

# Print & Play DATABI

## Preparación

Asegúrese de tener acceso a una impresora de alta calidad y papel con el grosor adecuado para imprimir las tarjetas. Recomendamos el uso de papel A4, cartulina o papel fotográfico con un gramaje de 80 g/m<sup>2</sup> o más.

## Impresión de las tarjetas

Imprima las tarjetas en papel A4 y asegúrese de seleccionar la opción de imprimir a tamaño real o sin escalado. Esto garantizará que las tarjetas se impriman en las dimensiones correctas. Si su impresora tiene la opción de impresión a doble cara, puede seleccionarla para imprimir tanto el anverso como el reverso de las tarjetas en una sola hoja. Si no utiliza esta opción, deberá imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas por separado.

## Corte de las tarjetas

Una vez que sus tarjetas impresas estén secas, utilice una regla y un cortador o una guillotina para recortar las tarjetas. Asegúrese de seguir las líneas de corte dentro del archivo PDF y corte con la mayor precisión posible para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si desea que sus tarjetas tengan esquinas redondeadas, puede utilizar un troquelador de esquinas para darles un acabado más profesional.

## Inserción de las tarjetas (opcional)

Después de recortar sus tarjetas, puede colocarlas en fundas transparentes de tamaño estándar para cartas de juego. Si ha impreso su tarjeta a doble cara, coloque una tarjeta en una funda individual. Si ha impreso el anverso y el reverso de sus tarjetas por separado, deberá hacer coincidir el anverso de cada tarjeta con la correspondiente parte trasera antes de colocarlas en la funda.

## Instrucciones del juego

Puede imprimir las instrucciones en una hoja de papel A4 para usarlas como referencia mientras juega, si lo desea. Sin embargo, recomendamos leerlas en formato digital para proteger el medio ambiente.

## Tableros pequeños y listas de juego

Estos solo deben imprimirse en un lado y cortarse a lo largo de las marcas de corte.

## ÍNDICE

Instrucciones \_\_\_\_\_ 2

Tarjetas \_\_\_\_\_ 11

Tableros \_\_\_\_\_ 23



Dali Data Literacy for  
Citizenship Project Number:  
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitizens.eu  
@DaLi\_Citizens



# DATABI

## Objetivo de aprendizaje:

Comprender su influencia sobre los compañeros/as o las partes interesadas para ayudarles a entender el potencial y las aplicaciones de los datos.

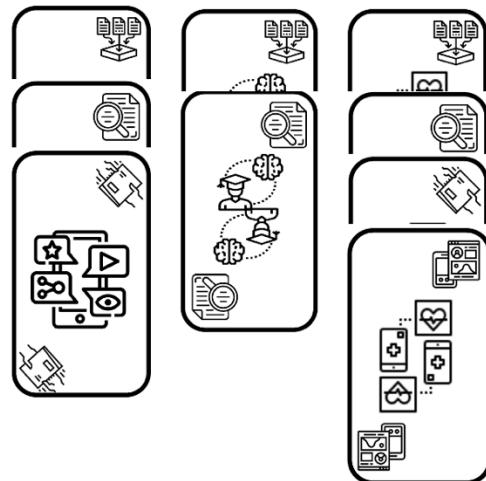
## Elementos del juego:

- 45 cartas separadas en 5 categorías. En cada categoría hay:
  - 3 cartas del nivel 1 Recoger datos, por tanto 15 en total en todas las categorías.
  - 3 cartas del nivel 2 Analizar datos, por tanto 15 en total en todas las categorías.
  - 2 cartas del nivel 3 Compartir datos, por tanto 10 en total en todas las categorías.
  - 1 carta del nivel 4 Publicar datos, por tanto 5 en total en todas las categorías.
- Un tablero de vidas y pistas o algo para apuntar (como una libreta)  
Solamente hace falta uno para todas las personas que juegan  
Si tienes el pack del juego, puedes borrar en el tablero con agua.
- Un tablero de memoria para las personas que lo necesiten  
Si tienes el pack del juego, puedes borrar en el tablero con agua.
- Algo para llevar la cuenta (¡puedes usar legumbres!)

## 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 tratamiento de datos en cada una de las categorías. Por lo tanto, se crearán 5 montones de cartas sobre la mesa, uno por categoría, y todas las personas que juegan tendrán que completar los cinco montones con las cartas siguiendo el orden de los niveles de tratamiento de datos. El orden de los niveles de tratamiento de datos es, primero, Recoger datos; segundo, Analizar datos; tercero, Compartir datos y, por último, Publicar datos.

Las cartas incluyen dos elementos: en el centro la categoría de los datos y en las esquinas el nivel de tratamiento de los datos.



## Categorías de datos



Naturaleza



Economía



Fisiológicos



Aprendizaje



Redes sociales

## Nivel de tratamiento de los datos



Nivel 1: Recoger datos



Nivel 2: Analizar datos



Nivel 3: Compartir datos



Nivel 4: Publicar datos

## Preparación:

Se barajan las cartas. Dependiendo del número de jugadores/as, hay que distribuir las siguientes cartas a cada persona:

- 2 o 3 jugadores/as: 5 cartas
- 4 o más jugadores/as: 4 cartas

### Importante

A diferencia de otros juegos de cartas, aquí no está permitido ver tus propias cartas. Por lo tanto, cada persona debe coger las cartas que tiene en la mano de manera que vea el reverso de las cartas. Al hacer esto, las caras de las cartas deben ser visibles para el resto de personas, pero no para ti mismo/a.

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



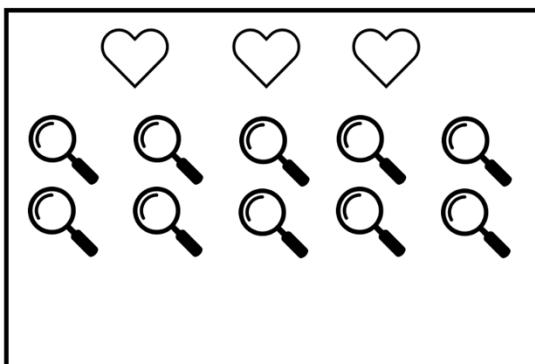
### Pistas

Todos empezáis con 10 pistas. Hay que anotar cada vez que se utiliza una pista, (por ejemplo, tachando una lupa, escondiéndola con un objeto pequeño, ...). También tienes que anotar cuándo ganas una pista (cuando alguien descarta una carta el equipo obtiene una pista). Puedes hacer avanzar o retroceder tu pequeño objeto para seguir las pistas que tienes o puedes anotarlas en el espacio en blanco de abajo.



### Vidas

Todos empezáis el juego con 3 vidas. Estas vidas no se pueden recuperar. Tienes que tachar un corazón cada vez que pierdas una vida.



Si no tienes el tablero de vidas y pistas no te preocupes, siempre puedes utilizar un papel y un bolígrafo o incluso las notas de tu teléfono para anotar esta información.

### ¿Quién empieza?

Hay diferentes formas de decidirlo:

- La persona que tenga más aplicaciones instaladas en su teléfono.
- Quien haya pasado más tiempo de pantalla el día anterior.
- O puedes sortearlo con una web (por ejemplo: <https://wheelsofnames.com>)

Después, puedes seguir en el sentido de las agujas del reloj el resto de turnos.

## Cómo se juega:

Cada turno debes elegir entre estas acciones:

**Dar una pista**  **Descartar una carta**  **Jugar una carta**



Pista sobre categoría



Pista sobre nivel



Pista sobre lo que no hay

### 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 categoría de datos**

Aquella persona que da la pista debe buscar una forma de describir la categoría de datos, **PERO** no está permitido mencionar el nombre de la categoría.

##### Ejemplo

De las cuatro tarjetas de Laura, dos son de la categoría Naturaleza, otra de la categoría Aprendizaje y otra de la categoría Economía, así que decido dar una pista sobre la categoría Naturaleza: "Tienes en cuenta estos datos cuando vas de excursión a la montaña". Si Laura me entiende bien, comprenderá que las dos tarjetas que he señalado mientras decía la pista son de la categoría Naturaleza.

#### **Pista sobre el nivel de tratamiento de datos**

Aquella persona que da la pista puede decir **directamente** a qué nivel de tratamiento 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 una persona no tiene entre sus cartas.

##### Ejemplo

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

**No olvides apuntar cada vez que deis una pista.**

## Descartar una carta

No puedes ver tu carta hasta que decides descartarla. Una vez que lo decidas, pones tu carta boca arriba, para que todas las personas que juegan 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.

## Jugar una carta

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

- a. La carta elegida es correcta

¡Felicitaciones! Toma una nueva carta sin verla y le toca a la siguiente persona.

- b. La carta elegida es incorrecta

¡Oh no! Todos perdéis una vida. Toma una nueva carta sin verla y es el turno de la siguiente persona.

## Fin de la partida:

El juego puede terminar de tres maneras diferentes:

1. Habéis perdido todas vuestras vidas. Lo siento, se acabó el juego. Esta es la única forma en la que perdéis.
2. Todos habéis completado todas las categorías... ¡Ganadores y ganadoras!
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.

## Extras:

### Adaptación: Tablero de memoria

	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Si quieras centrarte en tu creatividad para dar pistas y en tu alfabetización en datos, es recomendable utilizar el tablero de memoria.

