

GUÍA DE HERRAMIENTAS PARA LA INTERVENCIÓN CON ADOLESCENTES Y JÓVENES MIGRANTES

ESPACIOS LIBRES DE RACISMO 2023



SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES

DIRECCIÓN GENERAL DE ATENCIÓN
HUMANITARIA E INCLUSIÓN SOCIAL
DE LA INMIGRACIÓN



ÍNDICE

01. ¿Qué es Espacios Libres de Racismo?	03
02. Presentación de la Guía de herramientas para la intervención con adolescentes y jóvenes migrantes	05
03. Herramientas según objetivos	06
A. DINÁMICAS DE CONCEPTUALIZACIÓN	07
■ Adivina la palabra	
■ Pirámide del Racismo	
■ Sopa de letras	
B. DINÁMICAS CONTRADISCURSO	10
■ Toma partido contra el racismo	
■ El poder colectivo I	
■ El poder colectivo II	
C. DINÁMICAS DE VISIBILIZACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN	13
■ Collage para transformar	
■ Racisbú	
■ Match de improvisación	
D. DINÁMICAS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	16
■ Qué se dice en internet	
■ Asociadas	
■ El rumor	

01. ¿Qué es Espacios Libres de Racismo?

“Espacios Libres de Racismo: Trabajo para la sensibilización y la prevención de los delitos de odio en jóvenes” es una iniciativa de Asociación Mujeres Opañel subvencionada por el Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones, cofinanciado por fondos de la Unión Europea.

Este proyecto plantea la sensibilización como un factor clave a la hora de empezar a crear unas bases con las generaciones futuras para una sociedad más justa e igualitaria donde se condene el racismo y/o la xenofobia además de la necesidad de visibilizar y denunciar este tipo de discursos, ya que el posicionamiento público en contra de las agresiones racistas y los discursos de odio será fundamental para acabar con la impunidad de quienes los cometen, así como también con la normalización que en muchas ocasiones hay hacia los mismos, impulsando así valores igualitarios. Todo ello, teniendo en cuenta la perspectiva de género y la interseccionalidad para visibilizar las distintas opresiones sufridas.

1. EJE DE SENSIBILIZACIÓN PARA ADOLESCENTES JÓVENES Y CIUDADANÍA

- ▶ Sesiones de sensibilización en centros educativos.
- ▶ Campañas de sensibilización en espacios comunitarios.

2. EJE DE SENSIBILIZACIÓN PARA PROFESIONALES

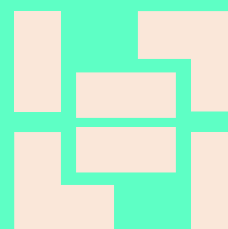
- ▶ **Test de privilegios:** Una herramienta para analizar y reflexionar si nuestra práctica social y educativa está libre de prejuicios y actitudes racistas o xenófobas. <https://www.espacioslibresderacismo.es/sensibilizacion-a-profesionales-que-trabajen-con-adolescentes-y-jovenes-migrantes/>
- ▶ **Juego ¡Camino al Éxito!** Juego para visibilizar los privilegios de algunas personas y la discriminación de otras, como forma de crear estrategias para cambiar esta situación. <https://www.espacioslibresderacismo.es/sensibilizacion-a-profesionales-que-trabajen-con-adolescentes-y-jovenes-migrantes/>

3. EJE DE VISUALIZACIÓN Y DENUNCIA

- ▶ **Creación de Espacios Libres de Racismo en diferentes entidades:** Destinado a jóvenes y adolescentes pertenecientes a diferentes entidades, colectivos, asociaciones, etc.
- ▶ **Análisis de fake news/Publicaciones en RRSS.**
- ▶ **Espacio CONTRAdiscurso.**
- ▶ **Privilegios enmascarados.**

Y por último el link de la **MICROSITE GENERAL**:
<https://www.espacioslibresderacismo.es/> y nuestras redes sociales:

- ▶ **Instagram:** @espacioslibresderacismo (<https://www.instagram.com/espacioslibresderacismo/>)
- ▶ **Facebook:** Espacios Libres de Racismo (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100064853434500>)
- ▶ **Twitter:** Espacios Libres de Racismo (https://twitter.com/de_racismo)



02. Presentación de la Guía de herramientas para la intervención con adolescentes y jóvenes migrantes

Como innovación del año 2023, y basándonos en la creación de una guía en el año 2021, queremos llevar a cabo una guía que sirva de herramienta para profesionales que trabajen con adolescentes y jóvenes migrantes y/o racializados/as. Se trata de concienciar sobre la importancia de su labor profesional, compartiendo la experiencia de la asociación adquirida a lo largo de todos los años que lleva trabajando con el colectivo.

Esta guía tiene como objeto la exposición de la interculturalidad desde una perspectiva positiva. Para ello, se generarán actividades, dinámicas y herramientas para desmontar las creencias que desde diferentes grupos profesionales que trabajan con juventud y adolescencia tienen sobre la diversidad cultural de sus grupos. El material permitirá transformar esta visión y dar algunas recomendaciones que permitan aprovechar al máximo los beneficios de la diversidad étnica y racial en los grupos. Esta guía estará formada

por estrategias a llevar a cabo en el trabajo con adolescencia y juventud, para facilitar su proceso de inclusión y para dotar de herramientas de protección ante el discurso racista y xenófobo creciente en redes sociales.

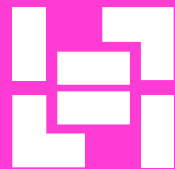
Esta guía comprenderá diferentes actividades, herramientas y estrategias para trabajar en cada una de las temáticas propuestas, teniendo en cuenta factores culturales que fomenten una visión igualitaria de las distintas etnias o culturas y que permitan visibilizar, comprender e incluir sus características.

Para ello, se pondrá a disposición de los/as profesionales una serie de materiales para trabajar desde diferentes perspectivas y así acercarnos a diferentes culturas sin tener una visión etnocentrista, facilitando la construcción del aprendizaje desde un enfoque crítico.

Con el fin de motivar al alumnado con el que se apliquen los materiales, se incluirá una metodología de gamificación y GBL (Game Based Learning) en una gran parte de las propuestas pedagógicas.

Se promoverá la aparición de referentes femeninas diversas, no se reproducirán los estereotipos de género, se empleará lenguaje inclusivo y se incidirá en la doble discriminación que sufren mujeres migrantes y/o racializadas.

Herramientas según objetivos



ADIVINA LA PALABRA

OBJETIVOS:

- ▶ Dar a conocer conceptos claves sobre el racismo y la xenofobia.
- ▶ Concienciar sobre la importancia del lenguaje como herramienta de sensibilización.
- ▶ Promover espacios de diálogo, debate y conocimiento crítico.

Grupo destinatario: A partir de 12 años.

Desarrollo:

Adaptación del conocido juego televisivo “Pasapalabra”. Previamente a la puesta en marcha de la dinámica, se deberán elaborar los materiales necesarios, en caso de no contar con ellos, podrán adaptarse a las necesidades del grupo y de la persona facilitadora.

