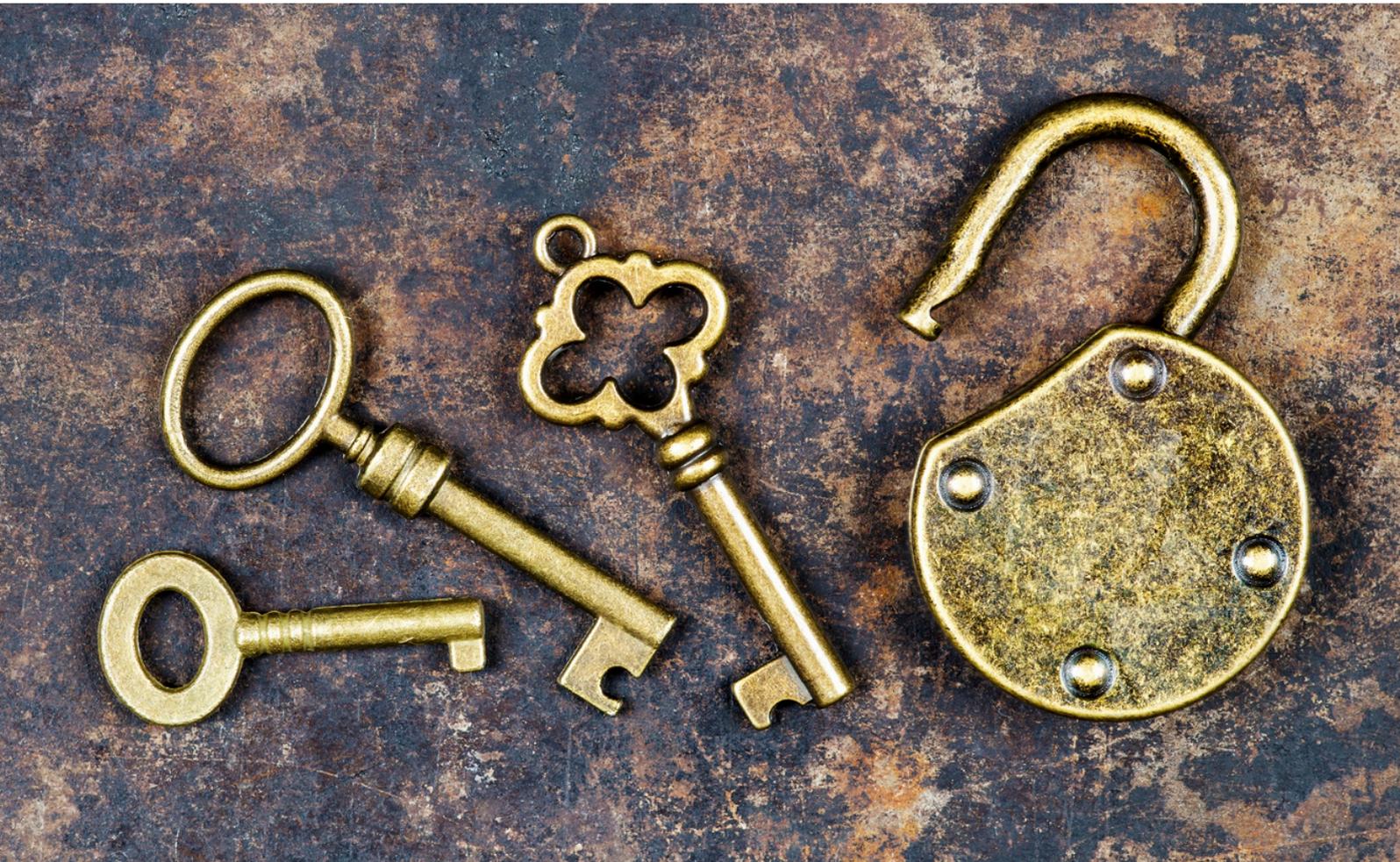


UNIDAD DIDÁCTICA

Antiescape roomores



Colectivo

A partir de 12 años.

Duración

120 minutos.

Objetivos

- Conocer los diferentes canales por los que circulan los rumores y bulos.
- Experimentar y sensibilizar sobre cómo se difunden y afectan los rumores y bulos.
- Promover espacios de diálogo y reflexión para la gestión de rumores y bulos.
- Fomentar el pensamiento crítico, la empatía y el respeto a la diversidad y la no discriminación, así como capacitar a personas clave.

Contenido

Trabajar conceptos como prejuicios, estereotipos, deshumanización, discriminación, racismo, ciberracismo, discursos de odio, rumores y bulos o desinformación.

Compartir herramientas de contraste de información y aprender a gestionar la difusión de rumores.



Recursos

- Espacio amplio.
- Rotuladores.
- Etiquetas.
- Ordenador
- Proyector.
- Altavoz.
- Pizarra o papel *kraft*.
- Presentación didáctica e interactiva.
- Presentación de Juntas En la misma dirección.
- Cinta de balizamiento.
- Cofre.
- Candado código letras.
- Rueda César.
- Adivinanza.
- Dado.
- Plantilla del código morse.
- Noticia.
- Linterna.
- Rotulador invisible.
- Video *Caja de herramientas para detectar falsa información en Internet.*
- Tángram.
- Jeroglífico.
- Laberintos.
- Lupa.
- Jeringuilla (vacuna).
- Dado grande para la dinámica de presentación (en caso de ser necesario).

