



NO LO NIEGUES

HACKEA EL SISTEMA DE DESINFORMACIÓN

INSTRUCCIONES DE JUEGO

PARA LA GAME MASTER

CONFIDENCIAL



Edición: InteRed Comunidad Valenciana

Asesoría coeducativa: Marta Maicas Pérez

Diseño del juego: Marta Maicas Pérez, Eugeni Peris (InteRed), Sígriid Espada (InteRed) y Vicent Martí

Diseño gráfico y maquetación: Moebius Creativa www.moebiuscreativa.es

Impresión: Pinbrogames

■ Texto para game master

■ Texto para lectura

NO LO NIEGUES

SCAPE BOX

Tiempo: 60 minutos de juego, 90 minutos de taller.

Público: +16 años. Grupos de 20, para hacer subgrupos de 4-5.

Al acabar el visionado del vídeo, recordar que son 10 minutos por prueba y que al acabar la prueba deben dejar los tableros como los encontraron.

INTRODUCCIÓN

La desinformación, los discursos negacionistas y el odio han inundado nuestras realidades. Una media de 10 bulos es lanzada a la opinión pública cada día en España, generando una verdadera infodemia, la pandemia informativa. Asistimos a una proliferación de discursos negacionistas sobre problemáticas sociales y ambientales, entre ellos los relacionados con la violencia machista y la diversidad sexual y de género. Estos bulos y campañas de desinformación construyen un panorama social basado en el miedo, la polarización de las sociedades y la gestión de conflictos desde la violencia, además de potenciar los discursos de odio, que fortalecen un sistema generador de desigualdades.

La infodemia amenaza la vida del planeta y de las personas. Estamos ante una situación de crisis global donde ahora, más que nunca, se necesita la cooperación y colaboración de la ciudadanía. Actuar

es necesario, y debemos hacerlo YA, antes de que estos discursos de odio y polarización atraviesen nuestras vidas y tomen el control de nuestras sociedades, generando un verdadero apocalipsis social.

Frente a esta amenaza, varios grupos de activistas se han organizado desde diferentes territorios. Estos grupos han sido denominados **Brigadas contrainformativas** y a través del activismo y ciberactivismo trabajan de manera coordinada para desmentir bulos, desacreditar discursos de odio, identificar a bots y compartir información veraz y responsable a la ciudadanía, cada vez más vulnerable y carente de capacidad crítica.

Como nuevo grupo organizado de *las Brigadas contrainformativas*, vuestra misión es destruir el bombardeo de argumentos que la infodemia está lanzando sobre vuestro territorio. Necesitamos **hackear el sistema de desinformación**. Debéis iniciar una campaña de incidencia política a través de la desmitificación de estos bulos y discursos que se lanzan diariamente y que han permeado en el día a día de todo vuestro entorno.

La opinión pública os necesita. Nuestras vidas están en juego. Solo a través de la organización y acción social se podrá hacer frente a la criminalidad desinformativa. Recordad la importancia de escuchar todas las voces, ya que solas y solos, no lograremos el objetivo.

Disponéis de 60 minutos para construir argumentos que desacrediten, desmientan y deslegitimen los bulos y discursos de odio. No desaprovechéis cada una de las oportunidades. Deberéis conseguir el **código de 6 dígitos** que os permitirá acceder al sistema central de desinformación y actuar

como verdaderos/as hacktivistas para neutralizar el sistema de bots, bulos y noticias falsas e instalar procesadores de información y macrodatos verificados.

Vuestra primera misión empieza AHORA.

Este contenido se encuentra en el vídeo de inicio del juego que puede visualizarse en este código QR:



PRUEBA 1: EL ICEBERG

Tiempo: 10 minutos

Material: Tablero iceberg, 1 sobre con 3 sobres (sobre A, B y C) dentro. Cada sobre contiene instrucciones y 11 cartas con los trabajos.

