



DIBUJANDO MIRADAS:
DESTINO
instrucciones

Este juego ha sido editado en 2021 por la Federación de Mujeres Progresistas, a través de "Dibujando miradas. Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia", gracias a la financiación de la Dirección General de Integración y Atención Humanitaria del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migración; y la cofinanciación del Fondo Europeo de Asilo, Migración e Integración.



Idea creativa: Diana Fernández Saro

Diseño gráfico y desarrollo:

www.tomoestudio.com

TOMO

Esta obra está bajo una Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



La Federación de Mujeres Progresistas (FMP) es una organización social, sin ánimo de lucro, declarada de utilidad pública, con una trayectoria de más de 30 años. Defiende los derechos de las mujeres, visibiliza las desigualdades y discriminaciones que sufren en todos los ámbitos y promueve el cambio de estructuras sociales, económicas y culturales para lograr el empoderamiento de las mujeres y la equidad de género. Todo ello con especial atención a la realidad de las mujeres migrantes.

Dibujando Miradas: DESTINO forma parte de los materiales de sensibilización a nivel estatal llevados a cabo en 2021 dentro de **"Dibujando miradas. Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia"** (financiado por la Dirección General de Integración y Atención Humanitaria del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migración; y la cofinanciación del Fondo Europeo de Asilo, Migración e Integración).

A través de esta herramienta buscamos la sensibilización sobre el derecho a la igualdad y el valor de una sociedad diversa y plural. Tratamos de favorecer la interculturalidad, las relaciones positivas y la mejora de la convivencia, fomentando valores y prácticas de respeto y convivencia hacia personas inmigrantes.

Además de este juego, traducido al inglés y francés con el objeto de llegar a un público más amplio, contamos con un conjunto de materiales complementarios entre sí y que se encuentran alojados en nuestra web para su libre acceso y descarga.



MÁS INFORMACIÓN: dibujandomiradas@fmujeresprogresistas.org

ÍNDICE

FINALIDAD DEL JUEGO	2
DINÁMICA DEL JUEGO	2
TARJETA DE PERSONAJE	3
MARCADORES	4
CARTAS DE EVENTOS	5
PUNTOS Y ZONAS ESPECIALES	6
CARTAS DE OBJETO	9
CARTAS DE DOCUMENTO	10
CARTAS DE PROPIEDADES	11
FACTORES DE MOVIMIENTO	12
LOS PERSONAJES	13

FINALIDAD DEL JUEGO

La finalidad del juego es conseguir completar el camino desde tu país de origen hasta tu destino.

Para conseguirlo debes avanzar por el camino tirando el dado.

Durante la partida se te presentarán diferentes situaciones que condicionarán tu camino.

DINÁMICA DEL JUEGO

La dinámica del juego es la siguiente:

-Paso 1: Sacas una carta de evento.

-Paso 2: Tiras el dado y mueves.

TARJETA DE PERSONAJE

Cada jugador/a tendrá una tarjeta de personaje que le habrá sido otorgada de manera aleatoria al comienzo de la partida.

Como puedes ver a continuación, en la parte superior de la tarjeta de personaje está la **imagen** y la **información** del personaje: país de origen, destino, la situación y los motivos de migración, etc.

IZEL

País Origen **GUATEMALA (Etnia Náhuatl)** País Destino **EEUU**

Motivo de la migración **Orientación sexual.**

Amenazada por formar parte del colectivo LGTBI en su país. Ha sido detenida en varias ocasiones en protestas por la mejora de la situación y protección de los derechos sexuales y reproductivos. Se ha visto obligada a cambiar de barrio y alejarse de su familia, que le pide que no exprese su orientación sexual en público.

SALUD FÍSICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SALUD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DINERO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



DOCUMENTOS

OBJETOS

Teléfono Móvil.

PROPIEDADES

Escrituras de un terreno.

Más abajo encontrarás los **contadores de salud física, salud mental y dinero** puntuados del 1 al 10.

Los niveles con los que se comenzará la partida vienen indicados con un punto sobre los números en los marcadores.

En la parte inferior de la tarjeta hay unos espacios libres para colocar **las cartas de objetos, las cartas de documentos y las cartas de propiedades**.