Temporalización

20 o 30 minutos:
descripción y contextualización de Juntas En la misma dirección y dinámica de presentación.

5 minutos:
contextualización de la sesión.

5 minutos:
creación compartida de conceptos clave.

60 minutos:
dinámica *Antiescape roomores.*

10 minutos:
evaluación de la sesión (en función del número de personas).

A tener en cuenta

Para hacer nuestro trabajo coherente y abordar diferentes puntos de vista, debemos eliminar los obstáculos que impiden garantizar los Derechos Humanos, la igualdad de género y los objetivos de la Agenda 2030 de la ONU.

Aquí están los puntos clave:

- Asegurar que el lugar de reunión sea accesible e inclusivo para todas las personas.
- Conocer la diversidad del grupo para hacer los cambios necesarios que garanticen la igualdad en la participación.





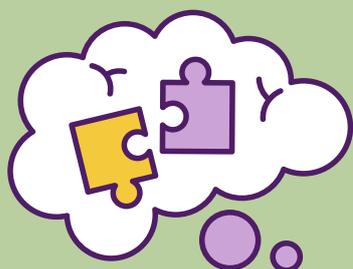
Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a los que contribuye este taller.

Ayuda para la facilitación de la sesión

A lo largo de esta unidad didáctica, aparecerán dos símbolos que indicarán que hay **material de consulta en la parte final del documento**.

Este servirá de apoyo a la facilitación, tanto en la parte del contenido teórico relacionado con los conceptos a trabajar, como para dinámicas complementarias.

Los símbolos serán los siguientes:



Apoyo teórico

Este símbolo indica que al final de la unidad didáctica existe contenido teórico relacionado con los conceptos a trabajar en esa parte del taller.

Dinámica complementaria

Este símbolo indica que al final de la unidad didáctica se puede localizar una propuesta de dinámica para complementar esa parte del taller.



Descripción

Las personas que facilitan se presentan y explican a quienes participan los objetivos, duración y cómo se desarrollará la sesión.

Se comienza con la descripción de Juntas En la misma dirección, la estrategia para la convivencia intercultural en la isla impulsada por el Cabildo de Tenerife y la Universidad de La Laguna, a través de su Fundación General y el Observatorio de la Inmigración de Tenerife (OBITen). Para esto usan la presentación de Juntas En la misma dirección, asignada en el epígrafe de Recursos.

Luego, si el grupo no se conoce, se hace una dinámica de presentación basada en los principios de diálogo, para evitar jerarquías y relaciones de poder. Para ello, se entregan etiquetas a las personas participantes para que escriban su nombre o cómo quieren ser llamadas. Después, se forman en un círculo en el espacio y se usa un dado grande con frases en cada cara con consignas como: "Palabra con la que me identifico," "Momento favorito del día," "Olor que me encanta," "Tarea que evito," "Comida que siempre repito", o "Puedo pasar horas...".



La persona que facilita empieza lanzando el dado. Quien lo recibe dice su nombre y responde a la pregunta que aparece en la cara del dado que queda mirando hacia ella. Luego, esa persona lanza el dado a otra persona, y así sucesivamente hasta que todo el grupo haya participado. La persona facilitadora se asegurará de que todas se sientan iguales, se respeten y encuentren puntos en común. También usará el humor, con cuidado de no ofender a nadie, para hacer la actividad y la sesión más amenas.



El cierre de la dinámica de presentación dará paso a la siguiente dinámica: *Antiescape roomores*.



Contextualización para las personas facilitadoras

La tarea de esta parte del taller es detener el rumor. Las personas participantes deberán resolver acertijos y rompecabezas para evitar que el rumor se difunda mediante distintos medios como el humor, el boca a boca, la prensa, las redes sociales, el deporte y el arte.

El objetivo del grupo es descubrir el nombre de cada uno de estos medios superando una serie de pruebas. Cada prueba incluirá un enigma y una pista que, al resolverse, les dará la respuesta correcta. Una vez que el grupo descubra el medio, harán un juego o actividad relacionada con ese concepto.

Al final, habrá una parte reflexiva para decidir cómo atrapar el rumor que viaja por ese medio. Cada bloque de trabajo dará al grupo una letra que forma parte de una palabra clave. Esta palabra desactivará el sistema de seguridad y permitirá al grupo volver a comunicarse con el exterior, asegurando que los rumores no salgan del aula.

Para ayudar al grupo a descubrir la palabra clave, se les dará un cofre con objetos necesarios para resolver los diferentes enigmas. También habrá objetos que solo están ahí para hacer la tarea un poco más difícil. Se explicará a las participantes que el objetivo es primero desactivar los rumores y luego desbloquear el sistema de seguridad que impide el contacto con el exterior.

Luego, quien facilite mostrará la presentación de Genially en un lugar donde todas puedan verla bien. Después de terminar la dinámica de presentación explicada al principio de esta unidad, sonará una alarma (diapositiva 2, haciendo *clic* en el icono de YouTube). Las personas facilitadoras fingirán sorpresa al principio y dirán lo siguiente al grupo:

“¿Han escuchado eso? Automáticamente entramos en estado de cuarentena. Dejen lo que están haciendo, suelten lo que tengan en la mano, guarden silencio y agudicen sus sentidos. Hay un rumor entre nosotras que está tratando de propagarse, utilizándonos para escapar y hacerse más fuerte.

No tiene que cundir el pánico porque tiene solución, de hecho, lo descubriremos juntas. Hasta que eso ocurra, el sistema de seguridad instalado en este espacio ha bloqueado puertas y ventanas y ha limitado el contacto con el exterior, inhibiendo también las señales de los teléfonos móviles.

