



Manual de uso



ÍNDICE



| | |
|----------------------------------|----|
| 1. El juego | 4 |
| 2. Componentes | 6 |
| 3. Mecánica del juego | 7 |
| 4. Cartas, acciones y tokens | 8 |
| 5. Tokens adicionales y leyendas | 10 |
| 6. Reglas del juego | 12 |
| 7. Fin del juego | 13 |
| 8. Recomendaciones pedagógicas | 14 |

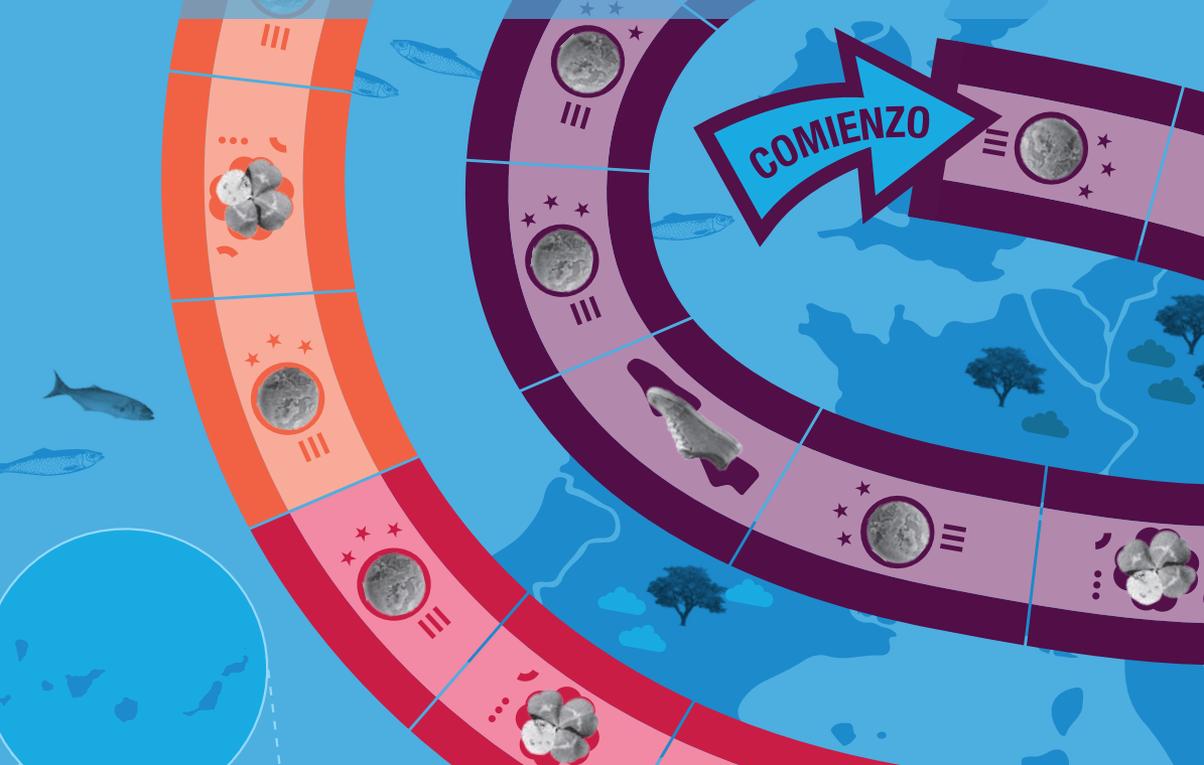
1. EL JUEGO

El juego **“Dime por dónde vienes y te diré si te trato II: La Llegada a Europa”** es un juego de mesa que pretende ser la continuación del juego **“Dime por dónde vienes y te diré si te trato”** financiado por la Agencia Andaluza de Cooperación para el Desarrollo en la convocatoria del año 2019.

El juego que se presenta a continuación tiene por objetivo sensibilizar a la población andaluza acerca del fenómeno de la trata de seres humanos TSH con fines de explotación sexual y laboral en nuestro territorio, desde la perspectiva de la llegada de los personajes a territorio español.