En estos espacios vienen escritos los objetos y propiedades con los que el jugador/a empieza la partida.

MARCADORES

MARCADOR DE SALUD FÍSICA



Para indicar el nivel de SALUD FÍSICA que tienes en cada momento usarás una ficha con forma de corazón (o una lenteja) que pondrás sobre el número que corresponda en el contador, desplazándola en caso de perder o ganar puntos.

Si tu marcador de salud física llega a cero, mueres y pierdes la partida.

MARCADOR DE SALUD MENTAL



Para indicar el nivel de SALUD MENTAL que tienes en cada momento usarás una ficha con forma de cerebro (o un garbanzo) que pondrás sobre el número que corresponda en el contador, desplazándola en caso de perder o ganar puntos.

Si tu marcador de salud emocional llega a cero, restas 2 al resultado del dado en todas tus tiradas hasta lograr reponer tus puntos de SALUD MENTAL.

MARCADOR DE DINERO



Para indicar la cantidad de DINERO que tienes en cada momento usarás una ficha con forma de dólar (o un grano de arroz) que pondrás sobre el número que corresponda en el contador de dinero, desplazándola en caso de perder o ganar puntos.

CARTAS DE EVENTO

Son cartas en las que se describen diferentes situaciones que condicionarán tu camino. **Al comienzo de cada turno, sacarás una carta de evento antes de realizar tu movimiento.**

E

GOLPE DE CALOR

Hoy hace un calor sofocante. Estando en el camino nos da un golpe de calor que hace que bajemos el ritmo:

 -1

Si nos encontramos en el desierto al sacar esta carta la cosa se pone peor:

 -1  -1

*Si tenemos la carta de objeto **ROPA**, esta carta no nos afecta

E

SOLIDARIDAD

Un viejo agricultor nos ve pasar frente a su casa y se acerca a nosotros con algo para comer y un poco de ayuda:

 +2  +2

A veces quien menos tiene es quien más ayuda.

Este generoso gesto nos reconforta:

 +2

E

CONTACTO

Conocemos a un tipo que nos da un numero de contacto.

Guardamos la carta.

Con esta carta podremos cruzar un "paso fronterizo" o un "punto de control policial" sin necesidad de tener documentos ni tener que pagar.

Al cruzar el "paso fronterizo" o el "punto de control policial" descartamos la carta.

Esta carta no sirve para Ferry

E

TORMENTA DE ARENA

(Solo afecta en el desierto)

Vemos en el horizonte una tormenta de arena aproximandose. Solo nos queda aferrarnos al destino.

Dado: 1, 2 o 3: La tormenta nos alcanza de pleno y no hay donde guarecerse.

 -2  No movemos

Dado: 4, 5 o 6: Por suerte la tormenta cambia de rumbo y no nos alcanza.

*Si tenemos la carta de objeto **ROPA**, esta carta no nos afecta

E

GRUPOS MAFIOSOS

Uno de los muchos grupos organizados que extorsionan a migrantes nos asalta en el camino:

 -1  -1  -3

Nos quitan también todas nuestras cartas de objeto.

*Si tenemos la carta de objeto **MÓVIL**, podemos descartarla ahora para que esta carta no nos afecte.

E

EL PRESTAMISTA

Pedir préstamo:
Cuando sale esta carta **TODOS** los jugadores pueden pedirle un préstamo si así lo desean. Te dan 5 de dinero y el documento "préstamo".

Devolver préstamo:
Si al salir esta carta ya tenemos el documento "préstamo" es hora de pagar nuestra deuda. Con los intereses asciende a 6 de dinero. Al pagar descartamos el documento "préstamo".

Si no tenemos suficiente dinero el prestamista se queda con nuestras propiedades y objetos hasta saldar la deuda.

En caso de no poder saldar la deuda el prestamista nos da una paliza.

 -2

Estas son un ejemplo de las cartas de evento del juego, en cada una viene descrita la situación que presenta y cómo condiciona tu camino o tus recursos. Más información al final de las instrucciones.

ZONAS ESPECIALES

Son zonas marcadas en el mapa que condicionarán tus recursos o tu factor de movimiento.