Lo más importante es que el rumor, pase lo que pase, no pueda escapar de aquí. El sistema de seguridad se desactivará con una serie de códigos, asegurándose de que las personas aquí presentes tengamos las técnicas necesarias para no ser vehículos conductores de los rumores”.



Mientras se dice esto al grupo, una de las facilitadoras pondrá cinta de balizaje en las puertas y ventanas para hacer la dinámica más realista. Luego, usando la presentación de Genially, se explica en conjunto qué es un rumor. Se hace la pregunta abierta: “¿Todo el mundo sabe lo que es un rumor?”. Y se recogen las respuestas de manera visible, usando tarjetas o una pizarra.

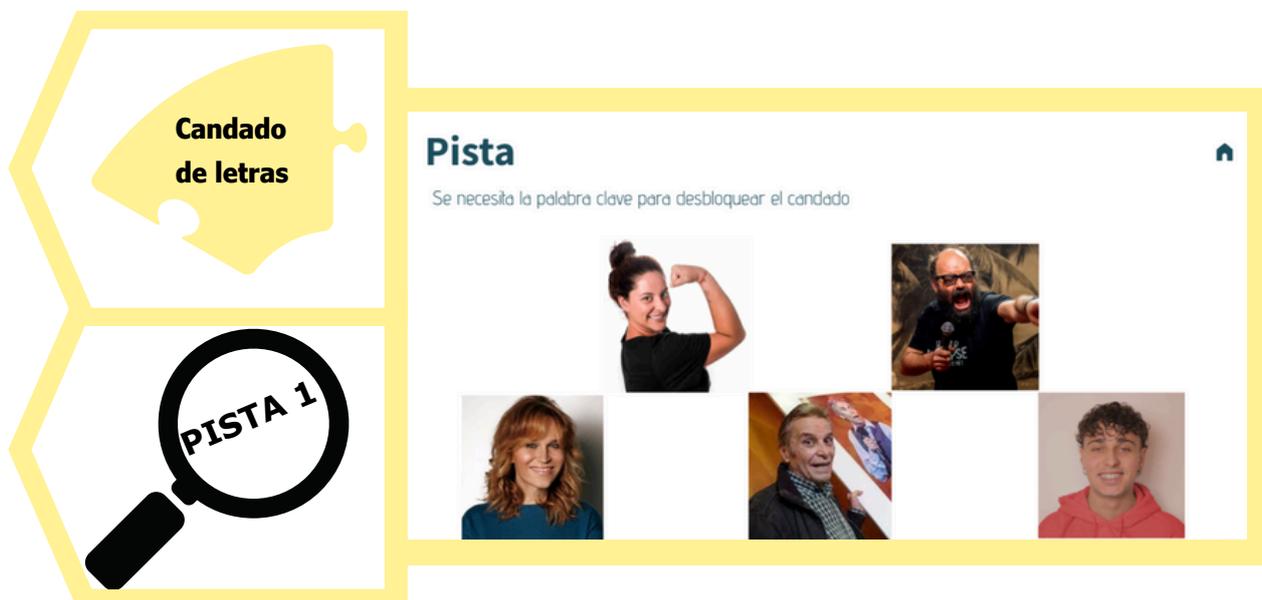
Las facilitadoras promoverán el diálogo para que todas las personas presentes lleguen a un acuerdo sobre lo que es un rumor. También pueden añadir cualquier información que falte o que pueda ser útil. Utilizarán esta idea para dar sentido al taller: "Sabemos que los rumores pueden afectar a las personas, por eso es importante que no se extiendan".

Después de definir juntas qué es un rumor y reflexionar sobre esto, se divide a las participantes en tres grupos. Esto se puede hacer por cercanía, dejando que cada una elija o usando la dinámica propuesta en la sección de dinámicas complementarias, que puede consultarse en el anexo de este documento.



Después, se les da a cada grupo un cofre con objetos necesarios para resolver los rompecabezas propuestos. Se les explica que, a partir de ese momento, los objetivos de los grupos son: en primer lugar, detener los rumores; y, luego, desbloquear el sistema de seguridad que impide la comunicación externa.

Cada cofre tiene un candado con cinco letras, que es el primer enigma a resolver para el grupo. La pista para resolver este enigma se encuentra en la página ocho de la presentación de Genially, mostrada en la siguiente imagen.



PALABRA CLAVE: humor.

Se explica que el humor es un elemento transversal a muchos rumores, bulos y estereotipos. A lo largo del taller, se volverá a tratar este tema.

Antes de empezar la primera prueba, se les da un minuto a cada grupo para revisar los objetos dentro del cofre. Se les advierte que no será necesario usar todos los objetos.

Después de analizar los elementos, se les pide cerrar el cofre y abrirlo solo cuando sea necesario resolver cada prueba.

Luego, en la presentación, aparecen las cinco pruebas o secciones que los grupos deben superar.

El siguiente esquema muestra la estructura para cada prueba de esta unidad didáctica:





PRUEBA: Para empezar la primera prueba, hacemos *clic* en la imagen de la presentación de Genially. A continuación, aparece un vídeo con luces y sonidos que representan código morse.

Tras esto, las participantes buscan en el cofre algún objeto útil para resolver el enigma, en este caso una plantilla con el alfabeto en código morse. Si tienen dificultades, se les muestra la pista en la siguiente diapositiva para descifrar la palabra oculta o clave.

