

la promesa

[A promesa]

Cinefórum e xogo de rol
**SOBRE AS EMOCIÓN
DAS PERSOAS EMIGRANTES**



GUÍA DIDÁCTICA

Esta proposta didáctica diríxese ao alumnado de Educación Secundaria e é idónea tanto para contextos de educación formal como non formal. O seu obxectivo é abordar o tema da inmigración desde a perspectiva das emocións da persoa emigrante a través dun xogo de rol que parte da visualización dun filme, polo que pode ser útil para traballar competencias moi diversas (a lingüística e audiovisual; a artística e cultural; a de coñecemento e interacción co mundo físico; a social e cidadá).

ÍNDICE

RESUMO E OBXECTIVOS DA PROPOSTA 3



CINEFÓRUM 5

Filmes propostos para cinefórum 6

Antes de ver o filme 8

Despois de ver o filme 10

O XOGO DE ROL 13



Antes de iniciar 14

FASE 1. O personaxe e a súa necesidade 18

FASE 2. Antes de partir 22

FASE 3. Despedida 24

FASE 4. Viaxe 26

FASE 5. Fronteira 27

FASE 6. Chegada 28

FASE 7. Unha nova vida 30

FASE 8. Unha nova xente 31

FASE 9. Dó 32

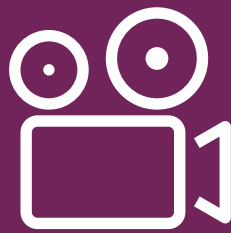
FASE 10. Futuro 33

Peche da actividade: persoas e emocións 34

ANEXOS 36



RESUMO E OBJECTIVOS da proposta



to ponerse



OBXECTIVOS XERAIS

Abordar a experiencia emigrante desde unha perspectiva emocional e empática.

Sensibilizar os participantes sobre a problemática da migración.

Quebrar tópicos e estereotipos sobre as migracións.

RESUMO

Contra unha visión xeneralizadora e abstracta da persoa emigrante, esta proposta didáctica quere potenciar unha visión concreta e emocional da súa realidade. As migracións son un feito masivo, mais non desperso: cada emigrante ten a súa propia historia, e as súas emocións son persoais, únicas e xenuínas. Por iso, e para aproximar estas emocións do alumnado, optaremos por colocar o vivencial no centro do proceso, a través dun xogo de papeis.

A proposta consta de dous bloques diferenciados:

- En primeiro lugar, a visualización e comentario dun filme que escoleremos entre unha lista de filmes propostos que consideramos adecuados, para o cal se propón unha breve introdución previa á visualización e unha guía para a análise posterior.
- En segundo lugar, o xogo de rol que resulta da visualización, cunha fase inicial de creación de personaxes, o xogo propiamente dito e un peche común para todo o grupo.

ALGUNHAS SUXESTIÓNS

A visualización e comentario dos filmes tamén será enriquecedor se se decide propor como actividade autónoma, sen o posterior xogo de rol. Polo contrario, especialmente con participantes moi mozos, é imprescindible realizar a visualización e comentario dun dos filmes antes de abordar o xogo de rol para garantir que o grupo comprenda a formulación e o ton da proposta.

Recoméndase contar cun mínimo de tres sesións de traballo: unha para a visualización e comentario do filme, e dúas para o xogo de rol e o peche.

CINEFÓRUM: Filmes



la pomenje

Filmes propostos para o cinefórum



A que segue é unha lista con filmes moi indicados para traballar a cuestión das migracións colocando no centro as emocións da persoa emigrante, xunto cunha pequena sinopse de orientación. Indubidabelmente, non son os únicos filmes existentes adecuados. Mas si algúns dos mellores.

A PROMESA / LA PROMESSE DE LUC E JEAN-PIERRE DARDENNE (BÉLXICA, 1996)

Obra prima sobre os baixos fondos da Europa contemporánea, sobre a inmigración ilegal e as súas condicións de vida, sobre a miseria humana. Mais, sobre todo e antes de nada, filme que relata a traxectoria moral dun mozo, Igor, que, despois do accidente dun dos traballadores ilegais do seu pai, lle promete ao moribundo que coidará de súa esposa Assita e do seu bebé. Igor deberá enfrontarse a seu pai e aos valores aceptados por costume para cumprir coa "promesa". Un lento despertar á conciencia moral, ao compromiso persoal, ao deber para co outro. Unha longa iniciación cara á verdade que fará que perda seu pai e encontrar, en troca, a dignidade humana.

A OUTRA FACE DA ESPERANZA / THE OTHER SIDE OF HOPE DE AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2017)

Helsinki. Dous destinos crúzanse. Wikhström, de cincuenta anos, decide mudar a súa vida e abrir un restaurante. Khaled é un mozo refuxiado sirio, que chega á capital por accidente. A súa petición de asilo é recusada, mais mesmo así decide ficar. Unha tarde, Wikhström encóntrao na porta do seu restaurante e, emocionado, decide ofrecerlle a súa axuda.

LE HAVRE DE AKI KAURISMÄKI (FINLANDIA, 2011)

Marcel Marx, famoso escritor bohemio, exiliouse voluntariamente e estableceuse na cidade portuaria de Le Havre (Francia), onde vive satisfeito traballando como limpabotas, porque así se sente máis próximo da xente. Despois de renunciar ás súas ambicións literarias, a súa vida decorre sen sobresaltos entre o bar da esquina, o seu traballo e a súa esposa Arletty; mais, cando se cruza no seu camiño un neno negro inmigrante, terá que loitar contra os fríos e cegos mecanismos do Estado, armado unicamente co seu optimismo e coa incondicional solidariedade dos veciños do barrio, para evitar que o seu protexido caia nas mans da policía.

DHEEPAN DE JACQUES AUDIARD (FRANCIA, 2015)

Un home foxe da guerra civil en Sri Lanka e, para conseguir que Francia lle conceda o dereito de asilo, fai pasar pola súa familia unha muller e unha nena que foxen tamén do país. Unha vez en Francia, encontra traballo como porteiro nun edificio situado nun barrio problemático dos arrabaldes. A pesar de no falaren francés, adaptacióne progresivamente ao seu novo país.

A FERIDA / LA BLESSURE DE NICOLAS KLOTZ (FRANCIA, 2004)

Blandine chega ao Aeroporto Charles de Gaulle para se reunir con seu esposo Papi en París. A pesar das peticións de asilo, é encerrada nun calabozo xunto con outros africanos, humillada, maltratada, á espera da deportación inmediata. Papi investiga o seu paradiro en "chegadas", mais só topa con respostas desinteresadas e enganosas. Cando Blandine é ferida nunha escaramuza mentres as autoridades tentaban levala á forza, un empregado do Ministerio dos Asuntos Exteriores sálvaa da expulsión. Finalmente, réunese con Papi nunha parcela comunal, cuxos habitantes comparten as súas duras historias da súa pasaxe por Francia. A Blandine custaralle encontrar a forza necesaria para saír adiante.

A BOA MENTIRA / THE GOOD LIE DE PHILLIPPE FALARDEAU (ESTADOS UNIDOS, 2014)

Un refuxiado da guerra civil sudanesa convive nos Estados Unidos con outros nenos sudaneses. Despois da súa chegada á América, os rapaces coñecen Carrie, unha traballadora social que, consciente da súa traxedia, trata de lles aprender cómo se deben desenvolver nun mundo tan distinto do seu.