Tarjetas que contiene cada sobre:

Broker de Bolsa

Organizar la cena familiar de navidad

Presidir hotel de lujo

Confeccionar ropa en taller nacional

Chef de un restaurante estrella Michelin

Dirigir empresa minera

Ganadero/a macrogranja

Peluquero/a

Empleada/o hogar

Médico/a

Planchar

(+ 2 títulos para colocar en el tablero)

La cuenta atrás ha empezado. De hecho, empezó hace muchos años y ahora, estamos empezando a ver la crudeza de las consecuencias. Los límites del planeta están siendo claramente sobrepasados por los actuales niveles de producción y consumo y nuestras prácticas como seres humanos están vulnerando la vida del planeta y de todos los seres que en él convivimos. Estamos ante una situación límite. No podemos seguir así. Necesitamos un cambio radical de modelo de vida que no esté continuamente atentando contra esta. Pero para ello, necesitamos transformar las lógicas de producción, distribución y cuidado de la vida y ser conscientes del modelo que estamos reproduciendo. Tenemos que abrir YA los ojos.

Como Brigada Contrainformativa, vuestra misión es desmitificar los

argumentos y discursos de éxito, el esfuerzo y el desarrollo económico que se han impulsado en las últimas décadas. No es tarea fácil.

Disponéis en total de 10 minutos para clasificar los siguientes trabajos o tareas en el tablero iceberg. Abrid el sobre A y seguid las instrucciones.

SOBRE A: Disponéis de 11 cartas que se corresponden a 11 tareas o trabajos y debéis clasificarlas en los dos espacios correspondientes en el tablero. Primero, tendréis que colocar los títulos que hacen referencia a 1) **trabajos mejor valorados socialmente y mejor remunerados** - en la parte superior del tablero y 2) **trabajos peor remunerados o sin remuneración y con apenas reconocimiento social** – en la parte inferior. Una vez colocados, será el momento de repartir las 11 cartas según vuestro criterio. Acabada la tarea, abrid el sobre B.

SOBRE B: Disponéis de 11 cartas que se corresponden a 11 tareas o trabajos. Debéis clasificarlas en los dos espacios correspondientes en el tablero. Primero, tendréis que colocar los títulos que hacen referencia a 1) **trabajos que más perjudican la vida del planeta y las personas** – parte superior del tablero y 2) **trabajos que cuidan la vida de las personas y el planeta, aquellos que sostienen la vida.** Una vez colocados, será el momento de repartir las 11 cartas según vuestro criterio. Acabada la tarea, abrid el sobre C.

SOBRE C: Disponéis de 11 cartas que se corresponden a 11 tareas o trabajos. Debéis clasificarlas en los dos espacios correspondientes en el tablero. Primero,

tendréis que colocar los títulos que hacen referencia a 1) **trabajos más masculinizados**- en la parte superior del tablero y 2) **trabajos más feminizados** – en la parte inferior. Una vez clasificados, será el momento de repartir las 11 cartas según vuestro criterio.

Realizada esta última clasificación, pensad bajo qué lógica están distribuidas estas tareas y trabajos. ¿Detectáis alguna correlación entre las tres formas de organizar las diferentes tareas y trabajos?

Para conseguir el código, debéis darle respuesta a la última pregunta al/ la GameMaster.

INSTRUCCIONES PARA LA GAME MASTER

Resolución del juego y acceso a clave:

La GameMaster decide si la reflexión ha sido la correcta, por lo que realmente si hay variaciones entre las respuestas propuestas (partes visibles e invisibles del iceberg) y las respuestas de los grupos no son relevantes, puesto que lo que interesa en esta prueba es la reflexión final sobre la correlación entre valor/precio-trabajos masculinizados y trabajos que son potencialmente destructores de la vida frente a aquellos trabajos que sostienen la vida, que son peor remunerados o gratuitos y que son los más feminizados.

