



### PALABRAS PARA EL FACILITADOR O FACILITADORA:

Esta actividad está pensada para poder entender las consecuencias y el alcance del tráfico ilícito de personas, pero también ayuda a dejar claro que las personas deben de prepararse y poner de su parte para poder conseguir salir adelante en la vida. El formato es un juego donde tu papel activo es fundamental para lograr los objetivos.

Te acercamos un listado de retos e instrucciones, pero el mayor trabajo será tuyo, pues el objetivo es hacer un juego entretenido, desafiante y donde las personas que hagan bien las cosas obtengan recompensas. Apelamos a tu creatividad y compromiso.

Recomendamos que esta actividad se use luego de una acción previa donde se haya definido qué es tráfico ilícito de personas, cómo se da, dónde se da, etc. Pudo haber sido un video, una lluvia de ideas, una exposición.

Sugerimos que al terminar la actividad se realice una reflexión grupal o un debate sobre lo que sintieron, lo que piensan de la actividad y si se lograron los objetivos. Posterior a esta, llevar a cabo una actividad participativa, donde las personas proponga acciones para coadyuvar en este tema y generar un producto.

### OBJETIVO:

Lo que buscamos con esta actividad es que las personas participantes puedan vivenciar un poco los peligros que representa elegir viajar con traficantes y al mismo tiempo, que puedan valorar llevar a cabo otras acciones para mejorar su calidad de vida.

### DURACIÓN



45 minutos

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Tomar decisiones y se hagan cargo de las consecuencias.
- Trabajar en equipo.
- Distinguir a una persona traficante.

### MATERIALES

Tarjetas de casillas, tarjetas de "Coyote/a", listado de retos, "billetes".

### RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## LISTA DE MATERIALES

Tarjetas de retos.

Tarjetas del Coyote.

Billetes de 100, 200 y 500.

Listado de retos (este lo debe de hacer el grupo de facilitadores y facilitadoras con anterioridad, aquí solo dejamos unos ejemplos).

## PREPARACIÓN

En el espacio donde se trabajará, se establecerá un circuito de juego. Se marcarán todos los puntos o casillas de tal modo que todas las personas participantes tengan claridad, por ejemplo, si se está en parque, la casilla uno será un árbol, la casilla dos una piedra, la casilla 3 una mochila o bolsa, etc. Debe quedar claro para todos y todas como es el orden del circuito. Se establecerán 6 o 7 casillas para no hacer muy larga la actividad.

Establecido el circuito, el facilitador y la facilitadora instalará tarjetas de logros posibles en cada casilla, suficientes para que cada participante haga uno o dos retos distintos. El número de tarjetas y retos depende de la cantidad de participantes y el tiempo que se defina para esta actividad.

Si el grupo es grande, se puede jugar en equipos (números ideal de participantes de 3 a 5). Se tiene que definir a la persona que será el o la traficante o "Coyote/a". Se establecen las reglas de la actividad para todos y todas.

### REGLAS

El objetivo del juego es llegar a la casilla final. Si más de una personas llega a la meta, gana quien tenga más ganancias en logros y/o capital.

Las personas o los equipos tendrán que llegar a una casilla, iniciando con la que se estableció como el punto de salida y escoger dos tarjetas cada una de las cuales representa un logro. Si se hicieron equipos, tendrán que elegir por lo menos tres, dependiendo del tamaño del equipo.

Cada tarjeta tiene especificado un tipo de reto que tendrá que completar. Hay 3 tipos de retos: de conocimiento, de actividad y de valores.

- Reto de conocimiento: es algún tipo de conocimiento básico para el nivel educativo o de capacitación al que aspira en esa casilla.
- Reto de actividad: puede ser una actividad física o de resolución de problemas, según el nivel en el que se está.
- Reto de valores: comportamientos esperados según circunstancias específicas, adecuados al nivel de logros obtenidos en el juego.

Realizar exitosamente los retos equivale al logro que marca, conservarán la tarjeta que representa la constancia del logro. Por ejemplo, si se eligió la tarjeta CONCLUIR EL BACHILLERATO y se realizó la prueba correctamente, eso representa que tiene concluido el bachillerato, ese es su logro.