ZONAS DE GUERRA: zonas en situación de guerra o de una violencia extrema. Si al comenzar tu turno te encuentras en estas zonas **perderás 1 punto de salud física y 1 punto de salud mental.**



ZONAS DE GRUPOS CRIMINALES: zonas en la que operan mafias organizadas. Si al comenzar tu turno te encuentras en estas zonas **perderás 1 punto de salud física y 1 punto de dinero.**



ZONAS DESIERTO: cada vez que muevas en estas zonas, **restarás 2 al resultado del dado.**



ZONAS DE MONTAÑA O SELVA: cada vez que muevas estando en estas zonas, **restarás 2 al resultado del dado.**



ZONAS DE PATRULLAS FRONTERIZAS: Al comenzar el turno en estas zonas, antes de coger carta de evento tiras el dado:

-Resultado en el dado de **1: en el caso de carecer de documentos te repatriarán**, siendo testigo en primera persona de las llamadas “Devoluciones en caliente”

-Resultado en el dado de **2 o 3:** te enviarán a un campo de inmigrantes, donde las condiciones de vida son inhumanas. **Pierdes 1 punto de salud mental y no mueves este turno.**

-Resultado en el dado de **4, 5 o 6:** agazapado/a bajo un arbusto consigues despistar a la patrulla. **Prosígues tu turno** (sacando tarjeta de evento y realizando tu movimiento).



PASOS FRONTERIZOS: a lo largo de tu camino encontrarás varios pasos fronterizos. Para poder cruzarlos, tendrás tres opciones:

- Contar con un **VISADO TEMPORAL**
- Contar con un **VISADO PERMANENTE**
- Contar con la carta de objeto **SOBORNO**



PUESTOS DE CONTROL POLICIAL: pasos controlados por la policía. Para poder cruzarlos, tendrás cuatro opciones:

- Contar con un **DOCUMENTO DE ASILO**
- Contar con un **VISADO TEMPORAL**
- Contar con un **VISADO PERMANENTE**
- Contar con la carta de objeto **SOBORNO**

PUNTOS ESPECIALES

Son puntos especiales marcados en el mapa en los que podrás realizar acciones como tramitar documentos o comprar objetos.



ALBERGUES: zonas del mapa en las que podrás descansar un poco y reponer fuerzas. **Coste: 1 punto de dinero**

Recompensa: 1 punto de salud emocional y 2 puntos de salud física.



PUNTOS DE AYUDA HUMANITARIA: al llegar a estas zonas del mapa **ganas 2 puntos de salud física, 2 puntos de salud mental y 2 puntos de dinero.**



AEROPUERTOS: desde estos puntos del mapa podrás embarcar en un avión rumbo a Madrid. Para poder embarcar será imprescindible poseer un **VISADO PERMANENTE y pagar 9 puntos de dinero.**



OFICINAS GUBERNAMENTALES: en estas oficinas podrás solicitar dos tipos de documentos diferentes, indicando al llegar a la oficina el tipo de documento que buscas:

-Visado Temporal:

-Resultado en el dado de **1, 2 o 3:**

encuentras la oficina cerrada.

-Resultado en el dado de **4, 5 o 6:**

consigues tramitar el documento y, **pagando 4 puntos de dinero, te lo conceden.**

-Visado Permanente:

-Resultado en el dado de **1, 2 o 3:**

encuentras la oficina cerrada.

-Resultado en el dado de **4, 5 o 6:**

consigues tramitar el documento y, **pagando 4 puntos de dinero, te lo conceden.**



OFICINAS DE ASILO: oficinas donde podrás solicitar el documento de Asilo.

Al llegar a la oficina de asilo tiras el dado:

-Resultado en el dado de **1, 2 o 3: encuentras la oficina cerrada.**

-Resultado en el dado de **4, 5 o 6:** consigues tramitar el documento y, **pagando 2 puntos de dinero, te lo conceden.**



TIENDAS: lugares en los que puedes comprar objetos o pedir un préstamo. También puedes vender los objetos y propiedades que poseas.

En la tienda solo se pueden hacer **2 transacciones** en cada turno: vender 2 objetos, o pedir un préstamo y comprar un objeto, o vender un objeto y comprar otro, etc.



