

Print & Play ¿Dónde están los datos en tu historia?

Preparación

Asegúrese de tener acceso a una impresora de alta calidad y papel con el grosor adecuado para la impresión de tarjetas. Recomendamos el uso de papel tamaño A4, cartulina o papel fotográfico con un peso de 80 g/m² o más.

Impresión de las tarjetas

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

Recorte de las tarjetas

Una vez que sus tarjetas impresas estén secas, utilice una regla y una cuchilla o guillotina para recortar las tarjetas. Asegúrese de seguir las líneas de corte en el archivo PDF y corte lo más preciso posible para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si prefiere que sus tarjetas tengan esquinas redondeadas, puede utilizar una cortadora de esquinas para darles un acabado profesional.

Inserción de las tarjetas (opcional)

Después de recortar sus tarjetas, puede colocarlas en fundas transparentes de tamaño estándar para cartas. Si ha impreso ambos lados de la tarjeta, coloque una tarjeta en cada funda. Si ha impreso el frente y el reverso por separado, deberá emparejar el frente de cada tarjeta con el reverso correspondiente antes de colocarlas en la funda.

Instrucciones del juego

Puede imprimir las instrucciones en una hoja de papel A4 para usarlas como referencia durante el juego, si lo desea. Sin embargo, recomendamos leerlas en formato digital para proteger el medio ambiente. El mazo de cartas principal es el de adultos jóvenes (Young Adults). Existen versiones para adultos/as mayores (Senior), trabajadores/as (Workers) y adultos/as en general (General adults) que se añaden al mazo principal para una mayor adaptación.

ÍNDICE

Instrucciones	3
Cartas General Adults	11 - 12
Cartas Seniors	14 - 15
Cartas Workers	17- 18
Cartas Young Adults	20 - 33

Hemos insertado una página en blanco entre las versiones para poder identificarlas más fácilmente



Co-funded by
the European Union

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



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

¿Dónde están los datos en tu historia?

Instrucciones

Adaptación del juego What is your Story desarrollado por la Coventry University (Reino Unido) bajo licencia CC-BY-NC 4.0.

¿Te has dado cuenta alguna vez de que estamos rodeados de datos? ¿Te has dado cuenta de que siempre estamos generando datos? Incluso en los lugares más increíbles y haciendo las actividades más extrañas, estás creando datos.

Este juego te hace consciente de cómo se crean los datos en sus rutinas diarias y cómo puede aprovecharlos para el bien. Aprende sobre ti mismo/a y sobre cómo mejorar la vida de las personas.

Usa tu imaginación para crear una historia sobre cómo se crean los datos a través de dispositivos digitales, por diferentes personas en diferentes actividades y contextos sugeridos por sus tarjetas.

¡Enriquece el mundo con tu historia y contribuye a un mundo mejor!

Material

Cartas de juego: Datos / Actividades / Localizaciones / Individuos
 Temporizador (no incluido en el paquete)
 Bolígrafo y papel (opcional, no incluido en el paquete)

Número de jugadores/as

5-8 jugadores/as

Cartas

En este juego hay 64 cartas. Las cartas están divididas en cuatro grupos. La letra del reverso identifica a cada grupo. Las letras forman DALI.

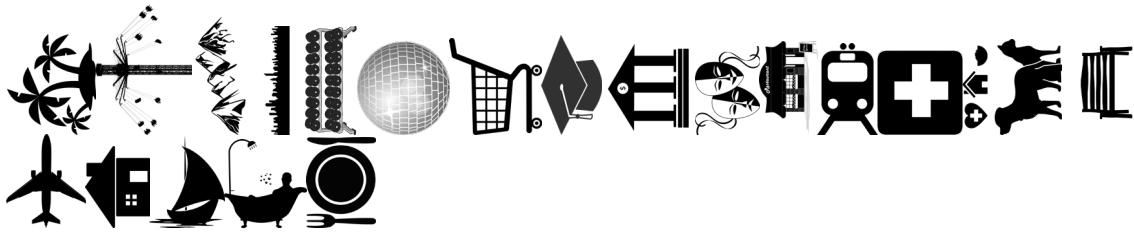
4 cartas con imágenes del tipo de datos (D):



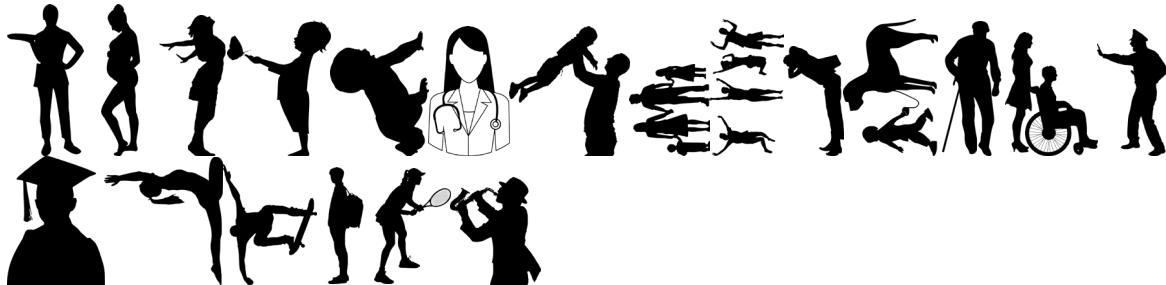
20 cartas con imágenes de actividades (A):



