

## ¡HOLA Y BIENVENIDOS A DIS-PLAY!

Los jóvenes de hoy viven en un mundo de redes sociales diversas Y densamente saturado de desinformación. Especialmente cuando consumen contenidos en las redes sociales, necesitan una alfabetización mediática que les permita saber en qué pueden confiar. La alfabetización digital puede y debe enseñarse a los jóvenes para defender los valores y la democracia de la UE y preservar su salud mental y su futuro.

El proyecto DIS-PLAY (2022-2024, financiado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea) se ha enfrentado a estos problemas, dotando pedagógicamente a los educadores juveniles de métodos y herramientas para mejorar la alfabetización mediática de los jóvenes y reducir así la desinformación en las redes sociales.

El proyecto tiene como resultados finales:

1

“El "Kit de Herramientas de DIS-PLAY", que contiene un juego de rol de acción en vivo ("LARP") que aumenta la alfabetización mediática de los jóvenes.

2

"La Guía DIS-PLAY " sobre cómo educar a los jóvenes en la desinformación y el método de "LARP-ing"

3

“The DIS-PLAY Game”, un juego para móviles dirigido a jóvenes de 15 a 25 años, en el que el jugador tendrá que tomar decisiones para mejorar su alfabetización mediática.

Para llevar a cabo un juego de rol de acción real sobre la desinformación con sus alumnos y lograr los mejores resultados pedagógicos, se pueden utilizar estos tres productos de proyecto desarrollados de la siguiente manera.

### 1. "The DIS-PLAY Toolkit" (Un juego de rol de acción en vivo, llamado "TROLLS FOR US")

Si quieres empezar a ejecutar el LARP educativo de inmediato, aquí es donde debes buscar. En el kit de herramientas, el documento más importante es la Guía del LARP. Contiene instrucciones paso a paso que le ayudarán a planificar y llevar a cabo la actividad de aprendizaje. Aquí encontrarás una introducción al mundo de los juegos de rol de acción en vivo, una lista de ejercicios para incluir en tu actividad y detalles sobre los personajes, el mundo y cómo se desarrollará la obra. La parte principal de la actividad de aprendizaje consistirá en dos rondas de LARP, una en la que los jugadores asumen el papel de trolls y otra en la que asumen el papel de hadas, ambos trabajando en una oficina para crear o combatir la desinformación.

Además, hay un documento llamado Material LARP. En él encontrarás todo lo que necesites imprimir para el juego: Hojas de personajes, material informativo para los grupos y descripciones de cómo actuar como educadores.

El DIS-PLAY está construido para abordar una amplia variedad de temas relacionados con la desinformación. Dentro del LARP, estos temas se presentan como un objeto temático con el que trabajan los jugadores. Para tres temas, a saber, **Negación de la Historia, Medios Sociales y Autoimagen y Discriminación.**

Para cada uno de estos temas, encontrará una carpeta con presentaciones que los directores generales pueden utilizar para presentar el tema en la oficina. Si quieres abordar un tema propio, te proporcionamos **Plantillas de presentación para gnomos y hadas** con instrucciones sobre cómo rellenarlas a tu gusto. También entregamos una **Lista de posibles Temas** como inspiración en el kit de herramientas.

### **" La Guía DIS-PLAY " sobre la educación de los jóvenes en la desinformación y el método LARP**

Para adentrarse en el campo de los LARP, el aprendizaje informal y la desinformación, ofrecemos un documento que lo engloba todo, titulado "Antecedentes teóricos de los LARP como método educativo para combatir la desinformación". Aquí podrá profundizar en los temas y descubrir las razones por las que el LARP es un enfoque adecuado para el problema. No es necesario que lo leas todo para participar en la actividad, pero si nunca has oído hablar de LARP, puede ser un buen punto de partida para familiarizarte con la idea que hay detrás. Junto con él, hay una Guía rápida de referencia para LARP. Puedes imprimirla y utilizarla como recordatorio durante cualquier actividad EduLARP, ya sea DIS-PLAY u otra, o incluso una que se te haya ocurrido a ti. Si necesitas algo a lo que agarrarte durante el juego, esto te recordará las cosas cruciales a las que debes prestar atención.

### **3. "The DIS-PLAY Game" (la app para smartphone)**

La aplicación móvil es un resultado independiente del proyecto. Se trata de un juego que trata los mismos temas que el LARP DIS-PLAY, pero al que se puede jugar en cualquier momento y en solitario. Puede recomendar su descarga como una extensión de su actividad de aprendizaje, pero también funciona de forma totalmente independiente si desea una forma sin barreras de introducir el problema de la desinformación de una manera lúdica.

Los links para acceder a la aplicación son los siguientes:

IOS: <https://apps.apple.com/es/app/dis-play/id6475956793>

Android: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inerciadigital.display&pcampaignid=web\\_share&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inerciadigital.display&pcampaignid=web_share&pli=1)



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Cláusula de exención de responsabilidad para uso no comercial

Este contenido está protegido por las leyes de derechos de autor y está destinado exclusivamente a un uso no comercial. El uso comercial no autorizado, la reproducción o distribución están estrictamente prohibidos sin el consentimiento previo por escrito del propietario de los derechos de autor.

Contacto para más información :  Denis Riabov

 [denis.riabov@studieframjandet.se](mailto:denis.riabov@studieframjandet.se)