-**CAMPOS DE TRABAJO:** en estas zonas del mapa puedes conseguir trabajo y así sumar puntos de dinero. Aunque no todo el trabajo será igual.

-En caso de **NO** poseer ningún **VISADO:**

Las condiciones del trabajo son de semi-esclavitud para los que no poseen documentos. **Ganas 3 puntos de dinero pero pierdes 1 punto salud física.**

-En caso de contar con un **VISADO: ganas 4 puntos de dinero.**



-**PUERTOS:** zona portuaria donde puedes embarcar para cruzar a Europa. Tendrás a tu disposición dos tipos de embarcaciones muy diferentes entre sí:

1-Ferry: en el caso de tener en tu poder un VISADO TEMPORAL / VISADO PERMANENTE, podrás cruzar en ferry de forma segura y legal. Coste viaje: 6 puntos de dinero.

2-Viaje en Patera: en el caso de no poseer documentos solo podrás optar a viajar en patera. Coste viaje: 8 puntos de dinero. Al embarcar sacas carta de evento.

En caso de **NO** sacar la carta **TORMENTA EN EL MAR** avanzas sin más dificultades.

En caso de sacar la carta **TORMENTA EN EL MAR** tiras el dado para ver el resultado del viaje:

- Resultado en el dado de **1:** **mueres en el mar (dejas de jugar).**
- Resultado en el dado de **2, 3 o 4:** consigues llegar pero en muy malas condiciones; **pierdes 2 puntos de vida y 2 puntos de salud mental.**
- Resultado en el dado de **5 o 6:** **llegas a tu destino.**

-En la ruta en patera que parte de **Senegal** las condiciones del viaje son más complicadas aún:

- Resultado en el dado de **1 o 2:** **mueres en el mar (dejas de jugar).**
- Resultado en el dado de **3, 4 o 5:** consigues llegar pero en muy malas condiciones; **pierdes 3 puntos de vida y 3 puntos de salud mental.**
- Resultado en el dado de **6:** **llegas a tu destino.**

CARTAS DE OBJETO

Son cartas de diferentes objetos que te serán útiles para completar tu camino. En las cartas podrás leer para que sirve cada objeto.

0

MOVIL

Puedes utilizar esta carta para poder llamar a la familia y pedir que te manden dinero.
Esta carta anula los efectos de:

- La carta de evento "GRUPOS MAFIOSOS".
- La carta de evento "POLICIA CORRUPTA"
- La carta de evento "ZONAS DE GRUPOS CRIMINALES"

Al utilizar la carta **MOVIL**, NO la descartamos.

Comprar **MOVIL** en TIENDA

€ 3

Vender **MOVIL** en TIENDA

€ 2

0

SALVAVIDAS

Aunque un poco viejo y algo desgastado, este salvavidas puede salvarnos anulando los efectos de:

- La carta de evento "TORMENTA EN EL MAR".

También nos salvara de morir ahogados cuando saquemos un 1 o un 2 en la tirada de dado del viaje en patera.

Al utilizar la carta **SALVAVIDAS**, NO la descartamos.

Comprar **SALVAVIDAS** en TIENDA

€ 2

Vender **SALVAVIDAS** en TIENDA

€ 1

0

ROPA

Ropa adecuada para estar protegidos en nuestro viaje.
Esta carta anula los efectos de:

- La carta de evento "GOLPE DE CALOR".
- La carta de evento "TORMENTA DE ARENA"
- La carta de evento "LLUVIA"

Al utilizar la carta **ROPA**, NO la descartamos.

Comprar **ROPA** en TIENDA

€ 3

Vender **ROPA** en TIENDA

€ 1

0

SOBORNO

Tabaco, aguardiente, colgantes...
Diferentes objetos con los que podremos sobornar a los guardias de un "paso fronterizo" o de un "punto de control policial", para poder pasar por él sin necesidad de tener documentos o de pagar dinero.

Al utilizar la carta la descartamos.

Comprar **SOBORNO** en TIENDA

€ 5

Vender **SOBORNO** en TIENDA

€ 3

0

VIVERES

Al comprar esta carta obtenemos al instante:

♥ +2 🧠 +1

Y nos guardamos la carta.

