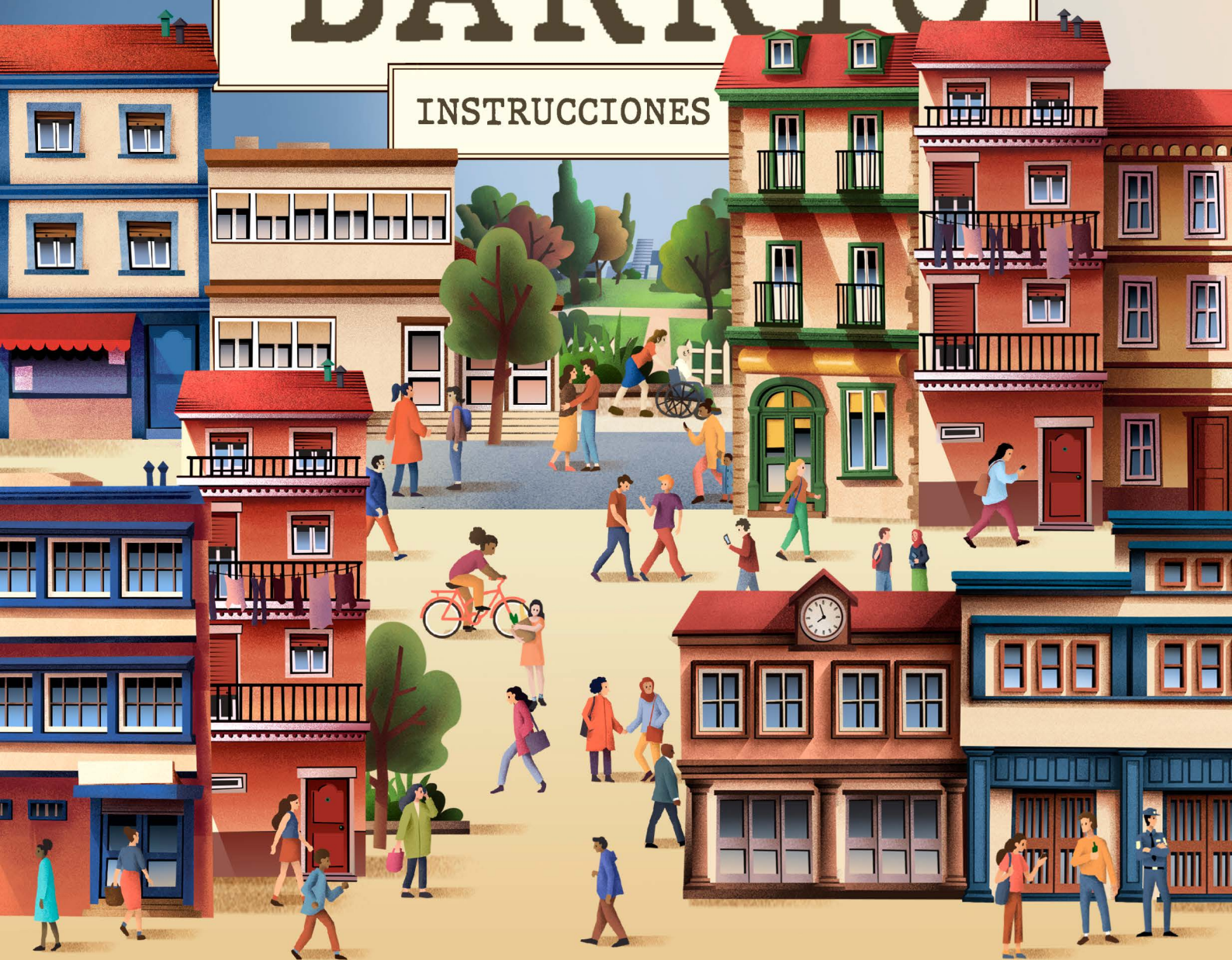


DIBUJANDO MIRADAS: BARRIO

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: BARRIO 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



-Finalidad del Juego.....	1
-Dinámica del Juego.....	1
-Tarjeta de Personaje.....	2
-Recursos:	
-Unidades de Dinero.....	3
-Unidades Colaborativas.....	3
-Pago de Alojamiento y Alimentación.....	3
-Objetivos:	
-Cómo conseguir los objetivos.....	4
-Tablas de objetivos.....	5
-Dado.....	10
-Tarjetas de Evento.....	11
-Los personajes.....	12

Con este juego trataremos de vivir en primera persona las experiencias de cinco migrantes durante un año de estancia en su país de acogida.