En primer lugar se dividirán las personas participantes por grupos (recomendable max. 3 por grupo).

La facilitadora, explicará las reglas del juego y será la encargada de controlar los tiempos.

Reglas del juego:

- ▶ Serán turnos rotativos con una duración de 1 minuto, puntuando únicamente las palabras acertadas.

- ▶ Las definiciones podrán ser leídas únicamente dos veces por turno.
- ▶ Terminado el minuto, el roscó pasa al siguiente grupo, continuando donde el anterior lo dejó.
- ▶ Los fallos no penalizan, el grupo en turno, podrá probar con tantas palabras como crea conveniente hasta que decida pasar a la siguiente definición.
- ▶ Opción “pasa de palabra”, si no sabéis la respuesta de alguna de las palabras podéis pasar a la siguiente y después retomarlas.
- ▶ Opción “comodín final”, donde todos los grupos participantes, tendrán opción a consultar definiciones no acertadas en sus dispositivos móviles durante un minuto, puntuando el doble con cada concepto adivinado.
- ▶ El juego finalizará una vez se haya completado el roscó.

Recomendable: Tras completar el roscó, se podrán analizar las definiciones e intercambiar opiniones sobre las mismas, ampliando la información si es necesario.

Para jugar es necesario:

- ▶ Opción 1: Dos aros hula hoop y goma eva para elaborar las letras del abecedario. (Las letras dibujadas en la goma eva, previamente recortadas en círculo, serán pegadas a lo largo del diámetro del hula hoop para conseguir tu “roscó”. La persona/grupo participante, deberá sostener el mismo frente a su cuerpo cuando esté siendo cuestionada o cuestionado).
- ▶ Opción 2: Anexo I
- ▶ Cronómetro
- ▶ Una sala amplia.

PIRÁMIDE DE RACISMO

OBJETIVOS:

- ▶ Exponer los diferentes tipos de racismo: desde el explícito y brutal hasta el sutil.
- ▶ Concienciar sobre formas de discriminación sutiles (más difíciles de identificar) que sujetan y legitiman la violencia, partiendo de lo más visible o evidente a las formas más invisibles de racismo y de violencia simbólica que nuestra sociedad ejerce contra ciertos colectivos.

Grupo destinatario: A partir de 10 años.

Desarrollo:

Paso 01. Para trabajar esta dinámica de una forma participativa y visual, las diferentes palabras que forman la pirámide pueden distribuirse en el suelo.

Paso 02. Se pide a las personas que participan que imaginen esa pirámide como un iceberg: la parte del iceberg que vemos surgir desde el agua representa las formas de violencia más visibles, las que salen en las noticias (tendrán que identificar primero estas tarjetas). Posteriormente pediremos que vayan identificando y distribuyendo lo que hay debajo del agua y que no es tan evidente.

Paso 03. Una vez construida la pirámide pueden proyectarse ejemplos concretos de las diferentes

formas de racismo, fomentando el debate.

Propuesta de ampliación: En pequeños grupos, las personas participantes pueden buscar en sus dispositivos móviles ejemplos de los diferentes tipos de racismo descritos en el iceberg para ampliar información con una mirada crítica e interseccional.

Para jugar es necesario:

- ▶ Anexo III
- ▶ Anexo IV

SOPA DE LETRAS

OBJETIVOS:

- ▶ Dar a conocer conceptos básicos del racismo a través del juego.
- ▶ Aprender diferentes conceptos relacionados con estereotipos, prejuicios, racismo y xenofobia.

Grupo destinatario: A partir de 7 años.

Desarrollo:

En primer lugar se hace entrega de la sopa de letras a cada una de las personas participantes. Una vez localizadas las palabras propuestas, se deberán explicar en pequeños grupos previamente constituidos, cada uno de los conceptos explicados para terminar de forma exitosa. Se puede ampliar información buscando en internet los diferentes conceptos.

Para jugar es necesario:

- ▶ Bolígrafos o lápices.
- ▶ Anexo V.

TOMA PARTIDO CONTRA EL RACISMO

OBJETIVOS:

- ▶ Identificar las emociones y los sentimientos que experimentamos ante acciones racistas y xenóforas.
- ▶ Entrenar la capacidad empática.
- ▶ Conocer los diferentes estilos de comunicación.
- ▶ Entrenar técnicas y habilidades comunicativas para responder a la presión.

Grupo destinatario: A partir de 8 años.

Desarrollo:

Desde sus propias vivencias y experiencias, cada una/o deberá contar y entre todos/as buscar opciones y alternativas de cómo actuar y hacer frente (contestaciones, recursos que activar...) además de validar las emociones y sentimientos de quien ha sufrido la agresión racista del tipo que sea.

Se reparten a cada persona 12 trozos de papel (tantas como frases) en blanco numerados y un bolígrafo. La persona referente de la actividad lee una frase y cada persona debe escribir en el papel una posible respuesta a esa frase. En total se leerán 12 frases. Después de leer todas las frases se recogen los papeles juntando cada frase con sus posibles respuestas.

Se dividirá el grupo grande en grupos pequeños y repartimos las frases con sus respuestas. (Ej.: Grupo 1: frases y respuestas 1-2-3; Grupo 2: frases y repuestas 4-5-6; etc.). Cada grupo deberá discutir qué implica cada frase de presión, qué nos puede hacer sentir, por qué nos puede resultar difícil dar una respuesta.

Se pondrá en común el trabajo realizado por los grupos. A continuación se abrirá un debate que puede dinamizarse con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué sentimientos y emociones nos generan estas frases? (persona receptora)
- ▶ ¿Por qué se utilizan este tipo de frases? (persona emisora)
- ▶ ¿Qué factores nos pueden hacer aceptar un comentario que no compartimos?
- ▶ ¿En qué situaciones aparecen este tipo de frases? Aquí pueden explicar situaciones que hayan vivido o les hayan explicado.

Reglas del juego:

- ▶ Las opiniones iniciales son individuales y no se pueden compartir con el resto.
- ▶ Toda opinión es válida de ser defendida desde un punto de vista calmado y pacífico.
- ▶ No se escucharán argumentos violentos o con faltas de respeto.

Para jugar es necesario:

- ▶ Folios
- ▶ Lapices o bolígrafos
- ▶ Sala amplia
- ▶ Anexo II

EL PODER COLECTIVO I

ANÁLISIS DEL PROBLEMA (ÁRBOL DE PROBLEMAS)

OBJETIVOS:

- ▶ Identificar la naturaleza y contexto de la problemática que se pretende resolver mediante una estrategia
- ▶ Analizar de manera crítica las consecuencias de la problemática y nuestra implicación y posicionamiento
- ▶ Encontrar soluciones colectivas desde las diferentes características de las personas del grupo
- ▶ Fomentar el entendimiento colectivo y el debate grupal para la solución y análisis de los problemas comunes.

Grupo destinatario: . A partir de 12 años.

Desarrollo:

Paso 1: la persona facilitadora solicita una persona voluntaria para que dibuje un árbol en grandes dimensiones. Este árbol deberá contener 3 partes: raíces, tronco y copa.