La podremos utilizar más adelante para anular los efectos de:

- La carta de evento "HAMBRE"

Al utilizar la carta "**VIVERES**" la descartamos.

Comprar **VIVERES** en TIENDA

€ 2

Vender **VIVERES** en TIENDA

€ 1

0

BICICLETA

Al comprar esta bicicleta oxidada conseguimos ir más rapido en nuestro viaje sumando a todos nuestros movimientos:

🚶 +2

Al utilizar la carta **BICICLETA**, NO la descartamos.
No podremos meter la bicicleta en el viaje en patera teniendola que descartar antes.
El factor de esta carta no anula otros factores de movimiento.

Comprar **BICICLETA** en TIENDA

€ 3

Vender **BICICLETA** en TIENDA

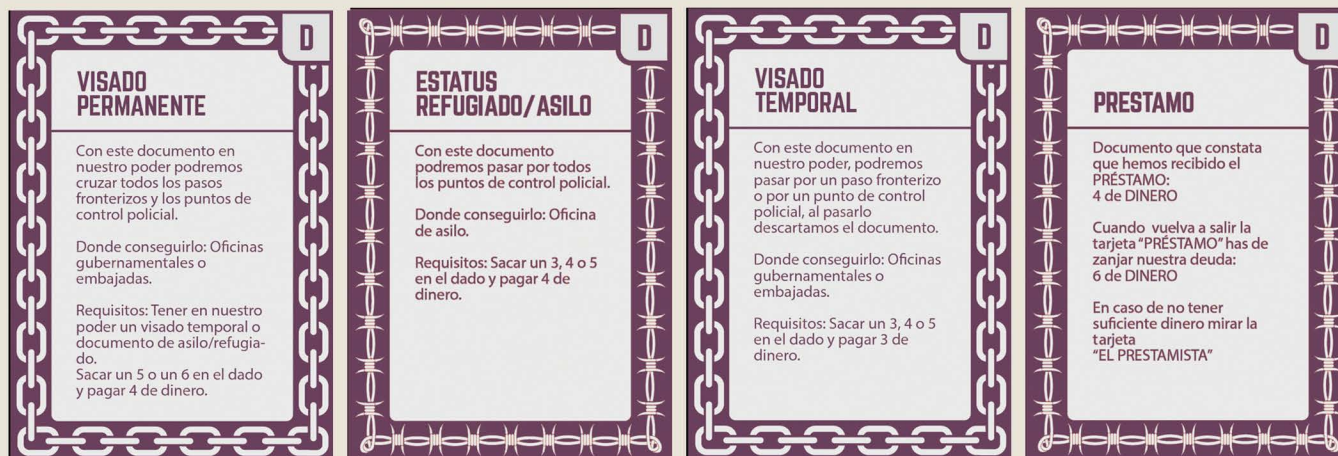
€ 3

Este tipo de cartas puedes guardarlas para usar cuando te convenga.

Cómo conseguirlas:

- Al principio del juego:** cada tarjeta de personaje empieza con unos objetos concretos.
- Al coger carta de la baraja:** vendrán mezcladas con las cartas de eventos.
- En las tiendas:** podremos comprar objetos.

CARTAS DE DOCUMENTO



Los documentos ASILO, VISADO TEMPORAL y VISADO PERMANENTE nos servirán para pasar pasos fronterizos o puntos de control policial. Estos documentos también nos servirán para conseguir que no nos deporten al sacar la carta de evento REDADA POLICIAL.

El documento PRÉSTAMO te será entregado al pedir un préstamo en la TIENDA, o si lo pedimos cuando aparece la carta de evento EL PRESTAMISTA. Junto a este documento te serán entregados 4 puntos dinero en concepto de préstamo.

Cómo conseguirlas:

- Documento de Asilo:** en las Oficinas de Asilo (ver apartado “Puntos y Zonas Especiales”)
- Visados Temporales y Permanentes:** en las Oficinas Gubernamentales (ver apartado “Puntos y Zonas Especiales”)
- Préstamo:** en las Tiendas (ver apartado “Puntos y Zonas Especiales”) o al salir la Carta de Evento “Prestamista” (ver apartado “Cartas de Evento”).

