

La familia de Yusuf

Objetivos*

1. **Diferenciar la violencia** del conflicto.
2. **Reflexionar** sobre las consecuencias que tiene para las personas la forma en la que se resuelven los conflictos
3. **Dar a conocer** el compromiso de la comunidad internacional con la protección de las poblaciones civiles que se ven afectadas por conflictos armados.

Esquema de actividades *

1. **Juego de rol**, “La familia de Yusuf”
2. **Debate**

Desarrollo de actividades y orientaciones didácticas*

1. Dinámica “La familia de Yusuf ” (Juego de rol)

1. Introducción al juego

Esta dinámica consiste en un juego de rol en el que se presentan diferentes agentes que están implicados en una situación conflictiva que se ubica en Darfur (Sudán).

Yusuf es un joven que vivió en Darfur. Geográficamente, Darfur es una región situada en Sudán Occidental que limita con la República Centroafricana, Chad y Libia. Históricamente, el acceso a tierras y áreas de pastoreo ha generado disputas entre los árabes nómadas y los agricultores negros de distintos grupos étnicos que viven en la región. El conflicto armado comenzó en el 2003, año en el que Yusuf y su familia tienen que dejar su pueblo. El conflicto de Darfur no es más que uno de los muchos conflictos olvidados del mundo. Concretamente, éste ha desembocado en una guerra entre diferentes grupos étnicos.

El personaje de Yusuf y algunas de las vivencias que se explican en esta historia son reales. Otras han sido adaptadas para este juego. Yusuf se fue a Jartum y nunca más regresó a su pueblo. Su pueblo fue destruido, su padre murió, y él emigró con su madre y hermanas. Los campos de refugiados que se levantan alrededor de Jartum son el hogar de casi dos millones de desplazados que, como Yusuf y su familia, deben emigrar a otras tierras.

La situación que se plantea en este juego de rol muestra el conflicto que se da cuando poblaciones expulsadas de sus tierras se ven obligadas a integrarse en nuevas comunidades. En este caso, la familia de Yusuf huye de su aldea de origen para refugiarse en una nueva aldea, en la que se encuentran con la oposición de parte de las familias que viven allí. El juego muestra también las dificultades que existen en muchos casos de conflictos armados para acceder al lugar y conseguir información.

Normas del juego de rol

En este juego de rol, los chicos y chicas se distribuirán en siete grupos; cada grupo representa un agente implicado en el conflicto. Con la ayuda de unas fichas, cada grupo asumirá un papel determinado (“actores”) durante un tiempo determinado.

- Todos los grupos estarán formados por cuatro o cinco alumnos/as, excepto los grupos 5, 6 y 7 que estarán formados por dos o tres alumnos/as.

- Se repartirá a cada grupo la ficha que describe su rol (ver fichas alumnado). Cada grupo tendrá cinco minutos para leer la ficha descriptiva, aclarar dudas sobre los roles y *elaborar estrategias para defender el rol que se les asigne*.
- La actividad se desarrollará en veinticinco minutos.

Presentación de los roles:

Grupo 1: (4 o 5 alumnos/as). La familia de Yusuf.

Vuestra familia está formada por una madre, dos hermanas y un hermano. Sois una familia de agricultores que vivía en una pequeña aldea de Darfur que fue saqueada. Durante el saqueo, vuestro padre murió de forma violenta y perdisteis vuestra casa y vuestra cosecha.

Las condiciones de vida os obligan a huir de vuestra aldea en busca de un lugar para vivir en el que poder construir una nueva casa y trabajar la tierra. Cuando llegáis a la nueva aldea pedís ser acogidos, pero os encontráis con que parte de la población no quiere que os quedéis allí a vivir.

Vuestro objetivo será convencer a la población de la aldea para que os permita quedaros. Para ello, tenéis que explicar vuestra historia al resto de participantes. En la aldea encontraréis familias que están dispuestas a ayudaros (los comerciantes, Grupo 4), familias que están en contra de que os quedéis (las familias de las laderas, Grupo 2) y familias que no quieren implicarse en la disputa (familias de agricultores, Grupo 3). Deberéis intentar convencer al Grupo 3 para que os permita quedaros en la aldea. Para ello podéis buscar alianzas con el Grupo 4.

Grupo 2: (4 o 5 alumnos/as). Familias de las laderas.