EL ICEBERG

MÁS €
MÁS RECONOCIMIENTO

DIRIGIR EMPRESA MINERA
PRESIDIR HOTEL DE LUJO
CHEF DE UN RESTAURANTE
ESTRELLA MICHELIN
MÉDICO/A
BROKER DE BOLSA
GANADERO/A MACROGRANJA

MÁS DESTRUYE LA VIDA

DIRIGIR EMPRESA MINERA
PRESIDIR HOTEL DE LUJO
CHEF DE UN RESTAURANTE
ESTRELLA MICHELIN
BROKER DE BOLSA
GANADERO/A MACROGRANJA

MÁS MASCULINIZADO

DIRIGIR EMPRESA MINERA
PRESIDIR HOTEL DE LUJO
CHEF DE UN RESTAURANTE
ESTRELLA MICHELIN
MÉDICO/A
BROKER DE BOLSA
GANADERO/A MACROGRANJA

MEÑOS €
MEÑOS RECONOCIMIENTO

EMPLEADA/O HOGAR
ORGANIZAR LA CENA
FAMILIAR DE NAVIDAD
PELUQUERO/A
CONFECCIONAR ROPA
EN TALLER NACIONAL
PLANCHAR

MÁS CUIDA LA VIDA

EMPLEADA/O HOGAR
ORGANIZAR LA CENA
FAMILIAR DE NAVIDAD
PELUQUERO/A
CONFECCIONAR ROPA
EN TALLER NACIONAL
PLANCHAR
MÉDICO/A

MÁS FEMINIZADO

EMPLEADA/O HOGAR
ORGANIZAR LA CENA
FAMILIAR DE NAVIDAD
PELUQUERO/A
CONFECCIONAR ROPA
EN TALLER NACIONAL
PLANCHAR

PRUEBA 2: HISTÓRICAS. NO PIERDAS EL HILO

Tiempo: 10 minutos

Material: Tablero del juego, 1 crono cuenta atrás, 10 cartas con foto, nombre y descripción de 10 mujeres.

Enhorabuena por haber llegado hasta aquí. Se vislumbra un gran futuro como Brigada Contrainformativa. Sin embargo, todavía permanecen algunas filtraciones de información falsa sobre asuntos tan relevantes como la violencia machista, racista o el cambio climático.

Una de las estrategias implementadas en las campañas de desinformación, aparte de construir bulos y *fake news* sobre mujeres con posiciones de influencia, ha sido precisamente el SILENCIO Y LA INVISIBILIZACIÓN. Así, la narrativa histórica ha silenciado e invisibilizado a numerosas mujeres, personas LGTBIQ+ y aquellas historias *otras* más allá de las gestas occidentales lideradas por hombres. Por ello, vuestra misión es reapropiaros del discurso histórico, buscar referentes “desconocidas” o invisibles e hitos históricos importantes para la conquista de la justicia social y los derechos de todas las personas. Deberéis coser aquellos retales que han sido apartados y guardados en cajones durante años.

Contáis con 10 cartas en las cuales veréis una imagen y el nombre o motivo por el cual es referente. En base a esa información, debéis situarlas en una línea histórica de manera cronológica. Las cartas de la misma época histórica tienen un pequeño distintivo, eso os

ayudará en la colocación. ¡Ánimo!

Disponéis de 8 minutos para hacerlo. No os encantéis y perdáis el hilo de la historia...

Antes de que se agote el tiempo, debéis avisar al/la GameMaster, quien os dará las pistas para acceder a la clave que hackeará el sistema.

INSTRUCCIONES PARA LA GAME MASTER:

ACCESO A CÓDIGO FINAL:

La Gamemaster revisa y señala aquellas mal colocadas. Si tienen al menos 1 tarjeta bien colocada de cada bloque histórico (hay 4 bloques y 4 símbolos distintos en las esquinas de las cartas) ó 6 del total de 10 tarjetas, se les da el dígito clave de esta prueba.

