pesar de las peticiones de asilo, es encerrada en una celda junto con otros africanos, humillada, maltratada, a la espera de la deportación inmediata. Papi investiga su paradero en "llegadas", pero sólo se topa con respuestas desinteresadas y engañosas. Cuando Blandine es herida en una escaramuza mientras las autoridades intentaban llevársela a la fuerza, un empleado del Ministerio de Asuntos Exteriores la salva de la expulsión. Finalmente se reúne con Papi en una parcela comunal, cuyos habitantes comparten sus duras historias de su paso por Francia. A Blandine le costará encontrar la fuerza necesaria para salir adelante.

**LA BUENA MENTIRA / THE GOOD LIE DE PHILLIPPE FALARDEAU
(ESTADOS UNIDOS, 2014)**

Un refugiado de la guerra civil sudanesa convive en los Estados Unidos con otros niños sudaneses. Tras su llegada a América, los pequeños conocen a Carrie, una trabajadora social que, consciente de su tragedia, trata de enseñarles cómo deben desenvolverse en un mundo tan distinto al suyo.

FLORES DE OTRO MUNDO DE ICÍAR BOLLAIN (ESPAÑA, 1999)

Patricia, una dominicana, busca un hogar y una seguridad económica que su situación de inmigrante ilegal no le permite alcanzar en Madrid. Milady, una cubana de veinte años, sueña con recorrer el mundo. Marirrosi, una bilbaína con casa y trabajo, vive en la más completa soledad, una soledad como la que comparten Alfonso, Damián y Carmelo, vecinos de Santa Eulalia, un pueblo sin mujeres casaderas ni futuro. Gracias a una fiesta organizada por los solteros del pueblo, unos y otras se conocen y comienza una agri dulce historia de convivencias a veces imposibles. Españoles y americanos se fusionarán en una sola comunidad que no necesita bandera.

LAMERICA DE GIANNI AMELIO (ITALIA, 1994)

Tras la caída del comunismo, los albaneses sueñan con un futuro mejor y confían en la generosidad de la vecina Italia, pero la realidad dista mucho de sus sueños. Algunos de ellos son contratados por Gino y Fiore, dos empresarios italianos que acaban de comprar una antigua fábrica de zapatos con la única intención de hacer dinero rápido a costa de los inmigrantes. Sin embargo, una serie de circunstancias hacen que uno de ellos conozca en carne propia el drama de la inmigración.

Antes de ver la película



10 MINUTOS



OBJETIVOS

Despertar el interés del alumnado.

Contextualizar el visionado.

Generar un ambiente respetuoso y receptivo.

Familiarizar a los y las participantes con los autores del filme y sus intenciones.

Poner en valor el hecho de ver un cine "diferente" en su versión original, tal y como fue concebido.

UNA INTRODUCCIÓN

Se trata sobre todo de despertar el interés y el deseo del alumnado. Lograremos esto, por ejemplo, poniendo en valor a los cineastas (explicando quién es el director o directora de la película escogida, cómo entiende el cine, cuál es su trayectoria, qué características tienen sus películas, etc.) y contando cómo realizaron la película si conocemos los detalles, o invitando al alumnado a investigarlo por su cuenta en la red.

Es importante no desvelar nada esencial de la historia a fin de no romper el interés por la trama. Aun así, a menudo una introducción argumental y algunas pistas para el visionado pueden ayudar a orientar la atención y el interés del grupo.

Igualmente, está en nuestra mano crear las condiciones para que el diálogo pueda ser fluido, estimulante y cómodo. Es interesante, por ejemplo, cambiar la disposición habitual de las mesas y colocarlas en forma de U. Eso permite que todo el grupo vea la pantalla y también que se vean entre ellos, creando así un ambiente más recogido.

UN CINE 'DIFERENTE'

Podemos trabajar también la cuestión de que van a ver un cine "diferente" (tal vez, para muchos, extraño), no en términos negativos, sino como una ocasión privilegiada. Paradójicamente, ese cine "diferente" es más cercano a nuestras vidas que el que están acostumbrados a ver. Por ello nos hace tanta ilusión compartirlo (sin duda, es clave en esto que nos guste honradamente lo que mostramos).

LA VERSIÓN ORIGINAL

Por razones parecidas, veremos la película en su versión original con subtítulos. En la mayor parte de películas que proponemos, y en una cuestión como la que abordamos (las migraciones y sus emociones), la escucha de las diferentes lenguas en su sonido original aporta una riqueza añadida al visionado. La versión doblada traicionaría esa pluralidad de voces.

Además, es la única manera que permite verlas como realmente las concibieron sus directores. También permite asistir al trabajo de los actores y actrices en toda su dimensión: como sabe cualquier persona que alguna vez haya actuado (aunque solo lo haya hecho muy puntualmente), la interpretación no pasa únicamente por la gestualidad y por las expresiones del rostro, sino que el tono de voz y la forma de decir las frases tienen un valor fundamental. Es preferible no convertir los subtítulos en una gran "cuestión", aunque no está de más compartir con el grupo estas reflexiones para evitar miedos. Si bien es cierto que, por la falta de cos-

tumbre, esta modalidad de visionado puede generar resistencias entre el alumnado, también lo es el hecho de que son capaces de vencerlas sin mayor dificultad a medida que el visionado avanza. Además, las nuevas culturas de visionado, mediatizadas sobretodo por el acceso virtual a obras de todas las procedencias, juegan en este sentido a favor de la versión original.

Después de ver la película



20-30 MINUTOS



OBJETIVOS

Reflexionar sobre el sentido de la película que hemos visto.

Identificar las emociones sentidas por los personajes.

Comprender la dimensión humana y el carácter único de la experiencia migrante.

DESCANSO

Contemplemos cinco minutos de descanso para que el grupo comience a asimilar la película y encare el trabajo posterior con la predisposición adecuada.

METODOLOGÍA

Es interesante intentar abrir el análisis y la reflexión a partir de las inquietudes, intereses, dudas, comentarios y fascinaciones de los y las propias participantes. Se trata de generar un ambiente de trabajo en el que la reflexión no se base en la transmisión de un discurso por parte del profesor o profesora, sino que parta del diálogo, de "recordar y mirar la película juntos", y así descubrirla.

En la medida de lo posible, es interesante partir no de un saber previo, sino de lo que *se ve* en la pantalla. Si miramos con atención, todos encontraremos elementos interesantes. De la suma de todas las observaciones surgirá una visión de conjunto más rica.

Así como al comienzo hemos cambiado la disposición del alumnado para mejorar las condiciones de diálogo, también es interesante establecer unas pautas claras para el diálogo. Por ejemplo: **1)** Nunca se interrumpirá a quien está hablando; **2)** Todas las opiniones son válidas y valiosas. De hecho, el papel del profesor o profesora también consiste en gran medida en extraer lo mejor de cada aportación y llevarla más allá de lo que los y las participantes plantean inicialmente.

