

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHA PEDAGOGICA KIT #3

POLÍTICA DE ASILO EN LA UNIÓN EUROPEA



> OBJETIVOS PEDAGOGICOS

- Familiarizarse con los conceptos básicos del sistema de asilo en la UE.
- Comprender la diversidad de formas y razones por las que las personas solicitan asilo.
- Comprender que las oportunidades y el trato difieren de un país a otro.
- Cuestionar la política de asilo de la UE.
- Cultivar un espíritu crítico.

> PARTICIPANTES

Jóvenes de 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 y público.

> DURACIÓN

3/4 horas *Este taller puede completarse en un día o dividirse en tres secciones de 1,5 horas (sin incluir el tiempo para la introducción, los ejercicios para romper el hielo, las actividades de animación, los descansos, la sesión informativa y la evaluación).



SESIÓN #1 —→ 45'

Parte 1 : MEUndo Café -> 20'

> OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Familiarizarse con la terminología básica de la política de asilo.
- Comprender los elementos básicos del procedimiento de Dublín.
- Adquirir conocimientos básicos sobre la Convención de Ginebra.

> DINAMIZACIÓN

3 personas por mesa (etapas)

> MATERIALES NECESARIOS

- Piezas de puzzle
- Soluciones puzzle
- Juego sí/no : 1 baraja
- Sí/no juego : 4 cartas de perfil
- Sí/no juego : 1 peón
- Sí/no juego : soluciones
- Convención de Ginebra.
- Preguntas y respuestas : 6 tarjetas de preguntas 3 mesas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se trata de un juego cooperativo, por lo que no hay competición entre equipos. Separa el grupo en 3 equipos (1 mesa/grupo).

Un juego por mesa :

Mesa 1 → rompecabezas

Mesa 2 → juego de sí/no

Mesa 3 → preguntas y respuestas sobre la Convención de Ginebra

World Café : El grupo tiene que pasar 10' en cada mesa para jugar a los tres juegos. Al final de los 10', los equipos cambian de mesa. Así sucesivamente. Es un juego autogestionado por lo que no es necesario tener un facilitador por mesa. El animador puede ir de vez en cuando a las mesas para responder a las preguntas de los participantes y verificar las respuestas del rompecabezas y del juego sí/no. En algún momento del juego, el animador puede entregar las hojas de soluciones en las mesas del rompecabezas y del juego sí/no.

35'

REFLEXIÓN

- **Debatir durante 10 minutos : Comprobar los sentimientos de los participantes**
- Asegurarse de que se entienden los conceptos básicos (terminología, procedimiento de Dublín, Convención de Ginebra) porque se trata de mucha información en poco tiempo.
- Destacar el hecho de que existe un marco general (y bastante complejo) en materia de protección internacional y política de asilo.
- Destacar el hecho de que, a pesar del marco, es importante comprender que un refugiado o un solicitante de asilo no es más que un estatuto y que los seres humanos no deben reducirse únicamente a su estatuto.
- Prepara la transición para el próximo juego "¡Mueve tu equipaje!".

10'



Parte 2 : ¡Mueva su equipaje! -> 45'

> OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Comprender la diversidad de formas y motivos por los que las personas solicitan asilo.
- Sentir empatía hacia las personas que tienen antecedentes de pedir asilo.

> DINAMIZACIÓN

1 o 2 animadores, en función del número de participantes

> MATERIALES NECESARIOS

- Maletas vacías
- Notas adhesivas de diferentes colores
- Bolígrafos y rotuladores

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El animador pondrá en el equipaje la descripción de diferentes perfiles de inmigrantes. Los participantes elegirán arbitrariamente un perfil de migrante del equipaje. Los participantes dispondrán de un tiempo para reflexionar sobre el perfil de migrante que han elegido.

20'

El animador dividirá el lugar donde se desarrolla la actividad en dos zonas. La primera zona es la de las personas que según la condición que han elegido no necesitan pedir asilo, y la otra zona es para las personas que necesitan pedirlo. Tras su reflexión, los grupos se dividirán según las condiciones que hayan elegido. Por ejemplo, el animador pide a los participantes que se dividan en grupos si creen que el perfil que han elegido es adecuado para darles asilo. Si responden que sí van a un grupo y si responden que no van al otro grupo. A continuación, el animador preguntará a los participantes por qué han elegido cada grupo. A continuación, el animador asistirá al debate.