Es imprescindible para ello conocer la realidad de las personas migrantes que se encuentran dentro de redes de trata con fines de explotación, entender el contexto legal y social, mejorando así las habilidades de intervención, por un lado, a actuales, futuros y futuras profesionales y, por otro lado, acercar e informar a la ciudadanía andaluza a la realidad social de las personas en esta situación.

Durante el presente año hemos podido ser testigo del endurecimiento de las leyes de extranjería tanto españolas como europeas, dificultando el proceso de llegada al continente europeo, sin nombrar los múltiples obstáculos que deben superar las personas que migran desde sus países de origen producto de políticas racistas y de externalización y militarización de frontera. Los tránsitos migratorios por sí son complejos, pero debido a la tenacidad de las políticas migratorias, los trayectos se han convertido en caminos violentos, hostiles y peligrosos, sobre todo para aquellos sujetos más vulnerados como mujeres, infancias y personas de la comunidad LGTBIQ+.



Así, **la llegada a Europa** no solo se convierte en un desafío y territorio al que solo algunas personas logran llegar con vida, sino que las personas que llegan deben enfrentar una serie de obstáculos y trabas burocráticas que dificultan sus procesos de regularización y denuncia, más aún en caso de ser víctimas/supervivientes de trata de seres humanos.

El juego está diseñado para sensibilizar sobre el proceso de concientización de las víctimas/supervivientes de trata de personas, los obstáculos que enfrentan y las decisiones críticas que deben tomar en su camino hacia su liberación (fin del juego) entendida esta, como una autonomía consciente y activa mediante la reflexión crítica.

Esta herramienta ludo pedagógica pretende despertar una conciencia crítica en la ciudadanía participante buscando la comprensión de la complejidad de la trata de personas, especialmente desde un enfoque feminista y de derechos humanos. Permitiendo a las y los participantes identificar y analizar las dinámicas de opresión y explotación que enfrentan las víctimas, al mismo tiempo que se busca capacitar en la comprensión del contexto legal, social y las políticas públicas que perpetúan estas situaciones de vulnerabilidad y exclusión.

El juego presentado mezcla dinámicas de diferentes juegos de mesa. Entre la más destacada es la dinámica de juegos de rol, pues cada jugador/a deberá asumir el rol de un personaje que llevará consigo una historia personal y desafíos que tendrá que enfrentar, a través de la toma de decisiones y del factor suerte.

Como es un juego que responde a una ampliación, su dinámica es similar al juego *“Dime por dónde vienes y te diré si te trato”*, por lo que requiere de un conocimiento previo de dicha herramienta lúdica. Está dirigido para personas mayores de 16 años.



2. COMPONENTES



- Tablero de juego.
- 5 tableros individuales: Cartas de Personaje
Conocimiento Biosituado
Información país de origen
- 30 cartas de Suerte en Europa.
- 10 cartas de Desplazamiento.
- 56 cartas de Evento en Europa.
- 5 piezas de personaje (tablero pequeño)
- 5 piezas de personaje (Iona)
- 5 círculos pequeños de madera azul (Marca de daño)
- 1 círculo grande de madera azul (Marca de tiempo).
- 1 dado de 6 caras
- 30 fichas de 500€ deuda
- 30 fichas de 1.000€ deuda
- 20 fichas de 5.000€ deuda
- 20 fichas de 10.000€ deuda
- 5 tokens pequeños RED DE APOYO
- 5 tokens pequeños RECURSOS BÁSICOS
- 5 tokens pequeños FORMACIÓN
- 5 tokens pequeños CONCIENCIACIÓN
- 5 tokens pequeños CONCIENCIACIÓN
- 5 tokens pequeños FIN DEL JUEGO
- 5 fichas de embarazo.
- 5 fichas de bebé.
- 5 fichas de situación administrativa regularizada.
- 5 fichas de empadronamiento
- 5 fichas de ITS.
- 5 fichas de ETS.
- 2 fichas de IVE.
- 2 fichas de Contrato Laboral.
- Manual de juego pedagógico.
- Caja del juego.

4. CARTAS, ACCIONES Y TOKENS

Cada ronda, serán 6 meses en la vida de nuestros personajes. En cada ronda se realizarán dos acciones:



Avanzar/retroceder: Para avanzar debes lanzar el dado. Avanzas el número de casillas que dicte el dado. El movimiento de los personajes es desde dentro del espiral hacia afuera. En cada turno puedes avanzar y retroceder dentro de las casillas de cada fase. Hasta no conseguir el token necesario, no se puede avanzar de fase.

