

# QUESTIONING MIGRATIONS



FICHA PEDAGOGICA KIT #1

DISCOVERY DAY



*Una Introducción a las políticas migratorias Europeas*

## > OBJETIVOS EDUCATIVOS

1. Establecer un vocabulario común en torno a la migración
2. Reflexionar sobre los factores de atracción y empuje, así como sobre la diversidad del proceso migratorio
3. Comprender más profundamente las políticas migratorias en la UE y su nivel nacional, así como su interconexión
4. D/Reconstruir las narrativas dominantes y el impacto de los medios en cuanto a migraciones
5. Fomentar el compromiso de los jóvenes para actuar en cuestiones relacionadas con la migración.

## > PARTICIPANTES

Jóvenes entre 16 y 30 años.  
Número de participantes: Mínimo 5 personas / máximo 30 personas.

*\*Estas recomendaciones están sujetas al contexto, las necesidades y las oportunidades de cada organización.*

## > DURACIÓN

6/7 horas

*\*Este taller se puede realizar en un único día, o se puede partir en tres secciones de 1h30min (sin tener en cuenta el tiempo destinado a la introducción, las dinámicas para romper el hielo, descansos, reflexiones y la evaluación).*



# SESIÓN #1 —> 1h30

## Parte 1 : Definiendo un vocabulario común en cuanto a migraciones -> 30'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- - Aprender los significados de las palabras clave « migrante », « refugiado », « solicitante de asilo » and « ciudadano »
- - Construir un vocabulario común sobre migración
- - Entender la importancia de las fuentes de información que se usan

### > DINAMIZACIÓN

Min. 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Papel
- Bolígrafos y pinturas.
- Las definiciones oficiales de los términos clave..  
"Migrante", "Refugiado/a" "Solicitante de asilo", "ciudadano/a"

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

20'

- 1/Separar a los jóvenes en equipos, dependiendo del número de participantes, pedirles que se dividan en equipos de 3 a 4 personas.
- 2/Distribuir todos los términos a cada equipo.
- 3/Todos tendrán 10 minutos para tratar de escribir una definición para cada término.
- 4/Después de 10 minutos, pedir a los participantes que compartan su definición.
- 5/Después del debate, mostrar las definiciones oficiales de las palabras clave.

## REFLEXIÓN

10'

Se discutirá durante 10 minutos sobre lo que se ha escrito:

- Las ideas detrás de las definiciones
- De dónde proceden dichas definiciones
- ¿Qué ha influido en esas elecciones?



## Parte 2 : ¿Cuáles son las razones para migrar? -> 20'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- -Avanzar en la comprensión de temas relacionados con los factores de atracción y empuje de la migración.
- - Generar pensamiento crítico en relación a las causas y las consecuencias de la migración.

### > DINAMIZACIÓN

Min. 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Cartulinas
- Alfabeto en el idioma usado durante la actividad
- Boligrafos y rotuladores

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

5'

El dinamizador escribe en una cartulina (tantos cartones como equipos) el alfabeto. Los jóvenes se dividieron una vez más en equipos (intenta hacer equipos diferentes a los de la actividad anterior). El facilitador da las instrucciones :

5'

Cada equipo tendrá 5 minutos para identificar tantos factores de empuje y atracción para la migración que puedan encontrar relacionados con las letras del alfabeto (por ejemplo: H = hambre, C = clima / guerra civil, etc.)

Después de 5 minutos, el facilitador toca una campana. Los grupos comparten sus ideas. El facilitador puede corregir o explicar algunas opciones.

El grupo que encuentra el número más numeroso de factores gana la batalla.

## REFLEXIÓN

10'

Debate sobre las razones para migrar que son opciones (voluntarias) o las que se sufren (involuntarias).



## Parte 3 : La diversidad de las migraciones, diversidad de los viajes -> 30'

### ACTIVIDAD : Un paso adelante:

#### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Visibilizar las desigualdades en el acceso a los derechos fundamentales
- Concienciar sobre lo que significa tener un determinado origen, género, edad, cultura... y animar a los participantes a ponerse en el lugar de otra persona
- Estimular la discusión y tratar la cuestión de las representaciones y los prejuicios. Es totalmente subjetivo para el participante si está dando un paso adelante o no.

#### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

#### > MATERIALES NECESARIOS

- Tantos roles como participantes
- 1 lista de situaciones/Contextos.
- 1 lista con las declaraciones para leer durante la actividad
- 1 espacio grande y silencioso.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

20'

La dinamizadora distribuye un rol a cada uno de los participantes. **El mismo rol se puede distribuir a más de 1 participante.**

Se explican las instrucciones y se pide a los participantes que intenten imaginar la vida del personaje que han escrito en el papel.

Las declaraciones se leen en voz alta. Los participantes avanzan un paso si pueden responder SÍ a la declaración o quedarse quietos si su respuesta es NO.

> Los roles deberán personalizarse a la situación económica y el contexto socio-político de cada país.

## REFLEXIÓN

20'

Cuando se hayan leído todas las declaraciones y los participantes se hayan dado cuenta de dónde están en el espacio en comparación con los demás, el facilitador puede preguntar a los participantes:

*(El facilitador puede elegir entre revelar las tarjetas de perfil al final o durante la actividad).*

- ¿Qué sentiste cuando otros avanzaban pero tú no? ¿Y qué sentiste en la situación opuesta?
- ¿Cómo te sentiste encarnando el personaje que te dieron en la tarjeta de perfil?
- ¿Tuviste una sensación de injusticia? ¿Desigualdad? ¿En qué momento exactamente?



# SESIÓN #2 —→ 1h30

## Parte 1 : Definir un vocabulario común en cuanto a Europa -> 15'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

Profundizar en el conocimiento de la Comunidad Europea y la constitución de las principales instituciones e instrumentos de la Unión Europea.

### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

Mapas para ser distribuidos :

- UE
- Europa
- Schengen
- Eurozona

Tarjetas con las fechas y los eventos clave en la constitución de la Union Europea; el Área Schengen ; la Eurozona ; Europa. .

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

10'

Los participantes se dividirán en equipos de 3 a 4 personas.

La dinamizadora les dará mapas de diferentes áreas con respecto a Europa y les pedirá que hagan coincidir los mapas con los nombres de esas áreas.

Mapas a distribuir:

- UE
- Europa
- Schengen
- Eurozona

Si los participantes tienen ya un conocimiento más profundo, se pueden distribuir las siguientes tarjetas.

- UE / 1992 / 27 miembros / Tratado de Maastricht
- Área Schengen / 1985 / 27 miembros / EFTA
- Europa / 7000-8000 AC / 50 países / origen del nombre
- Eurozona / 1999 / 20 miembros / última entrada Croacia (2023)

Los participantes compartirán sus resultados.

## REFLEXIÓN

5'

Reflexión sobre el contexto en cada área, los entresijos de cada área y el contexto.



## Parte 2 : Representaciones -> 15'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

Generar pensamiento crítico en cuanto a las representaciones de las políticas migratorias de la UE y a nivel nacional (centrado en el contexto nacional donde se realiza la actividad)

### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.  
Los participantes deberían tener acceso a Internet, también pueden compartir sus teléfonos.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Ordenador con acceso a Internet
- Proyector de video (se puede adaptar al contexto de cada organización /taller)

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

10'

Se pide a los participantes que compartan sus pensamientos y sentimientos usando sus móviles:

- 1) ¿Cuáles son sus declaraciones sobre la política migratoria de la UE?
- 2) ¿Cuáles son sus representaciones sobre la política migratoria nacional?

Una pregunta tras otra, los grupos podrán generar una nube de palabras (vía [SLIDO](#), u otras aplicaciones como [Kahoot](#), [Mentimeter](#)).

## REFLEXIÓN

5'

El facilitador informa de acuerdo con lo que se ha escrito, pregunta las razones de esas representaciones, de dónde vienen, y/o por qué.



## Parte 3 : Roles y responsabilidades -¿Quién es responsable de qué? -> 15'



### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Identificar las responsabilidades que son competencia de los estados miembros a nivel nacional y cuales se deciden a nivel de la UE
- Familiarizarse con los roles de los actores y las instituciones que envuelven a diferentes áreas en materia de políticas, en relación con la migración.

### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Una ficha con los roles y las responsabilidades para cada equipo
- Lapices y bolígrafos
- Una cartulina donde colocar las respuestas de cada equipo, así como las respuestas correctas.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

10'

Los participantes se dividen en equipos.

