



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2024/2025

Nº de proyecto 78

You and AI: Inteligencia Artificial contra los delitos de Odio

Responsable del Proyecto: Tamara Antona Jimeno

Facultad Ciencias de la Información

Departamento Periodismo y Comunicación Global

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El discurso se define como el uso de lenguaje ofensivo, violento y agresivo, dirigido a un grupo específico de personas —o a una persona individual por pertenecer a dicho grupo— que comparten una identidad común y se encuentran en una situación de vulnerabilidad debido a su religión, raza, género, orientación sexual o ideología política, entre otros factores (Hawdon et al., 2017). Esta problemática se ha abordado como un grave reto político, social y educativo que interpela directamente a la labor docente en el ámbito universitario, tanto por su impacto en el entorno académico como por la responsabilidad de formar profesionales comprometidos con los valores democráticos, la igualdad y la búsqueda de soluciones consensuadas.

Con este enfoque, el proyecto se enmarcó en la línea prioritaria nº 7 de la convocatoria, centrada en el Fomento de líneas de docencia dirigidas al logro de una universidad inclusiva, accesible, diversa y enfocada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, y específicamente en el ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas.

Durante su desarrollo, el proyecto se integró en diversas asignaturas impartidas por el equipo docente participante (Historia de la Comunicación Social, Historia del Periodismo Español, Historia del Cine Informativo y Documental, y Teoría de la Comunicación), desde las cuales se analizó y debatió el fenómeno del discurso de odio tanto desde una perspectiva histórica como contemporánea. Se trabajó con el objetivo principal de promover entre el estudiantado la necesidad de adoptar una actitud proactiva frente a estos discursos, ya que lo habitual, como señalan Cáceres, Brändle y Paz (2023), es mantenerse al margen.

Para ello, se propuso la creación de narrativas positivas frente a los discursos de odio mediante el uso de Inteligencia Artificial Generativa (IAG). De este modo, además de atender a la línea prioritaria nº 7, el proyecto ha dado respuesta a la línea nº 1 (Innovación en recursos educativos basados en competencias digitales) y a la nº 9 (Propuestas metodológicas que puedan incorporarse a la memoria del título, conforme al RD 822/21), tal y como se detalló inicialmente en el apartado de adecuación a las líneas.

En concreto, el proyecto se articuló en torno a dos objetivos generales fundamentales:

OG1: Hacer comprender a los estudiantes la necesidad de contrarrestar y contraargumentar —desafiar, en definitiva— los discursos de odio con expresiones prosociales de manera eficaz y efectiva.

OG2: Hacer experimentar a los alumnos las posibilidades y limitaciones de la IAG, y hacerles reflexionar sobre las aplicaciones prácticas de esta herramienta.

A partir de estos objetivos generales, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

OE1.1: Que los estudiantes aprendieran a debatir y valorar con espíritu crítico los resultados obtenidos.

OE1.2: Incluir en su formación herramientas de IAG y promover el desarrollo de competencias críticas respecto al uso propio y ajeno de dichas herramientas.

OE2.1: Familiarizar al alumnado con las principales herramientas de IAG.

OE2.2: Proporcionar las rutinas y rudimentos básicos para la aplicación efectiva de estas herramientas.

OE2.3: Promover la reflexión sobre las limitaciones y problemas asociados a estas tecnologías (inexactitudes, sesgos, derechos de autor, etc.).

2. Objetivos alcanzados

El proyecto ha conseguido cumplir los dos objetivos generales: a través de la realización de actividades relacionadas con la creación de contra narrativas de odio a partir de la IAG, los estudiantes han creado expresiones pro sociales de manera eficaz y efectiva. La premisa de utilizar para la creación de estas narrativas de contra odio la IAG ha servido para que sean conscientes de las limitaciones que la IAG presenta, sobre todo cuándo buscas un objetivo concreto en un contexto determinado.

En primer lugar, cada uno de los profesores participantes plantearon el tema de los Discursos de Odio en el entorno actual y/o histórico en cada uno de los grupos que participaban en el proyecto con las asignaturas: Teoría de la Información (1º), Historia de la Comunicación Social (2º), Historia del Periodismo Español (2º) e Historia del Cine Informativo (4ª).

En las primeras semanas del curso (en concreto el 30 de septiembre y el 1 de octubre) se organizó un Seminario sobre Delitos de Odio impartido por Gema Méndez Matos, jefa de grupo de la ONDOD y Sara Buquerín Pascual, personal de apoyo de la ONDOD del Ministerio del Interior, en la Facultad Ciencias de la Información. A estas sesiones asistieron unos 45 participantes en cada uno de los días.

Para facilitar el acceso a las diferentes herramientas de Inteligencia Artificial Generativa se realizó una BBDD con las IAG en la que se recogieron las características principales de cada herramienta (tipo de acceso, finalidad, limitaciones, tipo de archivos generados, etc) con la que se realizó una Infografía (Anexo A) que se colgó en cada uno de los Campus Virtuales para que los estudiantes pudieran consultarla. Por otra parte, como materiales de soporte audiovisual, se encargó la grabación de tres webinar que se colgaron también en abierto en los Campus Virtuales (Anexo B, links a los recursos).

La actividad que se diseñó una actividad grupal (Anexo C) para que, de forma transversal a todas las asignaturas, los alumnos a) detectaran discursos de odio en el pasado o el presente y b) elaboren con IAG una contra narrativa de odio que detecten en el pasado o en el presente.

La participación en cada una de las asignaturas fue de:

	Número de participantes	Número de trabajos
Tª Información		
HCS	39	12
HCI	33	9
HPE	36	9

Para fomentar la creatividad, se organizó un certamen (Anexo C, Bases del Concurso) que se celebró el 11 de diciembre y para el que cada profesor seleccionó los tres mejores trabajos de su asignatura y un jurado votó de forma anónima las 12 propuestas enviadas.

Al finalizar la entrega, los alumnos completaron una encuesta, online individual, de cuyos resultados se ha realizado una comunicación en II Congreso Internacional de Educación, Innovación y Transferencia del conocimiento (Eduemer), y se va a publicar (2025) un capítulo de libro en Dykinson titulado *Del aula a la acción: IAG para combatir los discursos de odio desde el ámbito universitario*.

En el caso de la implementación de este proyecto de innovación docente en la Universidad de Burgos, se han realizado unas pequeñas modificaciones para poder adaptarlo a las peculiaridades de la asignatura en la que se iba a llevar a cabo, Deportes electrónicos. En primer lugar, el objeto a tratar se ha ampliado de discursos de odio, a

comportamientos tóxicos dentro de los e-sports.

Al inicio de la práctica el alumnado debía utilizar la IA como herramienta de investigación para encontrar casos concretos de comportamientos tóxicos que los llevaran a hablar de comportamientos tóxicos más generales. Toda la información conseguida mediante la IA debía ser contrastada. De esta forma, podían ser conscientes de las limitaciones que presenta la IA en relación con la veracidad y darse cuenta de que no siempre todo lo que presenta es verdadero. A continuación, debían utilizar la IA para generar una contra narrativa que ayudase a concienciar y prevenir del comportamiento tóxico escogido.

Finalmente debían realizar un cartel en el que se incluyese esa contranarrativa y con el que se tratase de concienciar a la comunidad de cambiar sus comportamientos. Puesto que el alumnado de esta clase, en gran medida, son artistas, se consideró necesario que el uso de la IA en este punto fuera optativo. Por lo tanto, los trabajos realizados presentan diferentes usos de la IA. Todos los trabajos han sido realizados con un trabajo de investigación desarrollado en IA, y las contranarrativas surgidas también surgen de un trabajo con la IA. Pero los carteles que finalmente se entregaron son una mezcla, algunos están generados íntegramente con IA y otros lo han sido parcialmente, con la parte de imagen habiendo sido realizada por el alumno o la alumna. En el Anexo E se puede encontrar una selección de los trabajos.

3. Metodología empleada en el proyecto

Se aplicó una metodología activa basada en problemas (ABP), definida como el “método de aprendizaje en grupo que usa problemas reales como estímulo para desarrollar habilidades de solución de problemas y adquirir conocimientos específicos” (McGrath, 2002). A partir de un problema inicial, se desarrolló un trabajo creativo de búsqueda de soluciones o de interpretación de la situación objeto de estudio, centrado en fenómenos actuales como los discursos de odio, la desinformación y la diseminación de noticias falsas. Estos temas fueron introducidos en la sesión de apertura del proyecto (kick-off), desarrollada entre las semanas 1 y 3, en la que se contextualizaron las problemáticas propias de la práctica periodística y de la comunicación audiovisual, se explicaron los riesgos sociales y comunicativos del discurso de odio, y se presentaron las herramientas disponibles de Inteligencia Artificial Generativa. Posteriormente, se propuso la creación de contra-narrativas frente a fenómenos como el racismo, la xenofobia o la misoginia mediante el uso de estas tecnologías.

La aplicación de esta metodología permitió a los estudiantes implicarse activamente en la resolución de problemas reales desde una perspectiva crítica y creativa. Los estudios académicos ya señalaban que la ABP lograba un grado relativamente alto en el aprendizaje de las diferentes competencias pretendidas (Gil-Galván, 2018), lo cual se confirmó en este caso, donde se trabajaron de forma integrada competencias técnicas (uso de herramientas de IAG), participativas (trabajo en grupo interdisciplinar e interdepartamental) y personales (pensamiento crítico y compromiso social). Como hito de esta primera fase, se elaboró un documento común con las pautas para el diseño de la actividad.

Durante las semanas siguientes (6 a 30), se elaboró una guía didáctica y una rúbrica común de evaluación, se adaptó la tarea a cada asignatura implicada y se organizaron sesiones para coordinar los resultados. Paralelamente, se ofreció formación práctica en herramientas de IAG mediante talleres presenciales y online, y se realizó un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje del estudiantado mediante formularios.

La metodología ABP culminó con una diseminación activa de los resultados: se celebró una sesión de entrega de premios a los mejores trabajos realizados por los estudiantes, seleccionados por su originalidad y pertinencia; se enviaron comunicaciones a congresos de innovación docente; y se trabajó en la elaboración de un artículo académico que recoge los hallazgos principales del proyecto.

4. Recursos humanos

Tamara Antona Jimeno (Responsable del proyecto): Coordinó globalmente el proyecto, liderando tanto la fase de diseño como la implementación de las actividades. Participó activamente en la propuesta de elaboración de contra-narrativas utilizando IAG y en el diseño y validación de la rúbrica común, así como en la coordinación de los resultados académicos a lo largo del proceso. Divulgación internacional de resultados del proyecto.

Marcos Almarza Muñoz (Estudiante): colaboró en el diseño de los webinar de Inteligencia Artificial Generativa, y participó activamente en el desarrollo de competencias digitales desde la perspectiva estudiantil.

María Dolores Cáceres Zapatero (Catedrática): Responsable de contextualizar los discursos de odio, la desinformación y la propagación de noticias falsas como problemas reales dentro del ámbito de la comunicación, aportó una perspectiva crítica clave para orientar las actividades formativas del alumnado. Fue responsable de la difusión final de los resultados, que incluye el envío de un capítulo de libro.

Jesús Fraile Martín (PTGAS): Intervino en la presentación y manejo técnico de las herramientas de IAG durante las sesiones iniciales y colaboró en el desarrollo de los talleres prácticos en los formatos en línea.

Adrián Merinero Sánchez (Estudiante): Encargado de la edición del documento guía común entregable (BBDD e Infografía), también participó en los talleres prácticos de IA.

José Ignacio Nevado Hernández (Ayudante): Contribuyó a la introducción de las herramientas de IAG (Infografía), supervisó el seguimiento de formularios de ayuda técnica a los estudiantes y colaboró en la diseminación de los resultados en el plano internacional. Difusión de resultados internacionales y envío de un capítulo de libro junto a María Dolores Cáceres.

María Antonia Paz Rebollo (Catedrática): Dirigió la sesión de apertura (kick off) del proyecto, contextualización de los retos de la práctica periodística y audiovisual. Coordinó además la celebración del certamen final.

Francisco José Segado Boj (Profesor Permanente Laboral UCM): Colideró la elaboración de la actividad y la rúbrica de evaluación, participó en la propuesta de actividades basadas en contra-narrativas.

Mireya Vicent Ibáñez (Ayudante Doctora, Universidad de Burgos): participó activamente en el diseño de los webinar, lo que contribuye al desarrollo de competencias digitales desde su experiencia docente e investigadora.

5. Desarrollo de las actividades

Fase 1: Introducción conceptual y contextualización de la problemática (Septiembre – Octubre 2024)

Durante las primeras semanas del curso 2024-2025, se abordaron en el aula diversas problemáticas asociadas a la práctica periodística y a la comunicación audiovisual, prestando especial atención a los discursos de odio, la desinformación y la difusión de noticias falsas como retos contemporáneos que afectan tanto a los profesionales como a la ciudadanía. Para ello, se elaboraron elementos comunes de referencia que sirvieron de guía a los docentes participantes.

En la sesión de lanzamiento del proyecto (kick-off), se acordó que cada profesor adaptaría el enfoque de las contra-narrativas de odio a su asignatura concreta, atendiendo a contextos tanto actuales como históricos. Dentro de las propuestas históricas, se

estableció una diferenciación: en la asignatura Historia de la Comunicación Social se recomendó trabajar con ejemplos concretos del siglo XX, mientras que en Historia del Periodismo Español se otorgó libertad a los estudiantes para seleccionar el tema histórico de su interés.

Fase 2: Presentación de herramientas y recursos pedagógicos (Octubre 2024)

En las primeras semanas de octubre, se introdujeron en el aula los recursos de Inteligencia Artificial Generativa (IAG) disponibles para el alumnado. Estos materiales fueron sistematizados en una infografía informativa alojada en el Aula Global, accesible para todos los grupos participantes. Además, en la primera semana de octubre, se organizaron dos sesiones con representantes de la Oficina Nacional contra los Delitos de Odio, celebradas en la Facultad de Ciencias de la Información y dirigidas a los cuatro grupos implicados, que asistieron en turnos distribuidos en dos encuentros. Esta actividad supuso un refuerzo institucional clave en la sensibilización del estudiantado respecto al impacto social de los discursos de odio.

Fase 3: Diseño y ejecución de la actividad central (Octubre – Noviembre 2024)

Durante el mes de octubre, se presentó oficialmente la actividad principal del proyecto, consistente en que los estudiantes, organizados en grupos, identificaran y propusieran estrategias para contrarrestar narrativas de odio detectadas por ellos mismos. Cada docente propuso esta actividad dentro del marco de su asignatura, basándose en una guía didáctica común, que contenía las pautas de trabajo y la rúbrica de evaluación.

De forma paralela, se lanzó la convocatoria del I Certamen "You and AI", con el objetivo de seleccionar y reconocer los mejores trabajos elaborados por los estudiantes. Cada profesor fue responsable de seleccionar los tres trabajos más destacados de su grupo para su participación en el certamen, fomentando así la excelencia y el aprendizaje aplicado.

Fase 4: Formación autónoma y recogida de datos (Octubre – Noviembre 2024)

En octubre se tomó la decisión de sustituir los talleres presenciales inicialmente previstos sobre IAG por tres cápsulas formativas grabadas, con el fin de ofrecer un recurso más flexible y accesible para los estudiantes. Estas píldoras formativas fueron alojadas en el Aula Global y quedaron disponibles para su consulta en cualquier momento del semestre.

Una vez concluidas las actividades por parte del alumnado, cada docente facilitó una encuesta individual a los participantes, con el objetivo de recabar impresiones cualitativas sobre el desarrollo del proyecto. La encuesta incluía preguntas sobre los aspectos más complejos y aquellos considerados más interesantes por parte del estudiantado. Los resultados de este cuestionario han servido de base para la evaluación del impacto formativo de la iniciativa.

Fase 5: Reconocimiento a los participantes y cierre del proyecto (Diciembre 2024)

En diciembre se celebró la sesión de entrega de premios a los tres mejores trabajos interdepartamentales seleccionados en el marco del I Certamen "You and AI". Este acto supuso el cierre formal del proyecto, poniendo en valor el compromiso, la creatividad y la capacidad crítica demostrada por el alumnado, así como el trabajo coordinado del equipo docente participante.

Fase 6: Diseminación de resultados (Diciembre 2024 – Mayo 2025)

Los resultados del proyecto han tenido una notable proyección académica y científica. Como fruto del trabajo colaborativo y del enfoque aplicado a la docencia, se han generado dos publicaciones de carácter académico: un artículo y un capítulo de libro. En primer lugar, el artículo de Antona Jimeno, Tamara; Vicent-Ibáñez, Mireya; y Segado-Boj, Francisco titulado "La investigación sobre Inteligencia Artificial. Una propuesta de análisis bibliométrico en España y LATAM", publicado en la Revista General de Información y Documentación (2024, vol. 34, pp. 387-397, DOI: 10.5209/rgid.97084). En segundo lugar, el capítulo de Cáceres-Zapatero, M.D. y Nevado, I. titulado "Del aula a la acción: IAG para combatir los discursos de odio desde el ámbito universitario", que aparecerá en el volumen colectivo Educación, Innovación y Transferencia de Conocimiento II (Dykinson, en prensa, 2025).

Asimismo, los resultados del proyecto fueron presentados en el Congreso de Innovación Docente Eduemer, celebrado en mayo de 2025, donde se expusieron las principales conclusiones metodológicas y pedagógicas derivadas de la experiencia.

En el ámbito internacional, el proyecto también ha promovido acciones de divulgación. En enero de 2025, se presentó la metodología docente del proyecto en Panteion University (Atenas), y en mayo de 2025 se compartieron los principales resultados obtenidos en la National and Kapodistrian University of Athens, reforzando así su dimensión internacional y su impacto más allá del contexto nacional.

6. Anexos

Anexo A



Nota: Cada herramienta, en la versión PDF está enlazada al sitio web en el que los alumnos pueden usarla.

Anexo B – Píldoras online sobre IAG

IA Media <https://youtu.be/R9WHHu0IGjw>

Prompting con IA <https://youtu.be/BHuq6q1DUCw>

IA ventajas y desventajas <https://youtu.be/x4YPMdl6D2k>

Anexo C

GUIA PARA LA ACTIVIDAD: LA IAG CONTRA LOS DISCURSOS DE ODIO

DESCRIPCIÓN

La actividad es de carácter evaluable y obligatoria. Será una actividad grupal.

El objetivo: elaboración de un producto mediático que trate de diseminar contra narrativas que pretendan atajar alguno de los problemas presentados relacionados con los discursos de odio (racismo, xenofobia, misoginia, etc.). Ese producto debe ser creado mediante IAG. En la evaluación de los trabajos se tendrán en cuenta:

1. El grado de comprensión que la narrativa positiva evidencia de los argumentos y estereotipos que sustentan el discurso de odio sobre el que se trabaja.
2. La adecuación de las ideas (valores), estilo y recursos propuestos.
3. La adecuación de las herramientas de IAG que se han utilizado y el uso que se ha dado a las mismas.

Rúbrica:

- 10% Explicación relativa a los discursos de odio que se pretenden neutralizar
- 30% Creatividad de la propuesta
- 30% Explicación de los *prompt* utilizados
- 20% Respuesta a los formularios de control
- 10% Producto final y presentación en clase

El objetivo de esta actividad es la creación de una contra narrativa de odio que trate de responder a discursos de odio en un momento histórico determinado. Los grupos se deben constituir entre las tres primeras semanas de clase y enviar el tema elegido a la tutora antes del **8 de octubre**.

INSTRUCCIONES DE LA ACTIVIDAD

Una vez constituidos los grupos, los alumnos deberán analizar el material elegido o bien proporcionar una alternativa que tendrá que ser aceptada por la tutora.

Para el desarrollo de la actividad, los alumnos deberán crear un producto mediático que, a juicio del grupo, sirva para contrarrestar la narrativa. Por ejemplo:

- Carteles
- Clips vídeo
- Spots
- Música/Canciones
- Infografías

Los alumnos elegirán una de las alternativas y la realizarán mediante IAG. Para facilitar la tarea, en los archivos adicionales podréis encontrar un catálogo de herramientas que os pueden servir.

Formato

- A. Dossier. PDF.** Este documento, que no debe superar las 5 páginas, incluirá dos partes:

1. Contra narrativas de odio

- Descripción del odio que se intenta mitigar
- Breve aclaración de cómo los miembros del grupo creen que **su producto** podría combatir el odio descrito
- Mecanismos de difusión de la contra narrativa que consideráis que pueden resultar efectivos e indicadores que utilizaríais para medir si la difusión es o no es efectiva

2. Descripción técnica

- Herramienta utilizada, breve explicación de la elección
- Problemas que os habéis encontrado y soluciones
- Listado de los *prompt* utilizados
- (Auto)evaluación del producto final

B. Producto final. Depende de la modalidad elegida, MP4, JPG...

ARCHIVOS ADICIONALES

En este apartado se puede ofrecen las píldoras grabadas sobre IAG (se encastran con el enlace de Youtube) y la infografía.

Anexo D

Bases del I Certamen You and AI: Inteligencia Artificial contra los delitos de Odio

1. Objetivo

Este certamen busca fomentar la creación de contra-narrativas efectivas que desafíen y cuestionen discursos de odio y estereotipos perjudiciales. Los trabajos deben proponer narrativas que promuevan valores positivos y un entendimiento profundo de los temas en cuestión.

2. Criterios de participación

Participantes: El concurso elegirá a la mejor contra narrativa de odio creada por los alumnos participantes en el Proyecto de Innovación Docente. El criterio de presentación de trabajos será el designado por el tutor de cada grupo quién elegirá los tres mejores trabajos de su asignatura para presentar al certamen.

Formato: Los trabajos podrán ser en formato escrito, gráfico, audiovisual o cualquier otra expresión artística o narrativa que utilice herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAG).

3. **Idioma:** Las narrativas deberán presentarse en español.

4. **Plazo de entrega:** todos los trabajos deberán estar evaluados y presentados al certamen antes del 1 de diciembre.

5. **Entrega:** Los tutores serán los encargados de remitir los tres trabajos seleccionados de su asignatura antes de la fecha indicada en el apartado anterior.

6. Evaluación de los Trabajos:

El jurado estará compuesto por un tribunal externo. Este jurado evaluará los trabajos en términos de pertinencia, eficacia y calidad de la narrativa, tomando en cuenta los siguientes criterios:

6.1 **Grado de comprensión de los discursos de odio (0 a 4 puntos):** Los trabajos serán valorados por la profundidad con la que demuestran entender los argumentos y estereotipos que sustentan el discurso de odio abordado. La contra-narrativa deberá evidenciar una comprensión detallada del tema, destacando un análisis informado y contextualizado que permita construir una respuesta significativa.

6.2 **Adecuación de ideas, estilo y recursos narrativos (0 a 3 puntos):** Se evaluará la calidad en la selección de valores, el estilo y los recursos narrativos utilizados, así como su alineación con los objetivos de la contra-narrativa. Los trabajos deben proponer ideas y valores positivos y utilizar un estilo y recursos narrativos que sean efectivos y apropiados para la audiencia objetivo.

6.3 **Uso adecuado de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAG) (0 a 3 puntos):** Los trabajos deben hacer un uso relevante y bien fundamentado de las herramientas de IAG. Esto incluye la selección de herramientas apropiadas y la aplicación creativa y efectiva de las mismas para enriquecer la contra-narrativa y contribuir de manera significativa al mensaje que se quiere transmitir.

Cada trabajo recibirá una puntuación total en función de estos criterios, con un máximo posible de 10 puntos. Los trabajos que logren las puntuaciones más altas serán los que mejor respondan al desafío del concurso, creando contra-narrativas innovadoras y bien fundamentadas.

7. Premios y Reconocimientos:

Todos los participantes en el certamen recibirán un diploma digital de participación. Los ganadores del certamen recibirán un premio y un diploma en el momento de la celebración de la Gala, prevista el 11 de diciembre a las 13:00h en la sala Svetlana Alexievich.

8. Notificación de Resultados:

Los resultados serán comunicados en la Gala de Premios You and AI.

ANEXO E

Algunos de los trabajos presentados

Ganador del certamen: La sombra del ayer <https://youtu.be/ZnMky-VmqaU>

Otros trabajos destacados:

UCM



Cuando te dicen que las mujeres no son capaces...

y recuerdas que ellas cada día demuestran que la misoginia sabe a fracaso



An infographic on a textured, light brown background that looks like torn paper. It features several elements: a black silhouette of a person's head and shoulders on the left; a speech bubble containing photos of four celebrities (two women and two men); a transgender icon (a circle with a cross, a circle with a vertical line, and a circle with a diagonal line) on the right; another black silhouette of a person's head and shoulders at the bottom left; a second speech bubble containing photos of five celebrities (three women and two men); and a second transgender icon on the bottom right. The overall theme is about representation and overcoming hate.

Gana al odio con

REPRESENTACIÓN