FLORES DOUTRO MUNDO DE ICÍAR BOLLÁIN (ESPAÑA, 1999)

Patricia, unha dominicana, busca un fogar e unha seguranza económica que a súa situación de inmigrante ilegal non lle permite alcanzar en Madrid. Milady, unha cubana de vinte anos, soña con percorrer o mundo. Marirrosi, unha bilbaína con casa e traballo, vive na máis completa soidade, unha soidade como a que comparten Alfonso, Damián e Carmelo, veciños de Santa Eulalia, unha vila sen mulleres casadeiras nin futuro. Grazas a unha festa organizada polos solteiros da vila, uns e outras coñécense e comeza unha agri doce historia de convivencias ás veces imposíbeis. Españois e americanos fusionáranse nunha soa comunidade que non precisa de bandeira.

LAMERICA DE GIANNI AMELIO (ITALIA, 1994)

Despois da caída del comunismo, os albaneses soñan cun futuro mellor e confían na xenerosidade da veciña Italia, mais a realidade dista moito dos seus soños. Algúns deles son contratados por Gino e Fiore, dous empresarios italianos que acaban de comprar unha antiga fábrica de zapatos coa única intención de faceren diñeiro rápido á custa dos inmigrantes. Porén, unha serie de circunstancias fan que un deles coñeza en carne propia o drama da inmigración.

Antes de ver o filme



10 MINUTOS



OBXECTIVOS

Conseguir o interese do alumnado.

Contextualizar a visualización.

Xerar un ambiente respectuoso e receptivo.

Familiarizar os e as participantes cos autores do filme e coas súas intencións.

Pór en valor o feito de ver un cinema "diferente" na súa versión orixinal, tal como foi concibido.

UNHA INTRODUCCIÓN

Trátase sobre todo de obter o interese e o desexo do alumnado. Conseguremos isto, por exemplo, pondo en valor os cineastas (explicando quén é o realizador ou a realizadora do filme escollido, cómo entende o cinema, cuál é a súa traxectoria, qué características teñen os seus filmes, etc.) e contando cómo realizaron o filme se coñecemos os detalles, ou convidando o alumnado a investigalo pola súa conta na rede.

É importante non desvelar nada esencial da historia a fin de non romper o interese pola historia. Mesmo así, a miúdo unha introdución argumental e algunhas pistas para a visualización poden axudar a orientar a atención e o interese do grupo.

Igualmente, está na nosa man crear as condicións para que o diálogo poida ser fluído, estimulante e cómodo. É interesante, por exemplo, mudar a disposición habitual das mesas e colocalas en forma de U. Iso permite que todo o grupo vexa a pantalla e tamén que se vexan entre eles, creando así un ambiente máis recollido.

UN CINEMA "DIFERENTE"

Podemos traballar tamén a cuestión de que van ver un cinema "diferente" (talvez, para moitos, estraño), non en termos negativos, senón como unha ocasión privilexiada. De forma paradoxal, ese cinema "diferente" é máis próximo das nosas vidas do que están acostumbrados a ver. Por iso, alégranos tanto compartilo (sen dúbida, é chave nisto que nos guste honradamente o que mostramos).

A VERSIÓN ORIXINAL

Por razóns parecidas, veremos o filme na súa versión orixinal con subtítulos. Na maior parte dos filmes que propomos, e nun tema como o que abordamos (as migracións e as súas emocións), a audición das diferentes linguas no seu son orixinal fornece unha riqueza engadida á visualización. A versión dobrada traizoaría esa pluralidade de voces.

Ademais, é a única maneira que permite velas como realmente foron concibidas polos seus directores. Tamén permite asistir ao traballo dos actores e actrices en toda a súa dimensión: como sabe calquera persoa que algunha vez teña actuado (aínda que só o fixese moi puntualmente), a interpretación non pasa unicamente pola xestualidade e polas expresións do rostro, senón que o ton de voz e a forma de dicir as frases teñen un valor fundamental. É preferíbel non converter os subtítulos nunha gran "cuestión", aínda que non está de máis compartir co grupo estas reflexións a fin de evitar medos. Aínda que é certo que, pola falta de costume,

esta modalidade de visualización pode xerar resistencias entre o alumnado, tamén o é o feito de seren capaces de vencelas sen maior dificultade á medida que a visualización avanza. Ademais, as novas culturas de visualización, mediatizadas sobre todo polo acceso virtual a obras de todas as procedencias, xogan neste sentido a favor da versión orixinal.

Despois de ver o filme



20-30 MINUTOS



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre o sentido do filme visto.

Identificar as emocións sentidas polos personaxes.

Comprender a dimensión humana e o carácter único da experiencia emigrante.

DESCANSO

Contemplemos cinco minutos de descanso para que o grupo comece a assimilar o filme e encare o traballo posterior coa predisposición adecuada.

METODOLOXÍA

É interesante tentar abrir a análise e a reflexión a partir das inquietudes, intereses, dúbidas, comentarios e fascinacións dos e das propias participantes. Trátase de xerar un ambiente de traballo en que a reflexión non se basee na transmisión dun discurso por parte do profesor ou profesora, senón que parta do diálogo, de "recordar e ollar o filme xuntos", e así descubriría, na medida do posíbel, é interesante partir non dun saber previo, senón do que se ve na pantalla. Se ollarmos con atención, todos encontraremos elementos interesantes. Da suma de todas as observacións xurdirá unha visión de conxunto máis rica.

Así como ao comezo mudamos a disposición do alumnado para mellorar as condicións de diálogo, tamén é interesante establecer unas pautas claras para o diálogo. Por exemplo: 1) Nunca se interromperá a quen está a falar; 2) Todas as opinións son válidas e valiosas. De feito, o papel do profesor ou profesora tamén consiste en gran medida en extraer o mellor de cada contribución e levala máis alén do que os e as participantes proñen inicialmente.

Finalmente, é importante ter presente que pode que aquilo que máis interese ou impacte ao alumnado sexa algo que non prevíramos. Terá que ser aproveitado moi especialmente. O marabilloso do cinema é a súa capacidade para apelar ás emocións, e a cada un dunha maneira distinta. Hai que preservar esa individualidade e aproveita para enriquecer a reflexión do grupo. O ou a docente tamén pode expresar as súas opinións non desde a posición do saber, senón como alguén que, do mesmo modo que o alumnado, viu o filme.

O DIÁLOGO

Por norma xeral, o diálogo posterior á visualización debería partir da dimensión emocional dos e das espectadoras para chegar a unha análise máis intelectual.

Isto é:



Unha primeira fase en que compartimos as nosas emocións con respecto ao filme.

- Que vos pareceu o filme?
- Gustouvos?
- Que sensacións tivestes? Emocionouvos?
- Escollede a secuencia que máis vos gustou. Busquémola, volvamos vela e comentémola.



Podemos abordar con máis detalle algunhas cuestións expresivas e cinematográficas.

- Que planos do filme lembrades con máis intensidade?
- Chamouvos a atención algún movemento de cámara en especial? Por que credes que a cámara segue deste modo os personaxes?
- Cal diríades que é a paleta de cores deste filme?
- Sorprendeuvos o tratamento da luz e da escuridade nalgunha secuencia?
- Que vos pareceu o traballo de son? E a banda sonora?
- Estamos acostumbrados a ver este tipo de cinema? En que se diferencia do cinema que adoitamos ver?



Unha fase de carácter descritivo, en que nos pomos de acordo sobre o que vimos e tentamos lembrar e describir o filme. Podemos comezar a prestar máis atención ás cuestións vinculadas á inmigración, con vistas ao xogo de rol posterior.

