



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



COMBATIENDO LA DESINFORMACIÓN ENTRE LOS JÓVENES MEDIANTE JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN REAL

EL TRASFONDO TEÓRICO DE LARP COMO
HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA REFORZAR LA
ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

Con el auge de las redes sociales, la desinformación en línea se ha convertido en uno de los problemas más acuciantes del panorama informativo actual. Aunque los jóvenes parecen dominar la realidad cotidiana de Internet, el despliegue agresivo y artero de información engañosa y la falta de contramedidas adecuadas los convierten en un grupo vulnerable. DISPLAY propone una nueva forma de abordar el tema con grupos de jóvenes adultos en una sesión de juegos de rol de acción en vivo (LARP).

Este documento ofrece información general y pruebas de la eficacia del método. Explora los fundamentos del comportamiento de aprendizaje de los jóvenes, la desinformación en línea, así como LARP como un enfoque de la educación. Para llevar a cabo con éxito una sesión LARP, no es necesario que lea todo lo que sigue, sin embargo, si desea comprender los fundamentos teóricos profundos y formarse una idea cabal del tema, le recomendamos que lo haga.

El kit de herramientas DIS-PLAY también incluye material para llevar a cabo un LARP educativo específico, que puede utilizar como programa totalmente planificado para una actividad de grupo. Además, encontrará una breve guía de referencia para llevar a cabo un LARP que resume todos los pasos importantes.



INDEX

1	Problemas con la desinformación	04
2	El peligro de la información falsa y engañosa en Internet	05
3	La lucha contra la desinformación	08
4	Comportamiento de aprendizaje de los jóvenes y enfoques educativos	11
5	Juego de rol educativo de acción real	18
6	¿Cómo se hace un LARP?	23
7	Fuentes	28

PROBLEMAS CON LA DESINFORMACIÓN

La manipulación a través de información engañosa difundida en Internet se considera a menudo uno de los principales problemas a los que se enfrenta nuestra sociedad actual. Y no es difícil entender por qué: el mundo digital se ha convertido en nuestra principal ventana a través de la cual vemos el mundo, donde formamos nuestras opiniones y nos expresamos. Los dispositivos de comunicación como los teléfonos inteligentes se entrecruzan en nuestra vida cotidiana en casi todos los aspectos, de forma que nos permiten estar constantemente conectados con la esfera informativa. Lo que parece el sueño utópico de cualquier aficionado a la ciencia ficción se ha hecho realidad, pero esta realidad viene marcada por el sabor amargo de la desconfianza, la confusión y el conflicto. Un conjunto muy diverso de actores malintencionados sigue contaminando el flujo de información con hechos inventados, afirmaciones fuera de contexto y mentiras peligrosas. Es necesario un esfuerzo combinado de todos los sectores de la sociedad para resolver este problema y reforzar las competencias de las jóvenes generaciones en el manejo de la desinformación. Después de analizar los orígenes, riesgos y tensiones relacionados con la desinformación en línea en la siguiente parte, examinamos la amplia variedad de contramedidas que se emplean contra ella.



Aunque la desinformación es de gran importancia para todo nuestro sistema de conocimiento y comunicación, acontecimientos especiales de gran trascendencia como las elecciones, el Brexit, la pandemia del Covid-19 o el ataque ruso a Ucrania en febrero de 2022 sirven mejor para ilustrar su impacto nocivo. Estos sucesos arrojan luz sobre los procesos de manipulación mediante información falsa, la promoción de noticias a través de individuos partidistas, la radicalización en línea y el efecto que un entorno informativo en el que no se confía puede tener en los ciudadanos individuales o en la sociedad en su conjunto.

Aunque la desinformación puede difundirse a través de cualquier medio, hay una plataforma de comunicación que destaca tanto por su alcance como por su nivel de infestación: Internet. Independientemente de que lo busquen o no, los internautas se enfrentan cada día a noticias transmitidas a través de vídeos, imágenes y texto. Las opiniones opuestas, pero también los "hechos" contradictorios, forman parte de la realidad cotidiana de Internet, especialmente en las redes sociales. Sin apenas regulación de contenidos y con casi el 40 % de los europeos recibiendo noticias de las redes sociales [12] al menos a diario, X, Facebook, TikTok y demás ofrecen superficies de ataque rentables para los difusores de desinformación.

Cuando hablamos de medios de comunicación y redes sociales, solemos referirnos a plataformas que permiten a los usuarios interactuar entre sí por medios electrónicos. La interacción puede adoptar distintas formas, pero suele incluir una manera de entablar relaciones con otros usuarios, como listas de amigos o suscripciones, comunicación y compartir contenidos como imágenes o vídeos cortos.

Via hashtags los usuarios pueden encontrar publicaciones relacionadas con temas de actualidad y relevantes que podrían haber sido compartidas por casi cualquier persona en cualquier país. Las conexiones entre miembros de grupos radicales operan bajo el radar de las autoridades y tienen acceso a un amplio público con sólo unos clics. Los algoritmos promueven contenidos interesantes sin tener en cuenta su valor informativo. Es fácil hacer incluso las afirmaciones más ridículas bajo un nombre falso sin tener que temer consecuencias. Un tuit publicado por una agencia de noticias sería no difiere visualmente mucho de los publicados por actores privados y aparecen exactamente en el mismo feed, lo que les confiere una relevancia igualmente observada. Las tecnologías digitales permiten crear material artificial de audio e incluso de vídeo que es tan real que no se distingue de la filmación real. Todo va cada vez más deprisa y, en la magnitud inabarcable de los mensajes contradictorios, es difícil discernir entre la verdad y la mentira, sobre todo porque la acusación de ser noticias falsas se lanza con bastante rapidez. Investigar en profundidad es engorroso y lleva mucho tiempo, lo que desanima incluso a empezar una comprobación de los hechos. El resultado es un pantano de desconfianza posterior a la verdad y de intensas discusiones emocionales totalmente desvinculadas de los debates basados en el conocimiento. Estos mecanismos no harán sino intensificarse en el futuro, junto con el número cada vez mayor de usuarios de las redes sociales [10] y la avalancha incesante de contenidos.

Son condiciones previas para un terreno próspero, en el que cultivar y difundir contenidos engañosos es más fácil que nunca.

La desinformación difundida deliberadamente tiene múltiples motivaciones, entre ellas el beneficio económico, la influencia política o incluso la fama personal. A pesar de ello, siempre repercute negativamente en los lectores, al contaminar su fuente de información. Esto, a su vez, da lugar a comportamientos agresivos, tóxicos, antidemocráticos o radicales en Internet y en la vida cotidiana, que es exactamente la razón por la que es necesario tomar medidas contraactivas, y en cierta medida ya se han tomado. Las analizaremos en la próxima sección.

Resumiendo, las conclusiones de esta sección son: Al informar mal a los ciudadanos, la desinformación provoca comportamientos perjudiciales y, por tanto, es un peligro para nuestra sociedad. Aunque Internet y las redes sociales en particular son una plataforma popular para la adquisición de información, sus estructuras facilitan la difusión de información falsa y engañosa.



LA LUCHA CONTRA LA DESINFORMACIÓN

Si estás dirigiendo un proyecto educativo en torno a la desinformación, es importante tener cierta orientación en el vasto campo o intervenciones ante la desinformación en línea. En un intento de lograr la mayor eficacia, estas contramedidas se llevan a cabo en todos los niveles de la sociedad, incluidos el político, el social, el jurídico y el educativo. Todos los actores implicados deben apoyar y dar forma activamente a este proceso, y lo hacen con distintos niveles de éxito. Hay tres categorías principales que pueden utilizarse para clasificar a grandes rasgos los intentos de neutralizar la desinformación: Contramedidas legales, contramedidas técnicas y contramedidas sociales a través de un aumento de la alfabetización mediática e informativa. Estas técnicas dependen mucho unas de otras y a menudo se solapan.