20 cartas con imágenes de localizaciones (L):



20 cartas con imágenes de individuos (I):



Interpretación de las cartas de juego

Las personas que juegan son libres de ser lo más creativas posible a la hora de interpretar e incluir los personajes, las actividades y las situaciones en sus historias. También son libres de imaginar cómo actúan los personajes en relación con las acciones de los datos de sus cartas. Sin embargo, en el caso de las cartas de datos tienen que ceñirse al tipo de datos que se indica en la carta:

- El icono de persona: datos generados por humanos. Son los datos generados por personas sin tecnología (por ejemplo, cuando escribimos un texto con lápiz y papel)
- El icono del móvil con una mano: datos generados por humanos y máquinas. Son los datos que introducimos y generamos mientras interactuamos con la tecnología (por ejemplo, cuando nos registramos en una app)
- El icono del gráfico en una pantalla: los metadatos visibles. Son los datos que podemos ver sobre nuestros dispositivos y archivos (por ejemplo, cuando vemos la fecha y hora de una fotografía, o los datos sobre nuestras horas de sueño).
- El ojo tachado: los metadatos no visibles. Se refiere a los datos que empresas tecnológicas crean al interactuar con nuestros datos personales (por ejemplo, cuando pueden crear perfiles de clientes que estarían dispuestos a comprar un producto).

Modo de juego

Las personas que juegan se sientan alrededor de una mesa. Se colocan en el centro de la mesa los cuatro tipos de cartas separados en mazos y con las cartas bocabajo. Hay tres rondas por juego.

El objetivo del juego es crear historias con la ayuda de las cartas. Cada historia incluye referencias a cómo los personajes (carta de individuos) gestionan los datos (carta de datos) en las acciones (carta de actividad) y los escenarios (carta de localización) dados.

- 1) Al principio de cada ronda, una persona al azar coge una carta del mazo de datos.

2) A continuación, todas las personas que juegan toman una carta de cada uno de los otros tres mazos: una de Individuos, otra de Localización y otra de Actividad.

3) Las personas que juegan 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. También tienen que pensar un título para su narración. Una de las personas que juega debe controlar el tiempo.

4) Una vez transcurridos los 2 minutos, las personas que juegan se turnan para contar su historia, a la vez que van revelando sus cartas a los demás. Recuerda que este juego va sobre ser consciente de como los datos son creados en nuestra rutina diaria y como puedes aprovecharlo para bien, aprendiendo de nosotros mismos y mejorando la vida de las personas. Si quien narra está de acuerdo, los demás pueden añadir algo a la historia, plantear preguntas, etc., contribuyendo así al proceso creativo.

5) Por último, cuando todas las personas han contado sus historias, las personas que juegan deciden qué historia les ha gustado más (la más divertida, la más consistente, la más especial,...). Declaran y explican brevemente su elección. La historia con más votos gana la ronda. Alguna de las personas participantes debe anotar el resultado en cada ronda. Una vez que este proceso es completado, la siguiente ronda comienza.

Ejemplo de historia:

Salvar una vida no nacida (título). Una mujer embarazada (I) se ve atrapada en un accidente. Un joven en bicicleta (A) que acaba de comprobar su pulso en su aplicación de salud (D) la ve y llama por teléfono a los servicios de emergencia. Los servicios de emergencia llegan rápidamente, la mujer recibe atención médica y es trasladada al hospital más cercano. Se salvan las vidas de la mujer y de su hijo (L).

Ganar la partida

En cada ronda del juego se elegirá la mejor narración. Todas las personas que juegan participan en este proceso. Es posible que se produzca un debate abierto y que algunos jugadores cambien su decisión, lo cual está permitido. La narración que obtenga más votos gana la ronda.

Después de tres rondas se anuncia la persona que gana el juego: la persona que haya obtenido más votos para sus relatos o el que haya ganado más rondas, gana el juego.

Ejemplos de desempate:

Si, en un grupo de 6 jugadores, una persona X tiene un conjunto de 8 votos, recogidos en tres rondas, esta persona puede haber ganado sólo una ronda, pero de todos modos ser el ganador del juego. Si ninguna de las otras personas que juegan tiene más de 8 votos y si ninguna ha ganado más de una ronda, entonces la persona X es quien gana.

Si una persona Y ha conseguido 7 votos pero ha ganado dos rondas, esta persona será quien gana, aunque no tenga el mayor número de votos.

Si dos personas tienen la misma cantidad de, por ejemplo, 8 votos, el que haya ganado más rondas será el ganador. Si han ganado el mismo número de rondas, entonces termina en tablas, o puede que quieras jugar una ronda adicional para llegar a una decisión.