Paso 2: Con el símil del árbol la persona facilitadora expondrá un tema (por ejemplo: racismo), las personas participantes deberán escribir de forma individual en un post-it cuál crees que es la

causa (raíz), el problema(problema) y cual es la consecuencia (copa).

Paso 3: Explicado el símil, todas y cada una de las personas participantes, de forma individual, irán saliendo al centro para pegar sus causas, problemas y consecuencias ante el tema tratado, explicando con detenimiento los motivos que le llevan a plantearse el tema en cuestión desde esa perspectiva.

Reglas del juego:

- ▶ Todas las opciones serán válidas siempre y cuando respeten los derechos de las personas y no inciten al odio o la violencia.

Recomendaciones:

Este árbol de problemas podrá estar de forma permanente en el aula o espacio en el que se trabaje para que se medite sobre él con detenimiento. Se recomienda completarlo con el “árbol de soluciones”.

Para jugar es necesario:

- ▶ Papel continuo.
- ▶ Rotuladores de colores.
- ▶ Post-it de colores, se recomienda uno para cada sección (causas, problema, soluciones).
- ▶ Anexo VIII.

EL PODER COLECTIVO II

BÚSQUEDA DE SOLUCIONES (ÁRBOL DE SOLUCIONES)

OBJETIVOS:

- ▶ Identificar la naturaleza y contexto de la problemática que se pretende resolver mediante una estrategia
- ▶ Analizar de manera crítica las consecuencias de la problemática y nuestra implicación y posicionamiento
- ▶ Encontrar soluciones colectivas desde las diferentes características de las personas del grupo
- ▶ Fomentar el entendimiento colectivo y el debate grupal para búsqueda de las soluciones ante los problemas del “árbol de problemas”, análisis y desarrollo de las mismas.

Grupo destinatario: . A partir de 12 años.

Desarrollo:

CONTINUIDAD DE EL PODER COLECTIVO I. Paso 1: la persona facilitadora volverá a poner en una zona central el “árbol de problemas” realizado con anterioridad, rescatando la temática y la información relativa a la misma expuesta.

Paso 2: Con el símil del árbol la persona facilitadora, solicitará la búsqueda de soluciones a las diferentes

causas, problemas y consecuencias redactadas y colocadas con anterioridad.

Paso 3: Explicado el símil, todas y cada una de las personas participantes, de forma individual, irán saliendo al centro para pegar sus posibles soluciones ante el tema tratado, pegando el nuevo post-it solución sobre la causa/problema/consecuencia y explicando con detenimiento los motivos que le llevan a plantearse desde esa perspectiva.

Reglas del juego:

- ▶ Todas las opciones serán válidas siempre y cuando respeten los derechos de las personas y no inciten al odio o la violencia.

Recomendaciones:

La persona facilitadora deberá promover el diálogo y el debate en aras a la búsqueda de las soluciones colectivas a los problemas tratados con anterioridad.

Para jugar es necesario:

- ▶ Papel continuo.
- ▶ Rotuladores de colores.
- ▶ Post-it de colores, se recomienda uno para cada sección (causas, problema, soluciones).

COLLAGES PARA TRANSFORMAR

OBJETIVOS:

- ▶ Generar un proceso de reflexión-creación que fomente actitudes y percepciones críticas frente al racismo, sexismo y otras discriminaciones presentes.
- ▶ Introducir el arte en procesos de sensibilización como recurso potenciador de la expresión libre para trabajar la igualdad de trato y no discriminación.

Grupo destinatario: A partir de 13 años.

Desarrollo:

En primer lugar, se debe realizar acopio de los materiales que vayamos a utilizar durante la actividad, posicionándolos en un lugar visible para poder facilitar la explicación de la dinámica. Es importante detallar en qué consiste la técnica del collage, mostrando varios ejemplos si es necesario.

¿Qué quiero contar? Cada grupo o persona piensa y decide qué realidad/ situación/ mensaje quiere plasmar en el collage, desde la reivindicación, denuncia, visibilización, etc. para finalmente, lanzar una nueva cuestión ¿Cómo lo quiero contar? Pensar en una posible composición.

Para jugar es necesario:

- ▶ Recursos visuales y narrativos: Revistas, periódicos, fotografías, fragmentos de textos y poemas, etc.
- ▶ Resto de materiales: tijeras, pegamento, folios, rotuladores, papeles de diferentes texturas y colores, cartulinas, etc.
- ▶ Otros materiales: etiquetadora DYMO, máquina de escribir, juego de sellos de letras, pegatinas, etc
- ▶ Lugar amplio adaptado al grupo, con mobiliario para elaboración de manualidades.

RACISBÚ

OBJETIVOS:

- ▶ Desmontar estereotipos ligados a las personas migrantes y/o diferentes nacionalidades.
- ▶ Visibilizar los prejuicios impuestos socialmente relativos a determinadas nacionalidades

Grupo destinatario: A partir de 10 años.

Desarrollo: Basado en el conocido juego de mesa Tabú, las personas participantes deberán describir la palabra de cada tarjeta sin mencionar las aportadas en la parte inferior.

La persona encargada de dirigir el juego, dividirá al grupo en dos. Cada uno de los grupos alternativamente, cuenta con un minuto durante el cuál deberán adivinar el mayor número de palabras.

Cada grupo elegirá a dos representantes que se encargarán, por un lado de describir la palabra de la tarjeta que le haya tocado, mientras que la otra persona intenta adivinarla. Por otro lado, un o una representante del equipo contrincante, se encargará de supervisar que ninguna de las palabras prohibidas es mencionada durante el turno. Gana el equipo que más palabras descubra sin mencionar las palabras prohibidas.

Reglas del juego:

- ▶ Ninguna palabra o parte de cualquier palabra impresa en la tarjeta se puede dar como pista. Ejemplos: Si la palabra que debe adivinarse es extranjera, “extranjería” no puede ser dada como una pista.
- ▶ No se pueden hacer gestos ni producir efectos de sonido ni ruidos.
- ▶ No se puede decir «suena como» o «rima con» otra palabra.
- ▶ No se pueden dar iniciales ni abreviaturas si las palabras que representan están incluidas en la tarjeta.

Alternativa:

Las y los propios participantes se pueden encargar de redactar las tarjetas que posteriormente pueden ser utilizadas en el juego, ampliando sus conocimientos e implicación.

Para jugar es necesario:

- ▶ Anexo VI.
- ▶ Papel y bolis para la ampliación de las tarjetas en caso de ser necesario.

MATCH DE IMPROVISACIÓN

OBJETIVOS:

- ▶ Visibilizar estereotipos arraigados a las diferentes culturas, nacionalidades o/y origen de las personas.
- ▶ Desmontar prejuicios comportamentales asimilados socialmente.
- ▶ Fomentar la creatividad y expresión corporal entre las personas participantes.

Grupo destinatario: A partir de 12 años (mínimo 6 personas).

Desarrollo:

Basado en el conocido juego de mesa Tabú, las personas participantes deberán describir la palabra de cada tarjeta sin mencionar las aportadas en la parte inferior.