- Que historia nos conta o filme?
- Quen son os seus protagonistas?
- Que problemas teñen? Como tratan de resolvelos?
- Como é a vida das persoas inmigrantes do filme?
- Somos capaces de describir de principio a fin a historia como emigrantes dos personaxes principais? Como e por que saíron do seu país? Como foi a súa chegada? Como sobreviven? Con que problemas chocan?
- Por que estados emocionais pasan os personaxes ao longo do filme? Podemos enumeralos?
- Como acaba o filme? Credes que podería ter acabado dalgunha outra forma?



Unha cuarta fase en que analizamos o filme en profundidade. Colocamos xa todo o peso do diálogo nas emocións que o filme pon en xogo con relación ás persoas emigrantes.

- De que nos fala o filme? Estades de acordo? Por que?
- Sonvos próximos os problemas que nela se expoñen? Vedes algunha relación coa realidade?
- Se vos poñedes no lugar dos personaxes, credes que actúan correctamente? Fariades o mesmo no seu lugar?
- Credes que a súa historia é normal ou excepcional?
- Imaxinabades deste modo o que relata o filme, coa información con que contabades dos medios de comunicación?
- Credes que todas as persoas emigrantes teñen a mesma historia ou que cada unha é única e distinta aínda que garden, lóxicamente, cousas en común?

Estas últimas reflexiónes lévannos de xeito natural á segunda parte desta proposta: o xogo de rol.



Finalmente, se terminamos aquí a proposta e non continuamos a facer o xogo de rol, suxerimos realizar tamén algunhas preguntas que conviden a reflexionar sobre a propia experiencia educativa para recoñecer o que lles forneceu e o que poden facer a partir de agora con relación a situacións de migración.

- Que vos pareceu esta actividade?
- Que vos forneceu? Descubrimos algo? Mudastes ideas previas que puidésedes ter sobre o tema das migracións?
- Que credes que se podería facer para sensibilizar outras persoas sobre a situación das persoas emigrantes?
- Que desafíos con relación ás persoas emigrantes credes que temos como sociedade?

O XOGO de rol



la poneste

Antes de iniciar



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre a experiencia da persoa emigrante desde a vivencialidade.

Afondar nos distintos estados emocionais polos que pasa a persoa emigrante.

Tomar conciencia das particularidades implícitas en cada proceso migratorio.

Ser capaces de pensar desde a perspectiva dunha persoa emigrante.

INTRODUCCIÓN

O filme axudounos a nos aproximar da cuestión das migracións desde unha escala humana, menos estatística e máis emocional. Coa súa historia aprendemos que se, en lugar de ver as migracións unicamente como un fenómeno sociolóxico, aproximamos a lupa, encontramos persoas con historias únicas e emocións xenuínas.

Con este mesmo espírito, abordamos a seguinte etapa da proposta.

Trátase dun xogo de papeis dialogado. Cada grupo de participantes creará, ao máis puro estilo do guionista, un personaxe inmerso no seu propio proceso migratorio. Os e as docentes, a título de "masters" do xogo de rol, irán propondo aos grupos os distintos desafíos a que o seu personaxe se vai ter que afrontar na súa migración. A través da deliberación e do diálogo co seu "master", os grupos irán tomando as decisións do seu personaxe (o que facer, con quen falar, qué pasos seguir) e determinando os distintos estados emocionais polos cales atravesará.

- Cal vai ser a historia de cada personaxe?
- Que camiños lle tocará emprender?
- Por que emocións atravesará?

PARTICIPANTES

Os grupos

Dividimos os e as participantes en grupos de cinco persoas.

Podemos xogar con grupos máis reducidos sen problema. Polo contrario, **grupos máis extensos dificultarán** a axilidade do xogo.

Equipo docente

Os e as docentes terán a mesma función que a dun "master" no xogo de rol. Deberán ser os e as interlocutoras de cada grupo, pórilles conflitos ou oportunidades diante e desenvolver as situacións para o grupo.

Aínda que o xogo de rol pode ser levado por un só "master", dado que se trata dun papel crucial no desenvolvemento do xogo, suxerimos ao profesorado que, na medida do posíbel, busque a colaboración doutros profesores e profesoras que poidan contar co tempo suficiente como para colaborar coa actividade.

Ah, profesores, non vos asustedes, mais de agora en diante... pasades a vos chamar "masters"!

DINÁMICA DO XOGO

O xogo consiste en levar un personaxe emigrante creado polos participantes a través das distintas etapas do proceso migratorio, que no xogo se visibilizan como unha serie de dez fases claramente diferenciadas:

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 1. O personaxe e a súa necesidade | 6. Chegada |
| 2. Antes de partir | 7. Unha nova vida |
| 3. Despedida | 8. Unha nova xente |
| 4. Viaxe | 9. Dó |
| 5. Fronteira | 10. Futuro |



O XOGO PODE SER ACURTADO?

Se considerarmos que se trata de demasiadas fases para o grupo de participantes con que traballamos, podemos prescindir dalgunhas delas para acurtar a duración do xogo. Só as seguintes fases son absolutamente imprescindibles para os obxectivos últimos do xogo: o personaxe e a súa necesidade; despedida; fronteira; chegada; unha nova vida; dó. En ningún caso deberíamos prescindir delas.

En cada fase hai dous momentos:**1. Encargo e deliberación**

Ao inicio de cada fase, os grupos recibirán unha encomenda por parte do "master". Polo xeral, entregaráselles un sobre co título da fase no exterior e unha cartolina de cor no interior. Os grupos deberán decidir cál é a historia do seu personaxe nese momento do seu proceso migratorio e anotala no exterior do sobre. Ademais, deberán deliberar sobre as emocións que o seu personaxe sente nesa etapa e anotalas na cartolina do interior.

Para facer estas deliberacións, o grupo retirarase a algún espazo cómodo. O "master" pode ir pasando polos diferentes grupos para ver cómo lles vai.

**2. Diálogo**

Ao final de cada fase (cando o grupo finalice a situación proposta, ou cando se considere que xa lle dedicaron bastante tempo), os grupos acudirán a encontrarse co seu "master" para lle explicar as decisións tomadas. Será entón iniciada unha fase de diálogo co "master".

A tarefa do "master" aquí é dialogar co grupo para os facer evolucionar nas súas vivencias e facer aflorar as emocións que puideren xurdir nesa fase: facer preguntas, formular dúbidas, decidir pórilles algún problema extra, ilustrar algún ambiente de maneira especialmente nítida, obrígalos a alterar as súas decisións, afondar nas súas emocións, propor novas situacións imprevistas, etc.

O obxectivo do xogo non é o de realizar unha viaxe o máis fiel posíbel á realidade, senón o de **facen aflorar as emocións que as persoas emigrantes poidan estar a vivir.**

Ao longo da presente guía didáctica, ofrécense "pistas" e "exemplos" para o "master" que serán de utilidade para abordar estes momentos de diálogo.

Cando o "master" considere que esta fase xa fai bastante xogada, fai avanzar ao grupo para a seguinte.

MATERIAL NECESARIO



- **1 pasaporte de personaxe por grupo.**
A guía inclúe un deseño estándar para o pasaporte. (Ver anexos).



- **10 sobres por grupo.**
Cartolinas de dez cores distintas (haberá que metelas dentro dos sobres).



- **Un mapamundi.** (Ver anexos).



- **Papel de embalar longo (para que nel entren as siluetas que todos os grupos debuxarán).**



- **Rotuladores e masilla adhesiva ou fita adhesiva.**

ESPAZO E TEMPORIZACIÓN

Recoméndase dedicar un mínimo de dúas sesións ao xogo de rol e ao seu posterior peche. Sen dúbida, podemos decidir alongalo aínda máis se o considerarmos conveniente.