CARTAS. Info basada en libro ilustrado HERSTORY de Ignacio Moreno y Maríá Bastarós

HISTORICAS



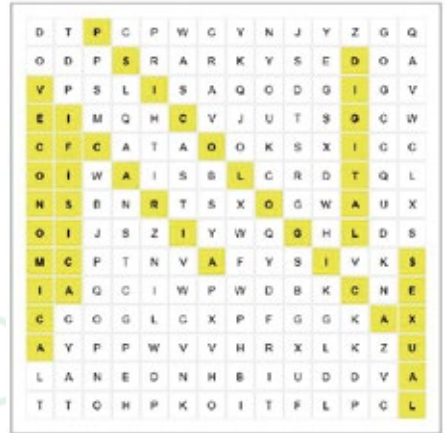
Tiempo: 10 minutos

Material: Libreta con sopa de letra impresa, sobre A y sobre B que incluyen tablero violencias y tablero bulos con espacios para colocar las respectivas tarjetas, crono cuenta atrás, tarjeta código comodín.

Os encontraréis ante uno de los mayores retos como Brigada Contrainformativa. Las violencias machistas han sido naturalizadas y normalizadas en nuestras vidas hasta el punto de pasar a ser una cifra más en los telediarios. La adecuada cobertura mediática de las cifras de violencia es una de las tareas pendientes en la lucha contra la infodemia. Además, se ha incrementado el lanzamiento de bulos sobre la violencia de género, el movimiento feminista, o sobre la inmigración en los últimos años a través del uso de bots, perfiles falsos y manipulación de fuentes de información. El reto al que os enfrentáis como brigada es complicado, ya que la población mundial se encuentra en un estado de anestesia ante la violencia, lo que dificulta el reconocimiento de su presencia y su denuncia.

En esta misión, debéis ser capaces, en primer lugar, de identificar 6 tipos de violencia machista. Buscadlas en la sopa de letras y una vez las tengáis, abrid el sobre A. No tardéis más de 3 minutos en hacerlo, o no conseguiréis el dígito clave.

SOLUCIÓN SOPA DE LETRAS:



SOBRE A

(Contiene 1 tablero con 6 violencias y 6 tarjetas con información sobre estas)

El primer paso para combatir la violencia es identificarla. Ahora ya le habéis puesto nombre, pero deberéis a través de la información siguiente, profundizar en cada uno de los diferentes tipos de violencia. Disponéis de un listado de datos que han sido previamente verificados. Debéis confeccionar un panel de datos verídicos en los que se muestra información sobre cada tipo de violencia y sus consecuencias. Con este panel verificado, los medios de comunicación podrán combatir los bulos que se lanzan a diario y no seguir reproduciéndolos. Una vez relacionéis cada dato con la violencia a la que hace referencia, contactar a la game master. Disponéis de 10 minutos máximo.

PARA OBTENER LA CLAVE:

Deben haber sido capaces de identificar 4 de 6 violencias en la sopa de letras y no tener más de 2 fallos en los datos que corresponden a las violencias. Si lo han conseguido, abren el sobre B.

SOLUCIONES SOBRE A:

VIOLENCIA SEXUAL	8% la han sufrido fuera de la pareja y han denunciado lo sucedido. Un ejemplo de esta violencia es la violación. (Macroencuesta violencia de género 2019)
VIOLENCIA ECONOMICA	71% de las mujeres que han padecido violencia señalan que su situación de dependencia ---- es el principal freno para denunciar. (Reporte EIGE 2021)
VIOLENCIA PSICOLOGICA	31.9% de las mujeres la han sufrido por parte de parejas o exparejas. Algunas de las formas que toma esta violencia son: la luz de gas o el chantaje emocional. (Macroencuesta violencia de género 2019)
VIOLENCIA FISICA	21.5% de las mujeres la han sufrido a lo largo de su vida. Es el tipo de violencia más evidente y visible. (Macroencuesta violencia de género 2019)
VIOLENCIA VICARIA	51% de los hijos/as menores cuyas madres sufrieron violencia por parte de su pareja, también sufrieron este tipo de violencia. (Macroencuesta violencia de género 2019)
VIOLENCIA DIGITAL	Violencia que se da entre otras a través del control del móvil (14.9%) o enviando mensajes amenazantes, de control. (6.3%) (Macroencuesta violencia de género 2019)