Alguna de las personas participantes debe anotar el resultado en cada ronda y resumir los votos que cada persona recibe al final del juego.



¿Dónde están los datos en tu historia? está bajo la licencia [CC BY 2.0](#).



dalicitizens.eu

um.es/dliteracy

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



Co-funded by
the European Union

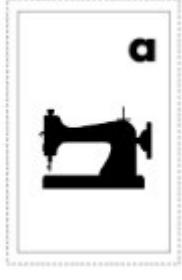
Dali Data Literacy for Citizenship Project Number: 2020-1-NO01-KA204-076492

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.

ADAPTACIONES

Personas mayores

La adaptación para personas mayores incluye las siguientes cartas:

Grupo	Carta
Individuos	
Localización	
Actividad	

Adultos en general

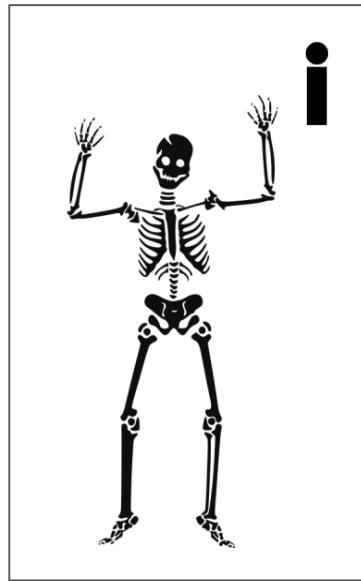
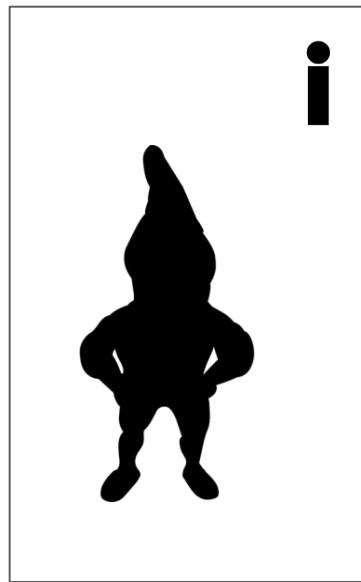
Grupo	Carta
Individuos 	

Trabajadores

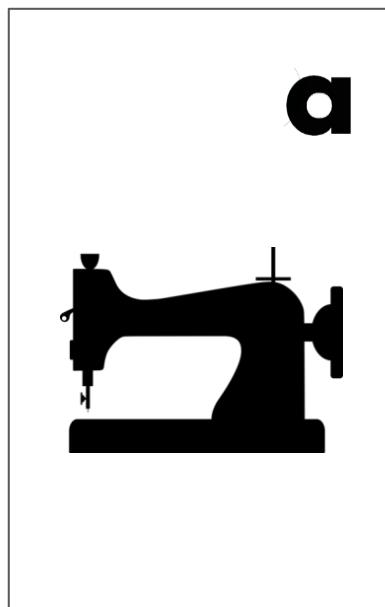
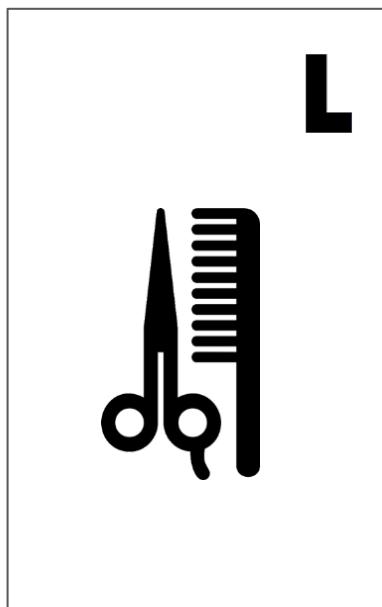
Grupo	Carta
Individuos 	
Localización 	