Finalmente, es importante tener presente que puede que aquello que más interese o impacte al alumnado sea algo que no habíamos previsto. Se tendrá que aprovechar muy especialmente. Lo maravilloso del cine es su capacidad para apelar a las emociones, y a cada uno de una manera distinta. Hay que preservar esa individualidad y aprovecharla para enriquecer la reflexión del grupo.

El o la docente también puede expresar sus opiniones no desde la posición del saber, sino como alguien que, del mismo modo que el alumnado, ha visto la película.

EL DIÁLOGO

Por norma general, el diálogo posterior al visionado debería partir de la dimensión emocional de los y las espectadoras para llegar a un análisis más intelectual. Esto es:



Una primera fase en que compartimos nuestras emociones con respecto a la película.

- ¿Qué os ha parecido la película?
- ¿Os ha gustado?
- ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Os ha emocionado?
- Escoged la secuencia que más os haya gustado. Busquémosla, volvamos a verla y comentémosla.



Podemos abordar con más detalle algunas cuestiones expresivas y cinematográficas.

- ¿Qué planos de la película recordáis con más intensidad?
- ¿Os ha llamado la atención algún movimiento de cámara en especial? ¿Por qué creéis que la cámara sigue de este modo a los personajes?
- ¿Cuál diríais que es la paleta de colores de esta película?
- ¿Os ha sorprendido el tratamiento de la luz y de la oscuridad en alguna secuencia?
- ¿Qué os ha parecido el trabajo de sonido? ¿Y la banda sonora?
- ¿Estamos acostumbrados a ver este tipo de cine? ¿En qué se diferencia del cine que solemos ver?



Una fase de carácter descriptivo, en la que nos ponemos de acuerdo sobre lo que hemos visto e intentamos recordar y describir la película. Podemos comenzar a prestar más atención a las cuestiones vinculadas a la inmigración, con vistas al juego de rol posterior.

- ¿Qué historia nos cuenta la película?
- ¿Quiénes son sus protagonistas?
- ¿Qué problemas tienen? ¿Cómo tratan de resolverlos?
- ¿Cómo es la vida de las personas inmigrantes de la película?
- ¿Somos capaces de describir de principio a fin la historia como migrantes de los personajes principales? ¿Cómo y por qué salieron de su país? ¿Cómo fue su llegada? ¿Cómo se las apañan? ¿Con qué problemas chocan?
- ¿Por qué estados emocionales pasan los personajes a lo largo de la película? ¿Podemos enumerarlos?
- ¿Cómo acaba la película? ¿Creéis que podría haber acabado de alguna otra forma?



Una cuarta fase en que analizamos la película en profundidad. Ponemos ya todo el peso del diálogo en las emociones que la película pone en juego con relación a las personas migrantes.

- ¿De qué nos habla la película? ¿Estáis de acuerdo? ¿Por qué?
- ¿Os resultan cercanos los problemas que en ella se exponen? ¿Veis alguna relación con la realidad?
- Si os ponéis en el lugar de los personajes, ¿creéis que actúan correctamente? ¿Haríais lo mismo en su lugar?
- ¿Creéis que su historia es normal o excepcional?
- ¿Os imaginabais de este modo lo que relata la película, con la información con que contabais de los medios de comunicación?
- ¿Creéis que todas las personas migrantes tienen la misma historia o que cada una es única y distinta aunque guarden, lógicamente, cosas en común?

Estas últimas reflexiones nos llevan de manera natural a la segunda parte de esta propuesta: el juego de rol.



Finalmente, si terminamos aquí la propuesta y no continuamos haciendo el juego de rol, sugerimos realizar también algunas preguntas que inviten a reflexionar sobre la propia experiencia educativa para reconocer qué les ha aportado y qué pueden hacer a partir de ahora respecto a situaciones de migración.

- ¿Qué os ha parecido esta actividad?
- ¿Qué os ha aportado? ¿Habéis descubierto algo? ¿Habéis cambiado ideas previas que pudierais tener sobre el tema de las migraciones?
- ¿Qué creéis que se podría hacer para sensibilizar a otras personas sobre la situación de las personas migrantes?
- ¿Qué retos en relación con las personas migrantes creéis que tenemos como sociedad?

EL JUEGO de rol



la ponere

Antes de empezar



OBJETIVOS

Reflexionar sobre la experiencia de la persona migrante desde la vivencialidad.

Ahondar en los distintos estados emocionales por los que pasa la persona migrante.

Tomar conciencia de las particularidades implícitas en cada proceso migratorio.

Ser capaces de pensar desde la perspectiva de una persona migrante.

INTRODUCCIÓN

La película nos ha ayudado a acercarnos a la cuestión de las migraciones desde una escala humana, menos estadística y más emocional. Con su historia hemos aprendido que si en lugar de ver las migraciones únicamente como un fenómeno sociológico acercamos la lupa, encontramos a personas con historias únicas y emociones genuinas.

Con este mismo espíritu abordamos la siguiente etapa de la propuesta.

Se trata de un juego de roles dialogado. Cada grupo de participantes creará, al más puro estilo del guionista, un personaje inmerso en su propio proceso migratorio. Los y las docentes, a modo de "masters" del juego de rol, irán planteando a los grupos los distintos retos a los que su personaje se va a tener que enfrentar en su migración. A través de la deliberación y el diálogo con su "master", los grupos irán tomando las decisiones de su personaje (qué hacer, con quién hablar, qué pasos seguir) y determinando los distintos estados emocionales por los que atraviesa.

- ¿Cuál va a ser la historia de cada personaje?
- ¿Qué caminos le tocará emprender?
- ¿Por qué emociones atravesará?

PARTICIPANTES

Los grupos

Dividimos a los y las participantes en grupos de cinco personas.

Podemos jugar con grupos más reducidos sin problema. Por el contrario, **grupos más extensos dificultarán** la agilidad del juego.

Equipo docente

Los y las docentes tendrán la misma función que la de un "master" en el juego de rol. Deberán ser los y las interlocutoras de cada grupo, ponerles conflictos u oportunidades delante y desarrollar las situaciones para el grupo.

Aunque el juego de rol puede ser llevado por un solo "master", dado que se trata de un papel crucial en el desarrollo del juego, sugerimos al profesorado que, en la medida de lo posible, busque la colaboración de otros profesores y profesoras que puedan contar con el tiempo suficiente como para colaborar con la actividad.

Atención profes, de ahora en adelante... ¡pasáis a llamaros "masters"!

DINÁMICA DEL JUEGO

El juego consiste en llevar un personaje migrante creado por los participantes a través de las distintas etapas del proceso migratorio, que en el juego se visibilizan como una serie de diez fases claramente diferenciadas:

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| 1. El personaje y su necesidad | 6. Llegada |
| 2. Antes de partir | 7. Una nueva vida |
| 3. Despedida | 8. Una nueva gente |
| 4. Viaje | 9. Duelo |
| 5. Frontera | 10. Futuro |



¿SE PUEDE ACORTAR EL JUEGO?

Si consideramos que se trata de demasiadas fases para el grupo de participantes con el que trabajamos, podemos prescindir de algunas de ellas para acortar la duración del juego. Solo las siguientes fases son absolutamente imprescindibles para los objetivos últimos del juego: el personaje y su necesidad; despedida; frontera; llegada; una nueva vida; duelo. En ningún caso deberíamos prescindir de ellas.

