



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)

⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA ⊗ STOP TRATA



Área de Educación para la ciudadanía global y emancipadora
Mujeres en Zona de Conflicto

Ludo pedagogía para aumentar el nivel de sensibilización social, en particular juventud y adolescencia, sobre la trata de personas como forma de violencia contra la mujer y las niñas

- ¿Quiénes somos?
- ¿Cómo entendemos la educación para la ciudadanía global y emancipadora?
- Antecedentes de trabajo en material de sensibilización en trata
- Por qué la ludopedagogia
- Porque un juego para combatir la trata
- Presentación de la versión “Imprime y juega”
- Juguemos.

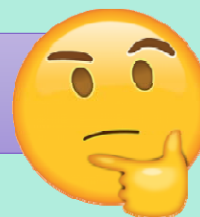
```

graph TD
    A[Áreas de actuación] --> B[Cooperación Internacional al Desarrollo]
    A --> C[Educación para la ciudadanía global y emancipadora]
    A --> D[Derechos Sociales]
    A --> E[TRATA]
    A --> F[Investigación]
  
```



- 

SÍ, PERO...



Sensibilización



Concientización

Educación
Formación



Pensamiento crítico útil

Investigación



Empoderamiento.
Sujetos Políticos

Mobilización
Incidencia



Prácticas Transformadoras
Alternativas

SUPERVIVIENTE

VENTAJAS

- Visibiliza la complejidad de situaciones que envuelven la Trata;
- Centra el foco de las intervenciones en fortalecer las capacidades y en el empoderamiento de quienes han sufrido TSH;
- Contribuye a fortalecer el vínculo entre el empoderamiento personal y el reconocimiento de derechos.

LIMITACIONES

- Usado de forma exclusiva puede invisibilizar las situaciones estructurales de violencias que se dan dentro de la Trata;
- Dentro del enfoque colonial y patriarcal que impregna las judicaturas, el empoderamiento personal puede ir en detrimento de que identifiquen a la persona como víctima de Trata.

VÍCTIMA

VENTAJAS

- Es útil para reconocer la vulneración de derechos sufrida por una persona, el daño o el delito infringido contra ella;
- Legalmente contribuye a visibilizar las relaciones de poder desiguales que preceden a situaciones de abuso como la Trata;
- Es el “vocablo al uso”, facilita la comunicación.

LIMITACIONES

- Puede contribuir a “revictimizar”, al considerar a las personas incapaces de valerse por sí mismas y recuperarse de las violencias vividas;
- Fundamenta intervenciones asistenciales, donde la persona es vista como un sujeto pasivo que necesita ser dirigida por la ayuda externa.

¿CÓMO SE TRATA LA TRATA?



DESDE EL MAINSTREAM

MMCC → las personas en situación de trata no suelen ser el sujeto

FICCIÓN → extrema sexualización – violencia explícita contra las mujeres morbosos

- ***Superando discursos sensacionalistas/paternalistas/infantilizadores***
- ***Mostrando sujetos complejos, múltiples, con capacidad de emancipación y capaces de tutelar sus vidas***
- ***No revictimizando a las personas que han pasado por una situación de trata***
- ***Complejizando los imaginarios que mostramos***
- ***Rompiendo con la barrera del dolor de las sociedades del Norte Global***
- ***Poniendo de relieve las opresiones estructurales***
- ***Poniendo en valor el conocimiento situado***

- *falta foco feminista interseccional → en todas las estructuras institucionales*
- *sobran falacias racistas y xenófobas*
- *punitivismo como paradigma limitante*
- *masculinidades*

APUESTAS TRANSFORMADORAS

- ***Poner en valor las historias de vida, resiliencia y supervivencia***
 - ***Iroweniasi: el hilo de la luna, Esperanza Jorge Barbuzano e Inmaculada Antolínez Domínguez***
- ***Nombrar a los agentes responsables***
 - ***El proxeneta, Mabel Lozano***
- ***Trabajo con los profesionales de los MMCC***
 - ***“Escapar para vivir” #Setrataderefugiadas, CEAR***
- ***Incluir el tema en el currículum educativo vinculándolo con las disciplinas***
 - ***Concursos Audiovisuales StopTrata***
 - ***Dime por donde vienes y te diré si te trato***