Actividad





D
a
L
individuos



D
actividad
L
i

D
a
Localización
i

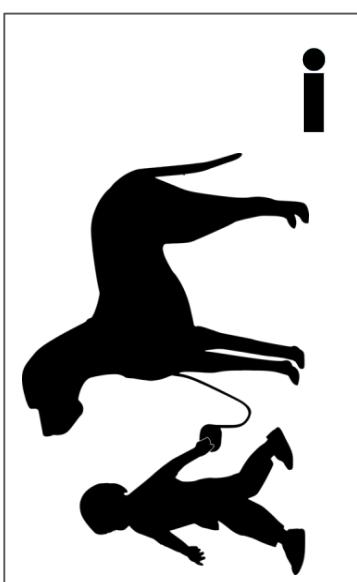
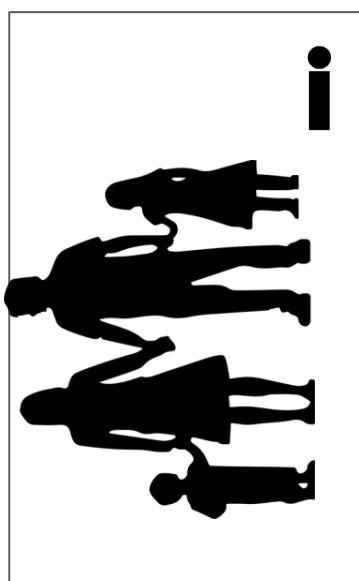
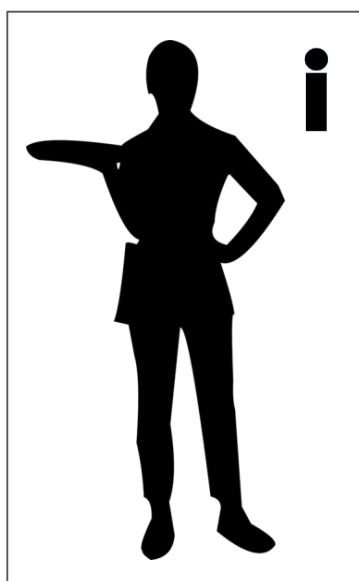
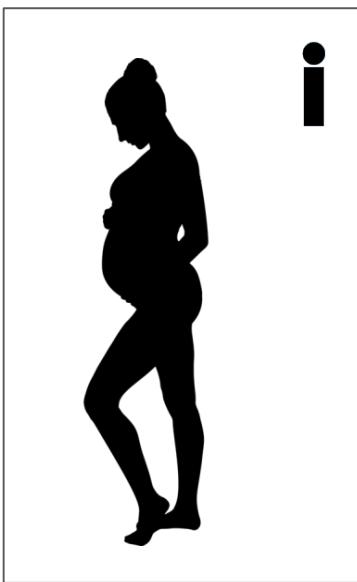
D
a
L
individuos



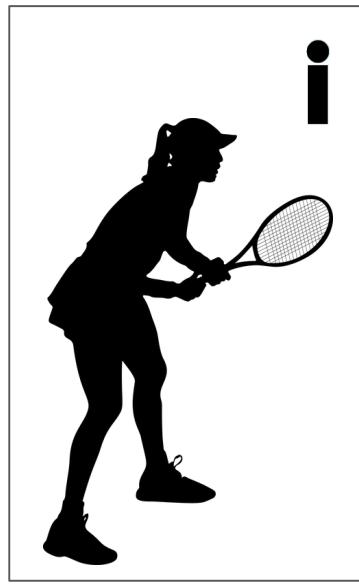
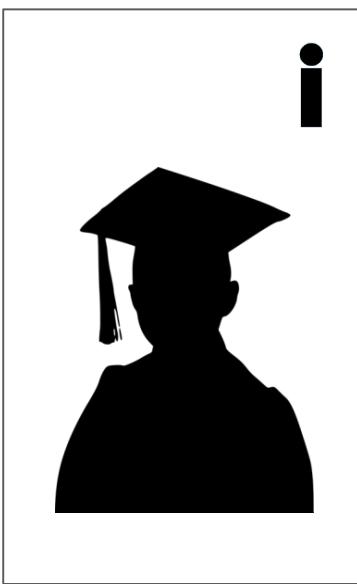
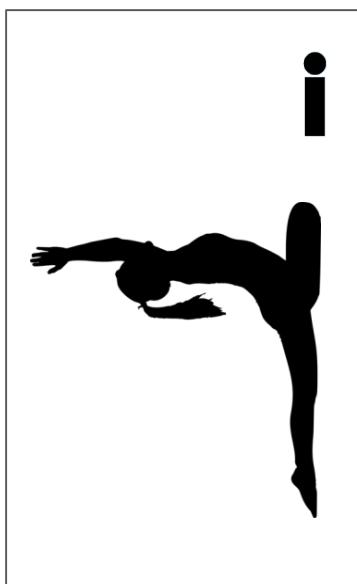
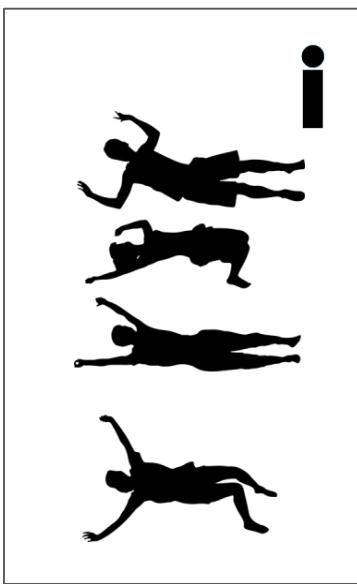
D
actividad
L
i