El tablero de memoria es una tabla con las categorías y niveles de datos, y puedes utilizarla con legumbres u objetos pequeños que puedas mover. Cada vez que recibas una pista sobre tus cartas, deberás colocar tus pequeños objetos sobre la pista que alguien te haya dado.

De esta forma, puedes crear tu propia estrategia para representar las pistas en tu tablero de memoria. Por ejemplo, si recibes una pista sobre dos tarjetas de la categoría "Recopilar datos", puedes colocar dos objetos pequeños sobre ese símbolo. Más tarde, cuando reciba una pista sobre la categoría de una de ellas, podrá mover el objeto pequeño a la categoría correspondiente.

### ¿Demasiado fácil?

Si el juego es demasiado fácil, puedes describir el nivel de tratamiento de datos en lugar de decirlo directamente. En este caso, tendrás que decir previamente qué tipo de pista vas a dar: categoría de datos o nivel de tratamiento de datos.

Por ejemplo:

De las cuatro tarjetas de Laura, tres pertenecen al nivel Recoger y otra al nivel Compartir, así que decido señalar las tarjetas del nivel Recoger y le digo: "Esta es una pista sobre el nivel de tratamiento de los datos. Para trabajar con estos datos, he hecho un cuestionario" y señalo las diferentes tarjetas.

### ¿Aún sigue siendo fácil?

Puedes aumentar aún más el nivel de dificultad describiendo al mismo tiempo la categoría de datos y el nivel de procesamiento de datos PERO sin decir qué tipo de pista estás dando, de modo que la otra persona tenga que entender la pista, pero también entender el tipo de pista (nivel o categoría).



## Adaptaciones de DATABI:

El tablero de memoria es una adaptación de DATABI para que el juego sea lo más lúdico y divertido posible.

**DATABI en el trabajo:** DATABI comprende el potencial y las aplicaciones de los datos, pero también ayuda a consolidar las dinámicas de cooperación y ayuda a los/as compañeros/as de trabajo a crear diálogos y a mejorar su lenguaje para cooperar en tareas complejas. También es perfecta para la creación y cohesión de equipos.

**DATABI para personas mayores:** Si se siente más cómodo, utilice el tablero de memoria. DATABI le ayudará a comprender cómo se procesan los datos que le rodean y le ayudará a entender cómo este procesamiento está afectando a su vida, gracias a los ejemplos que le darán sus amigos/as. Si no entiende los ejemplos, no dude en pedir ayuda y aprender juntos en equipo.

Databi está bajo la licencia [CC BY 2.0](#).



[dalicitizens.eu](http://dalicitizens.eu)

[um.es/dliteracy](http://um.es/dliteracy)

[@DaLi\\_Citizens](https://twitter.com/DaLi_Citizens)

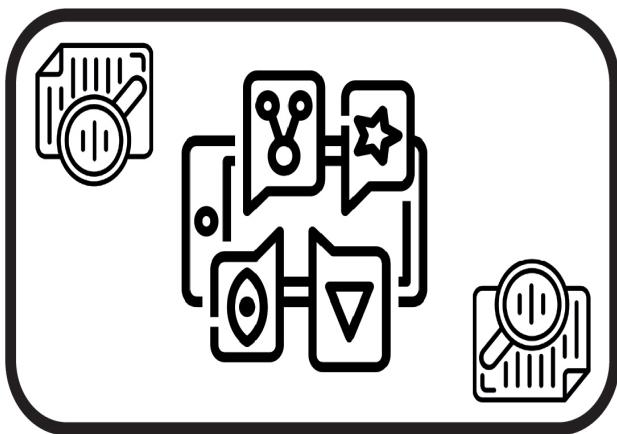
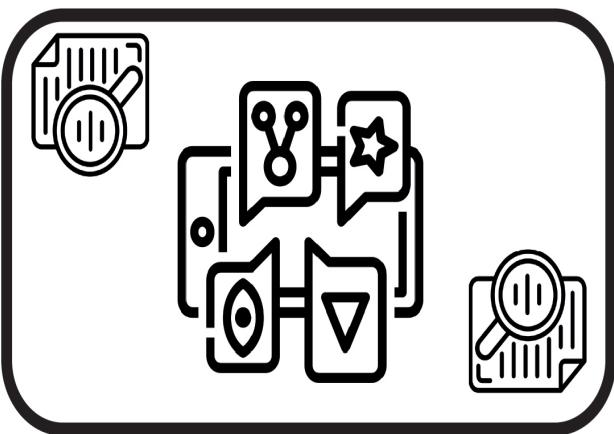
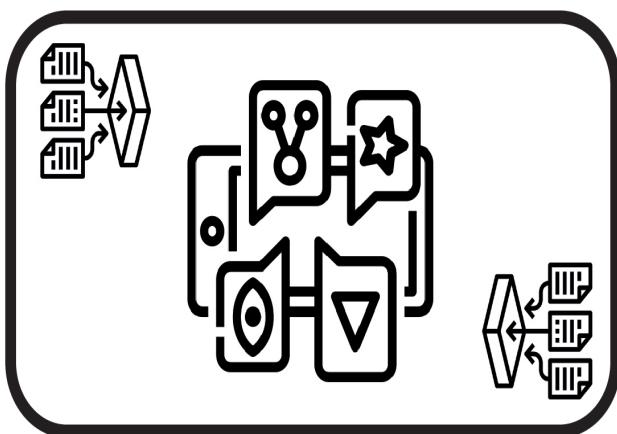
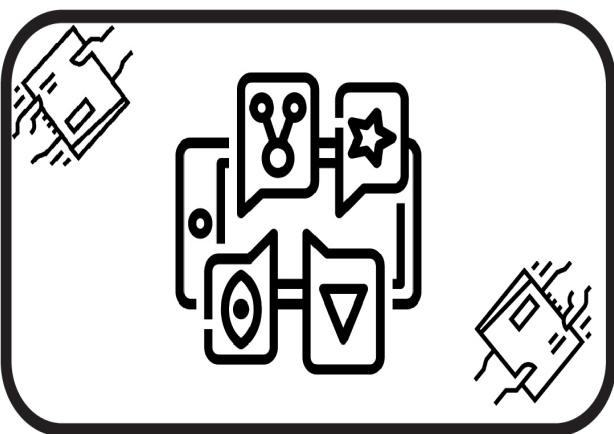
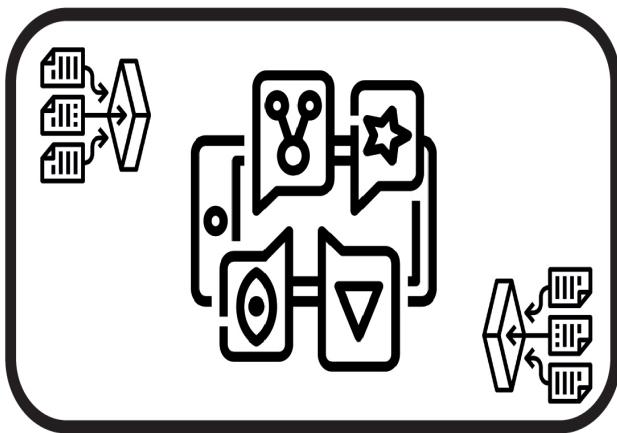
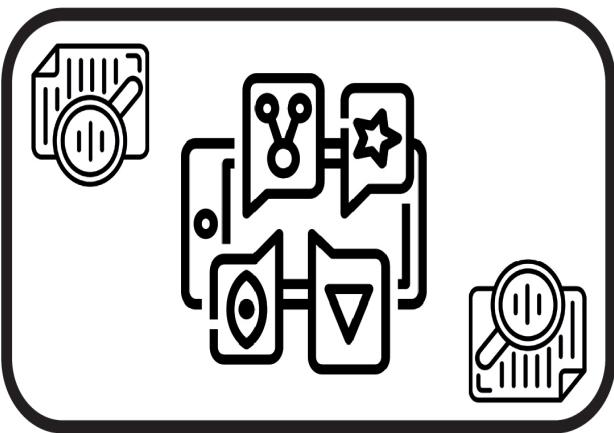
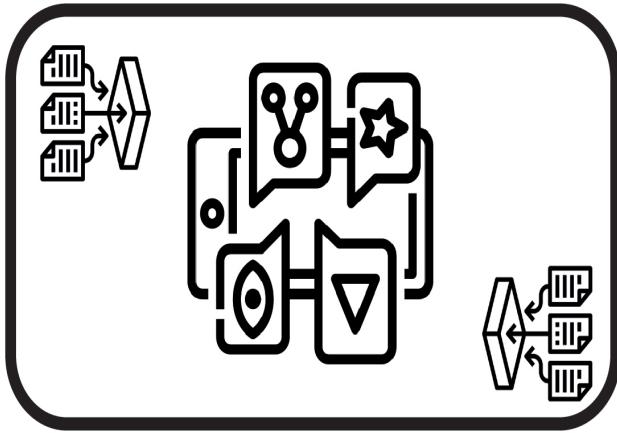
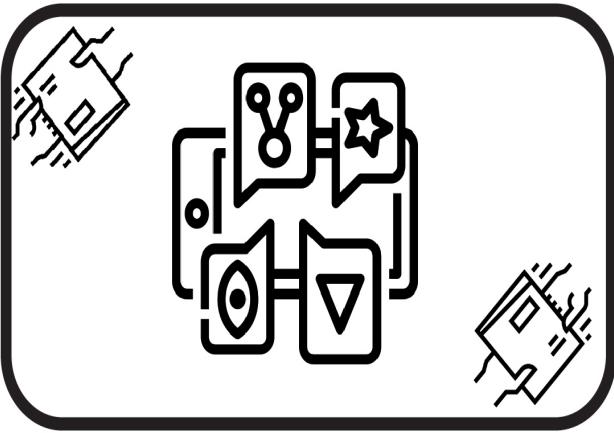