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE Y DE COMUNICACIÓN

LUDOPEDAGOGÍA

estrategia pedagógica para una educación emancipadora

- ***¿Qué es?***

- ***Como propuesta metodológica es esencialmente vivencial, privilegia el juego como un espacio-tiempo de ensayo, como un laboratorio donde podemos manipular la realidad, des armarla, interpelarla, re significarla. Cuestionar lo obvio, arriesgar lo cierto, interpelar lo establecido.***

- ***Colectivo La Mancha (Uruguay) <http://www.mancha.org.uy/>***

- ***Orígenes: epistemología(s) sur***

- ***Educación Popular, Paulo Freire***

- ***Psicología Social del Río de la Plata, Enrique Pichon Riviere,***

- ***Entender el juego como un espacio de transformación y aprendizaje colectivo.***

Esta técnica puede estar al servicio de contenidos formales, o vinculada a un proceso ludopedagógico.

El proceso creativo: para jugar hay que jugar

- ***Con quién(es) voy a jugar***
- ***Durante cuánto tiempo***
- ***Franja de edad(es)***

- ***LOS BÁSICOS:***
 - ***De rol***
 - ***De cartas (populares y “frikis”)***
 - ***De desplazamiento por tablero***
 - ***De gestión de recursos***
 - ***De aventuras-misiones***

BOTIQUÍN



EMOCIONAL



MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE INCLUSIÓN, SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES
DIRECCIÓN GENERAL DE ATENCIÓN
HUMANITARIA E INCLUSIÓN SOCIAL
DE LA INMIGRACIÓN



Fondos Europeos



Financiado por
la Unión Europea

Procura generar un espacio simbólico, ritual o espiritual antes de empezar la partida y después de finalizarla. Este espacio debe posibilitar la apertura al diálogo, la empatía y el respeto, y, sobre todo que permita dignificar la participación de cada uno de los presentes.

RECOMENDACIONES PREVIAS

Este juego tiene como objetivo sensibilizar y promover una reflexión ética y política de la población andaluza acerca del fenómeno de la trata de seres humanos con fines de explotación sexual y laboral, así como la discriminación racial, de género y todas las formas conexas de intolerancia, como consecuencia de las leyes de extranjería europeas, las políticas de externalización y militarización de las fronteras. Se espera que este juego sea mayoritariamente utilizado por profesionales o estudiantes en psicología, trabajo social, pedagogía social y carreras a fines que potencien las reflexiones y movilicen el reconocimiento de las víctimas de trata bajo la diversidad de fines en nuestro territorio.

Este botiquín emocional es una herramienta clave para permitir el desarrollo cuidadoso de la partida y permitirá fortalecer el trabajo en equipo, la conexión entre pares y la escucha y el diálogo activo. En el desarrollo de la partida es posible que estés con personas de diferentes etnias, género, contexto socioeconómico y experiencias de vida particulares, por lo tanto, es importante que priorices el respeto hacia todos los presentes y los contenidos que se aborden durante la partida.

A continuación, encontrarás una serie de orientaciones, recomendaciones y ejercicios psicosociales y de autocuidado para cada uno de los momentos que se desarrollarán durante la partida. Recuerda que las afectaciones emocionales son una respuesta humana y natural que pueden generarse en el marco del trabajo con personas víctimas de TSH.



ANTES

- Realiza un acercamiento al tema TSH, investiga un poco sobre la trata y tipos de trata con el fin de generar un espacio reflexivo, empático y respetuoso.
- Preséntate con tus compañeros de juego, establece un espacio de confianza entre los miembros de grupos y respetando la singularidad de cada participante.
- Genera un espacio de confianza y confiabilidad, un espacio seguro que permita desarrollar un diálogo amplio y empático para el desarrollo de las posturas de los participantes.
- Establece acciones de cuidado: tiempo de juego, pausas, lenguaje, comunicación asertiva.
- Mantén siempre una actitud de respeto por las experiencias de cada persona.
- Reconoce los impactos psicosociales que pueden derivar del juego.
- Trabaja como una red de apoyo e informa al dinamizador en caso de impacto psicosocial.

