

# QUESTIONING MIGRATIONS



HOJA PEDAGÓGICA KIT Nº 5

## DEMOGRAFÍA Y MIGRACIÓN



### > OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Descubrir la historia reciente de los flujos migratorios en la UE
- Comprender cómo afecta la crisis climática a la migración
- Explorar cómo afecta la migración a las preocupaciones demográficas en la UE
- Identificar los efectos positivos de la migración

### > PARTICIPANTES

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

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

### > DURACIÓN

3 horas

\*Este taller puede realizarse en un día o dividirse en dos secciones de 1h30 (sin tener en cuenta el tiempo necesario para la introducción, los ejercicios para romper el hielo, las actividades de animación, las pausas, la sesión informativa y la evaluación).



## Parte 1 : Jenga Time Line -> 30'

### > OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Conocer la historia reciente de los flujos migratorios en la UE

### > FACILITADORES

1-2 personas

### > MATERIAL NECESARIO

- Jenga
- Línea del tiempo plastificada
- Tarjetas con las respuestas para colocar en la línea del tiempo

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Pega pequeños trozos de papel con preguntas en el lado corto de las piezas de madera. Construye la torre.

Divide al grupo en dos equipos.

20'

Juega al jenga; cuando el equipo coge una pieza y obtiene la respuesta correcta, se le concede un punto. Si la respuesta es incorrecta, el otro equipo puede responder y conseguir un punto. Si nadie responde correctamente, el animador da la solución. La respuesta se coloca en la posición correcta de la línea de tiempo.

Si la torre cae "demasiado pronto", el equipo pierde un punto y debe reconstruir la torre. Si la torre cae al final del juego, el animador responde a las preguntas que faltan.

Una vez finalizado el juego, los equipos reunidos pudieron dibujar la línea de tiempo y colocar las preguntas de los distintos acontecimientos del juego. Así podrían crear su propia línea de tiempo personalizada ; para ver también de cerca su proceso de creación.

## REFLEXIÓN

10'

- Tras el juego, el animador da tiempo a los participantes para que expresen sus ideas. Y les informa de sus conocimientos previos sobre los distintos hechos.



## Parte 2 : Dime verde -> 45'

### > OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Para saber cómo afecta la crisis climática a la migración

### > FACILITADORES

11-2 personas

### > MATERIAL NECESARIO

- Los relatos
- Las declaraciones
- Las tablas

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

35'

Los participantes asistirán a un café mundial. Habrá tres mesas, y por cada mesa habrá un voluntario "anfitrión".

Cada voluntario anfitrión jugará a "encontrar la historia". En una mesa habrá una historia global, en otra una regional y en otra una local. Cada historia está relacionada con la crisis climática y la migración.

El voluntario dará el enunciado final de la historia al grupo sentado en su mesa. El grupo tendrá que descifrar la historia completa yendo hacia atrás haciendo sólo preguntas de sí/no. El voluntario tendrá algunas afirmaciones para ayudar al grupo.

#### Etapas :

- Explicación de la actividad al grupo
- Dividir el equipo en grupos
- Encontrar 3 voluntarios
- Comparta una historia con cada uno de ellos

Los participantes después de encontrar una trama de la historia, continúan con la siguiente.

## REFLEXIÓN

10'

- El debrief debe contemplar los pensamientos sobre las diferentes historias, y la visión de los voluntarios que sólo escuchan una historia.
- También se debería reflexionar sobre la idea de que las acciones de los Estados miembros europeos afectan directamente a la actual crisis climática y a los migrantes climáticos.



## Parte 3 : Desmigratización -> 30'

### > OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Explorar cómo afecta la migración a los problemas demográficos de la UE

### > FACILITADORES

1-2 personas

### > MATERIAL NECESARIO

- Teléfonos
- Pantalla
- Conexión a Internet
- Datos (impresos)
- Crear mentimeter

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

5'

El animador pide a todos que participen en el Mentimeter y respondan a la pregunta "¿Cómo afecta la migración a la demografía en la UE?" (si es necesario, el animador debe explicar qué es la demografía y dar ejemplos)

Demografía = estudio de estadísticas como nacimientos, defunciones, ingresos o incidencia de enfermedades, que ilustran la estructura cambiante de las poblaciones humanas.

17'

Los participantes reciben los hechos (cada hecho 2 participantes) y forman dos círculos. Las personas con los hechos deben estar en círculos diferentes y no emparejarse durante la cita rápida.

Cada 3 minutos las parejas cambian y cada persona tiene que presentar los hechos que tiene a su pareja.

En el mentimeter se hace la misma pregunta y los participantes responden.

## REFLEXIÓN

8'

- Habrá una breve sesión informativa en la que el participante podrá decir lo que tenga en mente.

## HECHOS

- Edad de la población
- Descenso de la población de la UE
- Tasa de natalidad (baja) en la UE
- Cada vez más jubilados en la UE
- Muchos emigrantes cualificados se trasladan a la UE
- Los emigrantes dan al Estado más de lo que el Estado les da a ellos.
- Al igual que los nativos, los emigrantes jóvenes están mejor formados que los que se acercan a la jubilación.



## Parte 4 : Cuerdas atadas -> 35'

### > OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Identificar los efectos positivos de la migración

### > FACILITADORES

1-2 personas

### > MATERIAL NECESARIO

- 1 cuerda
- Tijeras
- 10 palabras clave

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

35'

Los participantes crean un círculo y el animador da una palabra clave por persona. Si hay más de 10 participantes, se crean grupos de 2 personas.

Cada participante debe presentar al menos un argumento sobre el impacto positivo de la migración basado en su palabra.

Cada participante comparte su argumento con el grupo y coge una parte de una cadena y se la pasa a otra persona para formar al final una red de impactos positivos.

Al final de la actividad, los participantes pueden cortar una parte del cordel para formar una pulsera o un collar.

### PALABRAS CLAVE

- Impuestos
- Empleo
- Equilibrio demográfico
- Educación
- Ocio
- Intercambio
- Salud
- Cultura
- Seguridad
- Ciencia/investigación
- Política