D
a
Localización
i

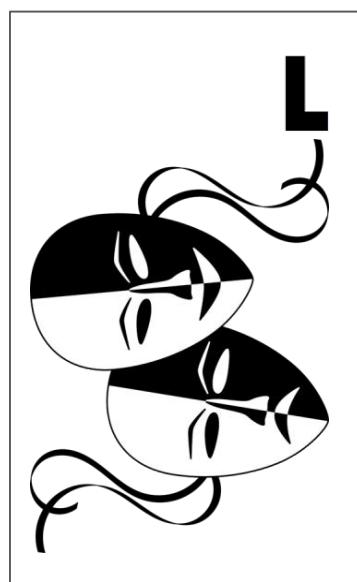
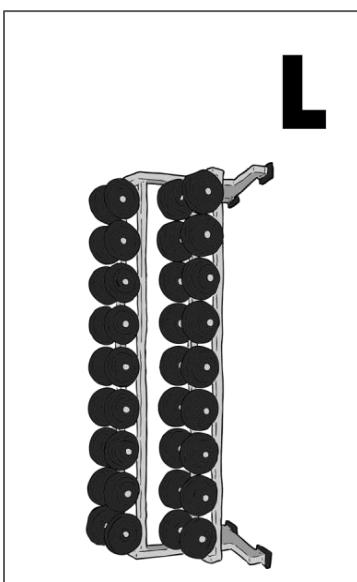
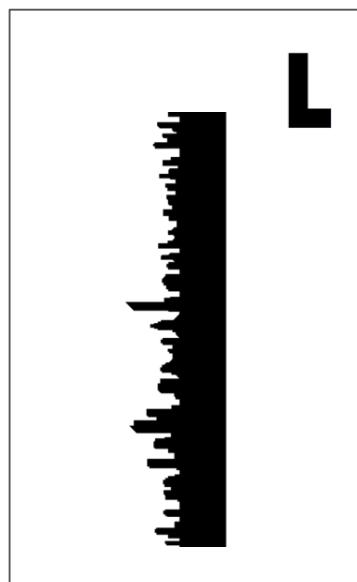
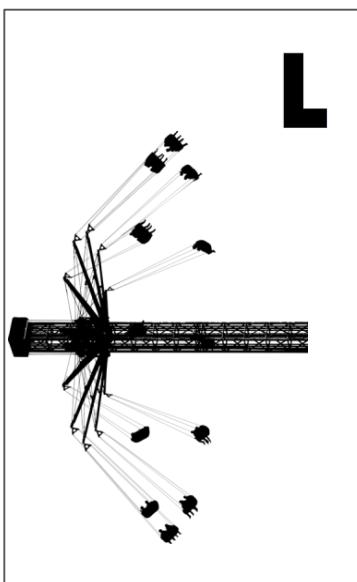
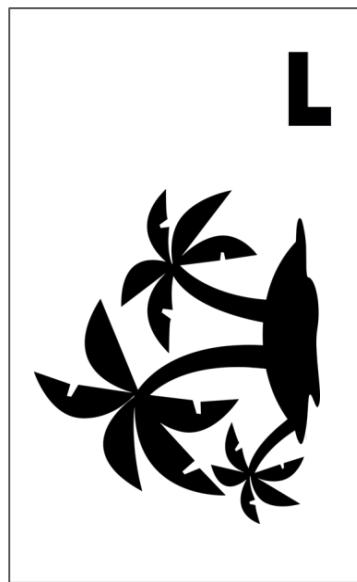
D
a
L
individuos