Recoméndase igualmente, na medida do posíbel, realizar o xogo en espazos ao aire libre. Contribuirá para facer máis agradábeis os momentos de diálogo.

O diálogo é realizado grupo a grupo; non se pode realizar con máis dun grupo. Pódese aproveitar o momento en que varios grupos estean a deliberar para realizar o diálogo co grupo que xa estea a terminar de deliberar, e aproveitar así os espazos para levar varios grupos en simultáneo.

PARA TER EN CONTA

Este xogo de rol pon en xogo cuestións emocionais e identitarias que poden apelar intimamente aos participantes. Indubidablemente, esta é a súa gran potencia, mais por iso mesmo debemos prepararnos para todas as situacións con responsabilidade e coidado.

Prever posíbeis situacións embarazosas, conflitos ou aspectos que deben ser tratados con máis tacto (por exemplo, con alumnado emigrante ou con grupos en que poidan ocorrer intervencións irrespectuosas), axudaranos a abordalos adecuadamente no caso de xurdiren.

Fase I: o personaxe e a súa necesidade



OBXECTIVOS

Aprender a construír un personaxe desde a verosimilitude.

Imaxinar vidas posíbeis.

Prestar especial atención á dimensión emocional do personaxe.

Reflexionar sobre os posíbeis detonantes dun proceso migratorio.

Coñecer os principais fluxos migratorios do planeta.

VARIANTE: OS ESTEREOTIPOS

Se constrúen o personaxe partindo só do que xa saben, tamén podemos aproveitar despois do xogo para traballar os estereotipos sobre as distintos orixes de emigración. Veremos como moitos dos aspectos cos que traballaron, despois de procurar información, se mostran como falsas ideas preconcebidas.

DISTRIBUCIÓN DE PASAPORTES

En primeiro lugar, e antes de comezar a viaxe, cada grupo deberá crear o seu personaxe minuciosamente. Para iso, contarán só cun Pasaporte de Personaxe que contén uns datos mínimos como punto de partida:

1. ROMANÍA, Bucarest. (Idioma: romanés). 12 anos. Muller. (Viaxa con alguén da súa familia).
2. GUINEA CONAKRY, Conakry. (Idioma: fula, francés). 30 anos. Home.
3. NIXERIA, Port Harcourt. (Idioma: inglés, ioruba). 19 anos. Muller.
4. ECUADOR, Esmeraldas. (Idioma: español). 35 anos. Home.
5. URUGUAI, Trinidad. (Idioma: español). 30 anos. Muller.
6. CHINA, Pequín. (Idioma: chinés). 35 anos. Home.
7. MARROCOS, Ryad. (Idioma: francés, árabe). 17 anos. Home.
8. SENEGAL, Ziguinchor. (Idioma: wolof, francés). 21 anos. Muller.
9. PAQUISTÁN, Quetta. (Idioma: urdú, inglés). 40 anos. Muller.
10. RUSIA, Moscova. (Idioma: ruso). 23 anos. Muller.
11. SIRIA, Aleppo. (Idioma: árabe, armenio, inglés). 29 anos. Home. (Viaxa coa súa familia: súa muller de 27 anos e súa filla de 5 anos).
12. AFGANISTÁN, Kabul. (Idioma: dari, inglés). 25 anos. Home.

EXPLICACIÓN DA PRIMEIRA FASE A TODOS OS GRUPOS

A construción do personaxe

Os grupos, por tanto, contan só cuns poucos datos en cada tarxeta para comezar a construír un personaxe. Deberán cubrir o Pasaporte de Personaxe con moita atención: é importante que o personaxe sexa verosímil, case como se estivermos a falar dunha persoa real.

Para iso, cada grupo realizará unha pequena investigación sobre a situación que poida estar a vivir o seu personaxe: datos sobre o país en que vive, causas das migracións, medios de transporte que adoitan ser utilizados, qué problemas acostuman encontrar, etc. Esta información será utilizada nas diferentes fases do xogo. Esta tarefa pode ser encargada para realizar en casa.

Fornecemos un mapa nos anexos para que cada grupo poida situar o lugar de procedencia proposto e as rutas migratorias desde o referido lugar.

Non estará de máis contar co mapa, o pasaporte e a información obtida no espazo onde desenvolveremos o xogo de rol.

En definitiva: como mellor coñezan os grupos o seu personaxe, mellor poderán determinar as súas reaccións, máis natural será tomar decisións por el e, en definitiva, máis vivo estará o personaxe. Como se adoita dicir no cinema, traballar a partir dos personaxes facilita a construción de historias densas, coherentes, cheas de vida. É moi importante que o grupo se apropie do seu personaxe, que o fagan seu, que o sintan próximo. Nunha palabra, que o queiran.

Pasaporte de personaxe



FOTO: terán que facer un debuxo

IDADE: xa vén dada

SEXO: xa vén dado

PROCEDENCIA: xa vén dada

IDIOMA: xa vén dado

NOME: (se, se for posíbel, APELIDOS)

A QUÉ SE DEDICA: Ten algunha profesión? É estudante?

PAIXÓNS: Ten hobbies? Que fai no seu tempo de lecer?

FAMILIA E AMIGOS: Cal é a súa relación con eles?

QUÉ O/A LEVA A EMIGRAR: expliquemos a historia persoal do noso personaxe e as razóns da súa migración

UN SOÑO QUE QUER CUMPRIR NA VIDA

CARÁCTER E EMOCIÓNS: os personaxes, como nós, teñen un carácter e uns sentimentos. Debemos ser coidadosos con isto. Non creamos paspáns: creamos personaxes que teñen un carácter e unha personalidade, e que senten. Como describiríamos o seu carácter? É extravertido ou introvertido? É estábel ou inestábel? É alegre ou triste? Irritábel ou tranquilo? Apaixonado ou apático?

PASAPORTE DE EJEMPLO



Nos anexos encontrarás os pasaportes para imprimir e un en branco para crear novos personaxes.

A continuación, fornecemos un pasaporte de exemplo como se un grupo xa o tivese cuberto.

Este personaxe é o que usaremos en adiante na guía didáctica para pór todos os exemplos.

21 anos / Muller / Senegal (Ziguinchor) / Wolof, francés



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

Apelidos

N'Diouf

Nome

Fatoumata

Idade

21 anos

Sexo

Muller

Procedencia

Senegal (Ziguinchor)

Idioma

Wolof, francés

A qué se dedica

Vende peixe todos os días no mercado de Ziguinchor.

Paixóns

Fatoumata é unha moza moi creativa. Adora cantar e danzar desde que era unha nena.

FAMILIA E AMIGOS

Vive con seus pais e seus tres irmáns (dúas irmás e un irmán, os tres menores) nunha diminuta casa de aluguer nos arrabaldes de Ziguinchor. Lévasse moi ben con todos. Teñen, claro está, as súas pequenas disputas, mais a Fatoumata os enfados adoitan durarlle moi pouco. É como unha segunda nai para seu irmán menor, Mamadou, de sete anos.

A súa mellor amiga é Khady, unha moza de 23 anos que traballa con ela no mercado. Non teñen segredos unha coa outra.

Qué a leva a emigrar

A súa familia ten graves problemas económicos e o propietario da casa en que viven ameazounos con desafiuzalos. Enviar Fatoumata a traballar á Europa para que mande diñeiro á súa familia parece ser a única alternativa. A moitos dos seus

coñecidos funcionoulles de marabilla.

Un soño que quere cumprir na vida

Fatoumata quere chegar a ser unha danzarina profesional.