En cada fase hay dos momentos:



1. Encargo y deliberación

Al inicio de cada fase, los grupos recibirán un encargo por parte del “master”. Por lo general, se les entregará un sobre con el título de la fase en el exterior y una cartulina de color en el interior. Los grupos deberán decidir cuál es la historia de su personaje en ese momento de su proceso migratorio y anotarla en el exterior del sobre. Además, deberán deliberar sobre las emociones que su personaje siente en esa etapa y anotarlas en la cartulina del interior.

Para hacer estas deliberaciones, el grupo se retirará a algún espacio cómodo. El “master” puede ir pasando por los diferentes grupos para ver cómo les va.



2. Diálogo

Al final de cada fase (cuando el grupo finalice la situación planteada, o cuando se considere que ya le han dedicado bastante tiempo), los grupos acudirán a encontrarse con su “master” para explicarle las decisiones tomadas. Se iniciará entonces una fase de diálogo con el “master”.

La tarea del “master” aquí es dialogar con el grupo para hacerles evolucionar en sus vivencias y hacer aflorar las emociones que pudieran surgir en esa fase: hacer preguntas, plantear dudas, decidir ponerles algún problema extra, ilustrar algún ambiente de manera especialmente nítida, obligarles a cambiar sus decisiones, ahondar en sus emociones, proponer nuevas situaciones imprevistas, etc.

El objetivo del juego no es el de realizar un viaje lo más fiel posible a la realidad, sino el de **hacer aflorar las emociones que puedan estar viviendo las personas migrantes.**

A lo largo de la presente guía didáctica se facilitan “pistas” y “ejemplos” para el “master” que serán de utilidad para enfocar estos momentos de diálogo.

Cuando el “master” considere que esta fase ya ha sido lo bastante jugada, hace avanzar al grupo hacia la siguiente.

MATERIAL NECESARIO



- **1 pasaporte de personaje por grupo.**
La guía incluye un diseño estándar para el pasaporte. (Ver anexos).



- **10 sobres por grupo.**
Cartulinas de diez colores distintos (habrá que meterlas dentro de los sobres).



- **Un mapamundi con el origen de todos los personajes y las rutas migratorias .** (Ver anexos).



- **Papel de embalar largo (para que en él quepan las siluetas que todos los grupos dibujarán).**



- **Rotuladores y masilla adhesiva o celo.**

ESPACIO Y TEMPORIZACIÓN

Se recomienda dedicar un mínimo de dos sesiones al juego de rol y su posterior cierre. Sin duda podemos decidir alargarlo todavía más si lo consideramos conveniente. Se recomienda igualmente, en la medida de lo posible, realizar el juego en espacios al aire libre. Contribuirá a hacer más agradables los momentos de diálogo.

El diálogo se realiza grupo a grupo; no se puede realizar con más de un grupo. Se puede aprovechar el momento en el que varios grupos estén deliberando para realizar el diálogo con el grupo que ya esté terminando de deliberar, y así aprovechar los espacios para llevar varios grupos a la vez.

PARA TENER EN CUENTA

Este juego de rol pone en juego cuestiones emocionales e identitarias que pueden apelar íntimamente a los participantes. Sin duda esta es su gran potencia, pero por ello mismo debemos prepararnos para todas las situaciones con responsabilidad y cuidado.

Prever posibles situaciones embarazosas, conflictos o aspectos que hay que tratar con más tacto (por ejemplo, con alumnado migrante o con grupos en los que puedan darse intervenciones irrespetuosas), nos ayudará a abordarlos adecuadamente si surgen.

Fase I: El personaje y su necesidad



OBJETIVOS

Aprender a construir un personaje desde la verosimilitud.

Imaginar vidas posibles.

Prestar especial atención a la dimensión emocional del personaje.

Reflexionar sobre los posibles detonantes de un proceso migratorio.

Conocer los principales flujos migratorios del planeta.

VARIANTE: LOS ESTEREOTIPOS

Si construyen al personaje partiendo solo de lo que ya saben, también podemos aprovechar tras el juego para trabajar los estereotipos sobre los distintos orígenes migrantes. Veremos como muchos de los aspectos con los que han trabajado, tras recabar información se revelan como falsas ideas preconcebidas.

REPARTO DE PASAPORTES

En primer lugar, y antes de comenzar el viaje, cada grupo deberá crear su personaje minuciosamente. Para ello contarán solo con un Pasaporte de Personaje que contiene unos datos mínimos como punto de partida:

1. RUMANÍA, Bucarest. (Idioma: rumano). 12 años. Mujer. (Viaja con alguien de su familia).
2. GUINEA CONAKRY, Conakry. (Idioma: fula, francés). 30 años. Hombre.
3. NIGERIA, Port Harcourt. (Idioma: inglés, yoruba). 19 años. Mujer.
4. ECUADOR, Esmeraldas. (Idioma: español). 35 años. Hombre.
5. URUGUAY, Trinidad. (Idioma: español). 30 años. Mujer.
6. CHINA, Pekín. (Idioma: chino). 35 años. Hombre.
7. MARRUECOS, Ryad. (Idioma: francés, árabe). 17 años. Hombre.
8. SENEGAL, Ziguinchor. (Idioma: wolof, francés). 21 años. Mujer.
9. PAKISTÁN, Quetta. (Idioma: urdu, inglés). 40 años. Mujer.
10. RUSIA, Moscú. (Idioma: ruso). 23 años. Mujer.
11. SIRIA, Aleppo. (Idioma: árabe, armenio, inglés). 29 años. Hombre. (Viaja con su familia: su mujer de 27 años y su hija de 5 años).
12. AFGANISTÁN, Kabul. (Idioma: dari, inglés). 25 años. Hombre.

EXPLICACIÓN DE LA PRIMERA FASE A TODOS LOS GRUPOS

La construcción del personaje

Los grupos, pues, cuentan solo con unos pocos datos en cada tarjeta para comenzar a construir un personaje. Deberán rellenar el Pasaporte de Personaje con detenimiento: es importante que el personaje resulte verosímil, casi como si estuviéramos hablando de una persona real.

Para ello, cada grupo realizará una pequeña investigación sobre la situación que pueda estar viviendo su personaje: datos sobre el país en el que vive, causas de las migraciones, medios de transporte que se suelen utilizar, qué problemas se suelen encontrar, etc. Esta información se utilizará en las diferentes fases del juego. Esta tarea se puede encargar para realizar en casa.

Facilitamos un mapa en los anexos para que cada grupo pueda ubicar el lugar de procedencia propuesto y las rutas migratorias desde dicho lugar.

No estará de más contar con el mapa, el pasaporte y la información recabada, en el espacio donde desarrollemos el juego de rol.

En definitiva: cuanto mejor conozcan los grupos a su personaje, mejor podrán determinar sus reacciones, más natural resultará tomar decisiones por él y, en definitiva, más vivo va a estar el personaje. Como se suele decir en el cine, trabajar a partir de los personajes facilita la construcción de historias densas, coherentes, llenas de vida. Es muy importante que el grupo se apropie de su personaje, lo hagan suyo, lo sientan cercano. En una palabra, que le quieran.