D
a
l
índividuos



D
a
l
índividuos

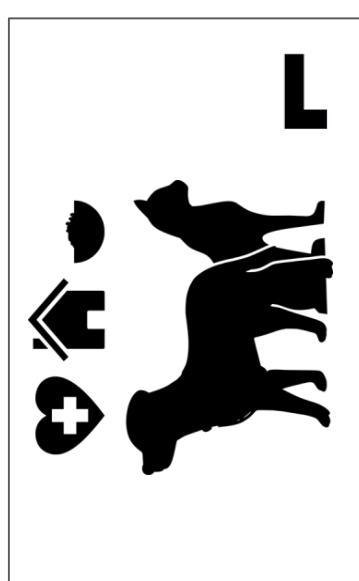
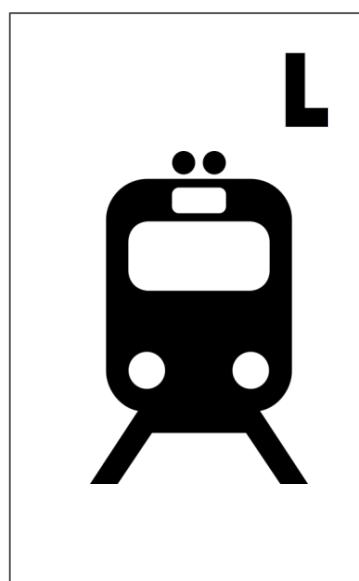
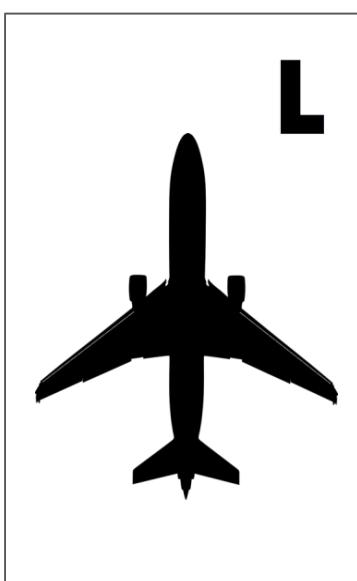
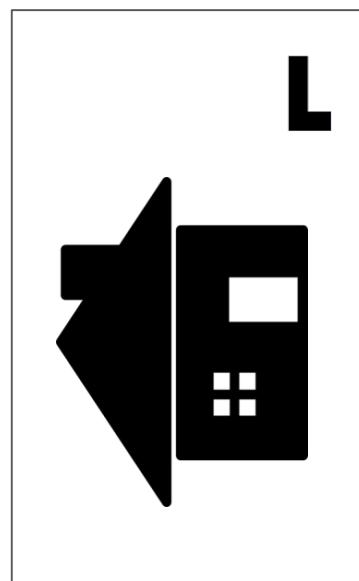
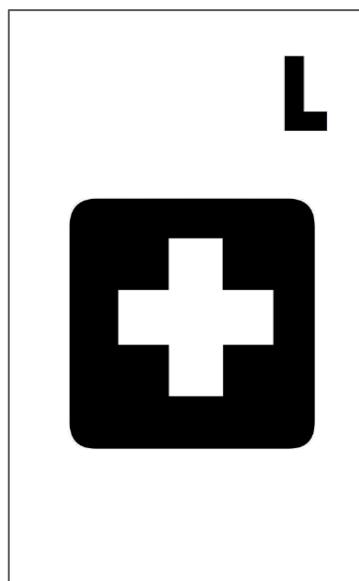
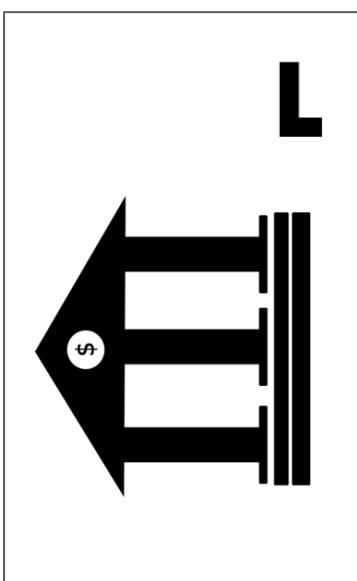
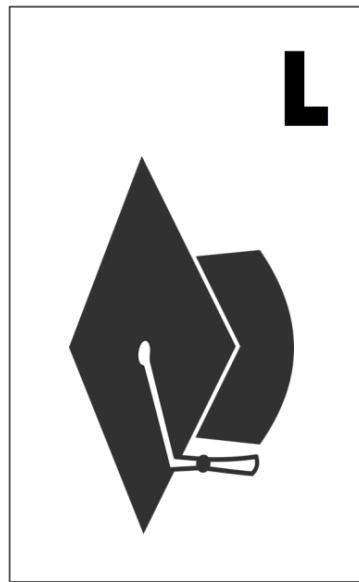
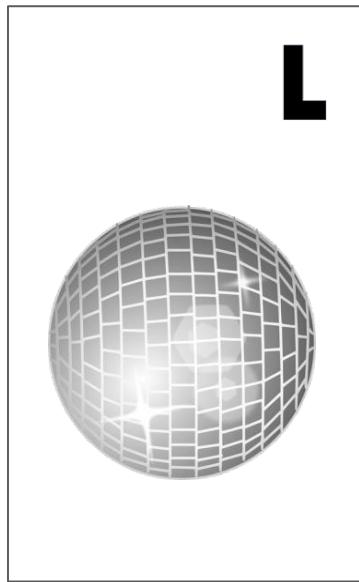
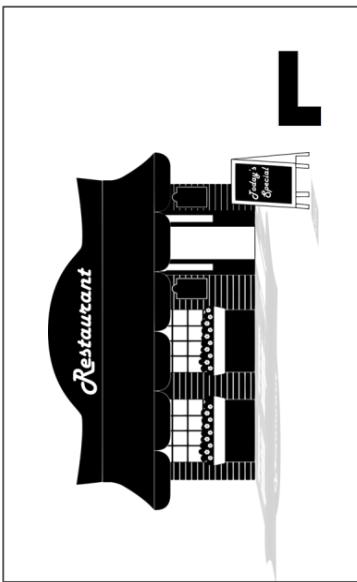


D
a
Localización
i

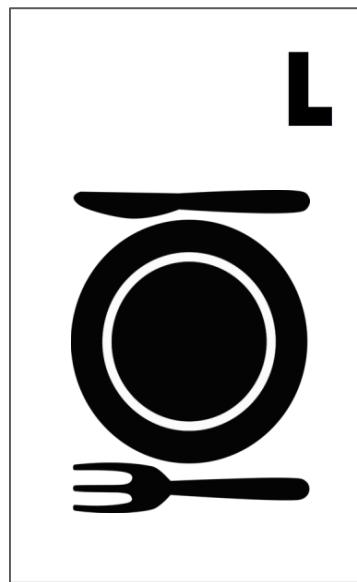
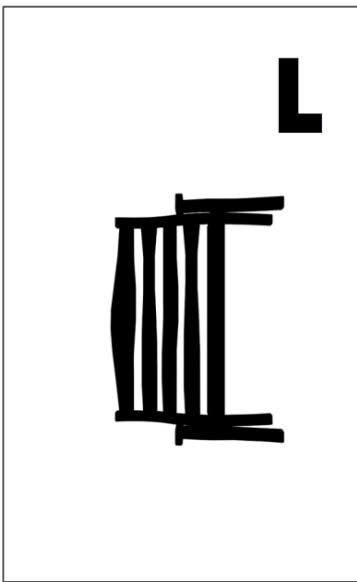
D
a
L
individuos