CARTAS DE PROPIEDADES

Cada una de las personas jugadoras contará con algunas cartas de propiedades indicadas en la tarjeta de personaje al comienzo de la partida.

Estas tarjetas podremos canjearlas por dinero en la tienda y también nos servirán para pagar un préstamo en caso de no tener suficiente dinero.

P

ESCRITURAS DE UN TERRENO

Tenemos un pequeño terreno en nuestro pueblo que podríamos vender en caso de pasar apuros.

Precio estimado del terreno: 15

Precio de venta en tienda: 5

Precio de venta al prestamista: 3

P

RELOJ DE PULSERA

Este reloj es una herencia de vuestro abuelo. Ojalá no tengamos que venderlo nunca.

Precio estimado del reloj: 5

Precio de venta en tienda: 3

Precio de venta al prestamista: 2

P

CAJITA DE NACAR

Una preciosa cajita de nácar con forma de corazón donde guardas con mimo la foto de tu hijita.

Precio estimado de la cajita: 4

Precio de venta en tienda: 2

Precio de venta al prestamista: 1

ESCRITURAS DE UN ALMACEN Tenemos un pequeño almacén en nuestro pueblo que podríamos vender en caso de pasar apuros. Precio estimado del almacén: € 15 Precio de venta en tienda: € 5 Precio de venta al prestamista: € 3	ANILLOS DE BODA Antes de partir hacia tu destino, tu esposa te entregó su alianza con los ojos llenos de lágrimas Precio estimado de los anillos: € 5 Precio de venta en tienda: € 3 Precio de venta al prestamista: € 2	CADENITA DE PLATA Esta pequeña cadenita de plata te la regaló tu mamá cuando te casaste. Precio estimado de la cadenita: € 4 Precio de venta en tienda: € 2 Precio de venta al prestamista: € 1
--	--	---

FACTORES DE MOVIMIENTO

Los factores de movimiento son aquellos valores tanto negativos como positivos que condicionarán el resultado del dado cuando movamos.

Hay **zonas en el mapa** que tienen factores de movimiento inherentes.

Ejemplo:

Si estoy en el DESIERTO, mi movimiento será:

DADO -2 (-2 es el factor de movimiento inherente al DESIERTO)

Hay **cartas de evento** que contienen factores que condicionarán nuestro movimiento.

Ejemplo:

Si sacamos la carta VIAJE EN CAMIONETA (factor de movimiento +4) mi movimiento será:

DADO +4.

Hay **cartas de objeto** que condicionan nuestro factor de movimiento.

Ejemplo:

La carta de objeto BICICLETA tiene un factor de movimiento de +2.

Se sumarán todos los diferentes factores de movimiento que puedan entrar en juego en cada turno.

Ejemplo:

Sacamos tarjeta de evento. Nos sale CLIMA FAVORABLE (factor de movimiento +2)

Estamos en el desierto (factor de movimiento -2)

Poseemos la tarjeta de objeto BICICLETA (factor de movimiento +2)

Movimiento: DADO +2 -2 +2

El mínimo movimiento por turno será 1, independientemente de que el resultado de nuestra tirada sea negativo.

Ejemplo:

Estoy en el DESIERTO (factor de movimiento -2) y mi resultado en el dado es 1, el resultado es $1 - 2 = -1$. No obstante, siempre moveremos 1 casilla hacia delante.

LOS PERSONAJES

RUTA HACIA EUROPA:

OUSMANE

Pais Origen **SENEGAL** Pais Destino **ESPAÑA**
Motivo de la migración **Expectativa de mejora económica**

Ousmane tiene 35 años. Era pescador en Senegal, dónde nació. Decidió migrar debido al descenso de la pesca producido por la instalación de una gran multinacional en la zona. Un hermano suyo que migró hace años le cuenta que le va muy bien y apenas ha tenido dificultades para conseguir los papeles. Sin embargo, nada es tan fácil como parecía, ya que es habitual endulzar el proceso migratorio al contárselo a familiares y amistades.



[Más información](#)



ADAMMA Y FATOU

País Origen **NIGERIA** País Destino **FRANCIA**

Motivo de la migración **Huyen de Nigeria ante la amenaza de practicar la mutilación genital a su hija.**

Julie y su hija Fatou (10 años) se ven obligadas a huir de su pueblo. Llegan a Lagos pero allí tampoco están seguras, un familiar lejano también les presiona para llevar a cabo la mutilación. Desde Lagos empiezan su ruta migratoria hacia Benin.