Pasaporte de personaje

PASAPORTE ////////////////

Apellidos _____ Nombre _____

Edad _____ Sexo _____

Procedencia _____ Idioma _____

A qué se dedica _____

Aficiones _____

NO. 264522
MAYIO 2019
25589

FOTO: tendrán que hacer un dibujo

EDAD: ya viene dada

SEXO: ya viene dado

PROCEDENCIA: ya viene dada

IDIOMA: ya viene dado

NOMBRE: (y si se puede, APELLIDOS)

A QUÉ SE DEDICA: ¿Tiene alguna profesión? ¿Es estudiante?

AFICIONES: ¿Tiene hobbies? ¿Qué hace en su tiempo libre?

FAMILIA Y AMIGOS: ¿Cuál es su relación con ellos?

QUÉ LE LLEVA A EMIGRAR: expliquemos la historia personal de nuestro personaje y las razones de su migración

UN SUEÑO QUE QUIERE CUMPLIR EN LA VIDA

CARÁCTER Y EMOCIONES: los personajes, como nosotros, tienen un carácter y unos sentimientos. Debemos ser cuidadosos con esto. No creamos pasmarotes: creamos personajes que tienen un carácter y una personalidad, y que sienten. ¿Cómo describiríamos su carácter? ¿Es extrovertido o introvertido? ¿Es estable o inestable? ¿Es alegre o triste? ¿Irritable o tranquilo? ¿Apasionado o apático?

EJEMPLO DE PASAPORTE

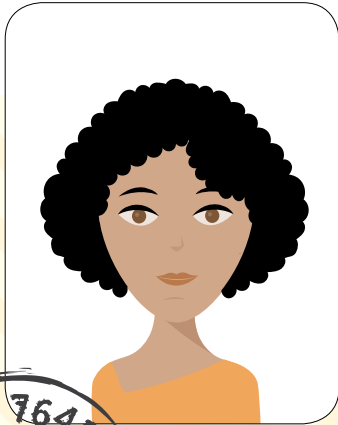


En los anexos encontrarás los pasaportes para imprimir y uno en blanco para crear nuevos personajes.

En la página siguiente, facilitamos un pasaporte de ejemplo como si un grupo lo hubiera ya rellenado.

Este personaje es el que usaremos en adelante en la guía didáctica para poner todos los ejemplos.

21 años / Mujer / Senegal (Ziguinchor) / Wolof, francés



PASAPORTE ////////////////

Apellidos

N'Diouf

Nombre

Fatoumata

Edad

21 años

Sexo

Mujer

Procedencia

Senegal (Ziguinchor)

Idioma

Wolof, francés

A qué se dedica

Vende pescado todos los días en el mercado de Ziguinchor.

Aficiones

Fatoumata es una chica muy creativa. Adora cantar y bailar desde que era una niña.

Familia y amigos

Vive con sus padres y sus tres hermanos (dos hermanas y un hermano, los tres menores) en una diminuta casa de alquiler en las afueras de Ziguinchor.

Se lleva muy bien con todos. Tienen, claro está, sus pequeñas disputas, pero a Fatoumata los enfados suelen durarle muy poco. Es como una segunda madre para su hermano menor, Mamadou, de siete años.

Su mejor amiga es Khady, una chica de 23 años que trabaja con ella en el mercado. No tienen secretos la una con la otra.

Qué le lleva a emigrar

Su familia tiene graves problemas económicos y el propietario de la casa en la que viven les ha amenazado con desahuciarlos. Mandar a Fatoumata a trabajar a Europa para que mande dinero a su

familia parece ser la única alternativa. A muchos de sus conocidos les ha funcionado de maravilla.

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Fatoumata quiere llegar a ser una bailarina profesional.

Carácter y emociones

Fatoumata es una chica extrovertida, alegre y muy creativa. Su carácter soñador hace que a menudo parezca más despistada de lo que es. Lo cierto es que, en sus ratos libres, puede pasarse horas mirando al mar mientras imagina toda clase de aventuras fantásticas que luego trata de reproducir en sus dibujos. La buena música tiene la virtud de alegrarla. La entristece ver a sus padres tan preocupados por el futuro de sus hermanos pequeños y está dispuesta a hacer lo que haga falta para devolverles la sonrisa.

CADA GRUPO LE PRESENTA SU PERSONAJE AL “MASTER”

El “master” puede aprovechar la presentación del grupo para ayudarles, a través del diálogo, a completar el pasaporte y enriquecer aspectos de la personalidad o de la vida del personaje.

EJEMPLO



MASTER: Ah, así que Fatoumata es una chica muy creativa...

GRUPO: Sí, por eso sus aficiones desde niña son cantar y bailar.

MASTER: ¿Sabíais que en Senegal existe la tradición artística de hacer cuadros con sal coloreada? Como Fatoumata es tan creativa, ¿creéis que podría gustarle dibujar con sal?

GRUPO: ¡Eso sería genial!

Así que en el apartado aficiones del pasaporte, tras el diálogo con el “master”, el grupo ha escrito la información extra:



AFICIONES:

Fatoumata es una chica muy creativa. Adora cantar y bailar desde que era una niña, y a menudo hace dibujos con sal coloreada en su tiempo libre. A veces son tan bonitos que los turistas quieren comprarselos, y ella puede entonces llevar un dinero extra a casa.

Fase 2: Antes de partir



OBJETIVOS

Reflexionar sobre la preparación (burocrática, logística, económica) que requiere cualquier proceso migratorio.

Situarse en el estado emocional de una persona migrante en los momentos previos a su partida.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

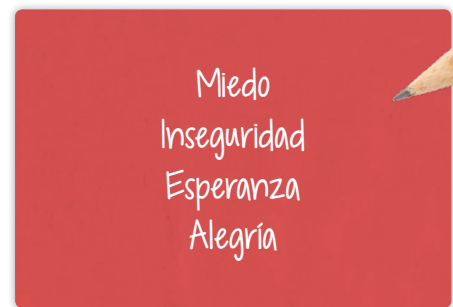
El "master" entrega un sobre con una cartulina de color en el interior. En el exterior del sobre se halla escrita la frase: **"ANTES DE PARTIR"**.

Los grupos reciben un encargo

Tendrán que decidir de qué manera cada personaje enfoca los meses previos a su partida: qué trámites realizar, con quién contactar, cuánto dinero ha necesitado, etc.



Tendrán que escribirlo en el exterior del sobre (muy sintéticamente). En la cartulina de color del interior deberán anotar las EMOCIONES que su personaje ha experimentado a lo largo del proceso (MIEDO, INSEGURIDAD, TRISTEZA, ESPERANZA, ALEGRÍA...).



DIÁLOGO

Cuando hayan realizado el encargo, deben explicarle al "master" las decisiones tomadas. Recordemos que la tarea del "master" aquí es dialogar con el grupo para hacerles evolucionar en sus vivencias: hacer preguntas, poner dudas, decidir plantearles algún problema extra, ilustrar algún ambiente de manera especialmente nítida, obligarles a cambiar sus decisiones, ahondar en sus emociones, proponer nuevas situaciones imprevistas...