La finalidad del juego es ir completando una serie de objetivos marcados en la tarjeta de personaje.

Para completar el mayor número de objetivos posibles, contaremos con 12 turnos, un turno por cada mes del año.

En este año simbólico, experimentaremos los problemas y complicaciones a las que se enfrentan nuestros protagonistas.

Cada participante tiene 3 acciones obligadas por turno:

- 1- **Pagar alojamiento y alimentación.**
(ver apartado "recursos")
- 2- **Sacar tarjeta de evento.**
(ver apartado "tarjetas de evento")
- 3- **Desplazarnos al lugar deseado para completar nuestro objetivo.**
(ver los apartados "como completar los objetivos", "tablas de objetivos" y "tarjeta de personaje")

En la parte superior de nuestra tarjeta de personaje, que se nos otorgará de forma aleatoria, tenemos **una imagen** de nuestro/a personaje. A su derecha hay un marcador de **unidades de dinero** y otro de **unidades colaborativas**. Debajo vendrán determinados los recursos con los que comenzaremos la partida. En la parte inferior tendremos **los objetivos** y **los puntos** que **sumaremos al conseguir cada uno de ellos**.

En función del personaje, cada participante iniciará el juego con diferentes objetivos alcanzados y otros por alcanzar.

Marcaremos los objetivos alcanzados poniendo una ficha encima.

Podemos leer la historia de nuestro personaje en el apartado personaje.



Nombre: AMINAH.....Apellido: ALOU.....

Lugar de Origen: CASABLANCA MARRUECOS.....

UNIDADES COLABORATIVAS

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

UNIDADES DINERO

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TRABAJO

- Trabajo comunitario 7p.
- Trabajo irregular 5p.
- Trabajo regular 6p.

DOCUMENTOS

- Asilo 2p. 7p.
- Residencia temporal ☒ ☒
- Residencia permanente 2p. 11p.
- Nacionalidad española 2p. 11p.

ESTUDIOS

- Aprender idioma 5p. 7p. 11p.
- Estudios básicos ☒ ☒
- Estudios superiores 7p. 13p.
- Formación profesional 7p. 13p.

FAMILIA

- Mantener contacto 5p. 9p.
- Ayuda familiar 7p. 11p.
- Reunificación familiar ☒

SOCIAL

- Ayudar en la asociación 5p. 7p.
- Colaborar ONG 7p. 11p.
- Ayudar migrantes 7p. 11p.
- Colaborar en centro cívico 5p. 7p.

OCIO

- Asistir al teatro 6p.
- Ir al cine 6p.
- Practicar deporte 5p. 7p.

Cada participante tendrá dos tipos de fichas de recursos:

UNIDADES DE DINERO



Recursos que permitirán completar ciertos objetivos.

Ejemplo: Vamos a la universidad para completar el objetivo de estudios superiores y allí tendremos que pagar 3 unidades de dinero para poder cursarlos.

Al comienzo del juego, cada participante comenzará con un número concreto de recursos económicos, dependiendo del personaje y de su situación de partida.

Para aumentar los recursos económicos con los que partimos y completar nuestros objetivos tendremos que trabajar (ver tabla de objetivos).

Podremos trabajar tantas veces como queramos, pero solo nos puntuará como un objetivo logrado en el recuento de puntos al final de la partida.

UNIDADES COLABORATIVAS



Recursos que recibiremos al completar algunos de los objetivos que vienen en nuestra tarjeta de personaje (ver tabla de objetivos).

Estas unidades funcionan como unidades de trueque paralelamente al flujo económico, con ellas podremos conseguir objetivos como alojamiento, cursar estudios, alimentación, etc.

Ejemplo: Al ir a la asociación vecinal para completar el objetivo "colaborar con el vecindario", recibimos dos unidades colaborativas. Con ellas podremos pagar diferentes elementos.

PAGO ALOJAMIENTO Y ALIMENTACIÓN

Al comienzo de cada turno, cada participante deberá pagar 2 Unidades (de dinero, colaborativas o una de cada) en concepto de alojamiento y alimentación.

En el caso de no disponer de recursos para hacer frente al pago, ese turno se desplazará obligatoriamente a la ONG, donde le darán sustento y cobijo ese turno, además recibirá dos unidades colaborativas.

En este turno el/la jugador/a no sacará tarjeta de evento ni podrá moverse.

Al final de la partida las unidades colaborativas que poseamos sumarán un punto extra cada una.