D
a
L
individuos

D
a
Localización
i



**D
a
L
ocalización
i**



D
a
Localización
i

D
a
Localización
i

D
a
Localización
i

D
actividad
L
i

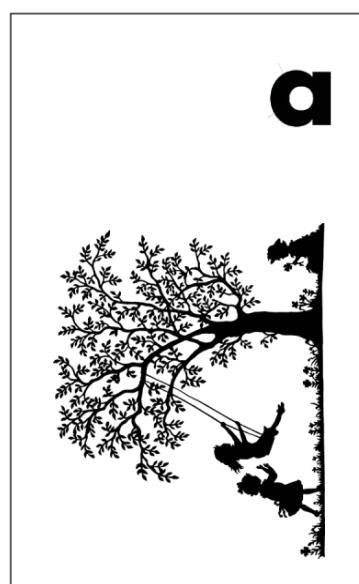
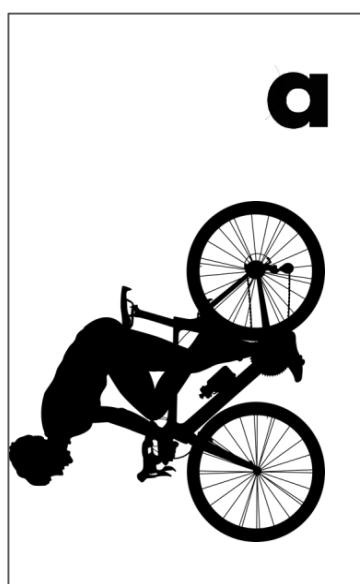
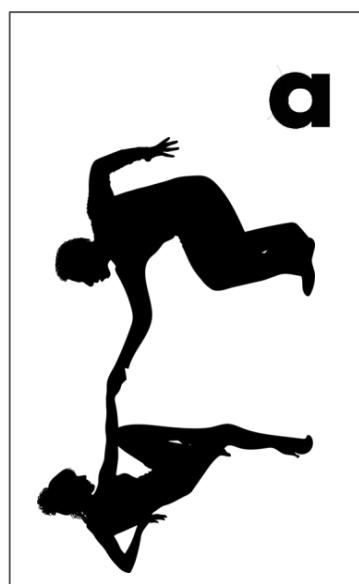
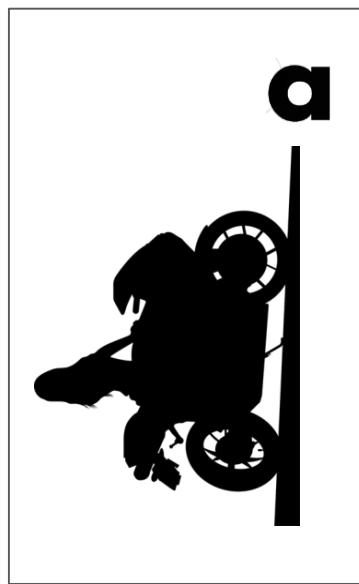
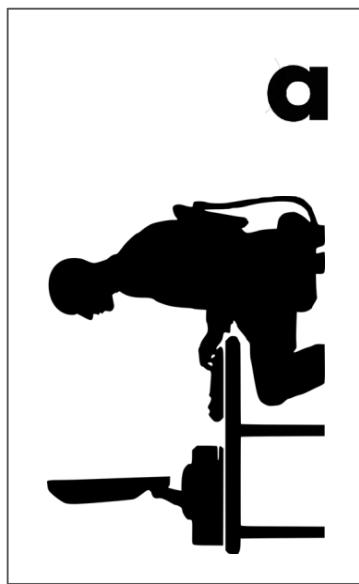
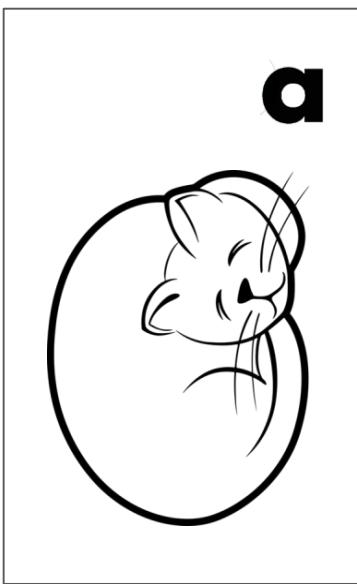
D
actividad
L
i