Cuando el "master" considere que esta fase ya ha sido lo bastante jugada, hace avanzar al grupo hacia la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: Desde la tierra de Fatoumata zarpan cayucos hacia las Islas Canarias. Entre ella y su familia llevan muchos meses ahorrando para pagar a las personas que montan estos viajes. Al final han reunido el dinero suficiente y han conseguido sitio en un cayuco que zarpará la semana que viene.

MASTER: ¿Pero en la familia de Fatoumata no saben que esos viajes son muy peligrosos? ¿No tienen una forma más segura de llegar?

GRUPO: No tienen dinero ni papeles para el viaje en avión. Además, tienen conocidos que han conseguido llegar a España por este medio y eso les da esperanza.

MASTER: La situación económica de la familia debe ser muy desesperada para tomar esta determinación.

GRUPO: Lo es. De hecho, los padres de Fatoumata tienen mucho miedo. Pero ella insiste en hacer el viaje, porque no puede soportar verlos pasarlo tan mal por más tiempo...

MASTER: ¿Qué emociones, pues, han aparecido?

GRUPO: El miedo, la desesperación, la esperanza, la valentía...

MASTER: Anotémoslas en la cartulina.



Fase 3: Despedida



OBJETIVOS

Explorar las emociones que se ponen en juego en la despedida de una persona migrante.

Identificar la despedida como un momento importante del proceso migratorio.

Trabajar el valor del adiós.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Ha llegado la hora de marcharse. El "master" entrega un sobre con una cartulina de color en el interior. En el exterior del sobre se halla escrita la frase: "MI DESPEDIDA".

Los grupos reciben un encargo

Tendrán que decidir de qué manera cada personaje decide DECIRLE ADIÓS A SU PAÍS Y A SU GENTE. (¿Un acto simbólico, una última visita a un lugar muy querido, o a alguien muy querido, una fiesta?...).



Tendrán que escribirlo en el exterior del sobre (muy sintéticamente). En la cartulina de color del interior deberán anotar las EMOCIONES que su personaje ha experimentado en esta acción (TRISTEZA, NOSTALGIA...).

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su "master" las decisiones, y éste las pone en cuestión y hace avanzar la historia del personaje a través del diálogo (por ejemplo, ahondando en la fiesta de despedida, en los amigos y amigas que asistieron, en la música que sonó, en los momentos más emocionantes, en los actos que el personaje hace por última vez...). Una vez piense que el grupo ya ha aprovechado lo bastante esta fase, pasa a la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: La noche antes de partir, Fatoumata se va a la playa y se tumba en la arena para mirar las estrellas de su tierra por última vez.

MASTER: ¿Es muy tarde?

GRUPO: No sé. Tal vez sí. No podía dormir y por eso decide ir a la playa.

MASTER: O sea, que toda su familia está durmiendo... ¿Fatoumata tiene la sensación de haberse despedido ya de ellos?

GRUPO: ¡Cuando regrese a casa, antes de volver a la cama, podría pasar por la habitación de sus padres y darles un beso de despedida mientras duermen! ¡Sería una bonita manera de despedirse de ellos!

MASTER: ¡Me parece bien! Pero... Cuando besa a su madre, ella se despierta.

GRUPO: Fatoumata le dice: "Buenas noches".

MASTER: La madre le dice: "Te quiero mucho. Te echaremos mucho de menos."

GRUPO: Fatoumata le dice: "Pronto volveremos a vernos, mamá. Ten confianza. Todo va a salir bien".

MASTER: Anotad las nuevas ideas en el sobre.

Fase 4: Viaje



OBJETIVOS

Reflexionar sobre la experiencia del viaje.

Explorar las emociones de la persona migrante durante su viaje.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

El "master" entrega un sobre al grupo con una cartulina de color en el interior. En el exterior figura la palabra "VIAJE".

Los grupos reciben un encargo

Contar la experiencia del viaje.



Deben describir en el exterior cómo se ha desarrollado el viaje. En el interior del sobre hay una cartulina de color. Deben escribir en ella las EMOCIONES que han sentido durante el viaje.

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su "master" las decisiones y éste las pone en cuestión y hace avanzar la historia del personaje a través del diálogo. Una vez piense que el grupo ya ha aprovechado lo bastante esta fase, pasa a la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: El cayuco zarpa de madrugada, tras cargar con el equipaje, el agua, el arroz y las personas que viajan. Fatoumata piensa que va demasiado lleno. Son unas veinte personas.

MASTER: ¿Hay mucha gente en la playa?

GRUPO: Marineros y otros viajeros. La familia de Fatoumata ha ido a decirle adiós. Se han abrazado y han llorado.

MASTER: ¿Han pagado el viaje?

GRUPO: Pagaron la semana pasada.

MASTER: Ok.

GRUPO: Total, que la travesía transcurre sin problemas. El tiempo es bueno, y llevan un GPS para orientarse.

MASTER: Bueno, claro, transcurre sin problemas el primer día, pero al segundo día se pone a llover...

GRUPO: Claro, pero los patrones de la embarcación ya tienen experiencia y...

Fase 5: Frontera

OBJETIVOS

Reflexionar sobre el papel de la frontera en cualquier proceso migratorio.

Explorar las emociones de la persona migrante en la experiencia de la frontera.

ESCENA DIALOGADA

Es hora de cruzar la frontera. Aquí no habrá espacio para deliberaciones en grupo: la escena se dialogará directamente con el "master".

El personaje, por fin, tiene que cruzar la frontera, con todas las dificultades que ello conlleva. Dejamos a la discreción del "master" poner más o menos impedimentos para que los personajes crucen. La idea es que el grupo vivencie en todo su espesor las dificultades burocráticas, administrativas y hasta policiales de este mal trago.

Al final de esta escena dialogada, el "master" propiciará que crucen la frontera y lleguen al país. En principio, nadie fracasa en esta parte del viaje (aunque, si eligen mal... quién sabe).



Antes de avanzar, se entrega un sobre al grupo con la correspondiente cartulina de color. En el exterior escribirán sintéticamente cómo ha ido su paso por la frontera y en la cartulina del interior, todas las EMOCIONES que han sentido (FRUSTRACIÓN, RABIA, CONFUSIÓN...).

EJEMPLO



GRUPO: Tras pasar unas semanas en el campo de refugiados de las Islas Canarias para recién llegados en cayuco, Fatoumata negocia con los responsables del campo para poder salir.

MASTER: Bien, señora N'Diouf, ¿tiene usted pasaporte?

GRUPO: Lo perdí durante el viaje.

MASTER: Sin pasaporte ni permiso no puede usted residir en España. Y mucho menos trabajar.

GRUPO: Tengo pasaporte, solo que lo he perdido. Lo primero que haré es ir a la embajada y...

MASTER: ¿Cómo puedo estar seguro de que no nos está engañando?

GRUPO: Por favor, confíen en mí...