SOBRE B

(Contiene 1 tablero con 5 bulos desmentidos y 5 tarjetas con datos sobre estos)

Sois una brigada muy eficiente, lo que nos hace a todos estar más cerca del hackeo al sistema de bulos y fakes y acabar con la infodemia. Estos bulos son lanzados diariamente de forma que invisibilizan, diluyen e incluso naturalizan ciertos tipos de violencia a través de datos falsos compartidos desde numerosos frentes. Veréis 5 bulos desmentidos y 5 tarjetas con datos que debéis relacionar de forma que conformen un panel con información verídica sobre cada bulo desmentido. Una vez terminéis, contactad con la gamemaster.

INSTRUCCIONES PARA LA GAME MASTER

PARA OBTENER LA CLAVE COMODÍN:

Deben haber sido capaces de relacionar correctamente cada información con el bulo desmentido. Se les dará un dígito asterisco o similar (*) que servirá como comodín para el código final, en caso de no haber conseguido todos los dígitos. Si se cumplen los 10 minutos o final de la prueba sin haberlo conseguido, no podrán acceder a este comodín y sólo se quedarán con el dígito que consiguieron al resolver la primera parte (sopa de letras y sobre A) de la prueba.



PRUEBA 4: QUIÉN ES QUIÉN

Tiempo: 10 minutos

Material: Tablero con los hashtags y pistas, 12 tarjetas con foto y nombre, y crono cuenta atrás.

La batalla desinformativa no cesa. Otra de las clásicas estrategias de ataque, además mucho más difíciles de identificar, es crear un discurso único sobre la Historia. Se ha impulsado un borrado casi total de la memoria colectiva y únicamente han quedado las narrativas de algunos héroes europeos y sus grandes gestas.

Trabajos previos de otras Brigadas Contrainformativas han demostrado que existieron muchas grandes gestas, eventos y referentes más allá de la historia que nos han contado. ¿Pero dónde han quedado sus historias? Esta vez, os toca a vosotrxs. Democratizar la memoria y la historia es una ardua tarea, pero confiamos en vuestras capacidades.

Disponéis de un tablero con 12 pistas y hashtags de mujeres de la historia reciente y con 12 tarjetas con sus nombres y fotos. Debéis ser capaces de relacionar las tarjetas de estas mujeres con las pistas y hashtags del tablero que las describan.

Al menos 6 tarjetas deberán estar colocadas junto a sus descripciones correspondientes para que consigáis el código. Os recomendamos intentarlo solo con 8 o 10 cartas pues contáis con 10 minutos escasos.

Una vez hayáis acabado, buscad a la GameMaster para acceder al dígito y

continuar armando el código. No os olvidéis de dejar el tablero como estaba al acabar la prueba.



SOLUCIONES:

 <p>FEDERICA MONTSENY</p>	<p>Activista Escritora Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra socialista y la primera ministra socialista mujer en España. • Fue la primera ministra en España de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>ISABEL DORIS</p>	<p>Activista Escritora Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>ROSA PARKS</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>FRANCES PUELZ</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda.
 <p>MARIE CURIE</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>VICTORIA SIMOLA</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>BERTA CÁCERES</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>LELA KNAPLED</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda.
 <p>JOSEPHINE BAKER</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>ERNEST HEMINGWAY</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>ERNEST HEMINGWAY</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. 	 <p>ERNEST HEMINGWAY</p>	<p>Activista Activista Activista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda. • Fue la primera ministra de un gobierno de izquierda.