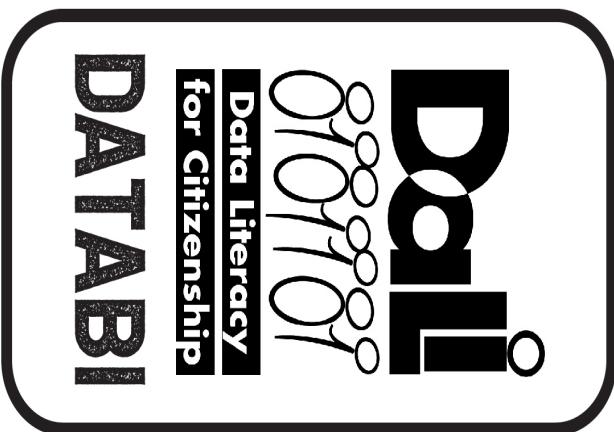
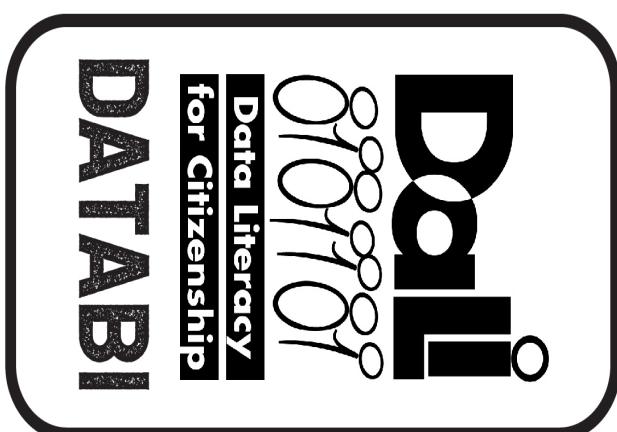
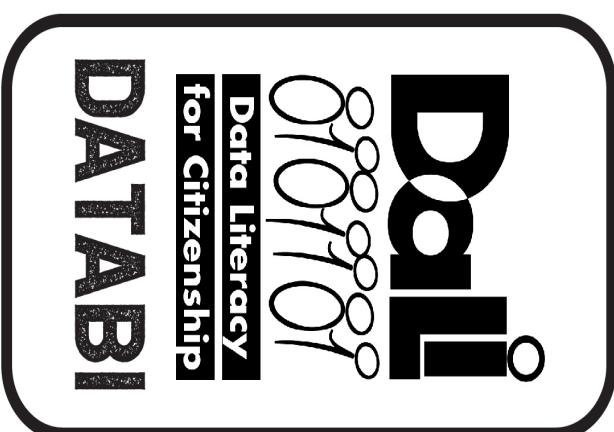
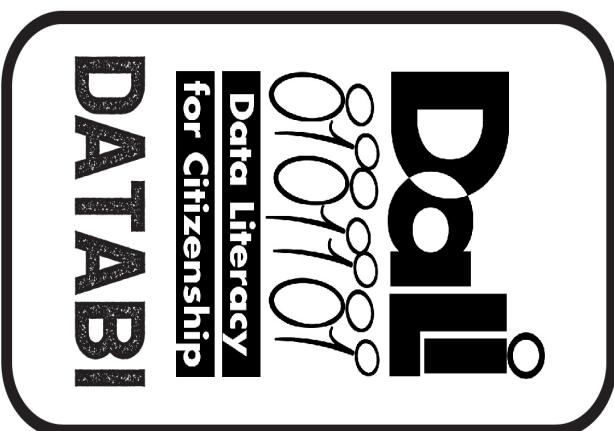
Co-funded by  
the European Union

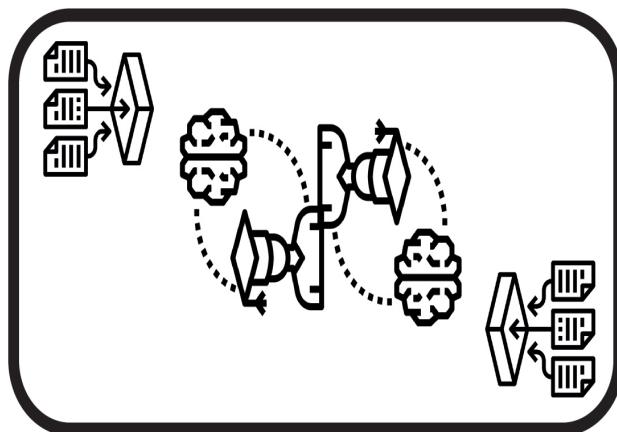
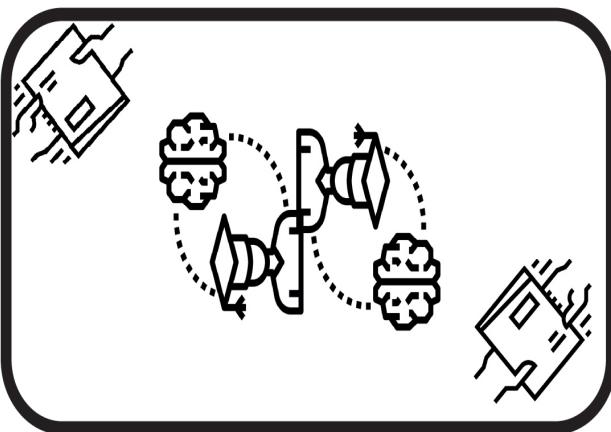
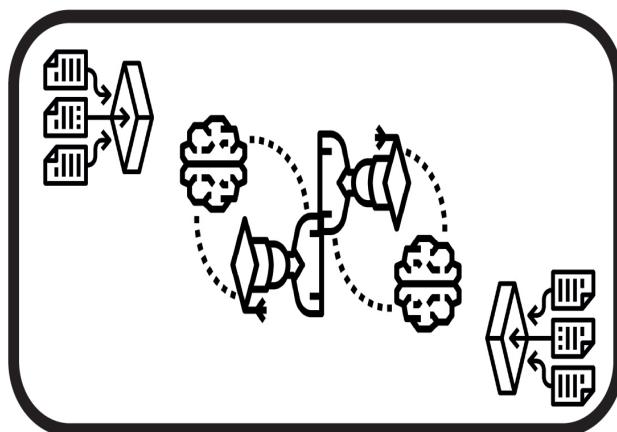
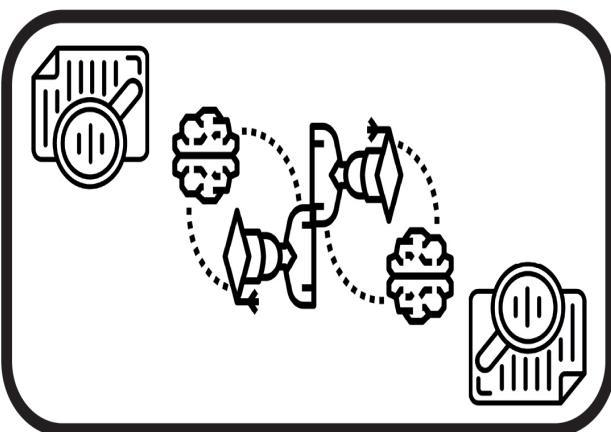
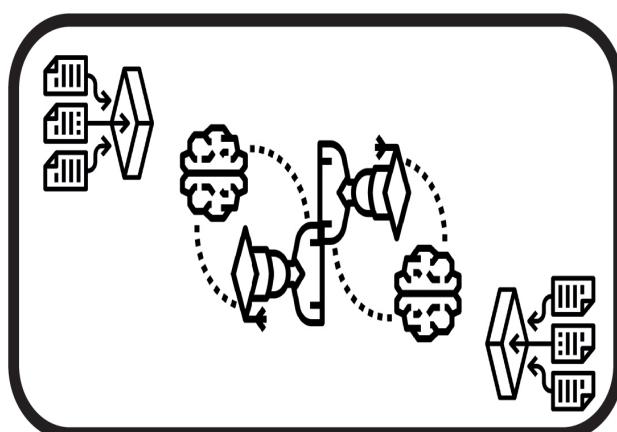
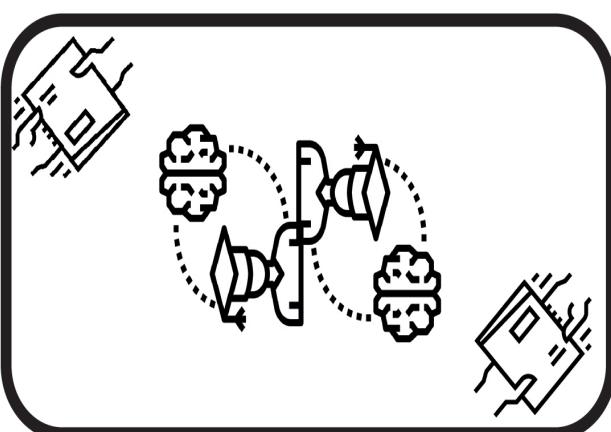
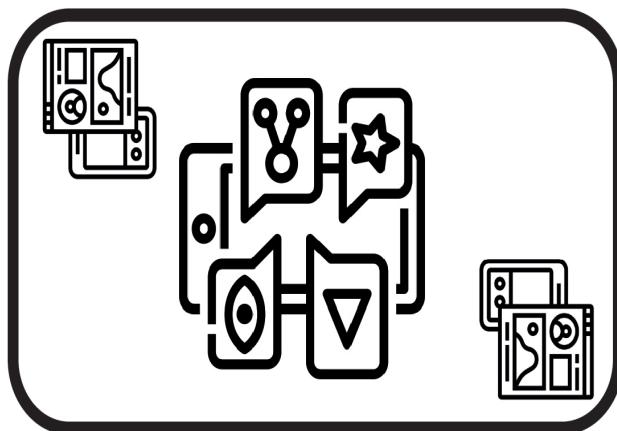
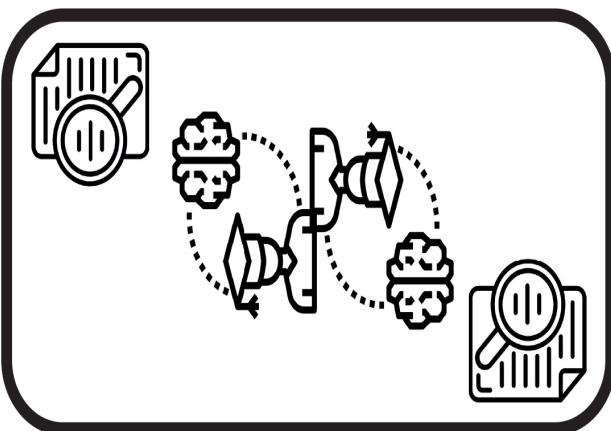
**Dali Data Literacy for Citizenship Project Number: 2020-1-NO01-KA204-076492**