MASTER: ¿Conoce usted a alguien en el país?

Fase 6: Llegada



OBJETIVOS

Tomar conciencia de lo que significa llegar a un nuevo país.

Situarse en el estado emocional de una persona migrante recién llegada.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Sin la entrega de sobre a la que los tenemos acostumbrados, los grupos reciben simplemente un encargo:

Encargo

IMPORTANTE:

“Muy bien. Habéis llegado al país al que pretendíais llegar. ¿Y ahora qué?”

El “master” les lanza la pregunta, pero no anticipa ninguna opción.

Los grupos deben quedarse con una sensación total de desorientación, de máxima libertad y a la vez máximo desamparo. Se reúnen para decidir cuál va a ser su siguiente paso.

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su “master” las decisiones, sus primeros pasos en el país, sus primeros contactos, sus prioridades.

El “master”, a su vez, hará evolucionar y pondrá en conflicto estas decisiones, tratando también de dar forma vívida a las primeras situaciones que el personaje se encuentra, las primeras impresiones (el clima, la gente, el idioma, los lugares...), y emociones.

Tras el diálogo, el “master” entrega un sobre con una cartulina de color en el interior. En el exterior del sobre se halla escrita la frase: “PRIMEROS PASOS, PRIMERAS SENSACIONES”.

Deberán escribir en el exterior del sobre cuáles han sido sus primeros movimientos en el nuevo país, qué pasos han tomado, dónde se han dirigido, qué problemas han tenido.

En el interior, en la cartulina de color deben escribir las EMOCIONES que ha sentido el personaje en esta situación.

¡Y avanzamos!

EJEMPLO



MASTER: Lo primero que Fatoumata siente es un frío tremendo, en comparación con el clima al que está acostumbrada.

GRUPO: Sí. Se cubre todo el rato con la manta que le dieron en el campo de refugiados.

MASTER: ¿Sabe a dónde dirigirse?

GRUPO: No. Se siente perdida. Pregunta a una persona que encuentra por la calle.

MASTER: Pero esta persona no habla francés y no logra comprenderla.

GRUPO: Sigue andando hasta que encuentra a otra.

MASTER: Está bien. Ésta sí chapurrea el francés. ¿Qué le pregunta Fatoumata?

Fase 7: Una nueva vida



OBJETIVOS

Tomar conciencia de lo que supone construir una nueva vida en el país de acogida.

Reflexionar sobre las primeras prioridades existenciales de una persona migrante en el país de acogida.

Explorar las emociones que los primeros pasos vitales en un nuevo país ponen en juego en la persona migrante.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Llega un nuevo sobre, con su correspondiente cartulina de color en el interior. Escrita en el exterior del sobre, la frase **"UNA NUEVA VIDA"**.

Los grupos reciben un encargo

Deberán imaginar cómo su personaje conseguirá: vivienda, comida, papeles y trabajo.



Deberán escribir brevemente las decisiones tomadas en el exterior. En el interior, en una cartulina de color, escribirán las EMOCIONES de su personaje durante este período.

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su "master" las decisiones, y éste las pone en cuestión y hace avanzar la historia del personaje a través del diálogo. En este punto le resultará fácil al "master" relacionar muchas de las situaciones con lo que se ha visto anteriormente en la película.

Una vez piense que el grupo ya ha aprovechado lo bastante esta fase, pasa a la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: Fatoumata se encuentra con uno de los compañeros de viaje en el cayuco y gracias a él encuentra un lugar para dormir con otros recién llegados.

MASTER: Está bien. Que este lugar para dormir esté regentado por ciudadanos españoles que alojan ilegalmente a personas migrantes en condiciones muy precarias.

GRUPO: ¿Pero disponemos de una habitación solo para nosotros?

MASTER: Está bien, Fatoumata cuenta con una habitación para ella sola. Pero enseguida comienzan a presionarla con el precio. ¿Qué va a hacer Fatoumata para conseguir el dinero?

Fase 8: Una nueva gente



OBJETIVOS

Tomar conciencia de lo que supone forjar nuevas relaciones en el país de acogida.

Explorar las emociones de la persona migrante ante sus primeras relaciones personales en el país de acogida.

Trabajar el valor de la amistad.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Llega un nuevo sobre, con su correspondiente cartulina de color en el interior. Escrita en el exterior, la frase "UNA NUEVA GENTE".

Los grupos reciben un encargo

Deberán imaginar qué personas nuevas conoce su personaje, quiénes son sus nuevos amigos/as y familia, cómo se divierte y cómo practica la religión.



Deberán escribir brevemente las decisiones tomadas en el exterior del sobre. En el interior, en la cartulina de color, escribirán las EMOCIONES de su personaje durante este período.

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su "master" las decisiones, y éste las pone en cuestión y hace avanzar la historia del personaje a través del diálogo. En este punto le resultará fácil al "master" relacionar muchas de las situaciones con lo que se ha visto anteriormente en la película. Una vez piense que el grupo ya ha aprovechado lo bastante esta fase, pasa a la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: Fatoumata conoce a una mujer senegalesa que vive en su mismo edificio.

MASTER: ¿Cómo se llama?

GRUPO: Mmm... ¿Qué otros nombres de mujer se usan en Senegal?

MASTER: Veamos... En internet pone que hay muchas Aminata.

GRUPO: Bien, se llama Aminata. Lleva más tiempo en España.

MASTER: Y da la casualidad de que a Aminata le encanta bailar también. Y hasta forma parte de un grupo de baile senegalés que ensaya en el centro cívico del barrio. Como a Fatoumata le chifla bailar, la invita.

GRUPO: Ella acepta. Y por primera vez desde que ha llegado, se siente feliz.

MASTER: Eso es bueno. Anotad en el sobre las particularidades de esta nueva amistad y en el interior este sentirse feliz por vez primera.

Fase 9: Duelo



OBJETIVOS

Explorar la emoción del duelo en la persona migrante.

Identificar el duelo como una emoción fundamental del proceso migratorio.

Trabajar el valor del duelo.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Llega un nuevo sobre, con su correspondiente cartulina de color en el interior. Escrita en el exterior, la palabra "DUELO".

Los grupos reciben un encargo

En el exterior del sobre, los grupos deberán escribir si es fluida o difícil su comunicación con la gente que se quedó en su país, y si su nueva vida es muy distinta que la anterior, si se siente solo/a, comprendido/a...



En el interior, en una cartulina de color, deberán escribir las EMOCIONES que siente ahora hacia su país de origen y la gente que allí quedó.

DIÁLOGO

Como siempre, el grupo comparte con su "master" las decisiones, y éste las pone en cuestión y hace avanzar la historia del personaje a través del diálogo. En este punto le resultará fácil al "master" relacionar muchas de las situaciones con lo que se ha visto anteriormente en la película. Una vez piense que el grupo ya ha aprovechado lo bastante esta fase, pasa a la siguiente.

EJEMPLO



GRUPO: Cada fin de semana, Fatoumata habla con sus padres desde un locutorio.

MASTER: ¿Les manda dinero?

GRUPO: Sí, cuando puede.