La dinamizadora asigna a cada equipo algunas responsabilidades con respecto a la migración de políticas en papeles.

Los participantes tendrán 5 minutos para discutir si las responsabilidades recaen en el estado o en la UE.

Luego, en un cartón grande, el facilitador puede mostrar las respuestas a los jóvenes.

El siguiente nivel puede ser identificar las instituciones/estructuras encargadas de cada responsabilidad para conocer su territorio. (por ejemplo, en Francia OFII, OFPRA, FRONTEX, etc.)

## REFLEXIÓN

5'

Se realizará un debate abierto en cuanto a la actividad, con preguntas que funcionarán de disparadores de la conversación: 1/ Cómo nos sentimos en cuanto a nuestro conocimiento en la materia y 2/ cuáles crees que con las causas y consecuencias de esta repartición de roles y responsabilidades.





## Parte 4 : Debate en movimiento -> 45'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Animar a los participantes a participar en un debate abierto
- Democratizar el espacio y crear un espacio seguro donde los participantes se puedan expresar libremente.
- Practicar la habilidad de hablar en público y la capacidad de expresar las ideas propias
- Cuestionar la comprensión personal de los problemas actuales relacionados con la migración en la UE a nivel personal y colectivo.

### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

Preparar las preguntas para el debate en movimiento.

Crear dos posters para dividir el grupo en dos grupos (de acuerdo y en desacuerdo)

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

35'

Pedir a los participantes que se paren en medio de la sala. Por un lado, poner un papel escrito "De acuerdo" y por el otro lado, ponga un papel con "No estoy de acuerdo" escrito en él.

Explicar a los participantes que tendrán que decidir si están de acuerdo o no con la declaración y tomar posición en un lado u otro. Pedir a los participantes que expliquen sus posiciones. Pueden moverse (o dar un paso hacia el otro lado) de un lado a otro si están convencidos por la explicación del que habla.

1. Te sientes directamente afectado por las políticas migratorias de la UE.
2. Crees que puedes afectar a las políticas migratorias de la UE
3. Estás de acuerdo con las actuales políticas migratorias de la UE.
4. Todos los estudiantes de la UE deberían tener el derecho de estudiar donde quieran, dentro de la UE.
5. Las fronteras de la UE deberían ser más flexibles a cualquier tipo de persona migrada.
6. Los países de la UE deben ayudarse unos a otros a la hora de acoger personas migradas.
7. La concesión de asilo dentro de las fronteras de la UE sólo debe ser regulada por la UE.
8. Do you feel like a European Citizen? ¿Te consideras un/a ciudadano/a europeo/a?
9. Votar en las elecciones europeas es útil.

## REFLEXIÓN

10'

### **ESPACIO LIBRE !**

*Dejar que los participantes discutan entre ellos y mediar en las discusión para facilitar el debate.*





# SESIÓN #3 —→ 1h30

## Parte 1: El impacto de los medios -> 40'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Incentivar la discusión y reforzar el pensamiento crítico en relación al buen o mal uso de los medios de comunicación.
- Repensar el uso de los contenidos multimedia en las redes sociales y la prensa.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

### > DINAMIZACIÓN

11 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Fotografías de revistas y periódicos.
- Folios.
- Tiras de papel, bolígrafos, pegamento
- Chinchetas o celos para pegar los folios a la pared.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

10'

Pedir a los participantes que se dividan en equipos de 3-4 personas. En una pared, pegar las 4-5 imágenes (extraídas de artículos) que todos puedan ver y pedir a los participantes que imaginen un título para un artículo del que esta imagen podría formar parte.

10'

Pedir a los participantes que peguen sus títulos junto a las imágenes y darles un momento para mirar los diferentes títulos escritos por los otros equipos. Compara esos títulos con los oficiales de los periódicos.

## REFLEXIÓN

20'

La dinamizadora empieza la discusión con las palabras clave de cada título para ver las principales ideas y representaciones. Discusión sobre las razones por las que tenemos esas representaciones, de dónde vienen, los estereotipos que existen detrás, entre otros.