Empezando por el más alto nivel de autoridad, las contramedidas legales sirven de marco para la lucha contra la desinformación. Incluyen directrices nacionales o internacionales como el Plan de Acción de la UE contra la Desinformación [13], que proporciona coordinación para una estrategia conjunta, pero también leyes duras que sancionan la difusión de información falsa. Mientras que algunas formas de desinformación, como la sedición, son directamente ilegales, otras eluden la ley disfrazándose de meras opiniones. En cualquier caso, la aplicación de la ley en el mundo en línea sigue estando muy sobrecargada, por lo que confiar únicamente en las contramedidas legales no dará los resultados deseados. Sin embargo, es esencial contar con un marco sólido, que designe la desinformación como lo que es, es decir, un delito, y una orientación para que los actores civiles actúen en consecuencia.

Se han depositado muchas esperanzas en diversas contramedidas técnicas, cuyo objetivo es eliminar, confinar y mitigar las piezas de desinformación mediante adiciones a los entornos técnicos de información.



Esta categoría contiene filtros de carga que impiden publicar contenidos con determinadas palabras desencadenantes, mensajes de advertencia debajo de declaraciones engañosas o marcas visuales de publicaciones partidistas. En los últimos años, estas herramientas se han beneficiado de un aumento de la automatización, de modo que prácticamente cualquier plataforma puede inscribirlas. Sin embargo, la detección automatizada de contenidos engañosos sigue siendo una cuestión muy complicada y controvertida. Existen numerosas formas de eludir la detección, y muchos usuarios no se sienten cómodos sabiendo que sus contenidos son moderados por máquinas.

Las contramedidas sociales trabajan para aumentar la resistencia y la capacidad de detección de toda la población. La idea es capacitar al mayor número posible de individuos para hacer frente a la desinformación por sí mismos. Existen numerosos formatos dirigidos a todos los grupos de edad, pero suelen trabajar para conseguir un conjunto similar de habilidades resumidas bajo el término Alfabetización mediática e informacional (MIL, por sus siglas en inglés).

Alfabetización mediática

Se refiere a la capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar críticamente distintos aspectos de los medios y su contenido y crear comunicaciones en diversos contextos. Esto incluye la detección y el tratamiento de diferentes tipos de información engañosa, así como el conocimiento de los activos digitales y los sistemas subyacentes.

Los educadores deben ilustrar los problemas que surgen de la información engañosa, como el engaño, la manipulación y la discordia, para motivar la construcción de la alfabetización mediática entre las personas. Por lo tanto, es importante, en primer lugar, concienciar sobre la existencia generalizada y las intenciones de la desinformación. Un enfoque prometedor es el proceso de tres pasos: detectar, afirmar y actuar.

El primer paso en las contramedidas sociales es capacitar a los individuos para detectar la desinformación.

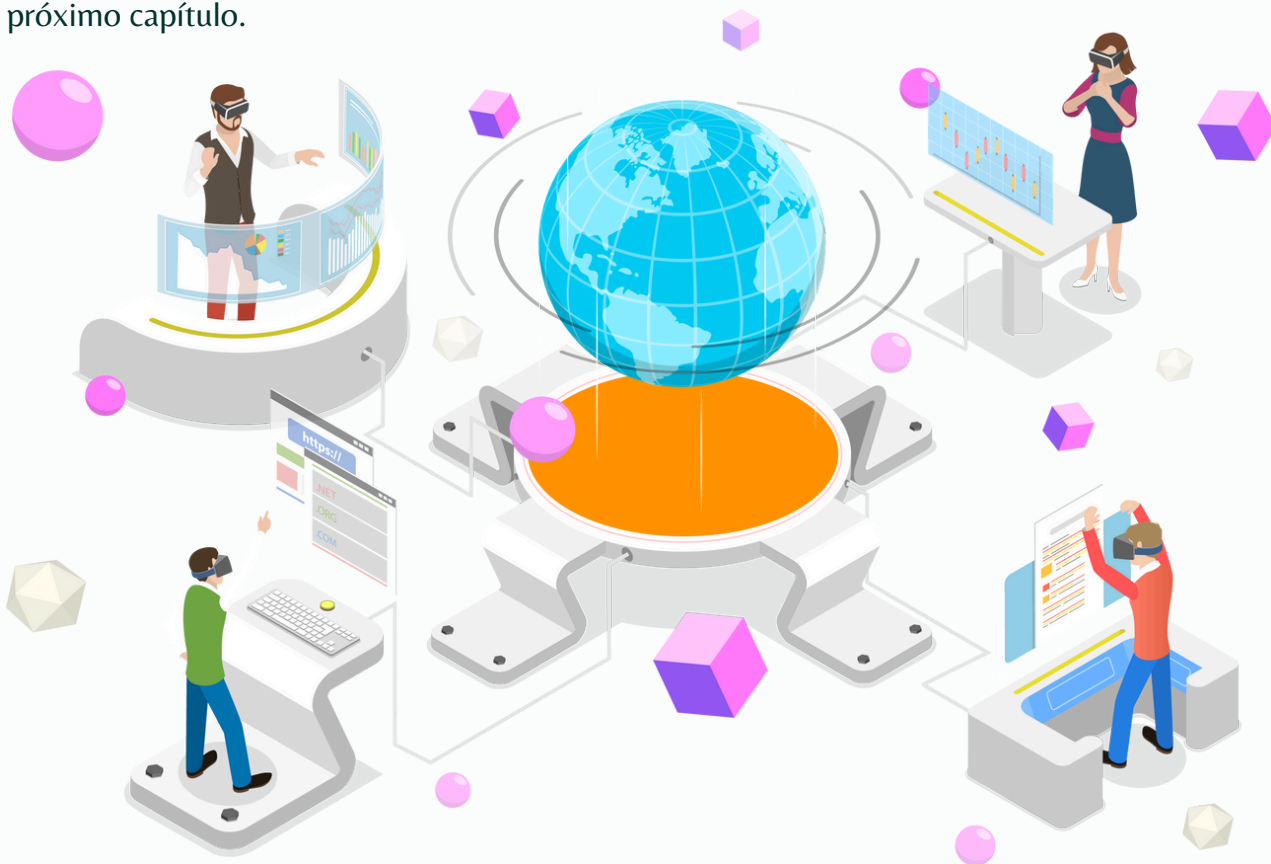
Saber que no todo lo que se lee en Internet es necesariamente cierto ayuda, pero dista mucho de ser suficiente. Entender cómo funcionan los filtros y algoritmos también es beneficioso. Las pistas más comunes para detectar mensajes engañosos son :

- Titulares vagos que apelan más a la emoción que a los hechos.
- Uso excesivo de mayúsculas, emojis y signos de puntuación
- Declaraciones que parecen increíbles o improbables
- Imágenes y vídeos obviamente generados por IA o mal editados
- Mala ortografía y gramática
- Falta de fuentes o fuentes dudosas
- Publicación anónima

Una vez planteada una sospecha, es importante afirmarla plenamente. La mejor manera de hacerlo es recopilando amplia información sobre el tema en cuestión. Esto puede hacerse mediante la investigación (en Internet), la consulta de sitios de comprobación de hechos y fuentes de noticias fiables, la búsqueda inversa de imágenes y, especialmente en el caso de los más jóvenes, la conversación con amigos y familiares. Todas estas técnicas ayudan a construir una comprensión bien fundamentada que permite emitir un juicio final sobre si el contenido en cuestión es realmente desinformación.

