

# Dali



**Data Literacy  
for Citizenship**

**APRENDIZAJE CONECTADO BASADO  
EN JUEGOS GUÍA EDUCATIVA**



Erasmus+



***El juego es la manera favorita de  
aprender de nuestro cerebro.***

**- Diane Ackerman**



# Agradecimientos

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a las instituciones que han formado parte del consorcio, así como a nuestros colegas del Centre for Science of Learning & Technology (SLATE) de la Universidad de Bergen en Noruega, la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (UMU) en España, el Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universitat de les Illes Balears (UIB) en Ibiza, España, The Innovation in Learning Institute de la Friedrich-Alexander-Universität Erlangen (FAU) en Alemania y el Centre for Post-digital Cultures (CPC) de la Universidad de Coventry en el Reino Unido.

Además, extendemos un agradecimiento especial al programa Erasmus+ de la Unión Europea por su inestimable apoyo y por la financiación que ha hecho posible llevar a cabo el proyecto DALI: Alfabetización en datos para la ciudadanía.

## **DALI: Alfabetización en datos para la ciudadanía**

Número de proyecto: 2020-1-N001-KA204-076492



Universitat  
de les Illes Balears





# Contenido

Agradecimientos .....	iii
Contenido .....	1
Prefacio .....	2
Introducción .....	5
Tabla de Juegos .....	6
Generar debate en torno a la alfabetización en datos .....	7
Descubrir el lenguaje de la alfabetización en datos .....	13
Datos y ciudadanía .....	18
Ciudadanía a través del activismo de datos .....	23
Sustentar el valor de los datos .....	29
Tomar decisiones con ayuda de los datos .....	36
Comprender que la generación de datos ocurre en todas partes .....	41
Relacionar la actividad digital con la creación de datos .....	46
Relacionar la actividad digital con oportunidades de aprender sobre nosotros mismos .....	51
Guardar y gestionar datos y tiempo .....	55
Flujo de datos y colaboración .....	63
La alfabetización de datos por partes .....	70

## Prefacio

Los datos nos rodean en nuestra vida cotidiana y es crucial navegar por esta sociedad rica en datos con confianza. Para lograr la alfabetización en datos, la educación de personas adultas asume un papel importante.

El proyecto DALI es una iniciativa de colaboración en la que participan cinco instituciones (Universidad de Bergen, Universidad de Coventry, Friedrich-Alexander-Universität, Universidad de las Islas Baleares y Universidad de Murcia) de cuatro países (Alemania, Noruega, España y Reino Unido). Su principal objetivo es abordar la necesidad de alfabetización en materia de datos entre la ciudadanía, empezando por las personas adultas que tienen una influencia significativa en el tratamiento de los datos de la ciudadanía .

Para lograr este objetivo, el Proyecto DALI:

- Presenta una visión general de la investigación sobre la alfabetización en datos.
- Introduce un marco general para comprender la alfabetización en datos.
- Ilustra las necesidades de alfabetización en datos de los distintos grupos de personas (personas adultas jóvenes, personas adultas en general, personas mayores).
- Define estrategias pedagógicas flexibles utilizando un enfoque de aprendizaje lúdico para fomentar la alfabetización en datos de las personas adultas en diversos contextos informales
- Ofrece un conjunto de herramientas multilingües con recursos lúdicos y basados en juegos
- Proporciona un marco para aplicar el material didáctico y el kit de herramientas DALI en diferentes contextos
- Contribuye con recomendaciones políticas para un marco europeo de alfabetización en datos de la ciudadanía
- Proporciona directrices para que otras instituciones de educación de personas adultas aborden la alfabetización en datos a través de medidas educativas.

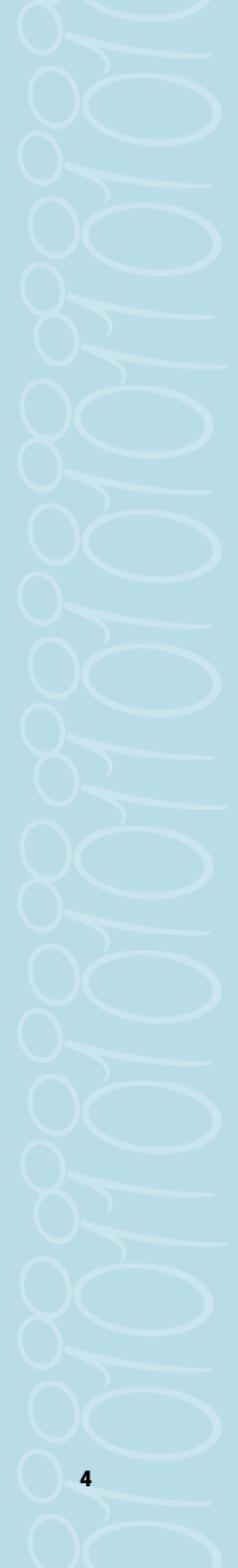
DALI creó recursos que promueven la alfabetización en datos para personas adultas en contextos no formales locales, regionales y europeos. En los últimos tres años, el proyecto ha desarrollado diversos recursos, entre los que se incluyen:

1. Mapeo de la Alfabetización en Datos: identifica las competencias clave que la ciudadanía necesita para la concienciación sobre los datos, su protección y la toma de decisiones informadas en el ecosistema de los medios digitales. Incluye una revisión del alcance, el marco DALI de alfabetización en datos, perfiles de grupos objetivo y un repositorio de actividades y recursos existentes de alfabetización en datos.
2. Enfoque pedagógico DALI: define un enfoque pedagógico lúdico y flexible que nos permite diseñar lo que hemos llamado “Estrategias de aprendizaje conectado basadas en juegos” (GBNLS por sus siglas en inglés Game Based networked Learning Strategies) para fomentar la alfabetización en datos de personas adultas en entornos informales.
3. Kit de herramientas de aprendizaje lúdico DALI: comprende juegos y herramientas creados conjuntamente que facilitan experiencias de aprendizaje lúdico para que las personas adultas desarrollen la alfabetización en datos . El conjunto de herramientas incluye juegos didácticos, un manual, una guía para facilitadores y recomendaciones políticas adaptadas a personas adultas jóvenes, personas adultas en general y personas mayores.
4. Marco de aplicación: un manual y una guía del facilitador para aplicar eficazmente los recursos de la DALI, junto con un análisis de pruebas de campo en diferentes contextos y grupos objetivo.
5. Recomendaciones y directrices políticas: directrices para las instituciones de educación de personas adultas interesadas en abordar la alfabetización en datos y recomendaciones políticas para el desarrollo de la alfabetización en datos de la ciudadanía , en particular las personas adultas .

Estos recursos se han desarrollado y validado mediante procesos de colaboración en los que han intervenido en dinámicas de cocreación equipos de las cinco instituciones y participantes de diversas instituciones de toda Europa asociadas al proyecto.

Para obtener más información y recursos de DALI, visite nuestra página web: <https://dalicitizens.eu/> o escanee el código QR que aparece a continuación.





## Introducción

El documento que tienes en tus manos sirve como guía educativa para ayudarte a sacar el máximo partido de los recursos DALI, asegurándote de que sean atractivos y útiles.

DALI ha cocreado una serie de juegos educativos para desarrollar la alfabetización en datos básica de personas adultas en contextos no formales. Sin embargo, estos juegos pretenden ir más allá del mero entretenimiento y son el resultado de una cuidadosa planificación pedagógica.

Antes de crear los juegos, establecimos un marco que proporciona un horizonte formativo claro, permitiéndonos definir los objetivos educativos que queríamos alcanzar con estos juegos. Además, integramos cuidadosamente un enfoque pedagógico basado en el aprendizaje lúdico/basado en juegos y el aprendizaje en red. Este enfoque garantiza que los juegos no sólo faciliten el aprendizaje, sino que también se alineen con nuestra visión educativa.

En este manual presentamos las Estrategias de Aprendizaje Conectado Basadas en Juegos, o GBNLS, las propuestas didácticas que subyacen a nuestros juegos. Éstas proporcionarán a los especialistas en educación, especialmente a los de la educación de personas adultas, una mejor comprensión del diseño didáctico y les ayudarán a utilizar eficazmente estos juegos en sus tareas educativas. Además, tener acceso a ellos podría incluso inspirarles para adaptar, modificar o crear sus propios juegos con nuevos objetivos.

La Parte I ofrece una tabla que presenta una descripción sencilla de los juegos, junto con su(s) objetivo(s) de aprendizaje basado(s) en el marco DALI de alfabetización en datos. Además, se incluyen datos clave sobre cada juego. A medida que continúes leyendo, descubrirás la GBNLS de cada juego. Esta sección contiene información sobre la inspiración inicial del juego y sus aspectos de diseño del espacio, epistémico y social.

Nuestra intención es que esta guía sea un recurso valioso. Puede utilizarse como guía didáctica, para obtener recomendaciones sobre el uso de los juegos, como lista de referencia para los juegos o incluso como simple lectura interesante. Esperamos que te ayude a poner en práctica estos juegos de forma eficaz.

¡Siéntete libre de explorar y aprovechar al máximo estos recursos en tus esfuerzos educativos!

## Tabla de Juegos

Juego	Descripción	No. Jugadores	Objetivo de aprendizaje	Página
La vida en Dali	Juego de mesa	2-5	Generar debate en torno a la alfabetización en datos	7
Daliopoly	Juego de cartas	2-5	Descubrir el lenguaje de la alfabetización en datos.	13
Game of Phones	Juego de cartas	2-6	Datos y ciudadanía.	18
Cadena de datos	Juego de cartas	4	Ciudadanía a través del activismo de datos.	23
¡Coge los datos y corre!	Juego de cartas	3-5	Sustentar el valor de los datos.	29
¿Dónde están los datos en tu historia?	Juego de cartas	5-8	Tomar decisiones con la ayuda de los datos.	36
¡Wifi & Data!	Juego de mesa	2-4	Comprender la generación de datos ocurre en todas partes.	41
Iceberg de datos	Juego de cartas	2-4	Relacionar la actividad digital con la creación de datos	46
Proteje y conoce tus datos	Juego de mesa	2-4	Relacionar la actividad digital con las oportunidades de aprender sobre nosotros mismos	51
Semana DALCiosa	Juego de cartas	2+	Guardar y gestionar datos y tiempo	55
DATABI	Juego de cartas	2-6	Flujo de datos y colaboración	63
Escape Room DALI	Escape Room	2-6	Alfabetización de datos por partes	70

# Generar debate en torno a la alfabetización en datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Entender los datos.
- **Subelemento:** Conciencia.
- **Habilidad:** Ser consciente - Conocer la existencia de los datos.

## Indicadores de aprendizaje

Las personas que juegan deben ser capaces de demostrar que conocen los aspectos de la alfabetización en datos detallados en el contenido de las cartas del juego. Deberían ser capaces de comprender los aspectos positivos y negativos de estos elementos, y cómo protegerse mejor contra los peligros de ceder, o permitir que la gente acceda, a sus datos. Las personas que juegan también deberían ser capaces de reconocer mejor las posibles situaciones de estafa, y en qué casos se les ha proporcionado información falsa.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** El juego de la vida (GoL), Magic the Gathering (MtG).
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** efectos de cartas MtG.
- **Elementos y materiales reflejados:** GoL disposición del tablero.

## La vida en Dali

### Descripción del juego

La vida en DaLi (DaLi Life) es un juego diseñado para informar y generar conversación en torno al tema de la alfabetización en datos, en particular, los peligros asociados al uso de los datos y su aplicación en la vida cotidiana.

El juego utiliza un tablero por el que se mueven las personas que juegan, y dos conjuntos de cartas que proporcionan información relacionada con conceptos de alfabetización en datos, lo que permite a alguien que facilite iniciar conversaciones en torno a esos conceptos. Por ejemplo, una carta habla del uso de redes Wi-Fi públicas que dejan los dispositivos vulnerables a los piratas informáticos. Las variaciones de cada carta proporcionan resultados positivos y negativos. En un resultado positivo, a quien juega se le recompensa con un avance en el tablero, en un resultado negativo su avance es inhibido o retrasado en su avance. Esto refleja cómo nuestro uso personal de los datos puede afectar a nuestra vida diaria tanto de forma positiva como negativa.

## **Diseño epistémico**

### **Objetivo del juego**

Ser la primera persona en jugar que recorra el tablero de juego y que alcance el círculo de llegada.

### **Mecánica del juego**

A continuación se describe el desarrollo de una ronda en La vida en DaLi.

- Tirada de dados >> Fase de movimiento >> Fase de evento >> Fase de acción >> Fase de sorteo.
- Próxima persona en jugar.

### **Tiempo estimado de juego**

Aproximadamente entre 30 minutos y 1 hora, dependiendo de cómo se juegue.

### **Ética y privacidad**

Desde el punto de vista de las personas que juegan, este juego no plantea problemas en materia de ética y privacidad. Sin embargo, muchas de las cartas del juego proporcionan información relativa a la salvaguarda y el uso de los datos personales en las redes sociales, los dispositivos móviles, los ordenadores, etc. Esto pone de relieve los peligros a los que se enfrenta la sociedad actual y ayuda a informar a las personas que juegan sobre cómo conservar la privacidad y proteger sus datos cuando puedan estar en peligro. De este modo, el juego es capaz de iniciar conversaciones en torno a los temas incluidos en el juego y, por lo tanto, sensibilizar sobre cuestiones que de otro modo no se tratarían.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

La vida en DaLi utiliza cartas basadas en temas de alfabetización en datos que han sido diseñadas para generar conversación entre las personas que juegan y a aquellas que facilitan. Estas conversaciones deben fomentarse.

### **Número de personas que juegan**

La vida en DaLi ha sido diseñado para 2 a 5 personas jugando.

### **Roles**

No hay roles definidos dentro de La vida en DaLi, salvo el de las personas que juegan. Las propias personas que juegan son responsables de seguir las reglas y de señalar dónde se han producido discrepancias si no está presente una persona que facilite.

### **Requisitos físicos**

Las personas que juegan deberán ser capaces de tirar los dados, mover una ficha, robar cartas y leer la información escrita en ellas. Dependiendo de cómo se coloque el tablero entre las personas que juegan, puede ser necesario cierto grado de bipedestación y estiramiento sobre el tablero.

## Reglas

### 1. Fase de movimiento

La primera persona en jugar tira 1 dado de 6 caras (podéis usar 2 dados si queréis ir más rápido) y mueve su ficha el número de espacios indicados por el dado. Si el tablero muestra dos rutas posibles, la persona puede decidir qué ruta tomar.

### 2. Fase de eventos

Si la persona aterriza en un espacio marcado con el ícono de 'Evento', que está representado con tres cartas, debe robar una carta de la pila de cartas de Evento y leer su contenido en voz alta. Cada carta de Evento contiene instrucciones que pueden afectar a la persona que está jugando, a otras personas que juegan o a ambas. Los eventos pueden tener un resultado positivo o negativo para las personas que juegan y solo pueden ser bloqueados si la persona tiene en su mano cartas específicas de Acción. Una vez que se ha jugado el efecto de una carta de Evento, se coloca en una pila de descarte.

### 3. Fase de acción

Una vez concluida la Fase de Evento, la persona a la que le toque jugar podrá jugar alguna de sus cartas de acción si así lo desea. Cada persona puede jugar hasta un máximo de 3 cartas por fase de Acción. Cualquier carta jugada fuera de esta fase, por ejemplo para contrarrestar una carta de Evento, no cuenta para este máximo. Las personas que son el objetivo de las cartas de Acción pueden contrarrestar su efecto jugando sus propias cartas de Acción. Las cartas de acción que contrarrestan los efectos pueden bloquearse jugando otra carta de Acción. Cuando esto ocurre, saldrá victoriosa la última persona que contrarreste una carta. Una vez que se hayan usado las cartas de acción, deben colocarse en una pila de descarte.

### 4. Fase de sorteo

Una vez completada la fase de Acción, el/la jugador/a termina su turno reponiendo su mano, hasta un máximo de 5 cartas, de la pila de cartas de Acción. Si quien está jugando tiene más de 5 cartas en este momento, debe descartarse aleatoriamente de cartas hasta tener 5, colocándolas las cartas descartadas en el montón de descarte.

### 5. Siguiendo persona en jugar

Una vez finalizada la fase de sorteo, la secuencia comienza de nuevo, empezando por la fase de sorteo, con la siguiente persona que juega a la izquierda.

### 6. Ganar la partida

La persona que gana el juego es aquella que llega primero al círculo marcado con FINISH.