PALABRA CLAVE: boca a boca.

LETRA: P. Será la primera de cuatro que forman la palabra final del juego.

Es importante recordarles que las vayan teniendo en cuenta, incluso que las apunten.



DINÁMICA: Después de resolver la palabra clave y la letra, se propone jugar al teléfono escacharrado, un juego tradicional donde se transmite un mensaje de persona a persona en cadena.

Las facilitadoras presentes en el aula susurran la noticia propuesta a una persona de cada grupo. Cada persona tiene que susurrar el mensaje a la siguiente en su grupo, y así sucesivamente, asegurándose de que se cuente la historia solo una vez en cada paso.

Mientras esto ocurre, una de las facilitadora promueve el diálogo con preguntas como: ¿Conocen este juego?, ¿han jugado alguna vez?, ¿qué sucede generalmente cuando jugamos al teléfono escacharrado?

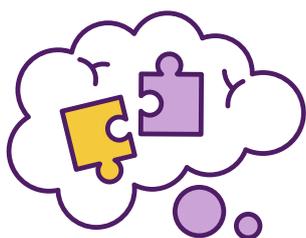
Finalmente, la última persona de cada grupo comparte lo que escuchó. Para concluir, se lee la noticia original completa y se comparan las tres versiones de los equipos.

Rumor para la dinámica del teléfono escacharrado:

El Grupo de investigación, de la Comisaría de la Policía Local de Distrito Sur, ha informado este lunes que la investigación se inició después de recibir una denuncia sobre el supuesto robo de un patinete eléctrico. La unidad policial acudió a una zona conocida por el trapicheo, donde se encontraba el domicilio de la persona denunciante, pero al verla salir de casa en patinete, lo siguieron hasta el lugar donde solía ir a rezar. Allí pudieron comprobar que no había habido hurto.

Dada la apariencia, y ante la posibilidad de que la simulación fuera un medio para reclamar a una entidad aseguradora, la unidad policial contactó con la compañía. Esta contestó que, efectivamente, le había sido realizada una reclamación por los hechos, si bien fue desestimada porque la persona denunciante vivía en una de las zonas más conflictivas de la ciudad.

La unidad policial procedió a la detención de la persona denunciante en la capital tinerfeña. La Policía Nacional recuerda que denunciar una infracción penal inexistente es un delito sancionado con penas de multa de seis a doce meses.



REFLEXIÓN: Después de observar cómo funciona el boca a boca, generamos un espacio de reflexión para dialogar sobre los motivos y las consecuencias de los rumores que circulan de esta manera.

Para empezar la conversación, lanzamos la siguiente pregunta al grupo: ¿Qué podemos hacer para detener un rumor que se difunde de boca en boca?

Cuando el grupo llegue a un consenso sobre la pregunta planteada, regresa a la pantalla de Pruebas, en la presentación de Genially, y selecciona la opción número 2.

 <p>Rueda César</p> <p>'Dale vueltas al asunto, igual que Julio César'</p>	<p>F 1</p> <p>11  27  14 </p>	 <p>PISTA 3</p>
--	---	---

PRUEBA: La primera pista es: “Dale vueltas al asunto, igual que Julio César”. La rueda César está en el cofre, junto al resto de objetos. La rueda será colocada con el primer código, alineando las tres ruedas. Partiendo de esta colocación, habrá que ir descifrando los números y símbolos para averiguar la palabra oculta.

PALABRA CLAVE: Prensa.

LETRA: A. Será la segunda de las cuatro letras que forman la palabra final del juego.

Es importante recordarles que las vayan teniendo en cuenta, incluso que las apunten.



DINÁMICA: Una vez resuelta la palabra clave, se reparte una noticia con connotación racista, aunque aparente ser neutra.

Cada grupo debe descubrir el mensaje oculto utilizando una linterna que está en el cofre. Con la linterna, se pueden ver anotaciones (hechas con rotulador mágico) en los eufemismos, datos y información sospechosa de la noticia.

Como pista extra, se puede dar la frase de Martin Luther King: "La oscuridad no puede expulsar a la oscuridad; solo la luz puede hacerlo. El odio no puede expulsar al odio; solo el amor puede hacer eso". Sin embargo, se recomienda leer toda la noticia para entender mejor el mensaje oculto.

El titular de la noticia dice: “Uno de cada diez detenidos en Pontevedra es de origen extranjero”. Cambiando los datos, el titular sería: “Nueve de cada diez detenidos en Pontevedra son de origen español”.

Al leer el artículo completo, se confirma que el tono del titular no coincide con la información del resto de la noticia.



Uno de cada diez detenidos en Pontevedra es de origen extranjero

El pasado año fueron arrestadas 6.266 personas, 630 de ellas foráneas

LÓPEZ PENIDE

PONTEVEDRA / LA VOZ

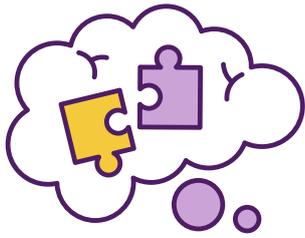
El discurso extremista de equiparar delincuencia con extranjería no casa, ni mucho menos, con los datos oficiales que maneja el Ministerio del Interior a la hora de abordar la delincuencia en la provincia. Así, y con respecto al pasado año, solo el 10 % de las personas arrestadas en Pontevedra, uno de cada diez, eran oriundas de terceros países.