Carácter e emocións

Fatoumata é unha chica extravertida, alegre e moi creativa. O seu carácter soñador fai que a miúdo pareza máis despistada do que é. O certo é que, nos seus tempos libres, pode pasar horas ollando ao mar mentres imaxina toda clase de aventuras fantásticas que despois trata de reproducir nos seus debuxos.

A boa música ten a virtude de alegrala.

Entristécea ver a seus pais tan preocupados polo futuro de seus irmáns pequenos e está disposta a facer o que faga falta para lles devolver o sorriso.

CADA GRUPO PRESENTALLE O SEU PERSONAXE AO “MASTER”

O “master” pode aproveitar a presentación do grupo para axudalos, a través do diálogo, a completar o pasaporte e enriquecer aspectos da personalidade ou da vida do personaxe.

EXEMPLO



MASTER: Ah, así que Fatoumata é unha moza moi creativa...

GRUPO: Si, por iso as súas paixóns desde nena son cantar e danzar.

MASTER: Sabías que no Senegal existe a tradición artística de facer cadros con sal coreado? Como Fatoumata é tan creativa, credes que lle podería gustar debuxar con sal?

GRUPO: Iso sería xenial!

Así que na sección paixóns do pasaporte, tras o diálogo co “master”, o grupo ha escrito a información extra:



PAIXÓNS:

Fatoumata é unha moza moi creativa. Adora cantar e danzar desde que era unha nena, e a miúdo fai debuxos con sal coreado no seu tempo libre. Ás veces, son tan bonitos que os turistas llos queren comprar, e ela pode entón levar un diñeiro extra para casa.

Fase 2: Antes de partir



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre a preparación (burocrática, loxística, económica) que calquera proceso migratorio esixe.

Situarse no estado emocional dunha persoa emigrante nos momentos previos á súa partida.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

O "master" entrega un sobre cunha cartolina de cor no interior. No exterior do sobre, encóntrase escrita a frase: **"ANTES DE PARTIR"**.

Os grupos reciben unha encomenda

Terán que decidir de qué xeito cada persoa aborda os meses previos á súa partida: qué trámites realizar, con quen contactar, canto diñeiro necesitou, etc.



Terán que escribilo no exterior do sobre (moi sinteticamente). Na cartolina de cor do interior deberán anotar as EMOCIÓNNS que o seu personaxe experimentou ao longo do proceso (MEDO, INSEGURIDADE, TRISTEZA, ESPERANZA, ALEGRÍA...).



DIÁLOGO

Cando teñan realizado a encomenda, deben explicarlle ao "master" as decisións tomadas. Lembremos que a tarefa do "master" aquí é dialogar co grupo para os facer evolucionar nas súas vivencias: facer preguntas, colocar dúbidas, decidir formularlles algún problema extra, ilustrar algún ambiente de maneira especialmente nítida, obrígalos a mudar as súas decisións, afondar nas súas emocións, propor novas situacións imprevistas...

Cando o "master" considere que esta fase xa foi suficientemente xogada, fai avanzar o grupo para a seguinte.

EXEMPLO



GRUPO: Desde a terra de Fatoumata parten caiucos para as Illas Canarias. Ela e a súa familia hai moitos meses que están a aforrar para pagar ás persoas que organizan estas viaxes. Finalmente, reuniron o diñeiro suficiente e conseguiron sitios nun caiuco que sairá na semana próxima.

MASTER: Mais na familia de Fatoumata non saben que esas viaxes son moi perigosas? Non teñen unha forma máis segura de chegar?

GRUPO: Non teñen diñeiro nin papeis para a viaxe de avión. Ademais, teñen coñecidos que conseguiron chegar a España por este medio e iso dálles esperanza.

MASTER: A situación económica da familia debe ser moi desesperada para tomar esta determinación.

GRUPO: É así. De feito, os pais de Fatoumata teñen moito medo. Mais ela insiste en facer a viaxe, porque non pode soportar velos pasalo tan mal por máis tempo...

MASTER: Que emocións, por tanto, apareceron?

GRUPO: O medo, a desesperación, a esperanza, a valentía...

MASTER: Anotémolas na cartolina.



Fase 3: Despedida



OBXECTIVOS

Explorar as emocións que se poñen en xogo na despedida dunha persoa emigrante.

Identificar a despedida como un momento importante do proceso migratorio.

Traballar o valor do adeus.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

Chegou a hora de marchar.

O "master" entrega un sobre cunha cartolina de cor no interior. No exterior do sobre, encóntrase escrita a frase: **"A MIÑA DESPEDIDA"**

Os grupos reciben unha encomenda

Terán que decidir de qué xeito cada personaxe decide DICIR ADEUS AO SEU PAÍS E Á SÚA XENTE. (Un acto simbólico, unha última visita a un lugar moi querido, ou a alguén moi querido, unha festa?...)



Terán que escribilo no exterior do sobre (moi sinteticamente) Na cartolina de cor do interior deberán anotar as EMOCIÓNNS que o seu personaxe experimentou nesta acción (TRISTEZA, NOSTALXIA...).

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu "master" as decisións, e este ponas en cuestión e fai avanzar a historia do personaxe a través do diálogo (por exemplo, afondando na festa de despedida, nos amigos e amigas que asistiron, na música que soou, nos momentos máis emocionantes, nos actos que o personaxe fai por última vez...). Cando considere que o grupo xa se aproveitou suficientemente desta fase, pasa para a seguinte.

EXEMPLO



GRUPO: A noite antes de partir, Fatoumata vai á praia e déitase na area para ollar as estrelas da súa terra por última vez.

MASTER: É moi tarde?

GRUPO: Non sei. Talvez si. Non podía durmir e por iso decide ir á praia.

MASTER: Isto é, que toda a súa familia está a durmir... Fatoumata ten a sensación de se ter despedido xa deles?

GRUPO: Cando regrese á casa, antes de volver á cama, podería pasar polo cuarto de seus pais e darlles un beixo de despedida mentres dormen! Sería un bonito xeito de se despedir deles!

MASTER: Paréceme ben! Mais... Xusto cando beixa súa nai, ela acorda.

GRUPO: Fatoumata dille: "Boa noite".

MASTER: A nai dille: "Quérote moito. Teremos moitas saudades de ti."

GRUPO: Fatoumata dille: "Verémonos novamente en breve, mamá. Ten confianza. Todo sairá ben".

MASTER: Anotade as novas ideas no sobre.

Fase 4: Viaxe



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre a experiencia da viaxe.

Explorar as emocións da persoa emigrante durante a súa viaxe.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

O "master" entrega un sobre ao grupo cunha cartolina de cor no interior. No exterior figura a palabra "VIAXE".

Os grupos reciben unha encomenda

Contar a experiencia da viaxe.



Deben describir no exterior cómo se desenvolveu a viaxe. No interior do sobre hai unha cartolina de cor. Nela, deben escribir as EMOCIÓNNS que sentiron durante a viaxe.

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu "master" as decisións e este ponas en cuestión e fai avanzar a historia do personaxe a través do diálogo. Cando pense que o grupo xa aproveitou o bastante esta fase, pasa para a seguinte.

EXEMPLO



GRUPO: O caiuco parte de madrugada, despois de cargar a equipaxe, a auga, o arroz e as persoas que viaxan. Fatoumata pensa que vai demasiado cheo. Son unhas vinte persoas.

MASTER: Hai moita xente na praia?

GRUPO: Mariñeiros e outros viaxeiros. A familia de Fatoumata foi dicirlle adeus. Abrazáronse e choraron.

MASTER: Pagaron a viaxe?

GRUPO: Pagaron na semana pasada.

MASTER: Ok.