REFLEXIÓN

El objetivo principal del último paso es que se produzca una conversación en la que los participantes puedan expresarse, con respeto y empatía hacia el tema y hacia los demás participantes. La conversación debe desembocar en un intercambio de opiniones, no en un debate político o social. Los participantes pueden expresar sus experiencias, sus sentimientos, sus pensamientos y luego puede tener lugar el cierre de la actividad. En la parte de clausura, el animador puede pedir a los participantes que digan algo sobre la actividad. Los participantes deben responder espontáneamente con la primera palabra que les venga a la mente y que represente su experiencia.

20'

- **Autoexpresión , respeto y empatía**
- **Intercambiar opiniones , no debatir.**
- **Los participantes compartirán sus experiencias.**



Parte 3 : Roll the islands -> 1h

> OBJETIVOS EDUCATIVOS

Comprender que según el país las oportunidades y los tratamientos son diferentes.

> DINAMIZACIÓN

1 ó 2 en función del número de participantes

> MATERIALES NECESARIOS

- Representaciones físicas de las islas;
- Algo como cuerdas o un material para crear bordes;
- Material para las actividades lúdicas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se han fabricado 20 carnés de identidad diferentes. Cada uno de ellos es único. Sin embargo, para que sea más interesante y más real, hay algunos carnés que son un poco diferentes en cuanto al "sueldo" de su titular. Algunas tarjetas son un poco diferentes en términos del "salario" de su titular. Por ejemplo, en la primera isla la mayoría de la población gana 45. Pero hay otros que ganan el doble porque están afiliados al régimen. Lo mismo ocurre en las islas 2 y 3. Sugerimos que el salario medio en la isla número uno sería de 45, en la segunda de 70 y en la tercera de 100. El facilitador entregará un carné por participante.

45'

Regla general :

Sólo podrás hablar con los habitantes de las otras islas cuando llegues a tierra (es decir, después de tirar los dados con éxito). El nivel de entendimiento entre nuevos y antiguos habitantes dependerá de la tirada de un d4: un resultado de 1 se asociará a un bajo nivel de entendimiento, 4 a un nivel muy bueno. Será posible asignar roles antes de la actividad para que los participantes puedan organizar mejor sus recursos/estrategias de migración. Cada isla dispondrá de un tiempo de acción de unos 15 a 20 minutos. Mientras tanto pueden decidir asumir retos para migrar. Para no crear tiempos muertos durante la actividad las islas que no estén haciendo los retos podrían fabricar objetos: para recuperar el dinero gastado, sería una buena idea fabricar objetos con materias primas que se puedan encontrar en las islas.

REFLEXIÓN

15'

- Preguntar a los participantes por sus sentimientos
- Otros temas de debate



Parte 4 : Los narradores de hoy y de mañana

-> 1h15

Dos partidos / Debate conmovedor

> OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Cuestionar la política de asilo de la UE
- Cultivar el espíritu crítico

> DINAMIZACIÓN

1 ó 2

> MATERIALES NECESARIOS

- Cartón
- Debate en movimiento
- Hoja con declaraciones
- Signos de acuerdo/desacuerdo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

30'

Se pedirá a los participantes que se coloquen en el centro de la sala. En un lado habrá un cartel con la palabra "A favor" y en el otro otro con la palabra "En desacuerdo".

El animador explicará a los participantes que tendrán que decidir si están a favor o no con la afirmación y posicionarse a un lado u otro, los participantes tendrán que explicar sus posiciones. Pueden moverse (o dar un paso hacia el otro lado) de un lado a otro si les convence la explicación del que está hablando. Sin embargo, también pueden posicionarse en el centro o cerca del grupo al que se sientan más afines según su discurso.

REFLEXIÓN

En esta actividad, el *debriefing* tiene lugar dentro del propio debate.

El animador intentará mantener vivo el debate, pero se abstendrá en la medida de lo posible.