Coger una carta: cada casilla tiene un logo distinto, que nos indica si debemos coger una carta de evento, una carta de suerte o de desplazamiento.



a) CARTA DE EVENTO: Las cartas de evento están diseñadas para simular las dinámicas de coacción, engaño, abuso de poder y presión que enfrentan las víctimas de trata durante su permanencia en la red en territorio europeo. Cada fase tiene su monto de cartas de evento específicas.

En estas cartas, además, se van recogiendo los TOKENS necesarios para poder continuar el recorrido.



Estos tokens están relacionados directamente con el proceso de acceso e intervención de las entidades sociales especializadas en trata con las víctimas/supervivientes. Además, permiten experimentar las diversas estrategias que

las redes de trata utilizan para mantener el control sobre sus víctimas, a través de situaciones que impactan a nivel físico, emocional y psicológico.



Algunas cartas aumentan o disminuyen los puntos de daño, dependiendo de cómo las y los jugadores enfrenten la situación y las consecuencias del evento. Desarrollar o no la acción que proponga. Si se decide ejecutar el evento, las instrucciones vendrán dadas en la carta.



b) CARTA DE SUERTE: Las cartas de suerte representan situaciones inesperadas que pueden ser positivas o negativas, influyendo en la deuda y los puntos de daño. Es un solo monto de cartas, no importa la fase en la que se encuentre siempre será utilizado el mismo.

Reflejan la imprevisibilidad de la vida diaria de una persona que se encuentra en una red trata, tras un proceso migratorio que le ha llevado a estar en situación administrativa irregular en un país europeo, además de otras violencias y vulnerabilidades que encontraremos en ellas.

Estas cartas pueden:



a. Aumentar o disminuir la deuda: Por ejemplo, puedes enfrentarte a una nueva multa impuesta por una actividad ilegal que se ha realizado y no ha salido bien o, por el contrario, lograr que se reduzca parte de la deuda acumulada.



b. Aumentar los puntos de daño: Algunas situaciones empeoran las condiciones físicas o emocionales del personaje, como por ejemplo una agresión racista o xenófoba.



c) CARTA DE DESPLAZAMIENTO: Las cartas de desplazamiento están diseñadas para simular una de las dinámicas más comunes que enfrentan las víctimas/supervivientes de trata: la movilidad forzada.



Estas cartas representan cómo las redes de trata trasladan a las víctimas de un lugar a otro para romper sus vínculos, desorientarlas y evitar que encuentren apoyo externo.

Dentro de este tipo de cartas, hay dos variantes clave: una que produce el traslado y por ende iniciar de nuevo la espiral, y otra que hará que el personaje pueda continuar.

Cada personaje, debe conseguir los siguientes tokens en cada una de las

fases. Si no se consiguen los tokens necesarios, se jugará sólo en la franja de la fase en la que se encuentre.



TOKEN DE RED DE APOYO (FASE 1) se necesita 1 token para poder pasar de fase.



TOKEN DE RECURSOS BÁSICOS (FASE 2) se necesita 1 token para poder pasar de fase.



TOKEN DE FORMACIÓN (FASE 3) se necesita 1 token para poder pasar de fase.



TOKEN DE CONCIENTIZACIÓN (FASE 4) se necesita un token para poder pasar de fase.



TOKEN DE FINAL DEL JUEGO (FASE 5) se necesitan todos los token anteriores, la partida terminará según lo determinen las cartas.