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. Sois las familias más pobres de la aldea y sentís que con la llegada de las nuevas familias no habrá tierra ni comida suficiente para todos. Precisamente, vosotros habéis tenido que instalaros en las laderas, donde cuesta mucho ganarse la vida ya que estáis lejos de las fuentes de agua, no crece prácticamente vegetación y resulta muy difícil cosechar.

En los últimos meses han llegado muchas familias provenientes de las zonas de conflicto y ya estáis hartos. Vuestro objetivo será evitar a toda costa que la familia de Yusuf se quede en la aldea. Para ello, intentaréis convencer al Grupo 3, los pequeños agricultores, para que se posicione en contra de la familia de Yusuf.

Grupo 3: (4 o 5 alumnos/as). Pequeños agricultores.

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. La llegada de nuevas familias no os afecta, ya que sois agricultores propietarios de vuestra tierra y tenéis medios suficientes para sobrevivir. No queréis complicaciones, aunque recordáis cuando vuestros abuelos pasaron por la misma situación.

El resto de grupos implicados en la disputa sobre si acoger o no a la familia de Yusuf y a otros refugiados intentarán convencerlos para que os posicionéis y apoyéis su postura. Vosotros deberéis escucharles y tomar una decisión.

Grupo 4: (4 o 5 alumnos/as). Comerciantes de la aldea de destino.

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. Consideráis que la llegada de nuevas familias es una oportunidad para revitalizar la aldea, ya que éstas podrían aportar experiencias que traen de sus pueblos y son compradores potenciales de vuestros productos.

Os parece buena idea que Yusuf y su familia se queden a vivir en la aldea. Por tanto, intentaréis convencer al resto de las familias de la aldea para que les acepten.

Grupo 5: (2 o 3 alumnos/as). Periodistas.

Seréis periodistas que estáis en la zona. Sabéis que la llegada de poblaciones que huyen del conflicto armado está provocando muchas disputas en las aldeas de la zona, y queréis recoger testimonio de las partes implicadas. Deseáis acceder a la aldea para saber lo que está pasando, cuántas familias hay, de dónde proceden y por qué se han desplazado. Los policías (Grupo 6) intentarán que no paséis a la zona de conflicto. No quieren que el problema se conozca fuera de allí, ya que existen intereses políticos y económicos para hacer callar a todo aquél que desee averiguar lo que ocurre.

Tenéis que conseguir entrar en la zona de conflicto para hablar con las partes implicadas y recoger información. Los policías, por orden de los gobernantes, intentarán evitar vuestra entrada en la zona.

Grupo 6: (2 o 3 alumnos/as). Policías.

Seréis los policías del lugar donde transcurre esta historia. Por orden de los gobernantes del país, debéis dificultar la entrada de los periodistas y evitar que lleguen al lugar del conflicto. No queréis que el país se desprestigie todavía más, ya que ello podría afectar a la recepción de ayuda, a las relaciones comerciales, al turismo o a alguna de las empresas que tenéis que preservar. Si la violencia asusta a los extranjeros, no podríais contar con esta fuente de ingresos y la economía del país se resentiría.

Intentaréis evitar que los periodistas lleguen a la zona de conflicto. Les explicaréis que no hay que darle importancia a la situación ya que está en vías de solucionarse...Buscaréis estrategias para entretenerlos obligándoles, por ejemplo, a rellenar papeles para poder acceder a la zona de conflicto. (Podéis utilizar la *Ficha: Sopa de letras* como requisito para que los periodistas accedan a la zona).

Grupo 7: (2 o 3 alumnos/as) Observadores internacionales.

Vosotros, como observadores internacionales, vais a tomar nota de todo lo que está pasando. No os podéis implicar ni posicionar en el conflicto, y es importante que recojáis bien todo lo que ocurre.

Orientaciones o cuestiones que tenéis que averiguar:

- ¿Cuál es el conflicto?
- ¿Qué lo ha motivado?
- ¿Cuántos grupos hay implicados? ¿Qué busca cada uno?
- ¿Cómo se comunican entre ellos?
- ¿Cuál es el comportamiento de cada grupo?

