



Objetivo:

- Vivenciar las dificultades de las personas inmigradas ilegalmente para arreglar papeles y encontrar trabajo
- Empatizar y solidarizarse con las personas inmigradas
- Valorar las causas y las consecuencias de la inmigración
- Imaginar posibles soluciones a los problemas derivados de la inmigración ilegal

Participantes:

Un número indiferente de personas a partir de 8 años

Material:

Lápices de colores, bolígrafos. Hojas en blanco.

Carteles para identificar cada institución: Ayuntamiento, inmobiliaria, empresa Florsa, empresa Navilera SL, Delegación del Gobierno y Escuela. Preparad previamente el modelo de fichas para facilitar la tramitación de papeles durante el juego: certificado de empadronamiento, ficha de contrato de alquiler, ficha de contrato laboral, ficha de matriculación escolar y ficha de pasaporte.

Billetes de 50€ i 100€ simulados.

Cd “El Clandestino “de Manu Chao

Tiempo:

90 minutos

Desarrollo de la actividad:

1. Escuchamos la canción.
2. Establecemos una conversación sobre qué les parece la canción: ¿Os gusta la música? ¿Qué instrumentos y ritmos identificáis? ¿Qué os llama la atención de lo que cuenta la canción? ¿Qué pensáis que quiere comunicar Manu Chao con esta canción? ¿Lo compartís? ¿Qué pensáis acerca de los inmigrantes? Es importante evaluar la percepción inicial que los chicos y chicas tienen de la inmigración.

Evaluación:

¿Cómo os habéis sentido los inmigrantes? ¿Los empresarios? ¿La policía? ¿El delegado del gobierno? ¿Los funcionarios municipales? ¿El director de la escuela? ¿Qué ha anotado el observador? Es importante dedicar tiempo por expresar las emociones, ideas y sentimientos que los ha provocado las situaciones que han vivido en el juego, así como identificar, analizar y valorar qué es aquello que los ha hecho sentir de aquella manera. Podréis enlazar muchas de estas reflexiones con la explicación de la problemática que viven diariamente los inmigrantes ilegales en nuestro país.

¿Qué pensáis de la situación en qué se encuentran los inmigrantes ilegales? ¿Qué motivos creéis que hacen decidir a una persona a emigrar de su país? ¿Y a escoger el nuestro como país de acogida? ¿De qué manera influye el fenómeno de la inmigración en nuestra sociedad? ¿Y en nuestra cultura? ¿Y en nuestra economía? ¿Cómo pensáis que se tendría que hacer la acogida e integración de las personas inmigradas? ¿Qué cosas propondrías hacer?

Orientaciones:

En el documento "La música, un instrumento de educación para la paz" encontrareis un breve marco teórico i la letra de la canción:

<http://www.pangea.org/unescopau/img/programas/educacion/publicacion010.pdf>

Para más información:

- SOS Racismo: <http://www.sosracisme.org>, <http://www.sosracismo.org>,
<http://www.sosracismomadrid.org>
- <http://www.entrecultures.org>, web de recursos de educación intercultural
- <http://www.edualter.org>, web de recursos y materiales de educación alternativa
- Andalucía acoge: <http://www.acoge.org/>

Juego: Los inmigrantes "Clandestinos"

Previamente a empezar el juego se deciden 8 personas que se distribuirán por la sala simulando las instituciones involucradas en conseguir los papeles: el Ayuntamiento, la inmobiliaria, las empresas, la Administración Central (Delegación del Gobierno), la escuela y la policía. Cada una tendrá un cartel para identificarse. Es interesante que también haya algún observador y que anote lo más relevante. El director de escuela también puede hacer el rol de observador.

El resto de grupo se organiza en pequeños grupos de 3 a 5 personas. Cada grupo será una familia inmigrante, sus miembros tienen que decidir el país de procedencia y quien son los padres y quienes los hijos (menores de 15 años). Es interesante que haya varios países de procedencia, por lo tanto, de las familias formadas, un 25% escogerán entre países latinoamericanos, un 25% entre los magrebíes, un 20% entre países del Este, un 15% entre los subsaharianos, y un 15% entre los asiáticos. Cada persona inmigrada tiene un pasaporte.

EL OBJETIVO DE LAS FAMILIAS INMIGRADAS ES CONSEGUIR VIVIENDA (un contrato de alquiler), TRABAJO (como mínimo un contrato laboral) Y ESCOLARIZAR A LOS HIJOS. No conocen los procedimientos legales y se han de apañar sin ayuda.