La persona encargada de dirigir el juego, dividirá al grupo en dos. Cada uno de los grupos alternativamente, cuenta con un minuto durante el cuál deberán adivinar el mayor número de palabras.

Cada grupo elegirá a dos representantes que se encargarán, por un lado de describir la palabra de la tarjeta que le haya tocado, mientras que la

otra persona intenta adivinarla. Por otro lado, un o una representante del equipo contrincante, se encargará de supervisar que ninguna de las palabras prohibidas es mencionada durante el turno. Gana el equipo que más palabras descubra sin mencionar las palabras prohibidas.

Reglas del juego:

- ▶ Ninguna palabra o parte de cualquier palabra impresa en la tarjeta se puede dar como pista. Ejemplos: Si la palabra que debe adivinarse es extranjera, "extranjería" no puede ser dada como una pista.
- ▶ No se pueden hacer gestos ni producir efectos de sonido ni ruidos.
- ▶ No se puede decir «suena como» o «rima con» otra palabra.
- ▶ No se pueden dar iniciales ni abreviaturas si las palabras que representan están incluidas en la tarjeta.

Alternativa:

Las y los propios participantes se pueden encargar de redactar las tarjetas que posteriormente pueden ser utilizadas en el juego, ampliando sus conocimientos e implicación.

Para jugar es necesario:

- ▶ Anexo VI.
- ▶ Papel y bolis para la ampliación de las tarjetas en caso de ser necesario.

¿QUÉ SE DICE EN INTERNET?

OBJETIVOS:

- ▶ Comprender el poder del espacio (internet y redes sociales) para difundir y viralizar contenidos e ideas que pueden describir o influir en el modo en el que entendemos a otras personas.
- ▶ Desarrollar la capacidad de identificar las connotaciones o significados de contenidos, comentarios o ideas difundidas en internet.

Desarrollo:

Paso 1. Se busca información en el buscador de Google sobre diferentes colectivos con una frase que tenga una construcción sencilla como: “Los/as ----- son -----”. Ejemplos:

- “Los gitanos son...”
- “Las inmigrantes vienen...”
- “Los jóvenes son...”
- “Las niñas son...”
- “Los políticos nos...”
- “Los refugiados son...”
-

Paso 2. El buscador Google tiende a completar estas frases mientras se escriben. Es lo que se denomina “predicciones”, “búsquedas predictivas”

o “autocompletar”. Es una opción que se puede desactivar. Las consultas de búsqueda que ofrece la función “Autocompletar” son un reflejo de la actividad de búsqueda de todos los usuarios y usuarias de Internet y del contenido de las páginas web que Google indexa. Si se inicia sesión en una cuenta privada de Google y está habilitado el historial web, también es posible que aparezcan sugerencias de consultas basadas en búsquedas relevantes que se hayan hecho anteriormente. El ejercicio consiste en atender a estas frases y conversar sobre ellas.

Variaciones:

Utilizar algunas de estas frases o etiquetas en otras redes sociales. Buscar, por ejemplo, “inmigrante” en Youtube y ver cuáles son las primeras cinco entradas y qué tipo de información se arroja sobre este colectivo.

Para jugar es necesario:

- ▶ Cualquier dispositivo con conexión a Internet; ordenadores, móviles...

ASOCIADAS

OBJETIVOS:

- ▶ Tomar conciencia sobre la información que se construye en relación a otras personas o colectivos en base a estereotipos.
- ▶ Aprender a identificar rumores.

Desarrollo:

Paso 1. Se hacen 3 equipos dentro del grupo. Al primero se le da una palabra clave que el resto de los grupos aún no debe conocer. Por ejemplo: "GITANA". (Otras posibles: niña, niño, inmigrante, político, funcionario, profesor, negro, negra,...). El equipo debe pensar en palabras asociadas a esa palabra. Tendrán un tiempo limitado para hacerlo. Esta palabra estará situada en el centro de una diana con tres niveles y escribirán estas palabras en el círculo posterior (círculo 2, empezando a contar desde el centro).. Los otros dos grupos trabajan igual y de manera paralela con otra palabra similar.

Paso 2. El conjunto de palabras que ha elaborado el primer grupo pasará al segundo con una condición: no sabrán cuál es la palabra clave (se tapa la palabra del primer círculo). Leyendo esta lista de palabras el grupo escribe otra en el último círculo (el tercero empezando a contar desde el centro) inspiradas en

las anteriores. El segundo grupo pasa su trabajo al tercero y este al último y siguen trabajando.

Paso 3. Se descubre la palabra clave. El tercer grupo tendrá que enfrentar el reto de crear una definición de la palabra clave ("GITANA") con todas las palabras asociadas y recogidas en la diana.

Ideas y preguntas para la reflexión: ¿Qué ha sucedido? ¿Cómo suena la definición que ha hecho el tercer grupo? ¿Qué implica? ¿Qué descubriste? ¿Cómo os alejan u os acercan los atributos que asociáis con determinados colectivos o personas? ¿Desde dónde lo hacéis? ¿Es por el contexto? ¿Se debe a los miedos/necesidades/sueños particulares?

Para jugar es necesario:

- ▶ Papel.
- ▶ Post-it.
- ▶ Pizarra .
- ▶ Bolis o rotuladores
- ▶ Anexo IX.

EL RUMOR

OBJETIVOS:

- ▶ Reflexionar sobre la distorsión de un mensaje que se da por no tenerlo claro. Por lo general, se queda en la memoria aquello que más llama la atención, o lo que se considera más importante.
- ▶ Tomar conciencia acerca del modo en el que llegan las noticias y acontecimientos y cómo se dan a conocer.
- ▶ Reconocer el interés y la interpretación que se les da.
- ▶ Desarrollar el pensamiento crítico.

Grupo destinatario: . A partir de 11 años.

Desarrollo:

Paso 1. Se pide un mínimo de 6 personas voluntarias que se enumeran. Todas menos la primera salen del sitio donde estén. El resto del grupo es testigo del proceso de distorsión que se le da al mensaje; su cometido es además el de anotar lo que va variando de la versión inicial. Paso 2. Quien coordina lee el mensaje al nº1, luego se llama al nº2. El nº1 le comunica al nº2 lo que le fue leído, sin ayuda de nadie. Así sucesivamente, hasta que pasen todas las personas que esperan fuera. Paso 3. La última persona, en lugar de repetir el mensaje oralmente, lo escribe en la pizarra, si es posible. A su vez, la persona moderadora anotará el mensaje original para comparar.

Ideas y preguntas para la reflexión

¿Qué ha pasado? ¿Os ha ocurrido alguna vez algo similar? ¿Por qué creéis que ocurre este fenómeno? ¿Cuáles fueron las consecuencias? ¿Cómo os sentisteis cuando os disteis cuenta del error? ¿Qué aprendisteis para siguientes ocasiones? Es difícil retener y percibir todos los detalles, motivo por el que se reduce, distorsiona, se asimila parcialmente, o se mezcla con otros datos. Es algo que se hace por salud, para no enloquecer. Muchas veces se busca que las nuevas historias coincidan con las anteriores, lo que permite a las personas seguir reproduciendo ideas y prejuicios.

Reglas del juego:

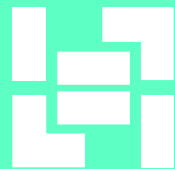
- ▶ Las personas participantes acudirán cuando la persona encargada de dirigir la dinámica requiera su presencia.
- ▶ Realizar gestos o corregir palabras de la persona interlocutora del mensaje no está permitido, pues distorsionan el objetivo final del juego.
- ▶ El texto inicial se podrá leer una sola vez al inicio del mismo.

Para jugar es necesario:

- ▶ Sala amplia y luminosa.

Mensaje: “Ayer robaron en una tienda de Lavapiés, en Madrid y no sé qué pasó, pero vieron a varias personas salir corriendo del establecimiento vestidas de negro. Después los vieron entrar en el metro de Acacias. Han detenido a alguna persona, pero al parecer faltan pruebas”.

Anexos



Anexo I

ADIVINA LA PALABRA

APARTHEID: Sistema de segregación racial en Sudáfrica y Namibia entre 1948 y 1992 entre personas blancas y negras.

BLACKS LIVES MATTER: Movimiento internacional y descentralizado originado dentro de la comunidad afroestadounidense creado por Alicia Garza, Patrisse Cullors y Opal Tometi en 2013 a partir de una etiqueta para redes sociales, tras el veredicto de no culpable que obtuvo George Zimmerman, un hombre acusado de matar a tiros al adolescente negro Trayvon Martin en Florida.

COLORISMO: El colorismo o estratificación por tono de piel, es una discriminación que privilegia a las personas de un determinado tono de piel, generalmente el más claro, sobre otros. Es un subproducto del racismo.

DISCURSO DE ODIOS: En el lenguaje común, la expresión “discurso de odio” hace referencia a un discurso ofensivo dirigido a un grupo o individuo y que se basa en

características inherentes (como son la raza, la religión o el género) y que puede poner en peligro la paz social.

ESTEREOTIPO: Se conoce con el nombre de estereotipo a la percepción, con parte de detalles y simplificada, que se tiene sobre un grupo de personas que comparten ciertas características, cualidades y habilidades, que busca «justificar o racionalizar una cierta conducta con relación a determinada categoría social».

CONTIENE LA F AFRODESCENDIENTE:

La afrodescendencia es en primer término un concepto vindicativo y reconocedor de la herencia africana de la población negra en América, pero además es un concepto político, de significación de la experiencia propia y apropiación de espacios políticos históricamente negados.

GITANO/A: Ciudadanas/os de pleno derecho, en España y en la Unión Europea. Poseen rasgos culturales que les son propios y comparten una identidad común, lo cual no resta nada a su ciudadanía, sino más bien al contrario, supone una riqueza y un valor añadido para la sociedad de la que todos formamos parte. La imagen negativa sobre la comunidad gitana que persiste en la sociedad mayoritaria, con creencias y prejuicios que derivan en actitudes claramente discriminatorias, continúa siendo uno de los principales obstáculos que impiden el pleno ejercicio de la ciudadanía de los gitanos y gitanas.

HIYAB: El hiyab es un velo que cubre la cabeza y el pecho que algunas mujeres musulmanas usan en presencia de personas que no sean de su familia inmediata. El hiyab puede denotar además cualquier cobertura de cabeza, cara o cuerpo empleada por las mujeres musulmanas que de manera similar suele concordar con una cierta norma de modestia.

ISLAMOFOBIA: Sentimiento de miedo o rechazo hacia el islam, hacia los musulmanes y hacia la vestimenta islámica. La gran mayoría de los ataques islamófobos ocurre en países que no son de mayoría musulmana.

CONTIENE LA J PREJUICIO: Proceso de formación de un concepto o juicio sobre alguna persona, objeto o idea de manera anticipada.

CONTIENE LA K BLACKFACE: El término blackface hace referencia a una práctica racista que nació con el uso del maquillaje teatral empleado por blancos para caricaturizar a una persona negra. Ganó popularidad en el siglo XIX, especialmente en los Estados Unidos.

LIBERTAD: Estado o condición de la persona que es libre, que no está en la cárcel ni sometida a la voluntad de otro, ni está constreñida por una obligación, deber, disciplina, etc.

MESTIZAJE: Se habla de mestizaje a la hora de referirse al proceso de mezcla biológica y cultural que se da entre dos o más etnias diferentes a lo largo de la historia, y que resulta en la fundación de nuevos genotipos y nuevas

tradiciones culturales. A estos últimos se les conoce como mestizos.

CONTIENE LA N ANTISEMITISMO: El antisemitismo, en el sentido amplio del término, hace referencia a la hostilidad hacia los judíos basada en una combinación de prejuicios de tipo religioso, racial, cultural y étnico. En sentido restringido, el antisemitismo es una forma específica de racismo, pues se refiere a la hostilidad hacia los judíos, definidos como una raza.

CONTIENE LA Ñ DAÑO: Las principales consecuencias de sufrir racismo son las siguientes, baja autoestima, autoconcepto distorsionado, estrés, desconfianza, ira, aversión de grupo de iguales y de sí mismo, aislamiento, autodestrucción, indefensión aprendida, revictimización y trastornos mentales.

ODIO: El odio es un sentimiento intenso de repulsa hacia alguien o algo que provoca el deseo de rechazar o eliminar aquello que genera disgusto; es decir, sentimiento de profunda antipatía, disgusto, aversión, enemistad o repulsión hacia una persona, cosa, o fenómeno. Así como el deseo de evitar, limitar o destruir a su objetivo. El odio no es justificable desde el punto de vista racional porque atenta contra la posibilidad de diálogo y construcción común.

PANTERAS NEGRAS: Organización contra el racismo considerada toda una revolución que nació en 1966 en California (EEUU) para

defenderse de la represión y la violencia policial. Para ello, hicieron uso de su derecho a portar armas y se dedicaron a patrullar los barrios para vigilar que los policías no cometieran atropellos contra los negros.

CONTIENE LA Q JERARQUÍA RACIAL: El orden social étnico/racial de las naciones puede representarse como una pirámide. En el tope de la jerarquía social se encuentra la oligarquía blanca que detenta un gran poder económico y político.

ROSA PARK: rehusó levantarse de su asiento en un autobús público para dejárselo a un pasajero blanco. Rosa fue arrestada, enjuiciada y sentenciada por conducta desordenada y por violar una ley local.

SAMUDARIPEN: Genocidio gitano o porraimos son los nombres dados a los intentos de la Alemania nazi y Austria nazi de exterminar a la mayoría de los pueblos gitanos de Europa, como parte del Holocausto durante la Segunda Guerra Mundial. El tema ha sido muy poco estudiado y ha quedado oscurecido por la Shoah.

TOLERANCIA: Tolerancia se refiere a la capacidad de permitir y aceptar las ideas, preferencias, formas de pensamiento o comportamientos de las demás personas.. El concepto surgió en Francia a finales del siglo XVI durante las guerras de religión que enfrentaron a católicos y protestantes.

UTILITARISMO LABORAL: Utilizar a quienes

se encuentran en situaciones más precarias y sobreviviendo en un lugar, donde ocupan el rol más bajo en el sistema, para el bienestar de otras/os.

CONTIENE LA V ESCLAVITUD: Sistema en el que las personas son tratadas como propiedad, son vendidas, compradas y obligadas a trabajar o realizar determinadas tareas.

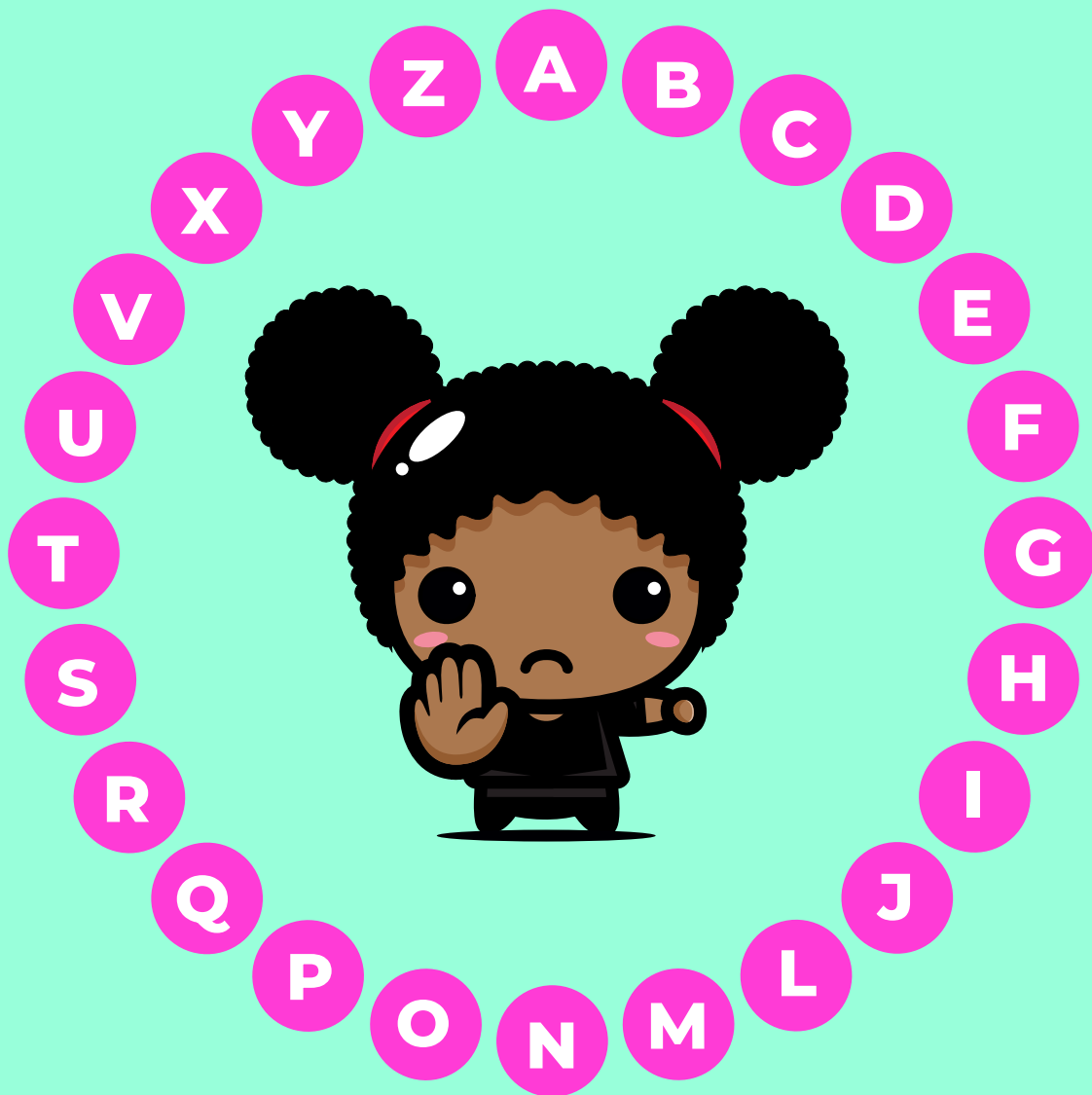
XENOFOBIA: Sentimiento de odio, repugnancia y hostilidad hacia lo extranjero. Se manifiesta a través de creencias, actitudes y comportamientos hostiles hacia las personas de origen distinto al propio, como el desprecio, la discriminación, y las agresiones físicas o verbales. Aunque conceptualmente es diferente al racismo, en la práctica este sistema ideológico y el sentimiento xenófobo suelen ir acompañados.

CONTIENE LA Y BREONNA TAYLOR: Mujer afroestadounidense de veintiséis años, técnica en emergencias sanitarias, que fue asesinada por la policía en un tiroteo en la madrugada del 13 de marzo de 2020 tras un registro en su domicilio que según su novio, Kenneth Walker, no fue notificado y por ello pensaron que eran intrusos.

CONTIENE LA Z RAZA: Se trata de un constructo social que carece de fundamento científico. Se ha establecido que no es posible clasificar a las personas más que en una única categoría: "ser humano". Por lo tanto, el racismo existe aunque la "raza" no.

ADIVINA LA PALABRA...

¿Cuánto sabes de...



Racismo y Xenofobia?

Anexo II

PARTIDO CONTRA EL RACISMO

1. YO NO SOY RACISTA, TENGO AMIGOS NEGROS PERO...
2. TODOS LOS MOROS SON IGUALES.
3. NEGRO DE MIERDA.
4. VIENEN A ROBARNOS EL DINERO.
5. QUE SE VAYAN A SU PAÍS.
6. LOS GITANOS NO SABEN COMPORTARSE.
7. VAS HECHA UNA GITANA.
8. LOS CATALANES/AS SON UNOS PESETEROS/AS.
9. ESPAÑA ESTÁ AMENAZADA POR UNA INVASIÓN DE INMIGRANTES.
10. LAS PERSONAS ÁRABES HUELEN MAL.

11. LA GENTE DE ANDALUCÍA ES MUY VAGA.
12. LAS PERSONAS INMIGRANTES SE QUEDAN CON TODAS LAS AYUDAS.
13. LAS PERSONAS LATINOAMERICANAS SON RUIDOSAS.
14. SON TODOS UNOS DELINCIENTES.
15. MUCHAS DE ELLAS VIENEN BUSCANDO CON QUIEN CASARSE.
16. POR MUCHA NACIONALIDAD QUE TENGAN, SIGUEN SIENDO EXTRANJEROS .