MASTER: ¿Les echa de menos?

GRUPO: Fatoumata trata de aparentar por teléfono que está contenta y tranquila para no preocuparles. Pero esas conversaciones la ponen muy triste.

MASTER: ¿De qué manera logra enfrentarse a ese duelo?

GRUPO: Ahorra tanto dinero como puede. Y sueña con ahorrar lo suficiente como para volver a visitarles.

MASTER: Han aparecido nuevas emociones...

GRUPO: Añadámoslas a las que ya teníamos en la cartulina. Ya teníamos la añoranza. Añadamos la esperanza de regresar.

Fase 10: Futuro



OBJETIVOS

Reflexionar sobre el futuro posible del personaje migrante creado.

Situarse en el estado emocional de una persona migrante respecto de su propio proceso migratorio.

ENCARGO Y DELIBERACIÓN

Llega un nuevo sobre, con su correspondiente cartulina de color en el interior. Escrita en el exterior, la palabra "FUTURO".

Se encarga a los grupos

Que imaginen cómo será la vida de su personaje dentro de 20 años.



En el exterior del sobre, los grupos deberán escribir muy brevemente sobre ese futuro. En el interior, en una cartulina de color, deberán escribir las EMOCIONES que su personaje sentirá dentro de 20 años cuando piense en su llegada al país.

DIÁLOGO

Tras compartir con el "master" ese futuro imaginado, éste puede hacer las últimas reflexiones sobre cómo ha sido la historia del personaje y el trabajo en grupo.

EJEMPLO



GRUPO: Creemos que en el futuro Fatoumata va a alucinar pensando en que fue capaz de afrontar la aventura de la migración.

MASTER: ¿Se arrepiente de haberlo hecho?

GRUPO: No, porque a ella le salió bien. Pero conoce casos de gente que fracasó, y se siente muy afortunada por la suerte que tuvo.

MASTER: ¿Logró volver a visitar a su familia?

GRUPO: Claro, vuelve todos los veranos. Y se plantea regresar para siempre y montar un negocio en Ziguinchor cuando reúna algo más de dinero.

Cierre de la actividad: Personas y emociones



OBJETIVOS

Poner en común las experiencias vividas.

Integrar los aprendizajes realizados y las emociones surgidas.

Reflexionar sobre la dimensión humana y el carácter único de la experiencia migrante.



OBJETIVOS

Dar una proyección plástica al proceso emocional de nuestro personaje.

Poner en común las experiencias vividas con el juego de rol.

Integrar los aprendizajes realizados y las emociones surgidas durante el juego.

PARTE 1

INTRODUCCIÓN

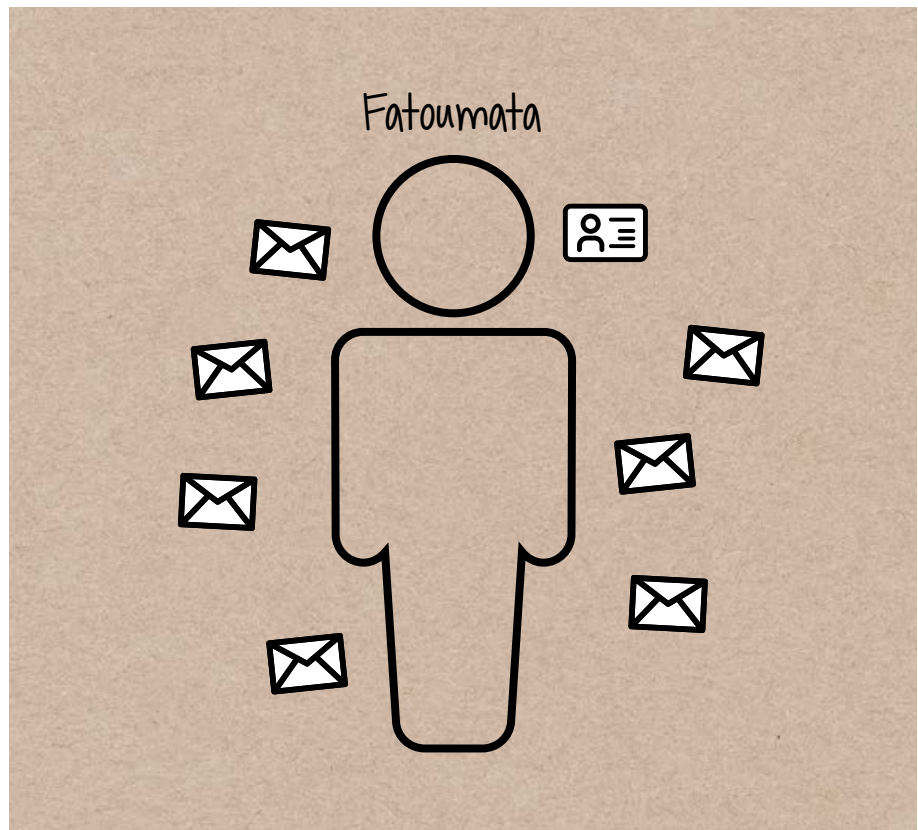
Es muy importante, una vez terminado el juego, reservar un tiempo para un cierre de actividad como el que proponemos a continuación. De esta manera, no solo ponemos en común las experiencias vividas sino que, a su vez, garantizamos una mejor gestión de las emociones surgidas durante el proceso.

Siguiendo la secuencia pedagógica que venimos proponiendo durante todo el proceso, este cierre parte en un primer momento de la dimensión emocional para alcanzar más tarde la reflexión.

El espacio que escojamos para el cierre debe ser apto para el trabajo en gran grupo.

PARTE 2

LAS SILUETAS DE LOS PERSONAJES



1. Extendamos un gran papel de embalar a lo largo de la sala.
2. Cada uno de los grupos participantes en el juego de rol dibuja en el papel de embalar una silueta humana (calcándola de un miembro del grupo). A continuación, escriben encima, en la parte de arriba, el NOMBRE DE SU PERSONAJE, y pegan al lado su PASAPORTE.
3. Cada grupo pega alrededor de su silueta los sobres con las descripciones detalladas del viaje del personaje.
4. Por último, distribuimos a todos los y las participantes alrededor de la sala en disposición de escuchar. Los grupos, por turnos, se situarán al lado de su silueta y explicarán al resto de participantes sus viajes, señalando en el mapamundi el viaje realizado.
5. Cada vez que, mientras cuentan su historia, los grupos pasen por una de las fases, extraerán la cartulina de color del interior del sobre con las emociones correspondientes inscritas en ella.
6. Tras deliberar, pegarán la cartulina con la emoción que destacan de cada fase en la parte de su silueta a la que crean que corresponde esa emoción. Obviamente, se trata de elecciones subjetivas y simbólicas para las que no hay respuestas únicas: unos pueden elegir la ANGUSTIA y situarla en el cuello de su silueta; otro grupo puede elegir la ALEGRÍA y sentir que debe ir en los pulmones, mientras otro grupo puede optar por pegarla en la sonrisa, etc.
7. Esta acción de carácter poético ayudará a tomar conciencia de la dimensión emocional de cualquier proceso migratorio y, a su vez, permitirá a los y las participantes integrar las emociones surgidas durante el juego.

