



# MANUAL DIDÁCTICO

“Dime de dónde vienes y te diré si te trato” es un juego de mesa para sensibilizar acerca del fenómeno de la trata de seres humanos con fines de explotación sexual y laboral en nuestro territorio: la frontera Sur de Europa.

Durante el transcurso de las partidas las personas participantes podrán conocer las diferentes rutas migratorias que realizan personas a través del continente africano con el objetivo de llegar a Europa a través de la frontera sur. Se enfrentarán al enorme reto de realizar un viaje autónomo desde diferentes países africanos, asumiendo roles diversos y sorteando la posibilidad de tener que recurrir a redes de trata para alcanzar su objetivo.

En este documento tienes una serie de consejos e ideas para implementar esta herramienta en tus acciones.

Este material forma parte del proyecto ***“Ludo pedagogía para la sensibilización sobre la trata de personas como forma de Violencia de Género dirigida a juventud y alumnado y profesorado de ciclos lucha contra la trata desde el enfoque de género y de Derechos Humanos formativos clave en la lucha contra la trata desde el enfoque de género y de Derechos Humanos”***, que ejecuta MZC con financiación del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones cofinanciado por el Fondo Social Europeo +.

A continuación, te damos algunos consejos y sugerencias para que puedas sacar el máximo partido a esta herramienta pedagógica basada en la ludificación.

## Apréndete el juego

Además de aconsejarte que te leas las reglas con detenimiento (son muy sencillas), lo fundamental para poder usarlo como herramienta es que lo conozcas. Y para ello no hay mejor medio que... JUGARLO.

Busca personas que quieran aprender también y juega varios turnos. Ten en cuenta que, debido a la diferente combinación de eventos que pueden surgir (y también al azar), cada partida es distinta.

## Dinamiza como si fueras...

Este juego parte de la información que las personas (en su mayoría mujeres) usuarias de MZC nos han hecho llegar, junto con los datos de estudios nacionales e internacionales.

En este sentido, una vez que conozcas el juego, verás que todo está relacionado con que los personajes se “carguen” de deuda.

Por eso, siempre que dinames tú una sesión, intenta actuar COMO SI FUERAS ALGUIEN QUE TRATA PERSONAS. Convince a quienes jueguen, ante una decisión, que la deuda los va a ayudar facilitando el proceso.

Pero también tienes que dinamizar COMO SI FUERAS ALGUIEN QUE QUIERE HACER VER LA REALIDAD EXISTENTE. Esto implica presentar la realidad de África (que es más que un país). Para ello puedes ayudarte de los datos incluidos en la hoja de anexos de países en la que aparecen algunos datos de cada uno de los países (fecha de independencia, lenguas, situación política...).

Toda esta información (más aquella que quieras añadirá) puede servir como punto de partida para transversalizar conocimientos.

## Gestiona las emociones

Aunque se trate de un juego, las situaciones que pueden aparecer son muchas veces muy duras (así es la realidad). Es posible que se puedan crear estados de malestar, inquietud o rechazo ante determinadas situaciones.

La ventaja de un juego es que marca cierta distancia, pero puede darse el caso (y se ha dado) en que la implicación de las personas jugadoras con el personaje es tan intensa que su muerte (porque los personajes pueden morir y no hay botón de “volver a empezar”), puede afectarles.

Hay que conocer muy bien al grupo y tener herramientas de gestión de las emociones.

Hemos de recordar que partimos de una metodología vivencial que se basa en plantear situaciones para las personas se enfrenten a problemas, tomen decisiones, fracasen y aprendan del fracaso, asuman responsabilidades y cooperen.

El rol quien dinamiza debe ser el de fomentar la reflexión del alumnado para convertirla en aprendizaje.

Para ello, te aconsejamos que al jugar uses la dinámica de la “pecera” en la que un grupo de participantes se encargan de un personaje y de tomar las decisiones de manera conjunta.

## Implementa, impulsa

Este material no está “cerrado”.

Al contrario: está abierto a que incluyas cuanta información y experiencias puedas tener de tu conocimiento situado.

Por eso te aconsejamos que seas “correa de transmisión” de los distintos grupos que hayas dinamizado para ampliar el horizonte de este juego.

Por ejemplo, traer la experiencia de vida de alguien que conozcan e incluir las situaciones por las que ha pasado como elementos del juego (por ejemplo, creando una carta de evento nueva)