GRUPO: En fin, que a travesía transcorre sen problemas. O tempo é bo, e levan un GPS para se orientar.

MASTER: Ben, claro, transcorre sen problemas o primeiro día, mais ao segundo día comeza a chover...

GRUPO: Claro, mais os patróns da embarcación xa teñen experiencia e...

Fase 5: Fronteira



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre o papel da fronteira en calquera proceso migratorio.

Explorar as emocións da persoa emigrante na experiencia da fronteira.

ESCENA DIALOGADA

É hora de cruzar a fronteira. Aquí non haberá espazo para deliberacións en grupo: a escena dialogarase directamente co "master".

Por fin, o personaxe debe cruzar a fronteira, con todas as dificultades que iso implica. Deixamos á discreción do "master" pór máis ou menos impedimentos para que os personaxes crucen. A idea é que o grupo sinta plenamente as dificultades burocráticas, administrativas e até policiais desta ma experiencia.

Ao final desta escena dialogada, o "master" propiciará que crucen a fronteira e cheguen ao país. En principio, ninguén fracasa nesta parte da viaxe (aínda que, se escolleren mal... quén sabe).



Antes de avanzar, é entregado un sobre ao grupo coa correspondente cartolina de cor. No exterior escribirán sinteticamente cómo foi o seu paso pola fronteira, e na cartolina do interior, todas as EMOCIÓNs que sentiron (FRUSTRACIÓN, RABIA, CONFUSIÓN...).

EXEMPLO



GRUPO: Despois de pasar unhas semanas no campo de refuxiados das Illas Canarias para recentemente chegados en caiuco, Fatoumata negocia cos responsábeis do campo para poder saír.

MASTER: Ben, señora N'Diouf, ten vostede pasaporte?

GRUPO: Perdino durante a viaxe.

MASTER: Sen pasaporte nin permiso non pode vostede residir en España. e moito menos traballar.

GRUPO: Teño pasaporte, só que o perdín. O primeiro que farei é ir á embaixada e...

MASTER: Como podo estar seguro de que non nos está a enganar?

GRUPO: Por favor, confíen en min...

MASTER: Coñece vostede alguén no país?

Fase 6: Chegada



OBXECTIVOS

Tomar conciencia do que significa chegar a un novo país.

Situarse no estado emocional dunha persoa emigrante recentemente chegada.

ENCARGO E DELIBERACIÓN... SEN SOBRE?

Sen a entrega de sobre a que vos temos acostumados, os grupos reciben simplemente unha encomenda:

Encomenda

IMPORTANTE:

“Moi ben. Chegastes ao país ao cal pretendades chegar. E agora que?”

Lánzalles a pregunta, mais non anticipa ningunha opción.

Os grupos deben ficar cunha sensación total de desorientación, de máxima liberdade e en simultáneo máximo desamparo. Reúnense para decidir cal será o seu seguinte paso.

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu “master” as decisións, os seus primeiros pasos no país, os seus primeiros contactos, as súas prioridades. O “master”, por súa vez, fará evolucionar e porá en conflito estas decisións, tratando tamén de dar forma vívida ás primeiras situacións que o personaxe se encontra, as primeiras impresións (o clima, a xente, o idioma, os lugares...), e emocións.

Despois do diálogo, o “master” entrega un sobre cunha cartolina de cor no interior. No exterior do sobre, encóntrase escrita a frase: “PRIMEIROS PASOS, PRIMEIRAS SENSACIÓNS”.

Deberán escribir no exterior do sobre cáles foron os seus primeiros movementos no novo país, qué pasos tomaron, ónde se dirixiron, qué problemas tiveron.

No interior, na cartolina de cor deben escribir as EMOCIÓNS que sentiu o personaxe nesta situación.

E avanzamos!

EXEMPLO



MASTER: O primeiro que Fatoumata sente é un frío tremendo, en comparación co clima a que está acostumada.

GRUPO: Si. Cóbrese todo o tempo coa manta que lle deron no campo de refuxiados.

MASTER: Sabe onde dirixirse?

GRUPO: Non. Séntese perdida. Pregunta a unha persoa que encontra pola rúa.

MASTER: Mais esta persoa non fala francés e non consegue comprendela.

GRUPO: Continúa a andar até que encontra outra persoa.

MASTER: Está ben. Esta si chapurrea o francés. Que lle pregunta Fatoumata?

Fase 7: Unha nova vida



OBXECTIVOS

Tomar conciencia do que significa construír unha nova vida no país de acollida.

Reflexionar sobre as primeiras prioridades existenciais dunha persoa emigrante no país de acollida.

Explorar as emocións que os primeiros pasos vitais nun novo país poñen en xogo na persoa emigrante.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

Chega un novo sobre, coa súa correspondente cartolina de cor no interior. Escrita no exterior do sobre, a frase **"UNA NOVA VIDA"**.

Os grupos reciben unha encomenda

Deberán imaxinar cómo o seu personaxe conseguirá: Vivenda, comida, papeis e traballo.



Deberán escribir brevemente as decisións tomadas no exterior. No interior, nunha cartolina de cor, escribirán as **EMOCIÓN**S do seu personaxe durante este período.

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu "master" as decisións, e este ponas en cuestión e fai avanzar a historia do personaxe a través do diálogo. Neste punto, para o "master" será fácil relacionar moitas das situacións co que se viu anteriormente no filme.

Cando pense que o grupo xa aproveitou suficientemente esta fase, pasa para a seguinte.

EXEMPLO



GRUPO: Fatoumata encóntrase cun dos compañeiros de viaxe no caiuco e grazas a el encontra un lugar para durmir con outros recentemente chegados.

MASTER: Está ben. Que este lugar para durmir é dirixido por cidadáns españois que aloxan ilegalmente persoas emigrantes en condicións moi precarias.

GRUPO: Mais dispomos de un cuarto só para nós?

MASTER: Está ben, Fatoumata conta cun cuarto para ela soa. Mais enseguida comezan a lle meter presión co prezo. Que vai facer Fatoumata para conseguir o diñeiro?

Fase 8: Unha nova xente



OBXECTIVOS

Tomar conciencia do que significa forxar novas relacións no país de acollida.

Explorar as emocións da persoa emigrante perante as súas primeiras relacións persoais no país de acollida.

Traballar o valor da amizade.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

Chega un novo sobre, coa súa correspondente cartolina de cor no interior. Escrita no exterior, a frase “UNHA NOVA XENTE”.

Os grupos reciben unha encomenda

Deberán imaxinar: Qué persoas novas coñece o seu personaxe. Quén son os seus novos amigos, amigas... (e familia). Cómo se divirte, cómo practica a relixión.



Deberán escribir brevemente as decisións tomadas no exterior do sobre. No interior, na cartolina de cor, escribirán as EMOCIÓNNS do seu personaxe durante este período.

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu “master” as decisións, e este ponas en cuestión e fai avanzar a historia do personaxe a través do diálogo. Neste punto, para ao “master” será fácil relacionar moitas das situacións co que se viu anteriormente no filme. Cando pense que o grupo xa aproveitou suficientemente esta fase, pasa para a seguinte.

EXEMPLO



GRUPO: Fatoumata coñece unha muller senegalesa que vive no seu mesmo edificio.

MASTER: Como se chama?

GRUPO: Mmm... Que outros nomes de muller son utilizados no Senegal?

MASTER: Vexamos... En internet pon que hai moitas Aminata.

GRUPO: Ben, chámase Aminata. Leva máis tempo en España.

MASTER: E, casualmente, Aminata tamén adora danzar. E mesmo fai parte dun grupo de danza senegalés que ensaia no centro cívico do barrio. Como Fatoumata adora danzar, convídaa.