DURANTE

- Cuidar y respetar lo acordado antes de iniciar la partida.
- Escucha con atención los diálogos y reflexiones que se puedan generar.
- Toma nota de las inquietudes que te va generando cada movimiento.
- No olvides preguntar si te surge alguna duda.
- En caso de impacto psicosocial adopta una actitud de escucha y comprensión.

- Al final de este botiquín encontrarás un pequeño glosario que te podría ayudar.
- Si sientes deseos de parar manifiéstaselo a tus compañerxs.
- Cuida de tu salud emocional y la de tus compañeros de partida.

DESPUÉS

- Moviliza las reflexiones que se dieron durante la partida reconociendo los diferentes hechos victimizantes a los que se enfrentó tu personaje.
- Reconoce la vulneración de derechos y detrimento de la dignidad a los que se vio enfrentado tu personaje y los posibles personajes que participan como intermediarios no visibles durante la partida.
- Escucha activamente a los miembros de tu grupo.
- Plantea acciones de reparación y restauración de los Estados y presuntos responsables para las víctimas de TSH.
- Reflexiona sobre posibles narrativas para el reconocimiento de las víctimas de TSH, que contribuyan a dar sentido a las experiencias y permitan abrir nuevos diálogos hacia políticas y leyes de extranjería que reconozcan el valor de la vida.



STOP TRATA SI....

Detén el juego en caso de desborde emocional y...

1. Valida las emociones de tus compañeros, en caso que exista un desborde emocional como el llanto, permítele a la otra persona expresarlo, ofrece pañuelos y abre el espacio para que genere una descarga verbal. En caso de que este persista será necesario que se genere un apoyo individual.
2. Si existe un sentimiento negativo en contra del espacio, el juego o una persona en particular del grupo por parte de otra, es importante que puedas escuchar, validar las emociones, identificar el malestar y establecer límites para evitar situaciones que puedan tornarse violentas.
3. En caso de un desborde emocional que derive en posibles ataques de pánico y ansiedad, es importante escuchar a la persona, mantener siempre una actitud de calma y poder transmitirla, validar las emociones, recordarle que se encuentra en un espacio seguro.

¡RECUERDA!

- Detén el juego inmediatamente y procura no reiniciarlo si la persona afectada no quiere continuar la partida.
- Acompaña en colectivo y desde la empatía.
- Reconoce los malestares a tiempo.
- Valida las emociones.
- Busca ayuda profesional o familiar en caso de ser necesario.

HERRAMIENTAS PARA EL AUTO CUIDADO Y EL CUIDADO COLECTIVO

- Mantén una actitud abierta y reflexiva frente al diálogo, estableciendo buenos canales de comunicación y un sentimiento de comunidad durante la partida.
- Si te sientes frente a una emoción desbordante siéntete libre de manifestarlo con tus compañeros de equipo.
- Detén el juego si necesitas hacer una pausa, si requieres ir al baño o tomar un descanso.
- Si has sufrido episodios de ansiedad, pánico o requieres algún acompañamiento especial, es importante que lo manifiestes a alguien que te pueda ayudar en caso de desborde emocional.

- **Para volver a la calma realiza ejercicios de respiración:**

Inhala profundamente permitiendo que tu caja torácica se expanda, realízalo de manera lenta, tu respiración no debe ser escuchada, procura contar lentamente del 1 al 10, o hasta que tus pulmones se encuentren completamente expandidos. Exhala suavemente hasta expulsar todo el aire contenido en los pulmones, y realiza una cuenta regresiva, del 10 al 1. Repite este ejercicio hasta que tu respiración y tus sentimientos vuelvan a la calma.

- **Realiza un ejercicio de visualización:**

Cierra los ojos y encuentra un lugar tranquilo en el espacio, visualiza un lugar tranquilo y feliz para ti y conviértelo en un punto de luz, de manera pausada y consiente vas a llevar ese punto de luz por todo tu cuerpo de cabeza a pies y de regreso, vas a permitir que este punto de luz recoja todos tus miedos y emociones desbordadas. Acompaña este ejercicio de una respiración consiente.

- Durante las pausas procura consumir aromática de manzanilla, toronjil o cidrón, pues son aquellas plantas que permiten acompañar a un estado de calma.

GLOSARIO

AUTOCUIDADO: La práctica de cuidar de uno mismo, física, emocional y mentalmente, con el fin de mantener la salud y el bienestar personal.