OBJETIVOS

Reflexionar sobre la dimensión humana y el carácter único de la experiencia migrante.

Tomar conciencia de lo que se pretendía con toda la secuencia de actividades (visionado, juego de rol, cierre).

PARTE 3

REFLEXIÓN

- Tras este cierre de carácter emocional, abramos un turno de intervenciones para comentar entre todos cómo se ha desarrollado el juego. ¿Qué aspectos del mismo nos han sorprendido más? ¿Qué dinámicas han funcionado bien y cuáles mejoraríamos? ¿Cómo nos hemos sentido participando en él? Etc.
- Igualmente, podemos aprovechar para vincular la actividad a la película y a la vida real y reforzar el mensaje de la actividad: la necesidad de ver a los migrantes como personas y no como fenómenos abstractos, y el comprender que sus emociones son genuinas, únicas e individuales.
- Podemos pensar con los participantes posibles propuestas de acción en el centro educativo o en el barrio / pueblo sobre las cuestiones planteadas a lo largo de la actividad.

ANEXOS



la pomenje





PASAPORTE //////////

Apellidos	Nombre
<hr/>	<hr/>
Edad	Sexo
<hr/>	<hr/>
Procedencia	Idioma
<hr/>	<hr/>
A qué se dedica	
<hr/>	
Aficiones	
<hr/>	

Familia y amigos	Un sueño que quiere cumplir en la vida
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Qué le lleva a emigrar	Carácter y emociones
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTE //////////

Apellidos	Nombre
Edad 12 años	Sexo Mujer. Viaja con alguien de su familia
Procedencia Rumanía (Bucarest)	Idioma Rumano
A qué se dedica	
Aficiones	

<p>Familia y amigos</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Un sueño que quiere cumplir en la vida</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Qué le lleva a emigrar</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Carácter y emociones</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTE ////////////////

Apellidos	Nombre
_____	_____
Edad 30 años	Sexo Hombre
Procedencia Guinea Conakry (Conakry)	Idioma Fula, francés
A qué se dedica	



Aficiones	



Familia y amigos	Un sueño que quiere cumplir en la vida
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Qué le lleva a emigrar	Carácter y emociones
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

PASAPORTE //

Apellidos _____	Nombre _____
Edad 19 años	Sexo Mujer
Procedencia Nigeria (Port Harcourt)	Idioma Inglés, yoruba
A qué se dedica _____	
Aficiones _____	



Familia y amigos

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Qué le lleva a emigrar

Carácter y emociones

PASAPORTE //////////

Apellidos	Nombre
Edad 35 años	Sexo Hombre
Procedencia Ecuador (Esmeraldas)	Idioma Español
A qué se dedica	
Aficiones	




<p>Familia y amigos</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Un sueño que quiere cumplir en la vida</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Qué le lleva a emigrar</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Carácter y emociones</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTE ///////////////

Apellidos	Nombre
_____	_____
Edad 30 años	Sexo Mujer
Procedencia Uruguay (Trinidad)	Idioma Español
A qué se dedica	

Aficiones	




<p>Familia y amigos</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Un sueño que quiere cumplir en la vida</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Qué le lleva a emigrar</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Carácter y emociones</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

PASAPORTE //////////

Apellidos _____	Nombre _____
Edad 35 años	Sexo Hombre
Procedencia China (Pekín)	Idioma Chino
A qué se dedica _____	
Aficiones _____	

Familia y amigos

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Qué le lleva a emigrar

Carácter y emociones



PASAPORTE ////////////////

Apellidos _____ **Nombre** _____

Edad
17 años **Sexo**
Hombre

Procedencia
Marruecos (Ryad) **Idioma**
Francés, árabe

A qué se dedica

Aficiones



Familia y amigos

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Qué le lleva a emigrar

Carácter y emociones

PASAPORTE //

Apellidos _____	Nombre _____
Edad 21 años	Sexo Mujer
Procedencia Senegal (Ziguinchor)	Idioma Wolof, francés
A qué se dedica _____	
Aficiones _____	



Familia y amigos _____ _____ _____ _____ _____	Un sueño que quiere cumplir en la vida _____ _____ _____ _____ _____
Qué le lleva a emigrar _____ _____ _____ _____ _____	Carácter y emociones _____ _____ _____ _____ _____

PASAPORTE //////////

Apellidos	Nombre
Edad 40 años	Sexo Mujer
Procedencia Pakistán (Quetta)	Idioma Urdu, inglés
A qué se dedica	
Aficiones	




<p>Familia y amigos</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Un sueño que quiere cumplir en la vida</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Qué le lleva a emigrar</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Carácter y emociones</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTE ////////////////

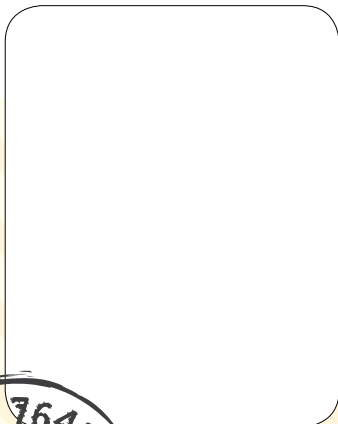
Apellidos	Nombre
_____	_____
Edad 23 años	Sexo Mujer
Procedencia Rusia (Moscú)	Idioma Ruso
A qué se dedica	

Aficiones	




<p>Familia y amigos</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Un sueño que quiere cumplir en la vida</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Qué le lleva a emigrar</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Carácter y emociones</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

PASAPORTE ////////////////



Apellidos

Nombre

Edad

29 años

Sexo

Hombre

Viaja con su su mujer (27 años) y su hija (5 años)

Procedencia

Siria (Aleppo)

Idioma

Árabe, armenio, inglés

A qué se dedica

Aficiones

Familia y amigos

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Qué le lleva a emigrar

Carácter y emociones

PASAPORTE ////////////////

Apellidos _____	Nombre _____
Edad 25 años	Sexo Hombre
Procedencia Afganistán (Kabul)	Idioma Dari, inglés
A qué se dedica _____	
Aficiones _____	

Familia y amigos

Un sueño que quiere cumplir en la vida

Qué le lleva a emigrar

Carácter y emociones

49



La promesa

Esta guía didáctica está basada en una actividad realizada en el marco del encuentro de estudiantes participantes en la propuesta **Conectando mundos**, en la que se abordaron las migraciones como temática central de la propuesta.

Especial reconocimiento a la asociación **A Bao A Qu** y a su proyecto **Cinema en curs / Cine en curso**, cuyas metodologías de visionado, resultado de una extensa labor de valor incalculable para la transmisión del cine, están en la base de las que se proponen en este libro.

Autoría: Pep Garrido Montblanch
Diseño y edición: Estudi Lluís Torres
Ilustración: Xavier Gàndara, Peix
Corrección lingüística: Albert Nolla
Coordinación: Begoña Carmona y Anna Duch



OXFAM Intermón