CÓMO COMPLETAR LOS OBJETIVOS

Para poder ir completando los objetivos, hemos de desplazarnos a los lugares del tablero indicados para ese fin. **(Ver tablas de objetivos)**

Ejemplo: para conseguir un permiso de residencia iremos a las oficinas de extranjería, para cursar estudios básicos iremos al colegio, etc.

Si queremos desplazarnos a un punto deseado del mapa, únicamente moveremos nuestra ficha a dicho lugar.

Para completar algunos objetivos tendremos que ir más de una vez al lugar indicado para ello.

Ejemplo: para "aprender idioma" tendremos que ir 3 veces a la academia.

Algunos de los objetivos solo se podrán completar, si previamente hemos logrado otros.

Ejemplo: para poder cursar estudios superiores, hemos de haber cursado antes estudios básicos o ya tenerlos.

En ciertos puntos del mapa podremos conseguir más de un objetivo. Al desplazar nuestra ficha a dicho lugar indicaremos cuál de los objetivos queremos lograr.

Ejemplo: vamos a la oficina de extranjería e indicamos cuál de los documentos queremos solicitar, permiso de trabajo, de residencia, de asilo, etc.

Una vez lleguemos a un lugar en el que se pueden conseguir más de un objetivo, no podremos seguir en el mismo lugar otro turno, nos tendremos que desplazar a otro lugar obligatoriamente.

Ejemplo: si nos movemos a la oficina de extranjería para conseguir el permiso de residencia, al siguiente turno no podremos permanecer en la oficina de extranjería para solicitar otro documento. Tendremos que movernos obligatoriamente a otro lugar.

En algunos lugares del mapa se deberá tirar un dado al llegar y dependiendo de la puntuación se conseguirán diferentes resultados.

(Explicación en el apartado DADO)

En otros lugares no será necesario tirar el dado.

Ejemplo: vas a correos para mandar dinero a tu familia y así completar el objetivo "ayuda a familiares". Si vas a la casilla de "Correos" y pagas dos unidades de dinero habrás logrado el objetivo.

TABLAS DE OBJETIVOS

A continuación, veremos unas tablas donde se detalla cómo conseguir cada objetivo. Dónde tenemos qué desplazarnos, si tiene algún coste o algún beneficio, si hay requisitos concretos para poder conseguirlo o si hemos de tirar el dado.

	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
FAMILIA	MANTENER CONTACTO 1	Oficina Postal	1 		2 	
	MANTENER CONTACTO 2	Oficina Postal	1 	"Mantener Contacto 1" COMPLETADO	3 	
	AYUDA FAMILIAR 1	Oficina Postal	2 		3 	
	AYUDA FAMILIAR 2	Oficina Postal	3 	"Ayuda Familiar 1" COMPLETADO	4 	
	REUNIFICACIÓN FAMILIAR	Oficina de Extranjería	1 	Tener algún Documento COMPLETADO	4 	

[Más información](#)



	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
DOCUMENTOS	ASILO 1	Oficina de Extranjería	3 			
	ASILO 2	Oficina de Extranjería	3 	"Asilo 1" COMPLETADO		
	RESIDENCIA TEMPORAL 1	Oficina de Extranjería	3 			
	RESIDENCIA TEMPORAL 2	Oficina de Extranjería	3 	"Residencia Temporal 1" COMPLETADO		
	RESIDENCIA PERMANENTE 1	Oficina de Extranjería	3 	"Residencia Temporal" COMPLETADO		
	RESIDENCIA PERMANENTE 2	Oficina de Extranjería	3 	"Residencia Temporal" "Residencia Permanente 1" COMPLETADO		
	NACIONALIDAD ESPAÑOLA 1	Oficina de Extranjería	3 	"Residencia Permanente" COMPLETADO		
	NACIONALIDAD ESPAÑOLA 2	Oficina de Extranjería	3 	"Residencia Permanente" "Nacionalidad Española 1" COMPLETADO		

[Más información](#)

	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
ESTUDIOS	APRENDER IDIOMA 1	Centro de Estudios/ Centro Cívico	3  3 			
	APRENDER IDIOMA 2	Centro de Estudios/ Centro Cívico	3  3 	"Aprender Idioma 1" COMPLETADO		
	APRENDER IDIOMA 3	Centro de Estudios/ Centro Cívico	3  3 	"Aprender Idioma 2" COMPLETADO		
	ESTUDIOS BÁSICOS 1	Centro de Estudios	3 			
	ESTUDIOS BÁSICOS 2	Centro de Estudios	3 	"Estudios Básicos 1" COMPLETADO		
	ESTUDIOS SUPERIORES 1	Universidad	3 	"Estudios Básicos" COMPLETADO		
	ESTUDIOS SUPERIORES 2	Universidad	3 	"Estudios Básicos" "Estudios Superiores 1" COMPLETADO		
	FORMACIÓN PROFESIONAL 1	Centro de Estudios	2 	"Estudios Básicos" COMPLETADO		
	FORMACIÓN PROFESIONAL 2	Centro de Estudios	2 	"Estudios Básicos" "Formación Profesional 1" COMPLETADO		