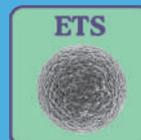
6. TOKENS ADICIONALES LEYENDA



EMBARAZO



EMPADRONAMIENTO



ENFERMEDAD DE
TRANSMISIÓN SEXUAL



BEBÉ



SITUACIÓN ADMINISTRATIVA
REGULARIZADA



INFECCIÓN DE
TRANSMISIÓN SEXUAL



INTERRUPCIÓN VOLUNTARIA
DEL EMBARAZO



CONTRATO LABORAL



DEUDA LEYENDA



Desplazamiento en Europa



Suerte en Europa



Evento en Europa

ICONOS LEYENDA



Rechazo regulación



Regulación



Retrocede



Retrocede



Retrocede



Agresión



Lesión



Vivienda



Encierro



Punto de daño



Tira el dado



Deuda



Trata



Embarazo



Aborto



ITS



ETS



Red de apoyo



Tu decides



Recursos básicos



Formación

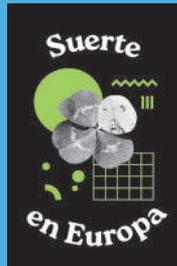


Concientización



Fin del juego

5. REGLAS DEL JUEGO



Las **CARTAS DE EVENTO, SUERTE y DESPLAZAMIENTO** siempre se levantan boca arriba para que todas/os puedan verlas.

Algunas **cartas de SUERTE** especifican diferentes tipos de violencia en función del género de los personajes, debe ejecutarse de forma segregada.



El dado tiene uso colectivo porque **las cartas de EVENTO y de SUERTE** en ocasiones estarán supeditadas al azar de una tirada de dados.

Se deben de tener en cuenta que las indicaciones de **“Situaciones de riesgo continuado”** los dados se tiran al terminar la ronda.

Por ejemplo: es la segunda ronda y se nos indica que cada dos turnos tenemos que tirar; debemos esperar a que todo el mundo termine de jugar para realizar esta acción.

Volveríamos a tirar, al final de la ronda 4.



El tiempo para dar una contestación, que así requiera alguna carta, es de 2 minutos.



Si la carta no lo indica, debe de ser devuelta al montón de cartas. Tras cada ronda, se baraja el montón de cartas que haya sido utilizado.

Si alguna carta, no puede ser utilizada por el personaje que la ha cogido, debe dejarla al final del montón y coger la siguiente.

Si debemos volver al inicio de la espiral, no perderemos los tokens. Pero debemos llegar a la fase en la que nos encontráramos para poder seguir consiguiéndolos.

6. FIN DEL JUEGO

Al tratarse de un juego pedagógico, todos los finales posibles serán bienvenidos para reflexionar acerca de la realidad de la trata de personas con fines de explotación, en relación a la movilidad humana y los flujos migratorios hacia y desde nuestro territorio, reflexionando sobre la proliferación de las redes de trata frente a las políticas migratorias de cierre de fronteras.

Para conocer las causas principales de algunos movimientos migratorios globales, consultar esta herramienta:

<http://ongd.mzc.es/educacion/Mapas/index.html>

Tras finalizar la partida se realizará un foro experiencial, aportando datos y reflexiones teóricas (veáse en Recomendaciones Pedagógicas), así como la escucha activa de los y las participantes del espacio educativo.

En este espacio, debidamente cuidado por el/la dinamizador/a del taller, se dialogará sobre los tipos de trata de seres humanos y su vinculación con las migraciones, así como la situación de las víctimas/supervivientes en España.



7. RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS

Infórmate y fórmate

Dinamizar un juego que versa sobre la trata de seres humanos y su vinculación con las migraciones, el género, racismo, xenofobia y los derechos humanos requiere de formación, no solo porque es necesario para comprender las lógicas e información aportada por el recurso, sino que también es esencial para una dinamización y reflexión desde una perspectiva transformadora.



Apréndete el juego

Te aconsejamos que te leas las reglas con detenimiento, que manipules los elementos del juego y apuntes tus principales observaciones. Lo fundamental es que puedas hacer tuyo el recurso y, para esto, lo mejor es JUGARLO. Reúnete con personas que quieran aprender a utilizar la herramienta



lúdica. Jueguen y dialoguen en torno a las diferentes situaciones que van surgiendo. Recuerda que en cada partida saldrán cartas distintas por lo que cada juego será distinto. Experimenta y juega.

Dinamiza desde varios roles

Este juego se diseñó con la participación de distintas mujeres con trayectorias migradas, víctimas/supervivientes de trata y activistas/defensoras de DDHH, trabajadoras del tercer sector especializadas en trata de personas, junto a datos cuantitativos y cualitativos provenientes de estudios nacionales e internacionales.

En este sentido, verás que todo el contenido del juego está relacionado con aumentar la deuda de los/as personajes y dar visibilidad de las trabas burocráticas existentes tanto en regularización migratoria como en denuncia ante la situación de vulneración de derechos como lo es la trata de seres humanos.