2. Desarrollo del juego de rol, (duración 25 minutos)

3. Debate sobre el juego, (el profesor/a actúa de moderador/a)

PRIMERA PARTE: (cada grupo en su rol)

a) Cada grupo expondrá cómo ha ido el juego: explicará cuál era su objetivo, qué estrategias ha seguido para conseguirlo, con qué dificultades se ha encontrado, cuál ha sido el resultado y cómo se ha sentido durante todo el proceso. La ficha que encontraréis en la siguiente página puede ayudaros a recoger todas las vivencias.

b) Una vez escuchados los diferentes testimonios, el grupo de los “observadores internacionales” expondrá su valoración de lo que ha ocurrido.

c) Entre todos y todas deberéis plantear posibles soluciones.

Orientaciones didácticas:

Cada grupo debe explicar su versión. Es importante permitir que cada grupo explique lo que ha sucedido, sin que el resto de grupos interrumpa las exposiciones; cada grupo debe ofrecer su versión de los hechos. También es importante hacer aflorar los sentimientos que han surgido a lo largo de la dinámica: ¿cómo se han sentido? ¿Por qué? ¿Les han faltado argumentos para defender su postura?

Aspectos que deberían aparecer en el debate:

- la diferencia entre conflicto y violencia (mostrar que el conflicto es natural a las relaciones humanas y que el problema no está en el conflicto en sí, sino en la forma en que lo abordamos).
- las dificultades con las que se han encontrado los periodistas para acceder a la información. Mostrar que los periodistas han estado ocupados resolviendo una ficha mientras se desarrollaba la acción.

- El papel de los observadores internacionales en los conflictos. La importancia de una presencia ajena al conflicto que permita recoger lo que ocurre.
- Los observadores deben hacer una descripción del proceso. Reflexionar sobre si las versiones de las diferentes partes y la de los observadores coinciden.

La siguiente ficha puede ayudar a analizar el conflicto:

Nivel del conflicto	Individual Entre dos personas Más de dos personas
Actores	Reales Ficticios Los propios alumnos y alumnas (de nuestra aula o de otra aula) Niños/as Adultos
El porqué	Para conseguir cosas (satisfacer necesidades materiales) Para sentirse mejor (satisfacer necesidades psicológicas o sociales)
Opiniones	¿Creéis que se ha resuelto adecuadamente?
Formas de actuar	¿Cómo creéis que han resuelto el conflicto estos compañeros/as? ¿Por qué? ¿Qué conducta han utilizado para resolver el conflicto? ¿Han utilizado la agresividad?, ¿han llegado a acuerdos?, ¿han dialogado?, ¿ha habido violencia física?
Consecuencias	¿Qué pasará después?
Decisión final	¿Cuál hubiera sido la mejor manera de actuar?

2. Debate

Todos abandonan su rol y damos paso al coloquio final. El debate tiene dos cuestiones que deben abordarse: por un lado, plantear el conflicto entre las diferentes poblaciones de la aldea; por otro, la disputa desarrollada en torno al acceso de los periodistas a la zona. La ficha anterior puede ayudar a situar el debate.

La **primera cuestión** afecta a las poblaciones implicadas y está relacionada con el modo en que gestionamos los conflictos. Se puede animar el debate invitando al grupo a que identifique las diferentes actitudes que se pueden adoptar frente a un conflicto, relacionándolo con las posturas adoptadas durante el juego (el enfrentamiento violento, la negociación y cooperación o la indiferencia). Las siguientes preguntas pueden ayudar a continuar el debate:

- ¿Cómo actuaríais en una situación como la planteada en el juego?
- ¿Cuál es la diferencia entre violencia y conflicto? ¿Consideráis que todos los conflictos son negativos? ¿Por qué?
- ¿Conocéis situaciones parecidas a las planteadas en el juego?
- ¿Cómo os sentís cuando llega a vuestra clase una persona que viene de otro país o lugar?, ¿os preocupa su situación?, ¿os es indiferente?

Sería interesante que en las conclusiones se mencionara la necesidad de ponernos en el lugar de “el otro” (compañero/a, vecino/a, amigo/a etc.), de preocuparnos por el bienestar y la dignidad de los otros como punto de partida para la construcción de un mundo en paz.

El **segundo aspecto** a debatir sería el papel de los informadores y de la comunidad internacional en los conflictos en los que la población civil se ve afectada por situaciones de violencia. Se puede mencionar la importancia de poder tener información y de hacer visibles los conflictos a nivel internacional.