GRUPO: Fatoumata acepta. E pola primeira vez desde que chegou séntese feliz.

MASTER: Iso é bo. Anotade no sobre as particularidades desta nova amizade e no interior o feito de se sentir feliz pola primeira vez.

Fase 9: Dó



OBXECTIVOS

Explorar a emoción do dó na persoa emigrante.

Identificar o dó como unha emoción fundamental do proceso migratorio.

Traballar o valor do dó.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

Chega un novo sobre, coa súa correspondente cartolina de cor no interior. Escrita no exterior, a palabra "DÓ".

Os grupos reciben unha encomenda

No exterior do sobre, os grupos deberán escribir se é fluída ou difícil a súa comunicación coa xente que ficou no seu país, e se a súa nova vida é moi distinta cá anterior, se se sente só/soa, comprendido/a...



No interior, nunha cartolina de cor, deberán escribir as EMOCIÓNNS que sente agora para co seu país de orixe e coa xente que ficou alí.

DIÁLOGO

Como sempre, o grupo comparte co seu "master" as decisións, e este ponas en cuestión. O "master" pode relacionar moitas das emocións co que se viu anteriormente no filme.

E avanzamos para o final do xogo!

EXEMPLO



GRUPO: Cada fin de semana, Fatoumata fala con seus pais desde un locutorio.

MASTER: Envíalles diñeiro?

GRUPO: Si, cando pode.

MASTER: Ten saudades deles?

GRUPO: Fatoumata trata de aparentar por teléfono que está contenta e tranquila para non os preocupar. Mais esas conversas póñena moi triste.

MASTER: De que xeito consegue enfrontarse a ese dó?

GRUPO: Aforra tanto diñeiro como pode. E soña con aforrar o suficiente como para regresar para visitalos.

MASTER: Apareceron novas emocións...

GRUPOS: Engadámolas ás que xa tíñamos na cartolina. Xa tíñamos a morriña. Engadamos a esperanza de regresar.

Fase 10: Futuro



OBXECTIVOS

Reflexionar sobre o futuro posíbel do personaxe emigrante creado.

Situarse no estado emocional dunha persoa emigrante con relación ao seu propio proceso migratorio.

ENCARGO E DELIBERACIÓN

Chega un novo sobre, coa súa correspondente cartolina de cor no interior. Escrita no exterior, a palabra "FUTURO".

Encárgase aos grupos

Que imaxinen cómo será a vida do seu personaxe dentro de 20 anos.



No exterior do sobre, os grupos deberán escribir moi brevemente sobre ese futuro. No interior, nunha cartolina de cor, deberán escribir as EMOCIÓNNS que o seu personaxe sentirá dentro de 20 anos cando pense na súa chegada ao país.

DIÁLOGO

Despois de compartir co "master" ese futuro imaxinado, este pode facer as últimas reflexións sobre cómo foi a historia do personaxe e o traballo en grupo.

EXEMPLO



GRUPO: Creemos que no futuro Fatoumata vai alucinar pensando en que foi capaz de afrontar a aventura da migración.

MASTER: Arrepíntese de telo feito?

GRUPO: Non, porque lle saíu. Mais coñece casos de xente que fracasou, e séntese moi afortunada pola sorte que tivo.

MASTER: Conseguiu volver visitar a súa familia?

GRUPO: Claro, regresa todos os veráns. E pretende regresar para sempre e montar un negocio en Ziguinchor cando reúna algo máis de diñeiro.

Peche da actividade: Persoas e emocións



OBXECTIVOS

Pór en común as experiencias vividas co xogo de rol.

Integrar as aprendizaxes realizadas e as emocións xurdidas durante o proceso.

Reflexionar sobre a dimensión humana e o carácter único da experiencia emigrante.



OBXECTIVOS

Dar unha proxección plástica ao proceso emocional do noso personaxe.

Pór en común as experiencias vividas co xogo de rol.

Integrar as aprendizaxes realizadas e as emocións xurdidas durante o xogo.

PARTE 1

INTRODUCCIÓN

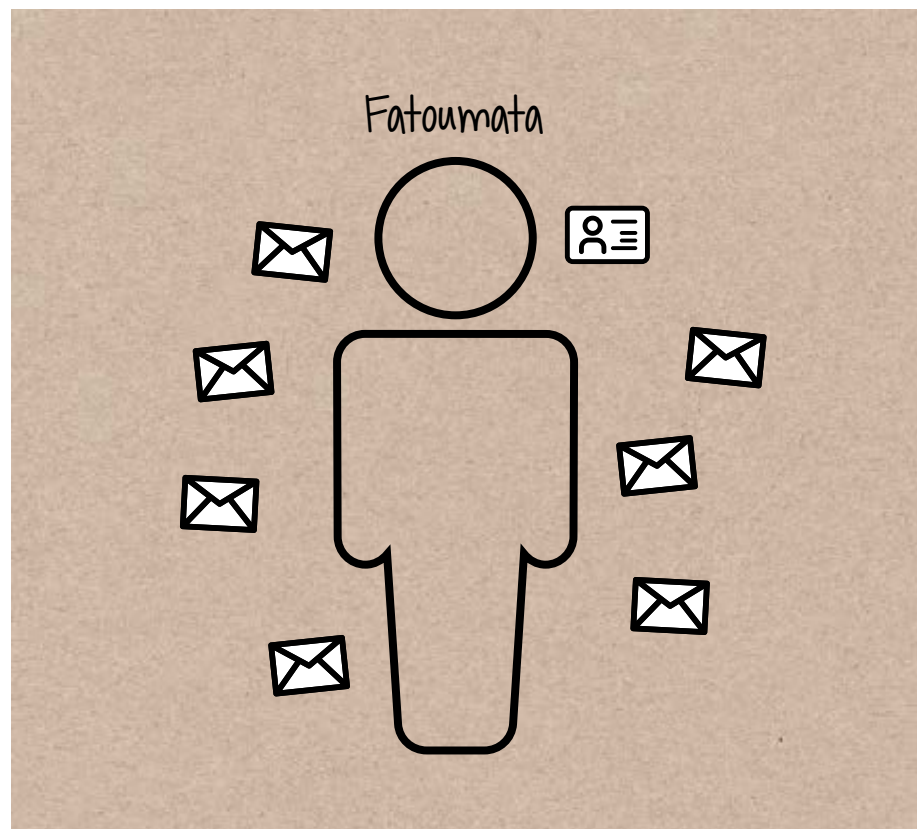
Es moi importante, unha vez terminado o xogo, reservar un tempo para un peche de actividade como o que propomos a continuación. Desta maneira, non só pomos en común as experiencias vividas senón que, por súa vez, garantamos unha mellor xestión das emocións xurdidas durante o proceso.

Seguindo a secuencia pedagóxica que vimos propondo durante todo o proceso, este peche parte nun primeiro momento da dimensión emocional para alcanzar máis tarde a reflexión.

O espazo que escollamos para o peche debe ser apto para o traballo en gran grupo.