Es necesario hablar sobre qué ha pasado durante la actividad y que es lo que se ha aprendido:

- ¿Cuántas interpretaciones ha habido de cada imagen?
- ¿Diferentes personas han visto diferentes cosas en la misma imagen?
- ¿Cuánto crees que influyen los estereotipos en la interpretación de las imágenes?
- How do editors use pictures to convey information, arouse emotions, provoke sympathy etc? ¿Cómo se usan en edición las imágenes para transmitir información, despertar emociones, provocar simpatía, etc.?



## Parte 2 : Enfrentando noticias falsas sobre migración -> 20'

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Fomentar el pensamiento crítico para desafiar los prejuicios sobre la migración y su uso en los medios de comunicación.
- Destacar las diferentes fuentes de información utilizadas por los jóvenes y las utilizadas por los medios de comunicación masivos y convencionales.
- Comprender mejor la importancia de las fuentes de información y cómo se utilizan.
- Proporcionar a los participantes consejos y fuentes confiables para mejorar la calidad de su búsqueda de información en Internet.
- Mejorar la capacidad de identificar mejor las noticias falsas y las fuentes de desinformación.

### > DINAMIZACIÓN

11 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Preparar un Kahoot (u otra app) link frases con frases de Verdadero/Falso
- Ordenador o telefono para cada grupo de participantes y con acceso a Internet.
- Un espacio de trabajo tranquilo.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

10'

La sala está configurada como un televisor con un anfitrión en el centro y dos/tres o cuatro equipos equilibrados frente a él.

Creación de los equipos; cada uno determina una persona que actuará como un "timbre" y el sonido que deben hacer tan pronto como sus compañeros los toquen.

La dinamización explicará las reglas del juego:

- Él / ella dirá oraciones, y los equipos tendrán que zumbar para dar sus respuestas: VERDADERO o FALSO.
- El primer equipo en emitir respuestas, si es correcto = 1 punto para su equipo / si está equivocado = otro equipo puede responder.
- Después de cada respuesta, el participante que respondió tendrá que decir por qué responde y dónde lo escuchó.

For each question and answer, the facilitator asks the participants what is the most common false idea that is "clashed" thanks to the date found.

El/la dinamizador/a escribe la fuente de la información en un post-it y organizará las diferentes respuestas para que destaque las diversas fuentes de información que utilizan los jóvenes.

Las primeras preguntas X se hacen en voz alta.

Para las últimas preguntas X, el/la dinamizador/a da a los equipos algo de tiempo para ir y buscar las respuestas en Internet, etc. y escribir la fuente de donde obtuvieron la información.

Para cada pregunta y respuesta, el/la dinamizador/a pregunta a los participantes cuál es la idea falsa más común que "choca" gracias a la fecha encontrada.

→ **KAHOOT, online**

La misma organización de los equipos, excepto que las respuestas deberán darse en línea. El facilitador debe tomarse un tiempo después de cada pregunta para preguntar a los participantes sobre las fuentes de información.

## REFLEXIÓN

10'

La reflexión es libre, pero tiene como objetivos:

1. Hacer que la gente entienda la importancia de las fuentes de información utilizadas
2. Proporcionar a los participantes consejos y fuentes confiables para encontrar información.



## Parte 3 : Comprométete a actuar -> 30'

MIRA SUS PASOS : Mural colectivo

### > OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Desarrollar la creatividad y la confianza en sí mismo.
- Potencia el trabajo en equipo y la inteligencia emocional.
- Reflexionar sobre las interpretaciones personales y las comunes de las migraciones y Europa.
- Animar a los participantes a imaginarse a sí mismos tomando medidas e involucrándose en el tema.

### > DINAMIZACIÓN

1 o 2 personas, dependiendo del número de participantes.

### > MATERIALES NECESARIOS

- Una cartulina o mural en blanco para cada grupo
- Rotuladores, lápices y bolígrafos.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

15'

Dar a los participantes un tiempo individual para pensar en lo que aprendieron durante todo el día y el compromiso que pueden tomar a nivel individual / colectivo.

En un fondo de pantalla en blanco, pedir a los participantes que dibujen / escriban / hagan un collage de sus reflexiones. Esta obra colectiva se expondrá más adelante al final del taller.

## REFLEXIÓN

15'

Esta es la última actividad del taller "Discovery Day", es imprescindible abrir un espacio de seguridad para expresarse. El comienzo de esta reflexión se centra más en la última sesión (3) y después la idea es proporcionar una reflexión global de las tres sesiones.