Cada reto tiene un valor monetario que se leerá al mismo tiempo que el reto. De ser realizado de conformidad, se le entregará esa cantidad en billetes a la persona que lo ejecutó.

Cuando por lo menos un reto es completado, se puede pasar a la siguiente casilla.

Completar retos son las actividades de todo el circuito con la idea de llegar al final y obtener todos los beneficios de cada casilla y ganar el juego.

### ESPECIALES:

Algunos retos están vinculados. Por ejemplo, "EMPLEO DE DEPENDIENTE/A" se vincula con "CONCLUIR LA SECUNDARIA", por lo que la persona que logre el reto de empleo, tendrá que enseñar al facilitador/a su constancia de que hizo la secundaria. Otro ejemplo es que si un reto dice "completar 40 abdominales" y ya antes se hicieron 20, se entrega el documento de las que se hicieron y únicamente se realizan las 20 abdominales faltantes.

El objetivo es que el recorrido sea como la vida, cada vez se hará más complejo cumplir los retos, pero también pasa que lo que hemos logrado nos sirve para resolver las nuevas pruebas de la vida. En cada casilla hay recompensas, por un lado logrando avanzar por el circuito hasta alcanzar la meta, y por otro lado, ganando dinero con el que podemos ayudarnos a conseguir nuevos logros.

A partir de la tercera casilla y durante el resto del circuito participa el/la Coyote. Su objetivo es ser la persona más rica del juego.

Este personaje se acercará a quienes han llegado a la casilla y les ofrecerá poder llevarles directamente al final del circuito de manera más directa, a cambio de una cantidad de dinero. Las y los participantes podrán elegir irse con el/la COYOTE o seguir en el circuito.

De elegir seguir con el circuito, jugarán como hasta ahora. De elegir irse con el/la COYOTE pagarán lo que les pida y saldrán del circuito. El/la Coyote/a les dará a elegir a cada persona una tarjeta boca abajo, elegirán al azar. Cada tarjeta tiene una de las varias posibilidades que en la realidad existen y lo que diga será el logro de las personas que eligieron seguir al/el COYOTE. Por ejemplo, si la tarjeta dice "Luego de muchos obstáculos, llegaste a tu destino." La persona se colocará en la casilla final.

Cada turno el/la COYOTE seguirá intentando convencerles.

Gana quien llegue a la meta o quien tenga más ganancias en bienes o capital.



<p><b>TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO.</b></p>	<p><b>TE ENFERMASTE EN EL CAMINO Y HAS MUERTO.</b></p>
<p><b>EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.</b></p>	<p><b>LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO. SIN EMBARGO, LUEGO DE 2 MESES TE DEPORTARON. REGRESA A LA CASILLA 5.</b></p>
<p><b>TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO. TE QUITARON UN ÓRGANO.</b></p>	<p><b>TRATASTE DE ESCAPAR. HAS MUERTO.</b></p>
<p><b>EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.</b></p>	<p><b>LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO. SIN EMBARGO, LUEGO DE 2 MESES TE DEPORTARON. REGRESA A LA CASILLA 5.</b></p>
<p><b>EMPEZASTE A MIGRAR Y TE DEJARON EN EL CAMINO. AVANZAS 2 CASILLAS.</b></p>	<p><b>LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO.</b></p>
<p><b>TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO. TE QUITARON UN ÓRGANO.</b></p>	<p><b>TRATASTE DE ESCAPAR. HAS MUERTO.</b></p>
<p><b>EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.</b></p>	<p><b>LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO.</b></p>

## LISTADO DE RETOS

Material imprimible y recortable.



<b>CONCLUIR LA PRIMARIA</b> Reto de conocimientos	<b>CONCLUIR LA PRIMARIA</b> Reto de actividad
<b>CONCLUIR LA PRIMARIA</b> Reto de valores	<b>CONCLUIR LA SECUNDARIA</b> Reto de conocimientos
<b>CONCLUIR LA SECUNDARIA</b> Reto de valores	<b>CONCLUIR LA SECUNDARIA</b> Reto de actividad
<b>CONCLUIR EL BACHILLERATO</b> Reto de conocimientos	<b>CONCLUIR CARRERA TÉCNICA</b> Reto de actividad
<b>CONCLUIR EL BACHILLERATO</b> Reto de valores	<b>CONCLUIR CARRERA TÉCNICA</b> Reto de conocimientos
<b>CONCLUIR EL BACHILLERATO</b> Reto de actividad	<b>CONCLUIR CARRERA TÉCNICA</b> Reto de valores

## TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.



<b>INGRESAR A LA UNIVERSIDAD</b> Reto de conocimientos	<b>APRENDER UN OFICIO</b> Reto de actividad
<b>INGRESAR A LA UNIVERSIDAD</b> Reto de valores	<b>APRENDER UN OFICIO</b> Reto de conocimientos
<b>INGRESAR A LA UNIVERSIDAD</b> Reto de actividad	<b>APRENDER UN OFICIO</b> Reto de valores
<b>EMPLEO DE DEPENDIENTE/A</b> Reto de conocimientos	<b>TRABAJAR UN OFICIO</b> Reto de actividad
<b>EMPLEO DE DEPENDIENTE/A</b> Reto de valores	<b>TRABAJAR UN OFICIO</b> Reto de conocimientos
<b>EMPLEO DE DEPENDIENTE/A</b> Reto de actividad	<b>TRABAJAR UN OFICIO</b> Reto de valores

## TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.



<b>EMPLEO DE TU PROFESIÓN</b> Reto de conocimientos	<b>AYUDANTE DE EMPRESA</b> Reto de actividad
<b>EMPLEO DE TU PROFESIÓN</b> Reto de valores	Reto de conocimientos
<b>EMPLEO DE TU PROFESIÓN</b> Reto de actividad	<b>AYUDANTE DE EMPRESA</b> Reto de valores
<b>CAMBIAR DE RESIDENCIA</b> Reto de conocimientos	<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b> Reto de actividad
<b>CAMBIAR DE RESIDENCIA</b> Reto de valores	<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b> Reto de conocimiento
<b>CAMBIAR DE RESIDENCIA</b> Reto de actividad	<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b> Reto de valores

# TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.



<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>100</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>

# TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.



<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>
<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>	<p>200</p> <p>OIM ONU MIGRACIÓN</p> <p>PROGRAMA REGIONAL SOBRE MIGRACIÓN</p>

# TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.



 <b>500</b>  	 <b>500</b>  
 <b>500</b>  	 <b>500</b>  
 <b>500</b>  	 <b>500</b>  
 <b>500</b>  	 <b>500</b>  
 <b>500</b>  	 <b>500</b>  
 <b>500</b>  	 <b>500</b>  

#### EJEMPLOS DE RETOS:

**RETO DE CONOCIMIENTO:** (es algún tipo de conocimiento básico para el nivel educativo o de capacitación al que aspira)

Realiza la siguiente operación:  $32 \times 12 + 54 = \underline{\quad}$  (valor 100)

¿Cuántos planetas tiene el sistema solar? (valor 100)

¿Quién es la mayor heroína de nuestra historia? (valor 300)

¿Cuáles son los derechos laborales? (valor 300)

Enlista cinco herramientas usadas en plomería (valor 200)

**RETO DE ACTIVIDAD:** (puede ser una actividad física o de resolución de problemas)

Corre alrededor del circuito 2 veces. (valor 100)

Cómo se cocina un pastel (valor 300)

Completa el siguiente rompecabezas (valor 200)

Canta la canción \_\_\_\_\_ (valor 300)

Haz 20 abdominales simples (valor 100)

**RETO DE VALORES:**

¿Qué hacer cuando una personas desconocida te pide un vaso de agua? (valor 100)

Si una persona está migrando o habla de una manera rara, ¿tienes el derecho de tratarla de modo diferente? (valor 200)

¿Qué es lo moral? (valor 300)

Tratar a una persona de la población LGBT+ groseramente por como se viste, ¿es un acto de discriminación? (valor 100).

**RECUERDA:** Tu trabajo y/o el de tu equipo es organizar la acción y poner los retos adecuados a las posibilidades del grupo. Tu imaginación y compromiso son fundamentales para que la actividad logre los objetivos.