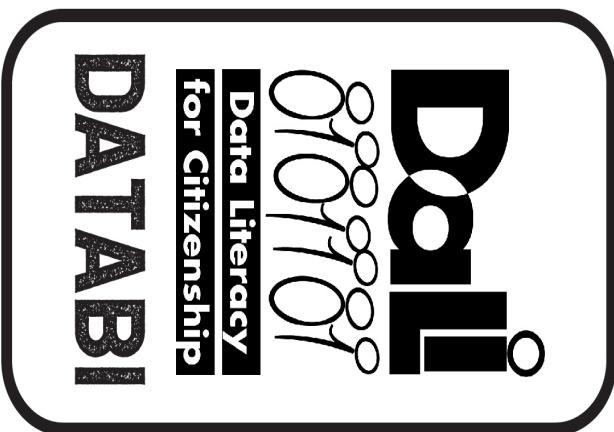
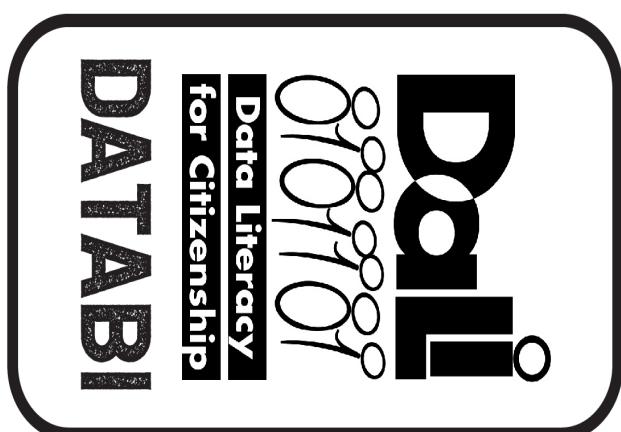
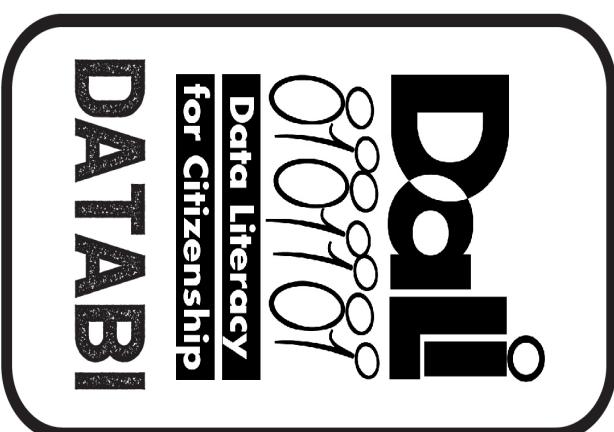
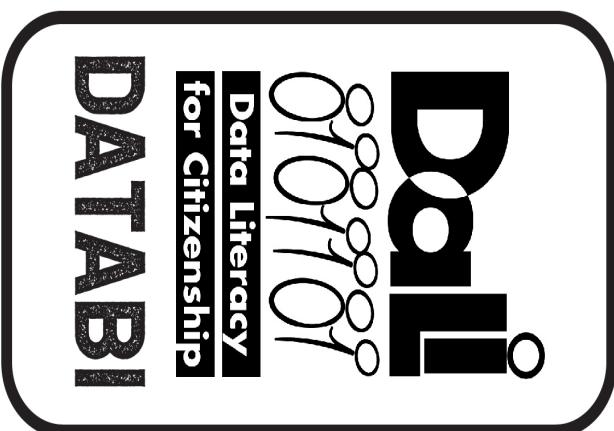
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

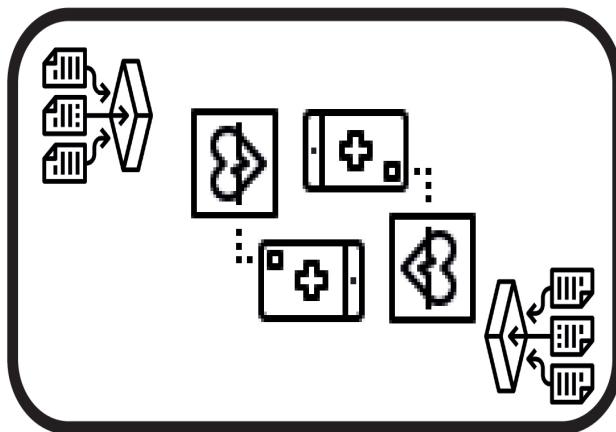
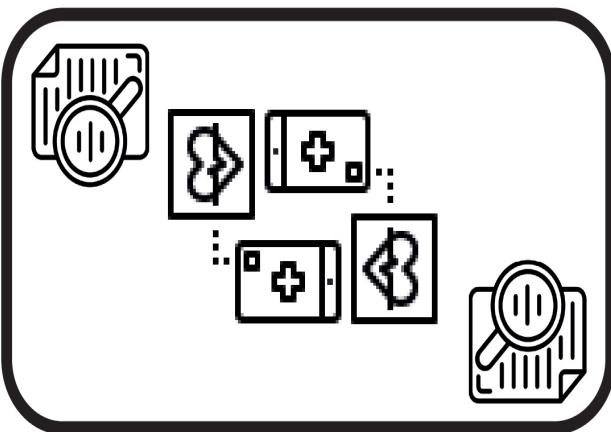
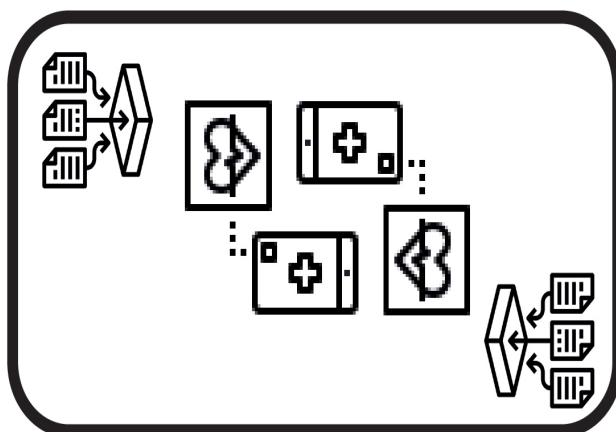
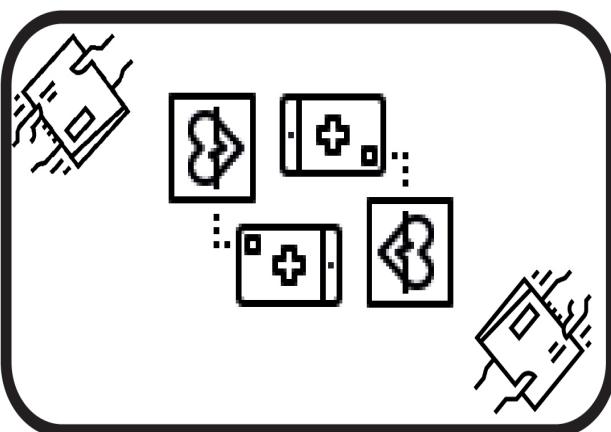
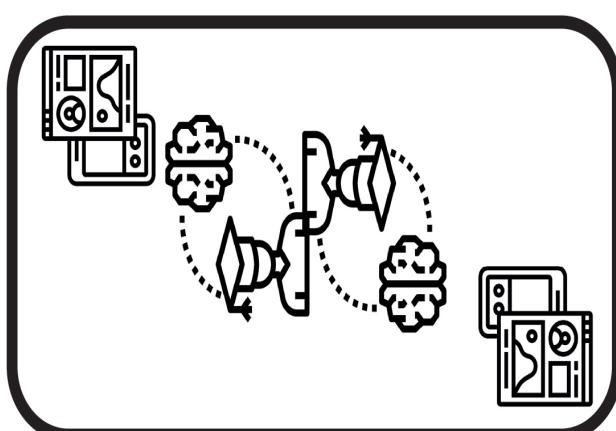
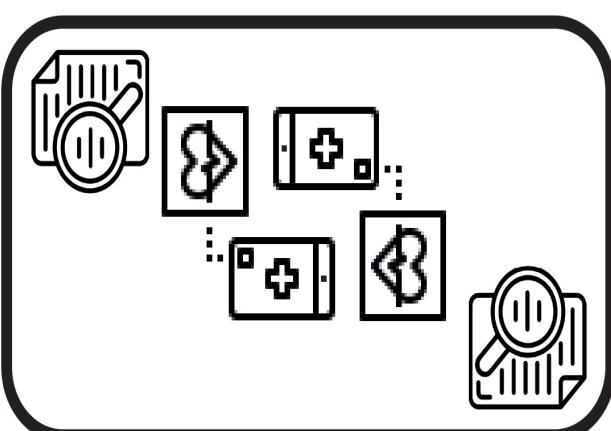
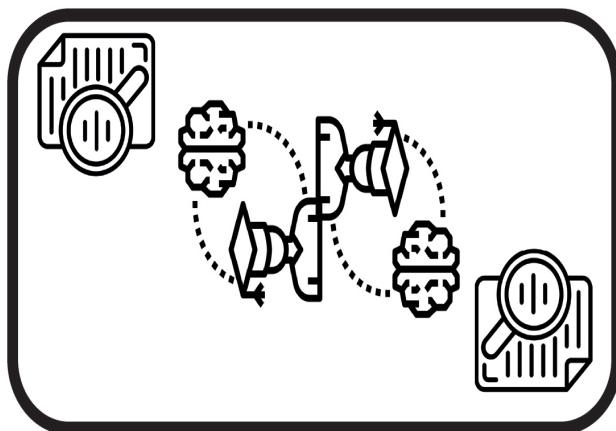
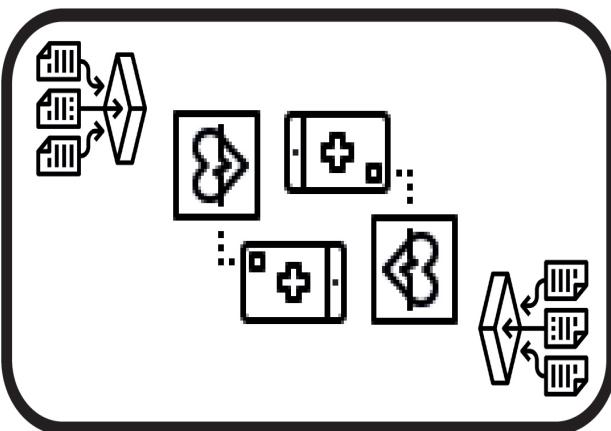