Anexo III

PIRÁMIDE DE RACISMO

ASESINATO POR ODIO

RACISMO INSTITUCIONAL

**ANULAR, INVISIBILIZAR
SUS VOCES**

AGRESIÓN FÍSICA

IGNORAR, DESVALORIZAR

**CANCIONES Y PUBLICIDAD
RACISTA**

AGRESIÓN VERBAL

PATERNALISMO

ESTEREOTIPOS

DISCRIMINACIÓN

**EXCLUIR DE LOS
ESPACIOS DE DECISIÓN Y
PARTICIPACIÓN**

HUMOR RACISTA

UTILITARISMO LABORAL

PRIVILEGIO BLANCO

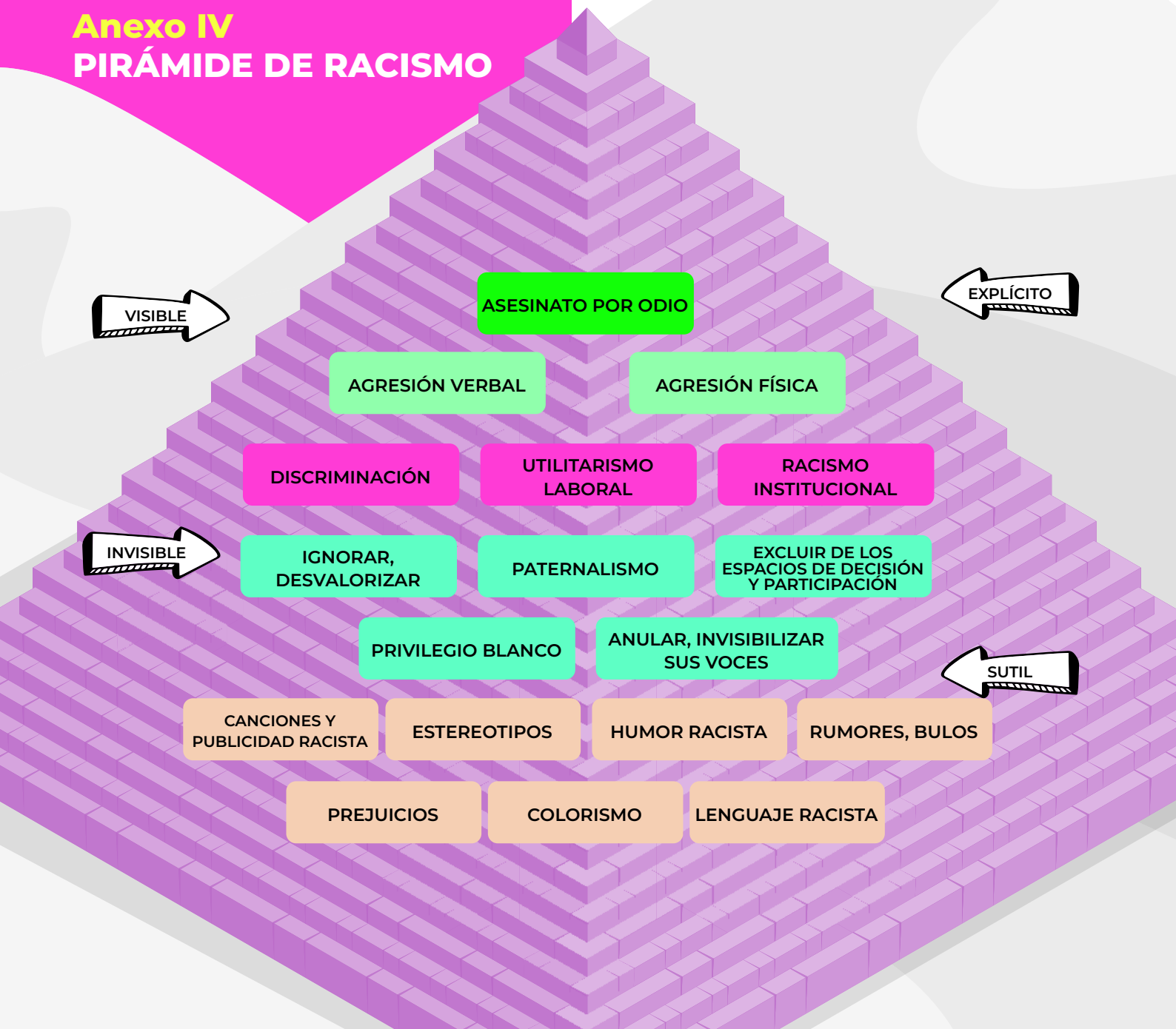
RUMORES, BULOS

PREJUICIOS

COLORISMO

LENGUAJE RACISTA

Anexo IV PIRÁMIDE DE RACISMO



VISIBLE

EXPLÍCITO

ASESINATO POR ODIO

AGRESIÓN VERBAL

AGRESIÓN FÍSICA

DISCRIMINACIÓN

UTILITARISMO LABORAL

RACISMO INSTITUCIONAL

INVISIBLE

IGNORAR, DESVALORIZAR

PATERNALISMO

EXCLUIR DE LOS ESPACIOS DE DECISIÓN Y PARTICIPACIÓN

PRIVILEGIO BLANCO

ANULAR, INVISIBILIZAR SUS VOCES

SUTIL

CANCIONES Y PUBLICIDAD RACISTA

ESTEREOTIPOS

HUMOR RACISTA

RUMORES, BULOS

PREJUICIOS

COLORISMO

LENGUAJE RACISTA

Anexo V

SOPA DE LETRAS

VER SOPA ONLINE

ISLAMOFOBIA

RACISMO

ANTIGITANISMO

INTERCULTURALIDAD

TOLERANCIA

XENOFOBIA

AFROFEMINISMO

PREJUICIO

DISCRIMINACIÓN

U	O	T	Z	Z	J	U	U	F	O	X	W	I	M	N	V	A
W	I	N	A	T	R	T	V	Z	E	P	O	X	V	E	I	M
U	Q	A	E	T	T	U	O	M	M	O	J	N	I	B	X	Z
U	L	N	Y	A	J	R	D	L	X	B	R	W	O	A	E	A
S	V	T	N	O	Q	F	A	C	E	L	H	F	L	Y	N	B
I	I	I	J	H	R	I	B	C	U	R	O	A	D	Z	O	G
K	N	G	D	Y	I	C	F	I	I	M	A	A	O	I	F	I
O	P	I	O	I	Y	G	U	J	A	S	O	N	T	E	O	Y
U	G	T	G	I	E	Y	R	L	O	O	M	J	C	Q	B	U
I	D	A	E	R	E	G	S	Y	A	W	O	O	U	I	I	J
A	E	N	E	J	U	I	K	S	K	I	Z	M	U	O	A	W
A	K	I	O	Y	W	I	U	T	U	S	I	R	Q	Y	I	F
H	X	S	L	Q	I	I	L	Y	N	O	Y	P	Y	U	P	U
B	R	M	P	R	E	J	U	I	C	I	O	S	A	E	Z	X
H	A	O	I	K	N	I	P	B	O	O	V	U	P	U	K	Y
I	N	T	E	R	C	U	L	T	U	R	A	L	I	D	A	D
N	A	F	R	O	F	E	M	I	N	I	S	M	O	A	D	U