Para animar el debate, pueden plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Conocíais el conflicto de Darfur antes de realizar esta dinámica? ¿Y el resto de los conflictos mencionados en la sopa de letras?
- ¿Por qué creéis que se habla más de unos conflictos que de otros en los medios de comunicación? Cuando abrimos un periódico o vemos un informativo, encontramos noticias sobre conflictos armados, pero no todos los días ni de todos los conflictos abiertos en el planeta. La mayoría de las personas que viven en estas situaciones son víctimas y refugiados. Ejemplos pueden ser el de Darfur (Oeste de Sudán), Afganistán, Sahara Occidental, etc. ¿Quién de vosotros ha oído hablar de ellos?
- La definición de la “responsabilidad de proteger” recoge el reconocimiento por parte de la comunidad internacional de la obligación de intervenir (con el uso de la fuerza armada, si fuera necesario) para proteger a las víctimas de conflictos armados, cuando en éstos se estén cometiendo crímenes contra la humanidad, genocidio, crímenes de guerra o limpieza étnica, y siempre y cuando sus gobiernos no quieran o no puedan protegerles. ¿Creéis que en el caso de Darfur es necesario intervenir? ¿Por qué?

Buscad información en www.intermonoxfam.org o en www.armasbajocontrol.org

El debate debería mostrar que es responsabilidad de todos y todas garantizar la protección de las poblaciones afectadas por situaciones de violencia, así como la importancia de mantenernos informados y de denunciar los casos en los que se vulneran los derechos humanos.

Grupo 1. La Familia de Yusuf

Vuestra familia está formada por una madre, dos hermanas y un hermano. Sois una familia de agricultores que vivía en una pequeña aldea de Darfur que fue saqueada. Durante el saqueo, vuestro padre murió de forma violenta y perdisteis vuestra casa y vuestra cosecha. Las condiciones de vida os obligan a huir de vuestra aldea en busca de un lugar para vivir en el que poder construir una nueva casa y trabajar la tierra. Cuando llegáis a la nueva aldea pedís ser acogidos, pero os encontráis con que parte de la población no quiere que os quedéis allí a vivir.

Vuestro objetivo será convencer a la población de la aldea para que os permita quedaros. Para ello, tenéis que explicar vuestra historia al resto de participantes. En la aldea encontraréis familias que están dispuestas a ayudaros (los comerciantes, Grupo 4), familias que están en contra de que os quedéis (las familias de las laderas, Grupo 2) y familias que no quieren implicarse en la disputa (familias de agricultores, Grupo 3). Deberéis intentar convencer al Grupo 3 para que os permita quedaros en la aldea. Para ello podéis buscar alianzas con el Grupo 4.



Ficha fotocopiable

Grupo 2. Familias de las laderas

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. Sois las familias más pobres de la aldea y sentís que con la llegada de las nuevas familias no habrá tierra ni comida suficiente para todos. Precisamente, vosotros habéis tenido que instalaros en las laderas, donde cuesta mucho ganarse la vida ya que estáis lejos de las fuentes de agua, no crece prácticamente vegetación y resulta muy difícil cosechar.

En los últimos meses han llegado muchas familias provenientes de las zonas de conflicto y ya estáis hartos. Vuestro objetivo será evitar a toda costa que la familia de Yusuf se quede en la aldea. Para ello, intentaréis convencer al Grupo 3, los pequeños agricultores, para que se posicione en contra de la familia de Yusuf.



Ficha fotocopiable

Grupo 3. Pequeños agricultores

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. La llegada de nuevas familias no os afecta, ya que sois agricultores propietarios de vuestra tierra y tenéis medios suficientes para sobrevivir. No queréis complicaciones, aunque recordáis cuando vuestros abuelos pasaron por la misma situación.

El resto de grupos implicados en la disputa sobre si acoger o no a la familia de Yusuf y a otros refugiados intentarán convencerlos para que os posicionéis y apoyéis su postura. Vosotros deberéis escucharles y tomar una decisión.



Ficha fotocopiable

Grupo 4. Comerciantes

Pertenecéis a una población que vive en la aldea en la que transcurre esta historia. Consideráis que la llegada de nuevas familias es una oportunidad para revitalizar la aldea, ya que éstas podrían aportar experiencias que traen de sus pueblos y son compradores potenciales de vuestros productos.