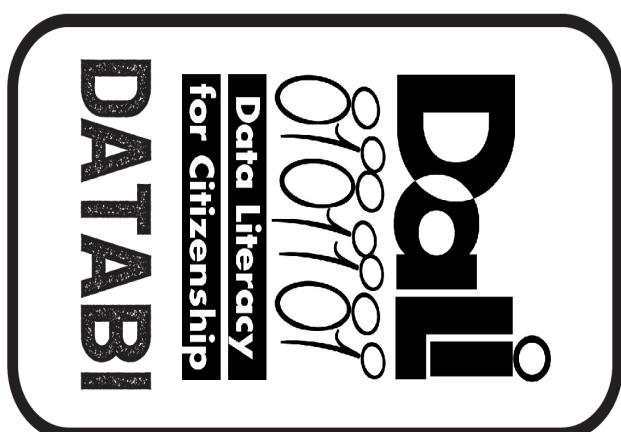
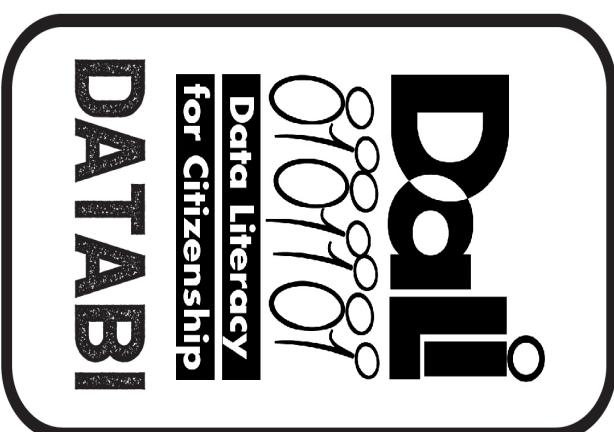
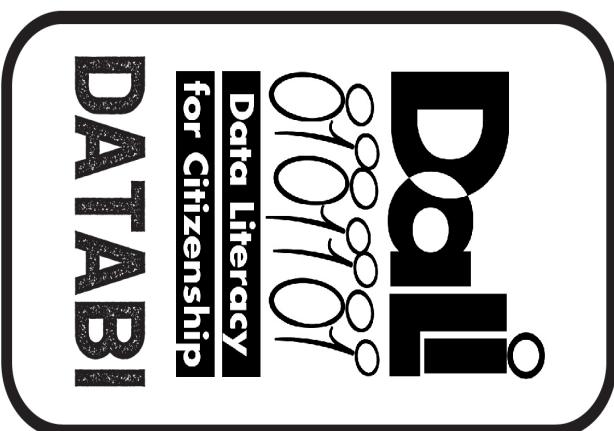