La estadística también pone de manifiesto que, si bien las detenciones en general cayeron en las Rías Baixas el pasado año prácticamente en la misma proporción que los delitos esclarecidos, esta tendencia fue mucho más acusada en el caso de los extranjeros. Así, mientras que en cifras globales se pasó de los 6.481 arrestados del 2018 a los 6.266 del 2019, lo que implica una disminución del 3,3 %, estos se redujeron en casi doce puntos porcentuales al tratarse de no nacionales.

Así, Interior sostiene que si el pasado año fueron 630 los arrestados procedentes de otros estados -algo más de un centenar eran mujeres-, doce meses antes habían sido 715. Y, al igual que ocurre con los foráneos, otro tanto pasa con los menores detenidos o investigados por su presunta implicación en una infracción penal. A este respecto, Interior contabilizó 170 arrestos el pasado año, catorce menos que en el 2018 y que implican un descenso del 7,6 % en términos porcentuales. Por sexos, la amplia mayoría de estos

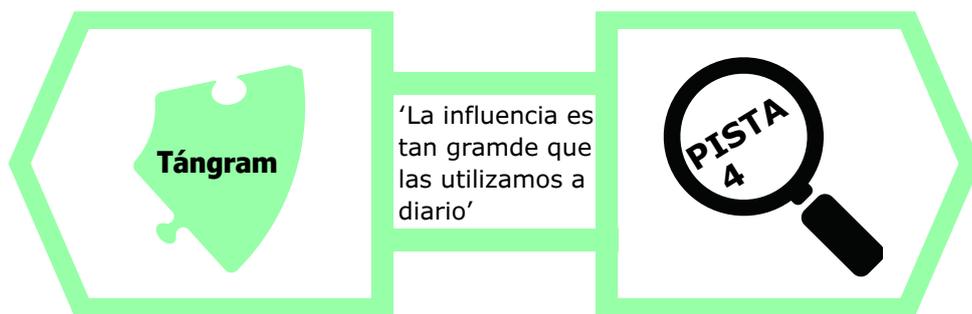
jóvenes eran varones -147 frente a 23-. El grueso de estos hechos lo componen los hurtos, que se situaron en 871, un 13,8 % menos que en el 2018, así como los robos con fuerza en establecimientos y negocios, que rondaron los doscientos y se redujeron en algo menos de tres como cinco puntos porcentuales. De igual modo, Policía Nacional y Guardia Civil investigaron ciento catorce desvalijamientos de domicilios, casi medio centenar de robos con violencia y veintisiete delitos contra la libertad e indemnidad sexual.





REFLEXIÓN: Se abre el diálogo para escuchar diferentes ideas de lo que se puede hacer al respecto ante una noticia como la trabajada, este espacio será facilitado con preguntas como: ¿Qué sacan del titular?, ¿Creen que es una noticia neutral?, ¿Qué medio la publica?, ¿Quién la escribe?, ¿Qué les sugiere?, ¿Ante una noticia racista qué podemos hacer?, etcétera.

Para terminar, se proyecta el video de la caja de herramientas para detectar falsa información en Internet y se comparte con el grupo la información que aparece en el anexo de esta unidad didáctica.



El siguiente rompecabezas es el tágram. Sus piezas de colores están dentro del cofre y se les da a las personas participantes un minuto para completarlo y descubrir la palabra oculta en la cara posterior.

PALABRA CLAVE: Redes sociales.

LETRA: R. Será la tercera de las cuatro letras que forman la palabra final del juego.

Es importante recordarles que las vayan teniendo en cuenta, incluso que las apunten.



DINÁMICA: En la presentación de Genially se muestra un vídeo de TikTok, donde una chica imita acentos de Estados Unidos. Desde la facilitación se sugiere al grupo hacer lo mismo, pero con acentos que se escuchen en Tenerife. En este momento, suele surgir el humor, aunque también puede dar un poco de vergüenza.

REFLEXIÓN: Al final de la actividad, se comparten los datos demográficos más recientes del Instituto Canario de Estadística (ISTAC), correspondientes al año 2022. La población total de Tenerife es de 931.646 personas, de las cuales 211.656 son residentes de origen extranjero.

Luego, se escriben las siguientes cifras en una pizarra sin escribir la procedencia y se invita al grupo a relacionarlas con su origen y a explicar su respuesta.

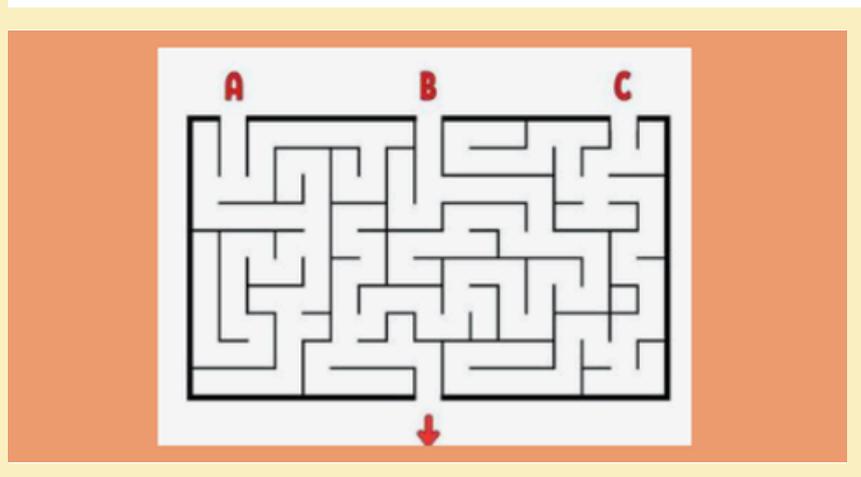
- Población residente en Tenerife procedentes de América: 112.586
- Población residente en Tenerife procedentes de Europa: 77.835
- Población residente en Tenerife procedentes de África: 11.365

También se hacen estas preguntas al grupo:

- ¿Alguna de ustedes se sintió identificada con alguno de los acentos? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Los acentos que aparecieron en el reto representan a todas las personas que viven en la isla? ¿Cómo describirías a todo ese conjunto?
- ¿Notaron algún estereotipo? ¿Creen que puede afectar la vida de alguien? ¿Cómo?
- ¿Qué papel tienen las redes sociales en la difusión de estereotipos, prejuicios y rumores?