D
a
Localización
i

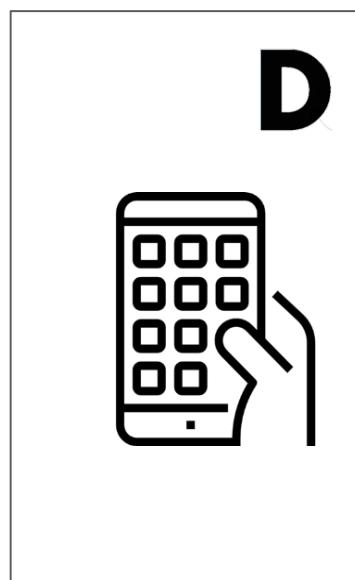
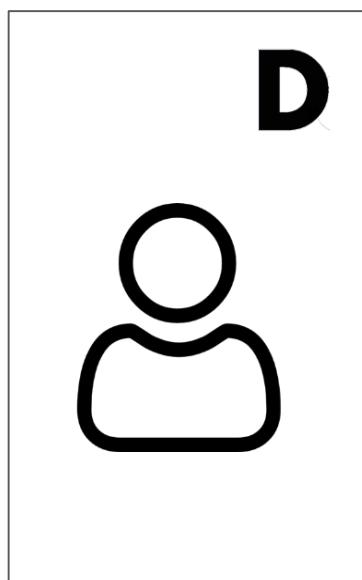
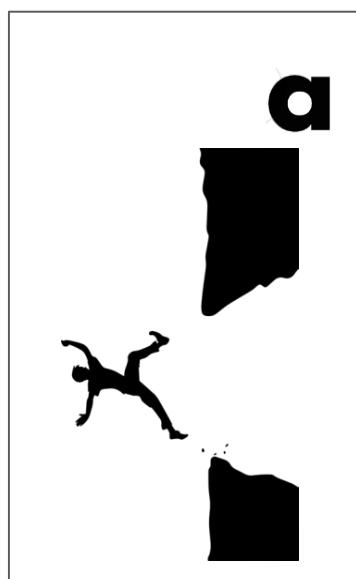
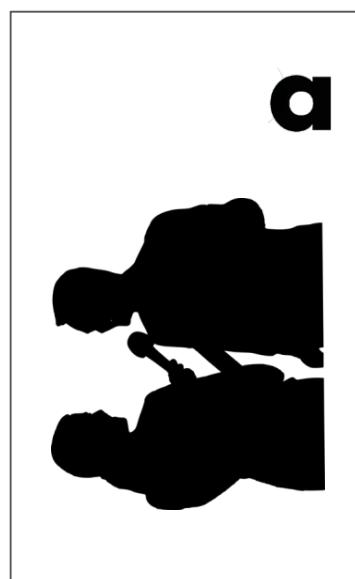
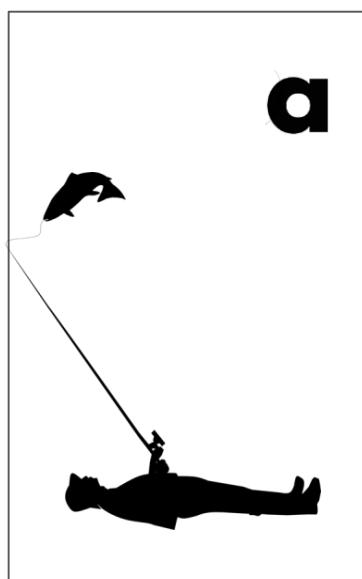
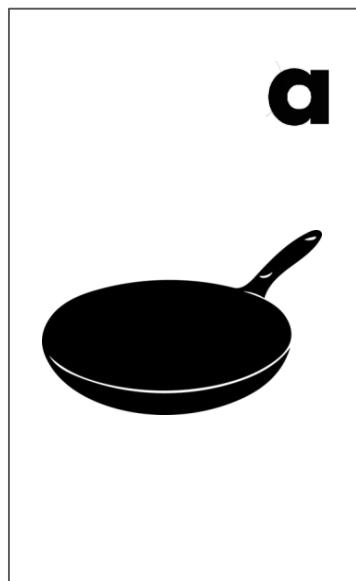
D
actividad
L
i

D
actividad
L
i

D
actividad
L
i



D
actividad
L
i

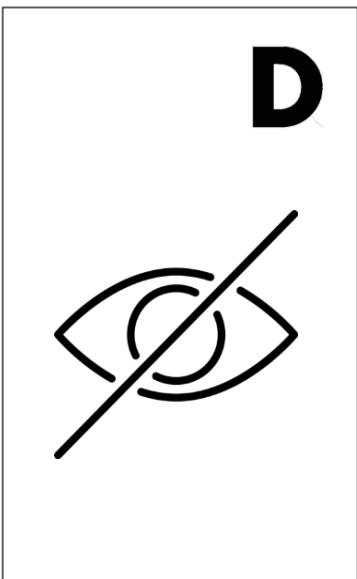


D
actividad
L
i

Datos
a
L
i

Datos
a
L
i

Datos
a
L
i



Datos
a
L
i