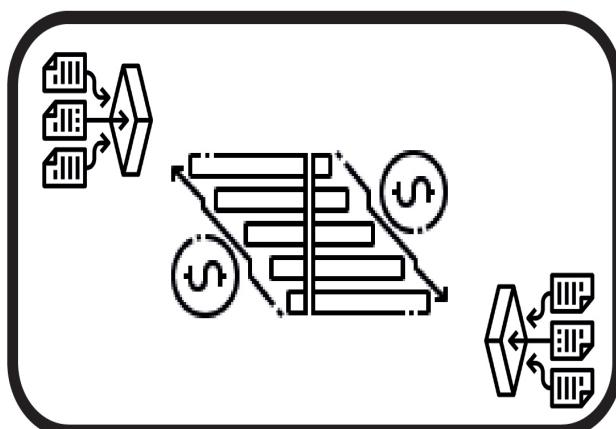
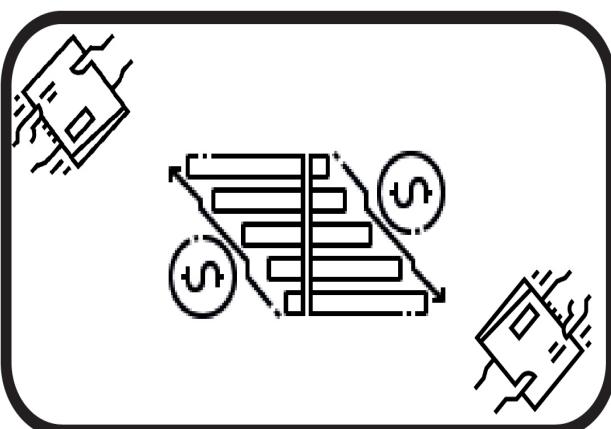
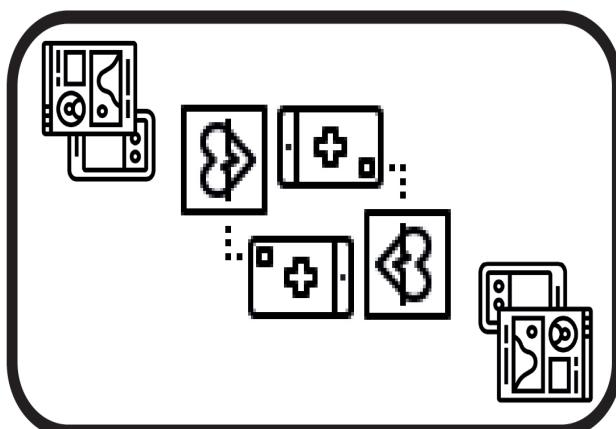
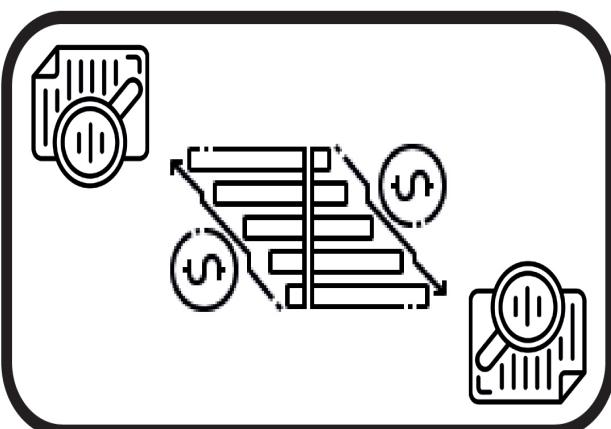
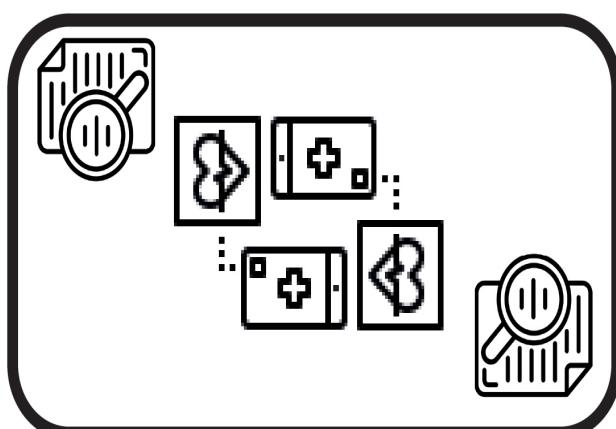
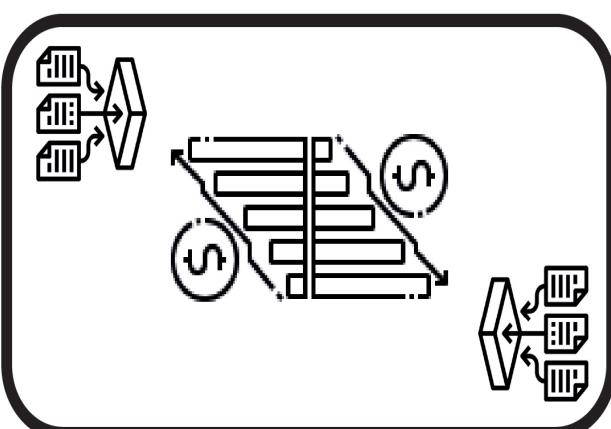
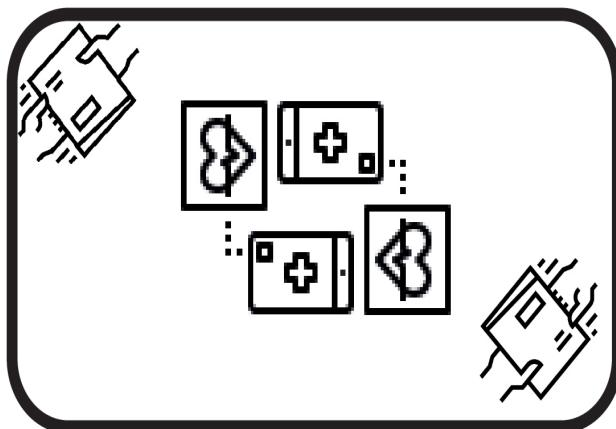
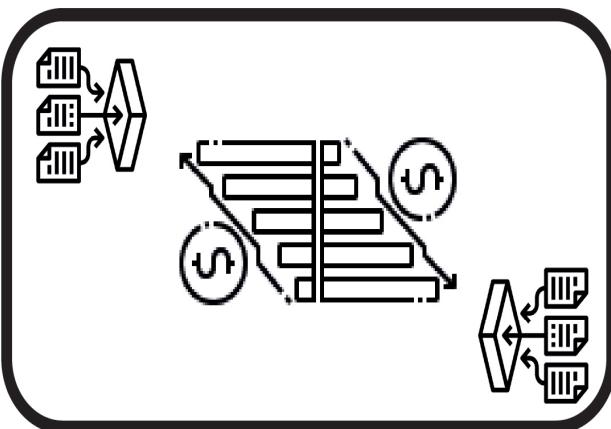


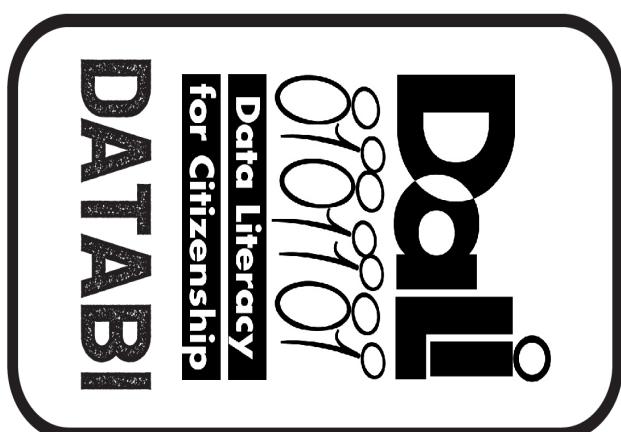
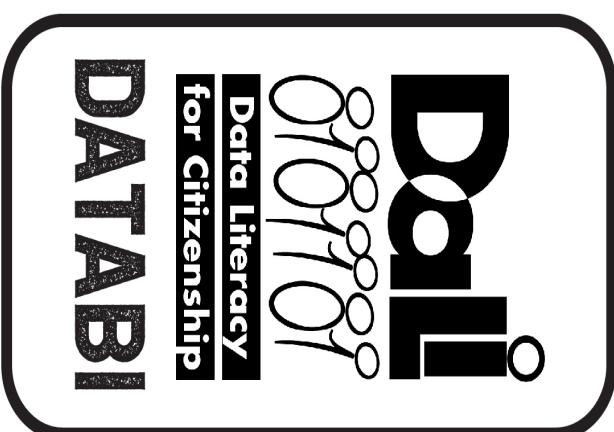
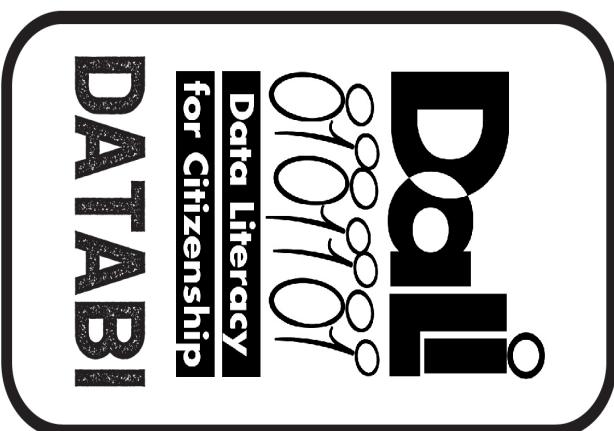