## Diseño del espacio

### Materiales de juego

#### El tablero de juego

El tablero tiene un punto de partida y un punto de llegada conectados por un camino de fichas. Algunas losetas contienen un icono que se asemeja a las cartas en abanico. Si quien juega cae sobre ellas, debe coger una carta de evento y realizar la acción escrita en ella. Ocasionalmente, a esa persona que juega se le dará la opción de tomar uno de dos caminos diferentes, un camino más corto que ofrece una ruta más rápida hacia la meta, y un camino más largo que proporciona la oportunidad de recoger cartas de Evento, y la posibilidad de obtener una mayor ventaja.



#### Cartas de acción

Las personas que juegan pueden jugar hasta 3 cartas de Acción durante su turno. Las cartas de Acción usadas se descartan en un montón. Al final del turno, la persona que está jugando rellena su mano hasta un máximo de 5 cartas. Si se queda sin cartas de Acción, baraja el montón de descarte para crear un nuevo montón de robo.



#### Cartas de eventos

Cuando una persona cae sobre una casilla que contiene el icono de Evento, roba una carta de Evento, lee su contenido en voz alta y sigue sus instrucciones. Las cartas de Evento se colocan en su propia pila de descarte. Si se queda sin cartas de Evento, baraje el montón de descarte para crear un nuevo montón de robo.



#### Fichas

El juego utiliza un conjunto de 5 fichas de colores para representar a las personas que juegan sobre el tablero. Cada jugador/a debe elegir una ficha antes de comenzar la partida.



## **Adaptaciones**

El tiempo necesario para completar el juego puede adaptarse modificando el número de dados que se tiran en cada turno. A continuación se muestran estimaciones aproximadas del tiempo de juego, sin embargo, éstas también se verán afectadas por factores adicionales como la edad, la curiosidad y la comprensión de las personas que juegan.

- 1 dado de 6 caras: más de 1 hora.
- 2 dados de 6 caras: 1 hora.
- 3 dados de 6 caras: 45 minutos - 1 hora.
- 4 dados de 6 caras: 30 - 45 minutos.

## **Antes de jugar**

Antes de jugar, las personas que juegan deben barajar las cartas de Acción y las de Evento en montones separados. Las cartas de Evento deben colocarse para crear un montón de robo en algún lugar conveniente. A cada persona se le reparten 5 cartas del montón de cartas de Acción, las cartas de Acción restantes deben colocarse para formar un montón de robo separado de las cartas de Evento. A continuación, cada persona tira el dado. La persona con la tirada más alta tendrá el primer turno. Si dos o más personas sacan el número más alto deberán continuar tirando el dado hasta que se determine quién tiene el primer turno. Todas las fichas de las personas que juegan deben colocarse en el tablero dentro del círculo marcado con START.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es relevante para las personas adultas jóvenes, ya que atiende a su naturaleza competitiva. También incluye información muy relevante para la vida de una persona adulta joven.

### **Personas adultas en general**

El juego es relevante para las personas adultas en general, ya que contiene información que puede ser desconocida para una persona que no tenga tantos conocimientos tecnológicos.

### **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan, ya que puede adaptarse a las necesidades de tiempo de las personas con menos tiempo libre. Una vez más, el juego también contiene información que probablemente sea desconocida para un trabajador que no tenga tantos conocimientos tecnológicos.

### **Personas mayores**

El juego es relevante para las personas mayores, ya que es fácil de jugar y de entender. Y lo que es más importante, el juego incluye información que puede ser nueva para las personas de una edad más avanzada, que probablemente no tengan tantos

conocimientos tecnológicos como las personas adultas jóvenes que se han criado en la era informática.

### **Otros aspectos**

Este juego utiliza la competitividad natural y la naturaleza inquisitiva de las personas para generar una experiencia de aprendizaje divertida e informativa. Debe fomentarse la competitividad, ya que esto dará lugar a rivalidades divertidas y jocosas a medida que avance el juego. Las personas que juegan deben ser poco escrupulosas a la hora de utilizar las cartas que han sacado para obtener una ventaja táctica sobre sus rivales.

También debe apoyarse el debate sobre los diversos temas detallados en las fichas del juego, y se aconseja a las personas que facilitan que examinen el contenido de las fichas antes de organizar el juego para asegurarse de que pueden discutir esta información con las personas que juegan en caso de que surjan preguntas.

El juego en sí ha sido diseñado con instrucciones sencillas y letra grande para facilitar el juego a las personas mayores.

# Descubrir el lenguaje de la alfabetización en datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Comprometerse a través de los datos.
- **Subelemento:** Política y Normativa.
- **Habilidad:** Entender cómo la sociedad determina el uso de los datos/influye en la elaboración de políticas.

## Indicadores de aprendizaje

A través de una conversación basada en los títulos y las acciones de la carta, el vocabulario del jugador y su comprensión de los temas de la alfabetización en datos deberían mostrar una mayor comprensión.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Monopoly Deal, Magic the Gathering (MtG).
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** colección de barajas, cartas de efectos.
- **Elementos y materiales reflejados:** juegos de cartas de artefactos, cartas de acción.

## Daliopoly

### Descripción del juego

Daliopoly es un juego de cartas en el que las personas deben coleccionar conjuntos de cartas de artefacto. Cada carta de artefacto lleva el título de un aspecto de la alfabetización en datos, y los juegos de cartas de artefacto se basan en un área más general de la alfabetización en datos. Cada conjunto de cartas de artefacto consta de 2, 3 ó 4 cartas. Una vez completado un conjunto, la persona que lo controla puede utilizar los efectos asociados al conjunto de artefactos para alterar el juego.

Cada persona también puede influir en el juego jugando cartas de acción, cada una de las cuales realiza una acción relacionada con el título de la carta; por ejemplo, una búsqueda en la web permite robar 2 cartas extra; el paradigma de obtener información. Gana la partida la primera persona en reunir 3 juegos completos de cartas de artefacto bajo su control personal.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Sea la primera persona en reunir 3 juegos completos de cartas de artefactos bajo su control.

## Mecánica del juego

A continuación se describe el desarrollo de una ronda en Daliopoly.

- Roba 2 cartas >> Juega 3 cartas >> Descarta hasta 5 cartas.
- Próxima persona en jugar.

## Reglas

1. Baraje las cartas.
2. Reparta 5 cartas a cada persona que juega y coloque las restantes en el centro de la mesa, para formar un montón de robo.
3. Determine quién irá primero.
4. La primera persona que juega roba 2 cartas del montón de robo.
5. A continuación, esa persona puede jugar hasta 3 cartas como máximo en su turno. Las cartas pueden ser artefactos, que permanecen sobre la mesa a menos que sean retirados por un efecto, o cartas de acción.
6. La mayoría de las cartas de acción se descartan una vez utilizados sus efectos, sin embargo, algunas cartas de acción, como la carta "Protección de datos", permanecen en juego a menos que sean eliminadas por otro efecto.
7. Una vez que el/la jugador/a haya jugado todas las cartas que desee, hasta un máximo de 3, puede finalizar su turno. Si tiene más de 5 cartas en la mano, deberá descartarse de cartas hasta un máximo de 5.
8. El juego pasa al siguiente jugador, y así sucesivamente hasta que un jugador reúna 3 juegos completos de cartas de artefacto.
9. Si no quedan cartas en la pila de robo, baraje la pila de descartes y cree una nueva pila de robo a partir de ella.

## Tiempo estimado de juego

Aproximadamente 1 hora.

## Ética y privacidad

El juego no plantea problemas éticos ni de privacidad. Sin embargo, es de esperar que las personas que juegan utilicen los términos relacionados con los datos que se encuentran en las cartas para debatir cuestiones éticas y de privacidad. En la medida de lo posible, los animadores deberían fomentar este aspecto.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

Daliopoly utiliza cartas tituladas según temas de alfabetización digital e incluye cartas que intentan reproducir el comportamiento de esos temas. Debe fomentarse el debate entre las personas que juegan sobre estos temas con preguntas como “¿qué entiende del título de las cartas?”, “¿sabe qué es X?” o “¿ha experimentado alguna vez X?”, donde X es el tema de las cartas.

### **Número de personas que juegan**

Daliopoly está diseñado para entre 2 y 5 personas.

### **Roles**

En Daliopoly no hay roles definidos más allá de los de quien reparte las cartas y las personas que juegan. Como en todos los juegos DALI, la presencia de alguien que facilite que pueda guiar la curiosidad y la comprensión de las personas que juegan sería beneficiosa.

### **Requisitos físicos**

Los dos únicos requisitos físicos para jugar a Daliopoly son la capacidad de coger cartas y la capacidad de leer.

### **Adaptaciones**

Para que la partida sea más difícil y dure más tiempo, elimine las cartas de artefacto comodín. Esto también reducirá el número de cartas disponibles en la pila de robo del juego.

### **Antes de jugar**

Determine quién repartirá durante el primer turno, este papel queda anulado a partir de entonces. Haga que quien reparte baraje bien las cartas del juego, reparta 5 cartas a cada jugador y, a continuación, coloque las cartas restantes sobre la mesa para formar un montón de robo. Si se queda sin cartas, vuelva a barajar las cartas descartadas y cree con ellas un nuevo montón de robo.

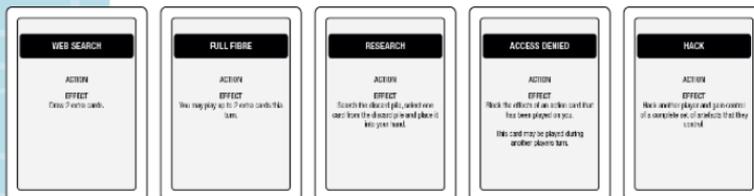
# Diseño del espacio

## Materiales de juego

### Cartas de artefactos



Las cartas de artefacto vienen en conjuntos de dos, tres o cuatro cartas. Cada conjunto diferente está indicado por su color y algún texto en la cara de la carta. Por ejemplo, las cartas dentro del conjunto de Contribución a la Sociedad son de color naranja. El número de cartas dentro de cada conjunto se indica entre paréntesis. Cuando se juegan, las cartas de artefacto deben colocarse boca arriba sobre la mesa, donde permanecerán a menos que se vean afectadas. Las cartas de artefacto de un mismo conjunto deben agruparse. Si completa un conjunto de artefactos, podrá utilizar el efecto indicado sobre ellos. No podrá utilizar un efecto si el conjunto está incompleto a menos que una de las cartas haya sido sustituida por un comodín. Siempre que utilice un efecto de artefacto, debe anunciar claramente que lo está haciendo, y no podrá volver a utilizar ese efecto hasta el comienzo de su siguiente turno.



### Cartas de acción

Generalmente, las cartas de acción tienen un efecto inmediato cuando se juegan y luego la carta se descarta. Sin embargo, hay algunas excepciones a esta regla y, cuando es así, se indica en la propia carta. Por ejemplo, una carta de Acceso Denegado puede jugarse fuera de su turno para contrarrestar los efectos de una carta jugada por otra persona. Las cartas que hayan sido almacenadas utilizando la carta de Almacenamiento de Datos también pueden utilizarse en cualquier momento.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

Las personas adultas jóvenes apreciarán la naturaleza competitiva de Daliopoly. Además, proporcionará a muchos jóvenes nuevos términos relacionados con los datos y, por consiguiente, información relevante para su vida cotidiana.

### **Personas adultas en general**

Como juego táctico de ritmo relativamente rápido, Daliopoly debería resultar atractivo para las personas adultas en general que buscan aprender más sobre el lenguaje, y a partir de ahí los temas, de la alfabetización en datos.

### **Personas que trabajan**

Como juego táctico de ritmo relativamente rápido, Daliopoly debería resultar atractivo para las personas que trabajan que disponen de poco tiempo pero quieren aprender más sobre el lenguaje, y a partir de ahí los temas, de la alfabetización en datos.

### **Personas mayores**

Con su modo de juego sencillo pero atractivo, Daliopoly debería gustar a las personas mayores que buscan una introducción suave a los términos de la alfabetización en datos.

### **Otros aspectos**

Daliopoly se ha diseñado para introducir a la gente en la terminología de la alfabetización en datos. A continuación, se aprovechará el debate sobre estos términos para profundizar en ellos. En muchos aspectos, la jugabilidad de Daliopoly refleja el aspecto o el tema de las cartas. Por ejemplo, una carta de Búsqueda en la Web proporciona a quien la juega información adicional en forma de dos cartas más, mientras que Hack le permite tomar el control de un conjunto de cartas pertenecientes a otra de las personas que juegan. Siempre que sea posible, los términos introducidos y el efecto de las cartas deben ser discutidos, o incluso investigados por las personas que juegan, para que adquieran una mayor comprensión del mundo de la alfabetización en datos.

Las cartas se han diseñado pensando en una amplia gama de personas que juegan, utilizando un lenguaje sencillo para no confundir y letras grandes para facilitar su lectura.

# Datos y ciudadanía

## Marco DALI

- **Elemento:** Actuar sobre los datos.
- **Subelemento:** Compartir artefactos de datos.
- **Habilidad:** Compartir y comunicar los conjuntos de datos que ya existen bajo consideraciones éticas.

## Indicadores de aprendizaje

Al final del juego, las personas que juegan deberían ser capaces de acceder y descubrir una serie de datos y materiales procedentes de diversas fuentes en red. Idealmente las personas que juegan también deberían conocer mejor los gustos y aversiones de los demás, sus vidas y su historia pasada.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Cartas contra la humanidad.
- **Reglas y mecánica reflejadas:** papel de juez, escenario ganador.
- **Elementos y materiales reflejados:** diseño de la carta.

## Game of Phones

### Descripción del juego

Game of Phones (GoP) ha sido diseñado para que las personas que juegan sean más conscientes de la disponibilidad y el uso de los datos en línea. También tiene el importante efecto secundario de aumentar el sentimiento de camaradería, amistad e interés entre las personas que juegan, todo lo cual mejora la ciudadanía. El juego en sí es sencillo de jugar y puede resultar extremadamente divertido.

El juego utiliza un gran conjunto de cartas, cada una de las cuales pide a las personas que encuentren una cosa específica en línea. Una persona comienza la partida en el papel de árbitro, sacando una carta y leyendo su contenido en voz alta. A continuación, las personas que juegan deben buscar lo que se detalla en la carta utilizando un dispositivo móvil, o un ordenador. Transcurridos 30 segundos, todas las personas que juegan muestran lo que han encontrado han encontrado y lo explican. A continuación, quien ejerce de juez elige el que cree que es el mejor hallazgo. Quien haya ganado esa ronda conserva la carta extraída como constancia de su victoria y se convierte en juez de la ronda siguiente. Este proceso continúa hasta que una persona haya ganado 5 rondas.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Ser la primera persona en ganar 5 rondas y reunir 5 cartas de Game of Phones.

### Mecánica del juego

- Seleccionar juez >> Robar carta >> Leer contenido de la carta >> Buscar online>> Mostrar hallazgos>> Seleccionar el mayor hallazgo>> Quien gana conserva la carta >> Quien gana se convierte en nuevo árbitro.
- Próxima ronda.

### Reglas

1. Seleccione una persona al azar, ella se convertirá en juez durante el primer turno de la partida.
2. Quien actúa de juez baraja las cartas del Game of Phones, o delega la tarea en otra persona, y luego coloca las cartas boca abajo, en un montón, en el centro de la zona de juego.
3. Quien actúa como juez saca la primera carta de la parte superior del montón y lee en voz alta la afirmación escrita en ella.
4. A continuación, cada una de las demás personas debe utilizar su teléfono móvil, ordenador portátil, etc., para encontrar aquello que se solicita en la carta.
5. Transcurridos 30 segundos, quien juzga pide a cada persona que juega, por turnos, que le muestre sus hallazgos.
6. Quien juzga selecciona su hallazgo favorito de entre todos los mostrados y declara quien gana de las personas que juegan.
7. Quien ha ganado la ronda toma la carta de Game of Phones utilizada anteriormente como marcador de su victoria y se convierte en juez para el turno siguiente.
8. El juego continúa de esta manera hasta que una persona haya conseguido un total de 5 cartas de Game of Phones, momento en el que se le declara ganadora.
9. Si desea alargar o acortar el tiempo de juego, sólo tiene que aumentar o disminuir el número de cartas necesarias para ganar la partida.

### Tiempo estimado de juego

Aproximadamente 1 hora o menos dependiendo de cómo se juegue.

## **Ética y privacidad**

Cada jugador/a debe utilizar éticamente sus dispositivos móviles, o su ordenador, para buscar información en la red y compartirla con sus co-jugadores. Las personas que juegan no deben distorsionar o engañar a los co-jugadores con información falsa encontrada en fuentes no fiables. Las fichas se han diseñado de forma ética, lo que significa que los contenidos no se dirigen a grupos, religiones o etnias específicos. Más bien se centran en aspectos de la alfabetización en datos relacionados con información no invasiva y pública importante para las personas que juegan.