NARRATIVA: Una narrativa es una forma de contar una historia o relato, ya sea a través de la escritura, la oralidad, el cine u otras formas de expresión artística.

RECONOCIMIENTO: El acto de identificar, aceptar o validar algo o a alguien por su valor, mérito o existencia.

LEYES: Conjunto de normas establecidas por una autoridad competente para regular la conducta de las personas dentro de una sociedad.

TRATA: El acto de comerciar o negociar con algo, a menudo con connotaciones de ilegalidad o explotación, como en el caso de la trata de personas.

TIPOS DE TRATA: La trata de personas puede involucrar diferentes formas de explotación, como la explotación sexual, laboral, la servidumbre, entre otros.

DESPLAZAMIENTO: El acto de moverse o cambiar de lugar, especialmente cuando se trata de personas que abandonan su lugar de origen debido a conflictos, desastres naturales u otras circunstancias.

DESPLAZAMIENTO FORZADO: Cuando las personas se ven obligadas a abandonar sus hogares debido a conflictos armados, persecución u otras amenazas a su seguridad, sin tener la posibilidad de regresar de manera segura.

EXPLOTACIÓN SEXUAL: La utilización de personas con fines sexuales sin su consentimiento, a menudo mediante coerción, engaño o violencia.

EXPLOTACIÓN LABORAL: La situación en la que una persona es obligada a trabajar bajo condiciones injustas, como largas horas, bajos salarios o condiciones de trabajo peligrosas.

SERVIDUMBRE: La condición de estar bajo el control o dominio de otra persona, a menudo en el contexto de la esclavitud o relaciones laborales injustas.

MATRIMONIO FORZADO: La práctica de obligar a alguien a contraer matrimonio sin su consentimiento.

ACTIVIDADES DELICTIVAS: Acciones que están prohibidas por la ley y que pueden ser penalizadas.

PROSTITUCIÓN FORZADA: La explotación sexual en la que las personas son obligadas a prostituirse contra su voluntad.

EXPLOTACIÓN SEXUAL Y COMERCIAL: La utilización de personas con fines sexuales y comerciales, a menudo en contextos de trata de personas.

PORNOGRAFÍA: Representaciones visuales, escritas o audiovisuales de contenido sexual explícito con el propósito de provocar excitación sexual.

TRABAJO DOMÉSTICO: Las tareas realizadas en el hogar, como limpiar, cocinar y cuidar a los niños, a menudo realizadas por empleadas domésticas.

MENDICIDAD: La práctica de pedir limosna en la calle.

TRÁFICO: El acto de comerciar o negociar con algo de manera ilegal o ilícita, como en el tráfico de drogas o de personas.

FRONTERA: Línea que marca el límite entre dos territorios o países.

ABORTO: La interrupción voluntaria del embarazo antes de que el feto pueda sobrevivir fuera del útero.

ACOSO: Comportamiento no deseado, repetido y hostil hacia una persona, que puede manifestarse de diversas formas, como acoso sexual, acoso laboral, etc.

RACISMO: La discriminación, la opresión o la desigualdad basada en la raza o etnia de una persona.

REDADA: Un operativo policial sorpresa para arrestar a personas sospechosas de cometer delitos.

SUR GLOBAL: Término utilizado para referirse a las regiones menos desarrolladas económicamente del mundo, especialmente en África, Asia y América Latina.

NORTE GLOBAL: Término utilizado para referirse a las regiones más desarrolladas económicamente del mundo, como Europa, América del Norte y partes de Asia.

ONG: Organización No Gubernamental, una organización sin fines de lucro independiente del gobierno, dedicada a causas sociales, ambientales, etc.

ONGD: Organización No Gubernamental para el Desarrollo, una ONG que se enfoca específicamente en proyectos y programas de desarrollo en países en desarrollo.

CLANDESTINO: Oculto, secreto o ilegal, especialmente en el contexto de actividades o personas que operan fuera de la ley o sin autorización.





MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE INCLUSIÓN, SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES

DIRECCIÓN GENERAL DE ATENCIÓN
HUMANITARIA E INCLUSIÓN SOCIAL
DE LA INMIGRACIÓN



Fondos Europeos



Financiado por
la Unión Europea