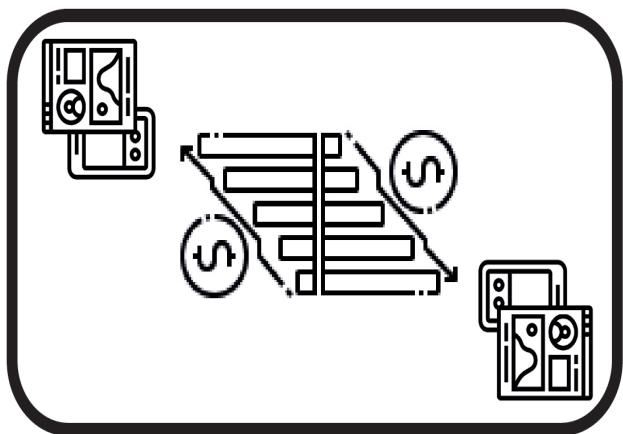
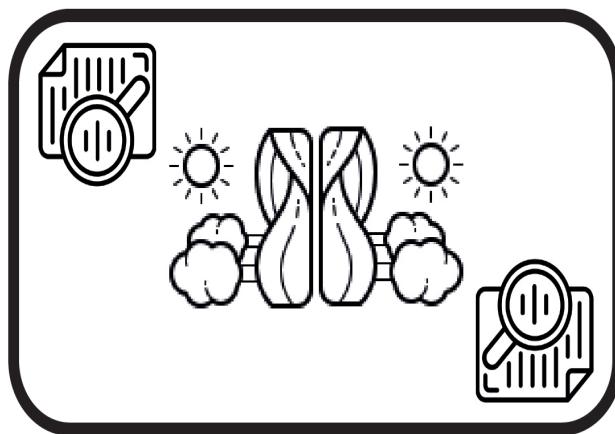
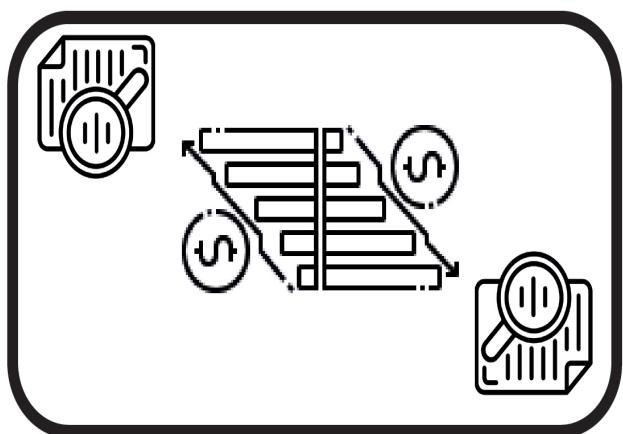
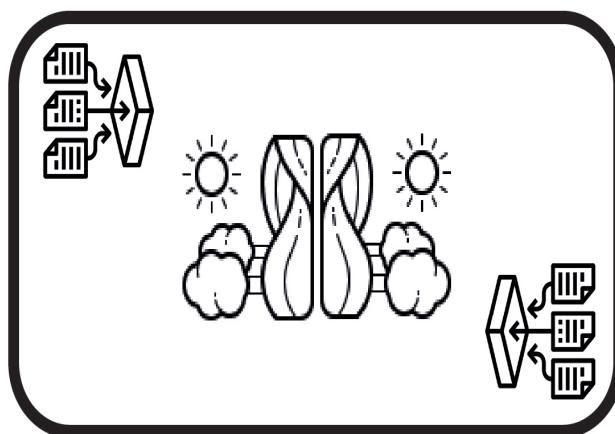
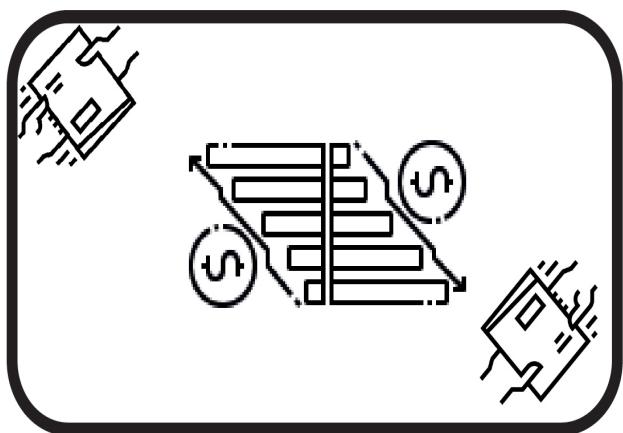
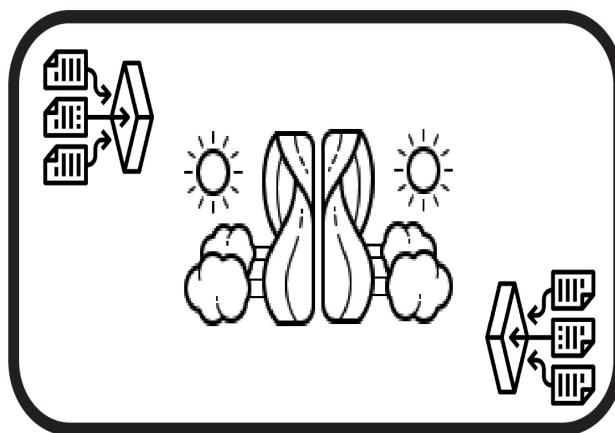
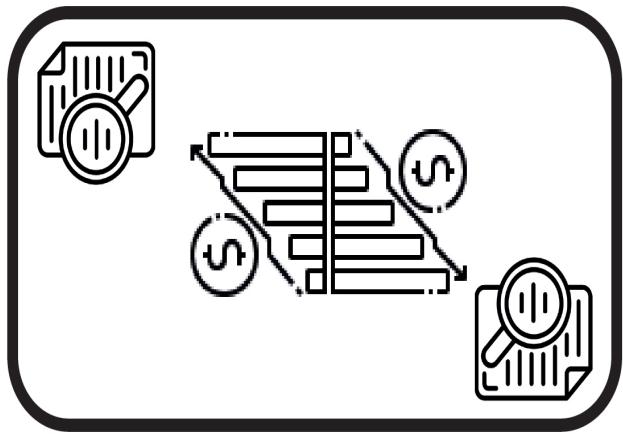
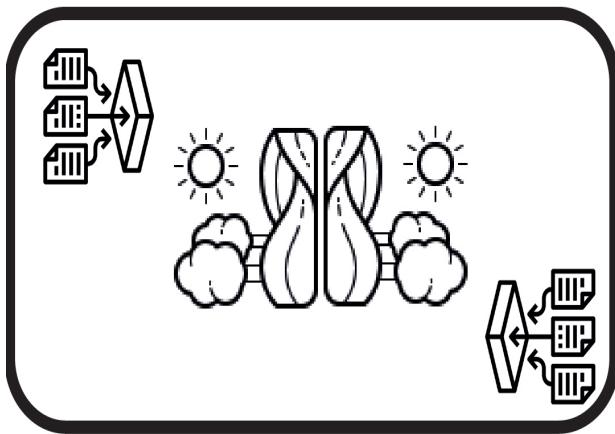


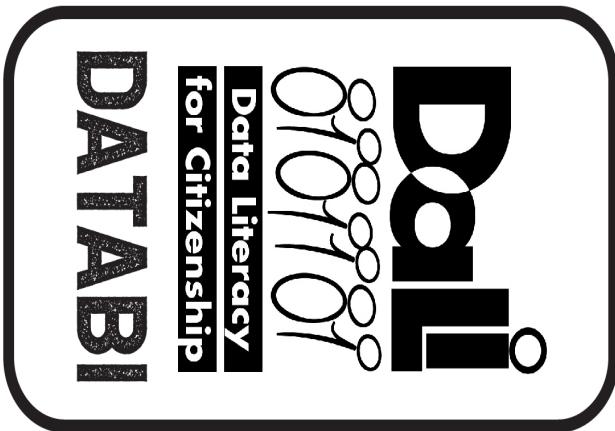
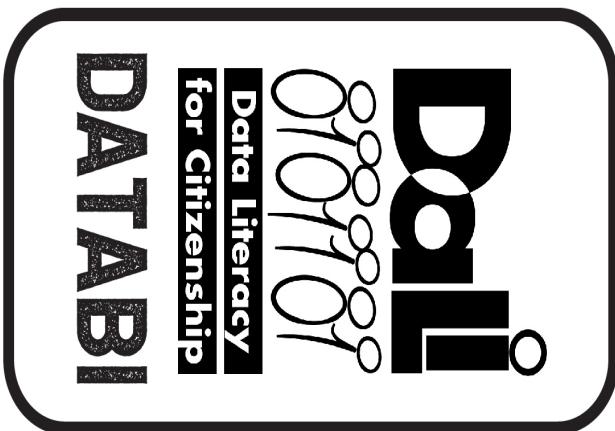
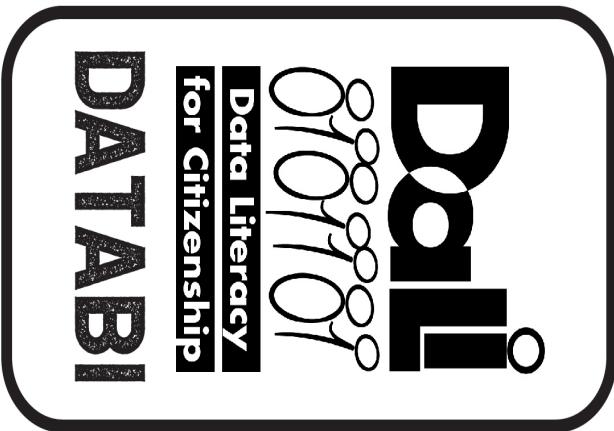
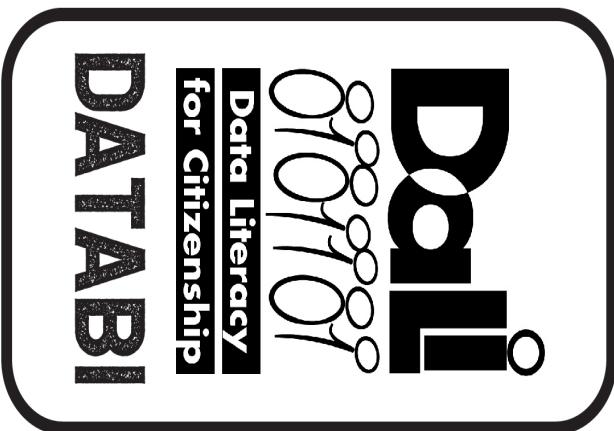
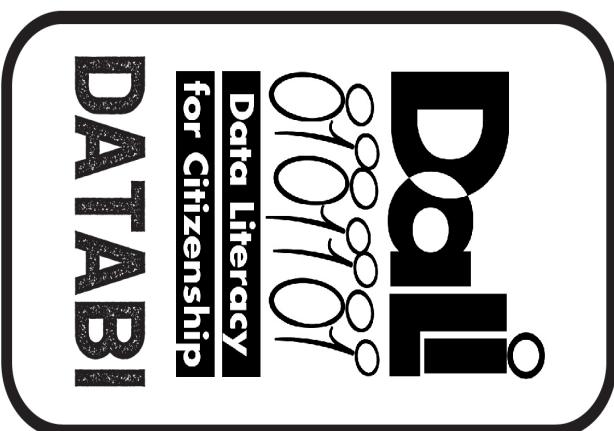
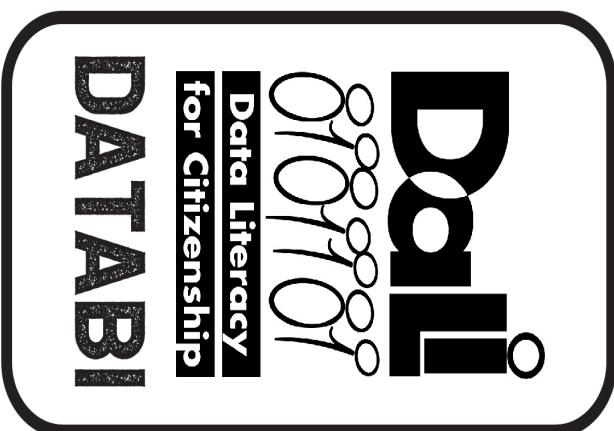