Por eso, siempre que dinames la situación puedes plantearte hacerlo desde dos puntos de vista. Por un lado, **como si fueras alguien que trata personas**. Plantéalo como un juego de rol en el que tú eres la persona que está jugando con las vidas de las personas. Puede parecer bastante incómodo este rol, pero puede ayudar a comprender y problematizar el estereotipo de las personas que vulneran los derechos humanos de las víctimas.

Por otro lado, puedes posicionarte **como una persona que pretende ayudar a las personas**. Es decir, acompañándoles o sugiriéndoles tomar la mejor decisión posible para su situación. Es verdad que, si dinamizas en solitario, te recomendamos posicionarte en la primera perspectiva, pero si son dos, pueden escoger cualquiera de las dos perspectivas.



Dinamizar desde diferentes enfoques puede dotar del juego de distintas situaciones, lo que impactará en el aprendizaje de las personas participantes.

Implementa e impulsa

Este material no está cerrado. Al contrario: está abierto para que incluyas cuanta información y experiencias puedas tener de tu conocimiento situado.

Por eso, te aconsejamos que seas un vínculo de transmisión de los distintos grupos que hayas dinamizado para ampliar el horizonte de este juego.

Botiquín emocional

Aunque se trate de un juego, las situaciones a las que los y las jugadoras se enfrentan pueden parecer bastante duras y frustrantes. La ventaja de un juego es que marca distancia, pero puede darse el caso en que la implicación de las personas jugadoras con el personaje, que las decisiones y eventos puede afectarles.

Hay que conocer el grupo y tener a mano herramientas de gestión de las emociones.



Por tanto, y a raíz del proyecto “Miradas Interseccionales contra la Trata: ludopedagogía para aumentar capacidades de agentes clave andaluces sobre migraciones, trata de seres humanos y feminismos” financiado por la AACID en convocatoria 2022, se diseñó un ‘botiquín emocional’ como una herramienta clave para permitir un desarrollo cuidado de la partida del juego, el diálogo entre jugadores/as, la escucha activa y el diálogo.

En el desarrollo de la partida, te darás cuenta que el grupo es heterogéneo, por lo que estarás frente a personas con diversas etnias, género, contexto socioeconómico y experiencia de vidas. Por tanto, es sumamente relevante que priorices el respeto hacia todas las personas presentes y los contenidos que se aborden en la partida.

Te sugerimos lo siguiente:

ANTES

- Realiza un acercamiento al tema de la TSH, investiga sobre la Trata de Seres Humanos (TSH) y los tipos de trata con el fin de aportar a la construcción de un espacio reflexivo, empático y respetuoso.
- Preséntate a tus compañeros/as de juego, establece un espacio de confianza con los/as jugadores/as y respeta la singularidad de cada personaje.
- Genera un espacio seguro que permita desarrollar un diálogo amplio y empático para el desarrollo del juego y la toma de decisiones.
- Establece acciones de cuidado como: tiempo de juego, pausas, silencios,



comunicación asertiva.

- Reconoce los impactos psicosociales que pueden derivar el juego.

DURANTE

- Cuida y respeta lo acordado antes de la partida.
- Escucha con atención los diálogos y reflexiones que van surgiendo.
- Toma nota de los movimientos que generan inquietudes.
- Pregunta a los jugadores/as en caso de que te surja alguna duda.
- En caso de impacto psicosocial, adopta una actitud de escucha y comprensión.
- Si deseas parar, manifestándolo al grupo.
- Cuida de tu salud mental, como la del grupo.

DESPUÉS

- Moviliza las reflexiones que se dieron durante la partida reconociendo los diferentes hechos victimizantes a los que se enfrentó cada personaje.
- Reconoce la vulneración de derechos y detrimento de dignidad a los que se vio enfrentando los personajes y los posibles personajes que participan como intermediarios no visibles en la partida.
- Escucha, activamente, a las integrantes 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/supervivientes de TSH, que contribuyan a dar sentido a las experiencias y permitan abrir nuevos diálogos hacia el diseño y discusión de políticas públicas y leyes de extranjería que pongan en valor la vida.





Una creación original de la
ASOCIACIÓN MUJERES EN ZONA
DE CONFLICTO