PRUEBA 5: EL CUARTO PODER

Tiempo: 10 minutos

Material: Tablero con 7 bloques y 14 tarjetas tipo tablet con noticias, hojas verified y bolígrafos.

Los ciberataques y campañas desinformativas no cesan. El volumen e intensidad de los discursos de odio se han visto claramente incrementados, aunque no siempre de forma explícita a través de campañas concretas. Una de las estrategias más longevas y eficaces ha sido el uso del lenguaje para la reproducción de los discursos que generan desigualdades, estratificación y estigma social. El “cuarto poder” es sin duda determinante en esta batalla.

En esta misión os convertiréis en agentes de verificación de noticias falsas y titulares desinformativos que los medios de comunicación (desde los más reconocidos a los más sensacionalistas) lanzan a diario. Sabemos que el mejor antídoto infodémico contra la reproducción de desigualdades y discursos de odio es hacer un uso responsable y consciente del lenguaje, especialmente en los medios de comunicación que moldean, además, la opinión pública.

Debéis clasificar las noticias según se correspondan con los 7 bloques de estrategias de ‘violencia mediática’. Una vez hayáis clasificado todos los titulares debéis elegir uno y reescribir el titular en la hoja “Filtro VERIFIED”. Debéis eliminar del titular y subtítulo cualquier información superflua/superficial que

no aporte a la noticia y que contribuya a la reproducción de la violencia, estereotipación y estigma.

Vuestro filtro de verificación es necesario, ¡poned atención en cada palabra!

Una vez hayáis clasificado todos los titulares y modificado uno de ellos, debéis avisar a la GameMaster.

No podréis elegir titulares que ya han sido modificados por otras brigadas.

INSTRUCCIONES PARA LA GAME MASTER

En una hoja de la libreta “Filtro Verified”, cada grupo debe hacer sus propuestas alternativas de titulares en los espacios dispuestos para cada grupo.

PARA OBTENER EL DÍGITO:

Deberán haber clasificado correctamente al menos 9 titulares, o 1 por cada bloque y reescrito correctamente uno de ellos.

SOLUCIONES:

EL CUARTO PODER

PRUEBA 6: TRIVIAL FINAL

Tiempo: máximo 12 minutos

Material: 5 tarjetas de trivial con una pregunta de cada bloque o temática (6 preguntas en total), reloj de arena de 1 minuto. Reutilizar las hojas de sopa de letras para anotar aciertos y fallos. Instrucciones finales para montar el código. QR con video final.

INSTRUCCIONES en grupos (grupo 1 con grupo 2 y el 3 con el 4). Lo recomendable es que estas instrucciones las lea alguien de alguno de los grupos :

Enhorabuena, habéis sabido desmitificar una gran cantidad de argumentos, combatir bulos y aportar una visión veraz y más justa de la realidad. Habéis conseguido que vuestro entorno acceda a información menos contaminada, pero sobre todo, habéis trabajado por construir y desarrollar el pensamiento crítico de la ciudadanía, que os ayudará en la batalla final para exigir medios de comunicación e instituciones más comprometidas con vuestra labor. Estamos cada vez más cerca.

Ahora, os enfrentáis a la última prueba. No se trata de una competición, ya que el objetivo es conseguir la última parte del código que desbloquee el código de acceso al sistema de generación de bulos y desinformación.

Debéis juntaros con otro grupo y elegir una tarjeta. Leeréis cada pregunta al otro equipo, que tendrá 1 minuto para responder. Anotaréis el número de aciertos que consigan en total (de las 6 preguntas que contiene la tarjeta). Luego

intercambiaréis los roles y el equipo que estaba respondiendo pasará a lanzar las preguntas, medir el tiempo y anotar los aciertos. Una vez hayáis terminado ambos grupos debéis ir rápidamente a contactar con la GameMaster.