Si el contenido se considera falso o engañoso, es importante no limitarse a ignorarlo, sino que se debe actuar en consecuencia. Para detener la propagación de la desinformación, hay que denunciarla a los actores responsables, como la plataforma de medios sociales o el medio de noticias. Refutar las afirmaciones falsas con la información recopilada en el paso anterior mediante comentarios o respuestas ayuda a otras personas a evitar la manipulación y, en última instancia, reduce sus efectos.

Estos tres pasos básicos deben tenerse siempre presentes al trabajar con contramedidas a la desinformación. Es importante que los educadores se familiaricen con el proceso, se mantengan al día de los nuevos avances en este campo tan vertiginoso e intenten ejercitar estas habilidades también por su cuenta. Si bien este planteamiento funciona para todos los grupos de edad, existen especificidades en la educación de los jóvenes, que se tratarán en el próximo capítulo.



COMPORTAMIENTO DE APRENDIZAJE DE LOS JÓVENES Y ENFOQUES EDUCATIVOS

Según una encuesta de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, el 97% de los jóvenes europeos de entre 15 y 24 años utilizan activamente Internet [8]. Una implicación de esta magnitud significa que los jóvenes están estrechamente conectados a todos los riesgos y beneficios que se originan en el mundo digital, pero también lo moldean masivamente con sus acciones. Comprender esta conexión y sus características es el trabajo de base necesario, antes de poder facilitar cualquier acto educativo relevante en este campo. La primera parte de este documento le ha proporcionado los conocimientos necesarios sobre la desinformación, mientras que la siguiente se centra en el comportamiento de aprendizaje de los jóvenes en general, los métodos educativos que se adaptan a sus estilos de aprendizaje y su especial conexión con la desinformación en línea.

CÓMO APRENDEN LOS JÓVENES?

Si se quiere educar eficazmente, es de suma importancia tener una idea clara del grupo destinatario. DIS-PLAY se centra en los adultos jóvenes, la llamada Generación Z. Aunque no son en absoluto un grupo homogéneo, ciertos aspectos del comportamiento destacan más que en otras generaciones. Estas preferencias desempeñan un papel importante en el éxito del aprendizaje, por lo que debemos comprenderlas y asumirlas antes de emprender cualquier actividad educativa.



La generación Z

Cuando se habla de jóvenes, el término Generación Z, Gen-Z o post-millennials aparece con frecuencia. Con una fecha de nacimiento comprendida entre 1995 y 2012, la mayoría de los adultos jóvenes entran en esta clasificación generacional.

Se hace especial hincapié en la importancia de la creatividad y la posibilidad de expresarse. Tanto los individuos de la Generación Z como los observadores de otras generaciones afirman que esto se manifiesta en el deseo de una mayor creatividad en los entornos de aprendizaje [1]. Enfrentados a una multitud de retos globales como el cambio climático, la injusticia global y la escasez de recursos, la Gen-Z ha desarrollado la percepción de que su creatividad es desesperadamente necesaria para resolver estos problemas.

La gran importancia de Internet en todos los ámbitos de la vida, más que ninguna generación anterior a ellos, es otra de las principales características de la Gen-Z [1]. Son los consumidores mobile-first, que no recuerdan un mundo sin aparatos digitales. Desde su infancia, conocen un mundo de infinitas posibilidades: Comprar cualquier artículo deseado con un solo clic y recibirlo horas después a través de Amazon, hacer, manipular y compartir fotos con el mundo entero a través de Snapchat y tener cualquier información al alcance de la mano gracias a Google. Las actividades de aprendizaje no son una excepción. Las infinitas posibilidades de Internet invitan a la experimentación y fomentan la mentalidad de aprender haciendo. Mientras que las generaciones mayores tienden a ser cautelosas e incluso a ponerse nerviosas cuando se trata de aparatos digitales, la Gen-Z se siente más ansiosa por probar diferentes opciones y funcionalidades. Los enfoques clásicos, como la enseñanza ex cátedra, en la que un educador lee información a un grupo, están abocados al fracaso, ya que no captan el espíritu de implicar a los individuos en el proceso de aprendizaje. Esto hace que decaiga el interés de los alumnos, que se sienten excluidos. Incluir a los alumnos va mucho más allá de hacerles preguntas de vez en cuando, sino que debe llegarse al punto de que los individuos adquieran todos los conocimientos a través de su propia experiencia y compromiso.

Pero más que un recurso de información y entretenimiento, Internet se ha convertido en un espacio público. En él, la gente hace amistades, se pelea e incluso se ama. Tener una identidad en Internet es un requisito para participar en la sociedad. Como la Generación-Z ha convivido con este espacio público adicional durante toda su juventud, la forma en que se desarrollan las conexiones entre individuos y grupos se ha alejado de la de generaciones anteriores. Esta nueva forma de comunicación sigue empujando los patrones sociales dentro de la Gen-Z hacia una mezcla más ágil y heterogénea, donde la autorrepresentación va de la mano de un mayor deseo de atención [4]. Tener una personalidad propia y exponerla al mundo es muy importante para los jóvenes de hoy.

Lo que podemos deducir de esto es que las formas eficaces de educación dirigidas a la generación Z deben ofrecer oportunidades para el pensamiento creativo, utilizar un alto grado de implicación de los alumnos y darles la oportunidad de poner en práctica una multitud de aspectos diferentes de su personalidad. Por ejemplo, una forma bastante universal de lograrlo es la inclusión de recursos digitales como tabletas para tomar y modificar imágenes y vídeos o generadores de contenidos de inteligencia artificial en línea.

Hay que tener en cuenta que todas las cualidades atribuidas a la Gen-Z se aplican como media o tendencia. Tenga en cuenta que las preferencias y características individuales variarán en el mundo real y prepárese para manejar tales casos. No obstante, las recomendaciones que aquí se ofrecen deberían servir como una buena orientación a la hora de trabajar con jóvenes adultos.

JUVENTUD Y DESINFORMACIÓN

Hemos visto que Internet y las redes sociales en particular son una parte siempre presente de la vida de los jóvenes, pero también que el peligro de la información engañosa ha infestado esos dominios. Su alta implicación en la red, combinada con una experiencia vital comparativamente escasa, hacen de la generación Z un grupo vulnerable a la desinformación en línea. Esto exige un aumento masivo del pensamiento MIL en la educación.

Una característica clave que distingue a Internet de sus predecesores en los medios de comunicación de masas, como la radio y la televisión, es la posibilidad de crear, compartir e interactuar con sus contenidos. Como ya se ha mencionado, la Generación Z está muy centrada en tener una personalidad individual, lo que significa que añadir y actualizar rápidamente su propio perfil en línea es tan importante como comunicar su punto de vista sobre los debates políticos, sociales y culturales. Esto da lugar a una cultura de debates a gran velocidad, en la que la rápida disponibilidad y sensacionalismo de los argumentos a menudo pesan más que su veracidad. La posibilidad de personalizar completamente los contenidos puede resultar inofensiva cuando solo se trata de utilizar filtros para manipular selfies en Instagram, pero en un contexto más amplio, fomenta una cultura que valora más la expectación suscitada que su veracidad. En la vorágine de opiniones y hechos, cada vez resulta más difícil descubrir la verdadera intención que hay detrás de un post. Junto con la oportunidad de exponer sólo ciertos datos personales, o ninguno en absoluto, se crea el entorno perfecto para la adquisición y publicación irreflexiva de información.

Al haber crecido con Internet como parte integrante de sus vidas, los individuos de la Generación Z no tuvieron la oportunidad de experimentar los mecanismos sociales del mismo modo que las generaciones anteriores. Por lo tanto, tienen un enfoque diferente hacia la recopilación de información. Aunque este enfoque no es mejor ni peor que otros per se, carece de ciertas tendencias de las versiones anteriores a Internet, como la reflexión profunda sobre hechos ambiguos antes de compartirlos.

La cultura de la rapidez de Internet simplemente desalienta el examen intensivo. Es posible que los individuos de generaciones anteriores recuerden este mecanismo (aunque ni mucho menos siempre lo hacen) mucho más fácilmente, porque recuerdan una época en la que era el procedimiento habitual en la cultura de debate anterior a internet.

En las redes sociales se consumen juntos todo tipo de contenidos, mezclando información personal y política a veces incluso en el mismo post. Los influencers pueden cobrar por promocionar determinados productos u opiniones sin revelarlo. Para la Generación-Z, que valora mucho las opiniones de los influencers, esto ofusca la verdadera intención detrás de una declaración, por lo que podrían creerla, sólo porque se sienten positivos hacia el influencer. Esta forma de manipulación emocional es muy peligrosa, ya que es difícil de detectar y mitigar.

Otro problema es el desconocimiento de los modelos de negocio y algoritmos subyacentes. Incluso más allá de las fronteras de edad de la Gen-Z, un gran porcentaje de la población tiene ideas aproximadas, pero todavía una comprensión muy limitada de cómo se promocionan los contenidos hacia los usuarios. El hecho de que la mayoría de los algoritmos de recomendación elijan contenidos emocionalmente atractivos frente a la cobertura de hechos neutrales para conseguir más interacción (y, por tanto, más beneficios a través de la publicidad o la recopilación de datos personales) conduce a una imagen distorsionada del panorama informativo y, en última consecuencia, de la verdad.

Un aspecto positivo es que la mayoría de los jóvenes adultos tienen un conocimiento básico de los temas relacionados con las dimensiones sociales y políticas de Internet. En lo que se refiere a la privacidad de los datos, por ejemplo, los jóvenes alemanes señalaron el uso de sus datos para publicidad manipuladora como uno de los 5 principales riesgos [5]. El término "fake news" y los problemas que conlleva son ampliamente conocidos entre la comunidad online, así como la existencia de verificadores de hechos o la diferencia entre fuentes serias y sensacionalistas. Este interés parece concluyente, teniendo en cuenta la importancia de Internet en la realidad cotidiana de los jóvenes. Aunque sólo el 7% de los individuos de la Generación-Z declaran haber difundido deliberadamente información errónea [11], cabe esperar una mayor tasa de reproducción de contenidos engañosos debido al alto grado de incertidumbre sobre qué noticias pueden considerarse auténticas [9].

Aunque el comportamiento de los jóvenes adultos ante la desinformación muestra una conciencia básica del problema y una voluntad de no intensificarlo aún más, la MIL no suele estar lo suficientemente desarrollada entre los Gen-Z como para comprender todo el alcance de la desinformación y sus consecuencias. Teniendo en cuenta la gran presencia que los jóvenes adultos tienen en Internet y viendo que serán los responsables de la toma de decisiones del mañana, existe una fuerte necesidad de ayudarles a adquirir las habilidades necesarias para detectar, ignorar, suprimir y contrarrestar la desinformación en línea.

MÉTODOS INFORMALES EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES

En lo que respecta a los enfoques educativos, hemos visto que los métodos de enseñanza clásicos están muy lejos de los deseos de los jóvenes y los adultos jóvenes, lo que los hace realmente impopulares entre el grupo destinatario. El descontento con el método conduce a una actitud negativa hacia todo el proceso de aprendizaje, incluido el contenido. Las formas especializadas de educación informal prometen mayores resultados tanto en popularidad como en efectos. DIS-PLAY utiliza el juego de rol de acción en vivo, pero el juego de rol es sólo uno entre muchos métodos. A continuación se ofrece un breve resumen de los enfoques de la educación informal de los jóvenes que debería servirle de orientación e inspiración como educador.

La educación informal tiene lugar en los llamados terceros espacios de aprendizaje. Estos espacios crean un ambiente de aprendizaje relajado, sin presiones para rendir ni juicios sobre los esfuerzos de los participantes. Fomentan el juego y la exploración, algo que a menudo falta en los espacios de aprendizaje institucionalizados. El objetivo es reunirse y pasar tiempo en comunidad.

Espacios terceros de aprendizaje

Un tercer espacio es cualquier lugar de comunidad que se encuentre fuera del hogar privado y de la escuela o el trabajo. Una vez que la finalidad de un tercer espacio es la adquisición de conocimientos o destrezas, podemos hablar de terceros espacios de aprendizaje.

Es fácil ver cómo estos terceros espacios de aprendizaje se adaptan a las necesidades de los jóvenes estudiantes. Como parte de una comunidad protegida, participan constantemente todo lo que quieren, pueden presentarse de la manera que les gusta ser percibidos y experimentar con actitudes que suelen evitar. La ausencia de métricas de evaluación permite a los jóvenes seguir su deseo de encontrar formas creativas de resolver problemas.

Por lo tanto, a la hora de crear cualquier tercer espacio de aprendizaje como lugar educativo para los jóvenes, es de suma importancia crear el ambiente cómodo y libre descrito anteriormente. En particular, esto significa abstenerse de la evaluación, prevenir y contrarrestar cualquier forma de discriminación y no imponer estructuras rígidas contrarias a los deseos de los alumnos. Hay que tener en cuenta que el objetivo no es producir o enseñar algo, sino dar espacio para experimentar y aprender. Es muy posible que los procesos en ese espacio fracasen o lleguen a un resultado totalmente distinto del esperado o previsto. Tómase tiempo para hablar de las dificultades y los problemas que surjan para mitigarlos.

Puede ser útil imaginar el acto como una reunión de amigos, como una cena o una noche de juegos. Por sencillo que parezca, eso significa prestar atención a los participantes, dándoles la bienvenida y mostrando interés por ellos. Los participantes deben tener la sensación de que importan (porque importan) y de que se les quiere en este lugar (porque es así).

Esto puede empezar ya con una breve charla informal o un apretón de manos cuando llegan, y se prolonga durante todo el acto, incluida la despedida. Unos participantes contentos y relajados son el requisito básico para una experiencia de aprendizaje sin estrés. Durante el acto, esto significa que no se burlen de nadie ni se corten en seco, ya que la gente debe poder y querer compartir sus opiniones y sentimientos. Los educadores pueden actuar de forma humorística, segura de sí misma, honesta e incluso ridícula para demostrar que este espacio está libre de juicios y que no hay nada que temer. Además, algunas franjas horarias "ociosas" en el horario ayudan a disponer de tiempo para charlas informales dentro del grupo, contribuyendo al sentimiento general de comunidad.

Téngase en cuenta que el hecho de que el espacio de aprendizaje sea libre, lúdico y no evaluativo no significa que no pueda ser serio. Incluso dentro de los terceros espacios de aprendizaje pueden darse situaciones intensas, desafiantes, competitivas, difíciles de gestionar y muy sinceras. Esto no es un inconveniente indeseable, ya que estas situaciones propician experiencias de aprendizaje potentes que importan mucho a los participantes.

Existe una gran variedad de formatos y métodos que pueden utilizarse en los terceros espacios de aprendizaje. En el capítulo siguiente se presenta en profundidad el juego de rol de acción en vivo como uno de ellos, pero para un conjunto más amplio de herramientas, he aquí algunas ideas de cómo podría ser un acto educativo en un tercer espacio de aprendizaje:

● **Círculo de estudio:** Cuando un grupo de personas se reúne periódicamente para debatir sobre un tema de interés común, podemos hablar de un círculo de estudio. Un rasgo característico de los círculos de estudio es la ausencia de un profesor. En lugar de escuchar hablar a una persona, un círculo de estudio se mantiene vivo gracias a la discusión, en la que sus miembros pueden participar tanto como deseen.

● **Club de lectura:** Los clubs no tienen por qué girar en torno a los libros, aunque sea el nombre que se le ha atribuido. Similar a un círculo de estudio, en un club los individuos están unidos por un interés común. Pero en lugar de discutir sobre un tema, se reúnen para practicar la actividad, por ejemplo leer libros, jugar, observar pájaros, dibujar, cocinar, etc.

● **Grupo de intercambio de competencias:** El intercambio de habilidades, que tiene lugar tanto en sesiones en línea como en reuniones informales en persona, significa que los individuos muestran y enseñan a los demás algo en lo que son buenos. Los profesores proceden siempre del grupo y asistirán a otras reuniones como alumnos. Normalmente, una sesión se centra en un tema, por lo que hay un nuevo instructor en cada reunión.

Talleres comunitarios: Este formato es bastante similar al de los grupos de intercambio de conocimientos, pero los talleres comunitarios giran en torno a un tema concreto y suelen limitarse a una o pocas sesiones. Normalmente, el instructor no forma parte del grupo de aprendizaje, pero procede de la comunidad local, como un experto que vive en el barrio.

Orientación: Alejándose de las actividades de grupo, en la orientación una persona con experiencia se centra en transmitir sus conocimientos a un alumno. Con una relación directa entre mentor y alumno, esta forma de educación puede crear entornos de aprendizaje muy personales y fructíferos.

La manera de adquirir conocimientos es un factor clave en la eficacia del aprendizaje. Las tres técnicas siguientes son ejemplos de métodos de aprendizaje adecuados para terceros espacios de aprendizaje

Aprendizaje incidental: En el aprendizaje incidental, los alumnos no son conscientes de que están aprendiendo. En primer plano, su atención y su objetivo se centran en una actividad diferente, y el aprendizaje se produce de forma inconsciente. Por ejemplo, un niño que juega con piezas de lego puede adquirir conocimientos básicos de matemáticas.

Aprendizaje a partir de la experiencia: Aprender de la experiencia significa realizar una actividad y reflexionar posteriormente sobre ella. Por ejemplo, una excursión al bosque puede examinarse posteriormente desde la perspectiva de la biología.

Aprendizaje basado en la resolución de problemas: En el ABP, los alumnos empiezan con un problema abierto y desarrollan sus propias soluciones, intentando resolver el problema. Un aspecto importante es que no hay un resultado designado, sino que la solución surge completamente de la mente del alumno.

Estos enfoques no son los únicos disponibles, pero deberían dar una idea general de cómo desprenderse de las rígidas ideas didácticas de la educación que aún prevalecen bastante en la educación formal. En el capítulo siguiente se presenta con más detalle un método muy específico.

JUEGO DE ROL EDUCATIVO DE ACCIÓN REAL

Esta guía propone el Juego de Rol de Acción en Vivo (LARP) como método de educación informal para crear, elevar y reforzar la MIL dentro de la Generación Z, especialmente en lo que respecta a la desinformación en línea. Esta sección argumenta por qué se trata de una idea prometedora y le guía a través de los conocimientos que necesita para ejecutar un LARP con éxito.

¿QUÉ ES UN LARP EDUCACIONAL?

En los juegos de rol de acción en vivo (LARP, Live Action Role Play), los jugadores asumen y representan un papel dentro de un escenario ficticio que abarca a la totalidad de los participantes. Todos los participantes actúan de acuerdo con su papel y su personaje. El LARP es más inmersivo que otros juegos de rol, ya que los jugadores representan a los personajes a través de sus propios cuerpos, escenificados en un espacio físico que representa el mundo donde se desarrolla la narración. La experiencia es una narración compartida en la que todos contribuyen con las acciones de sus personajes. El progreso de la historia depende de lo que los jugadores decidan hacer. Por eso los participantes tienen un fuerte sentido de la agencia durante un LARP. No son meros espectadores, sino actores que pueden dirigir el curso de los acontecimientos a través de sus elecciones y acciones, a la vez que se ven afectados por sus consecuencias. El escenario de un LARP suele estar vagamente guiado por un conjunto de ideas predefinidas, pero se nutre del desarrollo provocado por las decisiones de los individuos.

Juegos de rol

Además de los LARP, existen muchos tipos diferentes de juegos de rol (RPG). Su popularidad los ha llevado del juego de mesa, como las variantes de papel y lápiz, al reino digital en forma de juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPGS). Todos tienen en común que los jugadores asumen el papel de un personaje y actúan como éste lo haría.

Una idea errónea muy extendida es que el LARP es básicamente teatro improvisado, pero hay una diferencia muy importante entre ambos: en el LARP no hay público observando el juego. Los únicos espectadores están dentro del escenario ficticio y todos tienen su propio papel que representar, lo que les hace observar los acontecimientos desde un ángulo diferente al que lo haría un público. Esto también crea una atmósfera segura para los participantes, ya que todos forman parte del mundo y sólo se juzgan las acciones dentro del contexto de este mundo.

Una plantilla para una sesión de LARP se denomina escenario. Para formalizar las cosas y dar una visión general, cualquier escenario LARP puede ser definido por cuatro aspectos:

Un mundo

Los escenarios tienen lugar dentro de un universo ficticio que establece el entorno. Todos deben ponerse de acuerdo sobre dónde y cuándo tiene lugar el LARP. Los participantes pueden, por ejemplo, simular estar en la Europa medieval del año 1212 o pilotar una nave espacial en el futuro. Durante el LARP todos fingirán estar allí, como si fuera real.

Personajes

Dentro del LARP, los participantes tienen la oportunidad de ser alguien distinto de sí mismos. Cada persona (sí, incluidos los directores) tiene su propio papel que desempeñar, y es importante señalar que estos papeles no son las personas individuales. Tienen nombres diferentes, rasgos de carácter diferentes y objetivos diferentes. Sin embargo, sigue dependiendo de cada participante la forma de representar su personaje. Si el LARP está ambientado en Europa en la Edad Media, un posible papel sería el de un granjero que siempre pierde cosas y que se preocupa por alimentar a la familia. O en el caso de la nave espacial, alguien podría ser el experto en monstruos y asegurarse de que nadie es devorado por ellos. Estos papeles se crean antes de que comience el LARP, de modo que los participantes tienen la oportunidad de familiarizarse con su personaje y personalizarlo según sus preferencias.

Eventos

Para que el LARP sea emocionante, es necesario que se produzcan acontecimientos especiales. Los Personajes No Jugadores (PNJ), es decir, alguien que participa en la planificación del LARP y asume un papel especial, encomendarán a los demás jugadores misiones que deberán resolver. El LARP es improvisado y los participantes deciden lo que quieren hacer. Sin embargo, existen aportaciones específicas de los PNJ que sirven de semilla para la historia no escrita y en desarrollo. Utilizando el ejemplo de la nave espacial de antes, un director de orquesta podría desempeñar el papel del capitán como PNJ y ordenar a los jugadores que aterricen la nave en un planeta desconocido.

Reglas

Incluso dentro del marco relativamente laxo que tienen los LARP en comparación con los juegos de rol, normalmente se requieren algunas reglas para que funcionen. Ejemplos de estas reglas podrían ser:

- Todo el mundo interpreta a sus personajes durante todo el LARP, lo mejor que puede, por ejemplo, utilizando siempre los nombres de los personajes.
- La frase "Tengo que ir a comprobar el sistema de soporte vital de la nave" significa que una persona necesita algo de tiempo para sí misma, así que la dejamos en paz.
- No está permitido arrancar o robar cosas de las manos de alguien. Si tu personaje realmente quiere algo, tal vez el mando a distancia de la nave espacial, tienes que ser listo y engañar al dueño para que te lo dé.

Hay que tener en cuenta que todos estos factores varían mucho de un LARP a otro y que la modificación de uno solo de ellos creará un escenario totalmente distinto con una experiencia de juego única.

Aunque el LARP se disfruta mucho como actividad puramente lúdica, también tiene un gran valor como método educativo. Si se utiliza para transmitir contenidos educativos, hablamos de LARP educativo. El LARP educativo puede describirse añadiendo una capa adicional al LARP clásico. Por ejemplo, imaginemos un escenario ambientado en una escuela mágica donde los participantes interpretan a estudiantes que elaboran pociones mágicas y entrenan dragones. Esta es la primera capa, un juego de rol en el que el objetivo es divertirse en una experiencia compartida. La segunda capa es el contenido educativo que los participantes deben aprender o practicar. La mayoría de las veces, el aprendizaje es incidental, es decir, no se dan cuenta de que están aprendiendo algo. Los jugadores están completamente implicados en la primera capa. Así, por ejemplo, cuando deben hacer que los profesores quieran ayudarles, no piensan en que al mismo tiempo están practicando habilidades de argumentación. Recoger distintas hierbas y combinarlas en pociones según sus características puede hacerse sin darse cuenta de que es pura biología. Y la coordinación necesaria para inmovilizar a un dragón gigante oculta las ventajas que tiene en el mundo real trabajar en grupo. Por qué los jugadores tienen que resolver las tareas del LARP lo explica la narración. Nadie se para a preguntar por qué deben completar una tarea, porque está claro por el contexto y porque están inmersos en la historia. También pueden probar con confianza diferentes enfoques, evaluar lo que no funcionó e intentarlo de nuevo. LARP es un espacio seguro para probar cosas nuevas. Otras buenas razones para utilizar LARP para la educación se pueden encontrar en la siguiente sección, esto es sólo para ayudarle a entender la idea detrás de LARP educativo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS USAR EL LARP EN EDUCACIÓN?

La relevancia de los juegos en un contexto de aprendizaje se remonta a los antiguos filósofos griegos Platón y Aristóteles [3]. En su famoso libro *Homo Ludens*, Johan Huizinga incluso sostiene que jugar es un aspecto central de lo que nos hace humanos [7]. Investigaciones más recientes sugieren que la utilización de juegos puede suponer una ganancia en la adquisición de conocimientos en general [2]. Sin embargo, los LARP tienen algunas características muy específicas que fomentan un entorno de aprendizaje eficaz. Especialmente en relación con el tema de la desinformación, estas ventajas eclipsan otros enfoques educativos.

On their way to become adults and find their place in society, young people go through a complex phase of development, in which information plays a crucial role toward forming political opinions as well as social standpoints. As we have seen in the first section, the process of information acquisition is no longer a unidirectional one for Gen-Z, but rather follows a participatory and interactive design. In other words, young adults want to take an active part of their learning experience instead of just being consumers of broadcast information.

Esto se denomina a veces cultura participativa y puede observarse, por ejemplo, en la creciente popularidad de diferentes redes sociales que requieren la participación activa de los usuarios como parte de su modelo de trabajo. Como consecuencia, la responsabilidad del personal educativo pasa de enseñar todo el contenido a apoyar a los jóvenes en el proceso de aprendizaje. El LARP educativo sigue exactamente esta línea al permitir que cada participante avance en la historia y al incluir a los educadores como NPC para observar y apoyar. Al constituir un escenario ficticio que requiere activamente una cultura participativa para funcionar, el LARP ofrece una forma de aprendizaje que resulta atractiva para el grupo objetivo de la Generación Z y, al mismo tiempo, posee un enorme potencial para transmitir contenidos y habilidades.

Mediante la reflexión, el diálogo y la instrucción constantes, los jóvenes forman actitudes sobre temas de su interés. Esto requiere un entorno de aprendizaje que incluya las posibilidades de sensibilización, autorreflexión, calificación y argumentación, incluidos los conflictos de valores. A través de un cambio de perspectiva, se pueden experimentar diferentes posturas y se establece una comprensión para los conflictos de valores. Al asumir diferentes papeles que pueden diferir de su propia personalidad, los cambios de perspectiva se ven fomentados por la importancia de los personajes de los jugadores en LARP. Al asumir el papel de una persona ficticia en un entorno ficticio, los participantes tienen la oportunidad de probar opciones de comportamiento que no serían aceptadas fuera del juego y, por tanto, pueden aprender de experiencias poco convencionales sin consecuencias negativas en la vida real. El LARP crea un espacio valiente en el que los jugadores pueden experimentar. También hace que los participantes se impliquen más en la historia que se desarrolla, ya que ellos mismos sienten que sus decisiones tendrán un impacto real en los acontecimientos del LARP. Esto hace que LARP sea una expresión cultural muy democrática en la que los jóvenes tienen espacio para crecer y ser desafiados como personas. También tienen la oportunidad de experimentar una amplia gama de cultura y arte, por ejemplo el teatro y la actuación. Aun así, los jugadores siempre participan en sus propios términos, lo que significa que pueden tomar sus propias decisiones.

Lugar valiente

No hay que confundirlos con el concepto similar de espacios seguros, los espacios valientes aspiran a un entorno en el que todos puedan participar plenamente en sus propios términos. Sus ideas clave suelen girar en torno a las siguientes pautas: Controversia con civismo, apropiación de intenciones e impactos, desafío por elección, respeto y ausencia de ataques.

Conceptos como confianza, compromiso e influencia son abstractos de entender y aún más difíciles de aplicar al mundo de los medios sociales y la cobertura informativa en línea, que está muy entrelazado y vive muy deprisa. Al experimentar estos conceptos desde distintos ángulos en un espacio controlado, desacelerado, analógico y protegido, los jóvenes pueden formarse una idea de las interacciones implicadas a menor escala, sembrando la semilla para transferirla a fenómenos mayores.

Aspectos importantes de la cultura de la información digital, como las discusiones sobre contenidos ambiguos o la comprobación de fuentes, se trasladan a un nivel interpersonal, lo que permite experimentar en profundidad estas situaciones.

Cada LARP educativo va acompañado de una sesión de reflexión posterior, que permite hacer preguntas, comentarios y explicaciones sobre la experiencia de juego. De este modo, los educadores tienen la oportunidad de trasladar las situaciones concretas del juego a contextos más generales de la vida real y aclarar las suposiciones teóricas hechas durante el juego. Desde el punto de vista pedagógico, hacer referencia a los acontecimientos de la experiencia de juego compartida puede abrir nuevas vías para debatir determinados temas y reforzar los lazos entre el grupo y el educador.

En comparación con otras formas participativas de aprendizaje, por ejemplo los juegos de ordenador, el LARP ofrece otras muchas ventajas, entre ellas la independencia técnica de plataformas especializadas, un bajo coste de entrada y relativamente pocos conocimientos previos necesarios. Cada experiencia LARP es única y variada, incluso si el mismo escenario se repite varias veces con grupos diferentes, ya que los nuevos participantes añaden una nueva dimensión a través de sus propias ideas.

El aspecto de juego de rol apela al deseo de autoexpresión que prevalece en la Generación-Z, mientras que el valiente espacio creado por el escenario ficticio da cabida a la experimentación y a formas creativas de encontrar soluciones. La implicación del alumno constituye la experiencia LARP en su conjunto. Gracias a su alta repetibilidad, extensibilidad y baja inversión, LARP es una forma ideal de abordar situaciones educativas.



¿CÓMO SE HACE UN LARP?

Ahora que hemos explorado las ventajas de los LARP como método educativo, sólo nos queda una pregunta: ¿Cómo puedo poner en práctica un LARP para mis fines educativos? En el kit de herramientas DIS-PLAY, encontrará un escenario totalmente preparado sobre el tema de la desinformación con instrucciones detalladas, listo para ser jugado. En esta sección, sin embargo, queremos dar una idea de los mecanismos generales de juego de un LARP, así como algunas trampas comunes y cómo evitarlas. Comienza con algunos consejos generales y luego repasa el proceso de juego paso a paso.

Podría decirse que lo más importante que hay que recordar es que no hay un resultado designado cuando se hace larping. Como las decisiones de los jugadores alteran el flujo de la historia, no se puede esperar acabar con un resultado concreto. Forzar el escenario hasta un punto final resultará incómodo para los participantes y anulará muchas de las ventajas educativas. Puede que al principio cueste acostumbrarse a esta espontaneidad, pero sólo si se permite que el LARP crezca desde dentro y a través de los participantes, tendrá el efecto deseable. Por supuesto, los monitores juveniles, como PNJ, tienen la oportunidad de dirigir los acontecimientos en una dirección determinada, pero el resultado final se decide por la decisión colectiva de los participantes. Esta naturaleza no determinista permite que los escenarios se desarrollen a lo largo de distintos periodos de tiempo, desde una hora hasta varios días.

Otra cosa que hay que tener muy clara durante toda la actividad es la distancia entre la persona y el personaje o el mundo real y el LARP respectivamente. En todo momento debe quedar claro en qué esfera te mueves y cuáles son las consecuencias de las acciones. Las acciones de un personaje no son las de un jugador, lo que no significa que un personaje pueda hacer lo que quiera. Sin embargo, sí significa que un jugador como persona no puede ser criticado por las acciones que haya realizado durante el LARP (al menos dentro de un cierto marco). Si el capitán de la nave espacial es duro con sus inferiores como parte de su papel, eso está bien dentro del LARP. Otros personajes pueden reaccionar de acuerdo con su papel, pero lo que ocurre en el LARP no tiene implicaciones para las relaciones sociales en el mundo real.

1. Preparación personal

Como primer paso, es importante que te familiarices con el escenario. Identifique los cuatro elementos, el mundo, los personajes, los acontecimientos y las reglas, para saber de qué trata el LARP. Para ti, como educador, también es importante comprender la segunda capa, el contenido educativo, del LARP. Asegúrate de comprender plenamente tanto los mecanismos del escenario como los temas subyacentes, ya que será tu trabajo vender el juego al grupo más adelante.

Un LARP no necesita mucho para funcionar, pero puedes mejorar el juego para todos con unos cuantos preparativos relativos al lugar y los artilugios. Intenta eliminar cualquier factor perturbador del exterior que pueda romper la concentración de los jugadores en sus personajes. Por ejemplo, que suene un teléfono móvil en un escenario medieval podría romper el círculo mágico de fingimiento. Por supuesto, hay que echarle mucha imaginación para simular que estamos en una estación espacial en Marte, pero tú puedes ayudar con baratijas sencillas, como unas gafas de sol de fantasía para todos. Los disfraces más sencillos ayudan a abstraerse del mundo real y unos cuantos estampados de decoración en las paredes ayudan mucho a la imaginación. Asegúrate de tener preparado todo el material que tus jugadores necesiten durante la partida.

2. Preparación en grupo

Antes de jugar, empezarás por repasar la información sobre el LARP. Asegúrate de que todo el mundo entiende qué es un juego de rol y cómo funciona, especialmente la diferencia antes mencionada entre personaje y jugador. Explica el mundo en el que se desarrolla el escenario y presenta sus reglas. Durante los preparativos, habla también de cómo asegurarte de que sea una buena experiencia para todos. Es importante que todos estén de acuerdo en obedecer estas reglas durante el LARP. Tómate el tiempo suficiente para aclarar cualquier duda, sobre todo si algunos participantes no están familiarizados con los juegos de rol. En este paso, también debes presentar un mecanismo para manejar los desencadenantes en el LARP, por ejemplo, una determinada frase o movimiento que signifique "esto es demasiado para mí, necesito un descanso" o "esto está cerca de ser demasiado, por favor, ve en otra dirección". Aunque no surjan temas espinosos en tus LARP, tanto el giro de los acontecimientos como los sustos, penas y otros desencadenantes de los individuos son imposibles de predecir, lo que hace que estos mecanismos de seguridad sean esenciales para un espacio valiente. Además, no es fácil interpretar a alguien que no eres, así que, por supuesto, está bien acudir a ti con preguntas o tomarse un descanso si resulta abrumador. Las formas de manejar esto pueden formar parte del mundo del juego (como decir "necesito comprobar el sistema de soporte vital de la nave") o ser un elemento externo (como cruzar los brazos delante del pecho). Para que el LARP funcione como es debido, es necesario que todo el mundo entienda y reconozca estas formas de reducir situaciones incómodas. También recomendamos tener un espacio dedicado para distanciarse del LARP cuando sea necesario, como un acceso a un pasillo.

Desencadenantes

Un desencadenante es un acontecimiento que provoca en las personas experiencias incómodas, especialmente si les recuerda malas experiencias vividas. Aunque ciertos temas como la violencia son desencadenantes habituales, en realidad cualquier cosa puede desencadenar emociones negativas, aunque no sea comprensible desde otro punto de vista.

Se recomienda realizar algunos pequeños ejercicios para que los participantes estén más relajados y preparados para jugar. Pueden incluir calentamientos teatrales clásicos como caminar por la sala y actuar como una determinada emoción dada por un educador o rutinas gimnásticas para tomar conciencia del propio cuerpo.

Depende del LARP si desea introducir la segunda capa, el contenido educativo en los preparativos. Revelar de qué va realmente el LARP podría influir en el comportamiento de los jugadores hacia lo que harían en el mundo real y, por tanto, empañar el resultado del LARP. Sin embargo, especialmente cuando se trabaja con temas delicados, se aconseja revelar algo de lo que va a ocurrir al grupo, para que sepan lo que les espera. En cualquier caso, habrá tiempo suficiente para hablar de la segunda capa en el debriefing (paso 5).

Cuando se trabaja con un grupo con el que ya se está familiarizado y en el que los individuos se conocen, será mucho más fácil preparar el LARP de acuerdo con sus preferencias específicas. En este caso, ya puedes prepararte de antemano para las situaciones que puedan surgir.

3. Creación del personaje

Por su nombre, interpretar un papel es parte integrante del larping. Eso va para todos, también para ti como educador. Mientras que tú tienes tiempo para pensar en tu personaje de antemano, y probablemente también tengas algunas directrices de la descripción de los escenarios, los jugadores tendrán que crear su propio personaje antes de jugar. Puedes ayudarles proporcionándoles algunas preguntas a las que deberán responder para sus personajes, como "¿Cómo se llama mi personaje?", "¿En qué es bueno/malo mi personaje?", "¿Quiénes son los amigos de mi personaje?", etcétera. Da a los jugadores tiempo y libertad de decisión para encontrar un personaje que les guste y con el que puedan familiarizarse. Por supuesto, los participantes necesitan conocer un poco el mundo en el que se desarrolla el LARP, así que asegúrate de mencionar los aspectos importantes en el paso anterior. Por ejemplo, en un futuro lejano los humanos podrían haber encontrado una forma de engañar a la muerte, por lo que los personajes podrían tener fácilmente cientos de años. Una vez que todo el mundo haya decidido su personaje, se puede beneficiar de una breve ronda de presentación para ver quién más va a participar en el LARP. Si quieres, puedes dar a los jugadores la oportunidad de formar pequeños grupos conectados por una actividad u objetivo común antes de que empiece el LARP, para que los individuos tengan a alguien con quien conectar.

4. Jugar al LARP

El juego tiene un único punto de partida y un único punto final para todos. Asegúrate de comunicar claramente cuándo son para que los jugadores comprendan la diferencia entre el mundo real y el imaginario y las implicaciones conexas. Por ejemplo, puedes empezar haciendo que todos cierren los ojos y contando en voz alta desde tres, para que los participantes abran los ojos como su personaje. Después, cada uno interpreta su papel hasta que grites en voz alta "¡El LARP ha terminado!".

Durante el LARP todo el mundo estará en su personaje todo el tiempo. Esto se aplica tanto a los participantes como jugadores como a ti como PNJ. No dudes en representar tu personaje como quieras. Incluso es bueno exagerar el papel, ya que hacerlo anima a los participantes tímidos o inseguros y les permite actuar del mismo modo. Asegúrate de predicar con el ejemplo cuando se trate de las reglas que acordasteis.

Ahora puedes empezar a llevar a cabo los eventos predefinidos, como informar a la tripulación de una fuga en el tanque de oxígeno o levantar sospechas de que un hombre lobo se esconde entre vosotros. A partir de ese momento, el LARP cobra vida gracias a las acciones y reacciones de los personajes. Como PNJ que dirige la partida, debes estar al tanto en todo momento del estado del grupo, así como de sus tareas e ideas actuales. A través de las acciones de tu papel, puedes empujar el escenario en la dirección deseada y resolver ciertos conflictos que amenazan con estallar, sin embargo, debes dejar la toma de decisiones a los jugadores - es su sesión LARP después de todo. Realiza los eventos clave en el momento asignado y mantente en un segundo plano para dejar el espacio al grupo.

En caso de que jugadores individuales no parezcan encontrar su sitio en el LARP, puedes seleccionarlos para papeles especiales, asignándoles tareas específicas. Esto puede ser útil para reforzar la confianza de los jugadores tímidos y ocupar a los que se portan mal acosando a los demás o saboteando el LARP. Conseguir que todos desempeñen correctamente su papel es gratificante para el grupo en su conjunto.

El LARP termina tras un tiempo determinado o si se ha alcanzado un objetivo concreto en el mundo, como el momento en que la nave espacial despega con éxito del planeta alienígena. Asegúrate de dejar claro a todo el mundo que el LARP ha terminado y da al grupo algo de tiempo para volver al mundo real.

Parar el LARP

Aunque no esté previsto que ocurra, a veces es necesario interrumpir el LARP antes de tiempo. Un caso obvio sería una emergencia médica, pero también podría ocurrir debido a un comportamiento inaceptable de los jugadores. Establezca límites sobre lo que está permitido para el grupo y determine usted mismo en qué momento detendrá el LARP. En el caso de un final prematuro, el siguiente paso es, por supuesto, abordar las causas.

5. Informe

Ahora es el momento de hablar sobre lo ocurrido durante el partido. Es una forma de que los jugadores recuerden y evalúen sus acciones durante la partida, compartan sus experiencias y comprendan lo que acaba de ocurrir. Distinguimos dos partes del debriefing que pueden solaparse en gran medida. La primera parte se refiere a los jugadores y sus experiencias. Hacer preguntas sobre cómo se sintieron durante el LARP, qué situaciones les resultaron difíciles de afrontar y qué les gustó del juego. Poder procesar sus experiencias dando un paso atrás y hablando de ellas es importante para que los jugadores vuelvan al mundo real. La segunda parte se centra totalmente en la segunda capa del LARP educativo, por lo que trata del contenido de aprendizaje del mundo real.

Deja que tu grupo establezca sus propias conexiones guiándoles con preguntas como "¿Qué os ha recordado la caza del hombre lobo?". Haz tu aportación cuando sea necesario y extrae conclusiones para los problemas del mundo real que estabas abordando con el LARP. Asegúrate de planificar tiempo suficiente para este paso a fin de no dejar a los participantes con preguntas abiertas o falsas impresiones.

Hay muchas maneras de llevar a cabo una sesión informativa, desde un informe silencioso sobre el papel hasta una ronda de debate abierto. La mejor opción depende en gran medida del grupo con el que trabajas.

Los cinco pasos anteriores le darán una orientación general sobre cómo organizar un LARP. Naturalmente, puedes adaptar los LARP a las necesidades de tu grupo y a los recursos y el tiempo de que dispongas. Por supuesto, los LARP son muy diversos y pueden resultar completamente diferentes de lo esperado, y como en todos los ámbitos, la teoría no basta sin la práctica. Por lo tanto, un último consejo es recordar que no todo saldrá perfectamente según lo previsto, por mucho que se intente. Así que intente abrazar el espíritu del larping cuando lleve a cabo la formación y láncese a la aventura.



FUENTES

- [1] Adobe. (2023). Gen-Z in the Classroom: Creating the future. Adobe Educate. <http://adobeeducate.com/genz/>
- [2] Boyle, E. A.; Hainey, T.; Connolly T. M.; Gray, G.; Earp, J.; Ott, M.; Lim, T.; Ninaus, M. Ribeiro, C.; & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. In *Computers & Education* (94), 178-192.
- [3] Claussen, J. (2017). Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele(n) im Schulunterricht. In Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar K. & Moormann, P. (eds.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf/München: kopaed, 139-147
- [4] Collage Group. (2020). The Self-Aware Generation: How Gen Z Consumers Choose to Self-Identify. Collage Group. <https://www.collagegroup.com/2020/12/07/the-self-aware-generation-how-gen-z-consumers-chooseto-self-identify/>
- [5] DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet. (2014). DIVSI U25 - Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt.
- [6] European Commission. (2018). Joint communication to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Action Plan against Disinformation. In European Commission JOIN2018 (36), Bruxelles
- [7] Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston & Henley; Routledge & Kegan Paul.
- [8] International Telecommunication Union. (2021). Youth Internet Use. Facts and figures 2021. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/>
- [9] John, J. (2021). Why Generation Z falls for online misinformation. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2021/06/30/1026338/gen-z-online-misinformation/>
- [10] Kemp, S. (2022). Digital 2022. October global statshot report. Hootsuite. <https://www.hootsuite.com/resources/digital-trends-q4-update>
- [11] Statista. (2021). Reactions to coronavirus fake news on social media among Gen Z and Millennials worldwide as of January 2021. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1229976/coronavirus-fake-news-social-media-reactions-gen-z-millennials-worldwide/>
- [12] Sumida, N., Walker, M., & Mitchell, A. (2019). News media attitudes in france. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/journalism/2019/04/23/news-media-attitudes-in-france/>



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US UN LARP EDUCATIVO SOBRE DESINFORMACIÓN

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:



LajvVerkstaden



info@lajvverkstaden.se



Denis Riabov



denis.riabov@studieframjandet.se



Hessischer
Volkshochschulverband

