

Juego de cartas

Latin America in a Glimpse: 20 años defendiendo los Derechos Digitales

Debates, conquistas, retrocesos y nuevas preguntas sobre cómo habitamos Internet y qué significa ejercer nuestros derechos en espacios digitales.

Este juego es una invitación a mirar estos últimos 20 años desde una perspectiva colectiva y participativa. A través de distintos hitos (normas, campañas, movimientos sociales, avances tecnológicos y controversias públicas) podrás reconstruir una línea del tiempo que muestra cómo se ha dado la defensa de los derechos digitales en América Latina y el mundo, sus conquistas y desafíos.

Juega, debate y reflexiona:

- ¿Qué acontecimientos marcaron un antes y un después?
- ¿Qué luchas siguen vigentes?
- ¿Qué aprendizajes nos dejó cada momento?
- ¿Cómo esos hitos afectan nuestro futuro?

Más que un repaso histórico, esta línea del tiempo busca abrir conversación. Porque comprender cómo llegamos hasta aquí también nos ayuda a imaginar el futuro digital que queremos: uno más libre, justo, inclusivo y con derechos para todas las personas. Proponemos que puedan ejercitar su memoria y creatividad de manera lúdica y que puedan utilizar las cartas también en espacios de movilización o formación. Abajo sugerimos algunas reglas, pero ¡invitamos a que las puedan hackear y reinventar!

Componentes del juego

- 60 cartas de hitos históricos.
- 20 cartas en blanco para agregar nuevos hitos.
- 1 carta Avance y 1 carta Retroceso.

¿Quiénes pueden jugar?

De 3 a 9 personas.

Objetivo

Deshacerte de todas tus cartas antes que el resto, mientras construyen una línea del tiempo colectiva y reflexionan sobre lo que ha significado defender los derechos digitales en los últimos 20 años.

Preparación

- Mezcla todas las cartas (incluye Avance y Retroceso).
- Reparte 7 cartas por persona (máximo 9 jugadoras/es).
- Deja el resto como mazo en el centro.
- Elijan a una persona para comenzar.
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo se juega

La persona que comienza baja una carta de su mano, la lee en voz alta y la coloca en la mesa. Con esto se inicia la línea de hitos.

Cada vez que alguien baja una carta, define la regla de la siguiente ronda (también puede mantenerla o elegir otra ya dicha anteriormente), por ejemplo: hitos anteriores o posteriores a la última carta bajada, hitos del mismo país de la última carta agregada a la línea del tiempo, hito

relacionado por tema (vigilancia, privacidad, trabajo digital, etc.), hitos que demuestran avances para los derechos digitales, hitos que representan retrocesos para los derechos digitales, y otras que puedas imaginar.

La siguiente persona debe jugar una carta que cumpla esa regla.
Si no tiene:

- Roba 1 carta del mazo.
- Si tampoco sirve, pasa el turno.

Quien juega una carta puede cambiar la regla para la ronda siguiente.

Cartas en blanco

Si tienes cartas en blanco en tu mano también puedes jugarlas.

Propón un hito real relacionado con los derechos digitales en los últimos 20 años.

Explica cómo se vincula con la regla vigente.

El grupo decide por consenso si lo acepta.

Si el grupo acepta → la carta queda.

Si no → roba 1 carta y termina tu turno.

Cartas especiales: Avance / Retroceso

Se pueden jugar en cualquier momento en tu turno.

Para usarlas:

Si tienes en tu mano una de estas cartas puedes elegir un hito que ya esté en la mesa.

Argumenta por qué representa un avance o un retroceso.

El grupo decide por consenso si acepta la explicación.

Si se acepta → la carta se juega.

Si no → roba 1 carta y tu turno termina.

La primera persona en quedar sin cartas gana

Recuerda que estas reglas son una propuesta base. Tú puedes modificarlas, combinarlas o usarlas para: talleres y actividades pedagógicas, conversatorios, espacios comunitarios, dinámicas de reflexión, etc.

La intención es abrir conversación y construir la historia de manera colectiva.

¡A jugar!