Game of Phones puede utilizarse para poner de relieve los aspectos éticos de compartir y comunicar conjuntos de datos tal y como emanan de las cartas. Las personas que faciliten el juego pueden formular preguntas como "¿cuáles son los derechos de autor de la imagen que ha compartido?", o, "¿ha comprobado que puede compartir una imagen que ha sido creada por otros?".

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

Aunque las personas que juegan actúan individualmente cuando juegan a Game of Phones, a menudo descubrirán puntos en común dentro de su contenido. El juego es una experiencia social excepcional en la que las personas que juegan descubren gustos y aversiones compartidos, hechos interesantes o extraños sobre los demás y descubren elementos del pasado de cada uno. Esto puede dar lugar a menudo a conversaciones sobre la vida de las personas, generando un sentimiento de camaradería y mejorando el conocimiento que las personas tienen unas de otras y, por tanto, aumentando su sentido de la ciudadanía.

### **Número de personas que juegan**

Game of Phones ha sido diseñado para ser jugado por entre 2 a 6 personas. Sin embargo, debido a la gran cantidad de cartas que contiene el juego, este número podría aumentar.

### **Roles**

En Game of Phones una de las personas que juega asume el papel de juez. En principio el rol se asigna inicialmente por consenso, después irá cambiando y lo asume la persona que gana cada ronda.

Quien ejerce como juez es la persona encargada de sacar una carta y leer su contenido en voz alta al comienzo de cada ronda. A continuación, debe dar al resto de las personas que juegan 30 segundos para encontrar aquello que se solicita en la carta; transcurrido ese tiempo pedirá al resto de participantes que muestren y expliquen sus hallazgos. Al final de una ronda, una vez que se han mostrado y explicado los hallazgos, quien ejerce de juez selecciona el mejor hallazgo y declara a quien lo haya descubierto como ganador/a de la ronda. Quien gana la ronda se convierte entonces en juez para el siguiente turno.

## Diseño del espacio

### Game Materials

#### Cartas de Game of Phones

Game of Phones consta de 120 cartas, cada una de las cuales pide al jugador que encuentre un elemento, como una imagen, un vídeo o una pieza musical, en Internet. Aunque algunas cartas siguen temas similares, no hay dos cartas iguales, lo que proporciona un excelente valor de rejugabilidad.



#### Cartas de acción

Generalmente, las cartas de acción tienen un efecto inmediato que entra en juego y luego la carta se descarta. Sin embargo, existen algunas excepciones a esta regla y, cuando es así, se indica en la propia carta. Por ejemplo, una carta de Acceso Denegado puede jugarse fuera de su turno para contrarrestar los efectos de una carta jugada por otro jugador. Las cartas que hayan sido almacenadas utilizando la carta de Almacenamiento de Datos también pueden utilizarse en cualquier momento.



#### Requisitos físicos

Las personas que juegan deben ser capaces de leer las instrucciones de las cartas. También deben ser capaces de manejar un dispositivo móvil o un ordenador. Se valorará el conocimiento de tipos específicos de software, como navegadores web, o sitios web, como Google o YouTube.

#### Adaptaciones

Game of Phones puede adaptarse disminuyendo o aumentando el número de personas en la partida. Reducir el número de personas que juegan acelerará el juego, ya que reduce la posibilidad de que compartan objetos. Aumentar el número de personas en la partida ralentizará el juego, sin embargo, la gran cantidad de cartas disponibles significa que el juego puede jugarse con un gran número de personas, también en el contexto de un aula.

El tiempo necesario para jugar a Game of Phones también puede reducirse disminuyendo el número de cartas para ganar la partida. El juego estándar requiere que una persona gane 5 rondas, y recoja 5 cartas, antes de que se declare vencedora de la partida. Sin embargo, reducir esto a sólo 3 ó 4 cartas aceleraría el juego sustancialmente. Por supuesto, si se aumenta el número de rondas necesarias para ganar, también se alargará el tiempo necesario para completar la partida.

## **Antes de jugar**

Se debe seleccionar a alguien para que actúe como juez en la primera ronda. La selección puede realizarse de varias maneras, por ejemplo, por consenso, por edad (la persona más mayor o más joven), por fecha de nacimiento (cumpleaños más antiguo o cumpleaños más tardío del año), etc. Una vez seleccionado, quien actúa como juez deberá barajar bien las cartas o asignar esta tarea a otra persona.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

Game of Phones incluye cartas de especial relevancia para las personas más jóvenes. El ritmo rápido del juego también atrae su naturaleza competitiva.

### **Personas adultas en general**

Game of Phones debería ser relevante para las personas adultas en general, ya que contiene cartas que les son especialmente pertinentes para el día a día de los adultos en muchas de sus facetas. El juego es también una experiencia altamente social.

### **Personas que trabajan**

Game of Phones es relevante para las personas que trabajan, ya que contiene cartas que les afectan especialmente. El juego también contiene una amplia gama de elementos diferentes para que las personas que juegan los encuentren y discutan; además puede adaptarse para que ocupe poco tiempo.

### **Personas mayores**

Game of Phones es relevante para las personas mayores, ya que contiene cartas dirigidas específicamente a ellas. De nuevo, es también un juego muy social que permite la conversación y los recuerdos.

### **Otros aspectos**

El juego puede beneficiarse de la presencia de alguien que facilite que pueda hacer preguntas sobre los hallazgos de los participantes. Estas preguntas pueden ir desde simples indagaciones sobre los hallazgos como "¿por qué has seleccionado esto?", hasta preguntas mucho más serias como "¿qué preocupaciones éticas o de privacidad te sugiere este hallazgo tuyo o de otra persona participante?".

# Ciudadanía a través del activismo de datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Comprometerse a través de los datos.
- **Subelemento:** Activismo de datos.
- **Habilidad:** Participar - Entender los movimientos de activismo de datos y cómo éstos pueden cambiar el uso de esos datos que hacen los interesados.

## Indicadores de aprendizaje

El activismo de datos es un concepto bastante reciente que aún no ha llegado a los debates más generales. Al jugar a Cadena de Datos, las personas deberían ser capaces de reconocer el activismo de datos como una serie de acciones identificables que pueden llevar a cabo para defender sus derechos en relación con sus datos personales.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Magic the Gathering (MtG).
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** efectos de cartas MtG.
- **Elementos y materiales reflejados:** mecánica de cartas de MtG.

## Cadena de datos

### Descripción del juego

Cadena de Datos es un juego diseñado para informar a las personas sobre la existencia del activismo de datos. Dos equipos de dos personas se enfrentan entre sí: activistas de datos contra brokers de datos. Las cartas de estos dos equipos pueden parecer diferentes, pero es una mera impresión, son diferentes caras de una misma moneda. Quienes actúan como activistas de datos representan las prácticas de datos lícitas y éticas, mientras que quienes actúan como brokers de datos representan el lado ilícito y poco ético de las mismas.

En cuanto a la jugabilidad, cada equipo lucha por el tablero jugando estratégicamente cartas con efectos diversos. Una vez que se ha formado una cadena de 6 cartas entre dos personas del mismo equipo, el equipo es declarado vencedor y finaliza la partida. Al final de cada ronda, se invita a las personas que juegan a comentar sobre una de las cartas presentes en el tablero; estas interacciones se recompensan si son positivas (buenas respuestas).

## **Diseño epistémico**

### **Objetivo del juego**

Sed el primer equipo en crear una cadena de 6 cartas de artefacto entre las dos personas que formais el equipo.

### **Mecánica del juego**

A continuación se describe el desarrollo de un turno. Una ronda se compone de 4 turnos y cada jugador/a tiene un turno por ronda:

- Robar >> Jugar cartas >> Activar carta de artefacto (una vez por ronda) >> Descartar >> Discutir.
- Próxima persona jugando.

### **Tiempo estimado de juego**

Entre 30 y 45 minutos. El juego puede durar más si las personas que juegan se toman más tiempo para discutir el significado de las cartas de artefactos y debatir sobre ellas.

### **Ética y privacidad**

Desde el punto de vista de las personas que juegan, la ética y la privacidad no son motivo de preocupación. Dado que el activismo de datos promueve literalmente la ética y la privacidad, la concienciación de las personas que juegan, sobre este particular, debería aumentar significativamente durante el juego.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

El juego está diseñado para dos equipos de dos personas y puede ser bastante competitivo. La comunicación es extremadamente importante durante el juego, especialmente cuando se trata de la estrategia de un equipo y de discutir las cartas de artefactos. Dado que el juego obliga a las personas que juegan a comunicarse verbalmente, otros tipos de intercambios deberían producirse de forma natural.

### **Número de personas que juegan**

Se necesitan 4 personas para jugar, no es posible jugar con más ni con menos.

### **Roles**

Las personas que juegan asumen los "roles" de activistas de datos y de brokers de datos, si bien no tiene un impacto significativo en lo que respecta a la jugabilidad, puede tener un impacto epistemológico. Alguien que facilite con sólidos conocimientos en alfabetización en datos sería de gran ayuda, ya que podría ser difícil para las personas que juegan, si todos son principiantes, saber si las explicaciones y los ejemplos que están proporcionando son correctos.

## Rules

### 1. Robar

Cada turno comienza con una de las personas que juega robando una carta de la pila central, independientemente de la cantidad de cartas que tenga en sus manos.

### 2. Jugar las cartas

Hay dos tipos de cartas: cartas de acción y cartas de artefacto. Hay dos tipos de cartas de artefacto: cartas de artefacto para el activismo de datos y cartas de artefacto para bróker de datos. Cada tipo de carta de artefacto sólo puede ser jugado por el equipo correspondiente. En cada turno, una persona puede jugar hasta dos cartas, siendo una de ellas una carta de artefacto de su equipo correspondiente. No pueden jugar dos cartas de artefacto en un mismo turno.

Los efectos de las cartas de acción tienen lugar en el momento en que se juegan dichas cartas, las cartas de artefacto funcionan de forma diferente (véase el párrafo siguiente).

### 3. Activar carta de artefacto

Una vez por ronda, cada equipo puede activar una de las cartas de artefacto que haya colocado en el tablero. La activación de una carta de artefacto desencadena sus efectos. Dado que las cartas de artefacto sólo pueden activarse una vez por ronda, las personas que juegan en un mismo equipo deben discutir cuándo y qué artefacto quieren activar para obtener una ventaja estratégica.

### 4. Descarte

Las personas que juegan no pueden tener más de 5 cartas. Al final de su turno, si tienen más de 5 cartas, deben descartarse de tantas cartas como sea necesario para quedarse solo con 5 cartas en la mano.

### 5. Discusión

Al final de cada ronda, si hay 2 cartas de artefacto o más sobre la mesa, cada equipo señala una de ellas, discute su significado y proporciona al menos un ejemplo. Las cartas de artefacto que hayan sido explicadas previamente no pueden ser seleccionadas de nuevo. Si todas las personas participantes están de acuerdo con la explicación del equipo, las personas que juegan de ese equipo pueden robar una carta del montón de robo.

### 6. Ganar la partida

Al final de una ronda (no de un turno), si uno de los equipos tiene 6 cartas de artefacto sobre la mesa y ha formado una cadena entre ellas, gana la partida.

## Diseño del espacio

### Materiales de juego

#### Cartas de acción

Las cartas de acción se reconocen por su fondo oscuro y los iconos con forma de flecha que aparecen en la parte superior de la carta. Como las personas que juegan pueden jugar hasta dos cartas por turno, es posible, si una de las cartas no es de artefacto, que las personas jueguen dos cartas de acción. Todos los efectos de las cartas de acción se activan en el momento en que se juegan. Algunas cartas de acción pueden jugarse fuera del turno de un jugador y no cuentan para el límite de dos cartas por turno.



#### Cartas de artefactos

Hay diez cartas de artefacto por equipo. El primer equipo capaz de colocar 6 de estas cartas sobre la mesa formando una cadena gana la partida. Hay dos tipos de cartas de artefacto: se reconocen por el color de su fondo y por los iconos de la parte superior de las cartas. Las cartas de artefacto de agentes de datos tienen un fondo más oscuro e iconos más oscuros y diferentes en la parte superior de las cartas. Las cartas de artefactos de activistas de datos son más claras.

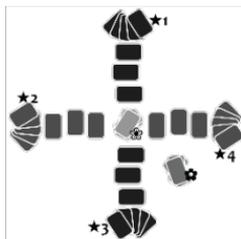


#### Glosario

Las personas que juegan pueden consultar el glosario al principio o al final de la partida. También pueden consultarlo durante la partida, pero no mientras discuten una de las cartas de artefacto. Sin embargo, pueden consultarlo después para verificar si su respuesta era correcta o no. El glosario ofrece una definición de las 20 cartas de artefacto.

#### Requisitos físicos

Dado que las personas que juegan en el mismo equipo intentan formar una cadena de cartas de artefacto entre ellas, puede ser difícil para algunas personas leer las cartas que no están frente a ellas. Es de esperar que se manipulen muchas cartas durante la partida, lo que requeriría extender los brazos varias veces. Las personas que juegan deben ayudarse mutuamente para que todas, independientemente de su equipo, puedan estar al tanto de los efectos de las distintas cartas sin tener que levantarse y dar vueltas por la mesa.



## **Adaptaciones**

Las personas que juegan pueden decidir jugar con la 'regla del caos'. La "regla del caos" consiste en jugar más rápido con una mentalidad menos estratégica: las personas que adopten esta regla juegan inmediatamente la carta que roban al principio de su turno. Si se trata de una carta de artefacto del equipo contrario, se descarta. Después, el turno se desarrolla normalmente. Al final del turno, con la "regla del caos", las personas que tengan menos de dos cartas en la mano pueden robar tantas cartas como sea necesario para tener hasta dos cartas. Existe un glosario con todos los términos mencionados en las cartas de artefacto. Puede utilizarse antes de la partida para conocer mejor de qué van las cartas y para conocer cosas sobre el activismo de datos en general. También se puede utilizar durante la partida para ver si la explicación de una carta de artefacto que se ha dado es correcta o no.

Para los personas que trabajan "Cadena de datos" es una buena elección si desea aprender más sobre el activismo de datos y el sobre el negocio de los datos. Existen diversas razones para jugar a este juego en un contexto profesional: (1) Dado que el juego utiliza dos equipos opuestos con intereses contrapuestos, permite a las personas que juegan comprender a ambas perspectivas; (2) si las personas que juegan no están familiarizados con algunos de los términos de las cartas, existe un glosario para facilitar su aprendizaje; (3) este juego podría utilizarse como punto de partida si sus colegas o plantilla desea aprender más sobre la normativa que se aplica en Europa con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).

## **Antes de jugar**

Antes de comenzar la partida, hay que barajar todas las cartas en un único mazo de robo. El mazo debe estar compuesto por 52 cartas en total. Dado que el juego presenta dos equipos de dos jugadores, los participantes deben decidir de antemano qué equipo quieren formar. En términos de juego, no importa si las personas que juegan forman parte del equipo de los activistas de datos o del equipo de los brokers de datos.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es muy relevante para las personas adultas más jóvenes. Con el rápido desarrollo de las tecnologías de Inteligencia Artificial (IA), el tratamiento automático de datos nunca ha sido tan frecuente. Es importante que las personas jóvenes sean conscientes de que existen leyes, de que tienen derechos y de que pueden tomar medidas si es necesario.

### **Personas adultas en general**

El juego es apto y debería ser jugado también por personas adultas en general. Padres, madres, tutores/as y familias especialmente, deben ser conscientes de la existencia del activismo de datos y de las diversas normativas que regulan el uso de los datos personales en sus respectivos países.

## **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan. Sea cual sea el equipo de cada uno en lo que respecta al activismo de datos, es importante conocer las diferentes normativas y las posibles consecuencias de las prácticas ilegales en materia de datos. Dado que los datos se han convertido en un componente clave en todos los ámbitos profesionales, las personas que trabajan deberían implicarse de una forma u otra en el tema. Las personas en posiciones de dirección o todas aquellas que configuran la plantilla y que manejan datos, deberían preocuparse especialmente.

## **Personas adultas personas mayores**

El juego es apto para personas mayores. Para evitar ser víctima de prácticas ilícitas en materia de datos, las personas mayores deben ser conscientes de las acciones que pueden emprender en relación con sus datos personales.

## **Otros aspectos**

Al tratarse de efectos de cartas diferentes, es importante que quien facilite sepa cómo pueden interactuar entre sí los efectos (hay un párrafo específico en las instrucciones sobre ese tema). Quien facilite debe prestar atención a las diferentes fases del juego. Para mantener el equilibrio del juego, sólo se puede jugar una carta de artefacto por turno y sólo se puede activar una carta de artefacto por ronda. Si las personas que juegan no llevan la cuenta de esto, es importante que quien facilite lo haga. Por último, el impacto pedagógico del juego procede de las discusiones que las personas pueden mantener al final de cada ronda. Si las personas que juegan tienen problemas para iniciar una discusión, hay que animarles a que lo hagan. Dicho estímulo debe adaptarse en función de los perfiles de las personas que juegan.

# Sustentar el valor de los datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Entender los datos.
- **Subelemento:** Pensamiento crítico.
- **Habilidad:** Saber que los datos tienen un valor - Saber que los datos pueden utilizarse para múltiples fines.

## Indicadores de aprendizaje

Al final del juego, las personas que participan deben ser capaces de comprender que los datos son valiosos. Deberían ser conscientes de que están creando y, a veces, proporcionando muchos datos personales por voluntad propia. Deberían comprender que los datos personales que están generando de esta manera son recopilados y considerados muy valiosos por las instituciones y empresas que los utilizan.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Coup.
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** farolear.
- **Elementos y materiales reflejados:** personajes y habilidades especiales.

## ¡Toma los datos y corre!

### Descripción del juego

En ¡Toma los datos y corre!, las personas que juegan actúan como personal de Dirección (CEO) de una gran empresa tecnológica que busca obtener el máximo beneficio posible para sus accionistas. El modelo de negocio de la empresa se basa en extraer datos personales (Data Nuggets) de las personas que usan de las plataformas online de su propiedad para obtener riqueza (Monedas reales) de otras empresas que contraten los servicios publicitarios personalizados ofrecidos por la empresa. Las Monedas Reales pueden invertirse de diversas formas para acabar con las empresas representadas por el resto de personas en la partida.

Cada personaje con poder tiene una habilidad especial que puede ser utilizada estratégicamente para obtener ventaja sobre los demás. Cada personaje (representado en una carta), y lo que quien esté jugando decide hacer con él, es el aspecto clave del juego. Cada persona empieza la partida con dos cartas de personaje que son desconocidas por los demás. Así, en una tanda, podría decidir marcarse un farol y utilizar las habilidades especiales de uno de los personajes que no posee en ese momento (a menos que alguien decida cuestionarle).

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Ser la única persona que conserve cartas de personaje en la mano.

## Reglas

### 1. Habilidades

En cada turno, las personas que juegan eligen una habilidad (que exista en sus cartas de personaje o no) y dicen en voz alta qué poder han elegido. Dependiendo de la habilidad, ésta puede ser contrarrestada y/o la persona desafiada o no. Hay 9 habilidades en total. 4 son comunes a todos las personas que juegan y pueden elegirse sin ser desafiadas. Sólo el poder de "nueva tecnología de rastreo" puede ser contrarrestado.

- **Extracción de datos**

Alguien que juega puede utilizar la Extracción de Datos para extraer 1 DataNugget. La Extracción de Datos no puede ser contrarrestada y es una acción segura.

- **Nueva tecnología de rastreo**

Una persona que juega puede utilizar la Nueva Tecnología de Rastreo para extraer 2 DataNuggets. La Nueva Tecnología de Rastreo puede ser contrarrestada por los Abogados. Es más gratificante que la Extracción de Datos pero es más arriesgada.

- **Monetización**

Al final del turno cualquiera de las personas que juegan, si tiene en su poder 3 DataNuggets, se convierten automáticamente en 1 Moneda Real. La monetización no cuenta como acción.

- **Adquisición OPA hostil**

Una persona puede utilizar Adquisición Hostil al coste de 3 Monedas Reales. Aquella persona que lanza una Adquisición Hostil tiene como objetivo a otro/a jugador/a, quien perderá una carta de Personaje de su elección. Si alguna persona de las que juega posee 5 o más Monedas Reales al comienzo de su turno, se verá obligado a lanzar una Adquisición Hostil. Las siguientes habilidades son exclusivas de los Personajes:

- **Ciberataque**

Los/as piratas informáticos utilizan el Ciberataque; esta habilidad permite a las personas que juegan pagar 1 Moneda Real para lanzar un ciberataque y elegir a una de las otras personas que juegan para que pierda a un personaje. Si el Ciberataque es bloqueado, la persona que lo ha lanzado no podrá recuperar el coste de 1 Moneda Real.

- ***Distraer***

Los/as influenciadores/as utilizan la habilidad distraer; esta habilidad permite a las personas que juegan tomar 1 DataNugget de cada jugador/a de la partida.

- ***Scoop/ Lanzar una exclusiva***

Los/as periodistas tienen la capacidad de Scoop/ lanzar una exclusiva; esto significa que las personas que juegan pueden elegir a otra persona participante para que les revele una de sus cartas. A partir de ahí, quien lanza el ataque puede decidir dejar que esa persona conserve su carta u obligarle a descartarla y robar una nueva.

- ***Litigar***

Los/as abogados/as utilizan litigar como acción, pueden elegir a un jugador al que quitarle 1 Moneda Real durante su turno.

- ***Campaña***

Los/as consultores/as de relaciones públicas utilizan su capacidad para hacer campaña, lo que significa que el valor de sus acciones sube y éste gana 1 Moneda Real.

## **2. Contrarrestar**

Una vez que alguna de las personas en el juego ha declarado su habilidad, si ésta puede contrarrestarse, los demás jugadores pueden decidir hacerlo. Los/as influenciadores/as pueden contrarrestar "Distracción", los/as consultores/as de relaciones públicas pueden contrarrestar "Campaña", los periodistas pueden contrarrestar "Ciberataque" y los/as abogados/as pueden contrarrestar "Nueva tecnología de rastreo".

## **3. Desafío**

En cualquier momento de la partida, cuando se esté utilizando una habilidad o una contrahabilidad, cualquier persona de la partida puede decidir retar a quien esté utilizando una habilidad, pidiéndole que demuestre que tiene la carta del personaje capaz de lanzar la habilidad o contrahabilidad que está intentando utilizar. Si la persona retada es capaz de demostrar su identidad revelando la carta de personaje correspondiente, quien le reta deberá descartarse de una de sus cartas de personaje. Si la persona desafiada no puede demostrar su identidad, deberá descartarse de una de sus cartas de personaje.

## **4. Perder y ganar la partida**

Si una persona se queda sin cartas de personaje, ha perdido la partida. Si sólo queda una persona con al menos una carta de personaje, habrá ganado la partida.

## **Mecánica del juego**

El flujo del juego es extremadamente sencillo. Las sutilezas residen en las habilidades, las fichas y los desafíos que eligen las personas que juegan. Todo ello se explicará en la siguiente sección.

- Usar una habilidad >> Ser contrarrestado por otra persona que juega (o no) >> Ser desafiado (o no) >> Siguiente persona que juega.

## **Tiempo estimado de juego**

Dependiendo del número de personas que jueguen y de su enfoque del juego la partida puede ser muy corta (15 minutos) o bastante larga (45 minutos).

## **Ética y privacidad**

Desde el punto de vista de las personas que juegan, no existe ninguna preocupación por la ética y la privacidad.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

¡Toma los datos y corre! funciona tanto como un juego educativo sobre la alfabetización en datos, como como un experimento social. Las interacciones de las personas que juegan, su percepción, su capacidad para farolear y persuadir son absolutamente fundamentales en el juego. Las personas se enfrentan entre sí y el juego puede llegar a ser bastante competitivo.

### **Número de personas que juegan**

El juego requiere al menos 3 personas para jugar y puede jugarse con un máximo de 5.

### **Roles**

Aparte de los "roles" que las personas que juegan asumen durante la partida a través de sus poderosas cartas de personaje o de la ausencia de otras habilidades, no hay ningún papel especial que las personas que juegan deban asumir. Personas que faciliten pueden ayudar a marcar el ritmo de la partida si las personas que juegan nunca han jugado antes a un juego similar, pero aparte de eso, las personas que juegan deben ser más bien independientes.

### **Requisitos físicos**

No hay requisitos físicos particulares para jugar. Sólo es necesario robar cartas de personaje al principio de la partida. Las fichas no son muy grandes y requerirían habilidades básicas de manejo de objetos pequeños, pero deben estar al alcance de todos las personas que juegan para obtenerlas o descartarlas.

## Diseño del espacio

### Game Materials

#### Cartas de personaje

Hay 5 tipos diferentes de cartas personaje: piratas informáticos, periodistas, influencers, abogados y consultores de relaciones públicas. Al principio de la partida, las personas que juegan roban 2 cartas de un mazo de cartas de personaje compuesto por 15 cartas de personaje en total (3 de cada).

#### Fichas: Data Nuggets y monedas reales

Los Data Nuggets y las Monedas Reales son las dos monedas del juego. Una vez que una persona que juega tiene 3 Data Nuggets, se convierten automáticamente en una Moneda Real. Los Data Nuggets no pueden gastarse de ninguna otra forma, mientras que las Monedas Reales pueden utilizarse para atacar las cartas de personaje de las otras personas que juegan.

#### Rastreador de fichas

Todos las personas que juegan tienen un rastreador de fichas que deben utilizar para almacenar los Data Nuggets y las monedas reales que van reuniendo. Cada persona en el juego no puede tener más de 5 monedas reales a la vez: al principio de su turno, si alguien tiene 5 monedas reales, se ve obligado a utilizar la habilidad "Adquisición hostil".

#### Ficha resumen

Como puede resultar bastante abrumador para las personas que juegan por primera vez, todas ellas deben utilizar la carta de resumen siempre que lo consideren necesario. La carta de resumen incluye todas las habilidades y contrahabilidades que las personas que juegan pueden utilizar durante la partida. En la otra cara de la carta de resumen hay un resumen de las reglas del juego.



## **Adaptaciones**

Los términos utilizados en el juego son bastante específicos y pueden resultar confusos para algunas personas. Por esta razón, se ha creado un glosario para asegurarse de que todas las personas que juegan entienden los términos que se utilizan en el juego. Es importante que aquellas personas que juegan puedan leer correctamente las cartas de personaje y sus cartas de resumen. Como hay mucho texto, existe una versión del juego con cartas más grandes para las personas que juegan que puedan necesitarlo. Las fichas y el rastreador de fichas tienen formas que deberían ser fácilmente reconocibles, independientemente de su tamaño.

Para las personas que trabajan, hay varias razones para jugar a este juego en un contexto profesional: (1) ¡Toma los datos y corre! puede ayudar a las personas que trabajan a comprender mejor la monetización de los datos. (2) En este juego con formato de "sálvese quien pueda", las personas que juegan se ven obligados a elaborar las mejores estrategias para salir victoriosas. Los faroles y el desafío a los faroles son mecánicas de juego importantes. En una situación de creación de equipos, este juego puede ayudarle a usted y a sus colegas a comprenderse mejor a través de la forma en que cada uno juega el juego.

## **Antes de jugar**

Antes de jugar, todas las personas que juegan deben familiarizarse con las reglas, las habilidades y las distintas monedas. El juego se disfruta mejor cuando se lleva un cierto ritmo, por lo que las personas que juegan deben ser conscientes del tipo de habilidades que van a utilizar para dar la apariencia de seguir una estrategia. Una vez que todas las personas que juegan han robado dos cartas del mazo de personajes, que debe barajarse previamente, están listas para jugar.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es apto para ser jugado por las personas adultas más jóvenes: es una muy buena introducción a las luchas de poder generadas por la recopilación de datos y a los diversos actores que desempeñan un papel clave en ellas, independientemente de su bando.

### **Personas adultas en general**

Lo más probable es que las personas adultas en general estén familiarizadas con todos los personajes que aparecen en este juego. Jugar al juego sería una buena introducción al concepto de los datos como moneda si aún no son conscientes de ello. Si lo son, los fuertes aspectos sociales del juego deberían ser agradables.

### **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan porque la monetización de los datos se ha convertido en un aspecto clave de cualquier empresa de éxito. Como experimento social, el juego es también una forma estupenda de conocer mejor a los distintos compañeros a través de su forma de jugar.

### **Personas mayores**

El juego es apto para ser jugado por personas mayores. Las redes sociales son cada vez más populares entre esta población, y deben ser conscientes de que la información que comparten es de gran valor para varias empresas que buscan beneficiarse de ella.

### **Otros aspectos**

Las personas que facilitan deberían haber jugado al juego un par de veces antes de facilitar una sesión ¡Toma los datos y corre! o, como mínimo, estar muy familiarizadas con las reglas. El juego necesita mantener un cierto ritmo para ser realmente divertido, y el papel de quien facilite consistirá en proporcionar ayuda a las personas con dificultades para jugar y que deban fijarse demasiado en la carta de resumen.

# Tomar decisiones con ayuda de los datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Comprometerse a través de los datos.
- **Subelemento:** Tomar decisiones.
- **Habilidad:** Comprender la acción civil / el potencial individual para utilizar los datos.

## Indicadores de aprendizaje

Las personas que juegan deben sentirse tranquilos sobre su capacidad para comprometerse a través de los datos. Deberían comprender mejor lo que implica la acción civil en relación con los datos.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** What is your Story? (WyS), desarrollado por la Universidad de Coventry.
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** WyS Narración de historias.
- **Elementos y materiales reflejados:** cartas WyS.

## ¿Dónde están los datos en su historia?

### Descripción del juego

¿Dónde están los datos en su historia? es un juego diseñado para generar un debate en torno al tema de la alfabetización en datos, en particular, en torno a las situaciones que pueden darse en la vida cotidiana en las que la participación a través de los datos puede ser importante. El juego utiliza cuatro juegos de cartas que definen cada uno una categoría que debe contener la historia a desarrollar por las personas que juegan. Estas categorías son Tipo de datos (identificadas en el anverso de las cartas con una D), Actividad (identificadas con una A), Contexto (con una L) y Grupos de personas (identificadas con una I), lo que significa que una historia debe contener una persona (o grupo de ellas) en una ubicación concreta, realizando una actividad determinada, utilizando un tipo de datos determinado que van desde datos generados por humanos hasta metadatos no visibles. Esto refleja cómo nuestro compromiso personal a través de los datos puede afectar a nuestra vida cotidiana y a las vidas de los demás de una forma que se propone positiva.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Enriquecer el mundo con una historia y contribuir a un mundo mejor.

## Mecánica del juego

A continuación se describe el flujo de una ronda en ¿Dónde están los datos en su historia?

- Ponga una carta de tipo de datos por ronda >> cada jugador/a toma tres cartas (una de cada uno de los otros tipos)>> en 2 minutos cada persona crea su historia >> por turnos se cuentan las historias >> se añaden datos a las historia >> decidan cuál es la mejor historia.
- Siguiente ronda.

## Reglas

### 1. Tomar carta de tipo de datos

Una persona al azar toma una carta de tipo de datos y la muestra a todos, ya que es válida para las historias de todas las personas que juegan de esa ronda.

### 2. Tome tres cartas

Todas las personas que juegan cogen una carta de cada montón restante, es decir, una actividad, una localización y una carta de persona.

### 3. Crear una historia

Las personas disponen ahora de 2 minutos para pensar en una posible historia que incluya los cuatro aspectos incluidos sobre el tipo de datos, la actividad, el lugar y las personas. Una de las personas que juega debe controlar el tiempo.

### 4. Añadir a la historia

Una vez transcurridos los 2 minutos, las personas que juegan se turnan para contar su historia, mientras revelan sus cartas a los demás. Si quien narra está de acuerdo, los demás pueden añadir algo a la historia, plantear preguntas, etc., contribuyendo así al proceso creativo.

### 5. Decidir la mejor historia

Por último, las personas que juegan deciden qué historia les ha gustado más. Alguna de las personas participantes debe anotar el resultado en cada ronda.

## Tiempo estimado de juego

Aproximadamente de 20 a 45 minutos dependiendo del número de participantes.

## Ética y privacidad

No hay preocupaciones sobre la ética y la privacidad.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

¿Dónde están los datos en su historia? se espera que evoque debates en torno a temas de alfabetización en datos y desarrolle el aspecto social de la participación a través de los datos dentro del pensamiento de las personas que juegan.

### **Número de personas que juegan**

¿Dónde están los datos en su historia? ha sido diseñado para que jueguen entre 5 y 8 personas.

### **Roles**

En ¿Dónde están los datos en su historia? no hay más roles que el de las personas que juegan, que son responsables de seguir las reglas. Las personas vigilarán, en turnos al azar, el tiempo y anotarán los resultados.

### **Requisitos físicos**

Las personas que juegan deberán ser capaces de sacar cartas y ver el dibujo que aparece en ellas.

### **Adaptaciones**

Las personas que juegan no necesitan necesariamente jugar a este juego de forma competitiva, se puede jugar sin decidir qué historia es la mejor. Las adaptaciones para diferentes grupos de personas adultas (jóvenes, personas adultas en general, personas que trabajan y personas mayores) contienen cartas adicionales.

### **Antes de jugar**

Antes de comenzar la partida, las personas que juegan deben sentarse alrededor de una mesa y barajar las cartas de tipo de dato, actividad, ubicación e individuo en montones separados. Los cuatro montones se colocan en el centro de la mesa, con las cartas hacia abajo. Alguna de las personas que juega, al azar, debe preparar el cronómetro de su teléfono móvil y proporcionar un bolígrafo y un trozo de papel si la partida se juega de forma competitiva.

## Diseño del espacio

### Materiales de juego

#### Cartas de tipos de datos

En cada ronda, una carta de tipo de datos es válida para todos las personas que juegan. Hay cuatro cartas de tipo de datos, que simbolizan datos generados por personas (icono de persona), datos generados por personas y máquinas (icono de móvil con mano), metadatos visibles (icono de gráfico en pantalla) y metadatos no visibles (icono de ojo tachado).

#### Cartas de actividades

Las personas que juegan roban una carta de Actividad por ronda y la combinan con una carta de Localización y una de Individuo, creando una historia a partir de estas cartas que, además, satisfaga las necesidades de la carta de Tipo de datos.

#### Cartas de contexto

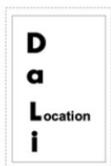
Las personas que juegan roban una carta de Localización por ronda y la combinan con una carta de Actividad y otra de Individuo, creando una historia a partir de estas cartas que, además, satisfaga las necesidades de la carta de Tipo de datos.

#### Cartas de persona

Las personas que juegan roban una carta Individual por ronda y la combinan con una carta de Actividad y otra de contexto, creando una historia a partir de estas cartas que, además, satisfaga las necesidades de la carta de Tipo de datos.

#### Temporizador, bolígrafo y papel

No incluido en el paquete pero necesario para medir el tiempo y apuntar los resultados.



## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es relevante para las personas jóvenes, ya que fomenta su creatividad y su pensamiento de un mundo mejor.

### **Personas adultas en general**

El juego es relevante para las personas adultas en general, ya que les recuerda su voluntad de comprometerse por un mundo mejor.

### **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan ya que puede jugarse en relativamente poco tiempo, lo que se adapta a las necesidades de tiempo de las personas con menos tiempo libre. Además, el carácter creativo del juego puede servir como un interruptor del hemisferio cerebral que puede favorecer la salud mental.

### **Personas mayores**

El juego es relevante para las personas mayores, ya que es fácil de jugar y de entender. Puede ayudar a las personas mayores a desarrollar su alfabetización en datos de forma muy sencilla, utilizando su propia imaginación y recibiendo ayuda de los demás jugadores.

### **Otros aspectos**

Este juego utiliza la creatividad y la imaginación de las personas que juegan para generar una experiencia de aprendizaje divertida. Se puede fomentar la competitividad entre las personas que juegan, ya que podría dar lugar a historias especialmente divertidas y graciosas, pero no es obligatorio. Puede decidirse en función del carácter de las personas que juegan.

Las personas que juegan tienen la máxima libertad en la interpretación de sus cartas y en relación con la carta de tipo de datos. También deben apoyarse los debates sobre las historias, ya que esto aumenta la diversión, hace que el juego sea aún más social y le da un carácter más educativo.

## Comprender que la generación de datos ocurre en todas partes

### Marco DALI

- **Elemento:** Entender los datos.
- **Subelemento:** Conciencia.
- **Habilidad:** Ser consciente - Conocer la existencia de los datos.

### Indicadores de aprendizaje

El juego motiva a las personas que juegan a activar conocimientos previos y a ampliarlos jugando. Las personas que juegan deben ser capaces de demostrar que conocen los aspectos de la alfabetización en datos detallados en el contenido de las cartas del juego. Deben ser capaces de comprender los aspectos positivos y negativos de estos elementos, y cómo protegerse mejor contra los peligros de ceder, o permitir que otros accedan, a sus datos.

### Inspiración para el juego

- **Juegos:** Serpientes y Escaleras.
- **Reglas y mecánica reflejadas:** Tablero de Serpientes y Escaleras.
- **Elementos y materiales reflejados:** Diseño del tablero Serpientes y Escaleras.

### Wifi & Data!

#### Descripción del juego

Wifi & Data! es un juego diseñado para activar y ampliar los conocimientos en torno al tema de la alfabetización en datos y los diversos aspectos que tienen que ver con los datos en la vida cotidiana. El juego utiliza un tablero por el que se mueven las personas que juegan, y tres conjuntos de cartas que proporcionan preguntas y tareas relacionadas con los conceptos de la alfabetización en datos. Por ejemplo, una carta pide a la persona que juega que compruebe en los ajustes del teléfono los derechos particulares que se conceden a una aplicación y que reflexione sobre si realmente se ajustan a los derechos que quien la usa desea permitir. Otra carta pregunta ¿qué son las cookies? Quien juega es recompensado con un avance en el tablero cuando resuelve la tarea o la pregunta. En un resultado negativo, la persona se inhibe o retrocede.

### Diseño epistémico

#### Objetivo del juego

Se la primera persona en recorrer el tablero de juego y alcanzar la posición final.

## Mecánica del juego

A continuación se describe el flujo de una ronda en ¡Wifi & Data!.

- Tirada de dados >> Movimiento >> Fase de acción.
- Próximo persona en jugar.

## Reglas

### 1. Fase de movimiento

La primera persona tira 1 dado de 6 caras y mueve su ficha el número de lugares indicado en el dado.

### 2. Fase de acción

Si la persona cae en una posición que muestra un icono, coge una carta del mazo que corresponda al icono (una bombilla, un dispositivo móvil o una lupa) y la persona situada a su izquierda debe leer la pregunta, o tarea, en voz alta. Si la respuesta es correcta, la persona conserva la nueva posición, de lo contrario devuelve su figura a su posición anterior. Si la persona que juega aterriza en un espacio marcado con un icono Wifi o en la parte superior de un icono de cable, sube verticalmente el número de filas definido por la cobertura Wifi o se desliza hasta la parte inferior del cable, respectivamente. Sólo si responden correctamente a la pregunta o tarea que les espera allí, mantienen la nueva posición (en caso de los icono Wifi) o vuelven a la posición en la parte superior del cable.

### 3. Próxima persona en jugar

Una vez completada la fase de acción, la secuencia comienza de nuevo, empezando con la fase de movimiento de la persona situada a la izquierda que será la siguiente en jugar.

### 4. Ganar la partida

Ganará el juego la primera persona que llega a la posición final marcada por el icono de una bandera.

## Tiempo estimado de juego

Aproximadamente de 30 minutos a 1 hora, dependiendo del número de personas que vayan a jugar y de su suerte con los dados.

## Ética y privacidad

Desde el punto de vista de las personas que juegan, no existen preocupaciones en materia de ética y privacidad. Sin embargo, muchas de las cartas del juego activan los conocimientos previos y proporcionan información relativa a la salvaguarda y el uso de los datos personales en las redes sociales, los dispositivos móviles, los ordenadores, etc. Esto pone de relieve los desafíos a los que se enfrenta la sociedad actual y ayuda a

informar a las personas que juegan sobre cómo conservar la privacidad y proteger sus datos cuando puedan estar en peligro. De este modo, el juego es capaz de iniciar conversaciones en torno a los temas incluidos en el juego y, por lo tanto, sensibilizar sobre cuestiones que de otro modo no se tratarían.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

Wifi & Data! utiliza cartas basadas en temas de alfabetización en datos que han sido diseñadas para generar debates entre las personas que juegan y aquellas que facilitan. Estos debates deben fomentarse.

### **Número de personas que juegan**

Wifi & Data! ha sido diseñado para que jueguen entre 2 y 4 personas.

### **Roles**

No hay roles definidos dentro de Wifi & Data! aparte del de las personas que juegan. Son esas mismas personas las responsables de seguir las reglas.

### **Requisitos físicos**

Las personas que juegan deberán ser capaces de tirar los dados, mover la figura, sacar cartas y leer la información escrita en ellas. Dependiendo de cómo se coloque el tablero entre las personas que juegan, puede ser necesario cierto grado de bipedestación y estiramiento sobre el tablero.

### **Adaptaciones**

El juego puede simplificarse modificando las instrucciones:

- Cuando las personas que juegan aterrizan en la parte superior de un cable, se deslizan hacia abajo y permanecen allí hasta su siguiente turno sin responder a ninguna pregunta.
- Las personas que juegan no tienen que responder a una pregunta sobre la posición a la que llegan subiendo por las filas utilizando un símbolo wifi.

La adaptación para personas mayores incluye cartas más grandes e instrucciones adaptadas (sólo se necesita una respuesta correcta cuando hay más de una opción, y algo de tiempo extra para las respuestas correctas).

La adaptación para personas adultas en general incluye cartas adicionales con nuevas preguntas.

La adaptación para personas que trabajan incluye un párrafo adicional en las instrucciones, sugiriendo jugar a este juego en las horas de trabajo.

## **Antes de jugar**

Antes de comenzar la partida, las personas que juegan deben barajar las cartas de Conocimiento, Acción y Situación en montones separados junto al tablero, con las cartas boca abajo. Las personas que juegan se ponen de acuerdo sobre el tiempo que llevan siendo propietarios de un dispositivo móvil, el que tenga más años tomará el primer turno. Todas las figuras de las personas que juegan deben colocarse en la casilla inicial del tablero.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es relevante para las personas adultas jóvenes, ya que atiende a su naturaleza competitiva.

### **Personas adultas en general**

El juego es relevante para las personas adultas en general, ya que contiene información que puede resultar desconocida para una persona que no tenga tantos conocimientos.

### **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan ya que puede formar parte de dinámicas dentro del lugar de trabajo. Una vez más, el juego también contiene información que probablemente sea desconocida para un trabajador que no tenga tantos conocimientos tecnológicos o para quien conocer ciertos aspectos de la alfabetización en datos pueda resultar muy conveniente.

### **Personas mayores**

El juego es relevante para las personas mayores, ya que es fácil de jugar y de entender, y la mecánica del juego se basa en un juego de mesa tradicional que quizá conozcas (Serpientes y Escaleras). Y lo que es más importante, el juego incluye información que puede ser nueva para las personas de una edad más avanzada, que probablemente no tengan tantos conocimientos tecnológicos como las personas adultas jóvenes.

### **Otros aspectos**

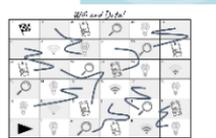
Este juego utiliza la competitividad natural y la naturaleza inquisitiva de las personas que juegan para generar una experiencia de aprendizaje divertida e informativa. La necesaria suerte con los dados aumenta el carácter divertido del juego. También debe fomentarse el debate sobre los diversos temas detallados en las cartas del juego, por lo que se aconseja a las personas que facilitan que examinen el contenido de las cartas antes de organizar la partida para asegurarse de que pueden discutir esta información con las personas que juegan en caso de que surjan preguntas.

# Diseño del espacio

## Game Materials

### El tablero de juego

El tablero tiene un punto de partida y de llegada en las esquinas opuestas de un tablero de ajedrez con 36 fichas. Algunas fichas contienen un icono de "carta" parecido a una bombilla, un teléfono móvil o una lupa. Si quien juega cae sobre ellas, debe coger una carta y responder a la pregunta o resolver la tarea escrita en ella. Otras fichas contienen un símbolo de Wi-Fi o de cable. Si quien juega aterriza en ellas, saltará varias filas hacia arriba (Wi-Fi) o se deslizará hacia abajo hasta el final del símbolo del cable, donde le espera el icono de una carta.



### Cartas de conocimiento

Si quien juega cae sobre una ficha de "bombilla" roba una carta de conocimiento y responde a la pregunta escrita en ella.

### Cartas de acción

Si quien juega cae sobre una ficha "móvil" roba una carta de acción y resuelve la tarea escrita en ella.

### Cartas de situación

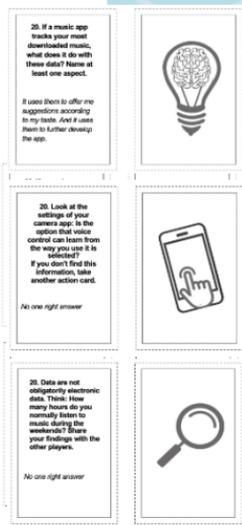
Si quien juega cae sobre una ficha "lupa" roba una carta de situación y responde a la pregunta escrita en ella.

### Figuras de juego

Cuatro figuras de juego ordinarias de diferentes colores que actúan como avatares de las personas que juegan, una para cada jugador/a que se desplaza por el tablero de juego.

### Dados

Las personas que juegan lanzan los dados para definir el movimiento de su figura.



# Relacionar la actividad digital con la creación de datos

## Marco DALI

- **Elemento:** Entender los datos.
- **Subelemento:** Conocimientos.
- **Habilidad:** Qué son los datos, cómo se crean. Fuentes, tipos y formatos de datos.

## Indicadores de aprendizaje

Al terminar el juego, las personas que juegan deben ser capaces de entender la diferencia entre tipos simples de datos. También deberían ser capaces de entender la diferencia entre entradas y salidas de datos, ya que se trata de una estrategia eficaz para emparejar las distintas cartas del juego. Dado que el juego presenta muchos ejemplos comunes de la vida cotidiana, deberían ser capaces de aplicar los mismos conceptos a su vida personal. En segundo lugar, las personas que juegan deben ser conscientes de la cantidad de datos que están generando sin ser conscientes de ello, ya que los metadatos invisibles son la consecuencia de sus acciones al interactuar directa, o indirectamente, con los equipos conectados.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Memory.
- **Reglas y mecánica reflejadas:** colocación de las cartas sobre la mesa, revelar las cartas para hacer asociaciones, ganar el par de cartas si coinciden y poder volver a jugar después.
- **Elementos y materiales reflejados:** tipo de elemento visual en las cartas (icono).

## Iceberg de datos

### Descripción del juego

El Iceberg de datos es un juego diseñado para enseñar los diferentes tipos de datos y cómo reconocerlos en la vida cotidiana. Presenta diversas situaciones con las que las personas que juegan pueden haberse encontrado y les invita a reflexionar sobre dichas situaciones para comprender el tipo de datos que se generaron, bien por ellos mismos, bien como consecuencia de sus interacciones con los equipos conectados. El juego se divide esencialmente en dos partes. La primera parte es un juego de memoria y emparejamiento, las personas que juegan necesitan encontrar parejas de cartas y recordar la posición de las cartas que revelaron previamente. En la segunda parte, tienen que identificar el tipo de datos que representan las cartas y colocarlos en su tablero.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Descubra tantos pares de cartas como sea posible y asícelos con el tipo de datos correcto.

### Mecánica del juego

- Revele una carta >> Revele una segunda carta.
- 2A- Si las cartas no coinciden, vuelva a dar la vuelta a ambas cartas sin cambiar su posición >> Pase el turno.
- 2B- Si las cartas coinciden, retírelas de la mesa >> Coloque la pareja de cartas en el tablero personal >> Vuelva al 1.

## Reglas

### 1. Revelar cartas

La primera persona que juega coge dos de las cartas boca abajo colocadas sobre la mesa y las revela. Si las cartas coinciden (mismo icono, mismo número, distinta letra), el juego pasa a la siguiente fase; de lo contrario, vuelven a dar la vuelta a las cartas, de modo que queden boca abajo, y la siguiente persona en jugar toma su turno.

### 2. Identificar el tipo de datos

Las personas que juegan que encuentren un par de cartas durante su turno tienen que identificar el tipo de datos y colocar las cartas en su tablero en el lugar correcto. A continuación, pueden consultar la hoja de soluciones para ver si han acertado o no. Acertar o equivocarse no tiene ninguna influencia hasta que se hayan encontrado todas las parejas. La persona continúa revelando cartas hasta que elige dos cartas no coincidentes, finalizando así su turno.

### 3. Ganar la partida

El juego termina cuando no quedan más cartas sobre la mesa. En ese momento, cada jugador cuenta cuántos pares de cartas consigue encontrar y asociar con el tipo de dato correcto. El/la jugador/a que tenga más pares que se hayan asociado correctamente con el tipo de datos que representaban las cartas gana la partida.

### Tiempo estimado de juego

El juego debería durar entre 30 y 45 minutos. Podría llevar más tiempo en función de la adaptación o menos si las personas que juegan ya han jugado antes.

## **Ética y privacidad**

Desde el punto de vista de las personas que juegan, no existen preocupaciones en materia de ética y privacidad. Es importante señalar que, dado que el juego introduce el tema de la creación de metadatos invisibles, la concienciación de las personas que juegan debería aumentar en términos de ética y privacidad, especialmente en lo que respecta a sus datos personales.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

Se necesitan entre 2 y 4 personas para jugar. El juego es apto para ser jugado en equipos o individualmente. La regla adicional del "desafío" implica fuertes interacciones sobre la alfabetización en datos al tiempo que da una ventaja significativa en cuanto a la jugabilidad. Dado que es bastante difícil categorizar un tipo de datos basándose en un breve ejemplo, las conversaciones deberían producirse de forma natural para debatir sobre este mismo tema.

### **Número de personas que juegan**

Podrán jugar de 2 a 4 personas.

### **Roles**

El juego puede beneficiarse de la presencia de alguien que facilite, pero esto no es necesario para que el juego se entienda y se juegue correctamente. Dado que las reglas son sencillas y fáciles de entender, el papel de quien facilita, si éste es experto/a en datos, podría consistir en facilitar los debates sobre los distintos tipos de datos basándose en los ejemplos que ofrecen las cartas.

### **Requisitos físicos**

No hay requisitos físicos particulares para jugar al juego. El tablero debe estar impreso en A3 para que sea lo suficientemente grande como para poder leerse correctamente.

### **Adaptaciones**

La 'regla del desafío' y un juego extra de cartas se han proporcionado como adaptaciones del juego. La 'regla del desafío' consiste en poner a prueba los conocimientos de las personas que juegan sobre el tipo de datos si algunos de ellos se quedan demasiado atrás. El juego extra de cartas proporciona más ejemplos de la vida cotidiana sobre la producción de datos y puede aumentar la dificultad del juego si es necesario.

Para las personas que trabajan: las reglas del Iceberg de datos se basan en un juego de memoria y son fáciles de entender. Razones para jugar a este juego en un contexto profesional: (1) El Iceberg de datos puede ser un buen rompehielos. (2) Participar en una actividad lúdica proporciona una forma segura y divertida de introducir a sus colegas o empleados en los conceptos básicos de la alfabetización en datos, e iniciar nuevas discusiones sobre el tema. También hay disponible un juego web por si las personas que

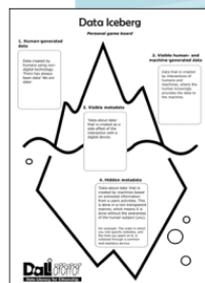
juegan desean profundizar en su aprendizaje sobre la alfabetización en datos de una forma lúdica.

## Diseño del espacio

### Game Materials

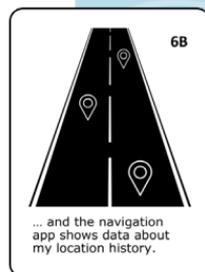
#### Tablero de juego personal

Al principio de la partida, cada persona tiene un tablero para sí mismo. Todos los tableros tienen un diseño similar. El tablero se utiliza principalmente como herramienta pedagógica para enseñar o recordar a las personas que juegan los diferentes tipos de datos. Cada casilla en forma de carta del tablero está diseñada para un tipo de datos específico: una vez que quien juega ha encontrado un par de cartas, tiene que asignar el par a un tipo de datos.



#### Cartas

Las cartas son los elementos centrales del juego. Al principio de la partida, las cartas están boca abajo sobre una mesa y las personas que juegan, en cada turno, revelarán dos de ellas para intentar formar una pareja coincidente. Si las cartas son iguales, las personas que juegan pueden utilizar su tablero para asignar un tipo de dato a las cartas que acaban de coger; de lo contrario, se les da la vuelta una vez para que vuelvan a estar boca abajo.



#### Antes de jugar

Antes de jugar, las cartas deben barajarse correctamente antes de colocarlas sobre la mesa. Si las cartas no se barajan correctamente, las parejas coincidentes estarían muy cerca unas de otras. Aunque las personas que juegan puedan repasar sus conocimientos sobre los tipos de datos durante la partida, deben leer cómo se definen en las reglas del juego para evitar cualquier confusión.

## Características de los distintos grupos destinatarios

### Jóvenes

El juego está pensado para ser jugado por jóvenes. Al ser la población que más interactúa con los objetos conectados, el juego debería aumentar notablemente su concienciación sobre la existencia de metadatos invisibles.

### **Personas adultas en general**

Las personas adultas en general disfrutarían jugando a este juego, ya que las reglas son muy fáciles de entender y los conocimientos se adquirirían rápidamente. Niños y niñas podrían carecer de los requisitos necesarios para comprender el tipo de datos, pero el aspecto de memoria del juego podría convertirlo en una actividad familiar divertida y pedagógica.

### **Personas que trabajan**

El juego es relevante para las personas que trabajan, ya que lo más probable es que su empresa o institución se encuentre a diario con todos los tipos de datos que se muestran en el juego.

### **Personas mayores**

El juego es apto para ser jugado por personas mayores; las cartas y el tablero se han diseñado para que sean fácilmente legibles. Al ser la población más experimentada, lo más probable es que se encuentren con la mayoría, si no todas, las situaciones que aparecen en las cartas.

### **Otros aspectos**

En general, el juego es un muy buen rompehielos. La sencillez de las reglas lo convierte en una excelente introducción a cualquier tipo de actividad de grupo con personas dispuestas a aprender más sobre los datos. El Iceberg de datos también es interesante para desarrollar y entrenar capacidades cognitivas como la memoria a corto plazo.

# Relacionar la actividad digital con oportunidades de aprender sobre nosotros mismos

## Marco DALI

- **Elemento:** Actuar sobre los datos.
- **Subelemento:** Recogida de datos.
- **Habilidad:** Utilizar dispositivos / aplicaciones externas para recopilar datos.

## Indicadores de aprendizaje

Después de jugar a este juego, las personas que han jugado deberían conocer mejor los comportamientos en línea, sus ventajas y sus consecuencias. También deberían comprender mejor las plataformas de recopilación de datos.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** El Juego de la Oca.
- **Reglas y mecánica reflejadas:** el jugador lanza los dados para mover su ficha por el tablero.
- **Elementos y materiales reflejados:** tablero, fichas y dados.

## Proteje y conoce tus datos

### Descripción del juego

El juego cuenta con un tablero y múltiples cartas de datos que muestran diversas situaciones que cualquiera podría encontrarse al realizar actividades digitales. Al recoger las cartas de datos y adivinar sus correspondientes cartas de iconos, las personas que juegan reciben puntos mientras reflexionan sobre sus propios comportamientos en línea. La mayoría de las situaciones descritas en las cartas de datos son bastante comunes y deberían ser relacionables con cualquier tipo de jugador/a, tenga o no una fuerte presencia en línea.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Consigue ser la persona con más puntos cuando termine la partida.

### Mecánica del juego

- Tire 1 dado de 6 caras >> Si saca 1-4 >> Movimiento >> Saque >> Asigne >> Pasa el turno.
- Si saca 5-6 >> Pasa el turno.

## Reglas

### 1. Tirada de dados

Cada turno comienza con el lanzamiento de 1 dado de 6 caras (1d6). Un resultado entre 1-4 permitirá a la persona seguir adelante y jugar el resto del turno, mientras que un resultado de 5 ó 6 será demasiado alto y el jugador tendrá que pasar el resto de su turno.

### 2. Movimiento

Si el resultado es inferior a 5, la persona debe desplazar su ficha un número de casillas igual al número representado en el dado que se tiró anteriormente.

### 3. Robar

Si la persona que juega cae en una casilla con un icono, debe robar la carta correspondiente. Si la carta robada es una carta de datos, la muestran delante de todas las demás personas que participan. Si la carta robada es cualquier otra, pueden jugarla o guardarla en sus manos.

### 4. Asigne

Las personas que juegan ganan puntos cubriendo las cartas de datos que recogen con sus correspondientes cartas de icono. En cualquier momento de la partida, las personas que juegan pueden reflexionar sobre una situación mostrada en una carta de datos y, si creen que tienen la carta de icono correspondiente, pueden optar por cubrir dicha carta de datos con ella.

### 5. Ganar la partida

Mientras nadie haya llegado a la casilla final del tablero, la partida continúa. Cuando una persona haya llegado al final del tablero, cada una de las personas que juegan debe contar cuántas cartas de datos ha cubierto adecuadamente. Cada carta de datos cubierta adecuadamente cuenta como una respuesta buena. La persona con más respuestas buenas gana la partida.

### Tiempo estimado de juego

Entre 45 minutos y 1 hora, dependiendo del número de personas que juegan y de cómo decidan ganar la partida.

### Ética y privacidad

No existen preocupaciones reales sobre la ética o la privacidad desde la perspectiva de las personas que juegan mientras juegan. Sin embargo, es importante señalar que es muy probable que las personas que juegan reflexionen sobre la moralidad de algunos comportamientos específicos en línea mientras juegan.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

El juego no tiene un componente social especialmente fuerte. Dado que cada persona juega para sí misma y dado que es posible robar cartas a otros jugadores, jugar a "¡Protege y conoce tus datos!" podría ser bastante competitivo.

### **Número de personas que juegan**

Un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 personas pueden jugar al mismo tiempo.

### **Roles**

No es necesario que las personas que juegan asuman ningún papel en particular para jugar a este juego. La presencia de alguien que facilite la partida podría ayudar a establecer un ritmo de juego, pero no es una necesidad absoluta.

### **Requisitos físicos**

Las personas que juegan deben lanzar un dado y robar cartas, por lo demás, no hay requisitos físicos específicos para jugar. El tablero no tiene texto y no es necesario darle la vuelta para identificar las diferentes casillas en las que pueden caer las personas que juegan.

### **Adaptaciones**

Las adaptaciones se han diseñado de la siguiente manera:

- Para las personas jóvenes: cartas de menor tamaño.
- Para las personas que trabajan: contextualización del juego en función de las competencias de las personas que trabajan.
- Para personas adultas en general: cartas de datos en blanco para que las rellenen las personas que juegan.

### **Antes de jugar**

Antes de jugar, si no se dispone de un dado, uno de las personas que juegan debe buscar un sitio web que pueda pedir un número al azar entre 1 y 6. Esto puede conseguirse de varias maneras y debería encontrarse fácilmente tras una rápida búsqueda. Las fichas para representar la posición de las personas que juegan pueden crearse a partir de trozos de papel o utilizando diferentes objetos pequeños (un penique, un clip, un post it trocado, etc.). Las fichas deben barajarse correctamente.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

El juego es pertinente para los diferentes grupos destinatarios porque responde a sus perfiles específicos de diversas maneras:

### **Jóvenes**

El juego incluye referencias a actividades con medios sociales y aplicaciones digitales, que normalmente se llevan a cabo en la vida cotidiana de las personas jóvenes.

## Personas adultas en general

El juego permite la personalización para que las personas adultas en general puedan disfrutar de la posibilidad de adaptar el juego a su contexto único, incluidos niños y niñas y los diversos contextos socioculturales.

## Personas que trabajan

El juego permite poner en práctica habilidades agenticas que pueden ser útiles para que las personas que trabajan mejoren sus competencias profesionales.

## Personas mayores

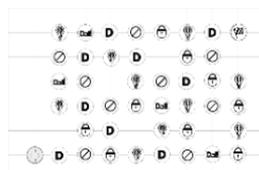
El juego incluye material extra y una carta de ejemplo que puede ser útil para las personas mayores.

## Diseño del espacio

### Materiales de juego

#### Tablero

Sin contar la posición inicial, hay un total de 48 casillas en este tablero de 6x8. Todas las casillas rellenas tienen diferentes iconos que también aparecen en las cartas.



#### Cartas

Las cartas tienen 5 reversos diferentes: prohibido, bombilla, cerradura, datos y DALI. Cada carta tiene un propósito diferente, y sólo las cartas de datos tienen texto en el anverso. Hay 72 cartas de datos en total, 24 pueden emparejarse con una carta de prohibido, 24 con una de bombilla y 24 con una de cerradura.



## Otros aspectos

Dependiendo del perfil de las personas que juegan, podría ser útil que quien facilite, animase a las personas que juegan a ayudarse mutuamente y a debatir cuando estén cubriendo sus cartas de datos con cartas de iconos diferentes. Si las personas que juegan no son muy competitivas, estas conversaciones podrían ser espontáneas y no sería necesario alentarlas. Si el juego se juega para romper el hielo con personas que no se conocen, podría ser más adecuado no fomentar este tipo de debate; sin embargo, si las personas que juegan se conocen y tienen una clara intención de saber más sobre los datos, podría ayudar a su aprendizaje.

# Guardar y gestionar datos y tiempo

## Marco DALI

- **Elemento:** Actuar a partir de los datos.
- **Subelemento:** Gestión de datos.
- **Habilidad:** Creación, edición y almacenamiento de formatos de archivo sencillos como .txt o .xsl para insertar manualmente los datos.

## Indicadores de aprendizaje

Los tableros de las personas que juegan son un indicador del aprendizaje. A través de sus tableros se puede observar cómo las personas que juegan interpretan, representan y gestionan los datos.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Nobel Run.
- **Reglas y mecánica reflejadas:** las cartas se colocan en el centro de la mesa y cada persona selecciona por turnos de entre las cartas que son visibles para todas las personas que juegan.
- **Elementos y materiales reflejados:** cartas negativas que penalizan a las personas que juegan.

## Semana DALCiosa

### Descripción del juego

Semana DALCiosa es un juego multijugador centrado en la mejora de la gestión del tiempo y los datos mientras se comparten actividades con otras personas. El objetivo principal es conseguir su "semana ideal" organizando eficazmente su agenda de ocio y realizando en ella actividades relacionadas con la energía, el descanso, el ejercicio y el amor. Cada ronda representa un día de la semana, y las personas que juegan seleccionan por turnos cartas de actividades. Estas cartas ofrecen diversas ventajas, como ganar puntos de acción o influir en otros jugadores. El juego fomenta el aprendizaje observando cómo las personas que juegan interpretan, representan y gestionan los datos a través de sus tableros personalizados. Con la inclusión de cartas normales, colectivas y perjudiciales, se introducen elementos estratégicos y dilemas que crean una experiencia atractiva. Aunque el juego es competitivo, puede surgir la colaboración mediante la utilización de cartas colectivas. DALCious Week se dirige a una amplia gama de jugadores, incluidos personas adultas jóvenes, personas adultas en general, personas que trabajan y personas mayores, con la flexibilidad necesaria para adaptarse a sus características específicas.

## **Diseño epistémico**

### **Objetivo del juego**

El objetivo del juego es completar su "semana ideal", gestionando su tiempo y lo que le aporta cada actividad (energía, descanso, ejercicio y/o amor).

### **Mecánica del juego**

Mecánica para elegir el turno de jugada

Al principio de la partida, se establece el orden de los turnos, que se mantiene constante a lo largo de todo el juego. Hay tres alternativas previstas en las instrucciones del juego para determinar quién jugará primero: la persona con más aplicaciones instaladas en su teléfono, aquella con más tiempo de pantalla del día anterior, o utilizando una herramienta de sorteo basada en la web como <https://wheelofnames.com>. Una vez determinado el orden para jugar, los turnos proceden en el sentido de las agujas del reloj durante el resto de la partida.

### **Mecánica de producción aleatoria**

Los recursos del juego se generan mediante un proceso aleatorio, sin que las personas que juegan sepan qué cartas estarán disponibles en la zona de juego. A continuación, estas cartas se distribuyen entre las personas que juegan que vayan cumpliendo determinados requisitos.

### **Turno de cada persona**

Cada turno representa un día de la semana. Durante su turno, las personas que juegan participan en una mecánica de rellenado de sus tableros. Eligen cartas del centro que colectivamente suman un máximo de 5 horas. Las personas que juegan pueden elegir una o varias cartas de las opciones disponibles. Sin embargo, no se añaden nuevas cartas hasta que finaliza el turno de la persona. Si una persona decide no utilizar las 5 horas que tiene a su disposición, puede guardar las horas restantes para gastarlas al día siguiente, anotándolas en su tablero.

Tras elegir las cartas, las personas que juegan deben jugarlas, realizando diversas acciones como añadir puntos a su tablero, invitar a otra persona con una carta colectiva o utilizar una carta que perjudique a otro jugador. Una vez completadas estas acciones, el turno de la persona finaliza y el número correspondiente de nuevas cartas se añade al centro para el siguiente turno.

Cada ronda concluye cuando todos las personas han realizado su turno. Es importante tener en cuenta que las personas que juegan pueden tener que rellenar sus tableros varias veces en una misma ronda, por ejemplo, si son invitados/a a una actividad. Los puntos obtenidos deben anotarse en la misma columna del tablero para reflejar que se trata del mismo día.

Las personas que juegan tienen como objetivo cumplimentar la tabla en sus tableros de acuerdo con sus gráficos de semana ideal, por ello trabajan en objetivos especiales que

van más allá de simplemente ser el primero. Estos objetivos requieren coordinación y planificación. En este juego, el progreso del tablero de cada jugador es público, lo que permite a todas las personas que juegan competir y ver el progreso de los demás.

### **Tiempo estimado de juego**

De 10 a 25 minutos. Dependiendo del Número de personas que juegan.

## **Reglas**

Como el juego representa una semana en la vida de la persona, habrá 7 rondas, y cada ronda representará un día de la semana. Cada día habrá tantos turnos como personas jugando.

### **Definición de objetos y conceptos**

Cada carta representa una actividad que realiza en su semana y que le ocupa parte de su tiempo, pero que además tiene beneficios para su vida.

### **Acciones restrictivas**

- No puede dedicar más de 5 horas al día, a menos que juegue con horas sobrantes.
- Debe compartir lo que le proporciona una carta colectiva con, como mínimo, otro jugador.
- Debe elegir las cartas que aparecen en su turno.

## **Ética y privacidad**

En esta estrategia de aprendizaje conectado basada en juegos (GBNLS), hay varias consideraciones éticas y de privacidad integradas en el juego. En primer lugar, el juego respeta la privacidad de las personas que juegan al no requerir ni acceder a datos personales de sus dispositivos. La determinación del orden de turno se basa en criterios no intrusivos, como el número de aplicaciones instaladas o el tiempo de pantalla, lo que garantiza la privacidad de la información personal de las personas que juegan. En segundo lugar, el juego promueve el juego limpio siguiendo una mecánica de producción aleatoria para generar recursos, en la que las personas que juegan no tienen conocimiento previo de las cartas disponibles. Esta aleatoriedad evita cualquier ventaja injusta o parcialidad. Además, el juego fomenta la colaboración y el reparto mediante cartas colectivas, lo que subraya la importancia de la cooperación entre las personas que juegan. Por último, el juego reconoce los conflictos y dilemas, reflejando las consideraciones éticas de la vida real en la toma de decisiones, ya que las personas que juegan deben elegir cuidadosamente las cartas que se alinean con sus objetivos al tiempo que pueden afectar a otros.

## **Diseño social/**

### **Aspectos sociales**

DALicious week es principalmente un juego individual diseñado para que gane una sola persona. Sin embargo, la presencia de cartas colectivas y cartas perjudiciales se incorpora intencionadamente para fomentar las interacciones sociales entre las personas que participan. Estas cartas introducen dinámicas en las que las personas deben comprender cómo la generosidad o la "desgracia" de los demás pueden afectar a sus beneficios semanales, así como a los datos que deben gestionar en sus cartas.

### **Número de jugadores**

Este es un juego multijugador, por lo que debe haber al menos dos personas jugando. El juego es competitivo ya que es persona contra persona, lo que significa que todas las personas quieren ganar la partida. Aunque es competitivo, surge cierta colaboración entre quienes juegan como consecuencia de las cartas colectivas. Las personas sólo pueden obtener puntos de las cartas colectivas si comparten la misma cantidad de puntos con, al menos, otra persona.

### **Roles**

En este juego no hay roles diferenciados.

## Diseño del espacio

### Materiales de juego

#### El tablero de juego

Hay 5 tipos diferentes de tableros con gráficos de semana ideal diversos, también plantillas en blanco que permiten a las personas que juegan crear sus propios tableros con su semana ideal. No es imprescindible imprimir el tablero porque puede crear el suyo propio con una hoja de papel o escribiendo en el PDF.

#### 36 cartas normales

Las cartas normales tienen un icono en el centro que da una pista sobre el tipo de actividad que se realizará en ese tiempo libre. En la esquina superior izquierda, junto al reloj de arena, el número de horas que el jugador dedicará a esa actividad, y en la parte inferior, los beneficios que esa actividad le reportará en términos de energía (el número junto a la pila), descanso (el número junto a la hamaca), deporte (el número junto a la zapatilla de correr) y afecto (el número junto a las manos con el corazón).



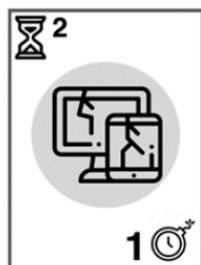
#### 10 cartas colectivas

Las cartas con la silueta de un grupo de personas en la esquina superior derecha son cartas colectivas. Estas cartas le permiten compartir una actividad con otras personas. Cada vez que una persona elige esa carta, debe compartirla con al menos otra persona y no más de dos. Esto significa que todos los beneficios de esa actividad (energía, deporte, descanso y salud) se sumarán a la semana de todas las personas que la realicen. Quienes sean invitados a la actividad disfrutan de los beneficios pero no dedican horas de su tiempo a esta actividad, por lo que actúa como horas "extra" en su beneficio.



## 20 cartas que hacen daño

Las cartas que hacen daño pueden darse a otra persona y hacerle perder tiempo debido a un acontecimiento inesperado. El número que aparece junto al reloj de arena (esquina superior izquierda) es el tiempo que quien jugar pierde al elegir esta carta, y el número que aparece junto al reloj bomba (esquina inferior derecha) indica las horas que quien recibe la carta pierde de sus 5 horas de tiempo libre al día. En el caso ejemplificado, la persona gasta 2 horas de su tiempo en donar una avería informática a otra persona que le hará perder 1 hora de su tiempo.



## Escenario/Arena

En el caso de este juego, el tablero de cada jugador/a se completa con lo que obtiene de las cartas. Cada jugador/a necesita un tablero. Los tableros pueden distribuirse al azar, eligiéndolos por turnos o ser diseñados por cada jugador (tableros en blanco). No es obligatorio que cada persona tenga un tablero diferente, pueden repetirse.



El tablero consta de dos partes principales: la parte superior incluye las 5 horas que cada jugador tiene para realizar actividades cada día, además hay una casilla en la parte superior para incluir aquellas horas extra que no se han gastado en días anteriores y que se pueden acumular. Esta parte superior tiene 8 columnas, siete correspondientes a los 7 días de la semana y 4 filas correspondientes a las categorías de beneficios que aportan las actividades que se realizan, de arriba abajo, energía (identificada con una pila), descanso (identificada con una hamaca), amor (identificada con unas manos y un corazón) y deporte (identificada con unas zapatillas de correr). Estas casillas deben rellenarse a medida que el jugador elige y realiza las actividades.

En la parte inferior del tablero hay una sección que muestra la semana ideal del la persona que juega, que se rellena al principio del juego (si no está rellena previamente) distribuyendo 30 horas entre los diferentes beneficios según sus preferencias o las instrucciones ofrecidas. Estas casillas deben marcarse al final de cada día, cuando hayamos obtenido el total de beneficios ofrecidos por las actividades realizadas ese día. Se barajan todos los tipos de cartas y se dejan juntos en una baraja. Cada vez que es el turno de un jugador/a, debe estar en el centro lo siguiente:

- 4 cartas boca arriba si son 2 jugadores.
- 6 cartas boca arriba si son más de 2 jugadores.

## **Requisitos físicos**

Cualquier situación en la que todas las personas que juegan puedan colocar un tablero (puede ser en un trozo de papel o en sus dispositivos) y cartas en un espacio compartido.

## **Adaptaciones**

Este juego fue diseñado para personas adultas en general, sin embargo, puedes adaptar el juego para cada grupo objetivo de las siguientes maneras.

- **Personas adultas jóvenes:**  
Completar la semana ideal en una hoja de cálculo en línea
- **Personas adultas que trabajan:**  
Presentación sobre las instrucciones que explica por qué este juego es apropiado para este contexto
- **Personas mayores:**  
Presentación de las instrucciones que explica por qué este juego es apropiado para este contexto. Tamaño de las tarjetas

## **Antes de jugar**

Aproveche cada momento del juego para reflexionar sobre los elementos presentados en cada fase. Al hablar de los tableros, haga hincapié en la importancia de mantener un uso equilibrado del tiempo libre que se ajuste a nuestras expectativas individuales y a nuestro estilo de vida. A lo largo del juego, haga hincapié en la importancia de interpretar el contenido de las cartas y anime a las personas que juegan a verbalizar las acciones que pretenden realizar, como diciendo, por ejemplo: "Voy a ver una película con Laura". Además, anime a las personas que juegan a reflexionar sobre las implicaciones de las cartas perjudiciales y las decisiones estratégicas que toman. Destaque la importancia de registrar los datos de cada actividad y de rellenar el tablero para crear la semana ideal. Al hacerlo, las personas que juegan pueden implicarse activamente en el juego y fomentar una comprensión más profunda de sus procesos de gestión del tiempo y de toma de decisiones.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

Semana DALliciosa es relevante para las personas adultas jóvenes, ya que hace hincapié en la gestión del tiempo y los datos, al tiempo que fomenta las actividades compartidas. El objetivo de los/as jugadores/as es lograr su "semana ideal" a través de la energía, el descanso, el ejercicio y las tareas relacionadas con el amor. El juego promueve la alfabetización en datos y el pensamiento estratégico con varias cartas, fomentando el compromiso y la colaboración entre jugadores/as en un entorno competitivo pero cooperativo.

## **Adultos en general**

El juego fomenta el aprendizaje de la alfabetización en datos mediante tableros personalizados e introduce elementos estratégicos con cartas normales, colectivas y perjudiciales, fomentando la colaboración y el compromiso entre personas de distintos grupos de edad y procedencias.

## **Trabajadores**

La semana DALicious mejora las habilidades de las personas para ilustrar y gestionar datos sencillos, pero también puede generar conversaciones entre colegas y crear espacios para el trabajo en equipo y el diálogo informal sobre el tiempo libre, la importancia de algunos factores para aumentar la salud mental, el bienestar, etc.

## **Mayores**

DALicious Week puede ayudar a las personas mayores a revitalizar su capacidad para manejar datos de forma dinámica. El formato de gráficos y cuadros de mando ofrece una forma de organizar los datos que puede resultar novedosa para determinadas franjas de edad y que también puede utilizarse para comprender datos sencillos que aparecen en la mayoría de los cuadros de mando que ofrecen las herramientas digitales.

## **Otros aspectos**

En el caso de este juego, cuando una carta que hace daño entra en acción la mecánica cambia porque un jugador no poseerá el mismo número de horas para gastar en su siguiente turno.

# Flujo de datos y colaboración

## Marco DALI

- **Elemento:** Comprometerse a través de los datos.
- **Subelemento:** Defensa de los datos.
- **Habilidad:** Comprender su influencia sobre los compañeros o las partes interesadas para ayudarles a entender el potencial y las aplicaciones de los datos.

## Indicadores de aprendizaje

Las personas que juegan son capaces de entender las pistas de los demás. Además, deben aplicar su creatividad basándose en su conocimiento de los datos para dar pistas.

## Inspiración para el juego

- **Juegos:** Hanabi.
- **Reglas y mecánicas reflejadas:** las personas que juegan son conscientes de las cartas de los demás jugadores pero no de las suyas propias e intentan jugar una serie de cartas en un orden específico.
- **Elementos y materiales reflejados:** cartas con números y categorías.

## DATABI

### Descripción del juego

DATABI es un juego de cartas cooperativo en el que las personas que juegan realizan un esfuerzo conjunto para lograr el orden secuencial de los cinco montones de cartas siguiendo los cuatro niveles de procesamiento de datos.

Inspirado en el juego Hanabi, las personas que juegan no pueden ver sus propias cartas, lo que crea una mecánica única de "todos contra el juego". A lo largo del juego, las personas deben dar pistas para describir el tipo de datos que poseen otras personas, lo que da lugar a debates sobre la privacidad. El juego promueve la comprensión de la propia influencia sobre otras personas o partes interesadas y fomenta la reflexión sobre el potencial y las aplicaciones de los datos. El juego fomenta la colaboración y puede adaptarse a diferentes grupos destinatarios. DATABI ofrece a las personas que juegan la oportunidad de desarrollar su comprensión de los datos y participar en la toma de decisiones estratégicas mientras trabajan en equipo.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Databi es un juego cooperativo, lo que significa que todos las personas que juegan pertenecen al mismo equipo. El objetivo del equipo es lograr el orden secuencial de los cuatro niveles de procesamiento de datos en cada una de las categorías. Por lo tanto, se crearán 5 montones de cartas sobre la mesa, uno por categoría, y juntos todos las personas que juegan tendrán que completar los cinco montones con las cartas siguiendo el orden de los niveles de procesamiento de datos.

### Mecánica del juego

Hay diferentes maneras de decidir quién empieza:

- La persona que tenga más aplicaciones instaladas en su teléfono.
- Quien que haya pasado más tiempo en pantalla el día anterior.
- O puede seleccionar un nombre al azar en la web (por ejemplo: <https://wheelofnames.com>).

Después de eso, el juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj durante el resto de la partida.

En cada turno, la persona debe elegir entre estas 3 acciones

Dar una pista  Descartar una carta  Jugar una carta



### Dar una pista

Cada vez que dé una pista deberá indicar a la otra persona a qué carta o cartas se refiere. Si su pista es una condición que incluyen varias cartas de la otra persona, debe señalar todas las cartas que siguen esa condición. Sólo puede dar una pista a una persona por turno. La pista puede ser cualquiera de las siguientes opciones:

- **Pista sobre una categoría de datos**  
El jugador que da la pista debe buscar una forma de describir la categoría de datos, PERO no se le permite mencionar el nombre de la categoría.

#### *Ejemplo*

De las cuatro cartas de Laura, dos son de la categoría Naturaleza, otra de la categoría Aprendizaje y otra de la categoría Economía, así que le doy una pista sobre la categoría Naturaleza: "Tienes en cuenta estos datos cuando te vas de excursión a la montaña". Si Laura me entiende correctamente, comprenderá

que las dos cartas que señalé mientras decía la pista son de la categoría Naturaleza.

- **Pista sobre un nivel de procesamiento de datos**

Aquella persona que proporciona la pista puede decir directamente a qué nivel de procesamiento de datos pertenecen la carta o cartas, recoger, analizar, compartir o publicar.

*Ejemplo*

De las cuatro cartas de Laura, tres pertenecen al nivel Recoger y otra al nivel Compartir, así que decido señalar las cartas del nivel Recoger y decirle que esas tres pertenecen a ese nivel.

- **Pista sobre lo que no hay**

También puede dar pistas sobre lo que un jugador no tiene entre sus cartas.

*Ejemplo*

En el ejemplo anterior, puedo indicar a Laura que no tiene ninguna carta del nivel publicar.

No olvides apuntar cuando utilice una pista.

### **Para descartar una carta**

No puedes ver tu carta hasta que decides descartarla. Una vez que lo decidas, pones tu carta boca arriba, para que todos los jugadores puedan verla, incluso tú, y dejas la carta en el mazo de descarte.

No olvides que descartar una carta conlleva ganar una pista, así que anótalo para llevar la cuenta de las pistas.

### **Para jugar una carta**

Cuando juegas una carta para colocarla en el centro, pueden ocurrir dos situaciones:

1. La carta elegida es correcta  
¡Enhorabuena! Tome una nueva carta sin mirarla y será el turno de la siguiente persona.
2. La carta elegida es incorrecta  
¡Oh, no! Todos pierden una vida. Tome una nueva carta sin mirarla y será el turno de la siguiente persona.

### **El juego puede terminar de tres maneras diferentes:**

1. Cada una de las personas que juega ha perdido todas sus vidas. Lo siento, se acabó el juego. Esta es la única forma en que pueden perder.
2. Habéis completado todas las categorías... ¡Felicidades!

3. Alguien ha cogido la última carta de la baraja, el juego está a punto de terminar. Es la ronda final. Después, debes contar los puntos: un punto por cada carta que se haya jugado correctamente.

## Reglas

Baraje las cartas. Dependiendo del Número de personas que juegan, deberá distribuir el siguiente número de cartas a cada persona:

- **De 2 a 3 jugadores/as: 5 cartas cada uno.**
- **4+ Jugadores/as: 4 cartas cada uno.**

A diferencia de otros tipos de juegos de cartas, en DATABI no se permite ver las propias cartas. Por lo tanto, cada persona debe sostener sus cartas con el dorso hacia sí misma. Al hacer esto, las caras de las cartas deben ser visibles para el resto de personas, pero no para usted mismo/a.

### Definición de objetos y conceptos



Naturaleza



Economía



Fisiológicos



Aprendizaje



Redes sociales



Nivel 1: "Recoger datos"



Nivel 2: "Analizar datos"



Nivel 3: "Compartir datos"



Nivel 4: "Publicar datos"

El tablero de vidas y pistas incluye estos elementos del juego, que son compartidos por todas las personas que juegan:

### Pistas

Cada persona comienza el juego con 10 pistas. Tiene que anotar cada vez que utilice una pista, por ejemplo, tachando una lupa en la hoja de registro o escondiéndola con un objeto pequeño. También tiene que anotar cuándo gana una pista. Por ejemplo, puede mover un objeto pequeño de un lado a otro para llevar la cuenta de las pistas que tiene, o puede anotarlos en el espacio en blanco proporcionado. Cada persona comienza la partida con 3 vidas. Una vez perdidas, estas vidas no se pueden recuperar. Tache un corazón cada vez que pierda una vida. Si no tiene el tablero de vidas y pistas no se preocupe, siempre puede utilizar un papel y un bolígrafo o incluso las notas de su teléfono para anotar esta información.

## **Tiempo estimado de juego**

De 25 a 45 minutos.

## **Ética y privacidad**

En DATABI, entran en juego los aspectos éticos y de privacidad, ya que las personas que juegan deben describir el tipo de datos que poseen otros jugadores. Esto puede suscitar debates sobre la privacidad de nuestros datos personales. El juego anima a las personas que juegan a ser conscientes de la sensibilidad y la privacidad de los datos mientras participan en la resolución colaborativa de problemas.

## **Diseño social**

### **Aspectos sociales**

DATABI es un juego altamente social centrado en el trabajo en equipo y la colaboración. El objetivo principal es ganar juntos como un equipo, haciendo hincapié en la importancia de la comunicación y la comprensión de la complejidad del procesamiento de datos.

### **Número de personas que juegan**

De 2 a 6 personas.

### **Roles**

En este juego, no hay roles específicos asignados individualmente a las personas que juegan; en su lugar, todas las personas participantes son consideradas parte del equipo, actuando el grupo como "verdadero jugador". Este enfoque subraya la importancia del trabajo en equipo y de la colaboración, ya que el éxito del equipo depende de los esfuerzos conjuntos de todos sus miembros.

### **Requisitos físicos**

Cualquier situación en la que todos las personas que juegan puedan colocar cartas de forma que no puedan ver sus propias cartas, pero el resto de las personas que juegan sí. Además de esto, las personas que juegan necesitarán un espacio común en el que se puedan colocar las cartas y todos las personas que juegan puedan verlas.

### **Adaptaciones**

Este juego ha sido diseñado para personas adultas en general, no obstante, puede adaptarlo a cada grupo destinatario de las siguientes maneras.

- **Personas que trabajan**

Realice una presentación sobre las instrucciones que explique por qué este juego es apropiado para este contexto.

- **Personas mayores**

Ofrezca una presentación sobre las instrucciones que explique por qué este juego es apropiado para este contexto. Utilice el ayudamemoria.

- **Otros grupos**

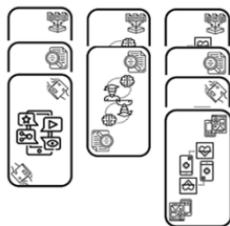
*Las instrucciones incluyen algunas ideas sobre cómo hacer el juego más difícil.*

## Diseño del espacio

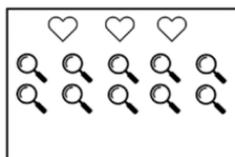
### Materiales de juego

45 cartas divididas en 5 categorías. En cada categoría hay:

- 3 cartas del nivel 1 Recoger datos, por lo que hay 15 en total en todas las categorías.
- 3 cartas del nivel 2 Analizar datos, por lo que hay 15 en total en todas las categorías.
- 2 cartas del nivel 3 Compartir datos, así que 10 en total en todas las categorías.
- 1 carta de nivel 4 publicar datos, así que 5 en total en todas las categorías.



Un tablero de vidas y pistas o algo para tomar notas (por ejemplo, un bloc de notas) Sólo se utiliza un tablero de vidas y pistas para todos las personas que juegan.



Un ayudante de memoria para cada jugador que lo necesite.

	1	2	3	4

## **Antes de jugar**

Por favor, recuerde que en DATABI, aunque completar la secuencia de cartas es importante, la verdadera esencia del juego reside en la capacidad de comunicar eficazmente y hacer comprender a los demás el significado de cada categoría y su correspondiente nivel de procesamiento de datos. El juego sirve de plataforma para concienciar sobre nuestra influencia en los demás y sobre cómo podemos ayudarles a reconocer el valor y el potencial de sus propios datos. Desafía a las personas que juegan a articular el significado que hay detrás de cada acción y a fomentar una comprensión más profunda del impacto de los datos.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

DATABI es relevante para las personas más jóvenes como juego de cartas cooperativo que fomenta la alfabetización en datos, la toma de decisiones estratégicas y el trabajo en equipo. Las personas que juegan trabajan juntas para conseguir ordenar secuencialmente las cartas que representan los niveles de procesamiento de datos, fomentando la reflexión sobre la privacidad de los datos y sus aplicaciones. Fomenta la comprensión de la influencia de los datos entre pares y se adapta a diferentes grupos objetivo.

### **Personas adultas en general**

El juego es relevante para las personas adultas en general como juego de cartas cooperativo que mejora la alfabetización en datos, el trabajo en equipo y el pensamiento estratégico. Su mecánica única de "todas las personas que juegan contra el juego" crea debates atractivos sobre la privacidad y las aplicaciones de los datos, lo que lo hace adaptable a diversos grupos objetivo.

### **Personas que trabajan**

Esto permite comprender el potencial y las aplicaciones de los datos, pero también ayuda a consolidar las dinámicas de cooperación y a ayudar a los compañeros de trabajo a crear diálogos y a mejorar su lenguaje para cooperar en tareas complejas. También es perfecto para la creación y cohesión de equipos.

### **Personas mayores**

DATABI ayudará a las personas que juegan a comprender cómo se procesan los datos que les rodean y cómo este procesamiento afecta a sus vidas, gracias a los ejemplos que les proporcionan sus amistades.

### **Otros aspectos**

En DATABI no hay un/a único/a ganador/a, o ganan todos las personas que juegan o no gana nadie.

# La alfabetización de datos por partes

## Marco DALI

- **Elemento:** Comprometerse a través de los datos.
- **Subelemento:** Defensa de los datos.
- **Habilidad:** Comprender su influencia sobre los compañeros o las partes interesadas para ayudarles a entender el potencial y las aplicaciones de los datos.

## Indicadores de aprendizaje

Las personas que juegan serán más conscientes de la importancia de las contraseñas seguras, los términos y conceptos de la alfabetización en datos.

## Inspiración para el juego

Las escape room son un tipo de juego muy conocido. Las influencias de la DALI Escape Room provienen más de las películas de atracos y de descifrar códigos, como The Imitation Game o Jungla de Cristal, en las que descifrar un código conduce a un objetivo final.

## DaLi Escape Room

### Descripción del juego

Para facilitar la accesibilidad, la Sala de Escape de Dalí es una experiencia totalmente en papel que promueve principalmente el uso de contraseñas seguras. Mientras juegan a la Escape Room, las personas que juegan se encontrarán con palabras y conceptos relacionados con la alfabetización en datos antes de descubrir, con suerte, la solución, lo que ayuda a definir la propia alfabetización en datos.

## Diseño epistémico

### Objetivo del juego

Descifre el código y aprenda la serie de contraseñas utilizadas para desbloquear la cámara acorazada del multimillonario Bill Jobsmusk.

## Mecánica del juego

- Resuelve el puzzle x 1 >> Resuelve el puzzle x 2 >> Resuelve el puzzle x 3 >> Resuelve el puzzle x 4 >> Resuelve el puzzle x 5, Resuelve el puzzle x 6 >> Resuelve el puzzle x 7 >> Resuelve el puzzle x 8 >> Descifra la frase del código >> Escape Room Completo.

## Reglas

La DALI Escape Room sólo tiene una regla, las personas que juegan deben completar el juego en un plazo de tiempo asignado. Se recomienda que este plazo se fije en 45 minutos, a partir del momento en que las personas que juegan miran el primer enigma. Sin embargo, las personas que facilitan pueden aumentarlo si desean dar más tiempo.

## Tiempo estimado de juego

Aproximadamente 1 hora.

## Ética y privacidad

No existen problemas éticos o de privacidad asociados a la DALI Escape Room.

## Diseño social

### Aspectos sociales

La DALI Escape Room es un ejercicio basado en el trabajo en equipo, ideal para 2 a 6 jugadores. Se debe animar a las personas que juegan a trabajar juntas, utilizando sus habilidades comunicativas para informarse mutuamente de sus ideas y posibles enfoques para encontrar una solución a cada enigma individual. Si las personas que juegan se quedan atascadas, quienes facilitan deben tratar de ofrecerles información de manera que no desvelen por completo la respuesta al enigma. Hacer afirmaciones como “me pregunto si el objeto A va con el objeto B” suele ayudar a centrar y concentrar la mente de las personas al tiempo que les permite resolver los rompecabezas por sí mismos.

## Número de personas que juegan

La DALI Escape Room ha sido diseñada para ser jugada por entre 2 – 6 personas.

## Roles

Las personas que juegan asumen el papel de descifradores de códigos que deben descifrar palabras ocultas en una serie de rompecabezas. El juego también requiere un facilitador. El trabajo quien facilita consiste en introducir la historia de fondo del juego, mantener el tiempo, ayudar a las personas que juegan cuando se atasquen y responder a cualquier pregunta que las personas que juegan puedan tener sobre la alfabetización en datos cuando surjan.

## Requisitos físicos

Como la DALI Escape Room se basa principalmente en rompecabezas de palabras, las personas que juegan deben saber leer y escribir para poder jugar. Más allá de esto, una aptitud para el trabajo en equipo y la capacidad de comunicarse bien son beneficiosas.

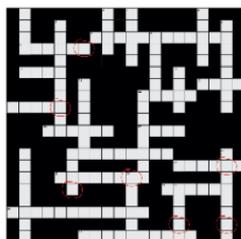
## Diseño del espacio

### Materiales de juego

Los materiales del juego son todos de papel y requieren ser impresos en hojas de papel A4. Algunos materiales requieren ser recortados, en cuyo caso aparece en la página un icono con unas tijeras. Se incluyen los siguientes materiales.

#### Crucigrama

Un crucigrama centrado en los términos de la alfabetización digital y su significado. Los espacios específicos dentro del crucigrama están marcados con círculos rojos. Al resolver el crucigrama las personas que juegan pueden utilizar las letras de los espacios marcados para descifrar una palabra clave.



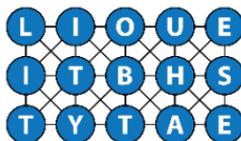
#### Alineación de palabras

Una serie de palabras con fondo gris impresas en tiras de papel. Al colocarlas una sobre otra en la posición correcta, tanto horizontal como verticalmente, se revelará una palabra.



#### Cuadrícula de palabras

Una cuadrícula de letras sobre la que las personas que juegan deben trazar un camino específico para revelar algunas palabras clave.



#### Puzzle Bonza

Un crucigrama roto en pequeñas piezas, cada una de las cuales contiene al menos 2 letras. Las personas que juegan deben armar el rompecabezas, como un rompecabezas, para revelar la palabra clave.



## Código Vigènere

Auténtico sistema de cifrado, el código Vigenere consta de 3 componentes que deben utilizarse conjuntamente para descifrar 2 palabras clave. Aunque el enigma parece complejo, una vez que las personas que juegan comprenden el sistema utilizado, resolverlo resulta sencillo.

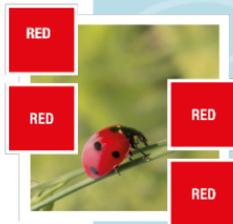


L I T E R A C Y

E W G E M I I Y E M

## Fotos y colores

Una serie de imágenes que muestran objetos de un color determinado y pequeños cuadrados de colores. Tomando la primera letra de cada uno de los objetos de las imágenes y haciendo coincidir el color con el número de cuadrados correspondientes, las personas que juegan pueden descifrar 2 palabras clave.



## Palabra impar

Seis tiras de papel con fondo azul y palabras impresas en ellas. Las personas que juegan deben descubrir qué palabra es la impar. La solución a este rompecabezas es sorprendentemente sencilla, ¡de hecho está escrita en el propio rompecabezas!

C R E A T E  
A N I M A T E  
D I G I T A L  
C I T I Z E N S H I P  
P R I V A C Y  
R E L E V E N C E

## Faltan vocales

Una simple cuadrícula de casillas, cada una de las cuales contiene una letra. Las personas que juegan deben añadir las vocales que faltan para descifrar lo que se les dice.

T	H	S	N
F	R	M	T
N	S	K	Y
T	S	L	V
N	G	T	H
P	Z	Z	L

## El Jerográfico

Una hoja de papel con imágenes, símbolos matemáticos y letras impresas. Las personas que juegan deben descifrar el código para descubrir el orden de las palabras clave que han descubierto en los demás rompecabezas. Esto les proporcionará una frase relacionada con el significado de la alfabetización en datos.

←-sh+ ☁-wa+, t+ 📺-lf+, 📺a=+,  
📺p=e+h+ 📺v=, 📺ba+ 📺-sto+  
📺-di+, 📺-lph+, f+ 📺x=u+ 📺-am+  
📺-ro+ 📺y=v+.

## **Adaptaciones**

Al estar construida a partir de una serie de rompecabezas entrelazados, la adaptación de la sala de escape es excepcionalmente problemática. Cambiar un rompecabezas bien podría romper todo el juego. Por esta razón no hay adaptaciones que hacer más allá de proporcionar a las personas que juegan tiempo adicional para completar la sala de escape si así lo desea.

## **Antes de jugar**

La DALI Escape Room requiere un poco de trabajo antes de que esté lista para jugar. Cada uno de los elementos debe imprimirse en papel A4. Algunos elementos, marcados con un icono de tijera, también requieren ser recortados. Donde se vea el icono de la tijera, recorte cada elemento hasta el borde exterior de su borde negro o blanco.

También se recomienda mezclar todos los componentes del rompecabezas y colocarlos en un sobre que pueda entregarse a las personas que juegan.

Antes de comenzar el juego, facilite el briefing, que se encuentra en las instrucciones del juego. Pregunte si todos están listos para empezar y dígales que disponen de 45 minutos desde el momento en que abran el sobre para completar el juego.

## **Características de los distintos grupos destinatarios**

### **Jóvenes**

El juego es relevante para las personas adultas jóvenes, ya que satisface su naturaleza inquisitiva. Es más probable que las personas adultas jóvenes reconozcan y disfruten del formato del juego que cualquiera de los otros grupos destinatarios.

### **Personas adultas en general**

Este juego debería atraer a las personas adultas en general debido a su diseño basado en rompecabezas.

### **Personas que trabajan**

Debido a la cantidad de tiempo que se requiere para jugar a este juego, puede que no resulte tan atractivo para las personas que trabajan como los otros grupos objetivo. Sin embargo, las personas que trabajan seguirán adquiriendo una sensación de logro y, con suerte, conocimientos adicionales a través de la resolución de los rompecabezas que se les presentan.

### **Personas mayores**

Aunque las personas mayores son el grupo objetivo con menos probabilidades de haberse encontrado antes con una sala de escape, son posiblemente el grupo al que más atraerá la Sala de Escape Dalí. Aunque parezca un estereotipo, los personas mayores son notorios/as solucionadores/as de rompecabezas, y los elementos de rompecabezas de la Sala de Escape deberían atraerles mucho. Esto, combinado con los aspectos sociales de trabajar en equipo y comunicarse entre sí, significa que la Sala de Escape Dalí puede ser la herramienta educativa ideal para las personas mayores.

### **Otros aspectos**

Consulte las instrucciones del juego para saber cómo facilitar la Sala de Escape y resolver sus numerosos secretos.

**Este juego SOLO ESTÁ DISPONIBLE EN INGLÉS.**





# DaLi



## Data Literacy for Citizenship



UNIVERSITY  
OF BERGEN



SLATE



Coventry  
University



Universitat  
de les Illes Balears

FAU

Friedrich-Alexander-Universität  
Erlangen-Nürnberg



Institut für  
Lern-Innovation



Erasmus+

### **DALI: Data Literacy for Citizenship**

Project Number: 2020-1-N001-KA204-076492

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de la presente publicación no implica la aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de sus autores y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella de la información contenida en la misma.