PARTE 2

AS SILUETAS DOS NOSOS PERSONAXES



1. Estendamos un gran papel de embalar ao longo da sala.
2. Cada un dos grupos participantes no xogo de rol debuxa no papel de embalar unha silueta humana (calcándoa dun membro do grupo). A continuación, escriben encima, na parte de arriba, o NOME DO SEU PERSONAXE, e colan ao lado o seu PASAPORTE.
3. Cada grupo cola ao redor da súa silueta os sobres coas descrições detalladas da viaxe do personaxe.
4. Por último, distribuimos todos os e as participantes ao redor da sala en disposición de escoitar. Os grupos, por ves, situaranse ao lado da súa silueta e explicarán ao resto de participantes as súas viaxes, sinalando no mapamundi a viaxe realizada.
5. Cada vez que, mentres contan a súa historia, os grupos pasen por unha das fases, extraerán a cartolina de cor do interior do sobre coas emocións correspondentes inscritas nela.
6. Despois de deliberar, colarán a cartolina coa emoción que destacan de cada fase na parte da súa silueta á cal crean que corresponde esa emoción. Obviamente, trátase de escollas subxectivas e simbólicas para as que non hai respostas únicas: uns poden escoller a ANGUSTIA e situala no colo da súa silueta; outro grupo pode escoller a ALEGRÍA e sentir que debe ir nos pulmóns, mentres outro grupo pode optar por colala no sorriso, etc.
7. Esta acción de carácter poético axudará a tomar conciencia da dimensión emocional de calquera proceso migratorio e, por súa vez, permitirá aos e ás participantes integrar as emocións xurdidas durante o xogo.

OBXECTIVOS

Reflexionar sobre a dimensión humana e o carácter único da experiencia emigrante.

Tomar conciencia do que se pretendía con toda a secuencia de actividades (visualización, xogo de rol, peche).

PARTE 3

REFLEXIÓN

- Despois deste peche de carácter emocional, abramos unha vez de intervencións para comentar entre todos cómo se desenvolveu o xogo. Que aspectos do mesmo nos sorprenderon máis? Que dinámicas funcionaron ben e cales melloraríamos? Como nos sentimos participando nel? Etc.
- Igualmente, podemos aproveitar para vincular a actividade ao filme e á vida real e reforzar a mensaxe da actividade: a necesidade de ver os emigrantes como persoas e non como fenómenos abstractos, e o comprender que as súas emocións son xenuínas, únicas e individuais.
- Podemos pensar cos participantes posíbeis propostas de acción no centro educativo ou no barrio / vila sobre as cuestións formuladas ao longo da actividade.

ANEXOS



la pomenje



PASAPORTE //////////

Apelidos	Nome
_____	_____
Idade	Sexo
_____	_____
Procedencia	Idioma
_____	_____
A qué se dedica	

Paixóns	

Familia e amigos	Un soño que quere cumprir na vida
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



Qué a obriga a emigrar	Carácter e emocións
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

37

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

Apelidos	Nome
_____	_____
Idade	Sexo
12 anos	Muller. Viaxa con alguén da súa familia
Procedencia	Idioma
Romanía (Bucarest)	Romanés
A qué se dedica	

Paixóns	

<p>Familia e amigos</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Un soño que quere cumprir na vida</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Qué a obriga a emigrar</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Carácter e emocións</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

PASAPORTE //////////

Apellidos	Nome
Idade 30 anos	Sexo Home
Procedencia Guinea Conakry (Conakry)	Idioma Fula, francés
A qué se dedica	
Paixóns	




<p>Familia e amigos</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Un soño que quere cumprir na vida</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Qué a obriga a emigrar</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Carácter e emocións</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

PASAPORTE //////////



Apelidos	Nome
Idade 19 anos	Sexo Muller
Procedencia Nixeria (Port Harcourt)	Idioma Inglés, ioruba
A qué se dedica	
Paixóns	




<p>Familia e amigos</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Un soño que quere cumprir na vida</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Qué a obriga a emigrar</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Carácter e emocións</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

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

Apellidos _____	Nome _____
Idade 35 anos	Sexo Home
Procedencia Ecuador (Esmeraldas)	Idioma Español
A qué se dedica _____	
Paixóns _____	



Familia e amigos _____ _____ _____ _____ _____	Un soño que quere cumprir na vida _____ _____ _____ _____ _____
Qué a obriga a emigrar _____ _____ _____ _____ _____	Carácter e emocións _____ _____ _____ _____ _____

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

Apellidos	Nome
_____	_____
Idade 30 anos	Sexo Muller
Procedencia Uruguai (Trinidad)	Idioma Español
A qué se dedica	

Paixóns	




<p>Familia e amigos</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Un soño que quere cumprir na vida</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Qué a obriga a emigrar</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Carácter e emocións</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

NO. 764538
 MAY10
 7-PM
 633

PASAPORTE //////////

Apellidos	Nome
Idade 35 anos	Sexo Home
Procedencia China (Pequín)	Idioma Chinés
A qué se dedica	
Paixóns	

Familia e amigos

Un soño que quere cumprir na vida

Qué a obriga a emigrar

Carácter e emocións

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

Apellidos	Nome
_____	_____
Idade 17 anos	Sexo Home
Procedencia Marrocos (Riad)	Idioma Francés, árabe
A qué se dedica	

Paixóns	




<p>Familia e amigos</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Un soño que quere cumprir na vida</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Qué a obriga a emigrar</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Carácter e emocións</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



PASAPORTE //////////

Apellidos _____	Nome _____
Idade 21 anos	Sexo Muller
Procedencia Senegal (Ziguinchor)	Idioma Wolof, francés
A qué se dedica _____	
Paixóns _____	

Familia e amigos

Un soño que quere cumprir na vida

Qué a obriga a emigrar

Carácter e emocións



PASAPORTE //////////

Apellidos _____	Nome _____
Idade 40 anos	Sexo Muller
Procedencia Paquistán (Quetta)	Idioma Urdú, inglés
A qué se dedica _____	
Paixóns _____	

Familia e amigos

Un soño que quere cumprir na vida

Qué a obriga a emigrar

Carácter e emocións



PASAPORTE //////////

Apelidos

Idade
23 anos

Procedencia
Rusia (Moscova)

A qué se dedica

Paixóns

Nome

Sexo
Muller

Idioma
Ruso

Familia e amigos

Un soño que quere cumprir na vida

Qué a obriga a emigrar

Carácter e emocións



PASAPORTE //////////

Apellidos _____	Nome _____
Idade 29 anos	Sexo Home
<i>Viaxa coa súa muller 27 anos e súa filla de 5 anos</i>	
Procedencia Siria (Aleppo)	Idioma Árabe, armenio, inglés
A qué se dedica _____	
Paixóns _____	

Familia e amigos _____ _____ _____ _____ _____	Un soño que quere cumprir na vida _____ _____ _____ _____ _____
Qué a obriga a emigrar _____ _____ _____ _____ _____	Carácter e emocións _____ _____ _____ _____ _____



PASAPORTE //////////

Apellidos _____	Nome _____
Idade 25 anos	Sexo Home
Procedencia Afganistán (Kabul)	Idioma Dari, inglés
A qué se dedica _____	
Paixóns _____	

Familia e amigos

Un soño que quere cumprir na vida

Qué a obriga a emigrar

Carácter e emocións



la pro meste

Esta guía didáctica está baseada nunha actividade realizada no ámbito do encontro de estudantes participantes na proposta **Conectando mundos**, en que se abordaron as migracións como temática central da proposta.

Un especial recoñecemento para a asociación **A Bao A Qu** e o seu proxecto **Cinema en curs / cinema en curso**, cuxas metodoloxías de visualización, resultado dun extenso labor de valor incalculábel para a transmisión do cinema, se encontran na base das que se propoñen neste libro.

Autoría: Pep Garrido Montblanch

Deseño e edición: Estudi Luís Torres

Ilustración: Xavier Gàndara, Peix

Corrección lingüística: Albert Nolla

Tradución: Mário Herrero

Coordinación: Begoña Carmona e Anna Duch



OXFAM Intermón