Al finalizar el diálogo, se puede compartir el resto de **datos demográficos** que se encuentran en la parte final de esta unidad didáctica.

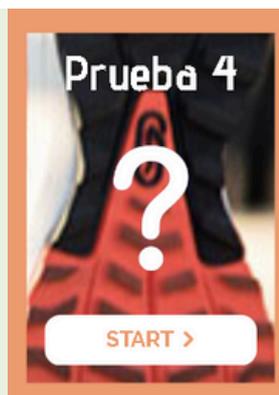


PRUEBA: La pista, antes de empezar la última prueba, es un laberinto. Hay siete laberintos simples dentro de la caja con otros objetos. En cada laberinto, deben encontrar la entrada con la letra correcta, juntar todas las letras y ordenarlas para formar la palabra clave.

PALABRA CLAVE: Deporte.

LETRA: A. Será la cuarta de las cuatro letras que forman la palabra final del juego.

Es importante recordarles que las vayan teniendo en cuenta, incluso que las apunten.



DINÁMICA: Primero, se muestra una diapositiva en la que se pide a las participantes que encuentren el balón diferente, en un conjunto de imágenes. Esto servirá para comparar esta tarea con la habilidad y rapidez necesarias para identificar actos de discriminación y racismo en el deporte.

Después, se proyectarán tres vídeos que muestran diferentes puntos de vista sobre un episodio racista que involucró al jugador de fútbol Vinicius Jr. durante un partido. Luego, se abrirá un espacio para discutir la escena. Las siguientes preguntas pueden ayudar a iniciar la conversación:

¿Qué pasa durante el partido? ¿Qué se escucha?
¿Cómo reacciona la afición? ¿Y el resto de jugadores?
¿Cómo se siente la víctima?
¿Cómo se puede gestionar un episodio racista así?
¿Qué podemos hacer?



Después de este espacio de reflexión se desvela la última letra que da lugar a la palabra clave final: PARA.

REFLEXIÓN: Durante el taller se han descubierto diferentes vehículos por los que viaja y se transmite los rumores y bulos: boca a boca, prensa, redes sociales y deporte. El humor abrió el cofre al comienzo del taller. ¿Se les ocurre por qué?

Tras escuchar las aportaciones del alumnado, se comenta que el humor a menudo está **presente en muchos de los vehículos que hemos conocido a lo largo del taller** y, en muchos casos, **promueve el racismo sutil o el microrracismo.**

Para aportar una explicación más detallada del papel del humor como vehículo transmisor de los rumores y los bulos, se puede hacer uso del contenido teórico facilitado al final de esta unidad didáctica.



Evaluación

Para terminar, se realiza una actividad de evaluación.

La facilitadora pide al grupo que forme un círculo, tomándose de las manos, en el centro del aula, sosteniendo el pulgar de la mano derecha de su compañera.

Luego, se explica el significado del círculo:

- Todas somos parte del círculo y lo que le pasa a una persona nos afecta a todas.
- Las manos representan el intercambio, el apoyo y el trabajo en equipo.
- En el círculo, todas podemos vernos y estamos al mismo nivel.
- Dentro del círculo, no competimos por el liderazgo, somos un equipo.
- La energía está equilibrada entre dar y recibir.
- En el círculo, todas somos iguales.

Este círculo forma un espacio donde se anima a introducir lo que hemos aprendido, lo que queremos destacar y lo que deseamos compartir con los demás.



Apoyo teórico

Construcción compartida del concepto rumor (página 5):



Estereotipos: Hablamos de estereotipos cuando se piensa que todas las personas que pertenecen a un grupo o comunidad son iguales y cuando se cree que una persona, solo por formar parte de ese grupo, se va a comportar, va a pensar o va a sentir de una determinada manera, aunque no la conozcamos personalmente.

Si unas personas se comportan de una manera particular y se presupone que todas las personas de ese grupo se van a comportar así, se crea un estereotipo falso porque cada persona es única y diferente, sea de la comunidad que sea.

Prejuicios: Hablamos de prejuicios cuando surgen sentimientos negativos, agresivos y desconfiados hacia una persona sin haberla conocido, solo por el hecho de pertenecer a un grupo o una comunidad.

Discriminación: Hay discriminación cuando se producen conductas de rechazo y odio hacia grupos enteros de personas. Ocurre cuando, sin conocerlas y solo por formar parte de una comunidad determinada, son despreciadas.

Lo que ocurre es que el estereotipo, como creencia, puede llevar al prejuicio como actitud y esto, a su vez, puede llevar a la discriminación como forma de comportamiento.



Apoyo teórico

Los rumores y bulos o desinformación: los rumores son mensajes que pueden ser falsos y que las personas se van diciendo unas a otras mientras hablan, o a través de las redes sociales e Internet.

Estos pueden provocar que las personas creen que algo falso es verdadero y se comporten de una manera injusta con otro grupo de personas. Los bulos o desinformación son mensajes falsos, inventados a propósito, para desprestigiar a una persona o a un grupo o comunidad de personas.

Cuando se disfrazan de noticias, aunque en realidad no lo sean, se usa la expresión *fake news*.

Los rumores, estos sobre los que estamos trabajando en esta propuesta, muy pocas veces se refieren a personas concretas. Se trata de ideas sobre grupos de personas. Los rumores se aprenden a través de la familia, amistades, medios de comunicación, redes sociales, cultura, educación, deporte.

Discursos de odio: son los rumores que se generan con la intención de provocar actitudes o conductas discriminatorias contra personas y grupos que pertenecen a colectivos minorizados.

Sin embargo, la difusión de estos rumores se suele realizar por la mayoría de la población sin tomar conciencia del efecto que estos tienen.



Motivos de los rumores que se difunden por el boca a boca (página 8):



Nosotras

La **identidad social** y el proceso de **categorización social** se refiere al proceso cognitivo natural de colocar a personas en grupos sociales.

El **favoritismo hacia el propio grupo** es consecuencia del proceso de categorización social. La tendencia a responder de manera más positiva ante personas del propio grupo que ante personas de grupos externos fortalece la autoestima. Ser miembro de un grupo con rasgos positivos nos da un sentimiento de identidad social.



Ellas

Las **desigualdades sociales** pueden crear prejuicios entre miembros de diferentes grupos y los prejuicios pueden utilizarse también para justificar esas mismas desigualdades.

Se suele **estigmatizar** a quienes se perciben como una posible amenaza a una determinada posición (no solo los grupos más privilegiados, sino cada "nivel" respecto de su "inferior").

¿Por qué aceptamos y difundimos rumores?

- Mucha gente se los cree, y queremos formar parte del grupo mayoritario y evitar la confrontación.
- Están ligados a algún tema relevante para nosotras y se basan en informaciones ambiguas, que nos ayudan a comprender algo complejo que no entendemos.
- Los cuenta alguien que goza de nuestra credibilidad.
- Se basan en estereotipos y prejuicios aceptados.



La información, los datos y los argumentos objetivos y rigurosos son necesarios, pero en muchos casos no bastan porque las causas y las características de los rumores son complejas y los aspectos contextuales, psicológicos y emocionales son muy relevantes.

El papel de los medios de comunicación en la difusión de estereotipos, prejuicios y rumores (página 11):

Los medios y profesionales de la comunicación juegan un papel esencial, en tanto que **contribuyen a conformar la imagen social de las personas migrantes** y un estado de opinión pública.

Por ello, **su colaboración es fundamental para evitar la difusión de rumores, prejuicios y estereotipos** que alimentan actitudes xenófobas, racistas y discriminatorias, así como a la hora de participar activamente en pro de una convivencia social pacífica.

La inmigración en los medios tiende a presentarse de dos modos:

- Se induce al temor, mostrando a las personas inmigrantes como «un peligro», como invasores de nuestro territorio, como «una amenaza».
- Se tiende a mostrar la cara más dramática: como su «lamentable» situación, su pobreza, sus dificultades, etcétera.

La visión sesgada hacia el problema o el conflicto, la asociación del fenómeno de la inmigración con hechos negativos, el lenguaje empleado (invasión, oleada, asalto, mafias, etcétera) o las referencias innecesarias a la nacionalidad en las noticias que tienen que ver con hechos delictivos, por tomar algunos ejemplos, contribuyen a estigmatizar a las personas de origen extranjero y rara vez se potencia la publicación de imágenes positivas o de buenas relaciones interculturales.

La implicación de los medios y profesionales en esta materia debería ir guiada por su **responsabilidad social**, como agentes implicados en la construcción de una sociedad diversa.

STOP RUMORES

¿Qué hacer ante una noticia o directamente falsa? con un titular tendencioso

En prensa tradicional:

ESCRIBIR AL MEDIO	ESCRIBIR AL COMUNICADOR O COMUNICADORA	¿CÓMO ESCRIBIR LA QUEJA?	COLEGIOS PROFESIONALES O SINDICATOS DE PERIODISTAS	DEFENSORÍA DEL LECTOR/A	DIRIGIRSE AL COMUNICADOR O COMUNICADORA POR REDES SOCIALES
		Con respeto. Apelando a la ética. Ofreciendo datos verificados para desmentir la noticia.			
				defensor@elpais.es	@javi_periodista



Tenerife registra el mayor número de **habitantes de origen extranjero** de Canarias, 211.656 personas en 2022, según el empadronamiento de ese año publicado por el ISTAC, el **47,5 %**, reflejando una dinámica ascendente desde 2001, cuando suponía el 46,4 %.

En el propio contexto insular, estas personas suman algo más de una quinta parte de la población residente, el 22,7 % en 2022, siendo la responsable de las tres cuartas partes del crecimiento demográfico tinerfeño en lo que va de siglo.

Al igual que sucede en el marco regional, muestra un importante **proceso de feminización** en las últimas décadas, siendo mayor el número de mujeres (**51,9 %**, sex ratio de 92,5 %) que de hombres, como consecuencia, sobre todo, del importante ascenso de las procedencias americanas. De hecho, **junto a las europeas, agrupan el 90 % de estos habitantes**, siendo Venezuela, Cuba, Italia, Reino Unido, Colombia, Alemania y Argentina los orígenes más reiterados. En los últimos veinte años, Tenerife destaca por la pérdida de peso demográfico de las personas que llegan desde otras islas del archipiélago (incluso ha descendido su número) y desde el resto del país, multiplicándose por tres la presencia de personas de origen extranjero.

Su reparto por la isla no ha sido equilibrado, y así, las comarcas meridionales de mayor pujanza económica agrupan actualmente más de la mitad de efectivos de este grupo humano, en concreto el 56,6 %, siendo los municipios del suroeste los que más han conseguido fijar la residencia de estas personas (en particular, Arona y Adeje), que en una importante proporción también se han ido asentando en el área metropolitana.

Las cifras avalan la creciente diversificación humana y el reforzamiento del carácter multicultural de Tenerife, importante nodo de la movilidad internacional de la población en la actualidad, a lo que debe añadirse su protagonismo en el tránsito migratorio irregular por vía marítima entre África y Europa.

El humor, elemento transversal (página 13):



Los temas del humor hacen referencia a la **manera en que las sociedades construyen su mundo y establecen límites de lo que se considera gracioso o no**. Por otro lado, el humor es utilizado por miembros de diversos grupos sociales con **distintos objetivos y significados**.

Se asume que el humor **se produce por las situaciones o características de desventaja o debilidad de las demás**, siendo la risa una expresión de los sentimientos de superioridad de unas personas sobre otras.

De esta forma, la risa involucra cierto grado de maldad hacia la otra persona, y deja entrever la sensación de sentirse mejor que el resto.

Las **teorías de la superioridad** postulan que la respuesta al humor surge al exaltar los defectos o debilidades de las demás personas. En muchos casos el humor es agresión, aunque sea una agresión lúdica, similar a la que se observaría en los juegos de peleas típicos de la niñez. Este juego, además de ser agresivo, tiene personas ganadoras y perdedoras, siendo en este caso el sentimiento placentero del humor, el resultado asociado al hecho de haber salido victorioso de dicho juego.

El **humor como denigración** se refiere a una comunicación cuyo objetivo es promover el entretenimiento a través de la denigración, humillación y menosprecio de una persona o grupo social, resaltando una diferencia con la persona o grupo objeto de la denigración. Ridiculizar las características ya sean físicas, psicológicas o sociales, asociadas a un grupo o persona (las mujeres, los grupos minoritarios, los trabajadores, etcétera).

El **humor cobra importancia en las interacciones humanas gracias a su naturaleza ambigua**, siendo un recurso para la negociación, el acercamiento y los procesos comunicativos en general.

El humor **desempeña funciones** tanto a nivel personal como social.

1ª) Permitir **acercarse a los tabúes sociales**, siendo un medio relativamente seguro para expresar ideas sobre temas controvertidos.

2ª) **Permitir la crítica social** y ridiculizar a las instituciones y a las personas, siendo un medio para mantener el *status quo* o para producir cambios en el sistema.

3ª) **Consolidar la pertenencia a un grupo**, al ser una importante base de la cohesión social, la comunicación y el inicio de relaciones interpersonales.

4ª) **Servir como un mecanismo de defensa** para la adaptación ante situaciones de alta intensidad tales como el miedo y la ansiedad.

5ª) **Juego intelectual**, permitiendo salir del pensamiento lógico convencional, y donde el objetivo fundamental es la diversión por la diversión.

Hacia arriba



De abajo

Las bromas a costa de la debilidad nunca son graciosas, el humor debe enfocarse entre iguales o hacia arriba, hacia el poder, para desmitificarlo y humanizarlo.

Hace unos años, un estudio británico encontró el primer chiste documentado en Egipto y era una burla hacia el faraón. Si va hacia abajo, hacia la persona percibida como débil, es un abuso.

Dinámicas complementarias



- **Dinámica para la formación de grupos de trabajo:** a cada una de las personas se le asigna un número del uno al tres (este número se corresponderá con el número de grupos que se quieran formar) y posteriormente se les pide a las participantes que se agrupen con las personas a las que le ha tocado su mismo número. En este caso, se forman tres grupos: uno formado por las personas a las que les ha tocado el número uno, otro por las personas a las que les ha tocado el número dos y otro por las personas que tengan el número tres.
- **Dinámica de presentación/evaluación:** en un papel *kraft*, se representa una línea horizontal en la que están reflejados los números 0 y 100 en cada uno de los extremos. En el papel aparece, además, la siguiente pregunta: ¿Cuánto sé de bulos y rumores?

Cada persona debe decir su nombre, qué espera del taller y poner un pósito de color amarillo en el papel *kraft* en el lugar que cree que se situaría entre el 0 y el 100, con respecto a la pregunta planteada.

El equipo de facilitación debe ir recogiendo en tarjetas reutilizables lo que las personas esperan del taller y pegándolo en un lugar visible del espacio.

Se vuelve a pedir a las participantes que, en el papel utilizado para la presentación, reflejen esta vez con un pósito verde, lo que saben después de haber participado en el taller.

Se analiza, entre todas y a nivel visual, el cambio en la representación de las cantidades.

A continuación, se lee una a una las cartulinas con la información sobre lo que las participantes esperaban del taller al inicio de este. Las que se hayan cumplido, se dejan donde estaban pegadas; y las que no, se separan y agrupan. Esto sirve para valorar las expectativas que se han cumplido y las que no.