Os parece buena idea que Yusuf y su familia se queden a vivir en la aldea. Por tanto, intentaréis convencer al resto de las familias de la aldea para que les acepten.



Ficha fotocopiable

Grupo 5. Periodistas

Seréis periodistas que estáis en la zona. Sabéis que la llegada de poblaciones que huyen del conflicto armado está provocando muchas disputas en las aldeas de la zona, y queréis recoger testimonio de las partes implicadas. Deseáis acceder a la aldea para saber lo que está pasando, cuántas familias hay, de dónde proceden y por qué se han desplazado. Los policías (Grupo 6) intentarán que no paséis a la zona de conflicto. No quieren que el problema se conozca fuera de allí, ya que existen intereses políticos y económicos para hacer callar a todo aquél que desee averiguar lo que ocurre.

Tenéis que conseguir entrar en la zona de conflicto para hablar con las partes implicadas y recoger información. Los policías, por orden de los gobernantes, intentarán evitar vuestra entrada en la zona.



Ficha fotocopiable

Grupo 6. Policías

Seréis los policías del lugar donde transcurre esta historia. Por orden de los gobernantes del país, debéis dificultar la entrada de los periodistas y evitar que lleguen al lugar del conflicto. No queréis que el país se desprestigie todavía más, ya que ello podría afectar a la recepción de ayuda, a las relaciones comerciales, al turismo o a alguna de las empresas que tenéis que preservar. Si la violencia asusta a los extranjeros, no podríais contar con esta fuente de ingresos y la economía del país se resentiría.

Intentaréis evitar que los periodistas lleguen a la zona de conflicto. Les explicaréis que no hay que darle importancia a la situación ya que está en vías de solucionarse... Buscaréis estrategias para entretenerlos obligándoles, por ejemplo, a rellenar papeles para poder acceder a la zona de conflicto (Podéis utilizar la *Ficha: Sopa de letras* como requisito para que los periodistas accedan a la zona).



Ficha fotocopiable

Grupo 7. Observadores internacionales

Vosotros, como observadores internacionales, vais a tomar nota de todo lo que está pasando. No os podéis implicar ni posicionar en el conflicto, y es importante que recojáis bien todo lo que ocurre.

Orientaciones o cuestiones que tenéis que averiguar:

- ¿Cuál es el conflicto?
- ¿Qué lo ha motivado?
- ¿Cuántos grupos hay implicados?
- ¿Qué busca cada uno?
- ¿Cómo se comunican entre ellos?
- ¿Cuál es el comportamiento de cada grupo?



Ficha fotocopiable

Ficha Sopa de letras (para resolver)

Debéis realizar la siguiente sopa de letras buscando los conflictos olvidados que se mencionan en el listado inferior.

A C E Y E M E N Z C C I C A A
C O C M E F U D B O M B O A L
C H E D U S G E N L O T L N N
S O E A A T U G A N D A O G E
E G A I H G O U G X I G M O E
N E S P A B O V U E A G B L S
E I X O S U R S O M A L I A A
G A L I A A R U A B E D A Z I
A E M T O R I D F H I A G O N
L I B E R I A A R M A L A R E
E A S U O S Y N S O G R D M H
R E Y E B E Y G T S U U A O C
T X I Y O M E X I C O I O I E
Y T U U D M I J O T T I A S H
B U R U N D I R R S S L C V C

1. ANGOLA
2. BURUNDI
3. CHECHENIA
4. COLOMBIA
5. CONGO
6. ETIOPÍA
7. LIBERIA
8. MÉXICO
9. SAHARA
10. SENEGAL
11. SOMALIA
12. SUDAN
13. UGANDA
14. YEMEN

Ficha fotocopiable

Ficha Sopa de letras (resuelta)

A C E Y E M E N Z C C I C A A
C O C M E F U D B O M B O A L
C H E D U S G E N L O T L N N
S O E A A T U G A N D A O G E
E G A I H G O U G X I G M O E
N E S P A B O V U E A G B L S
E I X O S U R S O M A L I A A
G A L I A A R U A B E D A Z I
A E M T O R I D F H I A G O N
L I B E R I A A R M A L A R E
E A S U O S Y N S O G R D M H
R E Y E B E Y G T S U U A O C
T X I Y O M E X I C O I O I E
Y T U U D M I J O T T I A S H
B U R U N D I R R S S L C V C

Ficha fotocopiable