[Más información](#)


	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
SOCIAL	AYUDAR EN LA ASOCIACIÓN 1	Asociación Vecinal			2 	
	AYUDAR EN LA ASOCIACIÓN 2	Asociación Vecinal		"Ayudar en la Asociación 1" COMPLETADO	3 	
	COLABORAR CON LA O.N.G 1 *	O.N.G	1 		3 	
	COLABORAR CON LA O.N.G 2 *	O.N.G	2 	"Colaborar Con la O.N.G 1" COMPLETADO	4 	
	AYUDAR A OTR@S MIGRANTES 1 *	O.N.G	1 		3 	
	AYUDAR A OTR@S MIGRANTES 2 *	O.N.G	2 	"Ayudar a Otros Migrantes 1" COMPLETADO	4 	
	COLABORAR EN CENTRO CÍVICO 1	Centro Cívico			2 	
	COLABORAR EN CENTRO CÍVICO 2	Centro Cívico		"Colaborar en Centro Cívico 1" COMPLETADO	3 	

[Más información](#)

	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
TRABAJO	TRABAJO COMUNITARIO	Asociación Vecinal / Centro Cívico			4 	
	VENTA AMBULANTE	Parque			4 	
	TRABAJO REGULAR	Tienda		Tener algún Documento COMPLETADO	6 	

[Más información](#)

	OBJETIVO	DONDE	COSTE	REQUISITOS	BENEFICIO	DADO
OCIO	ASISTIR AL TEATRO	Teatro	2 			
			2 			
	IR AL CINE	Cine	2 			
			2 			
	PRACTICAR DEPORTE 1	Parque			2 	
	PRACTICAR DEPORTE 2	Parque		"Practicar Deporte 1" COMPLETADO	2 	

[Más información](#)

Al llegar a ciertos lugares del mapa tendremos que tirar el dado y dependiendo del resultado tendremos más o menos fortuna.

DADO	PARQUE* (venta ambulante)	Resultado:  Ha venido la policía y te ha quitado toda la mercancía. No consigues tu objetivo.
		Resultado:     Consigues tu objetivo.
		Resultado:  ¡Enhorabuena! has vendido toda tu mercancía. En vez de 4 unidades de dinero consigues 5.
	OFICINA DE EXTRANJERÍA	Resultado:  Hay muchísima cola y no puedes entrar. No consigues tu objetivo.
		Resultado:     Consigues tu objetivo.
		Resultado:  ¡Enhorabuena! has hecho perfectamente las gestiones. Consigues un objetivo de documentos extra.
	TEATRO Y CINE	Resultado:  Esta cerrado, tendrás que volver otro día.
		Resultado:     Consigues tu objetivo.
		Resultado:  ¡Enhorabuena! consigues tu objetivo. Además al salir encuentras dos unidades de dinero en la acera.
	CENTRO DE ESTUDIOS, UNIVERSIDAD y CENTRO CÍVICO* (al cursar estudios)	Resultado:   No has aprobado. No consigues tu objetivo.
		Resultado:    Consigues tu objetivo.
		Resultado:  ¡Enhorabuena! Se nota que has estudiado. Consigues 2 objetivos de estudios.

Al comenzar cada turno, y tras pagar nuestro alojamiento y alimentación, sacaremos una tarjeta de evento antes de realizar nuestro movimiento.
Estas cartas nos podrán perjudicar o favorecer de cara a completar nuestros objetivos.

Las tarjetas tienen tres colores:

Rojo: estas tarjetas nos perjudican.

Verde: estas tarjetas nos favorecen.

Amarillo: estas tarjetas nos favorecen en parte, pero también nos perjudican, bien porque perderemos nuestro turno o bien porque hemos de pagar unidades de dinero o colaborativas.

Estas son un ejemplo de las tarjetas de evento:

DEPRESIÓN Te sientes agotado/a, sin fuerzas... La sensación de desamparo y de incertidumbre constantes acaban haciendo mella en tu ánimo. La depresión te hace perder 2 unidades colaborativas. Sigues tu turno.	COLABORACIÓN VECINAL Te encuentras en la calle con un@s vecin@s que te piden que les eches una mano. Vas con ellos a la Asociación Vecinal. Ganas 3 unidades colaborativas. Consigues completar 1 objetivo "Ayudar en la Asociación". Sigues tu turno.	CONVALIDACIÓN Por fin te reconocen los títulos académicos que lograste en tu país. Te convalidan todos los estudios que cursaste. Consigues completar 2 objetivos "Estudios". Sigues tu turno.	AYUDA A OTROS MIGRANTES Unos compatriotas que viste ayer te explicaron la necesidad de ayuda que hay en la ONG. Das 2 unidades de dinero al jugador que menos dinero tenga y recibes a cambio 1 unidad colaborativa. Consigues completar 1 objetivo "Ayudar a otros Migrantes" Sigues tu turno.
CHARLA INFORMATIVA Hoy por la tarde asistirás a una charla sobre "Migración, Derechos y Dignidad" en el Centro Cívico. Consigues 3 unidades colaborativas. A la salida te quedas hablando con otras personas asistentes a la charla. Pierdes tu turno de movimiento.	BUENAS NOTICIAS Recibes una carta de tu hermano mayor. Dentro encontramos la foto de una bebé. ¡Es tu nueva sobrina! Esta maravillosa noticia hace que sumes 2 unidades colaborativas. Consigues completar 1 objetivo "Mantener Contacto". Sigues tu turno.	CITA VENCIDA Ayer tenías cita en la Oficina de Inmigración para renovar documentos, pero no te dieron permiso en tu trabajo para ir. Desgraciadamente, pierdes 1 objetivo "Documentos" Sigues tu turno.	ATAQUE MACHISTA Paseando por el parque un hombre te increpa. Sus comentarios cada vez son más denigrantes. Afortunadamente aparece una pareja y el agresor se marcha. Te desplazas a la Comisaría para denunciar el hecho. Pierdes tu turno de movimiento. *a Ousmane esta carta no le afecta

Estos son los personajes del juego:



Nombre:
AMINAH
Apellido:
ALAOUI
Lugar de Origen:
**CASABLANCA,
MARRUECOS**

Mujer de 24 años, natural de Casablanca, Marruecos.
Emigró para completar sus estudios cursando un Máster de Traducción e Interpretación en la universidad. Tiene un visado de estudiante. No quiere volver a Marruecos porque su familia jamás aceptaría que se siente atraída por mujeres.
Realiza las prácticas del Máster en una ONG con un servicio de interpretación en los servicios públicos. Necesita regularizar su situación administrativa para ser contratada.

[Más información](#)



Nombre:
MANUELA
Apellidos:
QUISPE FLORES
Lugar de Origen:
LIMA, PERÚ

Tiene 32 años y es natural de Lima, Perú.
Ha venido a trabajar y conseguir en un futuro traer a su familia a España.
Hace unos meses inició los trámites para obtener la residencia temporal.
Manuela lleva tiempo en España encadenando trabajos precarios, principalmente cuidando a personas mayores o limpiando en casas.
Ha acudido varias veces al Centro de Salud ya que no se encuentra bien, no sabe explicar exactamente qué le pasa, pero siente que no está bien.

[Más información](#)



Nombre:
OUSMANE
Apellido:
MBAYE
Lugar de Origen:
**KAFOUNTINE,
SENEGAL**

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](#)



Nombre:
YULIA
Apellido:
KRAVCHENKO
Lugar de Origen:
**MINSK,
BIELORRUSIA**

Tiene 28 años y es de Minsk, Bielorrusia.

Llegó a España engañada por un amigo de su familia que le prometió un buen trabajo.

Al llegar le retiraron el pasaporte y fue obligada a vivir en un piso con otras mujeres migrantes y a prostituirse.
Maldice a diario como fue estafada y convertida en una víctima de trata con fines de explotación sexual.

[Más información](#)



Nombre:

SALMA

Apellido:

RAHMAN

Lugar de Origen:

**CHITTAGONG,
BANGLADESH**

Salma tiene 18 años y es de Chittagong en Bangladesh. Estudia intervención social, participa en varias entidades del barrio, principalmente en actividades con mujeres bangladesíes. Suele acompañarles a hacer trámites como intérprete/mediadora. Sus padres le han concertado un matrimonio con un chico de Bangladesh, pero está enamorada de otro chico, que conoció en España. Ha tenido varios problemas con su comunidad de origen por romper ciertos estereotipos y reivindicar el papel de las mujeres más allá del cuidado de los/as hijos/as y el hogar.

#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