Anexo VI RACISBÚ

MAGREBÍ

- Marroquí
- Islam
- Musulmanes
- Marruecos
- Rif
- Hachís

XENOFOBIA

- Extranjero/a
- Odio
- Rechazo
- Latino/a
- Miedo
- Racismo

GITANA

- Moño
- Samudaripen
- Mercadillo
- Pañuelo
- Luto
- Familia

CHINO

- Bazar
- Tienda
- Asia
- Amarillo
- Arroz
- Comida

AFROFEMINISMO

- Negra
- Rizo
- África
- Feminismo
- Igualdad

INMIGRANTE

- Patera
- Negro/a
- Latinoamérica
- País
- Guerra
- Pobreza
- Delincuencia

RACISMO

- Odio
- Negro/a
- Rechazo
- Inmigrante
- Discriminación
- Xenofobia

AFRODESCENDIENTE

- Padres
- Madres
- Hijos
- Hijas
- África

COLOMBIANA

- Extranjera
- Latinoamérica
- Colombia
- Telenovela
- Café

HIYAB

- Musulmanes
- Corán
- Religión
- Burka
- Alá
- Marruecos
- Moro/a

PORTUGAL

- C Ronaldo
- Obrigado
- Vecinos/as
- Brasil
- Pasteles de Belem
- Fútbol

ECUATORIANO

- Ecuador
- Cerveza
- Ruido
- Latinoamérica
- Chamba
- Quito

ESCLAVITUD

- Negros/as
- América
- Sol
- Trabajo
- Pobre
- Sed

ITALIA

- Pasta
- Pizza
- Mafia
- Roma
- Bota
- Vino

ISLAM

- Corán
- Musulmanes
- Religión
- Ramadán
- Alá
- Marruecos
- Moro/a

FRANCÉS

- París
- Queso
- Disneyland
- Torre Eiffel
- Boina
- Notre Dame

ODIO

- Rechazo
- Agresión
- Daño
- Violencia
- Delito
- Discriminación

JUDAÍSMO

- Nazismo
- Bancos
- Dinero
- Timadores
- Campo de concentración
- Hitler

BULO

- Noticia
- Redes Sociales
- Falso
- Viral
- Prejuicio
- Fake

PREJUICIO

- Preconcebido
- Anticipado
- Conocer
- Idea
- Estigmatizar
- Oportunidad

INTERCULTURALIDAD

- Cultura
- Diferencia
- Mezcla
- Diálogo
- Respeto
- Tolerancia



Anexo VII
MATCH DE IMPROVISACIÓN

GITANA/O

**CON AMIG@S EN EL
PARQUE**

MAGREBÍ

**CENTRO
EDUCATIVO**

DOMINICANA/O

**HACIENDO
LA COMPRA**

RUMANA/O

**ENTREVISTA
DE TRABAJO**

Anexo VIII

EL PODER COLECTIVO



CONSECUENCIAS

PROBLEMAS

CAUSAS

Anexo IX
ASOCIADAS



GITANA



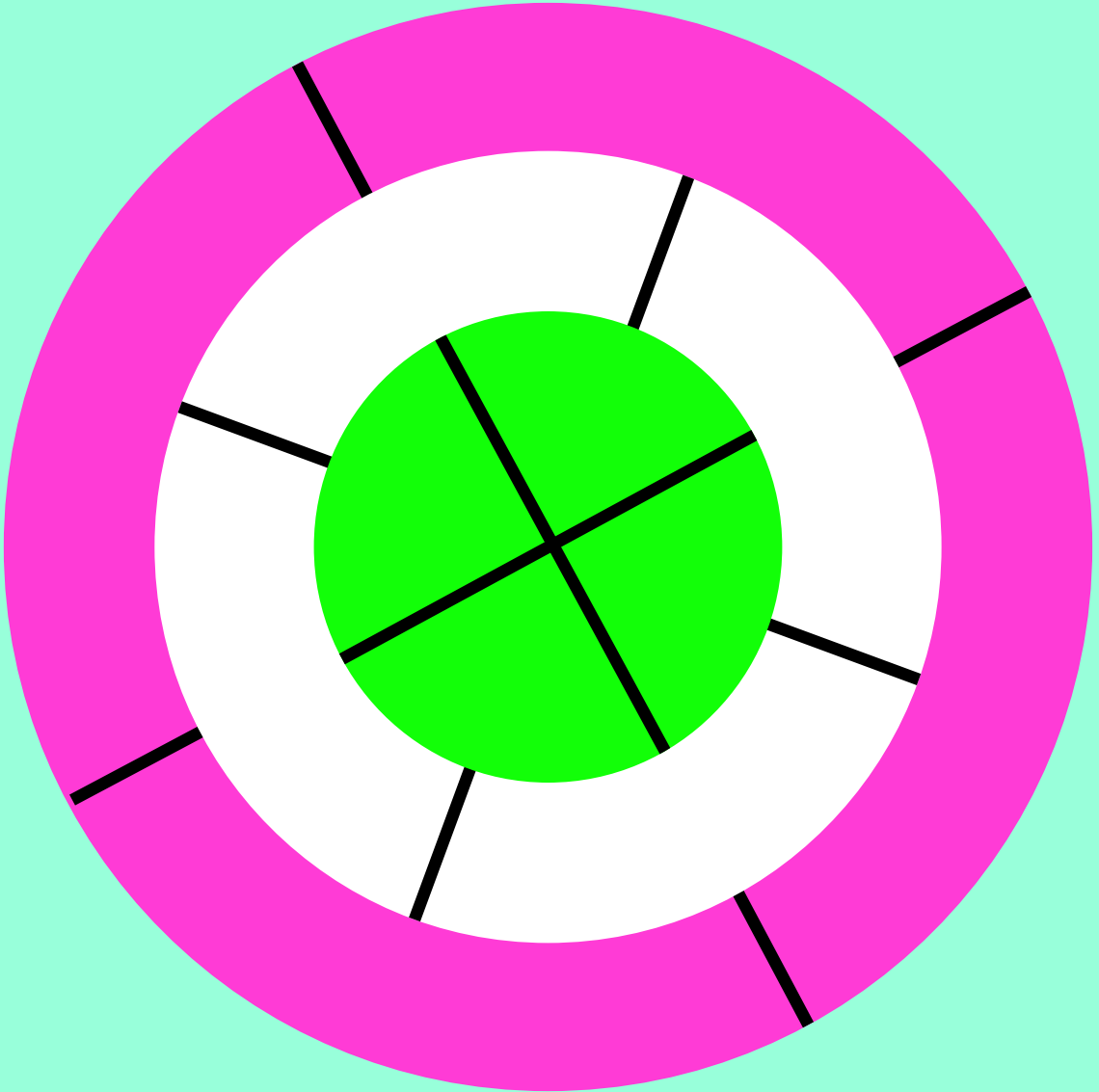
INMIGRANTE



NEGRO



ISLAM





GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE INCLUSIÓN, SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES

DIRECCIÓN GENERAL DE ATENCIÓN
HUMANITARIA E INCLUSIÓN SOCIAL
DE LA INMIGRACIÓN



Cofinanciado por la UE



Mujeres Opañel

ESPACIOS LIBRES DE RACISMO 2023