Material: fichas para el pasaporte. En el pasaporte cada inmigrante ha de escribir: su nombre, edad, color de piel y de ojos, altura, país de origen, sexo y lengua materna. El juego acabará, en función del tiempo, cuando al menos alguna familia haya conseguido los tres objetivos con todos los papeles en regla.

AYUNTAMIENTO: Da el certificado de empadronamiento a quien tiene vivienda reconocida. Una familia tiene que presentar los pasaportes y un contrato de alquiler para poder empadronar sus miembros. Si la familia lo pide, le darán información de los papeles que necesita: con un contrato de trabajo se puede conseguir un contrato de alquiler, y al alquilar una vivienda se pueden empadronar. En cualquier momento tienen derecho a servicio sanitario gratuito y, una vez empadronados, los niños y niñas tienen derecho a escolarización.

Material: ficha de certificados de empadronamiento. El funcionario municipal los elabora con los nombres de los empadronados, la dirección y una firma suya (simula el tampón del Ayuntamiento).

INMOBILIARIA: Consigue piso por 600€ a quien tienen los papeles en regla (contrato laboral). Para los que no tienen papeles se les puede alquilar pisos por vías "raras", pisos o habitaciones con contrato a nombre de otras personas, el coste es de 1.200€. Material: ficha de contrato de alquiler que el agente inmobiliario rellenará con la dirección del piso contratado, su firma y la del miembro de la familia que la represente.

EMPRESA FLORSA: Se dedica a distribuir dibujos de flores en cualquier parte del mundo. Es una gran empresa, con muchos trabajadores, que puede asumir hasta un 50% de los inmigrantes en juego. También acepta menores como trabajadores. Tiene

tendencia a preferir los trabajadores ilegales, le salen más rentables: a los que tienen papeles los paga 100€ por flor pintada, a los ilegales les paga a 50€ la unidad. Los dibujos de flores pasan un control de calidad: todas son diferentes y han de tener como mínimo dos colores, el empresario decide si hay que no superan el nivel mínimo de calidad y se tienen que repetir.

Material: papeles y colores como materias primeras. Billetes de 50 i 100€.

EMPRESA NAVILERA SL: Es una empresa mediana que produce barcos de papel. Como máximo puede aceptar un 20% de inmigrantes adultos en juego. Tiene interés en contratar legalmente a sus trabajadores y presenta los papeles de cada nuevo trabajador a la Delegación del Gobierno. A todos los trabajadores les paga 100€ el barco. No acepta menores. Tienen preferencia por los trabajadores sud-americanos, es más fácil entenderse, después los de Europa del Este, los subsaharianos, y solo cuando no encuentra otros acepta magrebies.

Material: papeles como materias primeras. Billetes de 50 y 100€. Ficha de contrato laboral. Para tramitar un contrato en la Delegación del Gobierno debe poner el nombre de la empresa, el del trabajador y el trabajo que realiza, y la firma del empresario.

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO: Es responsable de decidir, de todas las peticiones de contrato de trabajadores extranjeros realizadas por empresarios de aquí, cuales son aceptadas y cuales no. Lo decide al azar, cuando el empresario le hace la demanda lo obliga a jugar al "juego de los palillos". Si el empresario

gana le concede la petición; si no, se la deniega y rompe delante suyo los papeles del contrato. El "juego de los palillos" consiste en que el empresario escoja entre tres palitos de medidas diferentes escondidos en la mano del delegado del gobierno, de los cuales sólo ve la punta. Las tres puntas están a la misma altura: si el empresario saca el palito más largo, pierde; si saca uno de los otros dos, gana.

Material: 3 palitos (palillos, lápiz o cualquier otro objeto que pueda hacer la función).

ESCUELA: Sólo puede matricular aquellos niños y niñas que dispongan del certificado de empadronamiento.

Material: ficha para formalizar las matrículas: se tiene que poner el nombre del alumno, la edad y el curso, el nombre de la escuela y su firma (como sello del centro).

POLICÍA: Hay 2 policías que cada 2-5 minutos (en función del número de participantes, el dinamizador lo decide), hacen una redada policial. Al gritar la palabra REDADA POLICIAL! todos los inmigrantes tienen que correr por toda la sala, los 3-5 primeros inmigrantes atrapados por policías (siguiendo las normas del juego "pilla pilla") serán recluidos en un centro de internamente hasta que acabe el juego. Este centro se representará colocando los inmigrantes atrapados de cara a la pared en un rincón de la sala. Los policías son responsables que no se escapen del centro en ningún momento¹. Sólo los inmigrantes que tengan todos los papeles en regla podrán librarse de las redadas policiales.