INSTRUCCIONES en plenario

Enhorabuena, habéis sabido desmitificar una gran cantidad de argumentos, combatir bulos y aportar una visión veraz y más justa de la realidad. Habéis conseguido que vuestro entorno acceda a información menos contaminada, pero sobre todo, habéis trabajado por construir y desarrollar el pensamiento crítico de la ciudadanía, que os ayudará en la batalla final para exigir medios de comunicación e instituciones más comprometidas con vuestra labor. Estamos cada vez más cerca.

Ahora, os enfrentáis a la última prueba. No se trata de una competición, ya que el objetivo es conseguir la última parte del código que desbloquee el código de acceso al sistema de generación de bulos y desinformación.

Tenéis la oportunidad de acceder a un último dígito del código siempre que logréis superar esta prueba. Si lo hacéis, todos los grupos conseguiréis un código y podréis, en todo caso, intercambiar los que os sobren en caso de haber conseguido comodines. Tras escuchar la pregunta de la primera tarjeta que lea la gamemaster, disponéis de 1 minuto para pensar la respuesta correcta y que una persona portavoz del grupo la comparta con el resto de grupos. En 20 segundos deberéis dar una respuesta final a la gamemaster.

ACCESO A CLAVE: si se juega por grupos, cada equipo debe haber conseguido acertar al menos 3 de las 6 preguntas. En caso de jugar en plenario, entre todos los grupos deberán haber acertado al menos 3 de las 6 preguntas de la tarjeta que lea la/el Game Master. Esto les permitirá acceder al dígito que falta para completar el código.

(Si se decide leer otra tarjeta y que consigan un dígito extra quienes no lo tengan):

Esta es la última oportunidad de conseguir completar el código. Debéis consensuar bien las respuestas y acertar al menos la mitad de la tarjeta. ¡suerte!

INSTRUCCIONES RESOLUCIÓN CÓDIGO FINAL PARA TODOS LOS GRUPOS

¡BIEN HECHO, BRIGADA! Estamos a un paso de hackear el sistema y acabar con la infodemia. Debéis ser capaces de introducir el código que forméis con los dígitos que habéis ido consiguiendo en cada prueba. Tenéis una pista en el reverso... ¡El código contiene también un mensaje! Una vez tengáis el código, debéis compartirlo con la game master.

La game master les dará, en caso de haber acertado, un código QR que da acceso al vídeo final.

Este código QR contiene la información de la lectura final en forma de vídeo.



LECTURA FINAL

Noticias de última hora. Desarticulada una red criminal global de desinformación que controlaba más de un millón de bots y servidores en todo el mundo. Una organización extendida durante años que cuenta con un gran poder sobre los medios de comunicación y numerosas cuentas en redes sociales. Gracias a un movimiento organizado de la ciudadanía, las autodenominadas Brigadas Contrainformativas, se ha conseguido acceder al sistema central de desinformación que había llevado al planeta a una profunda infodemia. De momento continúan los trabajos para desarticular todas las redes a través de las cuales lanzaban bulos y noticias falsas, lo que ha generado profundas desigualdades sociales.

Queda un largo camino por recorrer, pues a pesar de haber desarticulado esta red, el imaginario colectivo debe ser acompañado de una educación crítica y transformadora para liberarse de todos los prejuicios, estereotipos y estigmas que reproducen numerosas situaciones de injusticia y desigualdad.

Por fin los medios de comunicación, redes sociales e incluso foros académicos podrán acceder a información libre de sesgos y datos falsos y recuperar así su reputación. Mientras, las Brigadas Contrainformativas trabajan en nuevas misiones, esta vez enfocadas a desarrollar campañas educativas y de sensibilización social, otro gran reto.

¡Gracias brigadistas!



InteRed
por una educación transformadora

**GENERALITAT
VALENCIANA**
Conselleria de Participación,
Transparència, Cooperació
y Calidad Democràtica

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana. El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de la Fundación InteRed y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana.