

**LUPEANDO** es un juego no competitivo que invita a realizar análisis críticos a los/as participantes para descubrir la verdad sobre los rumores más extendidos entre la ciudadanía.

Los rumores son proposiciones diseñadas para ser creídas, y que se transmiten de persona a persona, o de persona a grupos de personas, sin comprobar su veracidad.

Para jugar vamos a analizar los rumores desde dos dimensiones:

- **DIMENSIÓN OBJETIVA:** Buscando fuentes, datos e información contrastable.
- **DIMENSIÓN EMOCIONAL:** Mediante una comunicación efectiva.

Como directores/as del juego vamos a acompañar a las personas a que reflexionen sobre la información que les llega. Así tendremos en cuenta las siguientes cuestiones:

- **Encontrar el momento:** un tiempo y un entorno adecuados son fundamentales para establecer esta comunicación.
- **Mostrar respeto:** debemos escuchar los argumentos de todas las personas y finalizar la conversación de forma cómoda.
- **Valorar a los/las participantes:** es interesante entender y reconocer los miedos, las preocupaciones y las inquietudes de quienes participan, evitando las acusaciones.
- **Escuchar activamente,** sin interrumpir, sin hablar por encima. Mejor realiza preguntas que inviten a la expresión.
- **Captar la atención:** utiliza un lenguaje cercano y acorde al grupo. La comunicación debe ser eficaz evitando sermones.
- **Mantener la calma:** maneja bien las emociones y ten una actitud positiva. Si observas que no es el momento, cierra el juego de la mejor manera y busca otro momento más favorable.

Una vez iniciada la partida, vamos a trabajar cómo abordar un rumor con estrategias de comunicación:

1. **Hacer preguntas:** propiciar la duda para llegar a conclusiones, por ejemplo:  
¿De dónde vienen mis suposiciones sobre ciertos grupos sociales, étnicos o raciales?, ¿en qué medida influyen los medios, el entretenimiento y las redes sociales en la formación de mis opiniones sobre otras personas?, ¿estoy perpetuando estereotipos positivos o negativos en mi forma de ver y comunicar en mi trabajo, en mi familia...?
2. **Invitar a la curiosidad:** invitar a no dejarse llevar, buscar información por otras vías, acudir a fuentes oficiales, escuchar otras opiniones.
3. **Prestar atención a la comunicación no verbal:** mantener un lenguaje corporal abierto y dialogante por parte del director del juego.
4. **Utilizar un discurso positivo:** poner en valor los beneficios sociales que aporta la diversidad.
5. **Cuestionar generalizaciones:** reforzar las circunstancias que nos hacen únicos/as.
6. **Buscar vínculos comunes:** exponer que la cultura no siempre es un valor diferencial.

Para esta tarea es conveniente disponer de medios informáticos con acceso a internet, pues la búsqueda de información y su verificación es una herramienta interesante en este juego. (Se valora disponer de un equipo de proyección de imagen, ordenador personal, tablets y en último caso, móviles personales).

En la búsqueda de datos es conveniente presentar cifras de tal manera que todo el mundo pueda comprender, basando la búsqueda en datos oficiales. En España toda persona tiene derecho a tener conocimiento de la información que se encuentra en cualquier entidad pública, siendo así desde que entró en vigor la Ley de Transparencia (Ley 19/2013 de 9 de diciembre de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno). Así las administraciones están obligadas a difundir y publicar información relevante.

Existen algunas páginas que pueden servirnos para aclarar datos como el Instituto Nacional de Estadística, el Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia (OBERAXE), el Consejo para la Eliminación de la Discriminación Racial o Étnica (CEDRE), la Organización de Naciones Unidas (ONU), Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), etc. A este respecto, en las tarjetas aparecerán los últimos datos publicados en el momento de su creación, siendo misión del director/a del juego, actualizarlos si éstos cambian, mencionándolos a viva voz. Ayuda al desarrollo del juego si el director/a profundiza en el aprendizaje de datos más amplios al respecto de estos rumores.

Aunque este juego está creado para desmontar los rumores más extendidos entre la población, se recomienda mencionar brevemente los rumores en las redes sociales. Debido a su capacidad viral están alcanzando masivamente a la población con gran inmediatez e impacto. Por ello se pueden repasar las claves para detectar noticias falsas en las redes sociales:

- **No se mencionan las fuentes informativas.**
- **No suelen estar firmadas.**
- **Contienen errores de formato, como faltas de ortografía, títulos llamativos...**
- **No suelen tener fecha.**
- **Incorporan fotos o videos manipulados o fuera de contexto.**
- **Siempre puedes preguntar a quién te lo envió de quién lo ha recibido y si ha verificado la información.**

Es necesario reflexionar sobre la idea de poder estar contribuyendo a difundir un rumor si no estamos seguros de que una noticia es falsa.

El juego está compuesto por un tablero, 12 tarjetas escritas y 12 tarjetas en blanco. El tablero cuenta con 12 casillas. Cada una de ellas asociada a una temática, coincidiendo con las tarjetas escritas. Para el desarrollo del juego es importante contar con una mesa y sillas para todos los participantes. El número de jugadores no debe exceder los 12 participantes. Si fueran más, se harían las tiradas por parejas o equipos, a elección del responsable del grupo. No hay número mínimo. También es necesario papel y bolígrafo como apoyo para quienes necesiten anotar. La edad recomendada para disfrutar de este juego es a partir de los 10 años. Si los niños y niñas tienen menos edad, también pueden hacerlo acompañados de adultos/as.

El juego puede durar tiempo ilimitado, aunque lo recomendable no debe exceder los 90 minutos. No es objetivo del juego completar el tablero en una sola partida, para que una vez se ha aprendido la dinámica, se pueda hacer cuantas veces se quiera. Las tarjetas en blanco servirán para ampliar el juego con nuevos rumores planteados por el responsable del grupo o por el propio grupo y posteriormente desmontarlos.