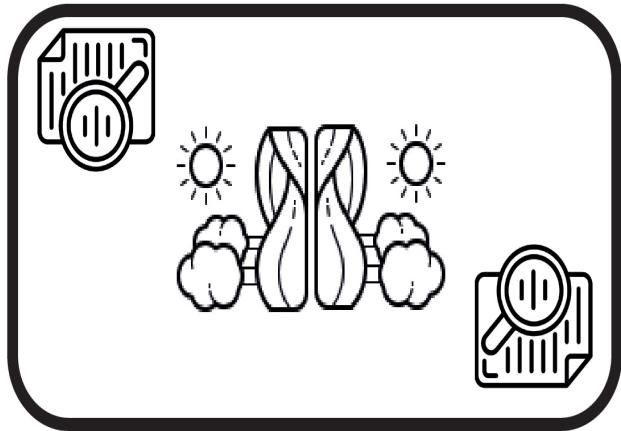
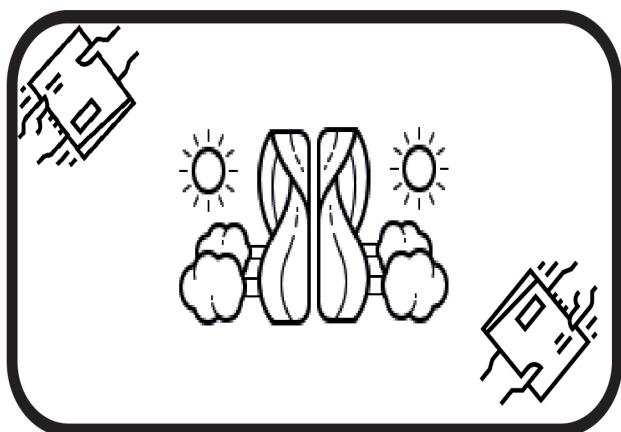
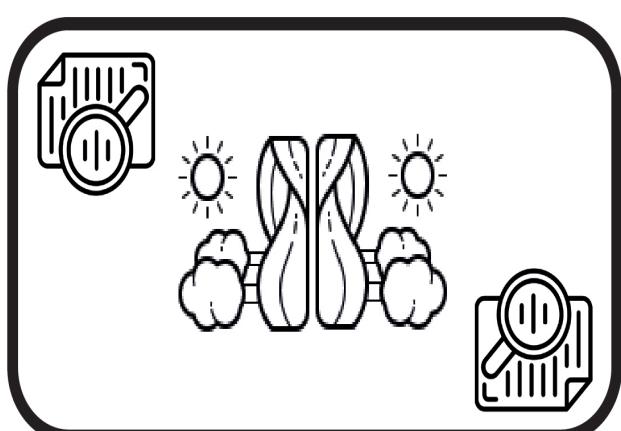
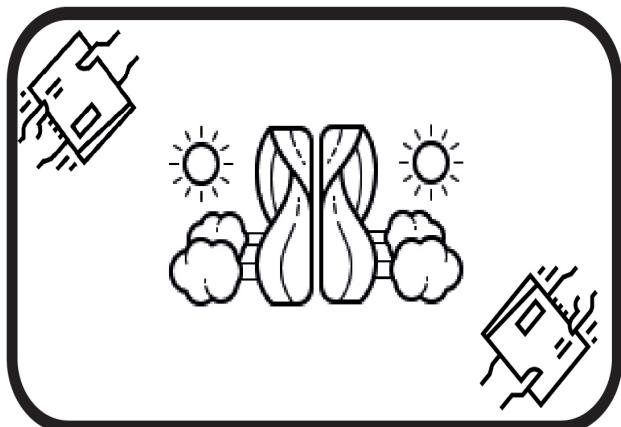
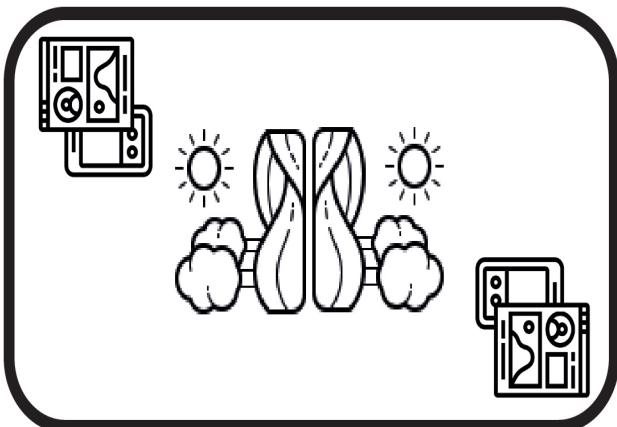


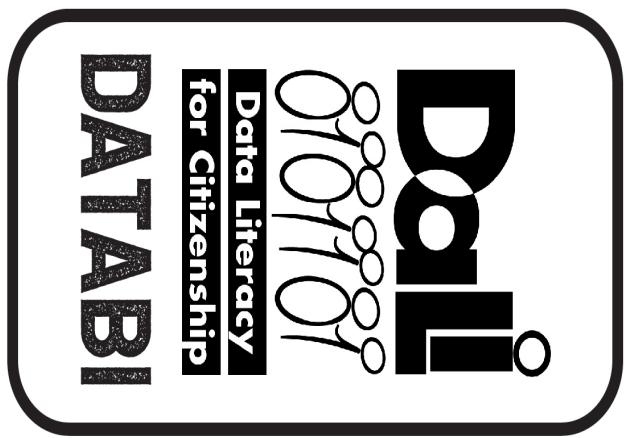
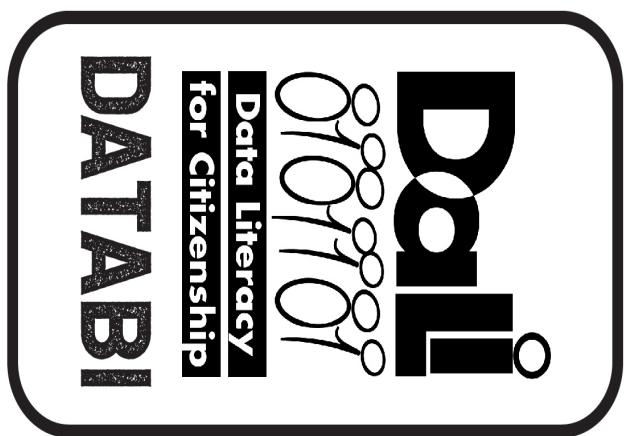
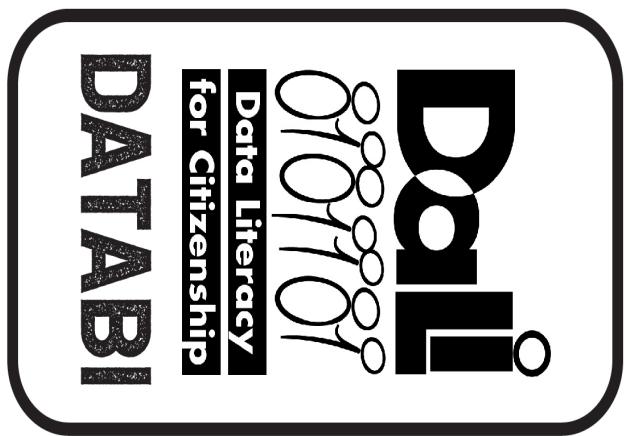
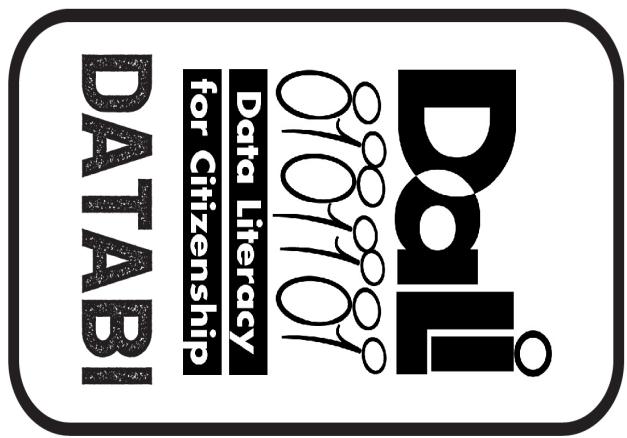












Redes sociales	Fisiológicos	Economía	Naturaleza	Aprendizaje	
					1 Recoger Datos
					2 Analizar Datos
					3 Compartir Datos
					4 Publicar Datos

Redes sociales	Fisiológicos	Economía	Naturaleza	Aprendizaje	
					1 Recoger Datos
					2 Analizar Datos
					3 Compartir Datos
					4 Publicar Datos

Redes sociales	Fisiológicos	Economía	Naturaleza	Aprendizaje	
					1 Recoger Datos
					2 Analizar Datos
					3 Compartir Datos
					4 Publicar Datos

Redes sociales	Fisiológicos	Economía	Naturaleza	Aprendizaje	
					1 Recoger Datos
					2 Analizar Datos
					3 Compartir Datos
					4 Publicar Datos