[Más información](#)



FADILAH

País Origen **IRAK** País Destino **INGLATERRA**

Motivo de la migración **Huida de conflicto bélico.**

Toda su familia (marido y 3 hijos/as) murió durante el asalto a Bagdad. Pese a haber intentado rehacer su vida y abrir un negocio, sufre de constantes pesadillas, insomnio... Consigue ahorrar lo suficiente para ir a Jordania, convirtiéndose en una de las muchas mujeres que migran solas.



[Más información](#)



ALAIN

País Origen **REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO** País Destino **BÉLGICA**

Motivo de la migración **Desarrollo profesional y personal.**

Alain, que proviene de una familia acomodada, ha terminado la universidad con muy buen expediente y tiene la posibilidad de ir a especializarse a Inglaterra.

Esta opción le ha abierto la posibilidad de reencontrarse con su pareja hombre, que ya dispone de pasaporte británico.



[Más información](#)



MAPA AMÉRICA:

MARÍA FERNANDA

País Origen **ECUADOR** País Destino **ESPAÑA**

Motivo de la migración **Mejora económica y agresión sexual.**

Vive en la provincia de Azuay, una zona de los Andes ecuatorianos. Todos sus hermanos/as emigraron y ella tuvo que quedarse a cuidar de su padre y su madre. Un primo suyo, que ha retornado a la casa familiar, le ha agredido sexualmente en varias ocasiones. Definitivamente, ha llegado el momento de huir.



[Más información](#)



IZEL

Pais
Origen **GUATEMALA (Etnia Náhuatl)**

Pais
Destino **EEUU**

Motivo de
la migración **Orientación sexual.**

Amenazada por formar parte del colectivo LGTBI en su país. Ha sido detenida en varias ocasiones en protestas por la mejora de la situación y protección de los derechos sexuales y reproductivos. Se ha visto obligada a cambiar de barrio y alejarse de su familia, que le pide que no exprese su orientación sexual en público.



[Más información](#)



JUAN CARLOS

Pais
Origen **VENEZUELA**

Pais
Destino **ESPAÑA**

Motivo de
la migración **Salud.**

Diagnosticado de VIH, Juan Carlos como muchos otros compatriotas, tiene dificultad de acceso al tratamiento antirretroviral en Venezuela. Tras contactar con una ONG, se le abre la posibilidad de tratamiento médico en España. Intentará reunir el dinero suficiente para el billete de avión a este destino.



[Más información](#)



RIGOBERTO

País
Origen **HONDURAS**

País
Destino **ESPAÑA**

Motivo de
la migración **Amenazas de muerte.**

Periodista que ha realizado varios reportajes polémicos donde mostraba la connivencia entre el gobierno y los grupos violentos de la ciudad de Tegucigalpa en el negocio de la droga, pero también del tráfico de personas. Honduras ocupa el puesto 151 de 180 de Reporteros Sin Fronteras que recoge la clasificación de los países donde el periodismo es una profesión de riesgo.



[Más información](#)



Más información sobre algunas de las Cartas de Evento:

- 1.- Tren La Bestia: Se estima que anualmente entre 400 000 y 500 000 migrantes, la mayoría de origen centroamericano, continúan montando encima de estos trenes en su esfuerzo por acercarse a Estados Unidos.
- 2.- Red de Trata: La mitad de las víctimas de trata son menores de 18 años. Entre el 15 y el 20% de las víctimas son niñas y niños.
- 3.- Prestamistas o Chulqueros / Coyoteros: Por ejemplo, en Ecuador a los prestamistas / usureros se les conoce como chulqueros. Estas personas cobran intereses desorbitados, que pueden llegar hasta el 120% anual. Estas personas son las que facilitan el dinero a cambio de hipotecas o letras de cambio en blanco.

#DibujandoMiradas

Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia



SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES
DIRECCIÓN GENERAL DE INCLUSIÓN
Y ATENCIÓN HUMANITARIA



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E INTEGRACIÓN
Por una Europa plural